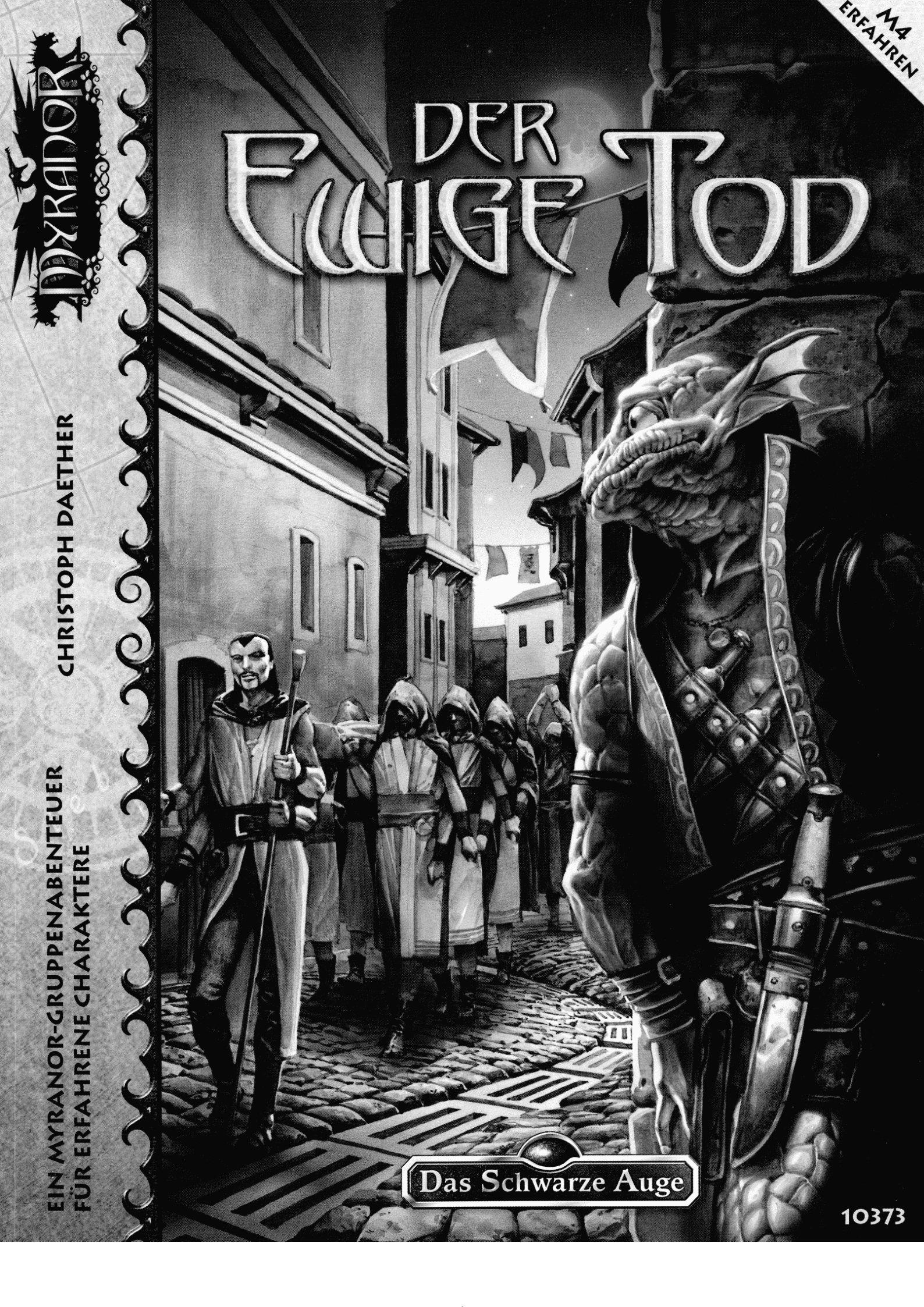




M4
ERFAHREN

MYRADOR

CHRISTOPH DAETHER

EIN MYRADOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR ERFAHRENE CHARAKTERE

DER EWIGE TOD

Das Schwarze Auge

10373

**MYRANOR:
DER EWIGE TOD**

Umschlagillustration

Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Umschlaggestaltung & Satz

Ralf Berszuck

Innenillustrationen, Karten und Pläne

Don Oliver Matthies

Lektorat

Florian Don-Schauen, Momo Evers, Thomas Römer

Gesamtredaktion

Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer

Belichtung/ Lithographie

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck und Aufbindung

Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2002 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 05 04 03 02

Printed in Germany
ISBN 3-89064-373-6

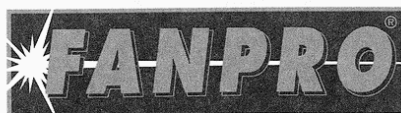


Das Schwarze Auge

Der ewige Tod

von
Christoph Daether

Ein Myranor-Abenteuer für einen Meister und
3 – 6 Spieler mit erfahrenen Charakteren





Inhalt

Für den Spielleiter	5	Diebe, Gauner, Halsabschneider	63
Das Abenteuer	5	Wodejosch	63
Tipps zur Darstellung der Neristu	6	Ungebetene Gäste	66
Auftakt	7	Geschäft ist Geschäft	68
Die Kopfhägerin	7	Ausklang	68
Der Weg zu Annereton	11	Eine alte Bekannte	68
Sidor Corabis	12	Die Bestattung	69
Die äußeren Viertel	12	Das Totenfest	70
Auf der Hochstraße	13	Der Mühen Lohn	70
Breite Straßen, enge Gassen	15	Dramatis Personae	71
Vor dem Nerenith	17	Der Hort des Meisterdiebes	72
Haltet den Dieb!	18	Gegenstände und Artefakte	72
Die Villa des Serr Horidum ye Eupherban	20	Neue alchimistische Rezepte	73
Wer sucht, der findet – vielleicht	22	Die Matrizen des Salormain ji Kouramnion	74
Eine neue Fährte	34	Neue Matrizen des Hauses Kouramnion	75
Déja Vu	38	Weitere Matrizen	76
Ein Augenblick der Ruhe	38	Offene Enden	76
Im Nerenith	39	Ein Leben in Nacht und Schatten	77
Durch dunkle Gassen	39	Glossar neristischer Begriffe	89
Die Qual beim Mahl	40	Kopiervorlagen	91
Fremde Gefilde	42		
Der rote Stein	44		
Das Meisterstück	46		
Hinein ins Gewühl	49		
Im Haus der Kunst	52		
Wetten und Wettkämpfe	53		
Der unsichtbare Rivale	56		
Die Kanalisation	56		
Der Totenzug	60		
Eine kurze Verschnaufpause	63		



Für den Spielleiter

Der ewige Tod ist ein Gruppenabenteuer für drei bis sechs Helden mittlerer Erfahrungsstufe, das sowohl für myranische wie auch aventurische Charaktere geeignet ist. Es wird die Helden in die einstige Co-Centropole Sidor Corabis führen, doch sie werden kaum Gelegenheit haben, den verblassenden Glanz dieser Stadt genießen zu können. Denn schon kurz nach der Ankunft werden sie in Ereignisse verstrickt, die sie in die Arme der Neristu führen und aus deren Griff sie sich nicht wieder herauswinden können. So werden sie mit der fremdartigen Kultur der bleichblauen Diebe konfrontiert, in welcher sie leben und vor allen Dingen überleben müssen, wenn sie die Geheimnisse um den ewigen Tod lüften und eine Seele vor großem Unheil bewahren wollen.

Die Ereignisse sind zu weiten Teilen im Ghetto der Neristu, dem sogenannten Nerenith, angelegt. Daher gehören die meisten Personen, denen die Helden begegnen werden, dem nächtlichen Volk, den Neristu, an. Unter den nächtlichen Schleiern wartet eine gleichermaßen fremde wie unheimliche Kultur darauf, von mutigen Abenteurern entdeckt zu werden. Es liegt daher an Ihnen, werter Meister, Ihren Spielern den Flair des Lebens in Nacht und Schatten zu vermitteln. Zu diesem Zwecke finden Sie im Anhang (ab Seite 77) eine recht ausführliche Beschreibung der Kultur der Neristu im Imperium, die Ihnen hiermit zur Lektüre anempfohlen sei. Natürlich werden Sie nicht alle dort

aufgeführten Informationen zwingend benötigen, um mit Ihren Spielern dieses Abenteuer zu bestehen. Doch ein zuweilen in den Abenteuerfluss eingestreuter Aspekt dieser facettenreichen Kultur wird der Stimmung am Spieltisch sicherlich dienlich sein. Ebenso können Sie aus den dortigen Informationen natürlich weitere Abenteuerideen entwickeln.

Im Gegensatz zu dieser Kulturbeschreibung haben wir im eigentlichen Abenteuertext weitestgehend darauf verzichtet, die der neristischen Sprache entstammenden Fremdwörter und Bezeichnungen zu verwenden, um Sie und Ihre Spieler nicht unnötig mit fremden Begriffen zu verwirren. Wenn Ihre Spieler jedoch Spaß an Fremdsprachen haben, steht Ihnen die Verwendung der neristischen Worte natürlich frei.

Da den Spielern (und noch vielmehr auch deren Helden) die Kultur der Neristu nahegebracht werden soll, raten wir dringend davon ab, dieses Abenteuer mit neristischen Helden zu spielen. Denn schließlich müsste ein Neristu all die Dinge, die es zu entdecken und zu verstehen gilt, bereits aus seinem bisherigen Leben kennen. Ebenso ist es für Charaktere aus Sidor Corabis wenig geeignet. Gleiches gilt für Helden, denen Heimlichkeit und gesetzwidriges Handeln schon aufgrund ihrer Profession ein Dorn im Auge sind.

Doch nun genug der Vorrede. Steigen Sie hinab in die Enge der dunklen Gassen, und lassen Sie sich von den Vierarmigen umschlingen. Wir wünschen Ihnen spannende Stunden in den nächtlichen Schatten!

—Christoph Daether, im März 2002

Das Abenteuer

Was war ...

Als einstige Co-Centropole ist Sidor Corabis nicht nur eine der größten Städte des Imperiums, sondern auch eine der Städte mit dem größten Anteil von lichtscheuem Gesindel unter den Bewohnern. Wen wundert es da, dass es zwischen großen und kleinen Gaunern, Dieben, Einbrechern und sogar zwischen den Hohen Herrschaften untereinander zuweilen Zank und Streit gibt. Diese Auseinandersetzungen enden nicht selten in regelrechten Fehden, welche die Gegner über Jahre hinweg bis aufs Blut aneinander binden. Doch nicht immer muss eine solche Feindschaft blutig enden. Denn: Ist es nicht viel amüsanter und befriedigender, den Rivalen gedemütigt zu wissen und sich selbst im Glanz der ihm beigebrachten Niederlage zu sonnen, als ihn lapidar aus dem Wege zu schaffen?

So begab es sich vor langen Jahren, dass ein junger Neristo namens Zherkisu so manch wertvollen Gegenstand in der Stadt erbeuten konnte. Er war ein junger Dieb aus der Sippe der Beutelschneider von Sidor Corabis, der sich nicht nur in allerlei Diebeskünsten übte, sondern auch ein ordentliches Geschick für nächtliche Besuche in fremder Leute Häuser besaß, von wel-

chem er regen Gebrauch machte. Eines schönen Tages gelangte Zherkisu schließlich an Informationen, die einen besonders erfolgreichen Einbruch verhiessen. Bereits in der darauf folgenden Nacht machte er sich frohgemut ans Werk. Leider war er jedoch nicht der einzige, der besagtem Anwesen in der Nacht einen Besuch abzustatten gedachte. Auch Wodejosch, ein Shingwa gleicher Profession, wählte eben dieses Haus für seinen nächtlichen Besuch. Kurzum: Die beiden Diebe kamen sich gegenseitig ins Gehege, und Wodejosch zog den Kürzeren. Zherkisu machte sich mit dem größten Teil der Beute aus dem Staub. Wodejosch aber war nicht bereit, klein beizugeben. Er folgte Zherkisu durch die dunklen Gassen bis in den Nerenith. Dem Shingwa gelang es in der folgenden Zeit, Zherkisu einen Teil der Beute zu entwenden. Das wiederum ließ sich der Neristu natürlich nicht bieten und sann seinerseits auf Rache. So entwickelte sich im Lauf der Zeit ein beständiges Hin und Her, in welchem sich die beiden Diebe gegenseitig das Leben schwer machten. Während Zherkisu sich nach und nach in der typischen neristischen Starrsinnigkeit immer tiefer in die Fehde mit Wodejosch vergrub, machte sich der Shingwa einen regelrechten Spaß daraus, die Attacken



seines Gegners zu erwidern. Diese Hassliebe besteht auch heute noch.

Ungeachtet seiner Fehde brachte es Zherkisu mit den Jahren bis zum Patron seines Cirkels. Auch Wodejosch war nicht untätig und sammelte etliche Gleichgesinnte um sich, die unter seiner Führung zu einer der berüchtigtsten Banden in der Unterwelt von Sidor Corabis avancierten. Doch mit den Jahren schien Zherkisu zusehends vom Pech verfolgt. Er verlor viele seiner Verwandten durch widrige Umstände, und heute ist ihm lediglich seine Enkelin Alayni verblieben, die zu allem Übel auch noch einem anderen als dem Diebeshandwerk nachgeht ...

... und was sein wird

... bei dessen Ausübung ihr die Helden zum ersten Mal begegnen werden. Nachdem Ihre Helden Alayni durch einige Schwierigkeiten geholfen haben, werden sie zum Zeichen der Dankbarkeit zu einem Essen eingeladen. Das Mahl wird nach neristischer Sitte in Alaynis Wohnung dargereicht. Bei dieser Gelegenheit lernen die Helden auch ihren Großvater Zherkisu kennen und erfahren zufällig von seiner Profession. Dies wäre nun an sich nichts Ungewöhnliches. Kurz nach ihrem Eintreffen in der Stadt konnten die Helden jedoch einen Diebstahl beobachten und werden wenig später mit der Wiederbeschaffung des Diebesgu-

tes beauftragt. (Wenn es Ihnen lieber ist, können die Helden auch selbst einem Diebstahl zum Opfer fallen und ihr Eigentum zurück erlangen wollen.)

Leider werden die Helden an diesem Abend keine Gelegenheit mehr bekommen, Hinweise auf den Verbleib des gestohlenen Eigentums zu erlangen (immerhin sollte ein Meisterdieb auch die Konkurrenz recht gut kennen). Wenn sie aber Zherkisu am nächsten Tag erneut aufsuchen, kommen sie zu spät: Der Neristu ist in der Nacht verstorben, und die übrigen Mitglieder seines Cirkels stehen Fremden, die nicht einmal dem bleichblauen Volk angehören, mehr als nur skeptisch gegenüber. Das Schicksal führt die Helden jedoch bald wieder zu den Neristu. Und sie werden den Dieben und nicht zuletzt auch ihrem verstorbenen Oberhaupt einen Dienst erweisen, dessen Lohn (neben Hinweisen auf den Verbleib der gestohlenen Gegenstände) nichts Geringeres ist als die Bewahrung von Zherkissus Seele vor dem ewigen Tod ...

Im Text finden Sie zuweilen Verweise auf weitere Publikationen. **WnM** und **SX** stehen für die beiden Bände **Wege nach Myranor** und **Von Shindrabar nach Xarxaron** aus der Box **Myranor – Das Gildenland**. **MM** bezieht sich auf den Quellenband **Myranische Mysterien**.

Tipps zur Darstellung der Neristu

Als Spielleiter werden Sie in diesem Abenteuer in die Rolle etlicher Neristu schlüpfen. Im Folgenden geben wir Ihnen einige Tipps zur Darstellung des vierarmigen Volkes:

- Der auffälligste Unterschied der Neristu zu den übrigen myranischen Rassen ist natürlich das zweite Armpaar, dass Sie immer wieder beiläufig erwähnen sollten. Im Vergleich zu den Helden ist es einem Neristu durchaus möglich, einen Gegenstand schützend an den Körper zu drücken und diesen gleichzeitig mit der Waffe zu verteidigen. Auch kann er mit gezückter Waffe etwas entgegennehmen oder aus der Tasche ziehen.
- Selbstredend unterscheidet auch die Sprache die einzelnen Rassen voneinander. Versuchen Sie, wann immer Sie Neristu darstellen müssen, Ihre Sprachmelodie auf ein Minimum zu reduzieren. Unterstreichen Sie alles, was Sie sagen, durch Gesten. Denn das Neristal ist stark von der Verwendung der Hände (aller vier Hände wohlgemerkt) geprägt, was das Benutzen dieser Sprache für Nicht-Neristu bekanntermaßen erschwert.
- In Gefahrensituationen neigen Neristu dazu, in Deckung zu gehen. Sie werden sich ducken, in den nächsten Hauseingang pressen oder sich sonstwie aus der Gefahrenzone bzw. dem Blickfeld eventueller Gegner manövrieren. Versinken Sie bei der

Schilderung entsprechender Situationen in Ihrem Stuhl oder unter dem Tisch, indem Sie sich klein machen, gegen die Lehne pressen oder plötzlich ein wenig zur Seite rücken.

- Abschließend sei noch einmal auf die bereits durch die Rasse gegebenen Vorteile Nachtsicht, Immunität gegen Gift, Tarnung und Beidhändigkeit sowie den Nachteil Lichtempfindlich hingewiesen.

Weite Teile des Abenteuers spielen im Nerenith – dem Ghetto der Neristu. Die Helden werden sich hier an eine fremde Kultur mitsamt ihren Bräuchen und Gewohnheiten anpassen müssen. Für ein nachtaktives Volk etwa stellt sich der Tagesablauf anders dar als für das übrige imperiale Volk: Während Letzteres sein Tagwerk für gewöhnlich mit dem Sonnenaufgang beginnt und bald nach Sonnenuntergang zu Bett geht, beginnt das Leben im Nerenith nicht vor der Mittagsstunde. Und es endet zumeist erst zwei oder drei Stunden vor Sonnenaufgang (wenngleich Geschäfte und Werkstätten im Regelfall mit dem Einbruch der Dunkelheit schließen). In gewisser Weise machen die Neristu die Nacht zum Tag – ein Lebenswandel, an den sich die Helden erst einmal gewöhnen müssen.



Auftakt

einen Besuch wert sein. Es steht Ihnen somit frei, wie Sie den Einstieg in das Abenteuer gestalten. Denn der Weg ist der Anfang der Ereignisse, und damit bieten sich verschiedenste Möglichkeiten für einen Abenteueranfang an. Denkbare Start-szenen sind die Folgenden:

Neugier ist der Anfang aller Abenteuer

Wecken Sie in Ihren Helden das Interesse an Sidor Corabis, sei es durch Tavernenbekanntschaften, frühere Auftraggeber oder auch gute Bekannte, die von der Stadt, ihren Bewohnern und allerlei wundersamen Geschichten zu berichten wissen. Lassen Sie die Charaktere zufällig ein Gespräch belauschen, in welchem die Pracht und der Reichtum von Sidor Corabis und seinen Bewohnern gepriesen werden oder von den Hochstraßen und den Monumentalbauten geschwärmt wird. Nähere Informationen zur Ausschmückung eines solchen Einstiegs finden Sie in **SX** auf Seite 74 ff.

Der Weg ist auch das Ziel

Vielleicht befinden sich Ihre Helden ohnehin gerade auf der Reise, ohne eigentlich zu wissen, wohin die Straße sie führen wird. Lassen Sie Ihre Helden auf dem Weg mit Bewohnern von Sidor Corabis zusammentreffen. Hier bieten sich Händler und Reisende ebenso an wie Strolche und lichtscheues Gesindel, die der Stadt gerade den Rücken gekehrt haben. Natürlich wissen

auch diese genug von der Stadt zu berichten, um die Helden neugierig zu machen. Ebenso können die Helden von einem Handelszug oder einem wohlhabenden Reisenden als Bedeckung für den Rest der Reise angeworben werden oder Bekanntschaften schließen und sich deren Reiseziel anschließen.

Ein voller Geldbeutel ist besser als ein leerer Magen

Geld und Gold sind immer ein guter Grund, insbesondere dann, wenn man wenig davon im Beutel hat. Was liegt also näher, als sich durch einen kleinen Boten- oder Bedeckungsauftrag auf leichtem Wege ein paar klimpernde Münzen zu verdienen? Als Auftraggeber kommen in einem solchen Falle wiederum Handelszüge und Bekannte in Betracht. Denn auch inmitten des Imperiums ist man weder gegen Banditenüberfälle gefeit, noch will man wichtige Nachrichten in wenig vertrauenerweckende Hände geben. Wenn ihnen in Sidor Corabis ein stattlicher Lohn winkt, sollte Ihren Helden am Erreichen der Stadt gelegen sein. Ein Botendienst lässt die Helden auf der Reise selbstredend schneller vorankommen als die Begleitung eines Handelszuges.

Wählen Sie unter den vorstehend genannten Vorschlägen denjenigen aus, der am besten zu Ihrer Heldengruppe passt. Selbstverständlich können Sie auch einen eigenen Einstieg für Ihre Gruppe entwerfen. Wenn Sie möchten, können Sie den Reise-weg mit Ihrer Gruppe ausspielen und mit einigen Begegnungen und Gefahren ausschmücken. Das eigentliche Abenteuer nimmt seinen Anfang erst gut zwei Tagesmärsche von der Stadt entfernt.

Die Kopffägerin

Auf der Reise

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit etlichen Tagen seid ihr nun schon auf der Reise, ohne dass sich größere Zwischenfälle ereignet haben. Fast scheint es, als ginge es hier im Horasiat Corabeni derart geordnet zu, dass der größte Feind die Langeweile ist. Selbst die Myrmidonen-Hektade, die heute Morgen an euch vorbeimarschiert ist, kam euch disziplinierter vor als alle anderen Truppen des Thearchen, die euch je über den Weg gelaufen sind. Man spürt förmlich den Atem der glorreichen imperialen Vergangenheit, als sei er hier im Herzen des Imperiums noch immer lebendig. Wo immer ihr an Feldern vorbeizieht, erspärt ihr Sklaven, die hart arbeiten, und Aufseher, die Verfehlungen noch härter mit Peitsche oder Friedensstifter bestrafen.

Auf der gut ausgebauten Straße, die sich durch die Hügel des Horasiats windet, kommt ihr recht schnell voran. In

weiter Ferne sind bereits die ersten Turmbauten der einstigen Co-Centropole Sidor Corabis zu sehen. Auch etliche Meilen später hat sich die Silhouette kaum verändert, und ihr müsst schweren Herzens erkennen, dass ihr die ersten Gebäude wohl kaum vor dem nächsten Tag erreichen werdet. Mit jeder Meile begegnen euch mehr und mehr Reisende, Handelszüge und auch manche abenteuerlich-verwegen aussehende Gestalt.

Als ihr an einem Außenposten der Myriade vorbeikommt, der wie viele Gehöfte und Domänen als Hexagon errichtet ist, dringt der Schall militärischer Kommandos über die Mauer. Wenig später marschiert eine Patrouille der Myrmidonen an euch vorbei. Sie eskortiert einen in Ketten gelegten Amaunir, der lautstark zeternd seine Unschuld beteuert – offensichtlich ein Wegelagerer, der nun seiner gerechten Strafe entgegensehen muss. Ja, hier scheint alles seinen geordneten Gang zu gehen. So geordnet, dass kaum ein Unrecht ungesühnt und kein Chaos lange ungeordnet bleiben kann.



Die Landschaft, durch welche die Helden sich bewegen, ist schon seit einigen Tagen nahezu unverändert: grünes Hügelland, mit Bäumen und Büschen bestanden, dazwischen immer wieder weitläufige Felder, auf denen die Sklaven der am Wegesrand liegenden Domänen die Äcker bestellen. Die Straße ist gut gepflastert und so breit, dass selbst zwei große Fuhrwerke problemlos aneinander vorbeifahren können. In regelmäßigen Abständen finden sich Herbergen, Domänen und Landsitze wie auch Stützpunkte der Myriade. Sie sind fast ausschließlich als Hexagon errichtet oder zumindest von einer entsprechend geformten Mauer umgeben, was ihnen einen wehrhaften und sicheren Eindruck verleiht. Selbst die Ruinen verfallener Gebäude strahlen noch Größe und Wehrhaftigkeit aus. An nahezu jeder Abzweigung finden sich Falkenpfeiler Brajans. Auch etliche kleine Kapellen, zumeist Chrysir und Zatura geweiht, bieten ausreichende Möglichkeiten zur Darbringung von Opfern.

Je nach Herkunft, Bildung und Erfahrung können Sie den Helden weitere Informationen mit auf den Weg geben:

● **Götter & Kulte (Oktade) +2:** Die Falkenpfeiler symbolisieren die Wacht Brajans über das Land.

● **Geschichtswissen +3:** Sidor Corabis ist nach Balan Cantara die älteste Stadt im Imperium, und entsprechend alt ist auch so manche Tradition innerhalb des Horasiates.

● **Staatskunst oder Kriegskunst +4:** Das Horasiat ist noch immer vom Haus Kouramnion geprägt, was sich in der geordneten, militärisch anmutenden Verhaltensweise etliche Bewohner und der Myrmidonen selbst widerspiegelt.

● **Staatskunst +6:** Derzeit beherrscht das Haus Eupherban, das auch den Horas stellt, das Horasiat. Sehr zum Missfallen der Kouramnion – was immer wieder zu Spannungen führt.

● **Gassenwissen +8:** Unter der scheinbar organisierten Oberfläche geht es alles andere als geordnet zu. Wer sich geschickt anstellt, kann groß herauskommen ...

Diese und weitere Informationen (siehe SX, S. 74 ff.) können Sie den Helden auch im Gespräch mit anderen Reisenden vermitteln, die gerade aus Sidor Corabis kommen oder von dort stammen.

beginnt sich bereits rot zu färben und wird bald hinter dem Horizont versinken. Auch die Zahl der Reisenden, die euch begegnen, hat merklich abgenommen, und bald werdet ihr allein auf der Straße sein. Doch was sollte euch hier schon Böses erwarten? So genießt ihr die Stille und Einsamkeit, während ihr vor Einbruch der Dunkelheit noch ein paar Meilen zurücklegt.

Plötzlich hört ihr, zunächst leise, doch je weiter ihr vorankommt immer lauter, Schreie und Waffengeklirr – Geräusche, die eigentlich euren Erfahrungen der letzten Tage nach nicht so recht in diese Lande passen wollen.

Die Helden werden der Ursache sicherlich auf den Grund gehen wollen. Wenn sie als Bedeckung für einen Handelszug unterwegs sind, gehört die Sicherung des Weges zu ihren Aufgaben. In diesem Fall werden sie von ihren Auftraggebern eine entsprechende Aufforderung erhalten, wenn sie nicht von selbst tätig werden.

Der Kampflärm kommt aus einer Senke zwischen den Hügeln, durch die sich die Straße windet. Links und rechts der Straße stehen die Büsche und Bäume in dieser Senke besonders dicht beisammen und stellen so einen idealen Ort für einen Hinterhalt dar. In eben einen solchen Hinterhalt scheinen dabei zwei Neristu geraten zu sein, die sich verzweifelt einer bunt gemischten Übermacht erwehren.

Wenn die Helden näher kommen können sie erkennen, dass es sich um zwei recht junge Nerista handelt. Eine der beiden hält eine Kette in der Hand, an der sie einen gefesselten Amaunir mit sich führt, der sich nach Leibeskräften loszubrechen versucht.



Kampflärm im Abendrot

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So geht ihr schon den gesamten Tag ohne Zwischenfälle oder Belästigungen eures Weges. Die Sonne

Beide Nerista scheinen in den Kampfeskünsten recht bewandert zu sein, was für das Volk der Neristu eher untypisch ist. Auch Waffen und Rüstung deuten darauf hin, dass sie einer kämpferischen Profession angehören, derweil die Angreifer eher abgerissen aussehen und damit unschwer als Banditen ausgemacht werden können. Alles hat den Anschein, dass die Angreifer den in Ketten gelegten Amaunir befreien wollen. Vielleicht ist er ein Kumpan, der in die Hände von Kopfgeldjägern geraten ist?



Noch bevor die Helden ganz heran sind, trifft der Huftritt eines Satyars, der zu der Bande gehört, die kleinere der beiden Kopfgeldjägerinnen in den Bauch. Mit seinem Friedensstifter schlägt der Satyar gleich noch einmal hinterdrein, so dass die Nerista bewusstlos zusammenbricht und am Boden liegen bleibt. Ihre Begleiterin gerät angesichts der Übermacht, der sie nun allein gegenübersteht, in Panik. Sie schlägt wild um sich, ohne wirklich Schaden unter ihren Gegnern anzurichten.

Die Helden sollten in der Zwischenzeit so weit herangekommen sein, dass sie sich aktiv am Kampf beteiligen und ihrerseits auf die Banditen losgehen können. Fernkampfwaffen wie auch magische Angriffe können natürlich bereits aus einiger Entfernung erfolgen. Sollten die Spieler mit diesen Mitteln eingreifen wollen (wobei allerdings die Gefahr besteht, die beiden Kopfgeldjägerinnen zu treffen), können sie den Zusammenbruch der Nerista dennoch nicht verhindern.

Die Bande zählt vier Köpfe mehr als die Helden. Ihr gehören neben zwei Satyaren nur Menschen und einige Amaunir an. Bedenken Sie beim Kampfgeschehen auch die Fähigkeiten von Kopfstoß bzw. Schwanzangriff der Satyare und Amaunir.

Die Werte der beiden Satyare:

MU 13 LeP 30 AuP 32 AsP – RS 2 MR 8 GS 8
AT 13 PA 11 TP 1W+2 (Friedensstifter/Kopfstoß)

Die Werte der Amaunir:

MU 12 LeP 26 AuP 30 AsP – RS 2 MR 8 GS 8
AT 12 PA 11 TP 1W+3/1W (Machira/Schwanzangriff)

Die Werte der Menschen:

MU 13 LeP 28 AuP 28 AsP – RS 1 MR 9 GS 8
AT 13 PA 10 TP 1W+3 (Kurzschwert/Machira)

Neben den Helden kämpft natürlich auch Alayni, die verbliebene Nerista, weiter gegen die Schurken. Ihre Werte finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae** auf S. 71. Zum Zeitpunkt des Eingreifens der Helden verfügt sie noch über 19 LeP. Sorgen Sie dafür, dass sie weder getötet noch bewusstlos wird. Daneben ist auch der gefangene Amaunir nicht untätig und setzt angesichts der Aussicht auf Befreiung zumindest Schwanz und Füße ein, um seine Häscherin und die Helden zu bedrängen. Verwenden Sie für ihn ebenfalls die oben aufgeführten Werte der Amaunir. (Seine AT 'Tritt' beträgt 11.) Selbstverständlich können sich die Helden auch diesem Gegner widmen, allerdings sollte er den Kampf überleben.

Sobald mehr als die Hälfte der Angreifer besiegt sind und auch die übrigen einige Blessuren hinnehmen mussten, fliehen die Schergen unverrichteter Dinge. Ihren in Ketten liegenden Kumpan lassen sie zurück und geben den Helden noch etliche Flüche und Verwünschungen mit auf den Weg. Wenn die Helden die Flüchtenden verfolgen sollten, lassen Sie sie noch den einen oder anderen Banditen erwischen. Der Rest entkommt jedoch in der Dämmerung in den Büschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Kampf ist vorbei, die Banditen haben das Weite gesucht und sind im Gebüsch verschwunden. Keuchend haucht euch die Nerista im kehligen Tonfall der Neristu ein "Danke" entgegen, ehe sie sich erschöpft zu Boden sinken lässt. Noch immer hält sie die Kette mit dem Gefangenen in der linken unteren Hand. Während sie tief durchatmet, lässt sie den Blick über den Platz streifen und ruft erschrocken "Chirani", als sie ihre Gefährtin reglos im Staub liegen sieht. Sie rafft sich auf und stürzt zu ihr hinüber. In ihrer Verzweiflung lässt sie dabei die Kette los, was der gefangene Amaunir nicht ungestraft lässt und sich aus dem Staub zu machen versucht.

Geistesgegenwärtig sollte mindestens einer der Helden versuchen, den Gefangenen zu halten, was mittels einer einfachen GE-Probe auch gelingt. Sollten die Helden nicht von selbst darauf kommen, lassen Sie die Spieler notfalls eine IN-Probe ablegen oder geben Sie dem Helden mit der höchsten IN einen entsprechenden Hinweis.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst jetzt stellt ihr fest, dass es um Chirani – dies muss wohl der Name der bewusstlosen Kopfgeldjägerin sein – alles andere als gut bestellt ist. Während des Kampfes hat sie etliche blutende Wunden hinnehmen müssen. Besonders der Blutverlust an ihrer linken Seite ist so groß, dass sich schon eine regelrechte Lache unter ihrem Körper gebildet hat. Fieberhaft beginnt die andere Kopfgeldjägerin auf Chirani einzureden. Gleichzeitig kramt sie in einer Gürteltasche herum, offensichtlich auf der Suche nach einem Heilmittel. Auch ohne großartige Heilkunde-Kenntnisse könnt ihr erkennen, dass Chirani verbluten wird, wenn ihre Blutungen nicht sehr schnell gestoppt werden können.

Sofern die Helden über entsprechende Kenntnisse verfügen, können sie ihren Teil zur Rettung Chiranis beitragen und ihren Zustand stabilisieren. Als wesentlich schwieriger erweist sich magische Hilfe, denn Chirani verfügt über eine sehr hohe Magieresistenz (MR 14).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem Chirani hinreichend versorgt ist, atmet ihre Gefährtin noch einmal tief durch und schaut hinauf an den sich verdunkelnden Himmel, an dem bereits die ersten Sterne zu sehen sind. Schließlich blickt sie euch an und bedankt sich mit wenigen Worten für eure Hilfe. Nach einem kurzen Zögern reicht sie euch die untere rechte Hand.

(Leonir und besonders große Helden müssen sich bücken, um die Hand zu ergreifen).



Die Geste wirkt wie einstudiert und ist offensichtlich ungewohnt für die Nerista. Eventuellen Satyren unter den Helden begegnet die Kopfgeldjägerin auffallend zurückhaltend. Beschämt blickt sie kurz zu Boden, ehe sie euch wieder anschaut.

„Nochmals danke“, sagt sie schließlich mit fester Stimme, „doch nun will ich euch nicht länger aufhalten. Ich habe eure Zeit schon viel zu lange in Anspruch genommen.“ Hinter diesen Worten spürt ihr deutlich, wie unangenehm der Kopfgeldjägerin die Situation ist. Offensichtlich weiß sie selber nicht genau, wie es nun weitergehen soll. Verwirrt schaut sie auf ihre verwundete Gefährtin, die noch immer am Boden liegt und kaum reisefähig ist, und wendet ihren Blick schließlich an der Kette entlang auf ihren Gefangenen, der sie hämisch angrinst.

Die noch immer schwer verwundete Nerista auf der einen und ein zur Flucht entschlossener Gefangener auf der anderen Seite – den Helden sollte schnell klar werden, dass Alayni in keinem Falle in der Lage sein wird, den Weg mir Chirani und ihrem Gefangenen fortzusetzen. So werden sie der Nerista hoffentlich ihre Hilfe anbieten. Andernfalls wird Alayni die Helden, sobald sie sich zum Gehen wenden, doch zögerlich um Hilfe bitten. Sagen die Helden diese zu, wirkt Alayni merklich erleichtert, und plötzlich fällt ihr ein, dass man sich bislang noch gar nicht bekannt gemacht hat. Sie stellt sich den Helden als „Alayni, Kopfgeldjägerin aus Sidor Corabis“ vor.

Die Sonne ist mittlerweile hinter dem Horizont versunken, und das Licht des vergehenden Tages ist nur als schmaler, gelbroter Streifen über den Hügeln zu sehen. Es liegt in der Entscheidung der Spieler, ob sie in der anbrechenden Nacht noch weiterreisen wollen oder lieber an Ort und Stelle ein Lager aufschlagen. Sofern die Helden mit einem Handelszug unterwegs sind, hat dieser nunmehr auch den Kampfplatz erreicht. Die Auftraggeber bestehen auf eine Fortsetzung des Weges bis zum nächsten Gasthaus, welches nicht mehr allzu weit entfernt sein kann. In diesem Falle kann Chirani auf einen der Wagen gebettet und so recht einfach transportiert werden. Sind die Helden jedoch allein unterwegs, müssen sie zunächst eine Trage anfertigen, auf der die Verwundete getragen werden kann. Holz findet sich in den Büschen am Wegesrand in ausreichender Menge und Beschaffenheit, um daraus auch mit einfachen Mitteln eine Trage zu bauen. Notfalls kann mit weichen Zweigen eine Matte zwischen zwei Äste geflochten werden.

Unabhängig vom weiteren Geschehen wird Alayni den Helden auf Nachfrage noch etwas über sich erzählen. Im Gegenzug ist sie darauf bedacht, etwas über ihre neuen Gefährten zu erfahren.

Dieses Gespräch kann sowohl am Lagerplatz wie auch während des Weges und später in einer Herberge erfolgen. Dabei können die Helden Folgendes erfahren:

- Alayni hat ihr Handwerk von ihrer Mutter gelernt, mit der sie auch zusammen noch etliche Aufträge durchgeführt hat.
- Sie stammt aus dem Nerenith von Sidor Corabis (auf Nachfrage der Helden erklärt sie, dass es sich dabei um ein rein von Neristu bewohntes Viertel der Stadt handelt).
- Sie hofft inständig, dass es Chirani schnell wieder besser geht (eine *Menschenkenntnis*-Probe +2 lässt aus ihrem Gesichtsausdruck schließen, dass sie dies jedoch nicht glaubt).

Auf Nachfrage der Helden wird sie auch die folgenden Informationen preisgeben:

- Mit Chirani hat sie auch schon gemeinsame Aufträge durchgeführt; zudem war sie an der Ausbildung ihrer Gefährtin beteiligt.
- Auf Chiranis Zustand angesprochen, insbesondere wenn die Sorge bemerkt wurde: Chirani ist eine eher kränkliche Nerista.
- Ihre Eltern, die beide ebenfalls Kopfgeldjäger waren, sind schon vor Annereton getreten, ebenso ihre Zwillingschwester Ulcami.
- Auf weitere Fragen zu ihrer Familie: Ihr Vater starb, als sie noch klein war. Ihre Mutter wurde vor 4 Jahren von einem Satyar getötet (dabei wirft sie Satyren unter den Helden einen verschämt-misstrauischen Blick zu). Ulcami kam bei einem Unfall in einer Alchimistenwerkstatt, in der sie lernte, ums Leben.
- Ihr Gefangener trägt den Namen Phaio'Gach, der von Serr Horidum, einem wohlhabenden Honoraten des Hauses Eupherban, gesucht wird. (Eine Beschreibung des Amaunirs finden Sie im Anhang auf Seite 71.) Für den Kopf des Amaunirs hat Horidum den beiden Kopfgeldjägerinnen eine nicht unbeträchtliche Summe geboten. (Sollten die Helden dem Haus Eupherban freundschaftlich gegenüberstehen oder sogar diesem entstammen, ordnen sie Horidum einem anderen Haus zu, jedoch nicht Kouramnion, da die Helden ihm im Verlauf des Abenteuers noch auf weniger freundliche Weise begegnen werden.)
- Darüber hinaus kann sie natürlich auch einige Informationen über Sidor Corabis geben.

Noch am Abend erwacht Chirani für einige Minuten aus der Bewusstlosigkeit und fällt sodann in tiefen Schlaf. Trotz der Wundversorgung ist sie aufgrund des Blutverlustes sehr geschwächt, was Alayni große Sorgen zu bereiten scheint. Der Rest der Nacht verläuft unabhängig vom Aufenthaltsort ohne Zwischenfälle. Phaio'Gach wird im Wechsel von Alayni und einzelnen Helden bewacht.



Der Weg zu Annereton

Ein neuer Morgen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr am nächsten Morgen erwacht, seid ihr guter Dinge. Das ändert sich jedoch, als ihr nach Chirani seht, deren Zustand sich keineswegs gebessert zu haben scheint. Die Kopfgeldjägerin fiebert, und die feinen Härchen kleben schweißnass am Körper. Behutsam flößt Alayni ihrer Gefährtin etwas Wasser ein. Doch Chirani ist kaum in der Lage, dieses zu schlucken. So beschließt ihr, den Weg so schnell wie möglich fortzusetzen, erfüllt von der Hoffnung, in Sidor Corabis mehr für die junge Nerista tun zu können.

Bereits nach wenigen Meilen können die Helden die äußeren Viertel von Sidor Corabis in greifbarer Entfernung ausmachen. Die Aussicht, die Stadt im Verlauf des Tages zu erreichen, sollte sie etwas zuversichtlicher stimmen. Auch wenn die Helden alleine unterwegs sind, kommen sie mit der Trage nicht schneller voran als in Begleitung eines Handelszuges. So scheint sich die Straße bis zu den ersten Häusern noch ewig hinzuziehen. In immer kürzer werdenden Abständen sieht Alayni nach Chirani, um ihre Temperatur zu fühlen und ihr etwas Wasser einzufloßen. Auch weitere Versuche von Seiten der Spieler, mit den ihnen zu Verfügung stehenden Mitteln etwas zu Chiranis Genesung beizutragen, bleiben ohne den erwarteten Erfolg. Ab und an erwacht die Kopfgeldjägerin zwar für kurze Momente aus ihrem Tiefschlaf, ist dann jedoch orientierungslos und schließt wenig später wieder die Augen.

Tod einer Freundin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mittlerweile muss es kurz vor Mittag sein. Nicht mehr ganz eine Stunde und ihr werdet die ersten Häuser von Sidor Corabis erreicht haben. Dennoch, in das Zentrum der Stadt hinein werden es noch etliche Meilen sein, denn die Paläste und Turmbauten, die sich auf den Hügeln erheben, scheinen noch immer weit entfernt zu sein. Plötzlich reißt euch ein leises Stöhnen aus eurem Trott. Mit einem schnellen Satz hechtet Alayni an die Seite ihrer Gefährtin. Chirani hat die Augen aufgeschlagen, und als sie Alayni sieht, huscht ein Lächeln über ihr Gesicht. Behutsam streicht Alayni ihr über das schwarze Haar und redet leise auf sie ein. Stockend und mit matter Stimme versucht Chirani etwas zu sagen, was sich in euren Ohren eher wie ein trockenes Husten anhört (Helden, die des Neristal etwas mächtig sind, können zumindest die Worte *sterben* und *nein* heraushören). Mit einem Mal werden ihre zuvor glasierten Augen klar, und unendlich langsam hebt Chirani ihre

obere linke Hand, lässt sie jedoch nach wenigen Sekunden kraftlos wieder herniedersinken. Mit Tränen in den Augen ergreift Alayni die Hand und legt sie sich auf die rechte Schulter, während sie ihre eigene Linke auf Chiranis Schulter legt – offensichtlich ein neristischer Gruß. Noch einmal versucht Chirani etwas zu sagen, doch es gelingt ihr nicht. Einen Augenblick später schließt sie die Augen – für immer.

Verleihen Sie dieser Szene die nötige Dramatik und lassen Sie die Helden spüren, wie sehr Chiranis Tod ihrer Gefährtin zu Herzen geht. Die junge Kopfgeldjägerin war für Alayni nicht nur Schülerin und Begleiterin, sondern auch eine Freundin. Nach dem Verlust von Eltern und Schwester trifft sie dieser erneute Schlag entsprechend hart. Auch den Helden sollte Chiranis Tod zu denken geben, da sie nicht in der Lage waren, die inneren Verletzungen, welche die Nerista durch die Huftritte des Satyars hinnehmen musste, zu heilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tränen rinnen aus den dunklen Augen über Alaynis Gesicht, und nachdem sie einige Zeit still neben der Toten gehockt hat, legt sie deren Arme auf der Brust zusammen. Dann erhebt sie sich und wischt sich mit den Händen die Tränen aus dem Gesicht, um nur einen Augenblick später wütend um sich zu schlagen, wobei sie zum Glück niemanden verletzt. Dabei lässt sie einen wahren Redeschwall in ihrer Muttersprache los (von welchem auch kundige Helden nicht ein Wort verstehen). Ihrem Gesichtsausdruck nach muss es sich dabei um wüste Flüche und Verwünschungen handeln.

Sobald die Helden versuchen, Alayni zu beruhigen, bricht sie wieder in Tränen aus. Wenn die Helden nicht schon aus dem Gespräch am Abend wissen, dass Alaynis Eltern und ihre Schwester bereits tot sind, wird sie den Helden nun diese Begebenheit erklären. Über die Todesumstände ihres Vaters weiß sie nicht viel, da sie selbst zu jenem Zeitpunkt "höchstens eine Handvoll Jahre" zählte (und somit maximal vier war). Ihre Mutter hingegen starb, als Alayni kurz vor Ende ihrer Ausbildung mit ihr zusammen auf der Jagd war. Sie fand den Tod durch Huftritte, Hornstöße und die Waffen von zwei Satyren, ohne dass Alayni irgendetwas zu ihrer Rettung beizutragen vermocht hätte (wenngleich sie die beiden Gegner hasserfüllt niedergemacht hat). Und nun hat sie mit Chirani eine weitere Cirkelschwester innerhalb weniger Jahre verloren, deren Leichnam sie zu ihresgleichen zurückbringen muss. (Nach diesen Ausführungen dürfte den Helden auch Alaynis abweisendes Verhalten Satyren gegenüber verständlich sein. Ein Satyar in der Gruppe täte gut daran, sie entsprechend vorsichtig zu behandeln.)



In aller Eile

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer Weile hat sich Alayni endlich wieder beruhigt. Doch ebenso plötzlich, wie ihre Trauer verfliegen ist, bricht sie nun unvermittelt in Hektik aus und treibt euch zur Eile an. Euch beschleicht plötzlich das unangenehme Gefühl, als ob die Nerista den Leichnam so schnell wie möglich loswerden möchte. Irgendwie scheint euch dieses Verhalten so ganz und gar nicht zu den übrigen Geschichten zu passen, die ihr bislang über die Neristu und ihren Totenkult vernommen habt. In all dieser Eile scheint selbst Alaynis Gefangener zweitrangig, wenn nicht gar vergessen zu sein. Hätte [ein geeigneter Held] nicht ohnehin schon seit einiger Zeit die Kette gehalten, wäre Phaio'Gach wohl schon längst über alle Berge.

Auf Nachfrage wird Alayni den Helden erläutern, dass sie nur aus einem Grunde solche Eile an den Tag legt: Die neristische Tradition erfordert es, dass ein Toter innerhalb einer Mondphase (also einer Woche) vom Cirkel zum Dir-An-Sun gebracht wird.

Der Dir-An-Sun, so erklärt sie weiter, ist der Tempel Ansumyas und Anneretons; ein pfeilerartiges Gebäude inmitten des Viertels. Gleichzeitig ist der Pfeiler auch Begräbnisstätte, denn unter ihm erstrecken sich unzählige Gewölbe, die die leblosen Hüllen der vor Annereton getretenen Seelen aufnehmen. Doch bis der Leichnam vom Cirkel zum Dir-An-Sun gebracht werden könne, sei einiges an Vorbereitungen zu treffen, weshalb Eile geboten sei.

Wenn die Helden darauf hinweisen, dass die Stadt doch sehr nahe sei und man das Viertel der Neristu wohl noch am selben Tage erreichen werde, wird Alayni ihnen zwar zustimmen, sich aber dennoch weiterhin beeilen. Die Helden können schließlich in Erfahrung bringen, dass es der Nerista nach dem Tode ihrer Mutter nur unter großen Mühen und Anstrengungen gelungen ist, den Leichnam fristgerecht zum Tempel zu geleiten und sie in keinem Falle jemals wieder in eine derartige Situation kommen möchte.

Mehr ist aus Alayni zu diesem Zeitpunkt nicht herauszubekommen, so dass der größte Teil des Weges schweigend vergeht. Nach gut einer Stunde erreichen die Gefährten schließlich die äußeren Viertel von Sidor Corabis.

Sidor Corabis

Hintergrundmusik zu den folgenden Szenen (eventuell wiederholend, bis die Helden den Nerenith erreichen):
'The Might of Rome' aus dem Soundtrack von 'Gladiator'.

Die äußeren Viertel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die ersten Häuser – oder sollte man sie besser als Hütten bezeichnen? – von Sidor Corabis wirken wenig grandios. Schmutzig und dreckig ist es hier, und die Menschen, die ihr zwischen Bretterwänden und Zeltplanen umherhuschen seht, scheinen zu den Ärmsten der Armen unter den Bewohnern zu gehören.

Nachdem ihr etwa eine halbe Meile durch das Viertel gezogen seid, erblickt ihr etwa einhundert Schritt vor euch einen Handelszug, der von mit Knüppeln und Messern bewaffneten Menschen bedrängt wird. Erbarmungslos schlagen die Händler und ihre Söldner auf die Bettelnden ein, die sich zumeist nach wenigen Schlägen von der Straße machen und zwischen den Hütten verschwinden. (Wenn die Helden selber einen Handelszug begleiten:) Ihr ahnt schon, dass nach der eher ruhigen Reise hier nun doch noch euer Einsatz gefragt sein wird.

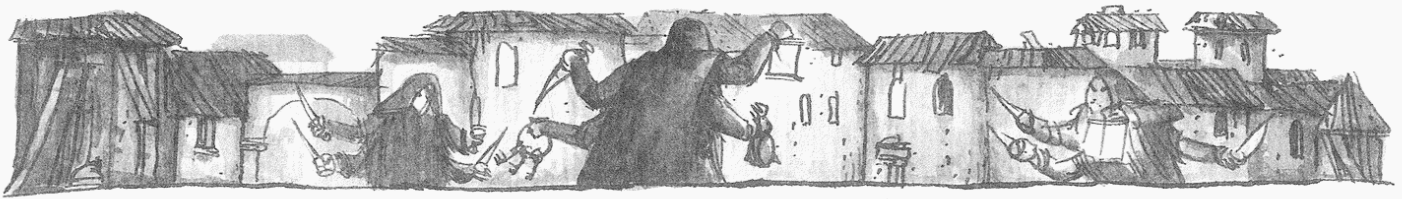
Die Bettler

Tatsächlich wird den Helden wenig später ebenfalls von den Bettlern der Weg verstellt. Lautstark verlangen die Armen nach Almosen (insbesondere dann, wenn die Helden als Karawanengeleitschutz arbeiten). Mit einigen wenigen Schlägen lassen sie sich, wie schon aus der Ferne beobachtet, vertreiben. Machen die Helden den Fehler, auch nur einem der Bettler etwas zu geben, werden sie die ganze Meute bis zum Erreichen der besseren Viertel nicht mehr los.

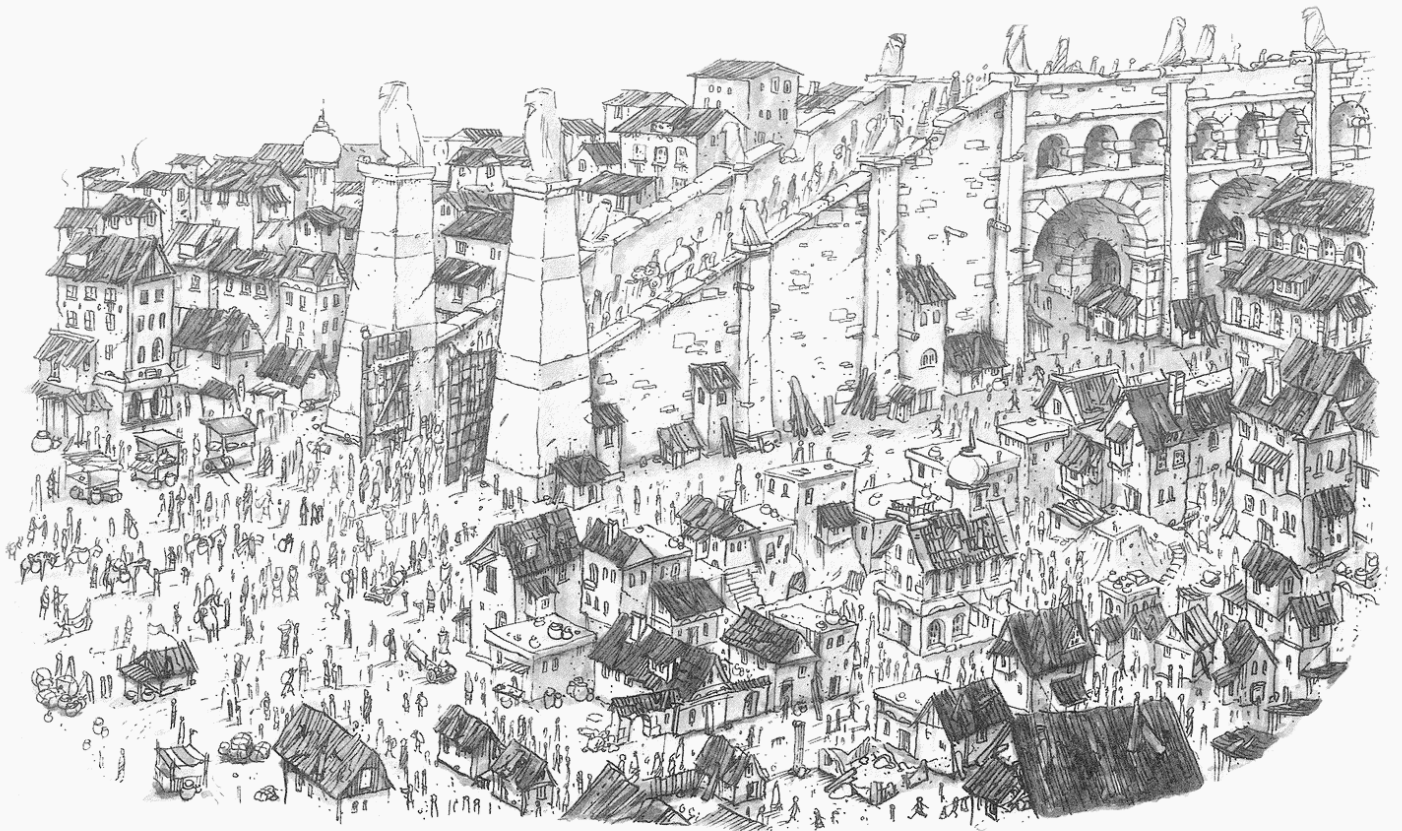
Die Werte der Bettler

MU 11 LeP 24 AuP 20 AsP – RS 1 MR 6 GS 7
AT 11 PA 9 TP 1W+1 (Messer/Knüppel)

Ein Bettler, der mehr als 10 SP einstecken musste, wird sich so gut wie irgend möglich aus dem Getümmel zurückziehen. Sofern die Helden Chiranis Leichnam auf einer Bahre transportieren, müssen sie diese zunächst einmal ablegen, bevor sie die Hände zum Kämpfen frei haben. Allerdings schlägt der Anblick der toten Nerista allein bereits einige der Bettler in die Flucht.



Auf der Hochstraße



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je weiter ihr voranschreitet, desto voller werden die Straßen, und entsprechend langsamer kommt ihr voran. Karren und ganze Reihen von Sklaven, die Lasten transportieren, beherrschen das Straßenbild. Dazwischen drängen sich immer wieder besser gestellte Bürger mit ihren Leibwächtern durch die Menge, ohne sich darum zu scheren, ob ihnen jemand im Wege steht oder nicht. Überall an den Ecken halten Angehörige der Brajangsgarde Wacht, bemüht, die Ordnung aufrecht zu erhalten. Schon allein ihre Präsenz scheint die Armen ruhig zu halten. In einiger Entfernung erheben sich zwei Türme, einer auf jeder Straßenseite. Statt eines Daches thronen große Falkenstatuen auf der obersten Plattform, die aus funkelnden Augen wachsam hinab auf die Straße blicken. Als ihr näher kommt, erkennt ihr, dass die Straße hinter den Türmen leicht anzusteigen beginnt. Zu beiden Seiten der Straße erhebt sich eine etwa vier Schritt hohe Mauer. Zwischen den beiden Türmen befindet sich ein großes, schwarzes Tor, über und über mit Eisenplatten beschlagen, welches einer Festung alle Ehre machen würde.

Die Helden haben den Zugang zur Hochstraße erreicht. Diese wird ebenfalls von der Brajangsgarde bewacht. Gut zwei Dutzend Wachen haben an den Türmen Aufstellung bezogen. Handelszüge werden von den Gardisten einfach durchgewunken und können ungehindert passieren. Einzelne Reisende und

kleine Gruppen werden zumindest nach dem Wohin und Woher befragt, ehe auch sie passieren dürfen. Sehen die Helden gar zu unzivilisiert oder zu fremdartig aus, werden sie in das Untergeschoss eines der beiden Türme gebeten und einer genaueren Befragung unterzogen, zumal sie eine Neristu-Leiche mit sich führen. Sofern die Helden sich nicht selber geschickt aus der Affäre ziehen können, wird Alayni ein gutes Wort für sie einlegen. Sie wird den Gardisten erklären, dass sie ihren Gefangenen im Auftrage von Serr Horidum ye Eupherban zur Strecke gebracht hat und es sich bei der Toten um ihre Begleiterin handle, die nun von Freunden zu ihrer Familie gebracht werde. Wenn die Helden sich besonders auffällig benommen oder den Gardisten zunächst Widerstand geleistet haben, ist darüber hinaus noch ein kleines Bestechungsgeld in Höhe von 1W6 Pekunos fällig, bevor sie ihren Weg über die Hochstraße fortsetzen können.

Über den Dächern

Die Hochstraße führt, auf hohen Pfeilern errichtet, über die äußeren Randbezirke von Sidor Corabis zu den acht Hügeln, auf denen der ursprüngliche Stadtkern vor Jahrtausenden erbaut wurde. Zum Schutz der Reisenden ist die Straße zu beiden Seiten mit einer Mauer versehen, solange sie über die Rampe in die Höhe steigt. In regelmäßigen Abständen von 20 Schritt erheben sich dazu Säulen aus der



Mauer, auf denen ebenfalls Falkenstatuen hocken, die ihren Blick abwechselnd auf die Straße und in die Viertel darunter werfen. Am Ende der Rampe verringert sich die Mauer auf eine Brüstung von etwas mehr als einem Schritt, so dass ein Shingwa gerade noch darüber gucken kann. Dort, wo ein Pfeiler die Straße stützt, befinden sich links und rechts ovale Ausbuchtungen, in denen wiederum Säulen mit darauf hockenden Falkenstatuen errichtet sind.

Auf der Hochstraße selbst geht es gesitteter zu als noch unten zwischen den Baracken. Karren und Lasttiere bewegen sich in Reih und Glied vorwärts, und die Straße ist breit genug, um auch ein langsames Fuhrwerk bei Gegenverkehr zu überholen. Ein wirres Durcheinander könnte sich zudem kein Reisender auf der Straße erlauben, denn sie befindet sich mittlerweile 12 Schritt über dem Boden. Ein Sturz aus dieser Höhe dürfte tödlich enden. Helden mit Höhenangst sollte in dieser Situation eine entsprechende Probe abverlangt werden, bei deren Gelingen es schon einiger Überredungskunst von Seiten der übrigen Gefährten bedarf, um den Weg zumindest in der Mitte der Straße fortzusetzen. Noch immer steigt die Straße leicht an und wird doch den ersten der alten Hügel berühren, ohne dessen Höhe zu erreichen.

Nach etwa zwei Meilen erhebt sich auf einem Pfeiler ein kleiner Turm, auf dessen Plattform zwei Brajansgardisten Wache halten. Zwei weitere stehen vor der Tür des Gebäudes und schauen gelangweilt dem Treiben auf der Straße zu. Einige hundert Schritte weiter beginnt sich das Stadtbild allmählich zu verändern, wenn man über die Brüstung sieht. Zwischen den Hütten und Baracken erheben sich immer öfter steinerne Bauten, und noch zwei Meilen und einen Gardistenturm weiter führt die Straße über eine hohe Mauer hinweg, hinter der sich fast ausschließlich steinerne Bauten befinden.

Die Zollstation

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungefragt erklärt Alayni, dass ihr nun die äußeren Bezirke hinter euch gelassen habt und euch über der eigentlichen Stadt befindet. Und tatsächlich sieht das Gewirr aus Straßen und Gassen schon etwas geordneter aus als zwischen den armseligen Baracken. Die Höhe über dem Boden beträgt inzwischen etwa 15 Schritt, und der Gedanke daran, dass sich in einigen Schritt Abstand Hausdächer unter den Brückenbögen befinden, hat etwas Beunruhigendes an sich.

„Seht ihr den hohen Turm dort hinten, der sich über alle anderen erhebt? Das ist der Horaspalast. Es heißt, man könne von dort oben so weit schauen wie von keinem anderen Gebäude!“, verkündet Alayni. „Wenn wir erst einmal um den Hügel herum sind, werden wir die Straße verlassen müssen.“

Fragend blickt ihr Alayni an. Wie soll man wohl von einem derart hoch liegenden Weg plötzlich auf den Boden gelangen? Doch noch bevor ihr dazu kommt,

eure Zweifel in Worte zu fassen, deutet Alayni auf ein Haus, das sich in einiger Entfernung über der Straße erhebt.

„Dort hinter der Zollstation führt eine Rampe hinunter zwischen die Hügel. Solche Abgänge sind hier an der Straße nun immer öfter zu finden. Zollstationen leider auch“, fügt sie seufzend hinzu und tastet eine ihrer Gürteltaschen ab, als wolle sie sich vergewissern, dass sich ihr Geldbeutel noch dort befindet, wo er hingehört.

Auf einem besonders breiten Brückenpfeiler der Hochstraße erhebt sich ein aus grauem Stein errichtetes Gebäude, das die Straße mit zwei großen Bögen überspannt. Über den mit dunkelroten Ziegeln gedeckten Dächern wehen etliche Fahnen, die auf gelbem Grund zwei schwarze Säulen mit gekröntem schwarzen Auge darauf zeigen. (*Heraldik* +4: Die Fahnen zeigen das Symbol des Horasiats Corabeniu, dessen Metropole Sidor Corabis ist.) Obwohl die Straße vor dem Gebäude etwas breiter wird und einen kleinen Platz bildet, gerät der Verkehr ins Stocken. An einem schweren Holztisch in der Tordurchfahrt sitzen ein Handvoll Shinxirgardisten, die von den Reisenden Wegezoll für die Benutzung der Hochstraße erheben.

Nach einer guten halben Stunde sind die Helden schließlich an der Reihe. Wieder werden sie von Kopf bis Fuß gemustert und dürfen schließlich gegen ein Wegegeld von einem Pekunos je Bein passieren. Dieses Wegegeld wird nicht nur von den Helden, sondern auch von eventuellen Last- und Reittieren erhoben. Alayni muss zudem auch noch für Phaio'Gach und auch für Chirani zahlen. Wenn die Helden sich einmischen und protestieren, werden sie mit der Bemerkung „Wenn sie noch leben würde, wäre sie schließlich auch zu Fuß gegangen!“ abgespeist und mit Blicken oder gar harschen Worten oder notfalls auch durch das Ziehen der Waffen zum Weitergehen gedrängt. Alayni, der die Prozedur bereits hinreichend bekannt ist, wird die Helden zudem zum Weitergehen bewegen, da sie um die Unsinnigkeit der Diskussion mit den Shinxirgardisten weiß.

Helden, die als Geleitschutz unterwegs sind, brauchen keinen Wegezoll zu bezahlen, da dieser von den Auftraggebern entrichtet wird. In diesem Falle wird der Handelszug die Hochstraße an der dritten Rampe verlassen und unweit der Abfahrt ein Lagerhaus ansteuern. Mit dem Erreichen des Lagerhauses haben Ihre Helden das Ziel ihres Auftrages erreicht und können den vereinbarten Lohn entgegennehmen. Alayni harrt während dessen mit ihrem Gefangenen und Chiranis Leichnam oberhalb der Rampe auf der Hochstraße aus und wartet auf die alsbaldige Rückkehr der Helden.

Prachtvolle Paläste

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr setzt euren Weg auf der Hochstraße fort. Schon bald überquert die Straße eine weitere Mauer, und wenig später kreuzt eine andere Straße, ebenfalls auf Pfeilern errichtet,



aber nur etwa 10 Schritt hoch und halb so breit, euren Weg. Von der Hochstraße führen auf beiden Seiten Treppen hinab, so dass sich eine regelrechte Kreuzung ergibt. Nur hundert Schritt weiter ist es dann ein zwei Schritt breiter Kanal, in dem grünlich schimmerndes Wasser hin- und herschwappt, der wiederum die Hochstraße kreuzt. Immer öfter erkennt ihr tiefer liegende Straßen, Wege, Kanäle und Rampen, die von der Hochstraße hinunterführen und deren Aufgänge von Brajangardisten bewacht werden. Schließlich gelangt ihr an den ersten der alten Hügel, an deren Hang sich die Hochstraße entlang windet. Auf der Spitze des Hügels steht einer der prächtigsten Paläste, die ihr je gesehen habt. Türme und Türmchen, Erker und Bögen ragen aus dem prunkvollen Gebäude hervor, das trotz seines gewiss sehr hohen Alters eine Erhabenheit ausstrahlt, die euch schauern lässt. Auch die übrigen Paläste und noch tiefer liegenden Villen zeigen sich ebenso prachtvoll herausgeputzt. Wie mag da erst der Horaspalast aussehen?

Unter Alaynis Führung folgen die Helden der Hochstraße um den gewaltigen Hügel herum. Das Gebiet ist derart groß, dass man ohne Mühe ein Dutzend Domänen nebst den dazugehörigen Feldern auf der gleichen Fläche unterbringen könnte. Hier und da zweigen Wege von der Hochstraße ab, die auf den Hügel führen. An den Abzweigungen stehen nicht nur Brajangardisten, sondern auch der ein oder andere Kämpfer in Myrmidonentrüstung (deren Feldzeichen jedoch keine Truppenzugehörigkeiten, sondern Familiensymbole zeigen und damit als Haustruppen den einzelnen Optimatenhäusern und -familien zugeordnet werden können, was sich mit einer *Heraldik*-Probe +7 bewerkstelligen lässt). Einige Wege enden vor Toren im Berg, vor denen nochmals Bewaffnete postiert sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Hügel zur Hälfte umrundet habt, teilt sich die Hochstraße. Zielstrebig schlägt Alayni den Weg ein, der vom Palasthügel weg führt. Etwas abseits der Hochstraße erhebt sich aus dem Häusermeer in einiger Entfernung ein grauer Turm, der einem Obeliskn ähnelt, dem man die Spitze abgeschlagen hat.

“Da seht ihr unser Ziel”, erklärt Alayni den Helden, indem sie mit den linken Händen auf den Turm zeigt. “Dort vorne erhebt sich der Dir-An-Sun.”

Ein Abstieg mit Hindernissen

Die Nähe der heimatlichen Gefilde lässt Alayni noch einmal Kraft schöpfen. Mit weit ausgreifenden Schritten läuft sie voraus, den gefesselten Phaio'Gach an der Kette hinter sich her ziehend. So gut es eben geht müssen die Helden versuchen, mit der Kopfgeldjägerin Schritt zu halten – zumal sie noch die Bahre mit Chiranis Leiche zu tragen haben. Als Alayni an der nächsten Rampe die Hochstraße verlassen will, stößt sie einen ungehaltenen Fluch aus. Ein Teil der Rampe ist zusammengebrochen und daher unpassierbar, wenn man nicht fünf Meter in die Tiefe springen will. Schulterzuckend verkündet sie den Helden, dass man nun notgedrungen den nächsten Abstieg nehmen müsse. Der Inhalt dieses Ausspruches wird den Helden jedoch erst in dem Augenblick bewusst, als Alayni die nächste von der Hochstraße hinabführende Treppe hinunter zu steigen beginnt, Phaio'Gach vor sich her stoßend.

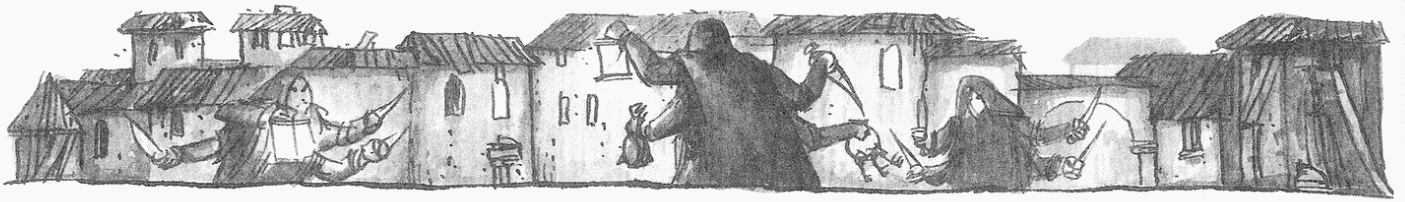
Es erweist sich alles andere als einfach, die Bahre mit Chiranis Leichnam die recht schmale Treppe hinabzubugsieren. Verlangen Sie den Spielern für die Überwindung von immerhin etwa 13 Schritt Höhenunterschied mehrere Proben auf GE, *Klettern* und/oder *Körperbeherrschung* ab, die für höhenängstliche Helden um den entsprechenden Wert erschwert sind. Misslingt eine Probe, so müssen die übrigen Helden, die ihre Hände mit an der Bahre haben, die Bahre durch Ablegen einer KK-Probe stabil halten. Insgesamt werden diese KK-Proben um die Punktzahl erschwert, um die die vorherige Probe misslungen ist. Auch dabei ist eine zusätzliche Erschwernis aus Höhenangst zu berücksichtigen. Gelingt es den Helden nicht, die Bahre zu halten, so gleitet sie ihnen aus den Händen und rutscht einige Stufen hinab. Sofern Chiranis Leichnam nicht festgebunden ist, rutscht er dabei etwas von der Bahre herunter. Fallen während einer solchen Probenreihe mehrere 20er, so stürzen die Helden mit der Bahre die Treppe um einige Stufen hinunter und ziehen sich dabei 1W6 SP zu. Bei mehr als zwei 20ern stürzt die Bahre zudem mitsamt dem Leichnam vollständig von der Treppe und rutscht polternd die Stufen hinunter wie ein Ski, der sich vom Stiefel gelöst hat und einen Abhang hinab rast. Zum Glück nimmt Chiranis erschlaffter Körper dabei keinen weiteren Schaden. Eventuell muss aber die Bahre notdürftig repariert werden, bevor die Gefährten den Weg fortsetzen können.

Breite Straßen, enge Gassen

Auf ebener Erde

Kaum sind die Helden auf ebener Erde angekommen, drängt Alayni auch schon darauf, den Weg fortzusetzen. Sie führt die Helden zunächst über bessere Straßen; vorbei an prächtigen

Häusern, die zwar außerhalb der alten Stadtteile auf den acht Hügeln liegen, aber dennoch vom Reichtum ihrer Bewohner zeugen. Kontore und Werkstätten, Wohnhäuser und Tavernen reihen sich aneinander. Dazwischen findet sich immer wieder der ein oder andere Schrein, vor



dem sich die Devotionalien türmen. Auf Straßenkreuzungen erheben sich Statuen früherer Thearchen und Obelisken, an deren Stifter sich niemand mehr erinnern kann, geschweige denn an die Ereignisse, an welche sie gemahnen sollten.

In gute Gewänder gehüllte Kauflleute und Handwerker ziehen ihres Weges, einander grüßend. Von Ochsen oder zuweilen auch von Pferden gezogene Karren kreuzen den Weg der Helden ebenso wie eine Reihe schwer bepackter Hurdas. Überall präsent sind die Angehörigen der Shinxir- und Brajangsgarde, die ein wachsames Auge auf alles haben, was sich in den Straßen herumtreibt oder (auf legale oder illegale Art) den Besitzer wechselt. Gegen ein entsprechendes Salär aber sind sie durchaus gewillt, die Augen abzuwenden oder zu verschließen.

Ereignisse auf dem Weg durch die Straßen

- Eine von gut gerüsteten Leibwächtern begleitete und von Sklaven getragene Prunksänfte gleitet durch die Straßen. Weichen die Helden nicht rechtzeitig oder nicht schnell genug zur Seite aus, bekommen sie die Peitsche zu spüren (1W6 TP).
- Vor einem Handelskontor stapeln sich Kisten, Fässer und Säcke mit den verschiedensten Waren. Als die Helden gerade an einem solchen Stapel vorüberziehen, gerät plötzlich ein Hurda aus einem vor dem Kontor wartenden Handelszug in Panik und schlägt mit den Hinterläufen aus. Dabei trifft es einen Stapel Fässer oder Kisten, die gefährlich ins Schwanken geraten und schließlich zusammenfallen. Die Helden können den herabstürzenden Teilen nur durch eine gelungene GE-Probe +2 (+5 für Helden, die die Bahre mit Chiranis Leichnam tragen) entgehen, ohne Schaden zu nehmen. Andernfalls müssen sie 1W SP hinnehmen. Bei einem Patzer wurde der Held mehr oder weniger unter dem Stapel begraben und erleidet 1W20 SP.
- Eine amaunische Diebin hetzt durch die Straßen, verfolgt von drei Brajangsgardisten. Sie rennt die Helden um und stürzt dabei. Gleiches widerfährt Helden, die eine GE-Probe +3 nicht bestehen. Helden, die auf den Beinen bleiben und denen eine IN- und eine GE-Probe gelingt, können die Amauna festhalten und den Gardisten übergeben, die dafür anerkennende Worte finden. Die vorgenannten Proben sind für Charaktere, die die Bahre trage oder Phaio'Gach an der Kette führen, um zusätzliche 3 Punkte erschwert.

Je weiter die Helden kommen, desto leerer werden die Straßen und die Pracht der Gebäude nimmt ab. Bald darauf passieren die Helden ein großes Tor in einer Mauer – ein deutliches Zeichen dafür, von einem Viertel in ein anderes zu wechseln, wie Alayni den Helden erklärt.

Das Armenviertel

Das Viertel auf der anderen Seite der Mauer wirkt heruntergekommen und schmutzig. Unrat bedeckt die Straßen, und viele Häuser wirken schon beinahe bau-

fällig. Hier ist der Putz von der Wand geblättert, da fehlt der ein oder andere Stein im Mauerwerk, dort wurden Holzbalken in ein Fenster oder eine Tür geklemmt, damit die Mauer nicht zusammenbricht. Mit Brettern verrammelte Fensteröffnungen, Hauseingänge, die nur von einer alten, zerschlissenen Decke verschlossen sind, und Dächer, in denen massenweise die Ziegel fehlen, prägen das Bild. Streunende Hunde und Katzen schleichen durch die Gassen. Eine Handvoll Lamucken hetzt nur wenige Schritt vor den Helden über die Straße, eine fette Ratte vor sich hertreibend.

Ereignisse auf dem Weg durch das Armenviertel

- An allen Ecken und Enden hocken Bettler und andere in Lumpen gehüllte Herumtreiber am Boden, die um Almosen bitten. Die Zusammensetzung ist bunt: Alte und Junge, Menschen und Amaunir, Krüppel und Gesunde lungern auf den Straßen herum und bedrängen die Reisenden, werden aber von diesen meist ignoriert. Zu aufdringliche Bettler müssen fürchten, mit Fußtritten oder Friedensstiftern von ihrem Platz vertrieben zu werden (der umgehend von einem anderen Bettler eingenommen wird).
- Helden, die offensichtlich besser gestellt und vermögend sind, laufen Gefahr, von einer Bande Wegelagerer umstellt zu werden. Sollten die Helden die Situation nicht friedlich klären können (was bei hungerndem Volk schwierig ist, zumal sich die Halsabschneider nicht mit ein paar freundlicherweise überlassenen Lebensmitteln abpeisen lassen), werden sie um einen Kampf nicht herumkommen. Zu diesem Zwecke ziehen Sie bitte die Werte der Bettler auf Seite 12 heran. Bewaffnen Sie die Bettler mit etwas besseren, aber alten Waffen wie Phugion, Kampfstab oder Kriegsbeil, Kurzsword oder Kentema. (Bedenken Sie gegebenenfalls Schwanzattacken.) Sobald die Helden die ersten Gegner niedergeschlagen haben, fliehen die Halunken. Unter Umständen kann den Helden eine Patrouille der Brajangsgarde zu Hilfe eilen, bei deren Anblick die Gauner die Beine in die Hand nehmen.
- Alayni führt die Helden eine Abkürzung durch das Viertel. Hinter einer Ecke sehen sich die Helden plötzlich einem Rudel (Anzahl der Helden mal drei) Ratten oder (Anzahl der Helden plus 1W6) Lamucken gegenüber, an denen es sich vorbei zu schlagen gilt.

Die Werte der Ratten

MU 12 LeP 6 AuP 20 RS 0 MR 1 GS 4
AT 8 PA 0 SP 4* (Biss)

* Ratten greifen nur ungerüstete Körperstellen an, so dass lediglich ein angeborener RS schützt. Bei einer gelungenen W20-Probe gegen die SP wurde durch den Biss eine Krankheit übertragen.

Die Werte der Lamucken

MU 14 LeP 12 AuP 75 RS 1 MR 5 GS 8
AT 11 PA 10 TP 1W+2 (Biss)



● Eine Horde streunender, ausgemergelter Hunde hetzt durch die Straßen und stürzt sich jagdlustig auf die Helden, um den Hunger zu stillen.

Die Werte der streunenden Hunde

MU 15 LeP 10 AuP 45 RS 1 MR 3 GS 11
AT 10 PA 5 TP 1W+3 (Biss)

Zwischen Läden und Tavernen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder erhebt sich eine Mauer vor euch, die dieses heruntergekommene Viertel von der Nachbarschaft trennt. Das Viertel dahinter sieht mit seinen kleinen Werkstätten, Läden und Tavernen etwas sauberer aus. Auch hier sind die Häuser drei bis vier Stockwerke hoch und bieten so Unterkunft für viele, die hier auf der Straße Stände aufgebaut haben und ihre Waren feilbieten. Auch vor den Tavernen und Herbergen sind Tische und Bänke aufgestellt, und Gaukler und Musikanten belustigen das Volk, das noch seinem Tagewerk nachgeht oder schon bei Tee und Wein, Brot und Eintopf auf den Straßen sitzt. Der Tag geht langsam zur Neige; die hinter den Dächern versinkende Sonne taucht die Straße in Schatten. Musik und Gelächter dringen an eure Ohren, und der Geruch von gebratenem Fleisch, frischem Brot und gesottenem Gemüse steigt euch in die Nase. Ein leichter Wind weht durch die breiten Gassen, und der Staub, den er mit sich bringt, kribbelt in der Nase und lässt euch zuweilen niesen. Die Besucher der Tavernen hingegen scheint der Wind kaum zu stören.

Auch Alayni lässt sich davon nicht beirren und schreitet mit weit ausgreifenden Schritten voran, so dass die kleinsten unter euch nach dem Marsch der letzten Tage schon Mühe haben, ihr zu folgen. Zielstrebig folgt sie der Straße, um

wenig später mal links, dann wieder rechts in eine Gasse abzubiegen, so dass ihr bald die Orientierung verloren habt. Insgeheim beginnt ihr euch zu fragen, ob ihr aus dem Gewirr der Gassen wohl ohne Hilfe jemals wieder herausfinden werdet.

Alayni scheint es in der Tat sehr eilig zu haben. Shingwa wie auch aventurische Zwerge müssen zuweilen schon ein paar Schritte laufen, während das Tempo ihren größeren Gefährten noch nicht allzu große Mühe bereitet. Einige Ecken und Gassen später gelangen die Helden schließlich wieder auf eine breite Straße, die an einer vier bis fünf Stockwerke hohen Mauer entlangführt. Der graue Putz ist an etlichen Stellen abgeblättert oder weist große Risse auf. Zuweilen rankt eine dürre, halbverdorrte Kletterpflanze am Mauerwerk empor. An einigen Stellen befinden sich schmale, dunkle Schlitzfenster in der Wand, gleich so, als hätte man dort Schießscharten ins Mauerwerk geschlagen und anschließend mit Brettern vernagelt oder alten Decken verhängt. Diese Öffnungen befinden sich ausnahmslos mindestens fünf Schritt über dem Boden.

Zuweilen ragt ein Dach über die Mauer hinaus, und aufmerksame Helden (IN +5) fühlen sich beobachtet. Ein Blick in die Höhe lässt einen graublauen Kopf mit dunklem Haar erkennen, der sich jedoch schnell wieder hinter die Brüstung zurückzieht, wenn die Helden zu ihm aufschauen. Angesichts der Hautfarbe sollte Ihren Charakteren klar sein, dass es sich bei dem heimlichen Beobachter wie bei ihrer Begleiterin um einen Neristu gehandelt haben muss. Offensichtlich ist man dem Ziel nicht mehr fern, wie Alayni auf Nachfrage auch bestätigt. Denn hinter der Mauer liegt der Nerenith, das Ghetto der Neristu von Sidor Corabis.

Während dieses Marsches kommen den Helden Angehörige jeglicher Rasse und Profession entgegen, doch nur wenige befinden sich auf dem gleichen Weg wie die Gefährten. Es scheint, als würde ein jeder, der nicht dem Volk der Neristu angehört, dem Viertel des bleichblauen Volkes den Rücken zu kehren, während die Helden geradewegs darauf zu marschieren ...

Vor dem Nerenith

Eine lange kurze Weile

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus einiger Entfernung könnt ihr das Ende der schäbigen grauen Mauer erkennen. Offensichtlich befindet sich dort auch ein Zugang in das Viertel der Neristu, denn aus einem kaum drei Schritt breiten Tor treten Amaunir, Menschen und Shingwa und auch der ein oder andere Leonir hervor. Alle sind offensichtlich darauf bedacht, noch vor dem endgültigen Einbruch der Dunkelheit die grauen

Mauern hinter sich zu lassen. Euer Argwohn wird noch verstärkt, als ihr eine Patrouille von vier Brajanggardisten aus dem Tor treten seht, während nur einen Augenblick später zwei zwielichtige Gestalten durch den Eingang huschen. Als ihr die Öffnung erreicht, könnt ihr dahinter eine schmutzige Gasse erkennen, die bereits nach wenigen Schritten abbiegt und sich schlecht überblicken lässt. Auch Schmutz und Abfall, der sich hier und da stapelt, sind dem Erscheinungsbild der Gasse wenig zuträglich. Ihr habt das Gefühl, als würde es aus dem Tor heraus bereits



nach Unrat stinken. Ob dieser Gestank wohl über dem ganzen Viertel liegt? Da eure neristische Begleiterin hier wohnt, wird euch die zweifelhafte Ehre zuteil werden, bald Antwort auf diese Frage zu erhalten. Unmittelbar unter dem Tor bedeutet euch Alayni plötzlich mit einem Wink anzuhalten.

“Wartet hier auf mich, ich komme gleich zurück”, verkündet sie und eilt in die Gasse hinein. Und so steht ihr plötzlich allein mit einem gefangenen Amaunir und der Bahre mit Chiranis Leichnam im Nerenith.

In der kurzen Wartezeit, von der Alayni gesprochen hat, können Sie Ihre Spieler mit folgenden Ereignissen beschäftigen:

- Zwei Brajangsgardisten machen ihre Runde an den Helden vorbei und werfen ihnen fragende Blicke zu, ziehen dann jedoch weiter, ohne die Gruppe zu behelligen.
- Einige Neristu nähern sich dem Zugang zum Nerenith. Als sie die Bahre mit der Leiche erblicken, fangen sie aufgeregt an zu tuscheln, wobei sie immer wieder mit den Händen auf die Helden und Chiranis Leichnam zeigen, schließlich aber im Nerenith verschwinden.
- Zu allem Überfluss versucht Phaio'Gach auch noch, die Helden zu überreden, ihn freizulassen. Er werde sie auch dafür belohnen. Aber Ihre Helden sollten sich fragen: Welche Belohnung kann wohl ein gefesselter Strauchdieb, der nur die Kleider auf dem Leibe trägt, bieten – geschweige denn, ein so gegebenes Versprechen halten?

Wenig später kommt Alayni in Begleitung von fünf weiteren Neristu zurück. Wortlos übernehmen die Vierarmigen die Bahre mit der Toten und verschwinden in der Gasse.

Helden mit einem TaW *Menschenkenntnis* von 11+ stellen fest, dass die Kopfgeldjägerin einen erleichterten Eindruck macht, so als ob ihr mit der Leiche ihrer Gefährtin auch eine große Last von der Seele genommen worden sei. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 führt zur gleichen Feststellung. Sofern einer der Helden Alayni darauf anspricht, wird diese zunächst stutzig – sie hätte nicht gedacht, dass Nicht-Neristu so deutlich im Gesicht

eines Vierarms lesen können –, muss dann aber lächeln. Sie erklärt den Helden, dass eine Bestattung nach den Traditionen ihres Volkes nunmehr kein Problem mehr sei und Chiranis Seele somit vor Annereton treten könne, ohne verloren zu gehen. Auf die fragenden Gesichter der Helden hin erklärt sie den Gefährten, dass eine jede neristische Seele dazu vorbestimmt sei, nach dem Tod des Körpers in einem neuen Leib wiedergeboren zu werden. Wird der alte Leib jedoch nicht ordnungsgemäß bestattet, so kann die Seele nicht vor Annereton treten, und dann kann ihr auch keine Wiedergeburt zuteil werden. Eine Seele aber, die verloren geht, verfällt der Finsternis. Und der Verlust ihres Wissens liegt wie ein dunkler Schatten auf dem ganzen Volk. Noch schwerer aber wiegt der Schmerz auf der Geschwisterseele, die fortan alleine durch ihr Leben ziehen muss.

Ein Dankeschön in Gold

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich ergreift Alayni die Kette, mit der Phaio'Gach gefesselt ist.

“Lasst uns aufbrechen, wir haben noch einen Auftrag zu erfüllen!”

Fragend blickt ihr die Kopfgeldjägerin an.

“Was glotzt ihr so? Glaubt ihr etwa, ich will dieses Fellbündel allein bei Serr Horidum abliefern? Immerhin hattet ihr euren Anteil an der Jagd, also sollt ihr auch euren Anteil an der Beute haben. Chirani hat nichts mehr von unserem Sold, also ist es nur recht, wenn ihr ihren Anteil bekommt. Ein paar klimpernde Münzen könnt ihr doch sicherlich brauchen!”

Die Aussicht auf eine Bezahlung der erwiesenen Dienste sollte die Helden schnell zum Aufbrechen veranlassen. Helden, die von Goldgier beherrscht werden, werden sich die Aussicht auf die Belohnung ohnehin nicht aus dem Kopf schlagen lassen. Immerhin handelt es sich um recht einfach verdientes Geld, welches nur noch in Empfang genommen werden muss.

Haltet den Dieb!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemeinsam folgt ihr Alayni durch die hereinbrechende Dunkelheit. Die Kopfgeldjägerin zerrt Phaio'Gach an der Kette hinter sich her. Sie legt dabei ein Tempo vor, das es euch nahezu unmöglich macht, euch die Straßen und Gassen, durch die ihr kommt, näher anzuschauen. Ab und an, insbesondere an Kreuzungen und Straßenecken, findet sich eine Laterne oder eine lodernde Fackel, die die Dämmerung erhellt. Einzelheiten aber könnt ihr kaum

ausmachen. Auf der Straße selbst ist es ruhig. Nur wenige Passanten kommen euch entgegen. Lediglich vor den vielen kleinen Tavernen geht es noch fröhlich zu, und der Geruch warmer Speisen weht ebenso zu euch herüber wie die Musik der Spielleute und das Lachen der Gäste.

Ganz bewusst umgeht Alayni dabei das Armenviertel, durch das ihr auf dem Hinweg gekommen seid. Offensichtlich ist es dort bei Nacht noch gefährlicher als bei Tage. Nach einiger Zeit – es mag etwa eine halbe Stunde vergangen sein



– erreicht ihr eine der Hauptstraßen, auf denen noch rege Betriebsamkeit herrscht. Es scheint geradewegs, als sei die halbe Stadt noch auf den Beinen, ganz gleich ob Mensch oder Amaun, Leonir oder Shingwa. Ihr erkennt in gute Gewänder gehüllte Männer und Frauen, Handwerker in speckigen Schürzen, die ihren Werkzeugkarren heimwärts ziehen, Karawanen und Fuhrwerke, die nach dem Abladen ihrer Last auf der Suche nach einer Unterkunft sind. Hinter euch unterhalten sich zwei junge Männer über die Gladiatorenkämpfe vom Vortag und streiten darüber, wer am heutigen Abend wohl als Sieger aus der Arena treten wird. Eine in Schleier gehüllte Dame, die von mehreren Dienern begleitet an euch vorübergeht, hinterlässt in der Luft den schweren Duft süßer Blumen.

Alayni stürzt sich vor euch durch das Gewühl, einen Weg für sich und ihren Gefangenen bahnd, und schaut sich immer wieder suchend nach euch um. Mühsam drängelt ihr euch vorwärts, bemüht, die Kopfgeldjägerin nicht aus den Augen zu verlieren.

Die Helden kommen auf ihrem Weg nur schleppend voran und müssen dabei aufpassen, nicht mit anderen Passanten zusammenzustößen. Verlangen Sie Ihren Spielern daher ab und an eine GE-Probe mit verschiedenen Zuschlägen (von 1 bis 5) ab, bei deren Misslingen der Held einem Passanten versehentlich einen Ellenbogen in die Rippen stößt oder bei einem Patzer gar stolpert oder stürzt.

Neben üblen Beschimpfungen und Verwünschungen kann es dabei durchaus zu einer handgreiflichen Reaktion seitens des Angestoßenen kommen. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn es sich dabei um offensichtlich höhergestellte Personen handelt, in

deren Augen die Helden ohnehin kaum mehr wert sind als der Straßendreck. Vor allem Helden mit niedrigem SO und solche, die nicht sonderlich gut gekleidet sind, sind für so etwas geeignete Opfer.

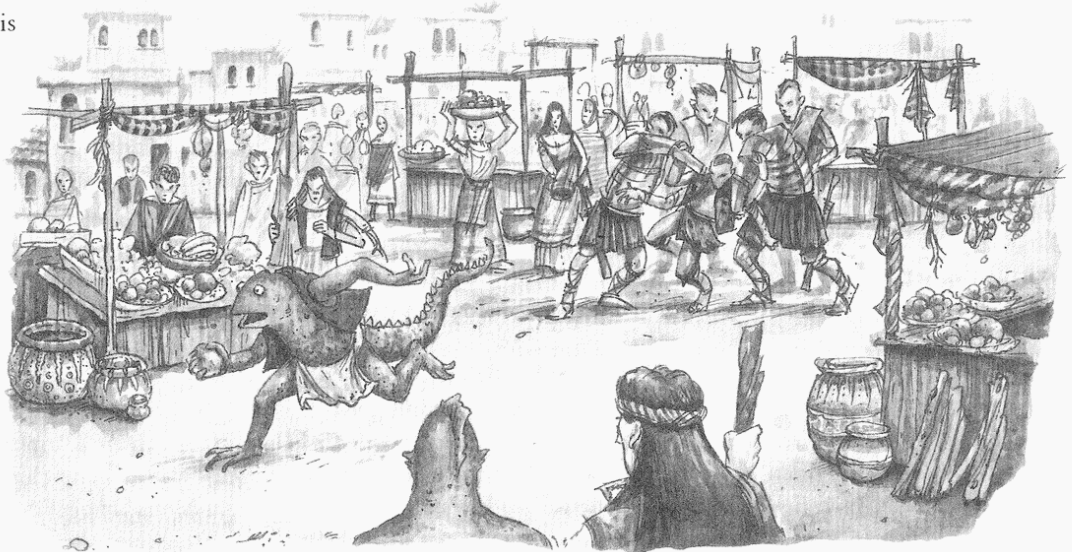
Optimaten unter den Helden wird auf dem Weg wesentlich mehr Respekt entgegengebracht. Während sich der amaunische Rattenfänger regelrecht durchboxen und zuweilen auch einen Fußtritt durch die Leibwächter eines Honoraten oder Optimaten hinnehmen muss, kommen Magier und Träger von Optimatenmasken weitaus schneller voran, da ihnen das einfache Volk bereitwillig aus dem Weg geht. Beinahe eben solcher Respekt wird Myrmidonen gezollt, sofern sie in entsprechender Kleidung und Rüstung unterwegs sind.

Ein Griff in fremder Leute Taschen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer und immer wieder müsst ihr drängelnden Menschen, Shingwa und Amaunir aus dem Weg gehen oder warten, bis sie sich selbst vorbeigedrängt haben. Zuweilen stolpert auch jemand und fällt fast gegen euch. Zuweilen habt ihr das Gefühl, als ob ihr dem ein oder anderen schon einmal gegenüber gestanden habt – doch das ist bei dem Gewimmel auf dem Platz kaum verwunderlich. Eben drängt sich ein junger Amaunir an euch vorbei. Ein junger Shingwa hetzt ihm hinterher, bemüht, ihn zu fangen. Als die beiden euch fast passiert haben, hat der Shingwa seine Beute gestellt, und zusammen prallen sie gegen [Namen der beiden Helden, die als letzte in der Reihe gehen].

Die betroffenen beiden Helden können sich nur mittels einer *Körperbeherrschungs*-Probe +5 auf den Beinen halten, andernfalls stürzen sie zusammen mit dem Shingwa und dem Amaunir zu Boden. Allerdings sind die beiden Jungspunde wesentlich schneller wieder auf den Beinen als die beiden Helden. Wür-



feln Sie für die beiden Helden eine verdeckte IN-Probe +2, bei deren Gelingen Sie Ihren Spielern wie folgt auf die Sprünge helfen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du wieder auf die Beine kommst und dir den Staub von den Kleidern wischst, kommt es dir so vor, als ob dir irgendetwas fehlt. Schnell überprüfst du deine Ausrüstung und stellst fest, dass dir [Gegenstand des Helden] fehlt. Sollten dich die beiden eben gerade bestohlen haben?

Tatsächlich fehlt den beiden Helden etwas. Dummerweise stellt sich bei der Überprüfung der Ausrüstung



schnell heraus, dass es sich bei den gestohlenen Gegenständen um etwas handelt, das dem jeweiligen Helden besonders am Herzen liegt. Wählen Sie einen Gegenstand aus dem Besitz Ihrer Helden aus, zu dem diese eine besondere Beziehung haben (einen besonderen Dolch, den Fetisch eines Animisten, einen Talisman, Glücksbringer etc.).

Alternativ (insbesondere, wenn Ihre Helden sehr auf die Vermeidung von Diebstählen bedacht sind oder selber jenem Gewerbe nachgehen) können Sie die Spieler auch einen solchen Diebstahl aus einiger Entfernung beobachten lassen. Der Bestohlene ist ein durchschnittlich gekleideter Kaufmann, dem die Helden später in der Herberge Xorvarshs Höhle (siehe Seite 23) wieder begegnen können. Die Helden werden später noch einmal auf die beiden Diebe stoßen.

Die Villa des Serr Horidum ye Eupherban

Nachts auf hohen Pfaden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alayni führt euch durch weitere Straßen und Gassen. So wandert ihr durch die Nacht, bis ihr schließlich einen Zugang zur Hochstraße erreicht. Ohne zu zögern steigt Alayni die Anhöhe empor, während ihr euch fragt, ob das zu dieser nächtlichen Stunde wirklich eine so gute Idee ist. Immerhin ist es im Dunklen noch leichter, über die Brüstung in die Tiefe zu stürzen.

Sofern die Helden nicht ähnlich nachtsichtig wie ihre neristische Begleiterin sind, sollten sie Fackeln oder Laternen entzünden, um nicht gänzlich orientierungslos über die dunkle Straße zu stapfen. Kommen Ihre Helden nicht auf diese Idee, lassen Sie Helden ohne Nachtsicht oder gar nachtblinde Charaktere zuweilen über Unebenheiten stolpern oder stürzen – wenn sie sich dann mit dem Oberkörper über der Brüstung hängend wiederfinden und in die tiefe Finsternis oder das von Lichtern dürftig beleuchtete Häusermeer blicken, werden sie wohl doch irgendwann auf die richtige Idee kommen. Eine Patrouille Brajansgardisten, die mit brennenden Fackeln auf der Straße unterwegs ist, wird natürlich unangenehme Fragen stellen, wenn die Helden im Finstern umherschleichen. Und nicht zuletzt werden die anderen wenigen Passanten dort oben erschrocken zusammenzucken, wenn ihnen im Dunklen bewaffnete Gestalten entgegenkommen.

Der Palasthügel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einiger Zeit steigt die Straße weiter an, und vor euch in der Dunkelheit ragen die Paläste auf, die ihr schon am Morgen während des Marsches von der Hochstraße aus sehen konntet. Majestätisch recken sie sich in der Dunkelheit empor, und die Lichter in den Fenstern lassen die ganze Silhouette wie einen Sternenhimmel mit besonders großen Sternen erscheinen.

Schließlich erhebt sich vor euch mitten auf der Straße ein Tor. Im Schein der am Tor befestigten Fackeln könnt ihr mehrere Gardisten erkennen, die vor dem Zugang zum Palasthügel Wache schieben. Als ihr nahe genug heran seid, kreuzen sie die Speere und versperren den Weg. Trotz – oder gerade wegen? – der späten Stunde wirken sie besonders wachsam, denn die freie Hand ruht auf dem Griff ihrer Kentemas, die an ihren Gürteln hängen.

Die Gardisten fragen die Helden nach ihrem Begehren, und nach einigen kurzen Erläuterungen des Woher, Wohin und Weshalb kann die Gruppe passieren. Insbesondere die Nennung des Namens von Serr Horidum scheint die letzten Zweifel zu zerstreuen, zumal Alayni behauptet, dort erwartet zu werden, was die Gardisten eigenartigerweise sogar zu glauben scheinen. Serr Horidum scheint tatsächlich ein seltsamer Kauz zu sein, denn er pflegt seine Audienzen grundsätzlich in den späten Abendstunden abzuhalten.

In der Villa

Nach einiger Zeit verharret Alayni vor einer großen Villa, aus deren Dach sich unzählige Türme erheben. Das Anwesen ist von einem gut drei Schritt hohen, schmiedeeisernen Zaun umgeben, dessen Stäbe im Mondlicht gefährlich spitz leuchten. In unzählige Formen – Menschen, Amaunir, ja selbst ein drachenartiges Wesen – zurecht geschnittene Büsche säumen den kurzen Weg durch den Vorgarten bis zum Eingang der Villa. In der Dunkelheit könnt ihr gerüstete Wächter sehen, die unermüdlich ihre Runden um das Anwesen drehen. Wenn man lauscht, hört man das Schnüffeln von Hunden, die auf dem Gelände umherschleichen. Das Gebäude selbst ist dunkel und wirkt wenig Vertrauen erweckend. Die vielen Erker und Türmchen werfen zackige Schatten, die wie spitze Klingen an der Wand erscheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alayni atmet einmal tief durch.

“Kommt mit”, sagt sie dann und schlägt mit ihrem Stab gegen das Tor.



“Wer da?“, kommt einige Augenblicke später die knurrende Frage eines großen leonischen Wächters, der in eine lederne Rüstung gehüllt und mit einem dunkeln Umhang auf den Schultern wie ein drohender Schatten hinter dem Gitter lauert.

“Alayni, die Kopffägerin“, antwortet eure Gefährtin wahrheitsgemäß. “Ich bringe den Amaunir, nach dessen Kopf es deinen Herrn schon seit etlichen Wochen gelüstet.“

Nach einem Knurren, das sich entfernt nach einem “Hm“ anhört, öffnet der Leonir das Tor und lässt Alayni eintreten. Phaió’Gach, den sie hinter sich her zerrt, wehrt sich nach Leibeskräften. Zögernd schreitet ihr hinterdrein.

“Wer sind denn die?!“, knurrt der Wächter zu Alayni gewandt und deutet mit seiner linken Pranke drohend auf euch.

“Meine Gefährten. Ihnen steht ein Anteil an der Beute zu, also lass sie schon durch!“

Zögernd tritt der Leonir zur Seite und lässt euch passieren. Mit einem mulmigen Gefühl folgt ihr dem schwach beleuchteten Weg bis zur Tür des Gebäudes. Wieder schlägt Alayni mit dem Stab dagegen, und wenig später öffnet ein Sklave die Tür und lässt euch herein.

Schildern Sie den Helden die folgenden Räume, durch die sie geführt werden, so ausführlich, aber auch so beiläufig wie möglich. Noch ahnen die Spieler nicht, dass sie zum Ende des Abenteuers noch einmal in dieses Gebäude kommen werden und sich dann auf ihre Erinnerung verlassen müssen.

Die Helden werden zunächst durch eine große Eingangshalle geführt, die mit Statuen, Gemälden, großen Amphoren sowie schweren Vorhängen und Wandteppichen überladen ist. Die Bilder zeigen zumeist fette Frauen und Männer mit schwarzem Haar und rundem Mondgesicht. Da es sich bei den Potraitierten um die Ahnen des Serr Horidum handelt, dürfte es den Helden nicht schwer fallen, den Honoraten zu erkennen, sobald sie ihm gegenüberstehen. Der Boden ist mit kunstvollen, farbenprächtigen Mosaiken bedeckt. Eine breite Treppe führt zur Linken in die oberen Stockwerke, eine schmalere zur Rechten in die Gewölbe. Auch gehen zu beiden Seiten der Halle weitere Räume ab, die zumeist von schweren geschnitzten Türen verschlossen sind.

Durch zwei große Bögen am Ende der Halle gelangt man in prunkvoll ausgestattete Salons, die ähnlich überladen wirken wie die Eingangshalle. Die Helden haben jedoch keine Gelegenheit, diese näher in Augenschein zu nehmen, denn der Diener führt sie über die Treppe zwei Stockwerke höher.

Die Stufen dieser Treppe sind mit rotem Teppich ausgelegt, auf den Zwischentagen stehen Myrmidonenrüstungen, deren Gesichter mit einer Maske bedeckt sind, und an den Wänden des Treppenhauses prangen Gemälde und Holzschnitte. Der Flur auf der ersten Etage, durch den die Helden nur kurz geführt werden, ähnelt der Eingangshalle; der Boden ist auch hier mit rotem Teppich ausgelegt.

Die nächste, etwas schmalere Treppe führt ein weiteres Stockwerk in die Höhe. Doch die Helden werden zunächst über den

Flur in einen kleinen Saal geführt, in dem auf schlichten Bänken noch zwei Amaunir, ein menschlicher Handwerker und ein Ravesaran darauf harren, zu Serr Horidum vorgelassen werden. Die Einrichtung des Raumes ist im Vergleich zu den übrigen Räumen der Villa eher spärlich. Nur dünne, schmutzig wirkende Vorhänge und das Bildnis eines feisten Mannes verzieren die nüchternen Wände. Alayni erklärt den Helden, dass es sich bei dem Dargestellten um Serr Horidum handelt.

Während der Wartezeit hört man selbst im Wartesaal das Schreien und Toben des Honoraten (denn kein anderer würde es wohl wagen, in diesem Hause derart lautstark herumzubrüllen), der sich offenbar über das Anliegen eines Bittstellers sehr aufregt.

Als es wenig später auf dem Flur poltert und ein leises Winseln zu hören ist, sollte den Helden klar werden, dass wohl soeben ein Bittsteller unsanft und unmissverständlich zum Gehen aufgefordert wurde. Serr Horidum hat offenbar schlechte Laune und sollte besser mit Samthandschuhen angefasst werden, wenn man es sich nicht mit ihm verderben will.

Serr Horidum ye Eupherban

Nach einiger Wartezeit – zuerst kommen das Ravesaran und der Handwerker und schließlich die beiden Amaunir an die Reihe – werden endlich auch Alayni und die Helden vorgelassen und von einem Diener in den Audienzsaal geführt. Der ganze Raum ist mindestens dreimal so groß wie die Eingangshalle und sicherlich zwei Stockwerke hoch. Der Boden ist mit fein geäderten Marmorplatten ausgelegt, und schwere Vorhänge in Rot und Purpur bedecken die Wände.

Auf einem Podest, zu dem acht breite Stufen hinaufführen, erhebt sich der Thron des Honoraten, ein aus dunklem Holz geschnitzter pompöser Stuhl, der mit allerlei Fratzen und Tiergesichtern verziert ist. Der Platz im eigentlichen Thronsaal ist derart groß bemessen, dass problemlos zwei Helden zugleich darin sitzen könnten.

Auf dem Thron hockt in gelb-rote Seidengewänder gehüllt Serr Horidum ye Eupherban, dessen Körperrumfang so beachtlich ist, dass sein Leib den gesamten Stuhl ausfüllt. Es drängt sich die Frage auf, ob dieser fette Klops überhaupt noch aus eigener Kraft gehen kann. Um seinen Hals hängen etliche Ketten, und Handgelenke wie auch Finger sind mit zahlreichen Reifen und Ringen geschmückt. In der Linken hält er einen schweren goldenen Weinpokal, und aus kleinen Schweinsäuglein blickt er mürrisch hinab in den Saal.

Links und rechts des Thrones sitzen zu Füßen des Honoraten mehrere menschliche und amaunische Sklaven, allesamt leicht bekleidet, dafür aber reichlich geschmückt. Unterhalb des Podestes hocken auf seidenbezogenen Stühlen eine Handvoll Musikanten. An den Wänden stehen in dunkle Myrmidonenrüstungen gehüllte Wachen, die mit Speisen und Kentemas bewaffnet sind. Alles in allem wirkt der Saal dunkel und bedrohlich, und auch das flackernde Licht etlicher großer Kerzenleuchter gibt der ganzen Szenerie etwas Unheimliches.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun, was wollt ihr?”, fragt euch ein Diener, der unterhalb des Thronpodestes steht.

“Den Lohn meiner Mühen”, entgegnet Alayni, “denn hier habe ich Phaio’Gach, jenen amaunischen Wegelagerer, auf den Ihr unlängst ein Kopfgeld ausgelobt habt.”

Mit einem kräftigen Schubs stößt Alayni ihren Gefangenen nach vorne in Richtung des Thrones. Der Honorat hebt müde den Kopf. Dann kommt Leben in den Fleischbrocken und wild gestikulierend schreit er: “Ja, das ist er, das ist der Ganove!”

Dabei schwappt ihm etwas Wein aus dem Pokal auf das Gewand, was er jedoch nicht zu bemerken scheint.

“Los, nehmt ihn und steckt ihn unten ins Gewölbe!”, schreit er seinen Dienern entgegen, die sich sogleich dem Gefangenen nähern, um die Kette zu übernehmen. Als der erste nahe genug heran ist, streckt Alayni ihm den Stab entgegen und stößt ihn zurück.

“Erst das Kopfgeld!”, sagt sie bestimmt. Mit einem mürrischen Wink befiehlt Horidum einen Diener zu sich hinauf, um ihm Anweisungen zuzuflüstern.

“Das riecht nach Ärger”, murmelt Alayni, doch wenig später steigt der Diener die Stufen hinab, entfernt sich durch eine hinter den Vorhängen nahe des Thrones gelegene Tür und kommt wenig später mit einem prall gefüllten Beutel zurück, den er Alayni vor die Füße wirft.

Die Nerista geht, ohne den Blick von Horidum zu wenden, in die Knie, hebt den Beutel auf und öffnet ihn. Erwähnen Sie bei der Beschreibung der Kopfgeldjägerin, dass sie in ihren weiteren Händen immer noch ihren Stab und die Kette mit dem gefangenen Phaio’Gach hält.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem Blick in den Beutel blickt sie den Honoraten finster an. “Das ist nicht das vereinbarte Kopfgeld, allenfalls die Hälfte! Gebt mir den Rest, oder ich werde mit meiner Beute wieder gehen!”, fordert sie, doch Horidum grinst sie nur hämisch an.

“Wieso, ihr wart zu zweit, als ihr den Auftrag angenommen habt, doch deine Freundin kann ich hier nicht erblicken. Soll sie doch kommen und sich ihren Anteil selber holen!”

Auch der Hinweis von Alayni, das Chirani auf der Reise aus dem Leben geschieden ist, stimmt den Honoraten nicht um. Die Helden sollten darauf hinweisen, dass sie schließlich für Chirani eingesprungen seien und Phaio’Gach wohl andernfalls nun kaum hier wäre, hätten sie Alayni keine Hilfe angeboten. Mittels guter Argumente und gegebenenfalls auch einiger *Überzeugen*-Proben wird sich Horidum schließlich bereit erklären, auch den weiteren Teil des ausgesetzten Kopfgeldes als Lohn an die Helden auszuzahlen.

Sollten die Spieler mit Waffengewalt drohen (was angesichts der anwesenden Wachen, die den Helden an Köpfen dreifach überlegen sind, nahezu Selbstmord wäre), wird Horidum seinen Wachen Anweisung geben, die Helden umgehend und mit allen Mitteln aus dem Saal zu entfernen. Die Wachen sind den Spielercharakteren mindestens ebenbürtig, so dass sich schnell eine Niederlage der Helden abzeichnen sollte. Eventuell notwendige Werte finden Sie im Abschnitt **Gemeinsam auf eigenen Wegen** auf Seite 66.

Nachdem die Gruppe Villa und Anwesen hinter sich gelassen hat, dürften die Helden ebenso wie Alayni bestrebt sein, dem Palasthügel so schnell wie möglich den Rücken zu kehren. Über die Hochstraße geht es schließlich zurück zu der Rampe und hinunter auf die ebene Erde. Dort bedankt sich Alayni nochmals bei den Helden für die Hilfe. Sofern die Helden aufgrund ihres Verhaltens von Horidum keinen Anteil am Kopfgeld erhalten haben, erhält jeder von Alayni 5 Argental. Andernfalls können sie sich über einen Beutel mit rund 120 Argental freuen.

Anschließend verabschiedet sich die Nerista von den Helden und macht sich auf den Heimweg durch die dunklen Gassen, um “rechtzeitig zur Mondstunde wieder beim Cirkel zu sein” – was auch immer das bedeuten mag.

So stehen die Helden denn in dunkler Nacht unter den Pfeilern der Hochstraße in Sidor Corabis, und ein Blick zum Mond am Himmel lässt sternkundige Helden errahnen, dass es bald Mitternacht sein muss. Es wird Zeit, sich eine Bleibe für die Nacht zu suchen.

Wer sucht, der findet – vielleicht

Die Helden sollten sich nach Möglichkeit trotz der fortgeschrittenen Stunde eine Unterkunft suchen. Denn mit den Gardisten, die des nachts auf den Straßen kampierende Herumtreiber antreffen, ist nicht zu spaßen. Von Sidor Corabis kennen die

Helden bislang nur jene Viertel und Straßen, durch die Alayni sie geführt hat, doch jetzt gilt es, sich auf eigene Faust durchzuschlagen.

Zudem dürfte den Spielern auch daran gelegen sein,

eine Spur der beiden jungen Diebe zu finden und die gestohlenen Gegenstände zurückzuerlangen. Ermittlungen sollte man am besten am Ort des Geschehens beginnen, da das Diebesgewerbe sein Handwerk zumeist eine Zeit lang im gleichen Revier ausübt. Zudem gab es dort in der Umgebung ja auch einige Tavernen, Gaststuben und sicherlich auch Herbergen, in denen man mit etwas Glück noch einen Schlafplatz erhaschen kann. Zunächst müssen die Helden jedoch einmal dorthin finden, was



sich nach dem eiligen Marsch und in dem müden Zustand, in dem sie sich mittlerweile befinden, auch nicht als nicht so einfach erweist. Lassen Sie die Helden jede Spielrunde eine Orientierungs-Probe ablegen, die Sie je Spielrunde um einen Punkt erschweren.

Nach fünf gelungenen Proben und einiger dazu gewonnener Ortskenntnis gelangen die Helden schließlich an den Platz, der nunmehr still vor ihnen liegt. Die Stände und die Türen der meisten Tavernen sind geschlossen. Nur aus einigen geöffneten Fenstern dringt noch ein Lichtschein auf den Platz, und ab und an ist das scheppernde Geräusch aneinander stoßender Krüge zu hören, wenn die nächtlichen Zecher sich zuprostet. Herbergen selbst scheinen hier doch eher rar zu sein.

Sollten die Helden sich auf dem Weg zu sehr verlaufen, gelangen sie schließlich an eine Herberge, in der sie sich ein billiges Gemeinschaftszimmer anmieten können, das sein Geld nicht wert ist. Am nächsten Morgen können sie sich erneut auf die Suche begeben, wobei die *Orientierungs*-Proben nicht mehr erschwert werden und das Ziel nach fünf gelungenen Proben erreicht wird.

Xorvarshs Höhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde stapft ihr über den großen Platz, als der Blick von [dem Held mit der höchsten KO] auf ein Haus fällt, aus dessen geöffneter Tür helles Licht auf die Straße fällt. Über der Tür steckt ein dicker Speer in der Hauswand, an dem eine Laterne und ein Schild hängen. Das Wort 'Schild' trifft es gleich doppelt, denn es handelt sich dabei um einen alten Gladiatorenschild, auf dem in ungelenker imperialer Schrift die Worte "Xorvarshs Höhle" prangen. Als ihr einen Blick in die 'Höhle' hineinwerft, erkennt ihr einen alten Leonir, der im Kerzenlicht in einem geflochtenen Lehnstuhl sitzt und eine große gebratene Rinderkeule in der Hand hält, aus der er mit seinen Zähnen genüsslich große Stücke herausreißt und verschlingt.

Als er euch sieht, erhebt er sich, tritt aus der Tür und winkt euch zu sich heran.

"Ihr seht müde aus", meint er, und es klingt eher nach einer Feststellung als nach einer Frage. "Wenn ihr euch ausruhen wollt: In dieser, meiner Herberge ist noch ein Zimmer frei, denke ich. Ihr könnt es haben, wenn ihr wollt."

Aufmunternd blickt er euch an und reißt einen weiteren Bissen von der Keule ab.

Der alte Leonir ist Herbergsvater Xorvarsh persönlich. In seinen jungen Jahren war er als Gladiator in der Arena von Sidor Corabis ein gefeierter Kämpfer. Mit Khorrs Hilfe, so behauptet er, hat er dort lange Jahre hinweg überlebt und nebenher ein kleines Sümmchen angespart, mit dem er schließlich die Herberge erwarb. Mittlerweile hat ihn das Alter eingeholt (er zählt um die 60 Jahre), und in der noch vollen Mähne zeigen sich etliche graue Strähnen. Auch die vielen Narben, die ihm die Jahre in

der Arena beschert haben, bereiten ihm zuweilen Schmerzen und sind unschwer zu erkennen, denn außer einem Lendenschurz und einem roten Wollumhang ist der Leonir unbekleidet.

Sollten sich die Helden für die späte Störung entschuldigen, wird er abwiegeln: er könne ohnehin kaum schlafen und sei meist bis zum Morgengrauen wach. Da mache es nichts, wenn auch einmal späte Gäste kommen.

Die Übernachtung kostet vier Pekunos für jeden. Xorvarsh führt die Helden über eine knarrende Treppe in ein Zimmer, in dem drei Etagenbetten stehen, die so lang sind, dass auch ein ausgewachsener Leonir darin Platz findet, ohne sich klein machen zu müssen. Das Zimmer selbst ist sauber, Decken liegen ordentlich zusammengelegt auf den strohgefüllten Matratzen, und auf einem Tisch in der Mitte steht ein großer Krug mit Wasser nebst einigen irdenen Bechern.

Wenn die Helden am nächsten Morgen (was angesichts der späten Stunde, zu der sie schlafen gegangen sind, wohl schon beinahe Mittag sein dürfte) ihr Zimmer verlassen und die Treppe nach unten steigen, sitzt Xorvarsh wiederum in seinem Lehnstuhl, in den Händen eine neue Rinderkeule. Schmatzend begrüßt er sie und bietet ihnen ein Frühstück (zwei Pekunos je Kopf) an. Wenn die Helden sich zum Frühstück niederlassen, wird er sich (sofern die Spieler nichts dagegen haben) zu ihnen setzen und zudem noch einen Becher verdünnten Wein spendieren, den sein Enkel Grroash herbeischafft.

Es liegt nahe, dass die Helden mit ihren Erkundigungen gleich bei Xorvarsh beginnen und die Zeit nutzen, dem alten Leonir ihre Geschichte zu erzählen.

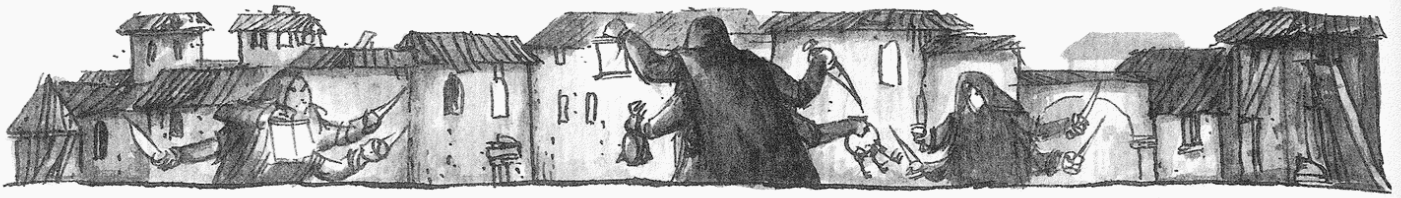
Sofern Sie im Abschnitt **Ein Griff in fremder Leute Taschen** (Seite 19) nicht Ihre Helden, sondern einen Kaufmann Opfer des Diebstahls werden ließen, wird sich dieser nun an die Helden wenden. Er beauftragt sie mit der Wiederbeschaffung eines prunkvoll verzierten Dolches, der ein Familienerbstück und Glücksbringer ist. Als Lohn stellt er den Helden je 5 Argental in Aussicht.

Auch Herbergsvater Xorvarsh kann den Helden von einer Zunahme der Diebstähle im Viertel berichten. Er fürchtet langfristig um dessen Ruf und damit den Fortbestand seiner Herberge. Wenn die Helden den Auftrag des Kaufmannes annehmen (der häufiger Gast bei ihm ist), bietet er ihnen vier Tage freie Kost und Logis an. Xorvarsh kann den Helden folgende Informationen geben:

- Die beiden Diebe kennt er nicht. Allerdings kommt es hier des Öfteren zu Diebstählen wie auch zu Einbrüchen. Besonders gehäuft treten diese Vorfälle auf, seit vor zwei Oktalen der TuaTai (der Ritualplatz der amaunischen Animisten) abgebrannt ist, denn seitdem sind viele Amaunir in die Nähe gezogen, um beim Wiederaufbau zu helfen.

- Auch viele Shingwa leben in diesem Viertel. Die meisten von ihnen sind Handwerker (vornehmlich Färber), die anderen meist Künstler, Apothekare, Schneider oder Krämer.

- Es gibt Gerüchte, dass sich eine in der Unterwelt einflussreiche Diebesbande einen Unterschlupf im hiesigen Viertel gesucht hat.



Darüber hinaus kann Ggroash, Xorvarsh Enkel, weitere Informationen vermitteln, sofern die Helden ihn fragen sollten:

- In der Gasse gegenüber hat vor einigen Wochen ein neuer Krämerladen eröffnet. Der Besitzer ist ein Shingwa. Er hat auch jugendlichen Nachwuchs.
- (nur, wenn Xorvarsh nicht dabei ist:) In Saravesas Teestube gehen viele ein und aus, die nicht unbedingt die gesetzestreuesten Corabenier sind.

Der TuaTai

Hintergrundmusik: Reichlich Flötentöne und Trommelschlag (beispielsweise 'Return to Budapest' aus dem Album 'People in Room No 8' von Man Doki)

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden den amaunischen Ritualplatz zum ersten Mal bei Tage aufsuchen und widmen diesen Abschnitt daher zunächst dem Tageslicht: Es dürfte den Helden nicht allzu schwer fallen, im benachbarten Viertel den TuaTai aufzuspüren.

Spuren von Asche beweisen, dass es dort vor nicht allzu langer Zeit gebrannt hat. Dieser Zwischenfall hat selbstredend die Seelen der dieses Viertel dominierenden Amaunir gekränkt, denn die Gesichter der meisten Katzengestaltigen wirken verhärtet und verbittert.

Der Platz selbst gleicht einer Baustelle. Der größte Teil der Ritualstätte scheint bereits wiederhergestellt zu sein. Mitten darauf erhebt sich ein tempelartiges Gebäude im tharpuresischen Stil mit offenen Wänden, die den Blick freigeben auf mehrere hölzerne Podeste, die sich in dem Gebäude erheben. Auf dem Podest in der Mitte – es überragt die übrigen um gut eine Mannslänge – gibt sich ein BaLoa gerade dem Beschwörungstanz hin. Seine Helfer hocken ringsum auf den niederen Podesten und schlagen Trommeln oder spielen Flöten. Die Musik klingt über den ganzen Platz hinweg. Es scheint, als werde die Ritualstätte bereits wieder genutzt.

Keiner der anwesenden Amaunir – allesamt schleppen sie Baumaterialien durch die Gegend – scheint sich zunächst für die Helden zu interessieren. Sie reagieren nur unwirsch auf Befragungen. Je länger sich die Helden jedoch an Ort und Stelle aufhalten, desto weniger können die Arbeiter ihre Neugier zügeln und sind, insbesondere einem Artgenossen gegenüber, zu folgenden Auskünften bereit:

- Der TuaTai ist vor zwei Oktalen abgebrannt.
- Der Ausbruch des Feuers war mit Sicherheit Brandstiftung, denn einige Tage vor dem Brand konnte man immer wieder einen oder mehrere Neristu um den Platz schleichen sehen.
- Thy'Jolay, der spirituelle Führer der Amaunir des Viertels, hatte einige Tage vor dem Brand Streit mit einem Shingwa, der bestimmt zu den Dieben aus dem Nachbarviertel gehört.
- Seit dem Brand ist Zhar'Thaija, eine im ganzen Viertel geachtete und respektierte BaLoa, verschwunden. Vielleicht ist sie in den Flammen umgekommen.
- Zhar'Thaija hatte häufigen Kontakt mit einem shingwanischen Händler.

● Thy'Jolay wollte irgendein Ritual durchführen, zu dem er einige Zutaten benötigte, an die man eigentlich nur durch Diebstahl kommen kann, ohne sich in den Ruin zu stürzen.

● Thy'Jolay und Zhar'Thaija waren nicht gerade die besten Freunde.

● Der TuaTai soll an einem der nächsten Abende mit einem großen Fest neu geweiht werden.

Wenn die Helden sich über einen längeren Zeitraum auf dem TuaTai aufhalten, erwecken sie Thy'Jolays Aufmerksamkeit. Der BaLoa fühlt sich durch die Anwesenheit der Helden sichtlich gestört und wurde in der Zwischenzeit von den amaunischen Arbeitern über die Nachforschungen der Helden in Kenntnis gesetzt. Offensichtlich ist er der Meinung, dass die Helden an dieser Ritualstätte nichts verloren haben. Er wird sie ohne Begründung erst einmal heftig anschnauzen und unmissverständlich auffordern, von hier zu verschwinden. Eventuelle BaLoa unter den Helden nimmt er davon ausdrücklich aus und gestattet auch die Nutzung des TuaTais (der allerdings, da er noch nicht vollständig wieder hergerichtet ist, derzeit nur einen Bonus von 5 Punkten bringt; siehe auch MM, Seite 55).

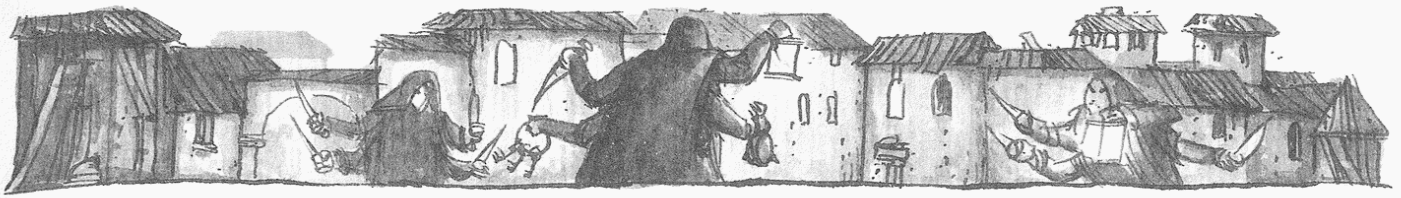
Allerdings wird Thy'Jolay sehr schnell misstrauisch, wenn der Spieler-BaLoa zu viele neugierige Fragen stellt. Er wird ihm nahe legen, sich doch zu seinen Gefährten zu begeben und nicht wiederzukommen, wenn er es diesen unbedingt gleichtun und weiter herumschnüffeln müsse.

Den Helden sollte sehr rasch klar werden, dass Außenstehende hier offensichtlich nicht erwünscht sind. Insbesondere Thy'Jolays Reaktion dürfte die Spieler dazu veranlassen, misstrauisch zu werden und den Platz zu einem späteren Zeitpunkt – vorzugsweise bei Nacht – erneut aufzusuchen (siehe den Abschnitt **Amaunische Intrigen**, Seite 29).

Saravesas Teestube

Die Teestube befindet sich in einer schmalen Seitenstraße zwischen zwei Krämerläden. Vor dem Haus ist eine bunte Markise aufgespannt, und in der Eingangstür hängt ein Vorhang aus bunten Stoffstreifen. In dem Lokal schlägt den Helden der schwere Duft süßen Tees entgegen, vermischt mit Spuren verschiedener Gewürze und schwerem Pfeifenrauch mit einem Hauch von Vanille. Gemütliche Kissen auf dicken Teppichen laden zum Verweilen in der Teestube oder auch unter der Markise ein, dazwischen sind niedrige Tischchen aufgebaut. Sobald die Helden Platz genommen haben, erscheint ein gut aussehender Mensch mit androgynen Gesichtszügen. Ob es eine Frau oder ein Mann ist, lässt sich schwer einschätzen. Tatsächlich handelt es sich um Saravesa selbst, dieses ist mitnichten ein Mensch, sondern ein Ravesaran.

Saravesa stellt sich den Helden vor und entzündet dabei eine Duftlampe mit Lavendelgeruch auf dem Tisch. Das Angebot an Getränken umfasst Tee in allen nur erdenklichen Sorten ebenso wie erhitzten Wein, Honigmilch und andere süße Dinge. Das Ravesaran selbst ist sehr gesprächig und hört sich die Erlebnisse der Helden nur zu gern an, ohne diese jedoch auffällig



zu hinterfragen. Vermitteln Sie den Helden das Gefühl, dass sie Saravesa trauen können, und lassen Sie sie von ihren Erlebnissen berichten. Saravesa ist dabei selten um eine Bemerkung ("Interessant!", "Wie aufregend!" etc.) verlegen. Allerdings wird es von sich aus keinerlei Auskünfte geben, solange die Helden nicht ausdrücklich nachfragen. Dann aber weiß Saravesa einiges zu berichten:

- Diebstähle sind in diesem Viertel nicht selten. Und wo viele Diebe sind, sind meistens auch viele Hehler.
- Natürlich kennt Saravesa keine Hehler (zumindest würde es dieses nicht zugeben). Allerdings gibt es Einige hier im Viertel, zu denen dieses lichtscheue Gewerbe durchaus passen könnte. Tschacho der Mechanicus zum Beispiel oder der Krämer Shombosh. (Ergänzen Sie diese Auflistung ruhigen Gewissen um einige weitere potentielle Hehler, bei denen die Helden jedoch im besten Falle nur die unter **Allerlei Auskünfte** auf S. 27 genannten Informationen bekommen können.)
- Die besten Diebe sind natürlich die Shingwa, wenngleich die Amaunir des Nachbarviertels diesen an Zahl weit überlegen sind.
- Die Katzenartigen verhalten sich ohnehin derzeit etwas seltsam, seit sie ihren Tempel (gemeint ist natürlich der TuaTai) haben abbrennen lassen (Saravesa ist fest davon überzeugt, dass die Amaunir den Brand absichtlich nicht gelöscht haben, wenn sie den TuaTai nicht gar selbst in Brand gesteckt haben). Helden mit dem Vorteil Gutausschend bzw. Hervorragendes Aussehen erhalten von Saravesa vor dem Gehen noch eine eindeutige Privateinladung ...

Tschachos Spielereien

Der Laden des Mechanicus liegt nur gut 100 Schritt von Xorvarshs Höhle entfernt. Schon von außen sieht das Gebäude alles andere als Vertrauen erweckend aus. Der Putz ist vornehmlich in grauen Farben gehalten, und auch das Innere des Ladens wirkt schon von außen dunkel. Die Fenster sind zu schmalen Schlitzfenstern vermauert, ähnlich wie die Schlitzfenster, die sich in der Mauer des Nereniths befanden, so dass die Helden schon ahnen dürften, dass Tschacho ein Neristo ist.

Einige wenige Öllampen erhellen den Laden und werfen ein schwaches Licht auf Tische und Regale mit allerlei Kleinteilen, deren Sinn und Zweck den Helden nicht ersichtlich ist. Auch sieht man verschiedene technische Gerätschaften, für die das Volk der Neristu bekannt ist.

Meister Tschacho ist selbst für einen Neristo sehr klein und misst keine eineinhalb Schritt. Das dünne, dunkle Haar trägt er zu einem Zopf geflochten, der ihm bis zu den Hüften reicht. Zunächst beachtet er die Helden nicht (wenngleich er aus den Augenwinkeln darauf achtet, dass sie nichts berühren oder in die Taschen stecken). Nach einer Weile aber wird er sie ansprechen, ob sie etwas Bestimmtes suchen. Wenn die Helden dies verneinen, wird er sich vorsichtig danach erkundigen, ob man nicht auf andere Art und Weise ins Geschäft kommen könne. Dies dürfte die Helden natürlich hellhörig machen.

Wenn sie nachfragen, wird er lapidar abwehren und äußern, dass

die Herrschaften schon selber wissen müssen, was sie wollen. Erraten könne er es schließlich kaum. Sofern die Helden deutlich machen, dass sie sich für Hehlerware – ganz gleich ob Verkauf oder Ankauf – interessieren, wird Tschacho sie mit einem Wink ins Hinterzimmer bitten, während er selbst an einem Seil neben der Tür zieht und von oben das helle Klingen eines Glöckchens zu hören ist. Bald darauf kommt eine alte Nerista eine schmale Treppe hinunter, während Tschacho den Helden ins Hinterzimmer folgt.

Tschacho weiß über die Geschehnisse im Viertel bestens Bescheid, lässt sich seine Auskünfte jedoch auch gut bezahlen (je nach Wert der Auskunft mit zwischen 1 und 5 Pekunos):

- Über den Verbleib der gestohlenen Gegenstände weiß er nichts. Wenn die Helden allerdings energisch genug nachfragen und ein paar Münzen auf den Tisch legen, wird er zugeben, einen der Gegenstände des Diebesgutes zwar angekauft, aber auch schon am nächsten Morgen wieder verkauft zu haben zu haben. Den Käufer kenne er nicht, könnte sich aber für 10 Pekunos einmal umhören.
- Unter den amaunischen BaLoa gab es in letzter Zeit etliche Meinungsverschiedenheiten, die zum Teil recht hart (nicht nur verbal, sondern auch durch Gewaltanwendung) ausgetragen wurden.
- Der Brand des TuaTai wurde absichtlich gelegt.
- Die Shingwa dieses Viertels haben irgendetwas mit dem Brand zu tun.
- Der Krämer Shombosh ist noch recht neu hier im Viertel, war aber schon früher häufig hier zu Gast.
- Shombosh handelt größtenteils mit Hehlerware. Wahrscheinlich gehört er sogar zu den shingwanischen Dieben, die seit langen Jahren in diesem Viertel über die Unterwelt herrschen.
- Der Patron der Shingwa-Diebesbande hält sich sehr aus den Unterweltgeschäften heraus und soll sich des Öfteren in anderen Vierteln herumtreiben. Wer er tatsächlich ist, weiß man nicht. In jedem Fall können die Helden erkennen, dass Tschacho ihn regelrecht hasst, woraus der Neristo auf Nachfrage auch keinen Hehl macht.

Wenn die Helden Tschacho beauftragen, weitere Erkundigungen für sie einzuholen, sollen sie in drei Tagen wieder in seine Werkstatt kommen. Bis dahin dürften sich einige Neuigkeiten zusammentragen lassen, wie der Neristo versichert.

Shomboshs Kramladen

Das Geschäft des shingwanischen Krämers liegt nahe der Hochstraße und ist bereits von außen ein farbenfroher Laden. Auch im Inneren sieht es ähnlich bunt aus, was sowohl für die Farben als auch die Formen der verschiedenen Waren gilt. Shombosh führt fast alles, was das Herz begehrt (sofern es sich dabei um allgemein verfügbare Ware handelt). Das Angebot reicht von Obst und Gemüse über Kleidung bis hin zu Werkzeug. In begrenztem Umfang führt er auch Waffen.

Shombosh macht selbst keinen Hehl daraus, dass er bei Bedarf alles beschaffen kann, wonach den Helden der Sinn steht – vorausgesetzt, die Bezahlung stimmt.



Wenn die Helden Shombosh die gestohlenen Gegenstände beschreiben und sich erkundigen, ob er etwas über deren Verbleib wisse oder kürzlich etwas Vergleichbares angekauft habe, wird der Shingwa dieses verneinen. Mittels einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6 können die Helden erkennen, dass sich die Haut des Shingwas für einen Augenblick im Farbton verändert. Offenbar sagt Shombosh nicht die Wahrheit oder weiß zumindest mehr, als er zuzugeben bereit ist. Diese Erkenntnis sollte an eine *Menschenkenntnis*-Probe +4 (für Shingwa ohne Zuschlag) geknüpft sein.

- Tschacho ist ein Spion des neristischen Diebeszirkels, dem der Erfolg der Shingwa-Konkurrenz ein Dorn im Auge ist.

- Saravesa ist dafür bekannt, alles und jeden zu verraten, wenn es sich davon Vorteile verspricht. Zudem handelt es mit Rauschkraut und Giften.

- Die Shingwa haben mit dem Brand des TuaTai "garantiert absolut überhaupt gar nichts" zu tun. Allerdings hat Thy'Jolay, einer der höher stehenden BaLoa, kurz vor dem Brand allerlei Kräuter und wer-weiß-welche-verbotenen-Dinge bei Saravesa gekauft.

- Darauf angesprochen, dass er erst seit kurzem hier wohnt: Shombosh hatte einigen Ärger mit der Konkurrenz, so dass er es vorzog, seinen Laden hierher zu verlegen, da es hier wesentlich mehr Shingwa gibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch mit Shombosh unterhaltet, kommt ein junger Shingwa durch die Hintertür in den Laden gestolpert. Shombosh reagiert auf das Hereinplatzen sehr unwirsch und schickt seinen Nachwuchs – denn darum handelt es sich zweifellos – mit einigen wütenden Worten wieder nach draußen. Der junge Shingwa schaut erst fragend zu seinem Vater, dann zu euch und verschwindet wieder durch die Hintertür in den Hof.

(Wenn einer Helden einigermaßen shingwanisch spricht, versteht er die Maßregelung des alten Shingwa natürlich: "Verschwinde, siehst du denn nicht, das ich zu tun habe?")

Trotz allen Nachdenkens (Ausnahmen bei einer eventuellen sehr guten KL-Probe können Sie durchaus zulassen) erkennen die Helden den jungen Shingwa nicht als den Dieb wieder – denn um diesen handelt es sich. Der Diebstahl ging viel zu schnell vonstatten. Ungeachtet dessen haben Ihre Helden aber tatsächlich den Schuldigen gefunden. Erkennen werden sie dies aber erst später.

Shombosh wird eventuelle Fragen zu seinem Sohn natürlich abwiegeln und abstreiten, dass dieser etwas damit zu tun haben könne. Zudem habe er Horwosh strengstens untersagt, sich mit den Katzengestaltigen abzugeben.

Wenn die Helden Shomboshs Laden verlassen, können sie mittels einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +4 bemerken, dass der Shingwa es plötzlich sehr eilig zu haben scheint, als er durch die Hintertür aus seinem Geschäft hastet. Irgendetwas scheint ihn aufgeschreckt zu haben. Spätestens jetzt sollte den Helden klar werden, dass Shombosh wohl keine sehr geeignete Informationsquelle war.

Bei einem weiteren Besuch in dem Geschäft ist Shombosh nicht anzutreffen und lässt sich von einem anderen Shingwa vertreten, der jedoch lediglich einige der unter **Allerlei Auskünfte** (s. S. 27) genannten Informationen vermitteln kann.

Die üblichen Verdächtigen

Es empfiehlt sich für die Helden natürlich auch, die Augen offen zu halten, um vielleicht die beiden jungen Diebe aufspüren und verfolgen zu können. Allerdings ist dieses Bestreben nicht von Erfolg gekrönt, wenngleich die Helden durchaus andere Diebe bei ihrer Tätigkeit beobachten und auch verfolgen können. Daraus ergibt sich eine Vielzahl zu verfolgender Spuren, die zu weiteren Hintermännern und Hehlern, jedoch zu keinem nennenswerten Ergebnis führt.

Es sei Ihnen hier frei gestellt, ein wenig zu improvisieren. Achten Sie aber darauf, dass die Spieler vor lauter Spurensuche in der falschen Richtung nicht die wichtigen Örtlichkeiten aus den Augen verlieren.

Folgende Spuren bieten sich an:

- Wo viel Volk ist, sind auch viele Taschendiebe. Einen solchen bei der 'Arbeit' zu beobachten, bedarf schon großer Aufmerksamkeit. Diesen im Getümmel auch noch zu erwischen, ist jedoch nahezu unmöglich. Würzen Sie eventuelle Verfolgungsjagden durch die Menge mit diversen Proben auf GE, *Körperbeherrschung* usw. Bedenken Sie dabei auch, dass – insbesondere bei Patzern – ein Marktstand umgerissen werden könnte, was die Wut der betroffenen Händler auf die Helden lenkt.

- Während nächtlicher Streifzüge entdecken die Helden einen (menschlichen, amaunischen oder shingwanischen) Einbrecher, der soeben an der Wand eines Gebäudes herunter klettert. Wenn die Helden ihn stellen, können sie nur wenig verwertbare Informationen aus ihm herausbekommen, da er mit den Ereignissen nichts zu tun hat. Bei einer Verfolgung des Täters führen die Spuren amaunischer Diebe ins Nachbarviertel, während ein Shingwa nahe der Färberwerkstätten (s. u.) plötzlich verschwunden ist bzw. in jene verschwindet – zumindest der Ansatz einer Spur ...

- Neben Dieben und Einbrechern dürften auch verschiedene Hehler um die ein oder andere Auskunft wenig verlegen sein. Vornehmlich sind sie dabei darauf bedacht, die Angehörigen eben jener Diebes- und Einbrechercirkel zu denunzieren, die nicht zu ihren Kunden (und damit zumeist auch einer anderen Rasse) angehören.

- Die vielen Gardisten, die bei Tage wie auch bei Nacht ihre Runden durch die Straßen drehen, sind einem kleinen Zubrot selten abgeneigt. Ob sich darunter jedoch verwertbare Informationen finden, sei noch einmal dahingestellt. Und allzu neugierige Helden erwecken unter Umständen sogar zuviel Aufmerksamkeit bei den Gardisten, so dass sich weitere Ermittlungen von Seiten der Spieler aufgrund der Kontakte zwischen Garde und Unterwelt sogar erschweren können.

Bei den vorstehend beschriebenen Ereignissen können die Helden allerdings durchaus auch an die im nachfolgenden Abschnitt genannten Informationen gelangen.



Allerlei Auskünfte

Vermutlich wollen die Helden auch weitere Bürger befragen. Die Stände auf dem Platz vor Xorvarshs Höhle wie auch die diversen Tavernen und Krämerläden bieten dazu ausreichend Gelegenheit. Geben Sie den Spielern im Rahmen ihrer Nachforschungen nach und nach die folgenden Auskünfte mit auf den Weg:

- Tschacho hat bis vor etwa 20 Jahren bei seinesgleichen im Nerenith gehaust, bevor er sich hier im Viertel niederließ, das er oftmals als sein Exil bezeichnet.
- Shomboshs Waren haben fast immer früher anderen Leuten gehört; es soll schon des öfteren vorgekommen sein, dass Bestohlene dort Dinge gekauft haben, die ihrem früheren Besitz sehr 'ähnlich' waren.
- So neu, wie von einigen anderen behauptet, ist Shomboshs Laden gar nicht; bevor er in dieses Viertel zog, ging er in der Nachbarschaft unweit des abgebrannten TuaTais dem gleichen Gewerbe nach.
- Leute, die sich mit Tschacho angelegt haben, bekamen häufig vierarmigen Besuch und waren wenig später "nicht mehr sehr lebendig".
- Zwischen den Amaunir des Nachbarviertels und den Shingwa dieses Viertels hat es in den vergangenen Oktalen eine Menge Streit mit durchaus blutigen Zwischenfällen gegeben, die insbesondere nach dem Brand eskaliert sind.
- Seit dem Brand des TuaTai herrscht ein reger Umzugsverkehr zwischen den beiden Vierteln. Shingwa von dort lassen sich hier nieder, und etliche Amaunir sind von hier dorthin gezogen.
- Die Zwistigkeiten zwischen beiden Vierteln haben – von einigen unbedeutenden Ausnahmen abgesehen – angefangen, als die führende BaLoa der Amaunir von einem anderen BaLoa mehr und mehr aus ihrer Vormachtstellung verdrängt wurde.
- Dieser andere BaLoa ist ein ziemlicher Aufwiegler, der nicht aus der Nachbarschaft kommt. Wahrscheinlich stammt er nicht einmal aus Sidor Corabis.

Bedenken Sie dabei, dass manche Befragten redseliger sind als andere und einige ihr Wissen nur gegen Bezahlung weitergeben. Händler sind zumeist mitteilungsfreudiger, wenn man dort etwas erworben hat. Wirte hingegen werden im Allgemeinen erst nach der ersten Bestellung den Mund wirklich aufbekommen.

Schatten in der Nacht

Die Helden werden ihre Ermittlungen sicherlich nicht nur bei Tageslicht, sondern auch in der Nacht fortführen. Insbesondere Gefahreninstinkt-begabte Helden haben des Öfteren das Gefühl, beobachtet oder verfolgt zu werden. Zuweilen können sie einen Schatten hinter einer Hausecke verschwinden sehen, ein anderes Mal zieht sich ein unter einer Kapuze verborgener Kopf schnell hinter ein Fenster zurück. Einmal gelingt es den Helden gar, den Beobachter am Mantelsaum zu fassen. Doch der Gefasste schlüpft geschickt aus seinem Umhang und verschwindet unerkannt im Gewühl. Im Übrigen unterscheiden

sich die heimlichen Beobachter durchaus. Denn mit dem nötigen Geschick (*Sinnenschärfe*-Probe, je nach Entfernung des Spähers um bis zu 8 Punkte erschwert) kann man erkennen, dass einige unter ihnen einen Schwanz haben, befehlt sind oder vier Arme haben.

Geben Sie den Helden das Gefühl, auf der richtigen Spur zu sein und die Gauner aufgeschreckt zu haben. Vermitteln Sie ihnen das Gefühl, verfolgt zu werden, ohne dass sie die Absichten ihres Gegners erraten können. Die Spieler sollten inzwischen gemerkt haben, dass hier in den beiden Vierteln ganz andere Dinge im Untergrund kochen. Der Diebstahl ist wohl nur die Spitze ihres ganz persönlichen Eisbergs.

Junge Diebe

Dieses Ereignis sollte wenn möglich frühestens am dritten Tag der Ermittlungen erfolgen. Lassen Sie Ihre Spieler nicht allzu lang auf falschen Fährten im Dunkeln tappen, sondern gönnen Sie ihnen dieses Erfolgserlebnis, ehe sie genervt über das Aufgeben ihrer Recherchen nachsinnen. Bei der folgenden Begebenheit handelt es sich um einen reinen Zufallstreffer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder einmal marschiert ihr über den Platz, an dem Xorvarshs Höhle liegt. Mittlerweile seid ihr kurz davor, zu resignieren und die Suche aufzugeben, so sehr euch das Aufklären der Diebstähle auch am Herzen liegt. Plötzlich ertönt unweit von euch ein gellender Schrei. Als ihr euch suchend umseht, entdeckt ihr einen beleibten amaunischen Händler, der von einem jungen Shingwa umgerannt wurde – oder vermutlich eher über ihn gestolpert ist. Während der Händler noch wie ein auf dem Rücken liegender Käfer auf dem Straßenpflaster herumzappelt, rappelt sich der junge Shingwa auf, löst mit einem schnellen Schnitt den Beutel des Krämers von dessen Gürtel und schaut sich dabei suchend um. Währenddessen ist ein junger Amaunir damit beschäftigt, diverse Gegenstände vom Stand des Händlers mit raschen Bewegungen in einen großen Beutel zu stopfen. Noch bevor den Umstehenden wirklich bewusst wird, was hier gerade geschehen ist, machen sich die beiden jungen Diebe durch die Menge von dannen.

Helden mit gelungener Klugheits-Probe +5 (mit dem Vorteil Gutes Gedächtnis ohne Erschwerung, mit Eidetischem Gedächtnis ohne Probe) können den jungen Shingwa mit ziemlicher Sicherheit als Horwosh, den Sohn des Krämers Shombosh, identifizieren. Die Art und Weise, wie die beiden Diebe vorgegangen sind, spricht dafür, dass es sich bei ihnen um jene beiden Ganoven handelt, denen auch die Helden zum Opfer gefallen sind. Für die Spieler wird es nach dieser Erkenntnis natürlich nur eine logische Entscheidung geben: hinterher rennen und die Diebe schnappen! Dies ist allerdings mit einigen Hindernissen verbunden, zumal die beiden Diebe sehr schnell feststellen, dass die Helden ihnen auf den Fersen sind. Zudem hat natürlich auch Horwosh die Helden wie-



dererkannt und ist verständlicherweise bemüht, sich nicht erwischen zu lassen. Es ist schon schlimm genug, dass seine Verfolger wissen, wo er wohnt ...

Die beiden Flüchtenden sind aufgrund ihres geringen Alters noch um einiges kleiner und auch wendiger als die Helden. Zudem haben sie einen Heimvorteil und müssen sich auf ihrer Flucht nicht ständig neu orientieren. Während Horwosh ohne Probleme durch eine Lücke zwischen zwei Passanten schlüpfen kann, fällt dies einem gerüsteten Myrmidonen oder gar einem Leonir wesentlich schwerer.

Konfrontieren Sie Ihre Spieler mit verschiedenen Zwischenfällen wie umstürzenden Kistenstapeln, umgerissenen Passanten, einem im Weg stehenden, schwer bepackten Hurda, einem Hund, dem sie bei ihrer Verfolgung versehentlich auf den Schwanz oder in die Flanken treten und der nun wütend hinter den Helden herjagt, und allerlei ähnlichen Zwischenfällen. Verlangen Sie von den Spielern verschiedene Proben auf GE, *Körperbeherrschung* und *Ausweichen* (beginnend bei +1) und erschweren Sie die einzelnen Proben jeweils um einen Punkt mehr pro Ereignis.

Verleihen Sie diesem Zwischenfall die nötige Dramatik, indem Sie dabei ein Augenmerk auf schnelles Vorwärtskommen legen. Genehmigen Sie den Spielern bei den nötigen Proben kaum eine Verschnaufpause und lassen Sie sie spüren, dass es hier auf die Geschwindigkeit ihrer Helden ankommt. Misslungene Proben lassen einen Helden immer weiter zurückfallen, bis er schließlich den Anschluss verliert.

Je nach Probenausgang sollte es jedoch mindestens zwei Helden gelingen, den beiden Flüchtenden zu folgen. Für diese kommt es schließlich zu folgender Begebenheit:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So gut ihr könnt, versucht ihr, den beiden jungen Dieben zu folgen. Natürlich haben diese längst bemerkt, dass sie verfolgt werden, denn sie schauen sich immer wieder suchend nach hinten um. Plötzlich – ihr habt die beiden fast erreicht – trennen sie sich. Der Shingwa verschwindet in einer schmalen Gasse, während sein amaunischer Freund noch einen Zahn zulegt und weiter die Straße hinab rennt.

Die Spieler werden sich an dieser Stelle trennen müssen, wenn sie beiden Ganoven auf den Fersen bleiben wollen. Diejenigen Helden, die Horwosh auf der Spur bleiben wollen, sehen ihn alsbald in einer Tür verschwinden, die just bei ihrer Ankunft von innen verriegelt wird. Das Gebäude selbst scheint zu einer Färberwerkstatt zu gehören. Durch vergitterte Fenster können die Helden deutlich bunte Tücher sehen, die auf langen Leinen hängen. Von ihren Enden fallen farbige Tropfen zu Boden und bilden bunte Lachen. Zwischen den Tüchern eilen einige erwachsene Shingwa geschäftig hin und her, überprüfen die gefärbten Stoffe oder hängen neue Bahnen auf.

Wenn die Helden energisch genug klopfen, wird die Tür auch geöffnet. Einen jungen Shingwa aber will dort niemand gesehen haben. Die Helden werden zwar eingelassen,

um sich umzusehen, können aber nichts Auffälliges entdecken. Nach nur kurzer Zeit werden sie mit höflichem Nachdruck zum Vordereingang geführt und finden sich schließlich auf der Straße wieder.

Einem Helden, der dem jungen Amaunir folgt, gelingt es schließlich, den Flüchtenden zu erwischen – zumindest fast. Denn der junge Katzenmensch entwindet sich gekonnt der zupackenden Hand und läuft so schnell wie möglich davon. Der Held jedoch findet in seiner Hand einige seltsam geknotete bunte Schnüre wieder, die beim Zupacken vom Handgelenk des jungen Amaunirs gerissen sind. Trotz dieses Zwischenfalles bekommen der bzw. die Verfolger noch mit, wie der junge Dieb schließlich an einer grob gemauerten Hauswand empor klettert und über das Dach verschwindet. Selbst wenn es einem Helden gelingen sollte, hinterher zu steigen, verliert sich auf dem Dach die Spur des Katzenmenschen, der wohl irgendwo durch eine Dachluke geschlüpft oder anderswo bereits wieder hinunter geklettert ist.

Bei mehreren gut gelungenen Proben kann es der Spielermotivation dienlich sein, wenn die Helden die jungen Diebe erwischen. Aber zugeben werden die beiden selbstredend nichts. Der junge Amaunir gibt an, alleine zu sein, da seine Mutter (eine Animistin) kürzlich unter mysteriösen Umständen verschwand. Die Helden haben nun einen neuen Ansatzpunkt (nämlich die Färberwerkstätten) sowie einen Grund, noch einmal den Ritualplatz des Amaunirviertels aufzusuchen.

Vermutlich werden sich die Spieler an dieser Stelle zunächst beraten. Immerhin wollen auch die Gefährten wieder gefunden und auch die bunten Knotenschnüre genauer in Augenschein genommen werden. Kundige Helden (insbesondere jene, die shingwanisch sprechen oder schon des Öfteren mit Shingwas zu tun hatten) können diese Bänder unzweifelhaft als Schnüre für die shingwanische Knotenschrift identifizieren. Sollten die Helden mit den Schnüren partout nichts anfangen können, bringen Sie sie durch geeignete Hinweise anderer Personen auf die richtige Spur. Sowohl Saravesa als auch Tschacho und natürlich alle Shingwa des Viertels kennen die Bedeutung der Schnüre und können den Helden weiter helfen, wenn sie gefragt werden bzw. die Bänder gezeigt bekommen. Eine Nachricht verbirgt sich in den ungeknoteten Schnüren jedoch nicht.

Nachdem die Helden einander gefunden und sich gegenseitig von ihren neuen Erkenntnissen berichtet haben, werden sich ihnen hoffentlich folgende Fragen stellen:

- Was hat Horwosh in der Färberwerkstatt zu suchen, obwohl sein Vater doch einem ganz anderen Gewerbe nachgeht, und warum behaupten die Färber, von ihm nichts zu wissen?
- Warum trägt der junge Amaunir Schnüre für die shingwanische Knotenschrift um seine Handgelenke?
- Wieso geben sich zwei junge Diebe unterschiedlicher Rassen, die sich eigentlich derzeit in diesem wie auch im Nachbarviertel gegenseitig das Leben schwer machen, überhaupt miteinander ab?

Die Antwort auf diese Fragen könnte ein Schlüssel zur Lösung des Rätsels sein ...



Amaunische Intrigen

Nachdem die Helden bei Tag von Thy'Jolay eine Abfuhr erhalten haben, werden sie sich wohl zu nächstlicher Stunde noch einmal am TuaTai umsehen wollen. Allerdings herrscht auf dem Ritualplatz auch in der Dunkelheit noch ein reges Kommen und Gehen, so dass die Helden sich einige Zeit gedulden und das Treiben aus der Ferne beobachten müssen, wenn sie nicht selbst Amaunir sind. Rund um den Platz finden sich ausreichend Möglichkeiten, sich hinter Ecken und in Hauseingängen zu verbergen, ohne sofort von vorbeikommenden Passanten entdeckt zu werden.

Das ganze Gelände ist vom Schein bunter Laternen erleuchtet, und lodernde Fackeln werfen tanzende Schatten auf den Boden. Auf dem Podest unter dem offenen Dach tanzen nach und nach mehrere BaLoa, begleitet von Trommelschlag und Flötenspiel. Offensichtlich vollziehen die Katzengehaltigen gerade eine Ritualfeier (nämlich die 'Weihe' des wiedererrichteten Tua-Tais), deren Sinn nicht-amaunischen Helden jedoch verschlossen bleibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich steigt Thy'Jolay auf das Podest, und die zuvor wild durcheinander maunzenden Katzenmenschen verstummten schlagartig.

Andächtig wenden

sie ihre Augen dem BaLoa zu, der – erst langsam, dann immer schneller – seinen Körper wie in Trance schüttelt, wilde Kreise tanzt, während er mit den Füßen im Takt der Trommeln auf den Boden stampft. Nach gut einer Viertelstunde erhellt sich der Körper des BaLoa plötzlich, und Flammen scheinen aus seinem Fell zu schlagen. In eine Aura von Feuer gehüllt hält er inne und beginnt mit bebender, gebieterischer Stimme zu sprechen. (Wenn einer der Helden ausreichend Gemein-Amaunal beherrscht, lesen Sie den Text vor; andernfalls schildern Sie lediglich, dass der BaLoa die versammelten Amaunir offenbar zu begeistern versucht):

"Hört, meine Freunde, der Tag ist gekommen, an dem für euch eine neue Zeit beginnt. Die Farbwandler sind vertrie-

ben, und mit ihnen sind auch die Rattengesichter gegangen. Es beginnt eine Zeit, da diese Straßen von euch beherrscht sein werden, nicht von jenen, die ohne Fell und Anmut sind. Seht, der TuaTai ist fertig gestellt, die Geister haben am heutigen Abend wieder von ihm Besitz ergriffen. Sie werden euch Schutz und Beistand gewähren, wann immer ihr darum bittet. Kommt zu mir, wenn euch etwas bedrückt, kommt, wenn ihr Trost und Hilfe braucht. Ich und die meinen werden für euch sorgen, solange ihr für uns sorgt."

Erst bei diesen Worten bemerkt ihr, dass Thy'Jolay von den übrigen BaLoa – etwa einem guten Dutzend – im Halbkreis umringt wird. Etliche von ihnen haben flammende Hände, andere Hände blitzen, als seien sie aus blankem Stahl. Ein einzelner BaLoa wirkt blass, ja beinahe durchsichtig.

"Seht, wir haben die Macht, euch zu geben, wonach ihr verlangt, wenn ihr uns treu seid. Wir vermögen, was Zhar'Thaija nicht vermochte oder euch nicht zu geben bereit war."

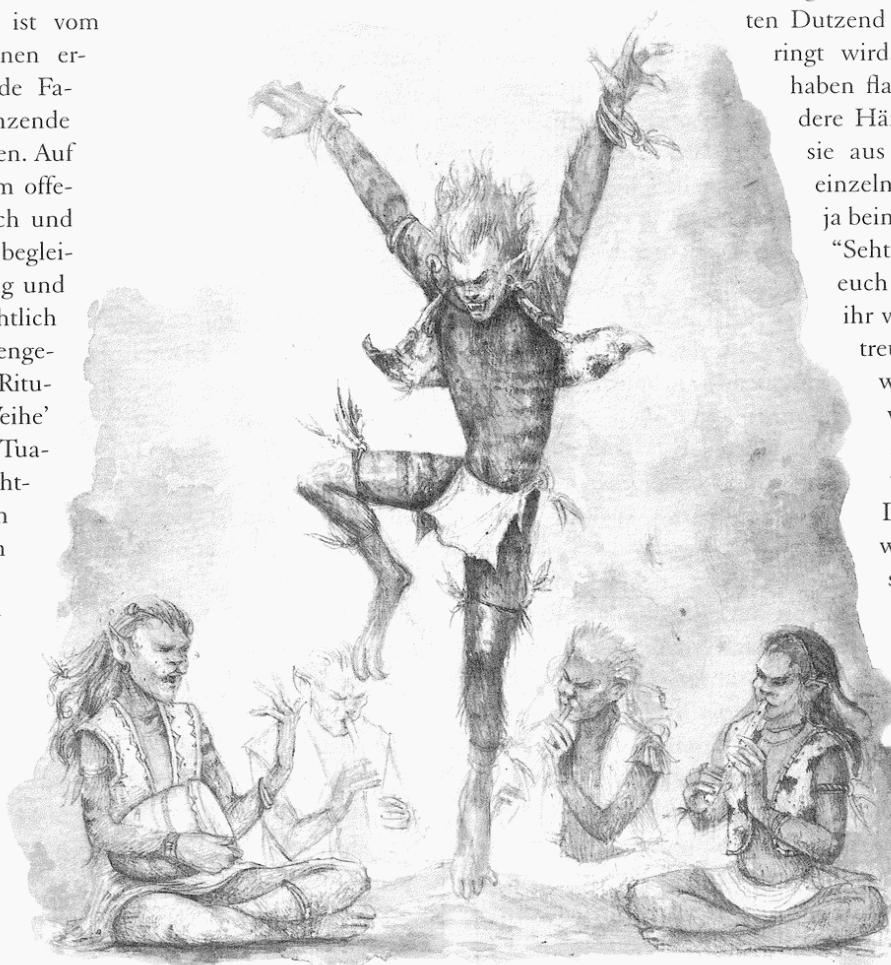
Der Name Zhar'Thaija wird regelrecht ausgespien, und die Verachtung, die Thy'Jolay in dieses Wort legt, könnt ihr selbst auf eurem Beobachtungsposten deutlich heraushören. (Dies fällt selbst Helden auf, die kein Wort Amaunal beherrschen).

Noch einmal lodern die Flammen

um Thy'Jolays Körper hell auf, während die strahlende Aura unter dem Jubel der versammelten Amaunir langsam verblasst und das Podest schließlich in Dunkelheit versinkt.

Die Spieler sollten an dieser Stelle erkennen, dass Thy'Jolay sich selbst für den geborenen Anführer der Amaunir dieses Viertels hält und dabei von etlichen anderen BaLoa unterstützt wird. Durch die Versammlung am Ritualplatz will sich Thy'Jolay der Loyalität seiner 'Untertanen' versichern und demonstriert zusammen mit seinen Getreuen die Mächte, über die er verfügt und die er auch zum Wohle seiner Gefolgsleute einzusetzen gewillt ist, wenn man seinen Versprechungen glauben kann.

Der Name Zhar'Thaija sollte den Helden schon aus





ihren Nachforschungen bekannt sein. Zhar'Thaija war bis zum Brand des TuaTai die spirituelle Führerin der Katzenmenschen. Sie wurde aufgrund ihrer Hilfsbereitschaft von allen geachtet, während Thy'Jolay seine Macht auf seine magischen Kräfte stützt. Da Ihre Helden bereits vom mysteriösen Verschwinden der BaLoa wissen, drängt sich die Frage auf, ob vielleicht doch Dritte dahinter stecken.

Die Amaunir verlassen nach dieser Zeremonie den Platz und machen sich auf den Heimweg, und auch die Helden sollten ihre Verstecke (insbesondere in Hauseingängen) verlassen, da sie ansonsten entdeckt werden. Die Reaktion darauf ist aber höchstens Verwunderung. Nach dieser Feier sind viele Amaunir weitaus gesprächiger als in den Vortagen, so dass Sie auch weitere Informationen streuen können. Wenn die Helden den Platz weiter im Auge behalten, stellen sie fest, dass Thy'Jolay wie auch zwei oder drei andere BaLoa den TuaTai noch nicht verlassen haben. Sollten die Helden sich nun doch noch auf den Platz und zum Podest der Tänzer schleichen wollen, können sie dies mittels *Schleichen*-Proben versuchen. Selbst wenn diese misslingen, werden sie nicht entdeckt – die Anwesenden sind zu sehr mit sich selbst beschäftigt.

Das Holzgerüst, auf dem das Podest der Tänzer ruht, ist nur von der Vorderseite mit Brettern zugenagelt, so dass man von den Seiten durchaus dahinter schlüpfen kann. Von der Rückseite her können die Helden zwei Stimmen hören, die sich aufgeregt unterhalten. Die eine gehört zweifellos Thy'Jolay. Sprachkundige Helden, die Amaunal beherrschen, können dem Gespräch der beiden BaLoa leicht folgen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"... wäre geschafft. Aber glaubst du wirklich, dass sie dir folgen werden? Immerhin war Zhar'Thaija lange Jahre so etwas wie ihr Idol, jemand, zu dem sie aufgeblickt haben."

"Ja, und ebenso lange Jahre haben sie hier in Leid und Elend gelebt", antwortet eine andere Stimme, die offenbar Thy'Jolay gehört. "Wie lange sollen sie sich denn noch von diesen Schuppigen und Vierarmigen unterdrücken lassen? Nein, nein, ich sage dir, wir haben richtig gehandelt. Nur, wenn wir ihnen ein neues Bewusstsein für sich selbst geben, werden sie bleiben, was sie sind."

"Aber Zhar'Thaija ..."

"Vergiss Zhar'Thaija", faucht Thy'Jolay wütend dazwischen. "Sie ist nicht mehr und sie wird auch nie wieder sein."

"Aber wir haben sie auf dem Gewissen!" Die Stimme des anderen klingt verzweifelt und aufgewühlt.

"Und wenn schon. Es war ein Unfall. Sie musste sich ja nicht gerade am TuaTai herumtreiben. Ihre eigene Schuld, dass die Flammen sie gefressen haben. Vielleicht hätten wir ihr helfen können. Aber ehrlich: Etwas Besseres konnte uns doch gar nicht passieren. Wir müssen uns nur vergewissern, dass es keine Zeugen gibt, die uns die Herrschaft streitig machen. Es ist schon schlimm genug, das Zhar'Thaija immer mit diesem Shingwa gemeinsame

Sache machen musste. Aber letzten Endes hat sie doch nur das getan, was er wollte. Und ihr vermaledaites Balg ist schon genauso verdorben!"

"Und was passiert, wenn Ai'Mao älter wird und zu viele Fragen stellt? Er wird den Tod seiner Mutter vielleicht irgendwann einmal hinterfragen. Und wer weiß, wer unter diesem dunklen Mantel gesteckt hat, den wir nach dem Brand auf dem Vorplatz gefunden haben."

"Wer weiß schon, ob er es war und uns gesehen hat. Wenn er Probleme macht, dann muss er eben beseitigt werden. Denkst du, ich kann diesen kleinen Schnüffler hier gebrauchen? Im Zweifelsfalle sorg halt dafür, dass die Sache erledigt wird – je früher, desto besser. Es muss ja nicht unbedingt heute sein. Aber gewöhn dich schon einmal an den Gedanken."

"Mir ist gar nicht wohl bei der Sache. Zhar'Thaija hatte hier viele Vertraute, die werden Ai'Mao schützen, wenn es darauf ankommt. Dann machen wir uns nur noch verdächtiger!" Am Tonfall des zweiten Amaunir könnt ihr unschwer erkennen, dass dieser mit dem Fortgang der Ereignisse alles andere als einverstanden ist.

"Na gut, dann machen wir das eben anders. Lass Ai'Mao beobachten. Solange er sich ruhig verhält und keine dummen Fragen stellt, kann er meinetwegen weiterleben, wenn er sich hier nicht blicken lässt. Der treibt sich doch bestimmt bei diesem Shingwa rum ..."

"Ach, Shombosh ist doch nun auch weggezogen. Mit dem sollten wir uns besser nicht anlegen. Es heißt, er sei ein Vertrauter des Patrons dieser Shingwa-Diebe. Die sollen ruhig weiter im Nachbarviertel klauen und nicht bei uns."

Nachdenklich fährt Thy'Jolay fort: "Ich möchte nur wissen, was diese Schnüffler neulich hier wollten. Die müssen sich nicht auch noch in unsere Angelegenheiten einmischen."

"Das denke ich kaum. Ich habe mich ein bisschen umgehört, auch in den Nachbarvierteln. Die schnüffeln wegen einem Diebstahl herum. Da stecken allerdings die Shingwa hinter, wie ich schon herausbekommen habe. Um die müssen wir uns also keine Sorgen machen. Hast du eigentlich schon bemerkt, dass sich seit dem Brand kaum noch Neristu hier herumtreiben? Es muss wohl doch etwas Wahres an den Gerüchten sein, dass die Shingwa in irgendeiner Fehde mit den Rattengesichtern leben. Denn seit die meisten Farbwechsler von hier verschwunden sind, sieht man auch keine Neristu mehr."

"Was haben wir schon mit den Vierarmen zu schaffen", murmelt Thy'Jolay mehr zu sich selbst. "Sollen sie sich doch weiter bei den Shingwas rumtreiben und ihre Fehden unter sich austragen. Hauptsache ist, wir sind sie los. Und ich marschiere jetzt auch los! Lass uns gehen!"

Die beiden BaLoa greifen nach ihren Bündeln und verlassen den Ritualplatz. Wenig später ist es still, und ungesehen könnt ihr euer Versteck verlassen.



Nach diesem Gespräch sollten die Helden sich einiges zusammenreimen können:

- Zhar'Thaijas Verschwinden beruht tatsächlich auf einem Unfall, denn sie starb, als sie den Brand des TuaTai verhindern wollte. Wie der Brand zustande kam, ist nach wie vor unklar. Tatsache ist jedoch, dass Thy'Jolay und seine Getreuen sie vielleicht zu retten vermocht hätten, dieses aber unterlassen haben. (Daraus kann sich allerdings im Anschluss an dieses Abenteuer eine neue Aufgabe für die Helden ergeben; siehe dazu den Anhang **Offene Enden** auf S. 76).
- Zhar'Thaija pflegte ein freundschaftliches Verhältnis zu den Shingwa und hat auch ihren Sohn Ai'Mao ebenso erzogen. Dieser lebt nun offenbar bei einem Shingwa. Es handelt sich dabei natürlich um Shombosh, der eng mit Zha'Thaija befreundet war und deren Sohn nun bei sich aufgenommen hat. Dies erklärt auch die Zusammenarbeit von Shomboshs Sohn Horwosh und dem jungen Amaunir mit den Knotenschriftschnüren, denn es handelt sich um keinen anderen als Ai'Mao.
- Es sollte den Helden ebenso klar werden, dass die Amaunir zwar ihre eigenen Probleme, mit dem Diebstahl jedoch überhaupt nichts zu tun haben. Interessanter dürfte jedoch der Umstand sein, dass seit dem Wegzug der meisten Shingwa im Vergleich zu früher auch kaum noch Neristu hier anzutreffen sind. Dies lässt darauf schließen, dass es zwischen diesen beiden Volksgruppen irgendwelche Zusammenhänge gibt, die den Helden zunächst noch unklar bleiben. In jedem Falle verdienen Shombosh wie auch die Färberwerkstätten wohl einen weiteren Besuch.

Hehler und Heimlichkeiten

Vermutlich werden sich die Helden zunächst auf den Krämer Shombosh konzentrieren und ihm einen weiteren Besuch abstaten; schließlich wissen sie jetzt, wo die jungen Diebe zu finden sind. Und wenn sie schon mit einem Hehler unter einem Dach wohnen, kann das Diebesgut ja nicht allzu weit sein.

Shombosh ist ebenso wie seine Schützlinge nicht anzutreffen, und sein Bediensteter weiß auch nicht, wo er ist oder wann er wiederkommt. Allerdings habe Shombosh ihm gesagt, dass er ein paar Tage nicht da sein werde und auch die jungen Bengel mitnehmen würde. Wenn die Helden weiter nachfragen, werden sie feststellen, dass Shomboshs Abreise nur wenige Stunden nach der Hatz durch die Straßen erfolgte, bei denen Horwosh und Ai'Mao vermutlich entwischt sind.

Darüber hinaus können natürlich weitere Personen befragt werden. Insbesondere Saravesa und Tschacho bieten sich dafür an, aber auch andere Händler, Handwerker wie auch Xorvarsh und sein Enkel Grrroash. Dabei ergeben sich weitere Antworten, sofern die Helden die richtigen Fragen stellen:

- Shombosh hat etliche Verwandte, die in den Färberwerkstätten arbeiten oder in den umliegenden Häusern wohnen. (Diese Information wird von Shingwas nicht herausgegeben.)
- Die Färberwerkstätten waren schon immer eine Ecke, in der sich im Vergleich zum restlichen Viertel viele Neristu sehen

ließen. (Dies kann man von jedem außer Tschacho und den Shingwas erfahren.)

- Shombosh soll mit dem Patron des Shingwa-Diebeszirkels dieses Viertels gut bekannt oder sogar verwandt sein. (Diese Annahme stammt nur von Saravesa.)
- Es kam auch früher schon öfter vor, dass Shombosh mit seinem Sohn für einige Zeit verschwand. (Das können die Helden von jeder beliebigen Person erfahren.)
- Immer wenn Shombosh untertaucht, hat es vorher irgendwo Diebstähle oder Einbrüche gegeben, bei denen recht wertvolle Dinge abhanden gekommen sind. Man hat ihm aber nie etwas nachweisen können. (Über diese Information verfügen Tschacho und Saravesa.)
- Horwosh war schon immer ein Rabauke. Aber seit er sich nur noch mit diesem Amaunir rumtreibt, fällt er nur noch unangenehm auf. (Allgemein verfügbare Aussage.)

Tschacho kann den Helden gegen entsprechende Bezahlung auch mitteilen, dass der gestohlene Gegenstand, der über seinen Tisch gewandert ist, zwischenzeitlich im Laden von Shombosh gesehen wurde. Im übrigen ist ihm wieder eingefallen, dass er den Gegenstand damals weder von Horwosh noch von Ai'Mao oder sonst einem Shingwa angekauft hat, sondern von dem jungen Leonir, der in Xorvarshs Herberge arbeitet.

Wenn die Helden sich schließlich Grrroash zur Brust nehmen, wird dieser sich zuerst herauszureden versuchen, was allerdings seinen Großvater Xorvarsh auf den Plan bringt. Dieser reagiert zunächst recht ungehalten über die Belästigung seines Enkels durch die Helden, schlägt sich aber auf die Seite der Helden, wenn diese ihm die Umstände erläutern. Grrroash gibt schließlich zu, dass er den Gegenstand von Ai'Mao erhalten hat. Er habe den Amaunir nämlich schon einige Male bei Diebstählen beobachten können und schließlich zur Rede gestellt. Dies geschah an dem Tag, nachdem die Helden sich nachts in der Herberge einquartiert hatten. Ai'Mao habe ihm den gestohlenen Gegenstand als Schweigegeld angeboten, und er habe ihn dann am Abend desselben Tages an Tschacho verkauft, weil er selber nichts damit anfangen konnte.

Xorvarsh hält seinem Enkel im Beisein der Helden eine gehörige Standpauke und verpflichtet ihn dazu, alle Augen und Ohren offen zu halten, um den Gegenstand wieder aufzutreiben. Andernfalls müsse er den Helden den Schaden ersetzen und diesen den von Tschacho erhaltenen Betrag übergeben.

Die Färberwerkstätten

Ein Besuch in den Färberwerkstätten ist für die Helden eine gute Alternative, wenn sie nicht einfach die Hände in den Schoß legen und auf Shomboshs Rückkehr warten wollen. Die Werkstätten selber sind ein großer Gebäudekomplex im Nordosten des Viertels. An den meisten Türen wird nach Anklopfen auch aufgetan, und die Helden können sich relativ frei innerhalb der jeweiligen Werkstatt bewegen. Aller-



dings gibt es nichts Besonderes zu entdecken. Die Shingwa, die in den Werkstätten ihrem Handwerk nachgehen, haben auch keine Ähnlichkeit mit Shombosh oder Horwosh. Eventuelle Fragen nach den beiden wie auch nach Ai'Mao bleiben unbeantwortet. Zwar kennt man den Krämer und seinen Sohn, doch die seien beide schon seit ein paar Tagen nicht mehr da gewesen. Wenn die

Helden weiter bohren, stellt sich heraus, dass Horwosh für gewöhnlich beinahe täglich dort ist, um seinen Großvater zu besuchen, der jedoch derzeit sehr krank ist (was glatt gelogen ist und nur mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +9, für Shingwa +6, bemerkt werden kann).

Die Helden sind zu dieser Zeit dem Hauptquartier der Shingwa-Diebe schon recht nahe, was sie vielleicht

auch ahnen werden. Dennoch werden sie den letzten Schritt nicht machen können, und Fragen nach dem Unterschlupf einer Diebesbande in den Werkstätten werden im günstigsten Falle mit einem fragenden Kopfschütteln beantwortet – genau genommen ist ein Rausschmiss die wahrscheinlichere Reaktion.

Auch wenn die Helden die Werkstätten eine Weile lang beobachten, werden sie keine Spur von Shombosh, Horwosh und Ai'Mao entdecken können, wohl aber viele andere Shingwa, ab und an einen Amaunir und auch etliche Menschen, die entweder Waren liefern oder abholen. Ein Nachschnüffeln bei Nacht scheitert ebenso, da die Türen fest verschlossen sind und zuweilen auch ein paar Shingwa durch die Werkstätten schleichen. Auch der schwierige Weg über die Dächer (bei dem die Helden in luftiger Höhe über die Straße springen müssten) und nächtliche Patrouillen erschweren ein Eindringen. Eines jedoch wird klar: Hinter der Fassade der Färberwerkstätten verbergen sich Dinge, die die Shingwa geheim halten wollen.

Ein geheimnisvoller Fremder

Als die Helden am Abend wieder in Xorvarshs Herberge eintreffen, kommt Ggroash aufgeregt angerannt und berichtet den Helden, dass ein in dunkle Gewänder gehüllter Fremder sich nach ihnen erkundigt habe und im Verlauf des Abends wiederkommen will. Was der Fremde wollte, weiß Ggroash nicht.

Der Sprache nach war es jedoch weder ein Mensch noch ein Amaunir, und für einen Leonir war die Gestalt zu klein.

Die Helden werden vermutlich an Ort und Stelle auf den Fremden warten wollen, und die Herberge nicht mehr verlassen bzw. sich nicht weit davon entfernen. Die Zeit vergeht, und auch eine Stunde nach dem Abendessen ist von dem Fremden noch immer nichts zu sehen. Als die Helden die Hoffnung schon beinahe aufgegeben haben, tritt ein Amaunir-Kind von vielleicht

5 Jahren an den Tisch und bittet die

Helden, mit nach draußen zu kommen, dort würde jemand auf sie warten.

Als die Helden auf die Straße treten, zeigt das Amaunir-Kind auf eine kleine Gestalt, die in einen schwarzen Kapuzenumhang gehüllt an der Seite des Platzes wartet. Sobald die Helden in die Richtung des Fremden schauen, setzt sich dieser in Bewegung und verschwindet in der nächsten Seitenstraße.

Es sollte den Helden nicht schwer fallen, dem Flüchtenden zu folgen, zumal dieser innehält, wenn sich der Abstand zwischen ihm und den Helden zu sehr verringert. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd um einige Ecken und durch etliche verwinkelte Straßen und Gassen betritt der Schwarzgewandete schließlich ein Haus, das sich, wenn die Helden näher kommen, als Taverne erweist.

In der Gaststube herrscht reger Betrieb, und nach kurzem Umsehen entdecken die Helden an einem Tisch in der Ecke die schwarze Kapuzengestalt. Der Tisch ist gerade so groß, dass alle Helden dort Platz nehmen können, was der Fremde auf Nachfrage gestattet, aber auch nicht kommentiert, wenn die Helden sich ungefragt zu ihm setzen. Kurz nachdem die Helden Platz genommen haben, eilt auch schon eine amaunische Schankmaid herbei, um die Wünsche der Helden entgegenzunehmen. Wenn ihre Spieler eher auf Nummer sicher gehen und sich zum Beobachten erst einmal einen eigenen Platz suchen, wird sich der Schwarzgewandete, nachdem die Helden bestellt haben, mit seiner Tasse Tee zu diesen begeben und darum bitten, sich zu ihnen setzen zu dürfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ich grüße euch, Fremde”, beginnt der Schwarzgewandete das Gespräch, und der kehlige Tonfall der Sprache kommt euch seltsam vertraut vor. Erst als der Fremde die gefalteten graublauen Hände auf den Tisch legt und mit einer weiteren Hand die Tasse zum Mund führt, seid ihr euch sicher, dass euer Gegenüber ein Neristu ist. “Wir haben



gehört, dass ihr auf der Suche nach Diebesgut seid. Vielleicht können wir euch helfen, denn wir verfolgen ein ähnliches Ziel", sagt er unter der Kapuze hervor, die noch immer sein Gesicht verbirgt – dass es ein männlicher Neristo ist, dessen seid ihr euch inzwischen sicher.

Doch nun schlägt er die Kapuze zurück, und ihr blickt in das graue Gesicht eines Neristo mittleren Alters, dessen Kinn und Wangen von einem dünnen, schwarzen Bart geziert werden. Die dunklen Augen wirken eingefallen, und das fingerlange schwarze Haar steht wirr vom Schädel ab. In euch keimt die Frage, woher dieses Wesen wohl von euch wissen mag und warum es glaubt, euch helfen zu können, obwohl ihr euch nicht einmal sicher seid, ob ihre diese Hilfe überhaupt wolt.

Der Neristo – er stellt sich den Helden als Fharchu vor, wenn sie ihn danach fragen – scheint sich seiner Sache sehr sicher zu sein. Ebenso gut weiß er, was er von den Helden will – was die Spieler etwas verwirren sollte. Die Schnüffeleien der Helden sind natürlich nicht unbemerkt geblieben, und es hat den Anschein, als ob irgendjemand seinerseits weitere Nachforschungen über die Helden angestellt hat. Tschacho dürften die Helden wohl kaum diese Begegnung zu verdanken haben, denn immerhin wollte dieser ihnen eventuelle Informationen in seiner Werkstatt übergeben.

Wenn die Helden sich sicherheitshalber in der Taverne umschaun, können sie an einem anderen Tisch eine weitere in schwarze Gewänder gekleidete Gestalt erkennen. Just in diesem Augenblick schlägt die Gestalt die Kapuze zurück, und darunter erscheint der Kopf einer jungen Nerista mit hellblauem, kurz gewelltem Haar, die ihren Blick scheinbar teilnahmslos durch das Lokal schweifen lässt.

Sollten die Helden sich danach erkundigen, wer sich hinter dem "wir" verbirgt, wird Fharchu auf seinen Cirkel verweisen. Jener beschäftigt sich, vorsichtig ausgedrückt, mit Diebesgut. Auf ausdrückliches Drängen der Helden gibt er zu, dass es sich bei seinem Cirkel um jenen der Diebe handelt. Er ist aber bemüht, diese Antwort zu umgehen, indem er mit "vielleicht" antwortet oder sich darüber ausschweigt.

Auf Nachfrage wird Fharchu den Helden bestätigen, dass es sich bei den Färberwerkstätten tatsächlich um den Unterschlupf der Shingwa-Diebe handelt. Wenn die Helden ihn darauf aufmerksam machen, dass es kaum möglich sei, dort einzudringen, gibt er ihnen mit einem Lächeln zu verstehen, dass es Wege gäbe, die man zu teilen bereits sei.

Fharchu erklärt den Helden, dass der Patron für eine Aufgabe vertrauenswürdige Personen mit erfahrem Schwertarm sucht. Welcher Art die Aufgabe genau ist, weiß er nicht. Es sei zumindest dabei nicht vonnöten, "irgendwelche Leute zu töten". Allerdings sei der Patron auch daran interessiert, dass diese Mission von würdigen Recken ausgeführt werde, weshalb es zuvor eine Probe zu bestehen gelte. Neben der Hilfe seines Cirkels bei der

Wiederbeschaffung des Diebesgutes könnte zudem eine kleine Belohnung abfallen, sofern die Helden sich danach erkundigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wenn ihr einwilligt, werdet wir euch helfen, das zu bekommen, wonach ihr sucht. Oh, und fragt nicht, woher ich weiß, worum es euch geht – es würde weder euch nützen, noch würde ich euch meine Quellen nennen. Doch ich denke, ihr habt dafür Verständnis."

Nachdem die Helden eingewilligt haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"So sei es."

Fharchus untere linke Hand verschwindet unter seinem Umhang, und wenig später befördert der Neristo einen lieblos zusammengefalteten Zettel zu Tage. "Dies soll eure Bewährungsprobe sein. Unweit der Mauer dieses Viertels, etwa dreihundert Schritt nordwärts von den Werkstätten der shingwanischen Färber, führt eine schmale Gasse zwischen die Häuser. Sie ist sehr verwinkelt. Doch wenn man sie recht zu gehen weiß – die zweite Biegung links, die dritte rechts, noch eine nach links und dann die vierte rechts – findet ihr einen Einstieg in die unterirdischen Gänge dieses Viertels. Wundert euch nicht, es handelt sich dabei um alte Keller und Ruinen. Steigt hinab in die Tunnel – wenn ihr aufmerksam sucht, werdet ihr fündig werden. Dies soll euch zur Hilfe gereichen, damit ihr seht, dass es uns ernst ist."

Mit diesen Worten legt er den zerknickten Zettel vor euch auf den Tisch und erhebt sich. Schon will [Held mit hoher Neugier oder dem Nachteil Impulsiv] nach dem Pergament greifen, als Fharchu seine rechten Hände noch einmal darauf legt. "Damit wir uns recht verstehen: Vertrauen gegen Vertrauen. Seid euch im Klaren darüber, worauf ihr euch einlasst, denn unser Handwerk liebt keinen Verrat. Versucht ihr, uns zu hintergehen, werdet ihr bittere Rache erfahren."

Damit dreht er sich um, huscht zur Tür und ist kaum einen Augenblick später verschwunden.

Eigentlich sollte keine Notwendigkeit bestehen, dem Neristo zu folgen. Sollten die Helden dieses dennoch versuchen, werden sie zunächst vom Wirt aufgehalten, dem Sie die Zeche noch zahlen müssen. Und auch, wenn ein oder zwei Helden dieser Notwendigkeit nachkommen, wird Fharchu schnell von der Dunkelheit verschluckt. Zudem müssen die Helden feststellen, dass auch die junge blauhaarige Nerista die Taverne verlassen hat. Eine eventuelle Verfolgung (gegebenenfalls ausgeschmückt mit Begegnungen in den engen Gassen, siehe **Dichte Nebel, dunkle Schatten** auf Seite 40) endet im Nerenith in der Gasse der Diebe. Dort betreten die beiden ein Haus (welches gegenüber dem Haus des Patrons der Neristu-Diebe liegt, wie die Helden später feststellen können).



Eine neue Fährte

Durch diese Gasse müssen sie kommen

Bei dem Zettel handelt es sich um ein schon leicht vergilbtes Pergament, auf welches mit schwarzer Tinte mit schnellen Strichen ein Plan gezeichnet wurde. Ganz im Gegensatz zu dem Papier sind die Schriftzeichen frisch und wurden vermutlich erst innerhalb der letzten Tage aufgetragen. Es handelt sich offensichtlich um eine Karte (die Sie im Anhang auf Seite 92 auch als Kopiervorlage finden). Die Karte zeigt nicht die Strecke zum Einstieg in die von Fharchu genannten Ruinen, sondern den Weg durch die unterirdischen Gemäuer.

Anhand der Beschreibung sollte es den Helden nicht allzu schwer fallen, den unterirdischen Zugang zu finden. Helfen Sie Ihnen notfalls mit einer Klugheits-Probe auf die Sprünge, sofern kein Held ein gutes oder gar eidetisches Gedächtnis hat. Der 'Weg' zu dem Einstieg in die Ruinen ist eher eine schmale Gasse, und auch dieser Begriff erscheint zuweilen übertrieben. An der breitesten Stelle mag die Gasse einmal bis zu zwei Schritt breit sein, zumeist misst sie jedoch gerade mal einen Schritt – gleich so, als habe man beim Bau der angrenzenden Gebäude mit Absicht eine kleine Lücke gelassen und die Mauern nicht gegeneinander errichtet. Der Boden besteht aus Kies oder festgetretenem Erdboden, und an allen Ecken und Enden wuchert Unkraut. Eine schmale ausgetretene Spur weist deutlich darauf hin, dass der Pfad zuweilen benutzt wird.

Neben dem Weg, dem die Helden folgen sollen, gibt es einige weitere Abzweigungen, die zu alten vermauerten Türen, in einen schmutzigen Hinterhof, zu einem eingestürzten Gebäude oder auch einfach in eine Sackgasse führen. Zudem ist die Gasse nicht ganz ungefährlich. Neben lichtscheuem Gesindel finden in den verwinkelten Stiegen auch allerlei Kreaturen Unterschlupf, welche die Eindringlinge aus ihrem Gebiet zu vertreiben gewillt sind. Wenn Sie Ihren Helden eine Begegnung zuteil werden lassen möchten, bedienen Sie sich der Werte der Bettler, Hunde, Gossenratten und Lamucken vom Beginn dieses Kapitels (Seiten 12 und 16/17). Achten Sie aber darauf, dass Ihre Gruppe mit relativ heiler Haut aus einem eventuellen Kampf herauskommt. Denn im Folgenden werden sie noch mit einigen weiteren Gefahren konfrontiert werden.

Hinab in die Tiefe

Der von Fharchu beschriebene Einstieg in die alten Ruinen ist, wenn die Helden sich nicht verlaufen haben, unschwer zu erkennen. Der ausgetretene Trampelpfad endet unter den Zweigen eines großen Busches, neben dem sich ein von Unkraut bewachsener Erdhügel erhebt. Unter den Zweigen befindet sich eine aus mehreren alten Brettern notdürftig zusammenge nagelte Platte, die auch ein einzelner Held problemlos bewegen kann. Darunter wird der eigentliche

Einstieg sichtbar, ein nahezu quadratisches Loch im Boden, das mit Brettern und Steinen ausgeschalt ist. An der linken und rechten Seite lehnen schmale Leitern, die jedoch einen recht stabilen Eindruck machen. Von oben kann man nicht erkennen, wie tief dieses Loch hinunterführt, denn unten ist es stockfinster. Lassen die Helden einen Stein hinunterfallen, hört man diesen schon nach kurzer Zeit auf einen Steinboden fallen. Benutzen sie statt des Steines eine brennende Fackel, dann ist dieser Boden auch zu erkennen, wenn das Feuer nicht beim Hinabfallen verlischt. Die Leitern führen etwa sechs Schritt in die Tiefe hinab. Für raumängstliche Helden ist zum Hinabsteigen natürlich eine Mut-Probe, erschwert um den Raumangst-Wert, vonnöten.

Auf dem Boden angekommen, können die Helden das Gewölbe unschwer als einen alten Keller erkennen. Der Raum ist etwa zwanzig Schritt lang und sieben Schritt breit und erstreckt sich von den Leitern in Richtung Nordosten. An der gegenüberliegenden Wand ist eine alte Holztür, auf die weitere Bretter aufgenagelt wurden. Die Decke des Gewölbes wird von vier dicken, quadratischen Säulen getragen, an denen alte, halbverrostete Fackelhalter montiert sind. Der Boden des Raums ist größtenteils mit einer dicken Lage verkrustetem Staub bedeckt. Nur auf der direkten Verbindung zwischen den Leitern und der Tür ist der Boden ausgetreten und kaum mit Staub bedeckt. Ein Vergleich mit Fharchus Karte lässt den Raum unschwer als den dort verzeichneten ersten Raum im Südwesten erkennen.

Die Tür ist nicht verschlossen und lässt sich problemlos öffnen. Sie hat auch auf der anderen Seite weder ein Schloss noch einen Riegel. Dahinter befindet sich ein Gang, der nach einigen Metern eine sanfte Biegung macht und schließlich an eine Kreuzung führt. Der Stollen besteht größtenteils aus festem Erdreich und ist nur an einigen Stellen ausgemauert oder mit Brettern gestützt. Die Strecke von der Tür bis zur Kreuzung beträgt ungefähr einhundert Schritt, was sich maßstäblich überhaupt nicht mit der Karte deckt. Vermutlich werden die Helden zunächst nach rechts gen Norden abbiegen, um die Stelle zu erreichen, an der sich das eingezeichnete Kreuz befindet. Auch die Wegstrecke dorthin ist um einiges länger, als die Karte vermuten lässt. Den Helden sollte dabei klar werden, dass sie entweder einen falschen Einstieg gefunden haben oder die Karte alles andere als maßstabsgetreu ist (und mit dieser zweiten Einschätzung liegen sie richtig). Nach gut 25 Schritt erreichen sie die eingezeichnete Tür. Diese ist unverschlossen und scheint noch dazu häufig benutzt zu werden.

Ein neunfacher Keller

Durch die Tür gelangen die Helden in einen weiteren Gewölbekeller. Zwischen die auch hier vorhandenen Stützsäulen wurden diverse Kisten und Fässer gestapelt. An manchen Stellen wurden sogar Bretterwände oder dünne Mauern eingefügt, so dass das Gemäuer in neun kleine Räume unterteilt ist. Einige weitere wüst durcheinander stehende Fässer, Kisten und Säcke enthal-



ten verschiedene Nahrungsmittel bzw. Wasser oder Azidial. In der mittleren Kammer steht auf einem alten Fass, an dem schon an einer Seite ein paar Bretter fehlen, ein alter, angelaufener Messingleuchter, auf dem ein kleiner Kerzenstumpen glimmt.

In einigen Kammern finden sich Gerümpelhaufen: halb verrottete Kleidungsstücke, vertrocknete und verschimmelte Nahrungsmittel, rostiges Werkzeug, eine schartige Machira und andere Dinge liegen auf dem Boden verstreut.

In der Kammer im Südosten des Kellers befinden sich Mauerreste, Geröll und Erdreich – vor nicht allzu langer Zeit scheint dort die Decke bzw. die Wand eingestürzt zu sein.

Die Tür zur Kammer im Nordosten steht etwa eine Handbreit offen, dahinter ist ein lautes Schnarchen zu hören. Sollten die Helden sich alles andere als leise verhalten haben, so treffen sie bereits in der Tür auf einen alten Mann, der ihnen mit irrem Blick und einer Nagelkeule in der Hand entgegentritt (siehe im folgenden Absatz).

Andernfalls können sie die Kammer, aus der es muffig riecht, ungehindert betreten. Der Geruch geht von einem großen Haufen Lumpen aus, der in einer Ecke liegt. Auf diesem Haufen liegt ein ausgemergelter, unheimlich alt aussehender, in Lumpen gehüllter Mensch mit langem filzigen Bart und ebensolchen Haaren. Er schnarcht laut im Schlaf. In der Mitte der Kammer steht ein rechteckiger Tisch, der vier unterschiedlich lange Beine hat und entsprechend schief steht. Daneben liegt ein umgeworfener Stuhl mit zerbrochener Lehne. Auf dem Tisch wie auch auf dem Fußboden finden sich Essenreste, und in einem Eimer in der Ecke befindet sich eingetrockneter Kot. An einem Haken in der Wand hängt ein eigentümlich geformter Schlüssel, an den mit einem Faden ein zusammengefaltetes Pergament geknotet ist. Um den Schlüssel zu erreichen, muss man jedoch über den Schlafenden hinweg kriechen. Dies erfordert einige Proben auf *Schleichen* wie auch auf *Körperbeherrschung*, die je nach Entfernung zum Schlafenden um bis zu 5 Punkte erschwert werden sollten. Gleiches gilt für den Rückweg. Das Scheitern einer Probe hat zur Folge, dass der Schlafende von dem verursachten Lärm bzw. durch ein Verrutschen der Lumpen erwacht. Im schlimmsten Fall kann eine misslungene Probe sogar dazu führen, dass der Held auf die Lumpengestalt stürzt. Solcherart geweckt, stößt der Mann einen schrillen Schrei aus und greift nach einer mit Nägeln gespickten Keule, auf der er offenbar gelegen hat, denn die Helden haben die Waffe zuvor nicht erkennen können. Mit flackerndem Blick stürzt er sich auf die Helden, wobei er abwechselnd irre kichert oder auf shingwanisch immer wieder "Meins!" oder "Verschwindet!" ruft.

Die Werte des Wahnsinnigen

MU 16 LeP 38 AuP 42 AsP – RS 1 MR 5 GS 7
AT 14 PA 10 TP 1W+3 (Nagelkeule; sonstige Werte wie Friedensstifter)

Der Mann, um dessen Geisteszustand es nicht gerade zum Besten steht, schlägt wild und ohne jede Spur von Taktik auf den Helden ein, der ihm am nächsten steht. Er ist lediglich bemüht, sein Reich und seine Besitztümer zu verteidigen. Dass die Helden den Schlüssel entwendet haben, bemerkt er nicht.

Der Wahnsinnige gibt nicht auf, bevor er die Eindringlinge vertrieben oder getötet hat bzw. er selbst ohnmächtig oder gar tot zu Boden geht. Er wird die Helden lediglich innerhalb des Kellers verfolgen, flüchten sie also zurück in den Gang, wendet sich der Irre nach kurzer Zeit zufrieden schnaufend um und schlurft zurück zu seinem Schlafplatz.

Der Schlüssel weist vier kreuzförmig angeordnete Bärte auf, die jedoch sehr feine Einschnitte aufweisen. Auf dem Pergament findet sich folgende Botschaft, die in Neristal, Gemein-Imperial und Gemein-Amaunal niedergeschrieben ist. Für alle drei Absätze wurden jedoch imperiale Schriftzeichen verwendet:

So weit, so gut. Bis hierher seid ihr also gekommen. Nehmt diesen Schlüssel, ihr werdet ihn noch brauchen. Und fürchtet euch nicht vor dem alten Ghalmir, er ist irre und wird euch weder verfolgen noch verraten. Tut ihm nichts, und er tut euch nichts. Und bemüht euch, niemanden zu töten!

Mit ihrer Beute können die Helden das Kellergewölbe verlassen und gelangen schließlich zurück an die auf der Karte verzeichnete Wegkreuzung.

Auf blutiger Spur

Von der Kreuzung aus führt der Gang weiter nach Osten. Nach rund fünfzig Schritt treffen die Helden auf eine verschlossene Tür, die sich mittels *Schlösser Knacken* +5 öffnen lässt. Dahinter liegt erneut ein altes Kellergewölbe. Die Nordwand und die Decke des Gewölbes müssen schon vor langer Zeit eingebrochen sein, denn dort türmen sich Berge von Schutt und Erdreich auf, über die sich bereits eine dicke Staubschicht gelegt hat. An der Westwand des Gewölbes liegen Holzreste. Zerbrochene Steine und Brocken von trockenem Mörtel bedecken den Boden. An der Wand entlang verläuft auf dem Boden und unter der Decke eine hölzerne Schiene. In der Mitte der Wand ruht darin auf eisernen Rollen eine Schiebetür, die aus einem ummauerten Holzrahmen angefertigt ist. Die Rollen selbst sind geölt und lassen darauf schließen, dass diese Tür des Öfftens benutzt wird. Die Rahmenkonstruktion lässt sich selbst von einem einzelnen Helden mittels einer ein-



fachen Körperkraft-Probe bewegen; der Raum bietet genügend Platz, um den Rahmen an die Seite zu schieben. Dahinter wird ein weiterer Gang sichtbar. Die Schiebetür lässt sich, da die Helden die Mechanik kennen, auch von der anderen Seite ziehen. Sie verschließt den Gang so gut, dass bei oberflächlichem Hinschauen der Eindruck entsteht, dort sei der Gang zugemauert worden.

Die auf der Karte eingezeichnete Kreuzung ist nur rund zehn Schritt von der Geheimtür entfernt. Nach weiteren dreißig Schritt stoßen die Helden auf die erste der eingezeichneten Nischen. Alle sechs Nischen sind etwa zwei Schritt tief und vier Schritt lang; in allen lagern alte Bretter oder halb vermordete bzw. verrottete Holzkisten. Sollten die Helden die Kisten genauer untersuchen, werden sie auf Knochenreste stoßen. In der zweiten Südnische findet sich in einer zerfallenden Kiste sogar ein vollständiges Skelett, das von kundigen Helden als Shingwaskelett identifiziert werden kann. Im Gang selbst kann zudem an dieser Stelle ein ekelhaft süßlicher Geruch wie von Verwesung wahrgenommen werden. Dieser Gestank stammt aus der dritten Nordnische. Sorgsam unter einem Stapel Kisten verborgen liegt dort die Leiche eines männlichen Shingwa – in der Herzgegend eine tiefe Stichwunde, die offenbar tödlich gewesen ist. Die Leiche selbst ist sehr gut erhalten und dürfte daher noch nicht allzu lange dort liegen. Einem Anatomen ist es möglich, die Todeszeit auf den gestrigen Tag zu bestimmen. Erinnern Sie die Helden durch eine einfache *Volkskunde*-Probe an die bekannten Vorurteile über Neristu, speziell an deren Beziehung zum Tod und die Vorliebe für spitze Stichwaffen. Von der Nische aus führt eine Spur roter Punkte in den weiteren Verlauf des Ganges. Dabei handelt es sich, wie die Helden sicher richtig annehmen werden, um Blutstropfen der Shingwa-Leiche, woraus sich schließen lässt, dass der Unglückliche wohl an anderer Stelle sein Ende fand.

Zehn Schritt hinter den Nischen teilt sich der Gang. Die Blutspur führt nach Norden, wohin auch der Weg der Helden führt, wenn sie der Karte folgen. Nach fünfzig Schritt (eine Abzweigung wird rechter Hand passiert) ist der Gang jedoch eingestürzt. Die Einsturzstelle sieht schon einige Jahre alt aus, die Blutspur scheint allerdings unter die Steine zu führen. Tatsächlich lassen sich die ersten Steine leicht entfernen. Dahinter öffnet sich ein mit Brettern abgestützter Kriechgang, durch den sich mit etwas Mühe auch ein ausgewachsener Leonir hindurch schieben kann. Auch die Blutspur führt durch diesen Gang. Diese Kriechstrecke ist etwa fünfzehn Schritt lang und wird zum Ende hin etwas breiter. Dort befindet sich in der Bretterwand eine etwa einen Schritt lange Nische, in der ein geflochtenes Körbchen voller Staub steht. Dahinter ist der Kriechgang ebenfalls von Steinen versperrt. Mit einiger Anstrengung gelingt es dem vorne kriechenden Helden, den größten Teil der Steine zu entfernen und in die Nische zu stapeln, um so den Gang freizumachen. Die übrigen Steine lassen sich nach vorne hin wegstoßen, so dass der Weg in den ursprünglichen Gang frei ist.

Der Boden ist – im Gegensatz zu den Körpern der Helden nach dieser Krabbelelei – kaum mit Staub bedeckt. Auch die Blutstropfen sind nicht zu erkennen. Wenn die

Helden den Boden jedoch genauer untersuchen, werden sie unter einer sehr dünnen Staubschicht notdürftig weggewischte Blutspuren finden. Es macht den Anschein, als sei die Spur auf dieser Seite bewusst beseitigt worden und die betreffenden Stellen danach durch das Darüberstreuen von Staub getarnt worden.

Nach weiteren zwanzig Schritt gelangen die Helden an die nächste Kreuzung. Die dort abzweigenden Gänge erwecken allesamt den Eindruck, des Öfteren benutzt zu werden. An der Kreuzung selber befinden sich kleine Kerzenlaternen, die allesamt erloschen sind. Eine der Laternen allerdings ist noch warm, was darauf schließen lässt, dass hier vor nicht allzu langer Zeit noch eine Kerze gebrannt haben muss.

Folgen die Helden dem linken Gang, stoßen sie nach dreißig Schritt auf eine weitere Kreuzung, die vollständig von einer bunt schillernden Pfütze überflutet ist. Die Pfütze ist etwa eine Handbreit tief, reicht aber einen Schritt bis in die einzelnen Gänge hinein, so dass es den Helden nicht möglich ist, ohne ein Durchwaten der Flüssigkeit in den Gang nach Norden zu gelangen.

Hinter der Pfütze werden die Helden feststellen, dass alle Gliedmaßen, die mit der Flüssigkeit in Berührung gekommen sind, bunte Spuren hinterlassen, wenn man damit etwas berührt. Entsprechend hinterlassen die Helden nunmehr auf dem Boden in allen Regenbogenfarben schillernde Fußspuren. Lediglich bei shingwanischen Helden tritt dieser Effekt nicht auf.

Tatsächlich handelt es sich bei der Flüssigkeit um eine magische Sicherheitsvorkehrung, um Eindringlinge zu identifizieren und verfolgen zu können. Ein Shanwada unter den Helden wird seinen Gefährten den Effekt und seinen Zweck erklären können. Die Wirkung kann durch Animisten mittels eines um drei Punkte erschwerten (für Shanwada ohne Erschwerenis) Exorzismus oder von Magiern mittels eines um vier Punkte erschwerten *Banne Wasser* oder *Banne Kraft* beendet werden. Unternehmen die Helden nichts gegen diese Verzauberung, lässt die Wirkung nach einer Stunde von selber nach.

Eines Diebes würdig

Nach zwanzig Schritten finden die Helden auch im Nordgang die schon bekannten Nischen. In diesen Nischen befinden sich wiederum hölzerne Kisten, die jedoch zumeist bunt angemalt sind. Sollten die Helden die Kisten untersuchen wollen, werden sie darin wieder Shingwaleichen finden, die in Lederhüllen eingenäht sind. Es scheint fast, als dienen diese Nischen mit den bunten Kisten als Begräbnisstätte, was gerade Helden mit Totenangst zu schaffen machen sollte.

Hinter einer Kiste in der letzten linken Nische findet sich ein staubbedeckter kleiner Kasten, etwa zehn Finger lang und fünf Finger breit und hoch. Dieser Kasten ist aus dunklem Holz gearbeitet und mit Blech beschlagen. Im Deckel befindet sich ein kreuzförmiger Schlitz, in den der eigenartig geformte Schlüssel passt und das Kästchen nach einer Umdrehung öffnet. In dem Kästchen finden die Helden einen weiteren Zettel:



Nun, da ihr bis hierher gekommen seid, solltet ihr lieber umkehren. Denn alles Weitergehen würde euch doch nichts nützen. Vielmehr würde es unseren gemeinsamen Bemühungen hinderlich sein. Ihr habt eure Probe somit bestanden. Trefft mich drei Tage nach unserer ersten Begegnung am gleichen Ort, um zwei Stunden vor Mitternacht. Dann werdet ihr mehr erfahren – sowohl über das, was ihr wissen wollt, als auch über die euch zugedachte Aufgabe.

Fharchu

Noch etwas: Bringt den Schlüssel und das Kästchen mit!

Wenn die Helden sich nun auf den Rückweg machen, sollten Sie die folgende Begebenheit getrost überspringen.

Falls die Helden auf eigene Faust weitersuchen wollen (obwohl sie ausdrücklich um das Gegenteil gebeten wurden), können sie, sofern nicht ohnehin schon geschehen, die Tür am Ende des Ganges untersuchen. Diese ist jedoch verschlossen und lässt sich nicht leicht öffnen. Erschweren Sie eventuelle Versuche mittels *Schlösser knacken* oder Magie um 7 Punkte. Denn hinter der Tür liegt einer der Zugänge ins Innere des Diebesversteckes.

Helden mit einem TaW *Orientierung* von zehn oder höher können erkennen, dass sie sich in etwa unter den Färberwerkstätten befinden.

Wenn die Helden sich zu lange an der Tür aufhalten oder diese beinahe aufzubrechen vermögen, öffnet sich die Tür von selber, und einige Shingwa treten in den Gang hinaus. Wenn sie die Helden sehen, rufen sie aufgeregt durcheinander und stürzen sich auf die Eindringlinge, wenn diese nicht sofort die Flucht ergreifen.

Die Shingwa treten den Helden entschlossen entgegen. Schnüffler sind in Diebeskreisen nun einmal mehr denn unbeliebt und werden für gewöhnlich aus dem Weg geräumt. Ein shingwanischer Held hat in dem ausbrechenden Chaos die Chance, mit relativ heiler Haut davonzukommen, da er in dem Gewühl von den Angreifern für einen der ihren gehalten werden kann. In keinem Falle sollte es den Helden gelingen, durch die Tür zu gelangen. Ein entsprechender Versuch wäre ohnehin töricht, da einer der Shingwa bestimmt schon den übrigen Cirkel gewarnt hat und die Helden mit ihren bunten Fußspuren viel zu einfach zu finden wären. Es gilt daher, möglichst viele Shingwa in die Flucht zu schlagen und danach ebenfalls selbige anzutreten. Die Helden tun in Anbetracht der kommenden Ereignisse gut daran, sich an Fharchus Worte zu halten und niemanden zu töten.

Werte der (unterschiedlich erfahrenen) Shingwa-Diebe:

MU 11–14	LeP 25–35	AuP 35–45	AsP –	RS 1
MR 7–10	GS 8–9	AT 10–14	PA 8–13	
TP 1W+3/1W (Friedensstifter/Dolch/Schwanzangriff)				

Sorgen Sie dafür, dass den meisten Shingwas die Flucht gelingt (die sie ergreifen, wenn ihre LE unter 10 sinkt) bzw. sie bewusstlos zu Boden gehen. Ebenso sollte auch den Helden die Flucht gelingen. Sie sollten dabei im vorhergehenden Kampf ausreichend Blessuren hingenommen haben, um von selbst von einer weiteren Erforschung des Gangsystems abzusehen.

Bedenken Sie, dass die Spieler ihre Charaktere auf der wilden Flucht wahrscheinlich ohne nachzudenken durch die Regenbogenpfütze laufen lassen.

Ganz gleich, ob die Helden sich unbehelligt von selbst auf den Rückweg machen oder vor den Shingwas fliehen, den Kriechgang werden sie ohne Probleme erreichen. Die bunten Spuren lassen sich – wie auch die eigentlichen Fußabdrücke – durch das Darüberstreuen von Staub notdürftig verbergen. Der letzte Held muss natürlich gezwungenermaßen rückwärts in den Kriechgang klettern, um diesen von innen wieder mit den Steinen zu verschließen. Wenn man zusätzlich durch die Lücken etwas Staub darüber bläst, sollte der Durchgang ausreichend verborgen sein, um einer oberflächlichen Prüfung standzuhalten. Befinden sich die Helden auf der Flucht, werden sie dazu jedoch kaum Zeit haben.

Durch die Schiebetür gelangen die Helden schließlich zurück zum Einstieg und dürften froh sein, wieder an der Oberfläche zu sein.

Sofern die Helden die Gewölbe nachts aufgesucht haben, werden sie nun wohl ihre Herberge aufsuchen, so dass sich die Ereignisse im folgenden Abschnitt erst gegen Mittag des Folgetages zutragen werden. Ist es aber noch heller Tag, so lassen sie die folgende Begebenheit bereits wenig später stattfinden.



Déjà Vu

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unweit von euch ist aus einer Seitengasse plötzlich Waffengeklirr zu hören. Wenn ihr an der Gasse vorbeigeht und einen Blick hineinwerft, seht ihr eine Horde abgerissener menschlicher Gestalten. In dreckige Lumpen gehüllt und mit Messern und Knüppeln bewaffnet bedrängen sie eine junge Nerista, die sich nach Leibeskräften zu wehren versucht. Doch die Übermacht der Gegner wird sie über kurz oder lang kaum abwehren können. Erst auf den zweiten Blick stellt ihr fest, dass euch das Neristugesicht irgendwie bekannt vorkommt. Plötzlich dämmert es euch: Alayni! Wie es scheint, steckt die Kopfgeldjägerin wieder einmal in Schwierigkeiten.

Die Helden werden Alayni hoffentlich zur Hilfe eilen. Gemeinsam sollte es den Helden gelingen, die Angreifer zu vertreiben. Alaynis Werte finden sich im Anhang auf Seite 71.

Die Werte der Banditen

MU 14 LeP 36 AuP 41 AsP – RS 3 MR 8 GS 8
AT 14 PA 11 TP 1W+3/1W+1 (Friedensstifter/Dolch)

Sobald die Hälfte der Wegelagerer einige Blessuren einstecken musste, macht sich die Bande sofort aus dem Staub.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungehalten in sich hinein murmelnd richtet Alayni ihre Kleider und steckt schließlich auch ihre Kentema wieder in die Rückenscheide.

„Schon wieder bin ich euch etwas schuldig“, sagt sie und reicht euch nach kurzem Zögern dankend alle vier Hände. „Ich weiß gar nicht, wie ich euch dieses Mal danken kann“, kommt es ein wenig traurig und zugleich schuldbewusst aus ihrem Mund. „Ich bin schon eine komische Kopfgeldjägerin, wenn ich dauernd auf anderer Leute Hilfe angewiesen bin.“

Auch wenn die Helden abwiegeln sollten und ihr Handeln als Selbstverständlichkeit abtun wollen, wird Alayni sie nicht gewähren lassen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erhellt sich Alaynis Miene. „Ich weiß jetzt, wie ich euch danken kann. Ich lade euch zum Abendessen ein – nicht irgendwo, nein, bei mir zu Hause. Und ihr dürft euch nicht herausreden. Ich erwarte euch heute Abend, zwei Stunden nach Sonnenuntergang. Den Weg zum Nerenith werdet ihr doch wohl wieder finden, oder?“

Etwas überrascht vermögt ihr zunächst nichts anderes, als mit dem Kopf zu nicken und ein einfaches „Ja“ herauszubringen. Denn damit hättet ihr bei allem, was ihr bisher über die Neristu gehört habt, nun wirklich nicht gerechnet. Mehr vermögt ihr ohnehin nicht mehr zu sagen, denn Alayni plappert munter weiter.

„Fein, dann sehen wir uns heute Abend. Da muss ich mich jetzt beeilen. Schließlich muss ich nun noch ein paar Besorgungen machen, wenn ich Gäste bekomme. Bis dann!“, ruft sie euch noch zu, während sie schon von dannen huscht. Einen Augenblick später ist sie bereits um die Ecke verschwunden.

Völlig verdattert steht ihr in der Gasse und schaut euch fragend an. Es scheint, als hättet ihr am heutigen Abend eine Verabredung.

Wie Sie, verehrter Meister, höchstwahrscheinlich schon bemerkt haben dürften, wissen die Helden über Alaynis Wohnung so gut wie gar nichts. Aus der Einladung ließ sich zwar entnehmen, dass die Kopfgeldjägerin wie die meisten Angehörigen ihres Volkes im Nerenith wohnt (was die Helden auch schon auf dem Weg in die Stadt von Alayni erfahren haben). Doch bei diesem handelt es sich immerhin auch um ein ganzes Viertel, in welchem es ohne genaue Angaben schwierig werden dürfte, die Wohnung einer bestimmten Person zu finden.

Wenn Ihre Spieler nicht von selbst auf diesen Gedanken kommen, werden sie mit diesem Umstand spätestens in dem Augenblick konfrontiert, in dem sie den Nerenith betreten und einen Weg durch die dortigen Gassen finden müssen. Dummerweise gelingt es den Helden auch den ganzen Tag über nicht, noch irgendjemanden nach dem Weg zu fragen. Tschacho, der einzige Neristu hier im Viertel, hält seinen Laden just an diesem Tag geschlossen.

Ein Augenblick der Ruhe ...

... sei Ihren Helden an dieser Stelle vergönnt, bevor sie sich des Abends auf den Weg zu Alayni machen. Je nach Tageszeit und Verfassung werden Ihre Spieler vielleicht noch ein paar weitere Nachforschungen anstellen oder aber ihre müden Knochen ausruhen wollen.

Wie dem auch sei: mit dem Verstreichen des Nachmittags findet auch dieses Kapitel sein Ende. Gewäh-

ren Sie Ihren Spielern pauschal **150 AP**. Helden, die sich bei den Nachforschungen besonders hervorgetan und die richtigen Schlussfolgerungen gezogen haben, haben einen Bonus von **bis zu 50 weiteren AP** verdient. Für spezielle Erfahrungen – verbunden mit den entsprechend geringeren Kosten bei der Steigerung – bieten sich die Talente *Gassenwissen*, *Orientierung* und *Körperbeherrschung* sowie *Schleichen* und *Menschenkenntnis* an.



Im Nerenith

Durch dunkle Gassen

Von Xorvarshs Höhle bis zum Nerenith haben die Helden einige Meilen zurückzulegen und tun daher gut daran, sich rechtzeitig auf den Weg zu machen. Es sollte ihnen – gegebenenfalls durch eine einfache *Orientierungs*-Probe oder das Befragen von Passanten – leicht fallen, einen der Zugänge zum Nerenith von Sidor Corabis zu finden. Ihr Weg wird sie zu dem Zugang führen, an dem sie vor wenigen Tagen mit Chiranis Leichnam auf Alayni gewartet haben. Die Straßen sind durchschnittlich belebt, Zwischenfälle ereignen sich nicht.

Das Ghetto der Neristu

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich habt ihr euer Ziel erreicht: Vor euch erheben sich die schmutziggrauen Mauern des neristischen Stadtteils. In der hereinbrechenden Dunkelheit wirkt der Nerenith schon von außen wenig beschaulich. Auch das dunkel in der Mauer klaffende Loch, welches in die Gassen hineinführt, sieht alles andere als einladend aus. Doch wenn ihr eure Gastgeberin nicht einfach versetzen wollt, habt ihr gar keine andere Wahl, als in die engen Gassen einzutauchen.

Spätestens an dieser Stelle sollte den Spielern auffallen, dass sie gar nicht wissen, wo sich Alaynis Wohnung befindet. Es bleibt ihnen daher nichts anderes übrig, als ihre Charaktere zunächst einmal die Gassen betreten zu lassen und sich bei der nächsten Gelegenheit neu zu orientieren. Die ersten Personen, denen die Helden begegnen, sind jedoch einige menschliche Händler. Sie befinden sich auf dem Heimweg aus dem neristischen Viertel in ihre eigenen Wohnungen und können keinerlei verwertbare Auskünfte geben.

Das Erscheinungsbild der Gassen des Nerenith ist im Anhang (Seite 77) ausführlich beschrieben. Zuweilen treffen die Helden noch auf den ein oder anderen Krämer oder Handwerker, der mit seinen Gesellen dabei ist, einige noch in der Gasse stehende Waren hineinzutragen und die großen Türen zu schließen. Diese Neristu können den Helden natürlich Auskunft über den Weg zu Alayni geben (siehe dazu den nachfolgenden Abschnitt *Wirre Wege*).

Wirre Wege

Selbstverständlich treffen die Helden in den Gassen schließlich auch auf Neristu, und diese sollten sich in ihrem eigenen Viertel wohl am besten auskennen. Allerdings sind nur die wenigsten

Neristu Fremden gegenüber ebenso aufgeschlossen wie Alayni (was bei der Kopfgeldjägerin wohl hauptsächlich durch die Profession bedingt ist). Daher begegnen sie den Helden größtenteils mit Ignoranz, Übellaunigkeit und Ungeduld. Wenn Sie die Geduld der Helden auf die Probe stellen wollen, lassen Sie den jeweils wortführenden Helden eine CH-Probe, erschwert um 1W6, ablegen. Je besser die Probe gelingt, desto genauer werden die Angaben. Ein Misslingen ist mit einer Nichtbeachtung durch den Angesprochenen gleichzusetzen.

Fast alle Neristu, denen die Helden begegnen, scheinen es zudem sehr eilig zu haben, so dass nur die wenigsten mehr als eine Auskunft zu geben bereit sind und schnell ihren Weg fortsetzen. Viele Neristu, denen die Helden begegnen, sind in dunkle Mäntel und Umhänge gehüllt, die Gesichter unter den Kapuzen verborgen – alles in allem kein sonderlich Vertrauen erweckender Anblick.

● “Alayni? Kenne ich nicht..” oder “Das ist doch die aus Khollos Krämerladen.”

● “Die Kopfgeldjäger findet ihr in ihrer Gasse, wo denn sonst?”

● “Die Gasse der Kopfgeldjäger ist nicht weit vom Kunsthaus entfernt.”

● “Das ist nicht weit von der Gasse der [beliebiges Gewerbe] entfernt.”

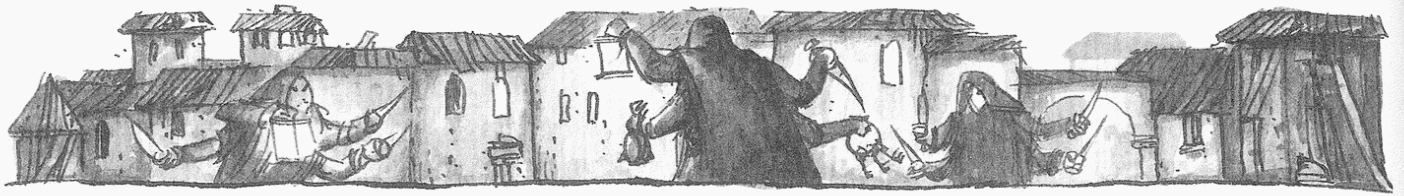
● “Am besten geht ihr bis zum Dir-An-Sun, von da ist es nicht mehr weit.”

● “Kopfgeldjäger? Mit denen will ich nichts zu tun haben.”

● “Nein, das hier ist nicht die Gasse der Lederschneider, die ist dort hinten.”

● “Was wollt ihr denn da?”, und der Angesprochene setzt seinen Weg ohne weitere Auskünfte fort.

Neristu neigen im Allgemeinen dazu, die Lage eines Ortes immer in Beziehung zu einem anderen Ort (nämlich unter Verwendung von Begriffen wie “nicht weit von ... entfernt”, “gegenüber von ...”, “neben ...”) zu beschreiben, und setzen dabei voraus, dass der Fragende zumindest den anderen genannten Ort kennt. Auch vage Angaben wie “in den östlichen Gassen”, “nördlich des Dir-An-Sun” etc. sind beliebt. Zudem ist es bei den Neristu üblich, dass ein Gewerbe immer zusammen eine ganze Gasse bewohnt, so dass man tatsächlich alle Schneider oder alle Krämer auf einem Haufen nebeneinander finden kann. Die einzigen Ausnahmen bilden Tavernen, Herbergen und Gaststuben – und insbesondere letztere findet man in jeder Gasse mindestens einmal. Dies alles dürfte den Helden allerdings zunächst nicht bekannt sein, kann ihnen aber nach einiger Zeit von einem besonders geduldigen Neristu erklärt werden. Ebenso befindet sich der neristische Tempel, der Dir-An-Sun oder einfach Pfeiler, fast immer in der Mitte eines Vier-



tels. Denn ein altes Sprichwort der Vierarmigen besagt: "Alle Wege führen zum Tod", und eine Bestattung findet immer in den Gewölben unterhalb des Tempels statt, wie die Helden später noch erfahren werden.

Es ist Ihrer Phantasie überlassen, wo sich die Gasse der Kopfgeldjäger befindet. Lotsen Sie die Helden nach und nach in die richtige Richtung, gegebenenfalls auch durch Orientierungsproben, und lassen Sie Ihren Helden schlussendlich von einem Befragten die einfache Antwort "gleich gegenüber" oder "Ihr steht mitten in ihrer Gasse!" zuteil werden.

Dichte Nebel, dunkle Schatten

Neben den Begegnungen mit mehr oder weniger auskunftswilligen Personen sollten Sie den Weg durch die engen Gassen mit weiteren Begebenheiten schmücken:

- Vereinzelt in dunkle Mäntel gehüllte Gestalten huschen beinahe lautlos durch die Gassen. Zum Teil kommen sie gerade aus einer anderen Gasse hervor oder um eine Ecke gebogen, prallen vielleicht nur um Haaresbreite nicht mit den Helden zusammen oder rennen einen Helden fast um (mehrfach möglich).
 - Von den Dächern sinkt ein weißer, aromatischer Nebel in die Gassen hinab, der die Sinne zu verwirren droht. Es handelt sich dabei um Weihrauch, der auf den Dachterrassen der Häuser beim Gebet verbrannt wird (mehrfach möglich).
 - Ein dumpfes Gemurmel oder seltsam unmelodischer Gesang hallt durch die Gassen. Auch diese Laute stammen von den Dachterrassen, auf denen Neristu ihren Göttern huldigen (mehrfach möglich).
 - Die dunkle Gasse vor den Helden wird plötzlich von einem großen, bedrohlichen Schatten ausgefüllt, als ein leonischer Gladiator den Helden majestätisch entgegentritt und stolz erhobenen Hauptes an ihnen vorbeimarschiert. Machen die Helden nicht von selber Platz, fangen sie sich noch eine bissige Bemerkung ein.
 - Neristu, die plötzlich unerwartet im Weihrauchnebel vor oder neben den Helden auftauchen, eignen sich für einen kurzen Schreckeffekt (mehrfach möglich).
- Zudem fällt den Helden nach einiger Zeit auf, dass im neristischen Viertel noch etwas anderes eigenartig ist: Während man in den anderen Stadtteilen auch zu nächtlicher Stunde hier und da einen Bettler erblicken kann, der um Almosen bittet oder zusammengerollt in einer Ecke liegt und schläft, sind solche Gestalten hier im Nerenith nicht zu finden. Auch streunende

Hunde und Katzen oder gar Ratten entdecken die Helden nicht, ebenso begegnen ihnen keine Gardisten. Alles in allem sehr ungewöhnliche Umstände für Sidor Corabis.

Die Gasse der Kopfgeldjäger

Wenn die Helden nach längerer Zeit endlich die Gasse der Kopfgeldjäger erreichen, haben sie sich einige Male verlaufen. Insbesondere Helden mit *Zeitgefühl* werden mit jedem Schritt unruhiger, schließlich kommt man nicht gern zu spät zu einer Verabredung.

Die Gasse selbst ist gerade einmal zwei Schritt breit und noch dazu eine Sackgasse, denn sie endet an der Außenmauer des Nerenith. Zudem liegt sie nach etwa der Hälfte ihrer Länge in völliger Dunkelheit, da sie in luftiger Höhe überdacht ist. Im Gegensatz zu den meisten anderen Gassen finden sich im Erdgeschoss der Gebäude auch keine Läden (was soll ein Kopfgeldjäger auch schon groß verkaufen?), so dass die Helden das beklemmende Gefühl beschleicht, in der Falle zu sitzen – wer weiß schon, was in und hinter den dunklen Hauseingängen alles lauert?

Alayni wohnt im letzten Haus vor dem Beginn der Überdachung auf der rechten Seite, wie ein junger Neristo den Helden erklären kann. Seine Wegbeschreibung ist dabei auffallend genau. Auch hinterfragt er das Begehren der Helden nicht, da er selber ebenfalls zum Cirkel der Kopfgeldjäger gehört und über das Kommen der Spieler informiert ist.

Ein Haus wie ein Labyrinth

Das Haus, in dem Alayni wohnt, unterscheidet sich in keiner Weise von den übrigen Häusern im neristischen Viertel. Die Helden sind daher gezwungen, auch innerhalb des Hauses die richtige Wohnung ausfindig zu machen.

Der Weg dorthin führt durch etliche verwinkelte Gänge, und einmal müssen die Helden sogar zunächst eine Etage tiefer steigen, um dem Flur zu folgen. Sollten die Helden an auf dem Weg befindliche Türen klopfen, wird ihnen vereinzelt aufgetan und erklärt, dass Alayni im dritten Stock wohnt. Der Weg der Helden endet nach etlichen Treppen schließlich vor einer weiteren Tür. Das Ziel ist erreicht, denn schon kurz nach dem Anklopfen öffnet sich die Tür, hinter der Alayni ihre Gäste erwartet.

Die Qual beim Mahl

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einer höflichen Handbewegung bittet Alayni euch herein und verschließt die Tür hinter euch. Dann drängelt sie sich schnell an euch vorbei und führt

euch durch einen kurzen Gang, von dem weitere mit Vorhängen verschlossene Räume abzweigen, in einen großen Raum. Dieser misst etwa vier mal sechs Schritt und ist etwa drei Schritt hoch, so dass selbst ein ausgewachsener Leonir



problemlos stehen kann. In der Mitte des Raumes auf einem kunstvoll geknüpften Teppich steht ein niedriger Tisch von höchstens einem halben Schritt Höhe, auf dem bereits mehrere Krüge, kleine Schüsseln und Becher sowie Löffel und ein Haufen Essstäbchen von etwa einer (Neristu-)Elle Länge liegen. Um den Tisch herum sind etliche Kissen drapiert; in einer Ecke des Raumes steht ein großer, schwarzer Eisenzylinder (der sich bei näherem Hinsehen als Ofen entpuppt), und an einer Wand steht ein schmales Schreibpult. Die Wände sind mit einigen Bildern und Wandteppichen geschmückt. Vier an den Wänden angebrachte Kerzenleuchter spenden ein gemütliches, nicht zu helles Licht. Am Kopfende des Tisches hockt im Schneidersitz ein alter, grauhaariger Neristo und schaut euch aus wachen, dunklen Augen neugierig an.

„Das ist mein Großvater Zherkisu“, erklärt Alayni und deutet mit der linken unteren Hand auf selbigen, bevor sie jeden von euch mit Namen vorstellt. Zherkisu nickt euch bei der Nennung eines jeden Namens freundlich zu, ohne jedoch selbst auch nur ein Wort von sich zu geben.

„Nehmt doch schon einmal Platz, das Essen ist gleich fertig.“

Mit diesen Worten deutet sie auf die Kissen links und rechts des Tisches, während sie selbst durch einen offenen Durchgang ins Nachbarzimmer verschwindet, aus dem es bereits nach Essen duftet und bei dem es sich wohl um die Küche handeln muss.

Während die Helden Platz nehmen, hört man Alayni in der Küche mit diversen Gerätschaften klappern. Zherkisu mustert die Helden derweil interessiert, aber schweigsam. Wenn die Helden nicht von sich aus ein Gespräch mit ihm anfangen, harrt er geduldig aus, bis Alayni das Essen serviert. Der alte Neristo trägt das graue Haar im Nacken zu einem dünnen Zopf geflochten. Sein schmaler Körper ist in eine dunkelblaue, mit silbernen Mond- und Sternsymbolen bestickte Robe mit weiten Ärmeln, durch die beide Armpaare passen, gehüllt.

Wenig später trägt Alayni, die nun ebenfalls eine ähnliche Robe in einem sehr dunklen Rot-Ton übergeworfen hat, eine große Schüssel mit dampfendem Reis herein, die sie auf dem Tisch abstellt. Danach entzündet sie einen breiten Kerzenstumpen mit mehreren Dochten, platziert diesen mitten auf dem Tisch und holt schließlich einen dreibeinigen, flachen Topf aus der Küche, den sie über die Kerze stellt, damit das Essen warm bleibt. Neristisches Essen finden Sie im Anhang ab Seite 84 ausführlich beschrieben. Es werden mindestens fünf Gänge gereicht, die Sie nach Belieben zusammenstellen können. Wenn es um das Essen geht, lassen sich die Neristu durchaus Zeit. Zeit ist zudem etwas, was auch die Helden brauchen werden, denn Messer und Gabel sind in der neristischen Esskultur unbekannt. Und nun werden Sie bereits ahnen, was es mit den Holzstäbchen auf sich hat.

Suppe darf im Übrigen durchaus auch direkt aus der Schale getrunken werden, und es gilt auch nicht als ungehörig, sich

beim Essen der bloßen Hände zu bedienen. Schikanieren Sie Ihre Helden gerade beim Reistopf durchaus mit diversen Fingerfertigungs-Proben, um die Speisen überhaupt mit Stäbchen in den Mund zu befördern. Lassen Sie Alayni nach diversen Fehlversuchen ruhig darauf hinweisen, dass sie durchaus Verständnis dafür hat, wenn sich die Helden statt der Essstäbchen des Löffels bedienen.

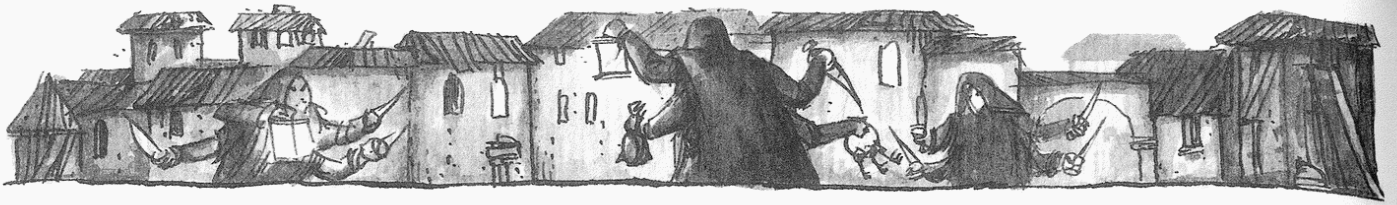
Verzichten Sie zudem darauf, den Spielern schon im Vorwege mitzuteilen, was es alles zu essen gibt. Lassen Sie sich vielmehr schildern, wie gut die Helden zulangen, um sie schließlich mit dem nächsten und noch einem und noch einem Gang zu über-



raschen. Bedenken Sie dabei, dass Neristu sehr große Mengen vertilgen können, so dass sich Alayni und Zherkisu durchaus normale Portionen gönnen und ohne Schwierigkeiten auch die folgenden Gänge noch verdrücken, während die ersten Helden schon nach zwei Gängen gegen das Völlegefühl ankämpfen. Gelegentliche Proben auf Konstitution – bei Alkoholkonsum auch auf Zechen – sollten je nach Fortschritt des Mahles erschwert werden. Sie führen bei Misslingen zu dem dringenden Bedürfnis, sich an geeigneter Stelle (siehe Anhang, Seite 80) zu entleeren.

Zherkisu

Während des Essens wird, sofern die Helden nicht von sich ins Erzählen geraten, nur wenig gesprochen, wohl aber danach. Alayni erkundigt sich natürlich nach den bereits erlebten Ereignissen in der Stadt und drückt zudem ihr Bedauern aus, dass die Suche nach den Dieben bislang erfolglos geblieben ist. Interessanterweise scheint dieses Thema auch Zherkisu sehr zu interessieren. Lassen Sie die Helden das bislang Erlebte schildern und zuweilen durch Zherkisu ergänzende Fragen stellen und schlaue Bemerkungen (wie „Jaja, man muss hier schon manchmal ein wenig mehr Acht auf seine Eigentum geben“, „Ach, immer diese Shingwa“) einstreuen. Insbesondere dann, wenn die Helden das Vorgehen der



Diebe schildern, wird Zherkisu folgende Bemerkung herausrutschen: "Das ist doch wieder typisch für Wodejosch und seine Bande!"

Zitieren Sie diesen Ausspruch so beiläufig wie möglich. Zherkisu selbst ist in jenem Augenblick gar nicht bewusst, dass er in Gemein-Imperial gesprochen hat, dessen Worte sich die beiden Neristu schon den ganzen Abend über bedienen, um sich mit den des Neristal unkundigen Helden auch angemessen verständigen zu können. Sollten die Spieler diesen Ausrutscher bemerken und Zherkisu darauf ansprechen, wird dieser darauf bestehen, nichts dergleichen gesagt zu haben. Die Helden werden sich wohl verhöhrt haben. Alayni ist die ganze Situation sichtlich peinlich, was auch ihrem Großvater nicht verborgen bleibt. Zherkisu wird sich daher wenig später von Alayni und den Helden verabschieden ("Schließlich will ich deine Gäste ja nicht über Gebühr belästigen, mein Kind!") und sich auf den Heimweg machen.

Wenn die Helden nicht von selber stutzig geworden sind, sollten Sie ihnen nunmehr mit einer Klugheits-Probe auf die Sprünge helfen: Was um alles in der Welt hat ein alter Neristo mit shingwanischen Dieben zu tun, zumal er mehr über die näheren Umstände und die Schuldigen zu wissen scheint, als er zugeben will?

Selbst wenn die Helden nun ihrerseits überstürzt aufbrechen, um Zherkisu zu verfolgen, sollten sie den Patron kaum noch in dieser Nacht zu Rede stellen können.

Die Etikette hingegen verlangt ohnehin ein Bleiben, wenn die Helden ihre Gastgeberin nicht vor den Kopf stoßen wollen. Alayni kann den Helden zu ihrem Großvater natürlich noch einige Auskünfte geben, die Ihren Spielern nicht nur zu denken geben, sondern auch weiterhelfen werden. Zunächst aber entschuldigt sie sich bei den Helden für den schnellen Aufbruch ihres Großvaters, man weiß ja, wie alte Leute manchmal so sind. Allerdings ist es eine alte neristische Tradition, das Abendessen im Familienkreis einzunehmen. Auch Alayni und Zherkisu pflegen diese Sitte regelmäßig, denn immerhin haben sie keine weiteren Angehörigen mehr.

Neben den nachfolgenden Informationen über Zherkisu kann

Alayni den Helden natürlich auch allerlei über die neristische Kultur erzählen.

- Zherkisu weiß für gewöhnlich über ziemlich viele Dinge auch außerhalb des Nerenith sehr gut Bescheid.

- Er lebt schon beinahe sein ganzes Leben mit einem Shingwa in andauerndem Kleinkrieg.

- Dieser Shingwa heißt Wodejosch und ist ein Einbrecher und Dieb. Sie kennt ihn nur aus den Erzählungen ihres Großvaters.

- Wodejosch ist der Anführer einer Bande, die in Unterweltkreisen einen gewissen Ruf hat.

- Auch Zherkisu gehört dem Berufsstand der Diebe und Einbrecher an (*Überreden* +4).*

- Zherkisu ist darüber hinaus der Patron des hiesigen Diebeszirkels der Neristu (*Überreden* +7).*

- Seine Wohnung ist natürlich in der Cirkelgasse. Das Gewerbe tarnt sich für die Obrigkeit als Krämergasse, auch wenn die meisten Neristu wissen, was dort wirklich gespielt wird.*

- Falls die Helden danach fragen: Fharchu kennt sie nicht, aber von Tschacho hat sie schon einmal gehört, wenngleich sie sich nicht mehr an die Zusammenhänge erinnern kann.

Geben Sie die mit einem Sternchen (*) gekennzeichneten Informationen nicht zu offensichtlich preis, sondern erwecken Sie eher den Anschein, dass Alayni sich dabei verplappert hat.

Einer eventuellen Bitte der Helden, sie am Folgetag zu Zherkisu zu begleiten, kann Alayni nicht nachkommen, da sie einen neuen Auftrag hat, der sie einige Tage in Anspruch nehmen wird. Allerdings kann sie den Helden den Weg zur Cirkelgasse der Diebe recht ausführlich beschreiben, so dass diese zumindest auf eigene Faust dorthin finden dürften, um noch einmal mit Zherkisu zu sprechen.

Über das Essen und die folgende Unterhaltung ist im Übrigen einige Zeit vergangen. Die Helden sollten daher nach und nach müde werden und sich auf den Heimweg machen. Auch im Nerenith ist es mittlerweile still geworden. Die Gassen sind leer, der Weihrauchnebel ist verflogen. Bis zu Xorvarshs Höhle ist es natürlich noch ein ganzes Stück zu laufen, und bis die Helden endlich zu ihrem wohlverdienten Schlaf kommen, bleiben bis zum Sonnenaufgang nur noch wenige Stunden.

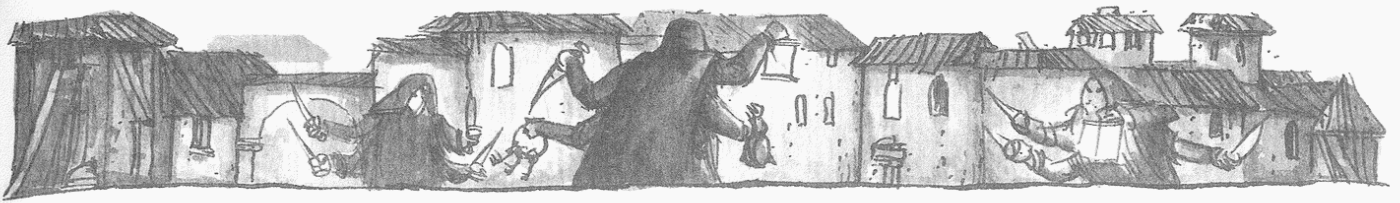
Fremde Gefilde

Eine andere Welt

Am Morgen des nächsten Tages – wenn die Helden erst spät ins Bett gefunden haben, kann es natürlich durchaus später Vormittag sein – sollten sich die Helden schließlich auf den Weg machen, um Zherkisu aufzusuchen und einer näheren Befragung zu unterziehen. In den Gassen des Nerenith ist es vor

der Mittagsstunde geradezu gespenstisch leer, so dass die Helden zunächst allein unterwegs sind. Gegen Mittag beginnen sich die Gassen jedoch langsam zu füllen. Die Krämer und Handwerker öffnen ihre Läden und

Werkstätten, und Neristu, aber auch Menschen, Amaunir und einige Andersrassige eilen geschäftig an den Helden vorbei. Hier und da erfüllt der Geruch von gebratenem Fleisch die Gassen, und an beinahe jeder Ecke findet sich eine Esstube, in der etliche Neristu im Stehen eine Mahlzeit zu sich nehmen. Mancherorts werden gar Ratten- oder Geflügelstücke über einem lodernden Feuer gegrillt und direkt auf der Straße verkauft. Weitere Informationen zum Treiben in den Straßen finden Sie im Anhang. Ein Tipp zur genrellen Darstellung des Lebens im Nerenith: Orientieren Sie sich bei Ihren Beschreibungen an einer Mischung aus den Straßen mittel- und südamerikanischer Städte und den



Seitenstraßen von Hongkong oder Chinatown, wobei der Einfluss letzterer überwiegt. Zur Untermalung eignet sich dementsprechend auch Musik aus jenen irdischen Kulturkreisen besonders gut.

Die Gasse der Diebe

Mit Alaynis Wegbeschreibung gelingt es den Helden ohne nennenswerte Probleme, die Gasse der Diebe zu finden. Und tatsächlich: Rein äußerlich betrachtet scheint es sich dabei um eine ganz gewöhnliche Ansammlung von kleinen Krämerläden zu handeln. Natürlich gilt es hier wiederum, sich bis zur richtigen Wohnung durchzufragen. Die meisten angesprochenen Neristu reagieren zunächst verstört. Es kommt nicht alle Tage vor, dass Fremde sich nach dem Patron erkundigen, noch dazu auch dessen Namen wissen und in der richtigen Gasse nach ihm suchen. Der Hinweis der Helden, dass sie Freunde von Alayni seien, stimmt die Befragten schon etwas hilfsbereiter. Als noch tauglicher erweist sich der Hinweis, dass sie in der vergangenen Nacht mit Zherkisu zu Abend gespeist haben.

Nach kurzer Zeit finden sie sich schließlich vor einem größeren Haus wieder und können sich ähnlich wie am vergangenen Abend durch verwinkelte Gänge und diverse Treppen auf die Suche nach Zherkisu machen. An der Wohnungstür angekommen wird diese jedoch nicht von Zherkisu, sondern einem etwa 50jährigen Neristu mit pechschwarzem Haar und ebensolchem kurz geschorenen Vollbart geöffnet. Dieser erweist sich alles andere als kooperativ und legt den Helden erst freundlich, wenn diese nicht nachgeben auch mit harschen Worten nahe, das Gebäude zu verlassen.

„Zherkisu empfängt derzeit keine Besucher, schon gar keine ungebetenen Gäste“, teilt er den Helden mit. Weitere Auskünfte sind von ihm nicht zu erlangen. So müssen die Helden zunächst unverrichteter Dinge wieder von dannen ziehen.

Auch die übrigen Bewohner der Gasse, die allesamt dem Diebesgewerbe angehören, erweisen sich in Bezug auf Zherkisus Person oder seine Taten als sehr verschlossen. Zuweilen sollten die Helden bei ihren Nachforschungen das Gefühl bekommen, unerwünscht zu sein und besser nicht weiterzufragen. Dies äußert sich durch wütende Blicke wie auch Hände, die unter den Umhang oder an den Gürtel greifen (dorthin, wo sich der Dolch befindet), weitere in der Nähe befindliche Neristu herbeiwinken oder die Helden schließlich einfach ignorieren.

Wenn die Helden es auf Handgreiflichkeiten ankommen lassen, werden sie schnell den Kürzeren ziehen. Der Zusammenhalt des neristischen Volkes untereinander ist derart stark, dass einem angegriffenen Vierarm alle weiteren Neristu zu Hilfe eilen, die in Sichtweite sind. Gegen die Übermacht eines ganzen Viertels haben selbst die hartgesottensten Helden keine Chance. Doch soweit lassen es Ihre Spieler hoffentlich nicht kommen. Gegebenenfalls kann Fharchu aus seiner Wohnung im Haus gegenüber kommen und den Helden eine Zusammenkunft mit dem Patron für den nächsten Tag arrangieren. Den Helden sollten nach dem Gespräch mit Alayni zu diesem Zeitpunkt bereits vermuten, dass Zherkisu Fharchus Cirkelpatron ist.

Der Exilant

Weitere Nachforschungen im Nerenith erweisen sich als wenig erfolgreich. Alayni befindet sich bereits wieder auf Kopfsjagd und kann den Helden daher keine Hilfe sein. Allerdings gibt es ja noch Tschacho, der früher einmal im Nerenith gewohnt hat und auf die richtigen Fragen sicherlich ein paar Antworten geben kann. Es spricht auch nichts dagegen, wenn die Helden Tschacho schon vor dem geplanten Besuch bei Zherkisu aufsuchen. Sie erfahren dann zwar einige Dinge über Zherkisu früher, weiterhelfen wird ihnen das allerdings noch nicht.

Tschacho selbst weiß über Zherkisu eine ganze Menge. Allerdings ist manche Auskunft auch wieder mit den üblichen Kosten verbunden. Insgesamt scheint es den Helden, als ob Tschacho die eine oder andere interessante Information über Zherkisu nur allzu gern preisgibt (erkennbar durch eine *Menschenkenntnis*-Probe +4).

- Zherkisu ist bereits seit langen Jahren Patron des neristischen Diebeszirkels und hat seine Cirkelgeschwister gut im Griff.

- Differenzen mit Zherkisu haben Tschacho seinerzeit dazu gebracht, den Nerenith zu verlassen und sich hier im Exil eine neue Existenz aufzubauen.

- Einer der wesentlichen Gründe für das Zerwürfnis zwischen Tschacho und Zherkisu war der Umstand, dass sich Zherkisu in einer regelrechten Besessenheit immer wieder mit einem größtenteils aus Shingwas bestehenden Diebeszirkel angelegt hat. Dieses hat die Neristu einige Male in arge Schwierigkeiten gebracht, da die in der imperialen Gesellschaft wesentlich fester integrierten Shingwa durchaus auch durch Einschaltung der Garden so manchen Einbruch vermässelt haben.

- Ganz im Gegensatz zu Zherkisu lebt dessen shingwanischer Gegenpart wesentlich zurückgezogener und daher unerkant (was Tschacho sichtbar wurmt). Allerdings kann Tschacho sich des Eindrucks nicht erwehren, dass jener Shingwa ansonsten vielleicht unter einer anderen Identität auftritt. Wenn die Helden sich an den von Zherkisu genannten Namen (Wodejosch oder etwas ähnlich klingendes) erinnern, wird Tschacho zwar zugeben, auch diesen Namen schon gehört zu haben (gegebenenfalls teilt er ihnen auch den richtigen Namen noch einmal mit), aber nichts Genaueres über diesen Shingwa zu wissen.

- Zherkisu hatte zudem eine ganze Menge Freunde und Vertraute außerhalb des Cirkels, was größtenteils daran liegt, dass er fast alle Angehörigen früh verloren hat. Namentlich sind Tschacho Khuvári (eine Silberschmiedin), Dhormu (ein „Schauspieler oder Musiker, irgend so ein Künstler halt“) und Lorcú (ein ehemaliger Shinxirgardist, der jetzt in der Kampfschule arbeitet) bekannt. Darüber hinaus soll Zherkisu einige sehr gute Bekannte auf dem Chumar (dem unterirdisch gelegenen Marktplatz des Nereniths) haben.

- Der Chumar sei überhaupt ein geeigneter Ort, wenn die Helden mehr erfahren wollen. Yuvali und Psaru, die dort einen Stand unterhalten, an dem sie mit Hehlerware handeln, sind gute Bekannte von Tschacho. Sie wissen bestimmt noch etwas mehr, wenn die Helden ihnen einen schönen Gruß von ihm bestellen. (Diese Information kostet jedoch mindestens das Doppelte.)



Der rote Stein

Wie beim Marmelspiel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr auf eurem Weg wieder einmal über den Platz vor Xorvarshs Höhle kommt, herrscht dort wie eh und je reges Treiben. Menschen, Shingwa, Amaunir und etliche Neristu treiben sich an den einzelnen Ständen herum, um Waren zu kaufen oder zu verkaufen. An einem Stand nicht weit von euch entfernt kommt plötzlich ein lautes Geschrei auf, und hinter euch hört ihr schon das harte Klappern genagelter Stiefel auf dem Pflaster.

Offensichtlich hat dort vorne ein Händler einen Dieb erwischt, und zu dessen Unglück ist die Garde nicht fern gewesen. Mit schnellen Schritten eilen vier Brajangsgardisten an euch vorbei. Die Menge auf dem Platz ist schon auseinandergeströmt, um die Diener der Obrigkeit nicht zu behindern. Sie ergreifen einen jungen Neristo, der sich unter Aufbietung aller Kräfte von dem Händler loszureißen versucht, der ihn am Kragen gepackt hat. Mit geübten Handgriffen übernehmen die Gardisten den Dieb, der mit einer letzten Kraftanstrengung eine rote Kugel über den Boden schleudert, die nur unweit von euch vorbei vorbeirollt.

Als ihr euch umdreht, erkennt ihr in der Menge zwei weitere Neristu, die sich nach vorne drängen, um den Stein zu ergreifen. Doch bevor diese die Kugel erreichen können, huscht ein Shingwa über den Platz und greift mit einer schnellen Schwanzbewegung nach der Kugel. Als die Neristu dieses bemerken, eilen sie dem Shingwa so gut es geht hinterher. Der Shingwa eilt genau in eure Richtung und schließlich, ehe ihr euch verseht, stößt er mit [beliebiger Held von möglichst hohem Stand, zumindest dem Erscheinungsbild nach] zusammen. Auf shingwanisch murmelt er etwas (nämlich "Entschuldigung"), ehe er weiterstürmt. Nur einen Augenblick später hechten auch die Neristu an euch vorbei.

Derweil hat die Brajangsgarde den Dieb in Fesseln gelegt und führt ihn ab. Für den roten Stein scheinen sie sich – im Gegensatz zu dem bestohlenen Händler – nicht zu interessieren.

Den Helden sollte bei dieser Begebenheit durchaus etwas Eigenartiges auffallen: Warum treiben sich plötzlich, ganz im Gegensatz zu den vorherigen Tagen, so viele Neristu in diesem Viertel herum?

Eine Befragung des bestohlenen Händlers (ein Mensch) bringt schließlich zu Tage, dass es sich bei dem von dem Neristu gestohlenen Gegenstand tatsächlich um diese rote Kugel gehandelt hat. Der Händler hat dem Gegenstand zwar keinen besonderen Wert beigemessen, aber man müsse

ja Prinzipien wahren. Schließlich könne man Diebe, noch dazu diese Vierarmigen, nicht einfach gewähren lassen. Die Kugel sei aus Stein gearbeitet und mit hoher Kunstfertigkeit hergestellt gewesen. Sie war in geradezu perfekte Form gebracht und ist daher wohl neristischer Herkunft. Er habe den Stein am Morgen von einem Shingwa erworben, welcher ihn wohl geschenkt bekommen hatte, damit jedoch nichts anzufangen wusste.

Die Helden wissen nun Folgendes: Ein Shingwa hat den Stein an einen Händler verkauft, weil er ihn für wertlos hielt. Doch als sich schließlich die Neristu dafür interessieren und den Stein in ihren Besitz bringen wollen, interessieren sich die Shingwa plötzlich auch dafür. Sehr eigenartig.

Umzingelt!

Wenig später werden die Helden schließlich von fünf in dunkle Kapuzenmäntel gehüllten Gestalten entdeckt. Dies kann sich in Xorvarshs Höhle, in einer Taverne oder auch auf offener Straße ereignen. Es lässt sich schnell erkennen, dass es diesmal die Neristu sind, die sich zwischenzeitlich das Notwendige zusammengereimt haben und nunmehr auf die Helden gestoßen sind. Die Neristu verhalten sich den Helden gegenüber zunächst kühl und abweisend vorsichtig, da sie nicht wissen, ob die Helden mit den Shingwa unter einer Decke stecken oder nur unbeteiligte Dritte sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Gruß euch, Reisende. Gestattet mir eine Frage: Ihr hatte nicht zufällig am heutigen Tage einen – hm, wie nennt man es am besten? – Zusammenstoß mit einem Shingwa? Ihr müsst wissen, dass wir jenes Ereignis beobachtet haben und uns nun fragen, was danach geschehen sein mag. Denn wir suchen etwas, wovon wir glauben, dass ihr es haben könntet. Ihr wisst doch, wovon ich rede?"

Da die Helden den Stein nicht haben, erzählen die Neristu die jüngste Geschichte des roten Steins, der nämlich in der vergangenen Nacht aus dem Nerenith gestohlen wurde – von einem Shingwa! Allerdings werde dieser Stein aus Gründen, die sie hier nicht weiter darlegen wollen und entsprechende Nachfragen daher einfach übergehen, dringend benötigt.

Natürlich können die Helden den Neristu nicht geben, was sie nicht haben – was die Vierarmigen sehr bestürzt. Einer der Neristu schlägt daraufhin seine Kapuze zurück, und darunter erscheint das Gesicht einer jungen Nerista mit hellblauem Haar. Es handelt sich dabei, wie die Helden spätestens nach einer Klugheits-Probe erkennen werden, um jene Nerista, die in der Taverne am Nebentisch gesessen hat, als die Helden mit Fhar-chu sprachen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“So haben wir denn wohl keine andere Wahl. Ich fürchte, wir werden eurer Hilfe bedürfen und uns noch ein wenig länger mit euch unterhalten müssen. Doch sollten wir dies an einem anderen Ort tun. Darf ich euch bitten, uns zu begleiten? Schließlich muss nicht unter den Ohren anderer besprochen werden, was es zu bereden gibt.”

Mit einer einladenden Handbewegung bittet sie euch, ihr zu folgen, und die vier übrigen Neristu tun es ihr gleich.

Die Helden sollten der Situation entnehmen können, dass nunmehr wohl die Neristu auf ihre Hilfe angewiesen sind und sich kaum eine bessere Gelegenheit ergeben wird, innerhalb der neristischen Gesellschaft an die gewünschten Informationen zu gelangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Neristu führen euch durch die Straßen hin zum Nere-nith und sodann durch die engen Gassen ihres Viertels. Manche Wege kommen euch mittlerweile bekannt vor. Schließlich biegt ihr in eine Gasse ein, in der sich viele kleine Krämerläden befinden. Vor einem großen Haus hält eure Führerin an.

“Wir sind da”, sagt sie schlicht und öffnet die Tür – die Tür jenes Hauses, in welchem sich auch Zherkiskus Wohnung befindet. Durch enge Flure und steile Treppen gelangt ihr wie schon kürzlich von einem Stockwerk in das nächste, bis ihr vor der Tür steht, die in Zherkiskus Wohnung führt. Auf ein Anklopfen hin öffnet sich die Tür. Dahinter erscheint das Gesicht des Neristo, der euch gestern nicht einließ.

Eure Führerin spricht ein paar Worte mit ihrem Gegenüber (falls einer der Helden etwas Neristal beherrscht: “Wir haben ein Problem. Vielleicht können diese hier uns helfen.”) und deutet auf euch. Wortlos tritt der Neristo daraufhin zur Seite und lässt euch eintreten. Schließlich werdet ihr in einen großen Raum geführt, der von der Einrichtung her dem Wohnzimmer Alaynis ähnelt, mit der Ausnahme, dass dieser Raum um einiges größer und auch höher ist. An der Wand verläuft um den gesamten Raum herum eine Galerie, auf der sich etliche Neristu niedergelassen haben und neugierig auf euch herabblicken. Auch auf dem Boden hocken auf Kissen weitere Neristu. Nahe des Eingangs entdeckt ihr ein bekanntes Gesicht: Fharchu!

“Ihr?“, fragt er in ungläubigem Tonfall. “Nun, wenn es so ist, sind unsere Schicksale wirklich verbunden. Nehmt Platz!”

Mit diesen Worten deutet er auf einige freie Plätze nicht weit von ihm entfernt.

Im Haus des Meisterdiebes

Nachdem die Helden Platz genommen haben und sich weiter im Raum umblicken können, entdecken sie ein weiteres bekanntes Gesicht, dessen Anblick sie jedoch erschrecken wird: Auf dem flachen Tisch in der Mitte des Raumes liegt der leblose Körper Zherkiskus, gehüllt in die dunkle, silberbestickte Robe, die vier Arme auf der Brust verschränkt. Hinter dem Tisch, an jenem Ende, an dem auch Zherkiskus Kopf liegt, sitzt – ebenfalls in eine dunkle Robe gekleidet – ein Neristo mit weißen Haaren, dessen Gesichtszüge unheimlich alt wirken. Neben ihm hocken weitere, ihrem Äußeren nach recht alte Neristu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer kurzen Zeit des Schweigens beginnt der Neristo, der euch die Tür geöffnet hat, zu sprechen und bedient sich dabei der gemein-imperialen Sprache. Offensichtlich tut er dies, um dafür Sorge zu tragen, dass auch ihr ihn versteht: “Wir haben Gäste, liebe Geschwister”, eröffnet er seine Rede, “und es scheint, als ob die Pfade, die uns und euch gewiesen wurden, auf seltsame Weise miteinander verknüpft sind. Verzeiht mir, dass ich euch so barsch abgewiesen habe. Hätte ich um die Umstände gewusst, die euch nun wiederum hierher führen, wäre es anders gekommen.”

Die Helden werden nun gebeten, ihre Geschichte zu erzählen; insbesondere der Umstand, dass sie Zherkisu gekannt haben und noch dazu auch Fharchu bereits früher begegnet sind, führt zu einem kurzen Aufraunen der versammelten Menge. Fharchu und die junge Nerista, Janbayi mit Namen, werden dabei gebeten, die Erzählung der Helden an den entsprechenden Stellen zu bestätigen.

Darüber, dass der Tote auf dem Tisch Zherkisu ist, werden keine Worte verloren. Sollten die Helden ihrerseits nachfragen, werden sie mit der Bemerkung “Alles zu seiner Zeit ...” zum Schweigen gebracht.



Das Meisterstück

Ein Hort der Traditionen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun, ich denke, wir können fortfahren. Khorvo”, und damit blickt er zu dem alten weißhaarigen Neristo am Kopfende des Tisches hinüber, “mir scheint, es ist an der Zeit, dass der neue Patron unseres Cirkels das Wort ergreift. Ich habe meine Schuldigkeit getan. Es ist nun an dir, mit der Geschichte fort zu fahren und unsere Geschicke in deine Hände zu nehmen.”

Der Angesprochene erhebt sich. “So soll es denn sein. Hab Dank, Tharku.”

Nach einem langen Moment des Schweigens fährt Khorvo schließlich fort: “Wir haben eine Kunde zu verbreiten, die euch alle, die ihr versammelt seit, nebst euren Familien in der Cirkelgemeinschaft, wie auch unseren Gästen mitzuteilen ist. Auch wäre es gut gewesen, würde Alayni nun unter uns weilen, die selbst als einzige Anverwandte Zherkisu gleichsam betroffen ist. Hört also, was uns in der vergangenen Nacht widerfahren ist. Zherkisu wurde zu Annereton gerufen, auf dass seine Seele geprüft werde und alsbald einen neuen Leib erhalten möge. Nun ist es also an mir als Ältestem unseres Cirkels, die Geschicke unserer Gemeinschaft fürderhin zu leiten. Mit der Kunde, dass Zherkisu uns verlassen hat, habe ich meine erste Aufgabe erfüllt. Nun gilt es, alles Notwendige zu veranlassen, dass Zherkisu Seele auch ungehindert vor Annereton treten kann.”

Schweigend lässt sich Khorvo wieder auf seinen Platz nieder, während die übrigen Neristu andächtig schweigen. Euch hingegen erscheint dies alles fremd, zumal ihr nicht recht wisst, warum eure Anwesenheit nunmehr als wichtig angesehen wird, während man euch noch gestern nicht empfangen wollte.

Wenig später beginnen die Neristu schließlich, aufgeregt und leise miteinander zu tuscheln. Die Helden sollten daher die Gelegenheit nutzen, all das über die neristische Bestattungskultur in Erfahrung zu bringen, was ihnen nicht bekannt ist. Die wichtigsten Punkte finden Sie als Spielleiter nachstehend in komprimierter Form. Sollten die Helden nicht von sich aus Fragen stellen, werden Fharchu oder Janbayi sich zu ihnen gesellen und sich ihrerseits erkundigen, ob die Helden über die bevorstehenden Ereignisse Bescheid wissen und deren Wissenslücken füllen.

● Ein verstorbener Neristu muss innerhalb einer Mondphase (also Woche) von seinem Sterbeort zum Dir-An-Sun gebracht werden. Dies erfolgt in einer großen Prozession durch die Gassen, so dass die übrige Bevölkerung daran teilhaben kann und erfährt, dass der Verstorbene zu Annereton gegangen ist.

● Zur Wahrung des Andenkens des Verstorbenen trägt

der Meisterschüler des Verstorbenen dessen Meisterstück hinter der Totenbahre her, welches ihm gewöhnlich bereits noch zu Lebzeiten von seinem Meister vermacht wird.

● Im Dir-An-Sun überzeugt sich die Priesterschaft Ansumyas davon, dass die Seele den Körper verlassen hat. Danach entnehmen die Priesterinnen dem Leichnam alle Organe, präparieren sie und legen sie in speziell dafür vorgesehene tönernen Kanopen. Der Leichnam selbst wird in mumifizierende Binden gewickelt.

● Die Urnen für die Organe werden gewöhnlich von den Töpfern oder gar der Priesterschaft selbst gefertigt, mit einer Ausnahme: Es gehört zur Tradition, dass ein Neristu, der seine Ausbildung abgeschlossen hat, eine Urne selbst anfertigt, die nach seinem Tod das Herz aufnehmen soll. Dies ist ein Zeichen dafür, dass sich die Seele mit ihrer derzeitigen Existenz abgefunden hat und das erste Ziel dieses Lebenszyklus erreicht hat, die sich nun etwas Neues angeeignet und damit weiter perfektioniert hat.

● Die Mumie wird schließlich innerhalb eines Mondlaufes nach dem Eintritt des Todes in einer Nische in den Gängen im bzw. unter dem Dir-An-Sun bestattet, zusammen mit den einzelnen Organkanopen und einigen persönlichen Dingen und Abschiedsgeschenken der Familie des Toten und des Cirkels. Nur die Herzkanope verbleibt bei den Hinterbliebenen, bis die Priesterinnen und der Cirkel sich nach dem Verstreichen einiger Wochen darüber einig sind, dass Annereton die Seele des Verstorbenen abgewogen hat und sie wiedergeboren werden kann. Erst dann wird auch die Herzkanope in die Grabkammer gelegt.

Es ist nicht vonnöten, dass die Spieler sich jedes Detail merken, denn sie werden die Auswirkungen dieser Rituale und Traditionen im weiteren Verlauf des Abenteuers noch miterleben.

Erstens kommt es anders ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit lautem Klatschen fordert Khorvo, der neue Patron des Cirkels, die Versammelten schließlich zum Schweigen auf. “Es ist an der Zeit, euch etwas Weiteres mitzuteilen, was uns”, damit blickt er zu Tharku hinüber, “sehr beunruhigt hat und nun unser aller Aufmerksamkeit bedarf. Wie ihr wisst, war Zherkisu in manchen Dingen sehr eigensinnig. Erst kürzlich hat er seinen Meisterschüler benannt – den jungen Rachenu, der auch sein letzter Schüler war. Doch Rachenu ist eigenartigerweise verschwunden. Ich habe allerdings den Eindruck, dass er Zherkisu Abneigung gegen die Shingwa teilt und nunmehr wie dieser dort auf Beutezug gewesen ist. Es ist nunmehr an uns, ihn zu finden. Noch viel schlimmer ist jedoch, dass die Herzkanope, die Zher-



kisu angefertigt hatte, unvollständig ist. Der Verschlussstein fehlt."

Unter den Neristu macht sich erschrockenes Schweigen breit. Einige schauen sogar mit versteinerten Miene in die Runde. Nur Janbayi und ihre Freunde, die euch hierher geleitet haben, scheinen darüber schon Bescheid zu wissen. Es ist jedoch offensichtlich, dass Khorvos eben gesprochene Worte eine sehr schlechte Nachricht für die Gesamtheit der Versammelten war.

Die Helden werden sich nun vermutlich erkundigen wollen, warum die Neristu derart bestürzt sind. Fharchu nimmt sie an die Seite und erklärt:

● Gibt es diese Herzkanope nicht, so muss ein Familienmitglied des Verstorbenen eine entsprechende Urne anfertigen. Wird das Herz nicht in einer solcherart gefertigten Urne bestattet, so kann die Seele nicht vor Annereton gelangen und fällt somit hinaus aus dem Kreislauf der Wiedergeburt und hinab in die ewige Finsternis. (Lassen Sie die Helden dabei spüren, dass es eine der größten Ängste im neristischen Glauben ist, niemals wiedergeboren werden zu können.)

● Alayni ist Zherkisu einzige noch lebende Verwandte. Leider hat die Kopfgeldjägerin, wie die Helden ja bereits wissen, die Stadt mit einem neuen Auftrag verlassen. Es gibt somit niemanden, der einen neuen Verschlussstein anfertigen könnte, so dass dringend der von Zherkisu angefertigte Stein gefunden werden muss.

Den Helden sollte an dieser Stelle die Begebenheit mit dem jungen Neristo und dem roten Stein auf dem Platz vor Xorvarshs Höhle wieder ins Gedächtnis kommen. Tatsächlich handelte es sich bei dem Dieb um Rachenu, der den Stein zu stehlen versuchte. Auch Janbayi ist eine ehemalige Schülerin Zherkisu und weiß daher um dessen Verhältnis zu Wodejosch. Zherkisu Schüler waren als erste vom Tod ihre Meisters informiert worden und hatten das Verschwinden des Steins ebenfalls schon bemerkt. Aufgrund ihrer Kenntnisse um den verbissenen Wettstreit der beiden Meisterdiebe hatten sie sich daher bereits auf eigene Faust auf den Weg gemacht, den Stein eben im Shingwa-Viertel zu suchen, blieben aber bekanntermaßen erfolglos.

Je nachdem, wie viel die Helden zu Beginn schon erzählt haben, kommen unter den Neristu nun die entsprechenden Fragen auf, da sich die Vierarmigen durchaus auch ihren Reim auf die Erlebnisse der Helden machen können. Darüber hinaus wird auch Janbayi – etwas kleinlaut – preisgeben, was sie weiß. Immerhin ist nun gewiss, dass sich Rachenu (jener Neristo, der auf dem Markt den roten Stein stahl) in Gewahrsam der Brangsgarde befindet. Allerdings ist es, wie Fharchu den Helden erklärt hat, unbedingt nötig, dass der Meisterschüler des Verstorbenen dessen Meisterstück trägt. Denn nur der Schüler weiß, wo sich das Meisterstück seines Lehrers befindet.

Unter den Neristu herrscht Einvernehmen, dass Rachenu so schnell wie möglich befreit werden muss, um seinem Lehrer den letzten Dienst zu erweisen. Auf Anordnung von Khorvo werden daher umgehend einige Cirkelmitglieder ausgeschiedt, um festzustellen, wo Rachenu gefangen gehalten wird.

... und zweitens unverhofft

Ein paar Stunden später – in der Zwischenzeit wurde für die Wartenden ein kleiner Imbiss gereicht – sind die Späher schließlich zurück und berichten, dass Rachenu in einem Gardehaus unter der Hochstraße verwahrt wird. Allerdings haben die Gardisten ein besonders scharfes Auge darauf, dass sich keine Neristu in der Umgebung herumtreiben, und einer der Diebe wäre um ein Haar wegen Spionage verhaftet worden. Bei Nacht dürfte es daher noch schwerer werden, auch nur in die Nähe des Gebäudes zu gelangen, was eine Befreiung des Meisterschülers noch schwieriger machen dürfte, zumal die Gardisten durch die Herumschnüffelei gewarnt sein dürften. Diese Nachricht führt unter den Neristu zu betretenen Gesichtern.

Sofern die Helden nicht von sich aus ihre Hilfe anbieten, wird sich Fharchu an sie wenden und darum bitten, bei der Befreiung Rachenus zu helfen (auch wenn es sich dabei nicht um die ursprünglich zugedachte Aufgabe handelt).

Die Zustimmung der Helden lässt erleichterte Blicke auf die Gesichter der Neristu zurückkehren. Zwar ist die Aussicht, Rachenu zu befreien, nur ein Teil der noch zu erledigenden Aufgaben, aber dennoch der dringlichste. Den Verschlussstein oder gar Alayni innerhalb eines Mondlaufes zu finden, wird von den meisten Neristu noch als das kleinere Problem angesehen.

Ein unvollkommener Meisterschüler

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zusammen mit Fharchu und Janbayi macht ihr euch schließlich auf den Weg, um das Gardehaus in Augenschein zu nehmen. Wie von den Spähern beschrieben, befindet es sich tatsächlich unter der Hochstraße, denn zumindest ein Teil des Daches wird von den Bögen der Stützpfeiler überspannt. Das Gebäude selbst ist drei Stockwerke hoch und von einer vier Schritt hohen Mauer umgeben. Das verwinkelte, aber recht steile Dach weist einige Erker und Türmchen auf. Von der Straße aus hat das Gebäude nur einen einzigen Zugang: eine schwere, eisenbeschlagene Tür. Fast alle Fenster sind vergittert oder mit hölzernen Läden verschlossen. Eine ganze Kirene Gardisten hält vor der Mauer Wache. Es bedarf schon eines guten Plans, um dort einzudringen und einen Gefangenen zu befreien.

Es bleibt nunmehr Ihren Spielern und Ihrem Einfallsreichtum überlassen, wie die Helden die Befreiung Rachenus bewerkstelligen können. Die Möglichkeiten sind zu vielfältig, als dass alle hier beschrieben werden könnten. Einige davon sollen jedoch nachstehend aufgezeigt werden:

● Optimaten und Myrmidonen können schon allein aufgrund ihres Standes durch die Tür in das Gebäude hineingelangen, gegebenenfalls einige Gardisten aus-



schalten und sodann ihre Gefährten nachholen, solange die Wachen vor den Mauern keinen Verdacht schöpfen.

- Einer der Helden kann von den übrigen als überführter Dieb vorgeführt werden, so dass die Gruppe in das Gardehaus gelangen kann.

- Ebenso können Helden sich als Angehörige, Opfer oder Legitimat eines beliebigen Gefangenen ausgeben.

- Im Schatten der Stützpfeiler können die Helden über die Mauern klettern und durch die Hintertür in das Gebäude gelangen.

- Von der Hochstraße aus kann man sich durchaus auch auf das Dach des Gardehauses abseilen und von dort in das Haus eindringen. Shingwas und andere erfahrene Kletterer können vom Dach aus auch am Mauerwerk der Stützpfeiler hinabkraxeln, während ein Ashariel einfach dorthin fliegen kann. Bedenken Sie jedoch, dass auch auf der Hochstraße des Nachts Patrouillen unterwegs sind, die unangenehme Fragen stellen oder Alarm geben, wenn sie ein über die Brüstung hängendes Seil finden.

- Schlussendlich bleibt noch der (jedoch recht gefährliche) offene Angriff auf das Gebäude. Eine derartige Rettungsaktion kann jedoch sehr schnell in ein Gemetzel ausarten.

Die Spieler haben allerdings keine Gelegenheit, sich noch lange zurückzulehnen und Pläne zu schmieden. Die Befreiung sollte zwingend in dieser Nacht erfolgen, denn morgen könnte es bereits zu spät und Rachenu abgeurteilt sein. Und wer weiß, was sein Kläger hinterher mit ihm anstellt, geschweige denn, wo man den jungen Dieb dann finden soll. Den Neristu läuft ohnehin die Zeit davon.

Im Erdgeschoss des Gardehauses befinden sich neben der eigentlichen Wachstube noch eine kleine Küche und ein Speiseraum. Eine Treppe führt hinauf in die übrigen Stockwerke bis unter den Dachboden. Im ersten Stock befindet sich ein kleiner Schlafsaal mit fünf Betten, des Weiteren eine Waffen- und Rüstkammer sowie ein paar Zellen. Im zweiten Stockwerk finden sich ausschließlich Zellen, hier wird auch Rachenu gefangengehalten. Von dieser Etage aus gelangt man gleichfalls in die Türme des Gebäudes, die jeweils noch einmal zwei Stockwerke haben. Auf dem Dachboden lagern lediglich etwas Gerümpel, ein paar alte Folterwerkzeuge und halb verrostete Waffen.

Neben den Gardisten, die vor dem Gemäuer Wache halten, befinden sich im Inneren weitere fünf Brajangsgardisten, die sich vornehmlich in der Wachstube aufhalten und nur zuweilen eine Runde durch das Gebäude machen (insbesondere dann, wenn aus den oberen Stockwerken eigenartige Geräusche zu hören sind). Daneben kommen natürlich in regelmäßigen Abständen Streifen von ihren Rundgängen zu ihrem Stützpunkt zurück, um sich von ihren Kameraden ablösen zu lassen.

Sollte es – je nach Vorgehen der Helden – zu einem Kampf mit den Brajangsgardisten kommen, können Sie die nachstehenden Werte für diese verwenden. Für alle Fälle halten sich Fharchu und Janbayi mit ein paar Getreuen in einiger Entfernung bereit, um den Helden gegebenenfalls zur Hilfe zu eilen, wenn die Aktion aus dem Ruder zu laufen droht. Dies sollten Sie den Helden jedoch nicht vorher mitteilen.

Die Werte der Brajangsgardisten

MU 13	LeP 35	AuP 40	AsP –	RS 5	MR 8	GS 7
AT 14	PA 12	TP 1W+3	(Doros/Machira)			

Es sollte den Helden letzten Endes gelingen, Rachenu zu befreien. Jener ist allerdings von den Gardisten schon ordentlich in die Mangel genommen worden und in entsprechend schlechter Verfassung, so dass die Helden ihn stützen oder sogar tragen müssen.

Dennoch herrscht unter den Neristu erst einmal große Erleichterung, wenn die Helden mit Rachenu in Zherkiskus Wohnung eintreffen. Zu diesem Zeitpunkt sind jedoch nur Khorvo, Tharku und eine Handvoll weitere Neristu anwesend. Fharchu und Janbayi treffen kurz nach den Helden dort ein, sofern sie nicht bereits mit eingegriffen haben. Khorvo bedankt sich bei den Helden für ihre Hilfe und bittet sie schließlich, am nächsten Tag wiederzukommen.

Es dürfte mittlerweile ohnehin weit nach Mitternacht sein, so dass es sich für die Helden empfiehlt, ihre Unterkunft aufzusuchen und sich eine Müte Schlaf zu gönnen.

Ein neues Problem

Am nächsten Tag – es steht zu erwarten, dass die Charaktere wiederum nicht gerade früh aus den Federn kommen – werden die Helden von den versammelten Neristu respektvoll begrüßt, als sie in Zherkiskus Wohnung eintreffen. Dort werden sie jedoch mit neuen Schwierigkeiten konfrontiert, die sich in der Nacht ergeben haben.

Rachenu ist nach den Strapazen bald bewusstlos geworden und schließlich in einen tiefen Schlaf gefallen, aus dem er bisher nicht wieder erwacht ist. Zum Glück war er jedoch zuvor noch in der Lage, Khorvo und Tharku einige Angaben zum Aufbewahrungsort von Zherkiskus Meisterstück zu machen. Dummerweise hat er diese Informationen selbst erst vor ein paar Tagen von seinem Lehrer bekommen und das gute Stück ist noch nicht in seinem Besitz. Er wusste aber zu berichten, dass Zherkisu dafür ein besonderes Versteck hatte, von dem Rachenu nur weiß, wo er mit der Suche beginnen muss. Natürlich kann Rachenu sich in seinem Zustand kaum selber auf die Suche machen. Zudem gilt es zum Erreichen des Verstecks einige Hindernisse zu überwinden, welche eine neue Herausforderung für die Helden darstellen sollten:

- Zherkiskus Hort befindet sich irgendwo in der Kanalisation. Der Meisterdieb hatte selbst vor einigen Tagen noch versucht, dorthin zu gelangen, musste jedoch unverrichteter Dinge wieder umkehren, da sich auf dem Weg mittlerweile einige Wesen angesiedelt haben, die er alleine nicht zu überwinden vermochte. Das letzte Mal sei Zherkisu vor rund 15 Jahren dort gewesen und habe das Versteck noch problemlos erreichen können. Ursprünglich hatte Zherkisu vor, in den nächsten Tagen zusammen mit Alayni und einigen vertrauenswürdigen Kämpfern, die er anwerben wollte, dorthin zu gelangen. Dieses sollte die



eigentliche Aufgabe der Helden sein, als sie von Fharchu aufgesucht wurden.

- Das Meisterstück selbst ist ein faustgroßer Rubin und zudem das wertvollste Stück aus jenem schicksalhaften Einbruch, der zu der Fehde mit Wodejosch führt. (Sofern die Helden nicht bereits vorher die gesamte Geschichte (siehe **Was war**, Seite 5) gehört haben, können die Neristu ihnen diese nun nochmals in voller Bandbreite erzählen.)

- In diesem Hort befinden sich darüber hinaus so ziemlich alle wertvollen Gegenstände, die Zherkisu jemals erbeutet und nicht verkauft hat.

- Der Zugang zu diesem Hort ist mit einem technomantischen Schloss versiegelt und kann nur mit dem entsprechenden Schlüssel geöffnet werden. Zherkisu hat diesen nicht näher benannt. Allerdings glaubt Rachenu zu wissen, dass dieser Schlüssel als eine Art Amulett getarnt ist.

Die Helden werden sicherlich erkennen, dass die Neristu – die nicht gerade als die kämpferischste Rasse gelten – ohne die Hilfe einigermaßen erfahrener Kämpfer nicht weiterkommen werden. Daher bitten die Neristu die Helden um weitere Hilfe und stel-

len auch eine Belohnung (aus dem Hort des Meisterdiebes) in Aussicht.

Bedingung ist aber, dass sie wirklich alle Gegenstände aus Zherkisu's Hort mitbringen.

Natürlich ist Khorvo und Tharku bewusst, dass die Informationen recht dürftig sind, die sie den Helden zur Lage des Hortes geben können. Doch werden sie sich bemühen, die notwendigen Angaben schnellstmöglich zusammenzutragen. Allerdings sind auch innerhalb des Cirkels noch umfangreiche Dinge bezüglich der Bestattung und der Nachfolge zu regeln. Es sei somit von Vorteil, wenn sich auch die Helden weiter nützlich machen könnten und den Neristu diese Arbeit (zumindest zum Teil) abnehmen.

Immerhin wissen die Helden durch Tschacho, den neristischen Hehler aus dem Shingwaviertel, wo sie weitere Informationen erlangen können. Darüber hinaus gilt es, sich mit den notwendigen Utensilien einzudecken, die für einen längeren Aufenthalt in der Kanalisation benötigt werden (ausreichend Fackeln oder Lampen, Beutel und Rucksäcke zum Transport der Schätze, eventuell etwas Seil, Hacke und Schaufel).

Hinein ins Gewühl

Es bleibt Ihren Helden überlassen, in welcher Reihenfolge sie die nachfolgenden Örtlichkeiten aufsuchen. Letztlich müssen sie sich den richtigen Weg aus einzelnen Hinweisen zusammenreimen. In weiser Voraussicht verteilte Zherkisu vor einiger Zeit einzelne Teile einer Wegbeschreibung an seine Freunde. Diese Puzzleteile gilt es nun zu finden, denn zusammengefügt weisen sie den Spielern den Weg zu Zherkisu's Hort.

Sie finden Zherkisu's Botschaften als Kopiervorlagen im Anhang auf Seite 91. Welche Botschaft bei wem zu finden ist, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Sofern nicht anders genannt, verhalten sich die Informanten recht kooperativ, wenn die Helden ihnen von Zherkisu's Tod und den augenblicklichen Schwierigkeiten seiner Erben berichten.

Natürlich müssen die Helden ihre Neugier auch glaubhaft begründen. Spione und Aufschneider sind nämlich bei den Vierarmigen nicht sonderlich beliebt. Scheuen Sie sich daher nicht, die Informationen bei unpassendem Verhalten der Helden erst bei einem zweiten Besuch preiszugeben.

Unter der Erde

Mit einigem Suchen und Nachfragen gelangen die Helden zum Eingang des Chumars, einem gewaltigen, unterirdischen Marktplatz. Der Weg dort hinunter führt über eine zwischen zwei Häusern gelegene Treppe, deren Beginn genau gegenüber dem Eingang des Dir-An-Sun liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr am Fuße der Treppe angekommen seid, verharret ihr staunend. Ihr befindet euch am Ende einer gewaltigen Höhle – obwohl das Wort Halle besser passen dürfte, denn schon nach wenigen Blicken kann selbst ein Unkundiger erkennen, dass dieses Gewölbe nicht natürlichen Ursprungs sein kann. Der ganze Boden ist mit Tischen und Ständen zugestellt. Zwischen den engen Gassen drängt sich eine bunt gemischte Masse vorbei. Menschen, Amaunir, auch einige Leonir und Shingwa, und natürlich eine ganze Menge Neristu. Der Lärm, der hier unten herrscht, ist nahezu unerträglich. Und die Lampen, die die Halle erleuchten, tragen dazu bei, dass es hier unten wesentlich wärmer ist als oben in den Straßen.

In diesem Gewühl gilt es nun für die Helden, ihre Kontaktpersonen zu finden – was in der Masse nicht ganz einfach ist, nach einigem hin und her aber gelingen sollte.

Yuvali und Psaru

Yuvali, eine Nerista mittleren Alters, sortiert mit flinken Bewegungen immer wieder die Waren, die sie hier an einem langen Tisch zusammen mit ihrem Zwillingbruder Psaru unter die Leute zu bringen versucht. In einer Hand hält sie einen langen Dolch, mit dem sie ohne



zu zögern nach den Händen gieriger Langfinger zu stechen pflegt. Beide Neristu sind gut gekleidet, wirken aber nicht sehr Vertrauen erweckend. Wenn die Helden wie von Tschacho aufgetragen einen Gruß von diesem bestellen, reagieren die beiden Händler zunächst sehr überrascht, geben aber gegen eine kleine Entlohnung (um die sich durchaus feilschen lässt) gern Auskunft:

● Zherkisu's Freunde hier auf dem Dulam sind im Einzelnen: der Krämer Dargu, die Hehlerin Firincha, der Glasbläser Jalchuko und der Holzschnitzer Amyrethko. Darüber hinaus könnte die alte Phelchada, die eine kleine Essstube in der Webergasse betreibt, vielleicht auch noch etwas wissen.

Dargu

Der blauhaarige Krämer ist für einen Neristu sehr groß, allerdings auch etwas verschlossen. Er kann den Helden außer einem der Hinweise auf das Versteck keine weiteren interessanten Auskünfte geben.

Zichelko

Zichelko ist ein Neristu mittleren Alters. Seine große Leidenschaft sind Nadel und Faden, mit denen er kunstvolle Bilder auf Tuch stickt. Er kann die Helden nach anfänglichem Zögern an Dhormu verweisen. Wenn die Helden ihm die ganze Geschichte in voller Länge erzählen, legt er ihnen nahe, sich am nächsten Tag noch einmal bei ihm zu melden. Zherkisu hat nämlich in den vergangenen Wochen ein Tuch von ihm besticken lassen, das von den Mustern her eine Karte ergeben könnte. Diese ist allerdings noch nicht vollständig. Er würde sie den Helden als weiteres Hilfsmittel überreichen, wenn sie ihm die bisher geleistete Arbeit vergüten (2 Argentale).

Firincha

Die Hehlerin ist mit Sicherheit weit jenseits der 50 und damit für eine Nerista schon sehr alt. Sie hat zwar keine Hinweise auf das Versteck, kann die Helden jedoch an Zichelko und Khuvari verweisen.

Jalchuku

Auf Jalchukus Tisch sind etliche gläserne Gefäße, kunstvolle Figuren, Leuchter und selbst Ohrringe und Armreifen ausgestellt. Jalchuku reagiert auf die Nachricht von Zherkisu's Tod sehr bestürzt, kann (und will) den Helden jedoch nicht weiterhelfen. Zherkisu war übrigens sehr darauf bedacht, Jalchuku keinerlei Hinweise zu geben. Zum einen ist der Glasbläser innerhalb des Nerenith nicht sehr beliebt und zudem hatte er ihn in Verdacht, mit Wodejosch zu kooperieren (was der Wahrheit entspricht und den Shingwa zum Leidwesen der Helden zu einem späteren Zeitpunkt auf den Plan locken wird).

Amyrethko

Der Holzschnitzer verkauft an seinem Stand allerlei kleine Kunstwerke, insbesondere Anhänger aus geschnitzten Ornamenten. Er kann die Helden an Khuvari und Lorcu verweisen. Darüber hinaus weiß er auch um den Schlüssel. Es handelt sich um ein einfaches rundes

Holzstück, welches er angefertigt hat und in das Khuvari später silberne Verzierungen eingelegt hat. Er glaubt, etwas Ähnliches in der Kampfschule bei einem der Champions, einem Leonir, gesehen zu haben.

Die Silberschmiede

Die Werkstatt von Khuvari und ihrer Familie ist nicht allzu schwer zu finden. Allerdings traut Khuvari den Helden nicht über den Weg und verweigert ihnen zunächst jegliche Auskunft. Ein zweiter Besuch am folgenden Tag kann nicht schaden, da Khuvari Khorvo recht gut kennt und ihm mitteilt, dass einige Fremde hinter Zherkisu herschnüffeln. Der Patron des Diebeszirkels kann ihre Bedenken jedoch zerstreuen, so dass die nächste Begegnung wesentlich freundlicher und auch auskunftsfreudiger verläuft.

Wären die Helden bereits bei Amyrethko und können Khuvari das Amulett in groben Zügen beschreiben (was die Helden jedoch aus eigenem Antrieb machen müssen), weicht ihr Argwohn ebenfalls.

Sie kann die Helden an Amyrethko, Jalchuku (bei dem sie die Helden darauf hinweist, dass dieser ihr nicht ganz geheuer ist) und Phelchada verweisen und auch einige der obigen Hinweise geben.

Ein Happen zwischendurch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gasse der Weber ist eine der engsten, durch die ihr hier im Nerenith bislang gekommen seid. An der schmalsten Stelle ist sie gerade noch einen Schritt breit, und ungefähr in ihrer Mitte drängen sich etliche Neristu schmatzend vor einem schmalen Haus. In ihren Händen halten sie gebratenes Fleisch, das sich noch am Knochen befindet und dessen Geruch auch euch das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt. Nach einer Weile gelingt es euch, euch nach vorne durchzudrängen. Hinter einem Tresen aus grob zusammengezimmertem Holz, der in die Tür gestellt ist, werkelt eine alte Nerista vor sich hin. Im Inneren des Hauses könnt ihr eine kleine Küche erkennen. Hier brutzeln auf etlichen Feuerstellen haufenweise Fleischstücke vor sich hin, die ab und an von zwei weiteren Neristu umgedreht werden. Von der Decke hängt gerupftes Geflügel herab, außerdem abgezogene Ratten sowie einige Stücke, die von größeren Tieren stammen müssen. Wann immer ein Stück fertig ist, wartet auch schon ein hungriger Neristu darauf, es für ein paar Pekunos in Empfang nehmen zu können. Endlich seid ihr an der Reihe. Ohne zu fragen hält die Nerista [dem ganz vorn stehenden Helden] ein kross gebratenes Stück Fleisch entgegen.

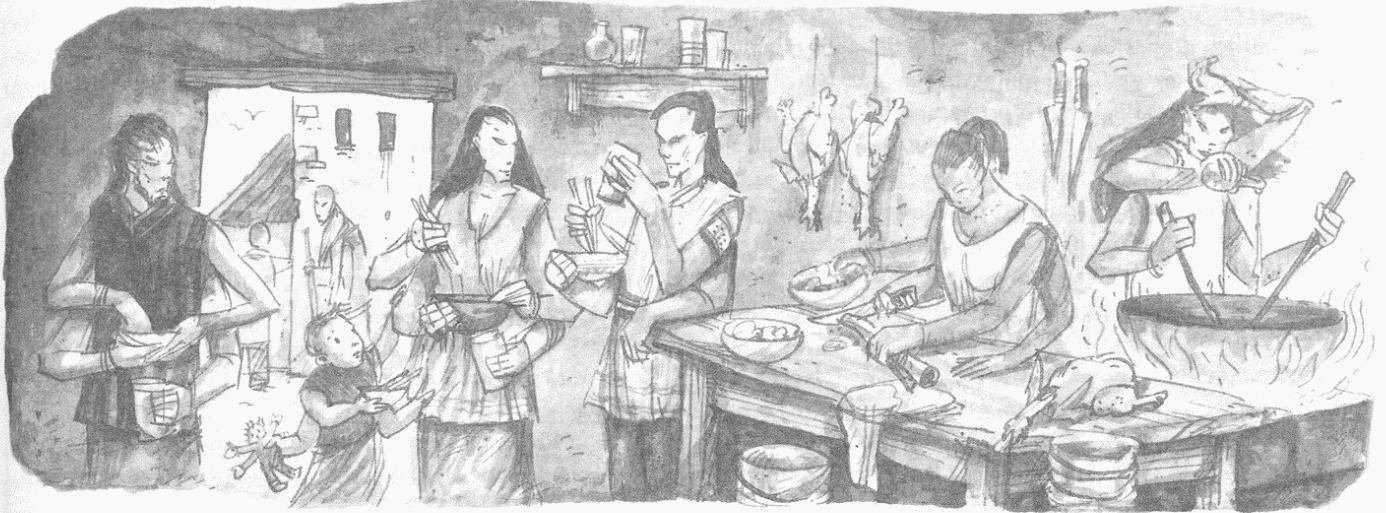
Die alte Nerista ist Phelchada, die hier eine der beliebtesten Essstuben betreibt, wie man an der versammelten Menge erken-



nen kann. Wenn der Held das Fleischstück nicht entgegen nimmt und gleichzeitig zwei Pekunos herüberreicht, wird sie verwirrt aufblicken und erstaunt innehalten, denn nicht-neristische Kundschaft ist selten. Wenn die Helden nichts kaufen (es gibt Fleischstücke von Ratten, Hühnern, Schweinen, Lamucken und Katzen, je nach Größe des Stücks zwischen 1 und 4 Pekunos), reagiert sie sehr ungehalten und beschwert sich über die Störung ihres Geschäftes. Sobald die Helden ihr jedoch von Zherkisuus Tod und den damit verbundenen Schwierigkeiten erzählen, wird sie ihnen zumindest unwirsch Auskunft geben.

aus ätzenden Dämpfen, süßlichen Düften, scharfen Gewürzen oder einfach ekelerregend – je nachdem, in welcher Ecke man gerade steht.

Nirrachu ist sehr neugierig und will alles ganz genau wissen. Zwar ist er sehr hilfsbereit, aber auch sehr gesprächig. Er glaubt, Zherkisu noch einen Gefallen schuldig zu sein, da dessen Enkelin (und Alaynis Zwillingsschwester) Ulcami vor einigen Jahren bei einem Unfall in seiner Werkstatt ums Leben kam. Er weiß auch, dass es den Hort in der Kanalisation gibt. Ferner kann er den Helden den Hinweis geben, dass nur Wege am Wasser



Sollten die Helden aber zugleich noch etwas kaufen, reagiert sie deutlich freundlicher. In jedem Falle wird sie in der Zwischenzeit ihre Arbeit nicht unterbrechen und ihre Speisen an die übrige Kundschaft weiterverkaufen, während sie mit den Helden spricht.

Sie kann die Helden an Khuvari, Lorcu und den Alchimisten Nirrachu verweisen.

Alchimistisches Allerlei

Nirrachus Alchimistenwerkstatt ist mit einigem Nachfragen zu finden. (Die Gasse der Alchimisten ist sehr klein und umfasst gerade einmal fünf Häuser. Sie geht sie in die Gasse der Leder-schneider über, die wesentlich länger ist.) Nirrachu selbst ist ein großer und kräftiger Neristo mit langem, zu einem kunstvollen Zopf geflochtenem, dunkelblauem Haar.

In der gesamten Werkstatt riecht es nach einer bunten Mischung

entlang die richtigen Wege sind. Darüber hinaus überlässt er ihnen eine gläserne Phiole mit einer silbrigen Flüssigkeit, die "sehr ätzend ist und ganz vorsichtig behandelt werden muss". Die Helden sollten diese demnach am besten gut geschützt verpacken.

Was für Auswirkungen diese Säure wirklich hat, sei Ihrer meisterlichen Gnade überlassen. Gedacht ist sie eigentlich für die Szene **Der Hort** auf S. 59. Darüber hinaus kann Nirrachu die Helden an Dhormu, Lorcu und natürlich Alayni verweisen.

Kampf und Künste

Wenn die Helden sich nach Dhormu und Lorcu erkundigen, werden sie in jedem Falle an das Kunsthaus bzw. die Kampfschule verwiesen, an der die beiden am ehesten anzutreffen sein dürften. Beide Örtlichkeiten finden Sie aufgrund der dort stattfindenden Ereignisse nachfolgend genauer beschrieben.



Im Haus der Kunst

Hintergrundmusik zu dieser Szene (insbesondere zum Abschnitt Katzenjammer und Flötentöne): Musik, die irgendwie schräg klingt, beispielsweise 'Cucumbers in Space' aus dem Soundtrack von 'Star Trek – Deep Space Nine'.

Was Kunst ist, entscheidet der Künstler

Das Kunsthhaus, auf neristisch Zusuka geheißen, liegt gegenüber dem Dir-An-Sun. Es handelt sich dabei um ein überdurchschnittlich großes Gebäude mit mehreren nebeneinander liegenden Eingangstüren. Allerdings fassen die Neristu hier sämtliche Aspekte des Begriffes Kunst zusammen, so dass es sich dabei ebenso um eine Galerie, ein Museum und ein Theater handelt. Das Eintrittsgeld beträgt je nach Tageszeit zwischen 25 und 10 Pekunos (je später der Abend, desto billiger wird es). Es wird von zwei am Eingang Spalier stehenden Neristu erhoben, die in kunstvoll bestickte Roben gekleidet sind. Wenn die Helden am Nachmittag nach Dhormu fragen, kann man ihnen nur mitteilen, dass dieser noch nicht im Hause sei oder aber irgendwo hinter der Bühne zu finden sein müsste (ab etwa drei Stunden vor Sonnenuntergang). Im Übrigen ist der Eintritt bei jedem Betreten des Kunsthhauses neu zu entrichten.

Von der Eingangshalle führen etliche Gänge in verschiedene Richtungen, welche sich dann erneut verzweigen und auch über schmale Treppen in die oberen Etagen führen. Die Gänge selbst sind verwinkelt angeordnet, um immer wieder Platz für etwa einen Rechtschritt große Nischen zu machen. Dort sind gemalte und gestickte Bilder, Wandteppiche, aus den verschiedensten Materialien gefertigte Statuen und ähnliche Kunstwerke ausgestellt. Alle Werke zeichnen sich durch einen sehr detailgetreuen Realismus aus. Verfremdete oder verzerrte Formen wie auch unnatürliche Farbgebungen sind nicht zu entdecken (dies dürfte jedoch am ehesten Helden auffallen, die selber künstlerisch begabt sind bzw. Professionen wie z. B. Maler, Bildhauer, Kunstschmied angehören). Alles in allem kann man die neristische Kunst wohl als sehr bodenständig betrachten – ganz im Gegensatz zu den extravaganten Farben und Formen, die manch andere Künstler in den Optimatenpalästen bevorzugen. Einige Gänge führen zu verschiedenen verschlossenen Türen (welche die Helden jedoch nicht aufbrechen sollten, denn schließlich sind sie nicht die einzigen Besucher und begegnen zuweilen anderen Kunstfreunden, vornehmlich Neristu). Andere sind unverschlossen und führen je nach Stockwerk entweder auf das Parkett im Erdgeschoss oder auf einen der Balkone des Theatersaals, die sich über mehrere Etagen in der Halle erheben. Die Bühne selbst ragt als Dreieck in den Saal hinein, an dessen Spitze sich ein mehrere Schritt durchmessender Kreis befindet. Ein Teil der Bühne gleicht gewöhnlichen Schauspielbühnen und erstreckt sich auch nach hinten ins Gebäude hinein. Amüsanter Weise sind darüber ebenfalls Balkone angebracht, obwohl man von diesen aus nur den in den Saal hineinragenden Teil der Bühne sehen kann.

Weder auf dem Parkett noch auf den Balkonen sind

Sitzgelegenheiten zu finden. Es scheint, als müsse man im Kunsthhaus während der Aufführungen stehen oder sich auf den Boden niederlassen. (Orientieren Sie sich bei der Beschreibung des Saales gegebenenfalls an der Londoner Royal-Albert-Hall im Kleinformat und ohne Sitzgelegenheiten.)

Es findet sich keine Gelegenheit für die Helden, in die verschlossenen Räume einzudringen, und auch zu Dhormu gelangen sie nicht. Allerdings können sie von einigen anderen Besuchern erfahren, dass die Künstler ihr Publikum für gewöhnlich in der Eingangshalle verabschieden, so dass sich dort nach der abendlichen Aufführung vielleicht eine Möglichkeit finden mag, ihn zu treffen. So werden die Helden wohl oder übel bis zum Abend warten und sich mit der neristischen Kunst beschäftigen müssen, wenn sie das Kunsthhaus nicht wieder verlassen und erneut Eintritt zahlen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwa gegen Sonnenuntergang füllen sich die Gänge. Etliche Neristu strömen – ohne Blicke auf die ausgestellten Kunstgegenstände zu verschwenden – geradewegs in den Saal hinein. Offenbar soll die Aufführung in Kürze beginnen.

Die Helden sollten sich einen Stehplatz sichern, wenn sie etwas von der Vorstellung mitbekommen wollen. Tatsächlich bleiben die Besucher allesamt stehen und warten auf den Beginn der Vorstellung. Bis dahin vergeht jedoch noch eine gute Stunde.

Katzenjammer und Flötentöne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich öffnet sich der Vorhang, und ein beliebter Neristu betritt die Bühne. Stolz erhobenen Hauptes, einen Stab in den linken Händen, marschiert er über die dreieckige Bühne bis hinein in den Kreis. Er dreht sich einmal um die eigene Achse, als wolle er prüfen, ob das Publikum vollzählig erschienen ist. Sodann setzt Musik ein: erst dumpfer Trommelschlag, zu dem sich schließlich weitere kleine Trommeln hinzugesellen. Wenig später setzen Flöten mit einem recht schrillen Klang sowie die quietschenden Töne eines Dudelsacks ein. Ein paar Mal könnt ihr auch tiefe Töne von Saiteninstrumenten und helle Glocken hören. Irgendwie scheint es, als würden innerhalb des Stückes regelmäßig einige Töne fehlen. Oftmals klingt die Musik abgehackt und unvollständig. Schlussendlich fängt der Sänger auf der Bühne mit ausgebreiteten Armen in tiefem Bass zu singen an, und die Schwingungen fahren euch durch Mark und Bein.



Für Nichtneristu klingt neristische Musik sehr 'schräg' und unvollständig, was jedoch daran liegt, dass das Hörspektrum der Neristu weitaus ausgeprägter ist und diese sowohl höhere wie auch tiefere Töne wahrzunehmen vermögen. Ebenso ist es Bestandteil der neristischen Musik, diese (insbesondere sehr tiefen Töne) auch zu fühlen, wenn der eigene Körper vom dröhnenden Klang der Basspauken ins Schwingen gerät. Für die feliden Rassen, insbesondere Amaunir, stellen sich manche der hohen Töne zudem als nahezu schmerzhaft heraus, während das Vibrieren des eigenen Körpers wohl für alle Helden fremdartig sein dürfte.

Die Helden selbst verstehen natürlich kein Wort von dem gesungenen und später auch gesprochenen Wort, zumal an einigen Stellen auch mehrere Darsteller mehr durch- als miteinander sprechen und singen. Die Helden können aber mittels einer Probe +8 auf *Geschichtswissen*, *Volkskunde* oder *Philosophie* errahnen, dass in dem Stück eine geschichtlich-religiöse Begebenheit der neristischen Kultur erzählt wird, die für die Helden jedoch völlig verständnislos bleibt (für etliche Neristu im übrigen auch). Es gehört jedoch zum guten Ton, diese Vorstellungen aufzusuchen, da es sich zum Teil um Jahrhunderte alte Überlieferungen handelt, deren Sinn schon vor Ewigkeiten verloren gegangen ist.

Tatsächlich handelt es sich um das Stück "Tholochaschko und die Gabe der Sharackincha", dessen Inhalt allerdings auch von gebildeten Neristu (*Philosophie* 11+) nur im Ansatz wiedergegeben werden kann.

Je länger die Vorstellung dauert, desto schwerer wird es für die Helden, es im Saal auszuhalten, so dass Sie allen Charakteren in regelmäßigen Abständen *Selbstbeherrschungs*-Proben abverlangen sollten, damit diese nicht fluchtartig aus dem Saal stürmen. Je Probe steigt der Probenzuschlag um einen Punkt, für felide Rassen um zwei Punkte, für Amaunir sogar um drei Punkte. Diese Proben können um den Neugier-Wert erleichtert werden. Shingwa und Loualil sind weniger anfällig für die schrägen Töne, so dass die Erschwernis für sie nur bei jeder zweiten Probe steigt.

Den Helden sollte auffallen, dass das Publikum nicht klatscht und sich auch sonst sehr andächtig und ruhig verhält. Lediglich zu einigen bestimmten Stellen sowie am Ende der einzel-

nen Akte wird applaudiert. Neristu klatschen übrigens nicht wie die übrigen Rassen die Handflächen zusammen, sondern schlagen den Handrücken der einen in die Handfläche der anderen Hand. Zudem ist das Applaudieren im Saal auch wesentlich lauter als anderswo, was zum einen an der Form des Raumes, zum anderen aber an der zweifachen Anzahl Hände liegt.

Dhormu

Nach der Flucht aus dem Saal müssen die Helden (je nachdem, wie lange sie ausgehalten haben) zunächst auf ihre Kameraden und sodann auf den Künstler warten. Letzteren können sie schließlich wie erhofft in der Eingangshalle treffen, wo er von etlichen Freunden umringt ist, die ihm und seinen Cirkelgeschwistern huldigen.

Wenn die Helden endlich an der Reihe sind, hört er sich deren Begehren aufmerksam an. Nach einem kurzen Gespräch führt er die Helden zur Instrumentenkammer. Dhormu ist auch nicht mehr der Jüngste und leidet etwas unter Vergesslichkeit, weshalb er Zherkiskus Hinweis sicherheitshalber auf ein Pergament gekritzelt und im Röhrenxylophon versteckt hat.

In der Instrumentenkammer – für neristische Verhältnisse ein sehr großer Raum – stehen dicht nebeneinander aufgereiht die verschiedensten Instrumente: große Standpauken und Trommeln, Xylophone, kontrabassartige Zupfinstrumente, Gitarren mit zwei Hälsen. An den Wänden hängen verschiedene Flöten, zum Teil mit zwei Hälsen oder so lang, dass man schon vier Hände braucht, um alle Löcher zu bedecken, sowie Dudelsäcke, Schellenkränze und Klanghölzer. Das auffälligste Instrument ist ein großer Rahmen mit langen Metallröhren, die einer Panflöte ähneln. Bei diesem handelt es sich um das Röhrenxylophon, aus dem die Helden bzw. Dhormu das Pergament bergen können. Die längste Röhre verursacht keinen tiefen Ton, wenn man dagegen schlägt, sondern lässt nur ein dumpfes Geräusch hören – gleich so, als ob etwas den Ton hemmt. Wenn die Helden die Röhre untersuchen, entdecken sie darin ein zusammengeknülltes Pergament, das dort hinein gestopft wurde. Wenn sie das Papier auseinander falten, entdecken sie darauf den Hinweis. Dhormu kann den Helden darüber hinaus noch Lorcu und Khuvari als weitere Freunde Zherkiskus benennen.

Wetten und Wettkämpfe

Lorcu

Auch die Kampfschule ist ein im ganzen Nerenith bekanntes Gebäude und entsprechend leicht zu finden. Immerhin sollten die Helden sich mittlerweile auch im Nerenith einigermaßen gut auskennen, um anhand einer typisch neristischen Wegbeschreibung dorthin zu finden. In der Schule werden sie von einem jungen Neristu umgehend zu Lorcu geführt. Auf dem

Weg dahin kommen die Helden an einer Nische vorbei, in der ein Echsenwesen (nämlich ein Shinog) auf einigen alten Säcken liegt und leise schnarcht. Eventuelle Fragen wird ihr Führer mit "Das ist Ulhoorchop, der lebt hier" beantworten.

Lorcu, ein athletischer Neristo in den Vierzigern mit weißem Haar, trainiert just in diesem Moment in der Arena und vollzieht dort wie in Trance langsame Bewegungen, die jedoch recht anstrengend zu sein



scheinen. Die Muskeln sind angespannt, und der blaugraue Körper ist mit einem Schweißfilm überzogen. So müssen die Helden noch ein paar Minuten warten, bis der Kampflehrer seine Übung beendet, sich mit einem Lappen abgerieben und eine weite Robe übergeworfen hat.

Die Arena selbst besteht aus einem quadratischen, etwas erhöhten Kampfplatz, um den herum sich mehrere Balkone befinden, von denen aus die Zuschauer den Wettkämpfen folgen können. Auf aventurische Helden wirkt die Arena so, als hätte man ein aventurisch-maraskanisches Turmhaus einfach umgekrempelt und die Außenwände nach innen gedreht.

Lorcu war Zherkibus bester Freund und weiß recht gut Bescheid über die Queste, auf der die Helden sich befinden. Der fragile Schlüssel für das Schloss ist tatsächlich wie ein Amulett gefertigt und befindet sich im Besitz von Karrsh, einem leonischen Gladiator, der auch häufig an den Wettkämpfen hier in der Arena teilnimmt und einer der Publikumsliebblinge ist.

Die Kampfkunst liegt zwar eigentlich nur den wenigsten Neristu, aber dennoch genießen sportliche Wettkämpfe ein recht hohes Ansehen, sind sie doch ein Beweis für die Perfektion von Schnelligkeit und Körperbeherrschung. Deshalb finden auch in regelmäßigen Abständen entsprechende Wettkämpfe in der Arena statt.

Bei verschiedenen Buchmachern können Wetten auf den Ausgang eines Kampfes abgeschlossen werden. Auch am morgigen Tag ist wieder ein Wettkampf, bei dem wahrscheinlich auch Karrsh anwesend sein wird. Wenn die Helden das Amulett also haben wollen, müssen sie notgedrungen am nächsten Tag wiederkommen. Allerdings kann Lorcu die Helden neben Karrsh auch noch an Dhormu, Phelchada und Nirrachu verweisen sowie einen der auf Seite 91 genannten Hinweise geben.

Die Herausforderung

Wenn die Helden am folgenden Tag wieder in der Kampfschule eintreffen, ist Karrsh bereits anwesend und unterhält sich mit einigen anderen, nichtneristischen Kämpfern. Helden mit einigermaßen gutem Personengedächtnis fällt ein, dass sie den Leonir bereits einmal getroffen haben, als sie auf dem Weg zum Abendessen bei Alayni waren. Der

Gladiator ist allerdings nicht bereit, sich mit den Helden zu unterhalten, es sei denn, sie besiegen ihn während des Wettkampfes. Weitere Versuche der Helden, mit ihm ins Gespräch zu kommen, wird er einfach ignorieren.

Der Wettkampf

Wenn die Helden Karrshs Aufmerksamkeit erringen wollen, müssen sie wohl oder übel kämpfen. Je mehr Helden sich beteiligen, desto größer sind natürlich die Chancen, weit vorn mit dabei zu sein und gegen den Leonir kämpfen zu können. Die Teilnahme gestaltet sich recht problemlos, da die Kämpfe offen sind und ein jeder, der sich rechtzeitig vor dem Beginn des Turniers bei den neristischen Kampfrichtern meldet, teilnehmen kann. Dieses Kampfgericht besteht aus drei Schiedsrichtern, die sich an einem flachen Tisch am Rande der Kampffläche niedergelassen haben und die Meldungen der Kampfswilligen entgegen nehmen.

Bereits eine halbe Stunde vor Beginn der Kämpfe ist die Halle nebst allen Balkonen gefüllt von Schaulustigen. Gut zwei Drittel davon sind Neristu.

Es herrscht ein unbeschreiblicher Lärm, da ein jeder seinen Favoriten anfeuert. Die Stimmung ähnelt jener bei irdischen Box- und Wrestlingkämpfen in einer asiatisch anmutenden Halle.

Während des Turniers gilt die Faustregel: Alles ist erlaubt, solange es nicht (absichtlich) zum Tod des Gegners führt oder Wunden verursacht. Der Einsatz der Krallen ist für

felide Rassen damit tabu, Beißen ebenso. Ansonsten dürfen Füße, Fäuste, Kopf und Schwanz bedenkenlos genutzt werden, um den Gegner von den Beinen zu werfen. Der Einsatz einer shingwanischen Schleuderzunge ist dabei im Übrigen immer für einen Lacher gut.

Gekämpft wird nach dem KO-Verfahren, der Sieger eines Kampfes kommt in die nächste Runde. Die einzelnen Kämpfe währen solange, bis ein Kämpfer bewusstlos ist, aufgibt oder von seinem Gegner von der Kampffläche gestoßen wird.

Nach jedem Kampf folgt eine kurze Pause, in der die Buchmacher (notgedrungen) Gewinne auszahlen und neue Wetten entgegennehmen. Wenn die Helden ihre Kasse etwas aufbessern wollen, können sie sich selbstverständlich an den Wetten betei-





gen. Die Quoten reichen von 1:1,5 beim Setzen auf klare Sieger (sofern die Wette überhaupt angenommen wird) bis hin zu 1:5 für klare Außenseiter (was beispielsweise bei einem unbekannten Shingwa gegen einen bekannten Leonir der Fall wäre). Die Helden als unbekannte Kämpfer dürften je nach Profession und Rasse zu Beginn im Mittelfeld dieser Quoten eingestuft werden, was sich natürlich je nach Erfolg von Kampf zu Kampf verändern kann.

Karrsh, der leonische Gladiator

Karrsh ist der wohl bekannteste und auch beliebteste unter den Kämpfern. Durchtrainiert, muskulös und stolz, wie es nur ein Leonir sein kann, stellt er den schwierigsten Gegner dar. Lediglich mit einem Lendenschurz bekleidet, die Hand- und Fußgelenke mit Lederbändern umwickelt, ist er gewissermaßen das Urbild eines Athleten, wäre da nicht das Amulett um seinen Hals.

MU 17 LeP 62 AuP 75 AsP – RS 2 MR 10 GS 8
AT 17 PA 15 TP 1W (Schlag, Tritt, Block)

Hankiru, der Neristu-Champion

Fast ebenso beliebt und noch dazu mit Heimvorteil ist Hankiru, ein überdurchschnittlich stämmiger Neristo, der Favorit der meisten Neristu, die die Wettkämpfe besuchen. Um möglichst wenig Bewegungsfreiheit einzubüßen, trägt er lediglich einen Lendenschurz.

MU 16 LeP 55 AuP 62 AsP – RS 0 MR 11 GS 7
AT 16 PA 15 TP 1W (Schlag, Tritt, Griff, Block)

Ulhoorchop, der Shinoq

Der Stammeskrieger der Steppenechsen ist fast bei jedem Turnier dabei, wodurch er zwar weithin bekannt ist, aber immer mit dem Makel des Außenseiters behaftet ist. Karrsh ist sein Angstgegner, denn von weit über hundert Kämpfen gegen den Leonir hat er noch nicht einen für sich entscheiden können. Während der Kämpfe trägt er keinerlei Kleidung.

MU 15 LeP 51 AuP 56 AsP – RS 3 MR 12 GS 8
AT 15 PA 14 TP 1W (Schlag, Block, Schwanzangriff)

Zilkami, eine junge Neristu-Athletin

Die Nerista ist gewissermaßen der Nachwuchschampion der Neristu und trägt auch auf der Kampffläche die typisch neristische geschlitzte Tunika und eine enge Lederhose. Sie ist unheimlich schnell und äußerst talentiert, was sie trotz ihrer jungen Jahre zu einer ernstzunehmenden Gegnerin macht, zumal sie die Geisteskraft des Nertaryu beherrscht (siehe Seite 88).

MU 15 LeP 42 AuP 52 AsP – RS 1 MR 11 GS 10
AT 14 PA 12 TP 1W (Schlag, Tritt, Griff, Block)

Weitere recht bekannte, wenngleich auch nicht so erfolgreiche Kämpfer sind *BalThae* (eine djamaunische Jägerin, schnell und wendig), *Zlavoran* (ein ehemaliger menschlicher Myrmidone, zäh, vernarbt und muskulös), "*Serr*" *Tolran* (ein menschlicher Gladiator, der seinen Beinamen von einer silbernen Maske – ohne Stirnauge – hat, ohne die er sich nicht sehen lässt, geschmeidige Bewegungen, zugleich auch theatralisches Gehabe) und Kinntreter (ein Satyar, dessen Name bereits sein beliebtestes Ziel am gegnerischen Körper erkennen lässt, im Angriff sehr aggressiv, insbesondere mit Tritt und Kopfstoß).

Darüber hinaus gibt es natürlich noch weitere Kämpfer, die Sie ganz nach Belieben auswählen können. Vornehmlich sind diese menschlicher oder amaunischer Herkunft, höchstens ein Zehntel der Kämpfer sind Neristu.

Gestalten Sie die einzelnen Kämpfe, an denen Ihre Spieler beteiligt sind, möglichst spannend. Scheuen Sie sich nicht, eigentlich verbotene Aktionen des Gegners einzustreuen, welche die Schiedsrichter trotz aller Aufmerksamkeit nicht bemerken (oder bemerken wollen?). Ebenso sollten Sie die Kämpfe der vorstehend genannten Favoriten etwas anschaulich beschreiben, so dass die Spieler einen Eindruck von ihren Gegnern haben und diese nicht nur blasse Randfiguren bleiben. Über dem Aufenthalt in der Arena kann durchaus ein ganzer Tag vergehen.

Karrsh

Es ist letzten Endes gleich, ob einer der Helden Sieger des Wettstreites wird oder nicht. Für Karrsh zählt nur, dass die Helden überhaupt den Mut gefunden haben, sich an dem Turnier zu beteiligen. Nach der Siegerehrung wird er sich daher zu den Helden begeben, um sich deren Begehren anzuhören. Es ist daher an den Helden, den Gladiator davon zu überzeugen, ihnen das Amulett, das er einmal von Zherkisu geschenkt bekam, auszuhändigen. Sollten die Spieler nicht die richtigen Argumente vorbringen oder Karrsh ihr Wissen um den neristischen Bestattungsritus verständlich machen können, können sie dies auch mit einer beliebig erschwerten Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* versuchen. Allerdings ist Karrsh recht abergläubisch (Aberglaube 7), so dass es schon einiger Anstrengungen bedarf, ihn zu überzeugen. Notfalls können Ihre Helden auch versuchen, dem Gladiator sein Amulett abzukaufen oder es gegen ein anderes Amulett einzutauschen. Je besser die Helden im Turnier abgeschnitten haben, desto eher ist Karrsh bereit, ihnen zu helfen. Sollte einer der Helden Karrsh besiegt haben oder aber weiter gekommen sein als der Gladiator, fügt sich dieser ergeben in sein Schicksal und überlässt ihnen das Amulett nach kurzer Erklärung der Umstände.

Sollte es den Helden gar nicht gelingen, Karrsh zum Überlassen des Amulettes zu bewegen, werden sie den Leonir überfallen respektive bestehlen oder für diese Aufgabe die Hilfe von Farchu und Janbayi in Anspruch nehmen müssen, die das Amulett innerhalb eines halben Tages beschaffen können.



Ulhoorchop

Der Shinoq-Stammeskrieger, der schon vor Jahren seine Sippe wegen unüberbrückbarer Differenzen verließ, hat in der Kampfschule eine neue Heimat gefunden. Genau genommen ist er ein geduldeter Außenseiter, der in der Schule niemanden stört und sich auch selten stören lässt, solange man ihn nicht ärgert. Als recht guter Kämpfer, der durchaus seine Anhänger hat, ist seine Anwesenheit auch für die Schule eher Vor- als Nachteil. Mit seiner Vergangenheit hat er weitestgehend abgeschlossen und fühlt sich mittlerweile schon fast wie ein Neristu, zumal er den Nerenith schon seit mehreren Jahren nicht verlassen hat. Am

wenigsten Vertrauen bringt er seinen eigenen Artgenossen entgegen. Zherkisu kennt den Shinoq von verschiedenen Besuchen bei Lorcu, während derer sie Gespräche führten und eine gewisse Vertrautheit entstand. Mehr aus einer Laune heraus hat Zherkisu einen der Hinweise auf seinen Hort dem verschwiegene Wesen des Shinoqs anvertraut – in der Hoffnung, dass sich Ulhoorchop den Richtigen offenbaren werde. Tatsächlich ahnt der Shinoq etwas von der Queste der Helden und wendet sich nach einem kurzen Gespräch mit Lorcu in einem unbeobachteten Moment an einen der Charaktere. Er möchte sich vergewissern, dass er es mit den Richtigen zu tun hat. Ist sein Eindruck positiv, gibt er ihnen den gewünschten Hinweis preis.

Der unsichtbare Rivale

Auch die Angehörigen des Diebeszirkels sind in der Zwischenzeit mit anderen Dingen beschäftigt, die Bestattung, Nachfolge und ähnliches betreffen. Wenn die Situation bei einigen Informanten aus dem Ruder gelaufen ist und es nicht glaubhaft wäre, wenn der entsprechende Charakter den Helden trotzdem weiterhelfen würde, ist die Hilfe der Neristu sinnvoll. Diese können dann im Notfall noch Wissenslücken der Helden schließen.

Darüber hinaus kennen sich einige der Diebe in der Kanalisation einigermaßen aus, so dass die Helden zusammen mit den Dieben anhand der einzelnen Hinweise Zherkisis und den Anmerkungen von Nirrachu in etwa einen Weg auf der Karte einzeichnen können, die Zichelko auf das Tuch gestickt hat. Wenn die Helden die Hilfe der Neristu nicht in Anspruch nehmen, müssen sie den Weg selber durch Suchen und Ausprobieren in Erfahrung bringen. Dies zwingt Sie als Meister zum Improvisieren, indem Sie Ihre Spieler zuweilen auf eine falsche Fährte locken. Natürlich dauert die Suche in der Unterwelt dann auch länger, und entsprechend höher ist der Verschleiß an Fackeln und anderem Beleuchtungsmaterial.

Allerdings hat auch Wodejosch in der Zwischenzeit mitbekom-

men, dass in Zherkisis Umfeld einige große Dinge geschehen sind. Zudem hat er mit dem Glasbläser Jalchuku einen Spion im Nerenith, der ihm schließlich auch die Nachricht von Zherkisis Tod und der Suche seiner Erben zukommen lässt. Wodejosch beginnt daraufhin, so weit wie möglich selber die notwendigen Hinweise zusammenzutragen, um den Helden zuvorkommen. Zudem mischt er sich während des Turniers in der Kampfschule unter die Zuschauer und macht sich so ein Bild von seinen Kontrahenten. Einer seiner Getreuen kann die Helden zudem als diejenigen identifizieren, die durch die Ruinen in das Versteck der Shingwa-Diebe eingedrungen sind, sofern die Helden dabei erwischt worden sind.

Die Helden werden fortan so gut wie möglich beschattet. Auch auf ihrem Weg durch die Kanalisation werden sie von zwei mutigen Shingwas verfolgt, die nach der Entdeckung von Zherkisis Hort umgehend Bericht erstatten sollen, um den Helden eine Falle zu stellen. Wodejosch vermutet nämlich zu Recht, dass auch der Rubin aus jener schicksalhaften Nacht, in der er zum ersten Mal mit Zherkisu aneinander geriet, im Hort des Meisterdiebes zu finden ist.

Die Kanalisation

In die Tiefe

Innerhalb des Nerenith gibt es insgesamt drei Zugänge in die Kanalisation. Alle drei Einstiege liegen zwischen zwei Häusern und sind mit einer eisenbeschlagenen Tür verschlossen. Diese ist nicht verriegelt, sondern soll lediglich das Eindringen von Ratten und Lamucken in die oberirdischen Gassen verhindern. Der

Weg dorthin kann von den meisten Neristu beschrieben werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr eure Fackeln entzündet habt, steigt ihr die schmalen Treppenstufen hinab in die Tiefe. Je weiter ihr nach unten gelangt, desto kühler und feuchter wird die Luft. Auch die steinernen Stufen glänzen nass. Der Geruch, der euch von unten in die Nasen steigt, ist – wie nicht anders zu erwarten war – alles andere als betörend. Aus einiger Entfernung könnt ihr ein leises Rauschen vernehmen.



Als ihr schließlich am Ende der Treppe angekommen seid, steht ihr in einem etwa drei Schritt breiten Gang mit halbrunder, gemauerter Decke. Auf dem zur Mitte schräg zulau- fenden Boden fließt ein dünnes Rinnsal Abwasser entlang. Hier und da ragen armdicke Rohre aus Wand und Decke, aus denen zuweilen ein Tropfen hinab fällt.

Die Gänge wechseln zuweilen in Höhe und Beschaffenheit: Manche sind nur einen Schritt breit und sehr niedrig, andere sind knietief mit Abwasser gefüllt. An Kreuzungspunkten wachsen die Gänge zu Höhlen, in denen sich ganze Seen brackigen Abwassers befinden. Einige Gänge haben Trittsteine in der Mitte oder am Rand, andere hölzerne, zum Teil halb vermoderte und glitschige Stiegen. Sie sind oft ohne Geländer, so dass man von ihnen aus ins Wasser fallen oder rutschen kann, wenn man nicht aufpasst. Durch manche Gänge rauscht das Wasser hindurch, während es an anderer Stelle nahezu stillsteht oder sich über einen Absatz gleich einem Wasserfall ein oder mehrere Meter in die Tiefe ergießt. Vereinzelt haben sich sogar Stalaktiten an der Decke gebildet, von denen die Feuchtigkeit in die Tiefe tropft. Zuweilen führen schmale Treppenstufen weiter in die Tiefe oder auch wieder in die Höhe. Eventuell müssen sich die Helden ein paar Meter an einer Mauer abseilen, um auf die nächst tiefere Ebene zu gelangen.

Konfrontieren Sie Ihre Spieler mit den üblichen Gefahren und Abartigkeiten wie Ausrutschen auf nassen Steinen, knie- oder gar hüfttiefem Abwasser (was insbesondere von reinlichkeitsbe- wussten Helden große Überwindung erfordert), hervorstehen- den Steinen, an denen man sich den Kopf stößt, Tropfen, die von der Decke ins Gesicht fallen. Zuweilen ergießt sich aus einem der Rohre in Wand und Decke auch ein ordentlicher Fäkalien- schwall in den Gang, und wehe dem Helden, der dann gerade darunter steht.

Aufgrund der Größe der Kanalisation sowie des Umstandes, dass die Helden sich wahrscheinlich anhand von Zichelkos Karte fortbewegen, sollten Sie den Helden nur ab und an einige *Orientierungs*-Proben abverlangen. Wie die einzelnen Gänge tat- sächlich angeordnet sind, bleibt damit Ihrer Phantasie überlas- sen.

Bedenken Sie auch, dass Fackeln bei einem Sturz ins Wasser erlöschen und sich nur schwer wieder entzünden lassen.

Rattenfänger und Glücksritter

Auch in der Kanalisation sind die Helden nicht allein unter- wegs. Der Beruf des Rattenfängers ist gerade unter den Neristu recht verbreitet, ist Rattenfleisch doch ein wichtiges Nahrungs- mittel im Nerenith. Darüber hinaus ist die Kanalisation nicht nur auf den Bereich des Nerenith beschränkt, sondern führt auch in dessen Nachbarviertel, in welchem es auch Zugänge zu diesem Teil der Unterwelt gibt. Unterirdische Gänge locken natürlich auch Glücksritter und lichtscheues Gesindel an, aus denen sich die verschiedensten Zufallsbegegnungen herleiten lassen:

● Ein Schwarm Ratten kommt den Helden entgegengehetzt. Die Tiere sind auf der Flucht vor Rattenfängern und scheuen nicht davor zurück, sich den Weg frei zu beißen.

● Rattenfänger oder Glücksritter, die die Helden für unliebsame Konkurrenten halten, versuchen, diese einzuschüchtern und zu vertreiben. Dies kann durchaus in Handgreiflichkeiten ausar- ten. Je nach Erfahrung der Gegner können Sie sich dabei an den Werten der Banditen auf Seite 38 bzw. der Bettler auf Seite 12 orientieren.

● Ganoven, die sich in der Kanalisation verstecken, ergreifen entweder die Flucht oder suchen die offene Konfrontation (ver- wendbare Werte wie oben).

● Sollten die Helden sich verlaufen, können die Rattenfänger natürlich auch willkommene Helfer in der Not sein.

Allerlei Ungeziefer

Wo Rattenfänger auf die Jagd gehen, finden sich verständlicher- weise auch ihre Beutetiere. Neben den Ratten leben Lamucken in der Kanalisation, die noch angriffslustiger agieren als ihre vierbeinigen Mitbewohner. Beide Arten treten zumeist in großen Rudeln von bis zu 6W6 Tieren auf und betrachten die Helden schon aufgrund derer zahlenmäßiger Unterlegenheit als poten- tielle Nahrung. Die notwendigen Werte der Ratten und Lamu- cken finden Sie auf Seite 16.

Einsturzgefahr

Neben lebenden Gefahren drohen auch solche aus unbelebtem Material. Die meisten Gänge sind Jahrhunderte, wenn nicht Jahrtausende alt und in entsprechend schlechtem baulichen Zustand. An manchen Stellen wurden Decke und Wände von unbekannter Hand mit Stützbalken gesichert. An anderen Stel- len ist der Gang durch eine eingebrochene Wand oder eine her- untergekommene Decke weitestgehend verschüttet, so dass die Helden nur noch kriechend vorwärts kommen. Ein Ausrutscher kann im Bereich abgestützter Gänge böse Folgen haben, wenn die Stützkonstruktion dabei umgerissen wird.

Das Spinnennetz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einiger Entfernung vor euch hört ihr ein leises Schaben. Wenig später vernehmt ihr das gleiche Geräusch auch hinter euch, nur ungleich lauter. Als ihr euch umdreht, blickt ihr in die dunklen Facettenaugen mehrerer Spinnen mit langen, von dunklen Schuppen bedeckten Körpern. Ziel- strebig marschieren die Monstrositäten auf euch zu, und als sie bis auf ein paar Schritt heran sind, spucken sie euch weiße Fäden entgegen.



Die Helden sind in einen Hinterhalt von Kanalspinnen geraten. Diese aus chimärologischen Versuchen hervorgegangene Insektenart ist hauptsächlich im Horasiat Corabeni verbreitet und für tierhafte Verhältnisse recht intelligent. Die Spinnen jagen in kleinen Rudeln, indem sie ihrer Beute aus dem Hinterhalt auflauern. Diese treiben sie in ihr über den Gang gesponnenes Netz, dessen Fäden nicht nur sehr stark kleben, sondern auch leicht ätzend sind (und an unbedeckten Körperstellen auch bei natürlichem RS einen SP je Berührung verursachen). Der Körper der Spinnen ist je nach Alter einen halben bis einen ganzen Schritt lang. Der elipsenförmige, kopflose Leib wird von schwarzen Schuppen bedeckt. Aus dem Maul können die Tiere klebrige Fäden bis zu fünf Schritt weit spucken und zudem aus einer Drüse am Hinterleib ein ätzendes Sekret verspritzen. Unterhalb der Facettenaugen ragen Greifzangen neben einem dünnen Maul aus dem Körper.

Die Spinnen treiben die Helden auf ihr Netz zu, in der Hoffnung, dass sich ihre Beute darin verheddert und schließlich eingesponnen und ausgesagt werden kann. Dieses Netz versperrt den gesamten Gang, und im Netz selbst hocken zwei weitere Spinnen. Ein paar weiße Kokons im Netz deuten darauf hin, dass dort bereits andere unglückliche Opfer eingesponnen sind. Das Spinnennetz kann auf die Schnelle nicht zerstört werden, so dass die Helden zunächst die Spinnen bekämpfen müssen.

Die Werte der Kanalspinnen

MU 13 LeP 13 AuP 65 RS 4 MR 5 GS 9 FK 8
AT 11 PA 0 TP 1W (Biss/Sekret (nur Fernkampf))

Sobald die Spinnen getötet sind, können sich die Helden daran machen, das Netz zu überwinden. Wegen der klebrigen und ätzenden Fäden ist jedoch Vorsicht geboten. Mit einigem Aufwand lässt sich ein ausreichend großes Loch in das Netz schneiden (aufgrund des ätzenden Sekrets an den Fäden steigt der Bruchfaktor der dazu benutzten Waffen je nach Umfang der Benutzung zwischen einem und drei Punkten). Alternativ kann das Netz auch verbrannt werden, was jedoch dauert und den Gang wegen der dabei entstehenden Dämpfe für eine halbe Stunde unpassierbar macht. Darüber hinaus könnten die Helden durch das an dieser Stelle recht tiefe Abwasser unter dem Netz hindurchtauchen.

Die Katakomben

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr eine Weile den Gang entlang marschiert seid, stellt ihr fest, dass der Geruch sich verändert hat: Neben den schon vertrauten Fäkalien, Unrat und Moder zieht ein süßlicher Geruch in eure Nasen, durchsetzt mit dem Duft herber Kräuter. Einige Schritte weiter klappt schließlich in der gemauerten Wand ein dunkles Loch, aus dem auch der Geruch kommt. Ein wenig erinnert die Luft an eine Gruft. Ein Hauch von Verwesung dringt in eure Nasen.



Amaunische Helden wie auch andere Charaktere mit hoher *Sinnenschärfe* (insbesondere bei Spezialisierung auf *Riechen*) werden den Geruch als erste wahrnehmen können. Bei einer genaueren Untersuchung können Helden mit einem TaW *Baukunst* von mindestens 7 feststellen, dass die Wand nicht eingestürzt ist, sondern aufgebrochen wurde. Wenn die Helden in den Spalt hineinleuchten, können sie dahinter einen langen Gang mit vielen Nischen erkennen. Helden mit Totenangst müssen eine Probe +3 ablegen, um durch das Loch klettern zu können. Anderenfalls muss der betreffende Held vor dem Spalt ausharren, während seine Gefährten den Gang untersuchen.

In den Nischen selbst stehen nackte, mumifizierte Neristu-Leichen, zu deren Untersuchung jedoch eine weitere Totenangst-Probe +8 fällig ist. Das Gewebe der Leichen weist in der Bauchdecke einen langen Schnitt auf – mal quer, mal längs, zum Teil auch gekreuzt. Auch am Hinterkopf findet sich bei genauerer Untersuchung unter den Haaren ein Schnitt in der Haut, der mit wenigen Stichen wieder zugenäht wurde. Darunter wackelt beim Abtasten deutlich spürbar die Schädeldecke hin und her. Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Schnitte zu öffnen (die Bäuche sehen ohnehin seltsam flach aus), werden sie feststellen, dass sich im Körper keinerlei Organe befinden. Auch das Gehirn wurde aus dem Schädel entfernt. Aufmerksamen Helden dürfte dabei natürlich ins Gedächtnis kommen, dass die Neristu ihnen ja schon einiges über die neristischen Bestattungsbräuche erzählt und dabei auch die Organentnahme erwähnt haben.

Auf dem Boden um die Mumie herum stehen verschiedene



Gefäße, und in jeder Nische sehen sie anders aus, wenngleich sich viele identische Farben finden. Jede Kanope ist mit einem Symbol beschriftet, das entweder in das Material hineingeritzt oder mit dunkler Farbe – vielleicht sogar Blut? – darauf geschrieben wurde. Auch hier sollten sich die Helden an die neristischen Bestattungsbräuche erinnern.

Die Gänge ziehen sich endlos hin, denn sie gehören zu den unterirdischen Teilen des Dir-An-Sun. Es soll hier nicht zur Aufgabe der Helden werden, alle Gänge und Mumien auf Hin- weise zu untersuchen.

Die Reißlurchgrube

Einige Gänge weiter gelangen die Helden an ein großes Rohr von etwa zwei Schritt Höhe, welches leicht abfällt und etwas Wasser mit sich führt. Die Röhre endet nach rund fünfzig Schritt in einer großen, teils natürlichen, teils gemauerten Höhle, deren Boden gut vier Meter tiefer liegt. Der Höhlenboden ist größtenteils mit Abwasser bedeckt. In dieser Lache liegt ein ausgemergelter, hungriger Reißlurch, dem die Ankunft der Helden nicht unbemerkt geblieben ist. Dummerweise befindet sich unweit des Reißlurches ein schmaler Durchgang in der Höhlenwand – so schmal, dass der Lurch dort nicht hindurch passt, aber breit genug, dass sich die Helden einer nach dem anderen hindurchdrängen können.

Die Helden müssen nun versuchen, nacheinander in die Tiefe hinabzuklettern, während der Reißlurch bereits nach ihnen schnappt. Es dürfte sinnvoll sein, den Reißlurch zu töten – schließlich steht den Helden neben dem Hin- auch noch der Rückweg bevor.

Die Werte des Reißlurches

MU 18 LeP 50 AuP 30 RS 5 MR 4 GS 5

AT 10 PA 5 TP 1W+4/2W+2 (Schwanz/Zähne; 2 AT/KR)

Schmutziges Wasser, stinkende Helden

Der Gang hinter der Reißlurchgrube ist nicht einmal einen Schritt breit, knapp zwei Schritt hoch und überflutet. Leonir und andere hoch gewachsene Helden müssen in jedem Fall den Kopf einziehen. Helden, die bislang trocken geblieben sind, werden nun endgültig mit dem brackigen Abwasser auf Tuchfühlung gehen müssen. Dieser Stollen ist komplett gemauert und erweckt den Anschein, eher zu einem sehr alten System unterirdischer (Geheim-)Gänge zu gehören. Hier und da verändert er die Richtung. Einmal kommen die Helden an einer zugemauerten Abzweigung vorbei. Darüber hinaus verändert sich auch das Gefälle in unregelmäßigen Abständen, so dass sehr kleine Helden (wie Shingwa oder aventurische Zwerge) bis zu den Schultern in der stinkenden Brühe versinken. Nach insgesamt rund einer halben Meile steigt der Gang schließlich

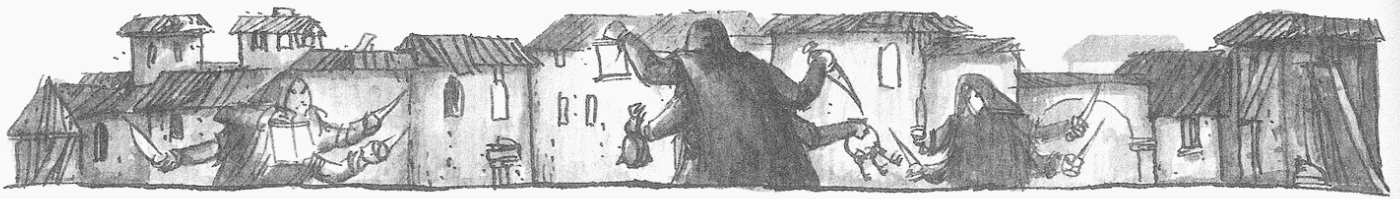
wieder an, bis er eine Höhe erreicht, in der auch kein Wasser mehr steht.

Der Stollen endet in einem alten, an einer Wand schon eingebrochenen Gewölbe, aus dem keine weiteren Wege herausführen. Wasser tropft von der Decke und bildet kleine Lachen auf dem Boden. Wenn die Helden die Mauern näher untersuchen, können sie mit etwas Geschick eine in die Wand eingelassene Geheimtür entdecken, die jedoch halb von der eingestürzten Wand verschüttet ist. Die Helden müssen die Tür freilegen (was mit dem entsprechenden Werkzeug gut zu bewerkstelligen ist, mit bloßen Händen jedoch Schrammen verursacht), dann können sie einen Stein entdecken, in den ein rundes Symbol eingemeißelt ist. Wenn die Helden Karrshs Amulett in diese Vertiefung drücken, öffnet sich die Tür in den dahinter verborgenen Raum. Der Weg in den Hort des Meisterdiebes ist frei.

Der Hort

Zherkiskus Hort ist ein alter Kellerraum und misst etwa drei mal vier Schritt. Gegenüber der Geheimtür befindet sich eine steinerne Truhe auf dem Boden, an der linken Wand steht ein kleines, notdürftig zusammen gezimmertes Regal. In dem Regal lagern verschiedene Schatullen und kleine Beutel, die Schmuckstücke und auch einige Münzen und kleine Edelsteine enthalten. Darüber hinaus finden sich dort der Crater eines Alchimisten, ein schwarzer, mit roten Splittern verzierter Dolch und eine alte, verkorkte Flasche (alle drei Gegenstände sind im Anhang auf Seite 72 genauer beschrieben).

Die steinerne Truhe lässt sich nicht bewegen, und zwischen Truhe und Fußboden lassen sich auch keine Fugen finden. Auch der Deckel, der nur aufgelegt wirkt, lässt sich nicht abheben. Um eine Mulde im Deckel herum befinden sich rotbraune Verkrustungen, die sich als Blutreste erweisen. Tatsächlich ist die Truhe magisch versiegelt und lässt sich nur öffnen, indem man einige Tropfen Blut in die Mulde fließen lässt. Damit es den gewünschten Effekt erzielt, muss es sich dabei um Neristu-Blut handeln. Für die Helden ergeben sich nun mehrere Möglichkeiten: Sie können die Truhe mittels *Banne Erz/Kraft* +20 entzaubern, was einen permanenten AsP erfordert. Mittels *Veredle/Mindere Humus* ist es möglich, Heldenblut in neristisches Blut zu verwandeln oder mittels *Erschaffe Humus* Neristu-Blut herbeizuzaubern. Weiterhin können die Helden natürlich auch einen der Neristu aus dem Diebeszirkel zum Hort führen oder von den Dieben eine kleine Blutspende erbitten. Dies hat jedoch den Nachteil, dass die von Wodejosch angeheuerten Späher dann bereits die Lage des Hortes kennen und die Helden auf diesem ersten Rückweg angreifen (siehe folgenden Abschnitt **In der Falle**). Eine weitere Möglichkeit ist es, bis zu der Katakombe zurückzukehren und dort aus einer Mumie eine ausreichende Menge getrocknetes Blut auszukratzen, welches mit der ätzenden Flüssigkeit aus der von Nirrachu überlassenen Phiole verflüssigt werden kann (s. S. 51). Wenn die Helden für eine ausreichende Menge Blut gesorgt haben, ertönt aus der Truhe ein leises Knirschen (oder war es eher ein Schlürfen?), bei dem das Blut aus der Mulde vom



Stein aufgesogen wird. Der Truhendeckel lässt sich nun abnehmen (was innerhalb einer Minute nach dem Blutverschwinden geschehen muss). Er lässt sich nicht erneut bewegen, wenn er nach dieser Zeit wieder auf die Truhe gelegt wird.

In der Truhe befindet sich ein faustgroßer, vielflächig geschliffener Rubin (das eigentliche Meisterstück Zherkiskus), ein schmuckloser Schlüssel und eine kleine Kiste aus dunklem Holz, in der sich fünf eiserne Rollen befinden. Sie erinnern an Schriftrollen, lassen sich jedoch nicht aufrollen (Schlüssel und Rollen sind ebenfalls im Anhang auf Seite 72 ausführlich beschrieben).

Der Hort ist entdeckt und die dort verborgenen Schätze sind gehoben – Zeit für die Helden, sich auf den Rückweg zu machen.

In der Falle

Während die Helden mit dem Freischaufeln der Geheimtür und dem Öffnen der Steintruhe beschäftigt sind, eilen die beiden Shingwa-Verfolger zu Wodejosch und berichten diesem vom Erfolg der Helden. Der Patron der Shingwa-Diebe lässt den Helden daraufhin von einigen angeheuerten Schlagetots, die seinen Getreuen zur Hand gehen sollen, auf dem Rückweg durch die Kanalisation eine Falle stellen. Je nachdem, wie lange sich die Helden in Zherkiskus Hort aufgehalten haben, kann sie dieser Hinterhalt auch bereits direkt in dem Gewölbe oder in der Reißlurchgrube erwarten.

Die Shingwa möchten die Beute, insbesondere den Rubin, in ihre Finger bekommen. Die Angreifer, die sich zur einen Hälfte aus Shingwa, zur anderen Hälfte aus abgerissenen Menschen und Amaunir zusammensetzen, sollten den Helden je nach deren Gesundheitszustand ein wenig bis hin zum doppelten überlegen sein. Zwei oder drei der gedungenen Ganoven verfügen zudem über Schusswaffen (FK 14), was die Sache nicht einfacher macht. Die Helden können ihre Gegner bekämpfen oder versuchen, die angeheuerten Ganoven ihrerseits durch Überlassung einiger Schätze zur Abkehr von deren Auftraggebern bewegen.

Die Shingwa unter den Angreifern sind jedoch nicht käuflich. Was immer die Helden zu geben bereits sind: Der Rubin darf

nicht in die Hände der Shingwa gelangen, wenn Zherkiskus Begräbnis erfolgreich verlaufen soll.

Die Werte der Shingwa

MU 13 LeP 31 AuP 38 AsP – RS 1 MR 8 GS 8
AT 13 PA 11 TP 1W+1 (Dolch/Friedensstifter)

Die Werte der menschlichen und amaunischen Schlagetots

MU 14 LeP 38 AuP 42 AsP – RS 2 MR 7 GS 7
AT 14 PA 12 TP 1W+3/1W+4 (Machira/Kentema)

An der frischen Luft

Nach diesem Intermezzo können die Helden sich auf den weiteren Rückweg machen (den Sie bei Bedarf noch einmal mit Ausrutschern und Begegnungen ausschmücken können). Wieder an der Oberfläche gilt es, die geborgenen Besitztümer Zherkiskus zum Cirkel der Diebe zu bringen. Der Weg dorthin erweist sich als Spießbrutenlauf, denn die Helden sind weder vom Anblick noch vom Geruch her als achtenswerte Zeitgenossen zu bezeichnen. Sie werden einiges an Beschimpfungen und Schmähungen über sich ergehen lassen müssen, von denen Wegschauen und Naserümpfen noch die angenehmsten sind.

Die Ankunft in Zherkiskus Wohnung verläuft ähnlich verhalten. Zwar sind Khorvo und die übrigen anwesenden Diebe erleichtert, dass die Mission der Helden geglückt ist. Doch noch vor der weiteren Berichterstattung werden sie die Helden in das Badezimmer geleiten und unmissverständlich auffordern, sich gründlich zu reinigen. Dazu werden den Helden auch ausreichend Tücher zum Abreiben sowie ein pflegendes Körperöl zur Verfügung gestellt. Das Badezimmer ist natürlich nicht sehr groß, so dass es beim Waschen recht beengt zugeht.

Sollte die Helden nicht noch irgendwo saubere Kleider griffbereit haben, stellen ihnen die Neristu entsprechende Kleidung aus Zherkiskus Besitz zur Verfügung, so dass sich einige Helden schließlich in eng anliegende Neristu-Hosen und seitlich offene Oberteile oder weite Roben gekleidet im Kreis der Diebe sitzend wiederfinden werden.

Der Totenzug

Die Prozession

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei einem Becher Tee sichten die Neristu schließlich Zherkiskus Hinterlassenschaften. Auch Rachenu, der Meisterschüler, ist wieder einigermaßen auf den

Beinen. Leise tuschelnd tauschen die Neristu sich über die einzelnen Stücke aus, legen sie an die Seite und scheinen eine Art Bestandsaufnahme durchzuführen. Bewunderung findet allen voran das Meisterstück.

Wenn die Helden ganz nach Diebesart einige Dinge einfach für sich behalten haben sollten, wird dies den Neristu nunmehr auf-



fallen. Als Diebe haben sie zwar für das Verhalten der Helden dem Grunde nach Verständnis, doch hier geht es um religiöse Dinge, bei denen Neristu noch weniger Spaß verstehen als in ihrem übrigen Leben. Die Helden werden gebeten, eventuell zurückbehaltene Dinge herauszugeben, eine Entlohnung für ihre Tat würden sie schon noch erhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun haben wir alles beisammen, um Zherkisu vor Anneretons Angesicht zu tragen und seinen Leib Ansumya zu übergeben. Ruft eure Familien zusammen. Es wird Zeit aufzubrechen. Ich werde mich um Zherkisis Hülle kümmern.”

Die Neristu verlassen den Raum. Nur Khorvo bleibt mit euch zurück, und mit ihm Zherkisis Leichnam, der wie schon vor einigen Tagen auf dem Tisch liegt. Noch immer sieht der tote Körper aus, als wäre das Leben gerade erst aus ihm entwichen. Der Geruch von Tod und Fäulnis liegt nur schwach in der Luft. Stumm beginnt Khorvo, den Leichnam zu entkleiden und mit Öl einzureiben, während ihr unschlüssig daneben sitzt und wartet. Es scheint, als ob Khorvo euch überhaupt nicht mehr wahrnimmt.

Etwa eine Stunde später kehrt Tharku zusammen mit einigen Neristu zurück. Gemeinsam legen Sie den nackten Leichnam auf ein Tuch und tragen ihn darin aus der Wohnung heraus. Khorvo verteilt einige der Gegenstände an die herbeigekommenen Neristu, bevor er selbst nach dem Rubin greift und die Helden auffordert, ebenfalls die Wohnung zu verlassen. Sofern die Helden nicht in der Zwischenzeit ihre Kleider an einem Ofen getrocknet und wieder angelegt haben, finden sie sich nun in neristische Kleidung gehüllt in der Gasse der Diebe wieder, auf der sich der gesamte Cirkel versammelt hat. Auf einer einfachen Holztrage, nur wenig schmuckvoller als jene, mit der die Helden Chirani zum Nerenith getragen haben, liegt unverhüllt der nackte Leichnam Zherkisis. Khorvo übergibt den Rubin an Rachenu, der sich hinter die Trage stellt und den Stein empor hält.

Sodann setzt der Zug sich in Bewegung. Vor der Bahre her schreitet ein dunkelhaariger Neristu, der über seiner Kleidung eine Y-förmige Stola trägt, die aus einem Haar-ähnlichen Material zu bestehen scheint. Khorvo kann den Helden auf Nachfrage erklären, dass es sich dabei um Barichu, einen Khaner'ra aus dem Cirkel handelt, also einen der Priester Anneretons, deren Aufgabe die Begleitung der Seelen durch das derische Leben ist (weshalb sie auch Wegbegleiter genannt werden). Die Stola besteht im Übrigen tatsächlich aus zu Stoff verwebten Haaren. Nach dem Wegbegleiter folgt die von vier Neristu getragene Bahre mit dem Leichnam, dahinter Rachenu mit dem erhobenen Meisterstück, danach die übrigen Cirkelmitglieder, und mitten dazwischen die Helden. So schreitet der Zug schweigend durch die Gasse. Nur ab und an schlägt einer der Neristu eine dumpfe Trommel oder eine tiefe Glocke, um die übrigen Bewohner des Viertels auf den Totenzug aufmerksam zu machen. Gasse um Gasse wird so abgeschritten, und überall machen die Passanten Platz, um die Prozession vorbeizulassen. Hier und da werden

neugierige Blicke auf den Toten geworfen. Selbst in den schmalen Fensterschlitzern der Häuser ist immer wieder ein neugieriger Kopf zu sehen. Nur die nichtneristischen Passanten schauen angewidert auf die Prozession oder suchen sich kopfschüttelnd einen anderen Weg.

Während der Zug durch die Gassen schreitet, schließen sich etliche Neristu ihm an – vornehmlich solche, die Zherkisu nahe gestanden haben. So können die Helden, sollten sie sich umsehen, auch Khuvvari, Lorcu, Dhormu und Nirrachu erkennen, die ihren Freund auf dem Weg zu Annereton begleiten.

Bestohlene Diebe

Nachdem die Prozession bereits eine ganze Weile durch die Gassen gezogen ist und an einer Kreuzung vorbeikommt, geschieht das Unglaubliche: Wie aus dem Nichts stürzt sich ein Shingwa durch die Masse, stößt Rachenu zu Boden und entreißt diesem den Rubin. Noch ehe die Neristu – und wahrscheinlich auch die Helden – den Zwischenfall richtig wahrgenommen haben, eilt der Shingwa von dannen. Die Neristu sind ob solcher Blasphemie derart erschüttert, dass wahrscheinlich die Helden als erste ihre Starre überwinden und dem Shingwa hinterher eilen. Allerdings wird es den Helden nicht vergönnt sein, den Dieb zu stellen, so dass sie unverrichteter Dinge zu den Neristu zurückkehren müssen, die den Zug erst einmal angehalten haben.

Die Bestürzung unter den Neristu ist groß. Eine derartige Blasphemie haben sie noch nicht erlebt. Schließlich jedoch ergreift Barichu, der Wegbegleiter, das Wort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Wir haben Zherkisu bis hierher geleitet, und wir haben Annereton und seinem ganzen Volk gezeigt, welche Leistungen Zherkisu vollbracht hat. Annereton wird es zu würdigen wissen, auch wenn Zherkisis Meisterstück nunmehr entrückt ist. Zagt nicht, es ist an der Zeit, unseren Weg fortzusetzen!”

Schweigend setzt sich der Zug erneut in Bewegung, und nach zwei weiteren Gassen erreicht sie den Platz vor dem Dir-An-Sun.

Am Dir-An-Sun

Vor dem Dir-An-Sun warten bereits fünf Nerista unterschiedlichen Alters, bis auf eine kurze, ebenfalls aus dem Haargewebe gefertigte offene Tunika gänzlich unbekleidet – die Dur'an, Priesterinnen Ansumyas.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Älteste der Wächterinnen, wie die Priesterinnen Ansumyas auch genannt werden, tritt vor. “Was bringt ihr?”, fragt sie mit Blick auf die Totenbahre.



„Zherkisu, der auf dem Weg zu Annereton ist“, erwidert Barichu, der Wegbegleiter.

„So bringt ihn hinein, auf dass wir sehen können, ob seine Seele ihre Hülle verlassen hat.“ Damit wendet sich die Priesterin um und betritt, gefolgt von ihren Mitschwestern, den Dir-An-Sun. Barichu folgt ihnen, und hinter ihm tragen die Neristu die Bahre herein.

Unschlüssig folgt ihr den Neristu, doch im Eingang des Tempels versperren euch vier Tempelwachen, bis auf die kurzen Tuniken ebenfalls unbekleidet und mit silberbeschlagenen Stäben bewaffnet, den Weg. „Ihr könnt weder Angehörige noch Mitglieder des Cirkels sein. Für euch ist kein Einlass vorgesehen. Kehrt um!“

Hinter euch drängt sich Khorvo nach vorne. „Wartet! Diese hier“ – damit deutet er mit den linken Händen auf euch – „haben Zherkisu unlängst einen großen Dienst erwiesen, ohne den sein Leib nun nicht hier sein könnte. Ist es nicht so, dass jene, die der Seele eines Heimgerufenen dienen, dem Totenbeschauen beiwohnen sollen?“

Die Wachen nicken. Schließlich treten sie zur Seite und lassen euch passieren.

Das Ritual des Totenbeschauens

Die Helden werden mit Khorvo und einigen anderen Neristu – denn längst nicht alle Cirkelmitglieder folgen in den Dir-An-Sun – durch verwinkelte, dunkle Gänge in einen fensterlosen Raum geführt, der schwach von Kerzen erleuchtet ist. Die Decke ist mit silbernen Sternen und Mondzeichen geziert, in denen sich das Licht der Kerzen spiegelt und flackernde Lichtblitze durch den Raum zucken lässt. In der Mitte des Raumes liegt auf einem steinernen Tisch Zherkiskus Leichnam.

Die Neristu bauen sich im Halbkreis um diesen Tisch herum auf. Derweil entzünden die fünf Priesterinnen in den Ecken des Raumes große Brenntöpfe mit Weihrauch, deren schwerer Duft schon bald die Luft erfüllt. Sodann nimmt die alte Priesterin ein kleines Weihrauchgefäß und stellt es auf Zherkiskus Brust. Wenig später steigt weißer Rauch aus dem Gefäß empor, während sie mit beschwörenden Gesten Gebete vor sich hin murmelt.

Mit den (allerdings auf Neristal gesprochenen Worten) „Lasst uns prüfen, was zu Annereton gegangen ist und ob Ansumya das Geschenk zurückgereicht hat“ lassen die Priesterin wie auch ihre Mitschwestern die Tunika von den Schultern gleiten. Auch die Neristu schlüpfen aus ihren Kleidern und legen sie hinter sich auf den Boden. Der Ritus des Totenbeschauens – die Verge-
wisserung, ob die Seele den Leib verlassen hat – erfordert von allen Anwesenden, sich Ansumya zu offenbaren und ihr dabei

so gegenüberzutreten, wie sie den Einzelnen geschaffen hat: nackt. So werden auch die Helden nicht umhin kommen, sich ebenfalls zu entkleiden. Jene Charaktere, für die dieses Verhalten als unschicklich oder gar als Verstoß gegen Prinzipien gilt, müssen eine entsprechende Probe ablegen, um nicht angewidert den Raum zu verlassen.

Wenn auch die Helden sich entkleidet haben, tritt die alte Priesterin zu ihren Mitschwestern, legt ihnen die Hände auf Schultern, Stirn und Brust, um das Geschenk Ansumyas, das Leben schlechthin, in dem jeweiligen Körper zu erspüren. Die Priesterinnen wiederholen diesen Vorgang bei allen Anwesenden.

Die Berührung fühlt sich im ersten Moment fremd an, was schon daher rührt, dass man von vier Händen einer Person gleichzeitig berührt wird. Sie wandelt sich je nach Neigung des Helden in ein angenehmes Gefühl (bei Magiekundigen mit den Leitelementen Humus, Erz und Wasser; bei Magiern gilt eine Nennung eines dieser Elemente im Profil des Hauses entsprechend), ein Kribbeln (übrige Elemente), in Kälte (für Magiekundige, deren Quellen dämonischer Herkunft sind bzw. am höchsten sind) bis hin zu drückenden Schmerzen (bei Dämonenpaktiern).

Für nicht magiebegabte Helden sollten Sie zu diesem Zwecke ein passendes Element bzw. eine dämonische Quelle auswählen, der der betreffende Held am nächsten steht. Dämonenpaktierer werden von den Priesterinnen als Seelenlose wahrgenommen und des Raumes verwiesen, wenn sie nicht durch die Berührung ohnmächtig zu Boden sinken (KO-Probe, erschwert um den eventuellen Aberglauben-Wert).

Nachdem die Versammelten geprüft wurden, wiederholen die Priesterinnen dieses Ritual an Zherkisu. Mit den Worten „Die Seele ist zu Annereton gerufen worden, und Ansumya muss erhalten, was sie einst gab“ verschließt die alte Priesterin das Weihrauchgefäß auf Zherkiskus Brust. Eine andere Priesterin beginnt, mehrfach eine dumpf klingende Glocke zu schlagen.

Als die Glockenschläge verhallt sind, kleiden sich die Neristu des Cirkels wieder an und verlassen schweigend den Raum. Die Helden sollten es ihnen leichttun.

Khorvo bittet die Helden nun, ihn zu begleiten. Nachdem die Helden ihre Sachen aus Zherkiskus Wohnung geholt haben, führt Khorvo die Charaktere zu sich nach Hause. Dort warten schon Tharku, Fharchu und Janbayi sowie eine große Kanne Tee. Die Helden erfahren nun, dass die Priesterinnen den Leichnam zur Bestattung vorbereiten, ihm in den nächsten beiden Tagen die Organe entnehmen und ihn mumifizieren. Danach erfolgt dann im Beisein des Cirkels die Bestattung in den Katakomben unter dem Dir-An-Sun. Während dieser Tage muss nun aber der rote Stein, der Verschluss der Herzkanope, unbedingt gefunden werden. Und der Rubin sollte auch nicht in Wodejoschs Händen bleiben, ebenso wenig wie die anderen gestohlenen Gegenstände.



Eine kurze Verschnaufpause

Für ihre Helden gibt es an dieser Stelle erst einmal einen Augenblick der Erholung. Denn mit dem Übergeben des Leichnams an die Dur'an ist das erste Problem um Zherkiskus Bestattung erledigt. Für die Erlebnisse im Nerenith haben sich die Helden nunmehr auch **250 AP** redlich verdient.

Dazu kommen spezielle Erfahrungen, für die sich die Talente *Körperbeherrschung*, *Sprachen kennen: Neristal*, *Volkskunde (Neristu)* und *Götter und Kulte (Neristu)* besonders eignen. (Da Sprachen bereits die leichteste Spalte zur regulären Steigerung

verwenden, sollten Sie den sich daraus ergebenden AP-Aufwand einfach halbieren und gegebenenfalls aufrunden.) Jene Helden, die mehr als einen Kampf im Turnier in der Kampfschule absolviert haben, erhalten weitere **50 AP**. Weitere **25 AP** erhalten Helden, die Karrsh besiegt oder das Turnier gewonnen haben. Diese dürften zudem spezielle Erfahrungen in einer waffenlosen Kampftechnik gemacht haben. Abschließend sollte jede gute Idee zum Öffnen der Steintruhe in Zherkiskus Hort weitere **10 AP** wert sein.

Diebe, Gauner, Halsabschneider

Wodejosch

Farbige Spuren

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch von den Strapazen in der Kanalisation und den eigenartigen Ritualen im Dir-An-Sun erholt und den ersten Becher Tee getrunken habt, beginnen Fharchu und Janbayi zu berichten, was sie in den vergangenen Tagen herausgefunden haben. Nach eurem Intermezzo in den Ruinen unter den Färberwerkstätten haben die Shingwa wie erwartet die dortigen Sicherheitsvorkehrungen verschärft, nicht wissend, dass den Neristu nahezu alle Zugänge zu den unterirdischen Gewölben bekannt sind. Euch wird klar, dass ihr schon seit längerer Zeit Teil eines großen Planes seid, den die Neristu ausgeheckt haben, um den Shingwa eins auszuwischen – ein Plan, der größtenteils noch von Zherkisu ersonnen wurde.

Tatsächlich wollen die Neristu einige Dinge, die ihnen die Shingwa im Laufe der Jahre entwendet haben, endlich zurückerlangen. Zu diesen Dingen gehören durch die Ereignisse der letzten Tage nunmehr auch der Verschlussstein von Zherkiskus Herzkanope und der Rubin. Allerdings macht Fharchu auch deutlich, dass die Neristu dabei auf eure Hilfe angewiesen sind. Denn die Shingwa sind den Vierarmigen an Anzahl überlegen. Noch in der heutigen Nacht soll der "Überfall auf die Färberwerkstätten", wie Fharchu es nennt, stattfinden.

Nun endlich erhalten die Helden die Gelegenheit, bei einem Mitwirken an dem Großeinbruch auch das andere Diebesgut den Fingern der farbwandelnden Diebe zu entreißen.

Fharchus Planungen sehen vor, dass die Helden als eine von vier Gruppen durch die Ruinen in die Färberwerkstätten eindringen. Janbayi hat zudem herausbekommen, in welchem Haus Wodejosch, der Patron der Shingwa-Diebe, wohnt, so dass man ohne großes Suchen die richtigen Räumlichkeiten durchwühlen kann.

Tatsächlich sind die übrigen unterirdischen Eingänge schlechter gesichert. Durch das Auftauchen der Helden in den Gängen wie auch das zuvor häufige Benutzen dieses Einstiegs durch die Neristu sollte bei den Shingwa der Eindruck erweckt werden, dass die anderen Zugänge niemandem außer den Farbwandlern bekannt seien. So besteht die Hoffnung, die schlecht gesicherten übrigen Zugänge ohne größere Schwierigkeiten zu überwinden und durch die Färberwerkstätten in das unterirdische Versteck der Shingwa zu gelangen. Die Treppe zu Wodejoschs Wohnung, so weiß Janbayi zu berichten, beginnt nämlich erst dort unter der Erde. Einen anderen Zugang gibt es nicht. Das Versteck selbst hat einen Zugang aus dem Innenhof der Färberwerkstätten, durch den die Helden hinein gelangen sollen. Die Neristu wollen den Unterschlupf auf anderen Wegen erreichen, die weniger einfach, für geübte und einigermaßen ortskundige Diebe jedoch nicht so schwierig sind wie für ungeübte Helden, die noch nie dort gewesen sind. Der Plan sieht vor, auf möglichst vielen Wegen in das Versteck einzudringen, um die Shingwas gegebenenfalls an mehrere



ren Orten ihres Verstecks zu binden und den übrigen Gruppen so den Rücken freizuhalten. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden sich an dem Überfall beteiligen. Immerhin haben sie nach dem von Wodejosh veranlassten Hinterhalt in der Kanalisation mit dem Shingwa auch noch eine Rechnung offen.

Das Versteck des Shingwa-Diebeszirkels

Fharchu und Janbayi beschreiben den Helden einen anderen der geheimen Zugänge in die Ruinen. So machen die Helden sich in der Nacht gemeinsam mit den drei anderen Gruppen (geführt von Fharchu, Tharku und Janbayi) auf den Weg in das Shingwaviertel. Dort werden sie sich rechtzeitig trennen, um keinen unnötigen Argwohn zu erwecken.

Der Zugang liegt ähnlich versteckt in einer anderen schmalen Gasse zwischen den Häusern. Diesmal ist er jedoch nicht unter einem Busch verborgen, sondern die Falltür verbirgt sich unter einer Gerümpelecke aus zerbrochenen Möbeln. Der Gang, in den die Helden auf diese Weise gelangen, führt auf geradem Weg durch ein paar alte Kellerräume zu einer verschlossenen Tür. Der Staub auf dem Boden weist eine ausgetretene Spur auf: ein deutlicher Hinweis darauf, dass dieser Pfad des Öfteren benutzt wird.

Die besagte Tür ist weder besonders stabil noch gut verschlossen, so dass sie sich mit einer einfachen Probe auf *Schlösser knacken* aufbrechen oder mittels einer Körperkraft-Probe einrennen lässt. Der dahinter liegende Raum ist voll gestellt mit Fässern und Bottichen, wie die Helden sie auch schon in den Werkstätten gesehen haben. Eine breite Steintreppe führt nach oben und endet vor einer doppelflügeligen Tür, die unverschlossen ist. Durch diese gelangen die Helden in eine der Werkstätten.

Auch über Nacht hängen dort die bunt gefärbten Tücher zum Trocknen aus, so dass die Charaktere sich einen Weg durch die Stoffe bahnen müssen. Auch stehen hier und da Eimer herum, in denen sich zum Teil auch noch Farbe befindet. Nicht alle Tücher sind bereits getrocknet, so dass einige durchaus Farbspuren hinterlassen, wenn man sie berührt. Das Entzünden eines Lichtes verbietet sich wegen der damit verbundenen Entdeckungsgefahr von selbst. So haben insbesondere nachtblinde Helden erhebliche Schwierigkeiten, sich durch die Stoffbahnen zu bewegen, ohne mit Körper oder Kleidung gegen die färbenden Tücher zu kommen oder einen Eimer umzustößen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr unter euch tapsende Schritte. Als ihr genauer lauscht, nehmt ihr sogar eine leise gesummte Melodie wahr. Die Schritte kommen die Treppe aus dem Keller herauf, über die auch ihr gerade in die Werkstätten gekommen seid.

lassene Häuser – auch andere Diebe und Einbrecher sind nachts aktiv. Und wenn man bei Dieben einbricht, muss man damit rechnen, dass ein solcher ebenfalls in der Nacht unterwegs ist und irgendwann nach Hause kommt.

Sollten die Helden die Tür im Keller ingerannt haben, ist die heimkehrende Shingwa-Einbrecherin – denn um eine solche handelt es sich hier – natürlich gewarnt und dürfte Alarm schlagen, wenn die Helden sie nicht aufhalten. Die Helden sollten natürlich versuchen, sie nur zu überwältigen und vorübergehend aus dem Verkehr zu ziehen. Sie lautlos auszuschalten und nicht zu töten dürfte in der Dunkelheit schwierig genug sein. Sollten die Helden das Schloss der Tür geknackt haben, können sie sich auch einfach in den Ecken oder zwischen den Stoffbahnen verstecken und darauf warten, dass die Diebin den Raum verlässt.

Ganz gleich, ob die Helden die heimkehrende Einbrecherin aufhalten oder passieren lassen: Der weitere Weg ist frei. Der Innenhof zwischen den Werkstätten ist mit Schotter bedeckt. An den Hauswänden befinden sich kleine Beete, aus denen Kletterpflanzen die Mauern empor ranken. Über den Hof spannen sich weitere Leinen, die zum Trocknen der gefärbten Stoffe dienen. Ein paar kleine Bäume recken ihre dünnen Äste in die Höhe.

Der Zugang zum Versteck der Diebe befindet auf der gegenüberliegenden Seite des Hofes. Dort führt ein Treppenschacht etwa drei Schritt in die Tiefe. Der letzte Teil liegt bereits in einem mit Brettern ausgeschalteten Gewölbe unter der Erde. Je nach Vorsicht der Helden können sie schnurstracks über den Hof laufen oder ab auch an den Hausmauern entlang schleichen, bis sie die Treppe erreichen.

Die Tür, die am Ende der Treppe in die Keller hineinführt, ist nicht verschlossen; ein Zeichen dafür, dass die Shingwa diese entweder oft benutzen oder aus dieser Richtung keine Eindringlinge erwarten. Dahinter führt ein Gang nach links und rechts in die Dunkelheit. Genau gegenüber liegt eine weitere Tür, die verschlossen ist, sich jedoch mittels einer Probe auf *Schlösser knacken* +4 öffnen lässt.

Während die Helden noch unschlüssig überlegen, welchen Weg sie nehmen sollen, sind von links Geräusche zu hören. Es scheint, als ob von dort jemand kommt. Der Gang nach rechts mündet nach fünfzehn Schritt in einen großen Lagerraum, der mit Kisten, Fässer und Säcken voll gestellt ist, so dass man sich notfalls dort verstecken kann. Hinter der besagten Tür ist es ruhig, so dass die Helden auch gleich die Flucht nach vorn antreten können. Auf diese Weise gelangen sie in ein großes Kellergewölbe, in welches sie von der Tür aus erst noch ein paar Stufen in den Raum hinab gehen müssen. Die Wände sind mit bunten Vorhängen geschmückt. Nur an wenigen Stellen ist das nackte Mauerwerk zu sehen, und etliche Tische, Schemel und Bänke stehen gleichmäßig angeordnet umher. Auf einigen Tischen befinden sich in irdenen Schale bunte Kerzenstumpen, die größtenteils niedergebrannt sind und ein schwaches Licht in den Raum werfen. Leere Flaschen und Becher auf den Tischen lassen erkennen, dass es sich wohl um so etwas wie einen Versammlungssaal handeln muss. Hinter den Vorhängen befinden sich Türen in weitere Räume. Sie sind bis auf eine allesamt verschlossen, lassen sich jedoch aufbrechen. In diesen Kellern

Nicht nur Neristu-Diebe und einbrechende Helden schleichen des Nachts durch dunkle Gassen und ver-



befinden sich diverse Nahrungsmittel und Fässer, zudem etliche Gegenstände, die hier völlig fehl am Platze wirken und wohl Beutestücke aus Diebstählen oder Einbrüchen sind, die bislang noch nicht wieder losgeschlagen werden konnten.

Die Schritte, die zuvor auf dem Gang zu hören waren, verhallen in dieser Richtung. Es scheint, als hätte jene Person den Weg die Treppe hinauf in den Innenhof genommen. Die offene Tür führt zu einem engen Treppenhaus, in dem eine schmale Holztreppe nach oben führt.

Während die Helden sich noch in dem Keller und seinen Nebenräumen umsehen, macht sich jemand an der Tür zu dem Gewölbe zu schaffen. Die Helden sollten sich entweder in einem der Lagerräume oder hinter den Vorhängen verstecken, wenn sie nicht entdeckt werden wollen. Einen Augenblick, nachdem auch der letzte Held in Deckung gegangen ist, öffnet sich die Tür und leise Schritte schleichen durch den Raum. Mutige Helden, die aus ihrem Versteck in den Raum spähen, erkennen eine Handvoll in dunkle Mäntel gehüllte Gestalten, die bereits durch die Tür in das besagte Treppenhaus schlüpfen: Auch die Neristu haben es bis hierher geschafft und huschen nun die Treppe hinauf. Die Helden werden ihnen wohl wenige Augenblicke später folgen.

Die Treppe ist recht steil und droht unter schweren Charakteren auch etwas zu knarren. Insgesamt überwindet sie auf ihrem Weg in die Höhe wohl ganze drei Stockwerke und ist noch dazu unbeleuchtet. Für jedes Stockwerk sollte eine Probe auf *Schleichen* abgelegt werden, erschwert um einen Punkt je 20 Okul Heldengewicht. Am Ende der Treppe befindet sich schließlich ein schmaler Flur von gerade ein mal zwei Schritt, von dem aus drei Türen nach links, rechts und vorne führen. Auch hier werden sich die Helden wieder schnell entscheiden müssen, denn von unten ist wenig später leises Getuschel zu hören. Alle drei Türen sind unverschlossen. Die rechte führt in einen kleinen Abstellraum, der nicht für alle Helden ausreicht. Die linke führt in eine Küche, die Tür geradeaus mitten hinein in Wodejoschs Stube. Aus der Küche führt ein offener Bogen ebenfalls in die Stube des Shingwa-Patrons, so dass es letzten Endes gleich ist, wohin die Helden sich wenden.

Gewinner und Verlierer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Anblick, der sich euch in der Stube des Shingwa bietet, lässt eure Hoffnungen wie Seifenblasen zerplatzen. Inmitten der von mehreren Kerzen erleuchteten Stube steht ein älterer Shingwa und spielt mit dem roten Stein – dem Verschluss der Herzkanope –, den er wie einen Ball immer wieder in die Höhe wirft und auffängt. Auf einem Tisch liegen der Rubin, Zherkiskus Meisterstück, sowie einige andere Dinge – darunter auch die anderen von den Helden gesuchten Gegenstände. Am Rand hingegen stehen mit zurückgeschlagenen Kapuzen Janbayi und ihre vier Gefährten, hinter ihnen einige Shingwa, die ihnen Dolche an die

Kehlen halten. Ein halbes Dutzend weitere Shingwa steht mit Friedensstiftern, Dolchen und Belas bewaffnet hinter Wodejosch. Auf einer Liege an der Wand hocken ein junger Shingwa und ein junger Amaunir, die euch fröhlich angrinsen: Horwosh und Ai'Mao.

“So sehen wir uns denn wieder”, eröffnet der alte Shingwa, der wohl Wodejosch sein muss, das Gespräch – wenngleich ihr euch nicht daran erinnern könnt, ihn schon einmal gesehen zu haben.

“Nachdem wir nun alle versammelt sind, können wir ja beginnen. Ich vermute, ihr sucht dieses hier?” Wieder wirft er den Stein in die Höhe.

“Oder vielleicht dieses hier?” Seine Mundwinkel verziehen sich zu einem leichten Grinsen, bis es plötzlich hinter euch auf der Treppe poltert. Hoffnungsvoll schaut ihr euch um, wissend, dass neben euch und Janbayis Trupp noch zwei weitere Gruppen in das Versteck eindringen wollten, doch Wodejosch beginnt laut zu lachen. “Macht euch nur keine Hoffnungen. Eure Freunde haben wir schon im Keller erwischt. Zherkisu war um einiges besser als ihr Stümper!” Noch während er spricht, öffnet sich die Tür, und einige Shingwa führen vier weitere Neristu herein, die Hände auf dem Rücken gefesselt, die Münder geknebelt.

“Und noch mehr nächtlicher Besuch, wie fein. Nun bin ich aber mal gespannt, was euch alle so uneingeladen hierher führt. Was, in Ojo'Shombris Namen, wollt ihr mit diesem unscheinbaren roten Stein?”

Wodejosch weiß über die Bedeutung des Steins tatsächlich nicht Bescheid, so dass es nun an den Helden ist, dem Shingwa verständlich zu machen, dass dieser für die Neristu, insbesondere für Zherkiskus Seele, von höchster Wichtigkeit ist. Wodejosch ist zudem von dem Umstand, dass die Helden mit den Neristu zusammenarbeiten, recht fasziniert und erwartet daher zunächst von diesen eine Erläuterung der Umstände. Beim Hinweis auf den Tod Zherkiskus drückt Wodejosch sein Bedauern aus, da er in dem verstorbenen Neristu den einzigen ihm ebenbürtigen Gegner in der Stadt gesehen hat. Eventuelle Ergänzungen durch Janbayi und ihre Gefährten lässt Wodejosch nur dann zu, wenn die Helden nicht mehr weiter wissen. Sobald die Helden den Sachverhalt ausreichend erklärt haben, beginnt Wodejosch zu grübeln (was sich insbesondere dadurch bemerkbar macht, dass er immer wieder die Zunge etwas vorschnellen lässt und wieder zusammenrollt).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun, wenn Zherkisu nicht mehr ist, wird mein Leben in Zukunft wohl etwas ruhiger verlaufen. Sein Seelenheil mag ich ihm nicht verwehren. Dazu hat er mir mein halbes Leben lang viel zu viel Freude bereitet. Aber es wäre zu einfach, euch den Stein einfach zu überlassen, findet ihr nicht auch? Also mache ich euch einen Vorschlag: Ihr beweist mir, dass ihr Zherkiskus Erbe würdig seid und es wie er versteht, auf nächtlichen leisen Pfaden zu



wandeln, auch wenn ihr euch heute Nacht nicht gerade besonders farbig verhalten habt. Es gibt da nämlich einen Honoraten, der etwas in seinem Besitz hat, was ich schon lange gern hätte. Bislang bin ich jedoch einfach noch nicht dazu gekommen, es mir zu holen. In der Villa von Serr Horidum ye Eupherban befindet sich ein Artefakt, welches die Regenbogenkugel genannt wird; eine durchscheinende Kugel, die in allen Farben schillert und etwas größer sein soll als euer roter Stein hier. Und diese Aufgabe", dabei schaut er euch eindringlich an, "werdet ihr allein erledigen, ohne die Hilfe eurer Neristu-Freunde hier. Denn die bleiben meine Gäste, bis ihr zurückkehrt und mir die Kugel

gebt. Die Nacht ist schon bald vorüber, so dass ich euch einen Tag Zeit geben will. Bis morgen zum Sonnenaufgang erwarte ich euch zurück. Wie ihr hierher kommt, wisst ihr nun ja. Und keine faulen Tricks!"

Den Helden bleibt wohl nichts anderes übrig, als in diese Abmachung einzuwilligen, wenn sie den Neristu helfen wollen. Zum Glück handelt es sich bei der besagten Villa um eben jenes Gebäude, das die Helden bereits zusammen mit Alayni aufgesucht hatten, um ihren Gefangenen auszuliefern. Die Spieler sollten sich erinnern können, dass sich neben dem Audienzsaal auch eine Schatzkammer befand, und daher vermuten, dass sich die Kugel dort befindet.

Ungebetene Gäste

Der Einbruch

Die Nacht ist schon zu weit fortgeschritten, als dass die Helden der Villa umgehend einen Besuch abstatten könnten. Der Diebstahl sollte demnach in der folgenden Nacht stattfinden. Den Helden verbleibt dadurch noch einige Zeit für notwendige Vorbereitungen. Lassen Sie die Charaktere jedoch ab und an spüren, dass sie beobachtet werden, denn Wodejosch hat einige seiner Getreuen auf die Helden angesetzt, um zu sehen, ob sie die gestellte Aufgabe wirklich allein bewältigen.

Eine grobe Beschreibung des Weges zu Horidums Villa wie auch des Gebäudes selber finden Sie ab Seite 20. Für die Helden dürfte nun lediglich die Schwierigkeit bestehen, in das Gebäude zu gelangen.

- Die gefahrloseste Möglichkeit, in die Villa einzusteigen, dürfte das Ersuchen um eine Audienz bei Serr Horidum sein, die – wie die Spieler sich hoffentlich erinnern werden – vornehmlich bis spät in die Nacht hinein stattfinden. Danach könnte man sich irgendwo im Gebäude verstecken.

- Weiterhin bleibt die Möglichkeit, nach Diebesart in das Gebäude einzubrechen. Dazu müssen jedoch der leonische Wächter und die Hunde überwunden werden, und das möglichst schnell und lautlos. Denn in den Villenvierteln sind immer mehr Gardepatrouillen unterwegs als anderswo. Der Alchimist Nirrachu kann den Helden zu diesem Zwecke ein schnell wirkendes Schlafmittel verkaufen, das sich auch auf Pfeile und Bolzen auftragen lässt.

Die Fenster in Erdgeschoss und Keller sind vergittert, so dass diese – am besten auf magischem Wege – entfernt werden müssen. Weitere Wege führen durch die Eingangstür, die jedoch von der Straße aus gut eingesehen werden kann, sowie durch eine Hintertür im Garten, die im Schatten liegt.

Diese Hintertür führt in den Keller, aus dem eine Steintreppe hinauf in die Eingangshalle führt.

Gemeinsam auf eigenen Wegen

In der Villa kehrt etwa eine Stunde, nachdem die letzten Bittsteller von dannen gezogen sind, Ruhe ein. Nur das Treppenhaus und die Flure werden schwach von einigen Kerzenleuchtern an den Wänden erhellt.

Die Helden können ungehindert die Treppe bis in das zweite Stockwerk hinauf schleichen. Würfeln Sie verdeckt für Ihre Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe. Bei Gelingen nehmen die Helden noch einen Schatten wahr, der wie auf der Flucht die Treppe in den dritten Stock hinauf eilt. Selbst wenn die Helden dort nachsehen sollten, können sie niemanden entdecken.

Der Audienzsaal wird ebenfalls noch von einigen Kerzen erleuchtet, die dem Saal mit den dunklen Vorhängen jedoch ein unheimliches Aussehen verleihen. Der Thron des Honoraten ist verlassen, und auch die Sklaven und Musikanten haben sich in ihre Gemächer begeben. Allerdings halten sich noch vier in geschwärzte Myrmidonenrüstungen gekleidete Wächter im Audienzsaal auf. Zwei davon stehen vor dem Thron, zwei vor der verschlossenen Tür zur Schatzkammer. Als sie die Helden sehen, greifen sie umgehend an und geben Alarm.

Die Werte der Wächter

MU 15 LeP 45 AuP 50 AsP – RS 6 MR 8 GS 6
AT 15 PA 12 TP 1W+3/1W+4 (Doros/Kentema)

Noch während die Helden mit Kämpfen beschäftigt sind, huscht abermals ein Schatten an ihnen vorbei. Ein genauerer Blick lässt diesen als einen Magier erkennen, denn in der Hand hält er einen Stab. Das Gesicht ist hinter einer schlichten silbrig-weißen Triopta verborgen. Ein Angehöriger des Hauses Kouramion unter den Helden kann den Magus anhand der Maske umgehend als ein Mitglied seines Hauses identifizieren. Es handelt sich dabei um den jungen Adeptus Minor Colhorvan ya



Xalamelis te Kouramnion, der sich auf einer Queste befindet und aus dem Besitz des Honoraten eine Schriftrulle entwenden soll. Die Helden sind ihm dabei nun in die Quere gekommen, scheinen jedoch ein ähnliches Ziel zu verfolgen wie er selbst, so dass er sich kurzfristig entschlossen hat, den soeben entstandenen Tumult für seine Zwecke zu nutzen.

Colhorvan kann, sofern notwendig, die Matrizen *Hagel eherner Dornen* und *Schimmernder Schild* sowie die im Anhang zu findende Matrix *Stählerne Faust* benutzen (s. S. 75), wobei die letztgenannte Matrix zu seinen Favoriten gehört. Primär wird er versuchen, sein eigenes Ziel zu erreichen. Sollte es für die Helden gar zu schlecht aussehen oder er selber von den Wächtern angegriffen werden, wird er sich mit Stab und Kentema zur Wehr setzen und dabei wenig zimperlich sein.

Sofern die Helden das Schloss nicht bereits aufgebrochen haben (*Schlösser knacken* +6), wird Colhorvan dieses versuchen bzw. die Tür auf magischem Wege einfach verformen. Jene besteht aus Stahl und kann daher – insbesondere von einem Kouramnion, die dem Erz bekanntermaßen sehr nahe stehen – mit dem üblichen Aufwand beeinflusst werden.

In der Schatzkammer liegt das Objekt der Begierde – die Regenbogenkugel – auf einem weißen Kissen, welches auf einem steinernen Tisch in der Mitte der Kammer ruht. Aufgrund des Tumultes werden die Helden kaum Gelegenheit erhalten, sich genauer umzusehen und weitere Beutestücke auszuwählen. Wenn überhaupt, können sie nur ziellos zugreifen und später sehen, was sie erbeutet haben. Colhorvan interessiert sich nur für eine silberne Dose, deren Deckel er kurz abnimmt, hineinschaut und die Dose schließlich in einer Umhängetasche unter seinem Macalar verschwinden lässt.

Vermutlich werden ohnehin nicht alle Helden die Kammer betreten können, sondern vielmehr damit beschäftigt sein, sich gegen die Wächter zu erwehren. Nach gut einer Minute (also etwa 30 KR) trifft Verstärkung für die Wachen ein, deren Anzahl Sie an den Gesundheitszustand der Helden anpassen sollten. Schließlich sollen diese nicht auf der Flucht noch ein unrühmliches Ende finden, denn die Wachen töten erst und fragen dann. Auch Colhorvan, der Magus, wird nicht umhinkommen, sich den Weg freizukämpfen. Richten Sie es so ein, dass die Helden mit ihm zusammen aus dem Audienzsaal verschwinden, während im Treppenhaus schon die Schritte weiterer Wachen und bewaffneter Diener zu hören sind und den Weg nach unten als einen glatten Selbstmord erscheinen lassen. Colhorvan sprintet schnurstracks die Treppe in den dritten Stock hinauf und raunt den Helden dabei "Folgt mir, wenn ihr überleben wollt!" zu, was diese sich wahrscheinlich nicht zweimal sagen lassen. Im Obergeschoss drückt Colhorvan hinter einem Teppich gegen die Mauer, worauf sich in der gegenüberliegenden Wand ebenfalls hinter einem Teppich eine Geheimtür öffnet, hinter der eine schmale, geländerlose Wendeltreppe in die Tiefe führt. Die

Treppe führt so tief hinab, dass ihr Ende schließlich noch unter dem Keller der Villa liegen muss. Ein schmaler, zuweilen mit Brettern abgestützter Gang führt gut eine Meile mit gelegentlichen leichten Biegungen von der Treppe weg und geht danach in einen vollständig gemauerten Bereich über, der nur noch etwa 1,5 Schritt hoch ist.

Colhorvan huscht voran, hält schließlich aus nicht näher ersichtlichen Gründen plötzlich an und macht sich im Mauerwerk zu schaffen, aus dem er unter Zuhilfenahme eines schmalen Dolches Stein um Stein entfernt. Dahinter erscheint der nächtliche Himmel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich hoffe, ihr seid schwindelfrei und könnt schwimmen", sagt der Magus, als das Loch groß genug ist, um hindurch zu kriechen. Er zwingt sich hindurch und fällt dahinter in die Tiefe; einen Augenblick später hört ihr ein lautes Platschen. Als [Held, der direkt hinter dem Magus war] hinausblickt, ist unter dem Loch einer jener Kanäle zu sehen, die ebenfalls auf Pfeilern quer durch die Stadt hindurch führen. Die Wasserstraße ist etwa vier Schritt breit und liegt etwa fünf oder sechs Schritt unter euch. Der Magus steigt gerade aus dem Wasser heraus auf die Randsteine und schüttelt sich das Nass aus den Kleidern. Danach holt er ein Seil unter seinem Macalar hervor, das er sich wohl um den Bauch gewickelt hatte.

Die Helden – mit Ausnahme der Mutlosen, Höhenängstlichen und Wasserscheuen, die sich erst überwinden oder überredet werden müssen – sollten dem Beispiel des Magus folgen. Immerhin wissen sie nicht, wohin der Gang führt. Das Wasser des Kanals ist tief genug, um ohne Verletzungsgefahr hinunter zu springen. Unten angekommen, können die Helden erkennen, dass sich der Fluchtweg inmitten der Hochstraße befunden hat, welche den Kanal an dieser Stelle überquert. Wie wundersam die Architektur von Sidor Corabis doch ist.

Mit dem Seil des Magiers können die Helden schließlich hinab in die Straßen der Stadt klettern, wo sich die Wege der kurzfristigen Verbündeten trennen. Ein wenig Zeit für gegenseitige Dankesworte bleibt allerdings noch. Colhorvan verzichtet darauf, sich den Helden vorzustellen, wenn sie ihn nicht ausdrücklich danach fragen. Manchmal ist es besser, unerkannt zu bleiben (was auch für die Helden gilt, denn wer weiß schon, ob sie dem Magus trauen können? Tatsächlich hegt dieser aber keine Hintergedanken).

So verschwindet er nach einem kurzen Abschiedsgruß in den dunklen Straßen und lässt die Helden allein zurück, die sich nun erst einmal orientieren und den Weg zurück in das Viertel der Shingwa finden müssen (wobei die ein oder andere *Orientierungs*-Probe abgelegt werden dürfte).



Geschäft ist Geschäft

Auf bekanntem Weg gelangen die Helden durch die Keller wieder in die Färberwerkstätten, in denen sie bereits von einigen Shingwa-Dieben erwartet werden, die sie über den Innenhof in das Versteck im Keller geleiten. Dort werden sie von Wodejosh und seiner ganzen Bande in Empfang genommen. Zumindest lässt die Anzahl der anwesenden Shingwa darauf schließen. Auch Janbayi und die übrigen gefangenen Neristu sind da – nicht mehr geknebelt, doch die Hände noch immer in Fesseln gelegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun, wie mir scheint, hattet ihr Erfolg mit eurer Aufgabe. So will ich denn meinen Teil der Abmachung einhalten und eure Freunde freigegeben, ebenso wie ihr den Stein und eure Besitztümer zurückerhalten sollt. Geschäft ist Geschäft.”

Mit diesen Worten tritt er euch entgegen, gefolgt von Horwosh und Ai'Mao, und überreicht euch den roten Stein und eure gestohlenen Besitztümer, nachdem er die Kugel andächtig in seine Hände genommen hat. Währenddessen lösen die übrigen Shingwa die Fesseln der Neristu, und besonders Janbayi wirft den Helden erleichterte Blicke zu.

“So zieht in Frieden von dannen. Und vergesst nicht eure Freunde”, schließt Wodejosh mit einem Blick auf die Neristu, die sich bereits zu euch gesellen. “Mir scheint, wir sollten einander zukünftig in Ruhe lassen.”

Mit diesen Worten wendet er sich um und eilt mit der Kugel in den Händen zu seinen Getreuen, die das Artefakt neugierig bestaunen.

So wendet ihr euch schließlich auch zum Gehen. Vor euch verlassen die Neristu bereits das Versteck. Als ihr über den Innenhof schreitet und noch einmal nachzählt, ob ihr auch niemanden vergessen habt, stellt ihr fest, dass alle zehn

Neristu da sind, die sich in den Händen der Shingwa befanden. Erst als ihr die Werkstätten durch die Türen verlasst und auf die Straße hinaustretet, werdet ihr stutzig: Hatten die Shingwa nicht ursprünglich nur neun eurer vierarmigen Freunde gefangen genommen?

Etwa hundert Schritt von den Werkstätten entfernt halten die Neristu schließlich an, und Fharchu will soeben etwas sagen, als es euch wie Schuppen von den Augen fällt: Der Neristu befand sich, soweit ihr euch erinnern könnt, doch gar nicht in der Gewalt der Shingwa.

Und tatsächlich beginnt Fharchu zu grinsen, als er eure fragenden Gesichter bemerkt. “Keine Bange, ihr könnt schon noch richtig zählen. Zehn sind einer mehr als neun. Doch ich dachte, ich nutze die Gunst der Stunde und statte Wodejoshs Wohnung noch einen kleinen Besuch ab, um die letzte Aufgabe zu erledigen und dies hier zu holen.”

Mit diesen Worten holt er eine linke Hand, die unter seinem Umhang verborgen war, hervor und präsentiert euch und seinen staunenden Gefährten einen faustgroßen, vielflächig geschliffenen Rubin – Zherkisu Meisterstück. Ein Lächeln huscht über die sonst so ernsten Neristu-Gesichter, letzten Endes waren die Neristu wohl doch die besseren Diebe.

Sodann bittet Fharchu die Helden um den Verschlussstein für die Herzkanope und fordert sie auf, am späten Nachmittag wieder in Zherkisu Wohnung zu erscheinen. Schließlich müsse der Leichnam noch Ansumya anvertraut werden. Nachdem nun alle Schwierigkeiten überwunden wurden, werde die Bestattung wohl am Abend erfolgen. Eilig verschwinden die Neristu in den Gassen, in die bereits das erste Licht eines neuen Morgens fällt. Und auch für die Helden wird es wieder einmal Zeit, sich nach einer langen Nacht doch noch zur Ruhe zu legen.

Ausklang

Eine alte Bekannte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde stolpert ihr durch die Gassen in Richtung des Platzes, an dem Xorvarshs Höhle liegt. Noch sind die Straßen verlassen, doch es kann nicht mehr lange dauern, bis das Leben wieder durch die Gassen tobt. Irgendwie fühlt ihr euch, als ob ihre tagelang nicht geschlafen hättet

– ihr seid nun einmal keine Neristu, die die Nacht zum Tag machen.

Als euch dieser Gedanken durch den Kopf geht, seht ihr vor euch auf dem Platz eine junge Nerista, die ähnlich müde wie ihr auf dem Weg nach Hause zu sein scheint. Irgendwie erinnert euch die Gestalt an Alayni, und als die Nerista euch



bemerkt, hält sie inne, denn es handelt sich wirklich um die Kopfgeldjägerin, die euch verwundert begrüßt – hätte sie doch nicht erwartet, euch zu dieser frühen Stunde in den Straßen zu treffen.

Die Helden haben nun die traurige Pflicht, Alayni vom Tod ihres Großvaters zu berichten. Die Nerista nimmt die Nachricht recht gefasst auf. Zherkisu war für einen Neristu schon recht alt, so dass es absehbar war, dass seine Seele in nicht allzu ferner

Zukunft vor Annereton würde treten müssen. Sie wird sich bei den Helden erkundigen, ob Zherkisu schon bestattet wurden ist und die Helden nach entsprechender Verneinung darum bitten, sie zu der Grablegung zu begleiten. Immerhin hat sie nun keine Angehörigen mehr. Umso mehr ist sie jedoch erstaunt, wenn die Helden ihr offenbaren, dass sie ohnehin schon geladen wurden, so dass ein Austausch der Erlebnisse auch am Abend noch erfolgen kann und Helden wie Kopfgeldjägerin erst einmal ausschlafen können.

Die Bestattung

Am Nachmittag sollten sich die Helden wie verabredet wieder in Zherkiskus Wohnung einfinden, wo sie von Khorvo und Tharku empfangen werden. Nach und nach finden sich auch weitere Neristu ein, darunter der Meisterschüler Rachenu, Janbayi, Fharchu, Lorcu und Barichu, der Wegbegleiter. Schließlich, als letzte, erscheint auch Alayni. Gemeinsam pilgert man zum Dir-An-Sun und versammelt sich wieder in dem Raum, in welchem Zherkiskus Leichnam noch immer aufgebahrt ist, der jedoch in der Zwischenzeit in graue Binden eingewickelt wurde. Nur das Gesicht ist noch frei.

In Schalen um den Tisch herum befinden sich sämtliche Organe vom Gehirn über Magen und Darm bis hin zu Lunge und Nieren. Nur das Herz ruht in einer Schale, die auf dem Brustkorb der Mumie steht.

Neben den einzelnen Schalen sind tönerner, mit rotbraunen Zeichen beschriftete Gefäße aufgereiht, ähnlich jenen, die die Helden in den Nischen der Katakomben gesehen haben, in die sie von der Kanalisation aus gelangt sind. Der Raum ist erfüllt von Weihrauchduft und dem Geruch herber Kräuter, und das schwache Licht der Kerzen wirft flackernde Schatten an die Wände.

Helden, die beim Totenbeschauen des Dir-An-Suns verwiesen wurden, werden im Übrigen nicht wieder mit hineingelassen. Helden mit hoher Totenangst oder Ekelgefühlen beim Anblick der Organe müssen natürlich die entsprechenden Proben ablegen, um nicht aus dem Saal zu stürmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch wieder in der Halle eingefunden und im Halbkreis um den Tisch versammelt habt, treten drei Priesterinnen hinzu. Nackt, wie Ansumya sie schuf, erheben zwei Priesterinnen mit allen vier Händen jeweils die Schale mit dem Organ und die dazugehörige Kanope, und halten sie vor die dritte, welche das Organ noch einmal besieht und in der kehligen Sprache der Neristu einige Sätze dazu erklingen lässt, deren Sinn euch jedoch verschlossen bleibt (Falls die Helden etwas Neristal beherrschen: ... obwohl ihr zuweilen einzelne Wörter verstehen könnt). Danach legt sie das Organ in die Kanope, bestreicht den Rand der Öffnung

mit einer graubraunen Paste, die in einem Tiegel vor ihr auf dem Tisch steht, und verschließt die Kanope mit dem dazugehörigen Stein.

Als letztes erhebt die Priesterin Zherkiskus Herz, und Fharchu reicht ihr eine kleine Kanope von gleicher Farbe wie der rote Stein, in welche sie das Organ schließlich bettet und sich von Fharchu den Verschlussstein reichen lässt. Nachdem das Gefäß versiegelt ist, reicht sie die Kanope an Fharchu zurück, der sie mit allen vier Händen entgegennimmt. Die weiteren Kanopen werden von den beiden anderen Priesterinnen an die übrigen Neristu übergeben.

Anschließend spricht die Priesterin weitere Worte, von denen ihr jedoch nur den Namen Zherkisu verstehen könnt, und beginnt, auch das Gesicht der Mumie mit den Binden zu umwickeln. Ihre Mitschwester helfen ihr dabei. Als sie damit fertig sind, wenden die Priesterinnen sich zum Gehen, und vier Neristu – allem Anschein nach Tempeldiener – legen die Mumie auf ein Tuch und tragen diese den Priesterinnen hinterher. Die Neristu folgen ihnen.

Die Priesterinnen führen den Zug durch etliche Gänge und über Rampen und Stufen hinab in die Gewölbe des Dir-An-Sun, und die Gänge, durch welche der Zug schließlich gelangt, sind über und über gesäumt von Nischen, in denen stehende Mumien ruhen, zu ihren Füßen tönerner Kanopen. Nach gut einer halben Stunde Weg gelangt die Prozession schließlich in einen Gang, an dem erst auf einer Seite die Nischen mit Mumien gefüllt sind. Am Ende der Reihe verharren die Priesterinnen, und die Tempeldiener stellen Zherkiskus bandagierten Körper mit geübten Bewegungen in die leere Nische. Danach legen die Neristu die Kanopen auf dem Boden der Nische ab. Darüber hinaus betten sie einige Beutel mit kleinen Grabbeigaben und Abschiedsgeschenken dazu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich erhebt Fharchu die Herzkanope, die er noch immer in den Händen hält, um sie der Priesterin zu reichen. Diese legt ihre Hände auf die Kanope



und spricht mit lauter Stimme einige kurze Sätze, an deren Ende die Neristu jeweils nicken. Sodann nimmt Fharchu die Kanope wieder an sich. Anschließend führen euch die Priesterinnen wieder nach oben bis hinaus auf den Platz vor dem Dir-An-Sun und eilen wortlos in das Gebäude zurück, als ihr vollzählig versammelt seid.

“Lasst uns heimgehen”, fordert Khorvo euch alle auf, und gemeinsam zieht ihr durch die engen Straßen zur Gasse der Diebe.

Das Totenfest

Gedenket der Taten

Khorvo führt die Helden und die Neristu durch ein anderes Gebäude in einen tief unter den Häusern der Gasse gelegenen Versammlungssaal – den Ratssaal des Cirkels. Dieser ist bereits von Kerzenlicht erleuchtet, und auf den flachen Tischen stehen schon Becher, Schalen und Stäbchen bereit. Die Neristu hüllen sich in ihre silberbestickten Festtagsroben. Selbst die Helden bekommen passende Roben überreicht, um dem Anlass entsprechend gekleidet zu sein.

Innerhalb einer Viertelstunde hat sich der gesamte Cirkel nebst Alayni und den Helden dort versammelt. Als alle Platz genommen haben, stellt Fharchu die Herzkanope auf einen großen, mit dunklen Blüten geschmückten Tisch an einer Seite des Raumes, auf dem sich bereits ähnliche Kanopen sowie brennende Weihrauchstäbchen befinden. Wenn die Helden sich im

Verlauf des folgenden Totenfestes danach erkundigen, wird man ihnen erklären, dass die Herzkanope so lange dort verwahrt wird, bis Annereton über die Seele entschieden habe. Erst dann wird sie den Priesterinnen übergeben und bei der Mumie bestattet. Wann dieser Zeitpunkt jedoch gekommen ist, wissen allein die Priesterinnen, die den Cirkel dann um Überbringung der Kanope bitten.

Anschließend erzählt Khorvo, der neue Patron des Cirkels, eine Begebenheit aus dem Leben Zherkiskus. Als er geendet hat, beginnt ein anderer Neristu mit einer weiteren Geschichte. So geht es reihum, und während man durch die Erzählungen an Zherkiskus Leben und seine Taten erinnert, wird ein großes Festmahl aufgetischt und fleißig gespeist. Schließlich werden auch die Helden aufgefordert, eine Geschichte um Zherkisu zum Besten zu geben. Und welche würde sich besser eignen als jene, die die Helden dieser Tage erlebt haben?

Der Mühen Lohn

Der glückliche Ausgang dieses Abenteuers ist für die Helden noch einmal **350 AP** wert. Darüber hinaus bieten sich an speziellen Erfahrungen nochmals *Sprachen Kennen: Neristal, Götter und Kulte* sowie *Volkskunde* (jeweils in Bezug auf die Neristu) an, darüber hinaus dürften sich die Helden auch eifrig im *Schlösser knacken*, *Orientieren* und *Schleichen* geübt haben. Zudem dürfen totenängstliche Helden die schlechte Eigenschaft aufgrund der einschneidenden Erfahrungen zu halben Kosten um einen Punkt senken.

Daneben erhalten die Helden im Verlauf des Totenfestes wie viele der anwesenden Neristu auch einen Gegenstand aus Zherkiskus Hinterlassenschaft als Erbgeschenk. Dies kann ein

Schmuckstück aus dem Hort des Meisterdiebes oder eines der geborgenen Artefakte (die im Anhang ab Seite 72 genauer beschrieben werden) wie auch ein Beutel Münzen, ein großer Edelstein oder ähnliches sein. Die Helden dürfen dabei frei wählen.

Zu guter Letzt haben die Helden mit dem neristischen Diebescirkel nun eine Anlaufstelle in der Stadt und können sich darüber hinaus mit Alayni eine gute Bekannte als Vorteil auf dem Heldenbogen vermerken. Als Kopfgeldjägerin ist Alayni häufig unterwegs, so dass die Helden die Nerista durchaus auch andernorts einmal wieder treffen können.



Dramatis Personae

Alayni (aus der Sippe der Beutelschneider von Sidor Corabis)

Die Kopfgeldjägerin hat nach dem Tod ihres Großvaters (der im Verlaufe dieses Abenteuers stirbt) keinerlei Verwandte mehr und versinkt daher, sehr zum Leidwesen ihrer Cirkelgeschwister, zuweilen in melancholische Phasen, die jedoch ebenso schnell wieder vorbei sein können, wie sie gekommen sind. Da ihre Mutter von zwei Satyren umgebracht wurde, hegt sie gegen diese Rasse einen besonders tiefen Hass, und der Umstand, dass sie bereits zweimal auf einer Mission eine Gefährtin verloren hat, bringt es mit sich, dass sie lieber allein unterwegs ist. Die fehlende familiäre Bindung lässt sie dabei auch häufig Aufträge ausführen, die sie weit von ihrer Heimatstadt Sidor Corabis weg und durchaus auch in andere Horasiat führen können. Von Fremden nimmt sie nur ungern Hilfe entgegen, ist aber auch bereit, schnell Freundschaften zu schließen, wenn sie das Gefühl hat, jemandem vertrauen zu können.

Auf ihren Reisen trägt sie bevorzugt typisch neristische Kleidung (enge Lederhose, seitlich geschnittene Tunika), dazu feste Schnallenstiefel und eine Kettenweste. Ihr oberer rechter Oberarm wird von einer ornamentalen Tätowierung geziert, ein buntes Tuch um die linken Handgelenke sowie ein Silberring an jeder Hand stellen weitere Schmuckstücke dar. Ihre bevorzugten Waffen sind Kampfstab, Kentema und Bela.

MU 12 KL 12 IN 13 CH 14
FF 14 GE 13 KO 13
KK 13 LeP 23 AuP 29 AsP –
MR 9 SO 5
AT-Basis 8 PA-Basis 8
Ausw.-Basis 8 FK-Basis 8
Größe 1,58 Gewicht 48 kg

Vor- und Nachteile: übliche Vor- und Nachteile für imperiale Neristu sowie Gutausscheidend, Richtungssinn, Zeitgefühl, Jähzorn 6, Neugier 7, Vorurteile Satyre 12, Eitelkeit 5, Einbildungen 10 (Schuld am Tod der Mutter)
Talente: Bastardstäbe 6 (AT 13, PA 9), Bela 6

(FK 14), Stäbe 6 (AT 13, PA 9), Schmutzige Tricks 5 (AT 10), Klettern 6, Körperbeherrschung, Sinnenschärfe, Überreden, Orientierung jeweils 5, Gefahreninstinkt 4
Sprachen: Gemein-Imperial, Myranisch jeweils 8, Neristal 10, Gemein-Aumanal 3, Shingwanisch 4, Lesen/Schreiben 2

Phaio'Gach, der amaunische Gefangene

Der amaunische Bandit wird die Helden als Gefangener der Kopfgeldjägerin Alayni einige Zeit ihres Weges begleiten. Mit einigen Narben und abgerissener Kleidung erscheint er bereits als lichtscheue Gestalt. Seiner Auffassung nach ist er wie so viele gefasste Banditen unschuldig, was jedoch jeglicher Wahrheit entbehrt. Tatsächlich trieb er mit seinen Kumpanen vor einiger Zeit auch in Sidor Corabis sein Unwesen. Nachdem es jedoch bei einem Überfall auf eine Honoratensänfte zwei Tote gegeben hatte, zog sich die Bande in die Umgebung der Stadt zurück. Dummerweise handelte es sich – neben einem der Trägersklaven – bei der einen Toten um die Geliebte des Honoraten Serr Horidum ye Eupherban, der den tödlichen Dolchstoß mit ansehen musste, wegen seiner Fettleibigkeit aber nicht eingreifen konnte. Horidum erwirkte aufgrund seiner Rachegeleüste schließlich in Abwesenheit des Übeltäters ein Urteil gegen den Banditen, um ihn zu maßregeln. Daher beauftragte er die Kopfgeldjägerinnen, ihm den Amaunir lebend herbeizuschaffen.

Ausführlichere Informationen zum imperialen Rechtssystem finden Sie in **SX**, Seite 23.

Weitere Personen

Ai'Mao: junger amaunischer Dieb, Sohn Zhar'Thaijas, lebt nach deren Tod bei Shombosh

Amyrethko: neristischer Holzschnitzer auf dem Chumar

Barichu: Annereton-Priester aus dem neristischen Diebeszirkel

Chirani: neristische Kopfgeldjägerin, Gefährtin von Alayni, stirbt zu Beginn des Abenteuers

Colhorvan ya Xalamehlis te Kouramnion: Magus, dem die Helden beim Einbruch in Horidums Villa begegnen

Dargu: neristischer Krämer auf dem Chumar
Dhormu: neristischer Künstler, fast nur im Kunsthaus des Nerenith anzutreffen

Pharchu: neristischer Dieb, ein Vertrauter Zherkiskus, wirbt die Helden an

Firincha: neristische Hehlerin auf dem Chumar

Grroash: junger Leonir, Enkel von Xorvarsh, arbeitet in dessen Herberge

Horidum ye Eupherban: fettleibiger Honorat, beauftragte Alayni und Chirani mit der Ergreifung Phaio'Gachs

Horwosh: junger Shingwadiel und Freund von Ai'Mao, Sohn von Shombosh und damit Enkel von Wodejosch

Jalchuku: neristischer Glasbläser auf dem Chumar, ein Spion Wodejoschs

Janbayi: neristische Diebin, einstige Schülerin von Zherkisku

Kharrsh: leonischer Gladiator, einer der Champions bei den Kämpfen in der Kampfkunstschule, besitzt das Schlüsselumulett

Khorvo: nach Zherkiskus Tod der älteste im Diebeszirkel und daher traditionsgemäß neuer Patron

Khuvari: neristische Silberschmiedin

Lorcu: Lehrer in der neristischen Kampfschule

Nirrachu: neristischer Alchimist, betreibt im Nerenith eine eigene Werkstatt, früherer Ausbilder von Alaynis Schwester Ulcami

Phecalda: Betreiberin einer kleinen Essstube im Nerenith

Psaru: betreibt mit Yuvali einen Handelsstand auf dem Chumar, Bekannter von Tschacho

Rachenu: junger Neristu-Dieb, Zherkiskus Meisterschüler

Saravesa: ein Ravesaran, betreibt eine Teestube im Shingwaviertel, handelt auch mit allerlei Informationen und Hehlerware

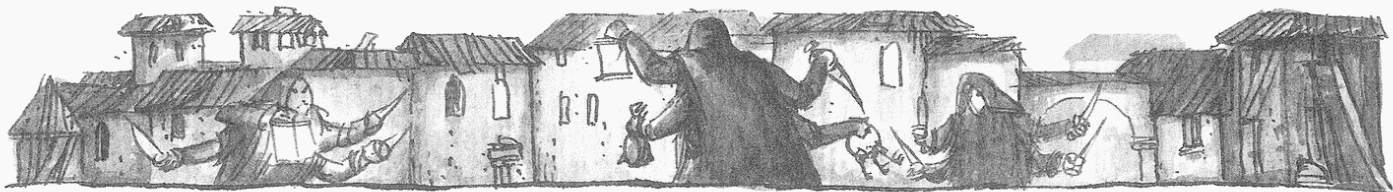
Shombosh: Krämer und Hehler im Shingwaviertel, Sohn von Wodejosch

Tharku: neristischer Dieb, erst Zherkiskus, später Khorvos rechte Hand

Thy'Jolay: neuer führender BaLoa der Amaunir, Schuld am Tod seiner Vorgängerin Zhar'Thaija

Tschacho: neristischer Hehler im Shingwaviertel

Ulhoorchop: ein Shinoq, wohnt



und kämpft in der Kampfkunstschule im Nerenith

Wodejosch: Patron der Shingwadiebs, Erzfeind von Zherkisu

Xorvarsh: Leonir, ehemaliger Gladiator, nun Herbergsvater von 'Xorvarshs Höhle'

Yuvali: betreibt mit Psaru einen Handelsstand auf dem Chumar, Bekannte von Tschacho

Zhar'thaija: frühere führende BaLoa, starb beim Brand des TuaTais in den Flammen, war eine gute Bekannte von Shombosh

Zherkisu: Patron des Diebeszirkels der Neristu,

Erzfeind von Wodejosch, stirbt im Verlauf des Abenteuers

Zichelko: neristischer Kunststicker auf dem Chumar

Der Hort des Meisterdiebes

Gegenstände und Artefakte

Im Folgenden seien einige Gegenstände und Artefakte näher beschrieben, welche die Helden im Hort des Meisterdiebes finden können und aus denen sie später während des Totenfestes ein Erinnerungsstück auswählen können.

Die Narkramarische Flasche

Es handelt sich hierbei um eine kleine Flasche aus buntem Glas, umwunden mit einem Ledergeflecht. Glasstärke und Färbung machen es sehr schwer, in ihrem Inneren etwas zu erkennen. Der Verschluss ist mit gelbem Wachs versiegelt und bislang wohl noch nicht geöffnet worden. Die Flasche ist eines der ersten Beutestücke Zherkisus und wurde von ihm eigentlich nur als Erinnerung behalten. Tatsächlich enthält die Flasche aber ein altes, lederartiges Pergament, auf welchem die unten beschriebene Matrix *Wasser aus Sand* niedergeschrieben ist (s. S. 76).

Die Rollen der Kouramnion

In einem schmucklosen Kästchen aus dunklem Holz ruhen fünf Rollen aus dünnem Metall. Jeder Versuch, diese Rollen zu entfalten, schlägt fehl, da diese mittels der unten beschriebenen Matrix *Geheimes Wissen des Erzes* in diese Form gebracht wurden und nur wie bei der Formel beschrieben auf magischem Wege zum Öffnen gebracht werden können.

Auf jeder Rolle ist eine der Matrizen des Salormain ji Kouramnion niedergelegt. Tatsächlich handelt es sich dabei um die Originale jener Matri-

zen, die insbesondere für das Haus Kouramnion einen großen Wert haben. Sofern ein Held sich während der Erbteilung beim Totenfest für die Rollen entscheiden sollte, erhält er natürlich nicht das ganze Kästchen, sondern lediglich eine der Rollen, die er sich jedoch aussuchen darf. Welche Matrix die Rolle schließlich enthält, sei in Ihre Hände gelegt oder noch besser dem Zufall überlassen.



Der Schlüssel der Nacht

Bei diesem Schlüssel handelt sich dabei um ein wenig verbreitetes technomantisches Artefakt aus neristischer Fertigung.

Aussehen: ein etwa fingerlanger Schlüssel aus dunklem Eisen mit einem Kupferkern, auch der Bart ist aus Kupfer geformt. In dieser Form erscheint der Schlüssel jedoch nur am Tage; bei Nacht windet sich ein Spiralmuster aus silbernen Fäden um die Oberfläche des Schlüssels, dessen Glanz abhängig von der Intensität des Mondes ist – bei Vollmond ist die Struktur als strahlendes Silber zu erkennen, während sie bei Neumond kaum wahrgenommen werden kann.

Wirksame Materialien: Eisen, Kupfer, Silber

Wirkende Prinzipien: Erz / Forme

Wirkung: Sobald der Schlüssel in ein Schloss gesteckt wird, verändert er sich und passt sich dem Schloss so an, als ob er genau für dieses

geschaffen worden wäre. Der Schlüssel passt auch in Schlösser, für die er eigentlich zu groß scheint.

Typ/Ladung: Artefakt / semipermanent; der Schlüssel kann Energie für fünf Anwendungen speichern, die sich jedoch nur sehr langsam (fünf Vollmondphasen je Ladung) regeneriert.

Verbreitung: selten (und fast ausschließlich bei Neristu zu finden)

Preis: nicht unter 350 Au

Der Dolch des Schwarzen Blutes

Diese Waffe ist ein technomantisches Artefakt aus der Zeit des Ersten Imperiums. Er war damals Erkennungssymbol des Geheimbundes des Schwarzen Blutes, der damit durch blutige Morde dämonische Präsenzen beschwor,



um sich deren Gunst zu versichern. Allerdings existieren auch heute noch Menschen, die sich als die Erben jenes Geheimbundes betrachten und sicherlich Interesse an diesem Artefakt hätten.

Der in Zherkisu's Hort gefundene Dolch verfügt allerdings nur noch über 5 Ladungen. Die übrigen wurden bereits vor sehr langer Zeit verbraucht, da der Meisterdieb dieses Stück wie schon viele vor ihm lediglich geerbt, aber niemals benutzt hat.

Aussehen: ein Dolch aus schwarzem Stahl, der Griff mit schwarzem Leder umwunden, im Knauf ein dreizehnflächiger Rubin. Die Scheide ist ebenfalls aus schwarzem Leder gefertigt und mit Rubinsplittern und schwarzen Metallfäden verziert.

Wirksame Materialien: Stahl, Rubin

Wirkende Prinzipien: Carafai / Töte

Wirkung: Wann immer der Dolch aus der Scheide gezogen wird, erfüllt er seinen Träger mit dem Drang zu töten. Die AT steigt zudem um 5 Punkte, der Jähzorn-Wert um 7 Punkte; dies gilt natürlich auch, wenn der Besitzer ansonsten nicht jähzornig ist. Der Träger ist

aus freien Stücken nicht in der Lage, den Dolch wegzustecken oder aus der Hand zu legen, es sei denn, er hat zuvor damit getötet (sprich: einem Lebewesen mit diesem Dolch den tödlichen Streich beigebracht). Die Waffe selbst verursacht 2W6+1 TP und ist unzerbrechlich, ansonsten gelten die Werte eines normalen Dolches.

Typ/Ladung: Artefakt / dreizehnfach aufladbar (wenn man die entsprechende Formel kennt, die nur den 'Erben' des Schwarzen Blutes annähernd geläufig ist).

Verbreitung: sehr selten (im gesamten Imperium existieren vielleicht noch 50 dieser Dolche)

Preis: nahezu Unikatstatus, daher kaum beifizierbar

Varhichus Crater

Der Crater des neristischen Alchimisten Varhichu wurde einst von Zherkisu 'in Gewahrsam genommen', als sein Besitzer wegen diverser Vergehen von seinem Cirkel verbannt werden

sollte und lieber vorher das Weite suchte. Seitdem ruht der Crater im Hort des Meisterdiebes und wartet darauf, irgendwann wieder in die Hände seines Meisters zu gelangen. Der allerdings kam nie wieder zurück.

Der Crater selbst ist allen Stellaren Domänen sowie den Elementen Feuer, Wasser und Luft sowie der dämonischen Präsenz Carafais geweiht. Zudem verfügt er über einen zerteiligen Deckel – einen großen ringförmigen, der eher als Spritzschutz dient, sowie einen kleineren, der auch diese noch verbleibende Öffnung schließt –, der mittels zweier metal-lener Klammern auf dem Gefäß festgeklemt werden kann. Viel interessanter als der Crater selbst dürften jedoch die beiden zusammengeknüllten Pergamente sein, auf denen sich in schnell dahin geschmierter Schrift die weiter unten beschriebenen alchimistischen Rezepte finden lassen.

Der Cirkel der neristischen Alchimisten könnte zudem ein Interesse an einer Inbesitznahme des Craters eines seiner bekanntesten (und verrufensten) Mitglieder haben (siehe **Offene Enden**, S. 76).

Neue alchimistische Rezepte

Nebeltrunk

Rezeptur: 1 Cukiron Morgennebel, 10 Uncias destilliertes Wasser, eine winzige Prise Luftnessel, 1 Scrupul zerstoßener, milchiger Bergkristall, 2 Scrupul zerstoßene Weihrauch-Asche sowie 1 Cukiron des bei der Verbrennung entstandenen Weihrauchs

Anrufung: Luft (+15)

Kontrolle: +9

Wirkung: Durch die Einnahme dieses Elixiers verwandelt sich der Körper in eine dichte nebelige Wolke. Dem derart Verwandelten ist es dadurch möglich, durch Gitterstäbe hindurch zu gleiten oder sich zu strecken und derart dünner gemacht durch schmale Öffnungen zu kriechen. Die Verwandlung dauert wie die Rückwandlung etwa eine SR. Der eigentliche Verwandlungszustand hält ebenfalls eine SR an. Der Nebelleib ist nur auf magischem Wege zu verletzen. Während der Hin- und Rückverwandlungsphase verursachen Waffen nur

halben Schaden. Mittels *Banne Luft* kann ein Magier (wie auch ein Animist mittels eines Exorzismus) die Wirkung des Trankes im übrigen abrupt beenden, was für den Nebelleibigen zudem sehr schmerzhaft ist (1W6+3 SP).

Kosten: 7 + 12 AsP

Haltbarkeit: 1W6+3 Nonen

Trunk des Vergehens

Rezeptur: je 3 Uncias Gewebe kurzlebiger Kreaturen (Eintagsfliegen u.ä.), 3 Scrupul Samen schnell vergehender Pflanzen, 1 Uncia Schimmel, 2 Cukiron Essig, 1 Cukiron saure Milch, 1 Cukiron Blut eines Toten; zudem muss Un-dhabal am Firmament stehen

Anrufung: Vergänglichkeit (+20)

Kontrolle: +12

Wirkung: Für das Opfer dieses Trankes vergeht die Zeit um etliches schneller. Je Stunde,

die vergeht, altert es um einen Tag. Diese Wirkung des Trankes hält 5W3 Stunden lang an. Von diesem schnelleren Vergehen ist der körperliche Regenerationsprozess (also die Regeneration von LE und AU, nicht aber AE und KE) ebenso betroffen wie das Fortschreiten bzw. die Wirkung von im Körper befindlichen Krankheitserregern und Giften. Spieltechnisch bedeutet dies: Je SR vergehen für das Opfer zwei Stunden, so dass ein Vergifteter innerhalb kürzester Zeit auch an einem Gift zugrunde geht, das für seine schädigende Wirkung sonst einige Stunden benötigen würde. Ebenso kann sich ein Schwerverletzter aufgrund des für ihn schnellen Fortschreitens seiner Zeit im Stundenrhythmus regenerieren, während eine Krankheit ebenso schnell vorüber sein kann – auf die eine oder andere Weise.

Kosten: 7 + 15 AsP

Haltbarkeit: 3W3 Nonen



Die Matrizen des Salormain ji Kouramnion

Salormain ji Kouramnion, auch unter dem Namen Salormain der Verhüllte bekannt, ist eine viel belächelte Legende des Hauses Kouramnion. Zeit seines Lebens war Salormain davon besessen, alles Sichtbare zeitweilig auf magischem Wege verschwinden zu lassen. Seine ganze Kraft setzte er in die Entwicklung verschiedener Matrizen, die ihm eben dieses erleichtern sollten. Eine besondere Faszination übte auf ihn dabei die Vorstellung aus, sich selbst unerkant durch die Welt bewegen zu können. Salormain verschwand schließlich vor rund vierzig Jahren und ward seitdem nicht wieder gesehen. Sein Ende fand er in einem geheimen Archiv der Kouramnion, in welchem er gerade unsichtbar herumschnüffelte, als jenes zum Schutz des dort verborgenen Wissens vor Eindringlingen auf magischem Wege versiegelt wurde. Seine astrale Kraft reichte nicht mehr aus, diesen Zauber zu brechen, und so ruht sein mittlerweile wohl mumifizierter Körper zusammengesunken zwischen Regalen mit geheimem Wissen des Hauses Kouramnion und mag irgendwann einmal gefunden werden.

Verhüllter Stahl (10)

Wirkung: Alle Materialien am Körper bzw. im Gepäck des Verzauberten, die der Domäne Erz zuzurechnen sind, werden unsichtbar.

Domäne / Instruktion: Erz / Verhülle

Anrufungsprobe: +7 (sowie +1 für jeden Zauber, der bereits auf die zu verzaubernde Person wirkt)

Kontrollprobe: +5 (sowie +2 für jeden Zauber, der bereits auf die zu verzaubernde Person wirkt)

Kosten: 11 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson nebst mitgeführter Gegenstände

Zauberdauer: unvorbereitet (2 KR)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verbreitung: In dieser Form lediglich im Haus Kouramnion bekannt, dort jedoch recht verbreitet

Verhülltes Fleisch (9)

Wirkung: Alle Dinge im Gepäck des Verzauberten, die der Domäne Humus zuzurechnen sind, sowie der Körper des Verzauberten selbst werden unsichtbar. Aufgrund einer geheimnisvollen Nebenwirkung bezieht dieser Zauber jedoch Körperflüssigkeiten, die zur Ausscheidung bestimmt sind (also Speichel, Schweiß und Urin), nicht mit ein, was dem Zauber eine etwas Ekel erregende Note verleiht.

Domäne / Instruktion: Humus / Verhülle

Anrufungsprobe: +7 (sowie +1 für jeden Zauber, der bereits auf den zu Verzaubernden wirkt)

Kontrollprobe: +4 (sowie +2 für jeden Zauber, der bereits auf den zu Verzaubernden wirkt)

Kosten: 11 AsP

Reichweite: 1 Schritt / Berührung mit Stab möglich

Zielobjekt: Einzelperson nebst mitgeführter Gegenstände

Zauberdauer: unvorbereitet (3 KR)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verbreitung: im Haus Kouramnion (aufgrund der Nebeneffekte) sehr bekannt, jedoch wenig verbreitet.

Verbreitung: Nur im Haus Kouramnion annähernd bekannte Matrix; ist fast ausschließlich unter den Magiern verbreitet, die auch die Matrix *Verhülltes Fleisch* (s. o.) beherrschen, da sie deren Nebenwirkungen beseitigt.

Die drei vorstehenden Matrizen kranken darüber hinaus an einem gemeinsamen Manko: Verhüllt und somit unsichtbar wird jeweils nur die elementare Essenz, die von der jeweiligen Matrix beeinflusst wird. Magische Objekte hingegen (sowohl Artefakte wie beispielsweise Triopta, Zauberstab, magische Tränke als auch der Magier als Person) bestehen nicht nur aus dem Grundelement, sondern sind darüber hinaus mit Kraft erfüllt, die durch die Matrizen nicht mit verhüllt wird. Ein magisches Objekt, das mittels der vorstehenden Matrizen unsichtbar gemacht wird, erscheint jedoch aufgrund der ihm innewohnenden magischen Wirkung zwar materiell unsichtbar, verursacht jedoch an gleicher Stelle ein schwach wahrnehmbares Flimmern der Luft, welches von Personen mit einem TaW *Sinnschärfe* von mindestens 10 (bei Spezialisierung auf Sehen bereits ab 7) durchaus erkannt wird. Um auch diese Nebenwirkung auszugleichen, entwickelte Salormain ji Kouramnion – wenn auch nicht so erfolgreich – die nachstehende Matrix *Verhüllte Kraft* (s. u.).

Verhülltes Wasser (10)

Wirkung: Sämtliche Flüssigkeiten im Gepäck wie auch im Körper des Verzauberten, die der Domäne Wasser zuzurechnen sind, werden unsichtbar (also Wasser, Wein, Urin, Tränke und Elixiere).

Domäne / Instruktion: Wasser / Verhülle

Anrufungsprobe: +8 (sowie +1 für jeden Zauber, der bereits auf den zu Verzaubernden wirkt)

Kontrollprobe: +5 (sowie +1 für jeden Zauber, der bereits auf den zu Verzaubernden wirkt)

Kosten: 11 AsP

Reichweite: 1 Schritt / Berührung mit Stab möglich

Zielobjekt: Einzelperson nebst mitgeführter Gegenstände

Zauberdauer: unvorbereitet (5 KR)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verhüllte Kraft (22)

Wirkung: Diese Matrix verhüllt die einem Magier innewohnende astrale Kraft – es ist anderen Zauberern also nur sehr schwer möglich, ihr Gegenüber als Magiekundigen zu enttarnen. Entsprechende Versuche sind neben der Magieresistenz des Verzauberten um weitere 17 Punkte (nämlich die der Matrix zugrunde liegende Essenzmenge) erschwert. Darüber hinaus verhindert sie das Astrale Flimmern, das der Körper des Magiers unter dem Einfluss der Matrix *Verhülltes Fleisch* (s.o.) verursacht. Genau genommen war dies sogar der beabsichtigte Effekt dieses Zauber und die eingangs genannte Wirkung nur ein positiver Nebeneffekt.



Domäne / Instruktion: Kraft / Verhülle

Anrufungsprobe: +12 (+2 für jeden bereits auf den Körper des Magiers wirkenden Zauber)

Kontrollprobe: +19 (+2 für jeden bereits auf den Körper des Magiers wirkenden Zauber)

Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: Kurzritual (1 SR)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verbreitung: Diese Matrix ist selbst im Haus Kouramnion weitestgehend unbekannt, was größtenteils aus den hohen Anforderungen resultiert. Darüber hinaus ist es Salormain ji Kouramnion vor seinem Ableben nicht mehr gelungen, eine weitergehende oder leichtere

Variante dieser Matrix zu schaffen. Denn diese wirkt im Gegensatz zu seinen übrigen Verhüllungszaubern nur auf den Körper des Zaubernenden, nicht aber auf mitgeführte magische Gegenstände.

Ebenfalls eher experimentell entstanden, jedoch etwas weiter ausgereift, ist die nachstehende Matrix zum Verhüllen von Feuer:

Verhülltes Feuer (11)

Wirkung: Die Flammen eines im Brand befindlichen Objektes werden unsichtbar. Die Wirkung ist auf maximal 3 Rechtschritt begrenzt.

Das betroffene Objekt kann eine Fackel, ein Lagerfeuer oder ähnliches sein.

Domäne / Instruktion: Feuer / Verhülle

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: +6

Kosten: 7 AsP

Reichweite: Berührung (des brennenden Gegenstandes, was unter Umständen – wenn der Zaubernende für die Berührung in die Flammen fassen muss – auch 1W6 SP verursacht)

Zielobjekt: Einzelobjekt

Zauberdauer: Kurzritual (1 SR)

Wirkungsdauer: 3 SR

Verbreitung: Nur im Haus Kouramnion bekannt, dort aber verbreitet, da sich die Matrix auch zu Tarnung von Feuerfallen eignet.

Neue Matrizen des Hauses Kouramnion

Die nachstehende Matrix steht dem Magier Colhorvan ya Xalamelis te Kouramnion (Seite 66) zur Verfügung und kann von den Helden somit während des Abenteuers in Anwendung erlebt werden. Colhorvan ist auch durchaus bereit, einen Kouramnion-Heldenmagier gegen ein gewisses Entgelt in der Matrix zu unterweisen; sofern die Helden ihn eventuell sogar vor Hordiums Häschern gerettet haben sollten, gilt dies auch für Magier anderer Häuser (mit Ausnahme der Erzfeinde der Kouramnion, den Magiern des Hauses Eupherban).

Stählerne Faust (8)

Wirkung: Die 'falsche Hand' (bei Rechtshändern also die Linke und umgekehrt) verwandelt sich einschließlich des Handgelenks in massiven Stahl, die Beweglichkeit bleibt dabei jedoch voll erhalten. Der Magier kann mit der verwandelten Hand Schläge abfangen und sie somit als Paradewaffe (0/+1) einsetzen. Alle so abgewehrten Attacken verursachen jedoch an der Hand SP, die in dem Moment zum Tragen kommen, wenn die Wirkung des Zaubers nachlässt. Allerdings hat die verzauberte Hand aufgrund der Wirkung des Erzes einen natürlichen RS in Höhe des Wertes der Quelle Erz, mindestens aber RS 4. Als sinnvoller mag sich somit der Einsatz der Stählernen Faust als Waffe (2W6 TP) erweisen, bei einer gelungenen Parade des Gegners nimmt die Faust den gleichen Schaden wie oben beschrieben; dies gilt jedoch nicht bei waffenlosen Paradetechniken und Schildparaden.

Domäne / Instruktion: Erz / Transformiere

Anrufungsprobe: +4

Kontrollprobe: +5

Kosten: 5 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: sofort (1 KR)

Wirkungsdauer: 1 SR

Verbreitung: Im Haus Kouramnion recht verbreitete Matrix, die in ähnlicher Form auch in anderen dem Erz verbundenen Häusern zu finden ist.

Der Vollständigkeit halber seien hier noch die Matrizen zur Herstellung der magischen Rollen vorgestellt (und ein weiteres Geheimnis des Hauses Kouramnion – zumindest für Spielleiter – gelüftet):

Geheimes Wissen des Erzes/Humus (11)

Wirkung: Diese Formeln fixieren ein Stück Metall bzw. Holz oder Leder von der Größe eines Blattes Papier in der Form, in die es zuvor gebracht wurde. Im Regelfall wird es aufgerollt oder zusammengefasst. Durch das Einfließen permanenter Astralenergie kann das Objekt auf natürliche (also mechanische und alchemistische) Wirkung nicht verändert werden, ebenso unterliegt es nicht dem natürlichen Zersetzungsprozess. Auf magischem Wege kann es mittels der Instruktion *Forme* vorübergehend in Blattform gebracht werden, faltet sich aber nach einer Stunde von selbst wieder zusammen. Die Matrizen sind in ihrer Wirkung derart vom Denken des Hauses Kouramnion durchsetzt, dass der Zauber zum Öffnen des Objektes für Nicht-Kouramnion um die Lernschwierigkeit der Matrix erschwert ist.

Ein solches Objekt kann mittels *Banne Kraft* (erschwert um die Summe der Zuschläge aus Anrufungs- und Kontrollprobe sowie der permanenten AsP) seiner Astralkraft beraubt und damit in den natürlichen nichtmagischen Urzustand zurückversetzt werden. Dies erfordert die gleichen Kosten wie die Herstellung des Objekts (siehe Kosten). Auf dämonischem Wege kann das Objekt mittels *Stelle wieder her* mit verdoppelten Zuschlägen zu gleichen Kosten in den nichtmagischen Urzustand versetzt bzw. mittels *Zerstöre* mit verdoppelten Zuschlägen zu verdoppelten Kosten vollständig vernichtet werden. Alle beschriebenen Rückwandlungsmöglichkeiten erfordern somit den Einsatz permanenter AsP.

Domäne / Instruktion: Erz bzw. Humus / Fixiere

Anrufungsprobe: +9

Kontrollprobe: +6 (Erz) bzw. +7 (Humus)

Kosten: 32 AsP, davon 1 AsP permanent

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelobjekt

Zauberdauer: Ritual (1 Stunde)

Wirkungsdauer: permanent

Verbreitung: Diese Matrizen (es handelt sich in der Tat um zwei gleichartige Matrizen, die sich nur in der elementaren Domäne unterscheiden und damit auch je Variante einmal erworben werden müssen) werden von den Kouramnion eifersüchtig gehütet. Innerhalb des Hauses ist die Existenz dieser Formeln zwar weitgehend bekannt, die Unterweisung bzw. Erlangung dieser Matrix ist jedoch an den Stand des Adeptus Exemptus geknüpft. Die verbreitetste Nutzung besteht natürlich darin, andere Matrizen in solcherart erstellten Objekten vor fremdem Zugriff zu schützen.



Weitere Matrizen

Wasser aus Sand (II)

Wirkung: Der Sand (und nur Sand) unter den Händen des Zaubersnden verwandelt sich in eine halbkugelförmige, mit Wasser gefüllte Vertiefung. Allerdings ist das so geschaffene Wasser dem natürlichen Versickerungsprozess unterworfen, so dass es nach erfolgter Trans-

formation darauf ankommt, das kostbare Nass möglichst schnell in geeignete Gefäße zu füllen.

Domäne / Instruktion: Erz / Transformiere

Anrufungsprobe: +7

Kontrollprobe: +7

Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Halbkugel, halber Schritt Radius

Zauberdauer: Kurzritual (3 SR)

Wirkungsdauer: augenblicklich

Verbreitung: Eine in Eshbathmar wie auch den Randbereichen der Narkramar bekannte, allerdings relativ gut gehütete Matrix, die schon so manchen reisenden Magier vor dem Verdurstenden bewahrt hat.

Offene Enden

Nicht alle Rätsel, auf welche die Helden während ihres Abenteuers gestoßen sind, wurden auch gelüftet. Einige harren noch immer ihrer Enthüllung, und manche Gegenstände, die die Helden erlangt haben, führen neue Abenteuer herbei, zu denen wir Ihnen im Folgenden einige Anregungen vorstellen:

Die Intrigen der BaLoa

Wenn die Helden sich noch länger in der Stadt aufhalten, werden sie mitbekommen, dass die Gerüchte um Brandstiftung bei der Zerstörung des TuaTai nicht verstummen wollen. Wenn sie weitere Nachforschungen anstellen, werden sie schließlich herausbekommen, dass Thy'Jolay seine Konkurrentin Zhar'Taija nach einem Streit in jener schicksalhaften Nacht doch umgebracht hat und den Ritualplatz schließlich in Brand gesteckt hat. Dieses Ereignis hat er den Amaunir wie auch seinen

Getreuen als misslungenes Ritual der beliebten BaLoa verkauft hat.

Wenn die Helden schließlich die Wahrheit ans Tageslicht bringen, wird Thy'Jolay davongejagt und auch das angespannte Verhältnis zwischen den Shingwa und den Amaunir beruhigt sich wieder.

Erbe des Alchimisten

Die neristischen Alchimisten erfahren davon, dass der Crater eines ihrer berühmt-berüchtigten Mitglieder noch existiert, und setzen alles daran, das Gefäß in ihre vier Hände zu bekommen. Dabei entbrennt unter den Alchimisten jedoch ein Machtkampf, da viele Cirkelmitglieder den Crater lieber für sich alleine haben wollen, als ihn mit anderen zu teilen. Dies kann dazu führen, dass die Helden durch gemäßigte Mitglieder wie beispielsweise Nir-rachu angeworben werden, den Crater zu von

dannen zu schaffen, damit sich der Cirkel nicht im Streit um das Artefakt entzweit.

Der Geheimbund des Schwarzen Blutes

Noch immer gibt es Menschen, die dem Geheimbund des Schwarzen Blutes angehören. Und die mächtigsten von ihnen können die Nähe eines der Dolche förmlich spüren.

Das Auftauchen des in Zherkibus Hort versteckten Dolches bleibt daher nicht un bemerkt, so dass die Bruderschaft die Neristu auf blutige Weise heimsucht, um den Dolch an sich zu bringen und der Cirkel die Helden schließlich um Hilfe bittet. Noch gefährlicher ist es für die Helden, wenn einer von ihnen den Dolch als Erbgeschenk angenommen hat und nun – unwissend um dessen Macht und rituelle Bedeutung – bevorzugtes Angriffsziel der Bruderschaft ist.



Ein Leben in Nacht und Schatten

Von den Neristu in den Städten des Imperiums

Das Volk der Neristu ist innerhalb der imperialen Gesellschaft wohl das am meisten mit Argwohn und Misstrauen betrachtete Volk. Und die im allgemeinen von den Vierarmigen praktizierte Gewohnheit, möglichst unter sich zu bleiben, trägt ein übriges zur allgemeinen Unwissenheit über das Leben der 'bleichen Diebe' bei. Dennoch sind die Neristu nach über zweitausendjähriger Sklaverei und wiedererlangter Freiheit zu einem akzeptierten Teil des imperialen Lebens geworden, der vielerorts schon aufgrund ihrer beliebten Waren und Dienstleistungen nicht mehr wegzudenken ist.

Die fehlende Erinnerung an ihre vom Imperium eroberte Heimat Anneristalyas hat bei den meisten Neristu zu einer Hinnahme des Lebens als imperiale Bürger geführt. Es zieht sie wenig in Richtung des einst zerstörten und unterworfenen Landes ihrer Ahnen. So gehen sie ihre eigenen Wege in Nacht und Schatten durch die Metropolen des Imperiums, stets darauf bedacht, den übrigen Rassen aus dem Wege zu gehen.

Cirkel, Sippe und Familie

»Die würden doch sogar ihre Mutter für einen Beutel Pulpellen verkaufen! Schließlich gelten ihnen Aural und Optimat mehr als die eigenen Anverwandten! Unsereins würde niemals einen Verwandten für einen Schlauch Asidial verraten!«

—Khurani, eine neristische Diebin, über die Bestechlichkeit der Gardien

Wie die übrigen Kulturen im Imperium kennt auch die neristische Gesellschaft eine Unterscheidung in Familien und Cirkel. Allerdings ist für die Neristu nicht der Cirkel, sondern die aus etlichen Familien bestehende Sippe der wichtigste gesellschaftliche Zusammenschluss, wenngleich die Sippe zumeist mit dem Cirkel nahezu identisch ist. So ist denn das Oberhaupt eines Cirkels auch immer der Älteste der Sippe. Gehören dem Cirkel mehrere Sippen

an, so ist Oberhaupt jeweils der Älteste der größten Sippe.

Ein neristisches Cirkeloberhaupt füllt sein Amt lebenslanglich aus, auch wenn seine Sippe durch andere Umstände irgendwann nicht mehr die größte innerhalb des Cirkels sein sollte. Es kommt somit darauf an, welche Sippe des Cirkels zur Todeszeit – mit welcher es die Vierarmigen dabei sehr genau nehmen – die meisten Köpfe zählt, denn diese stellt das neue Oberhaupt. Von einem Cirkel aus dem Sternen-Nerenith von Dorinthapoles erzählen sich die Neristu, dass dort nach dem Tod des Oberhauptes ihres Cirkels zwei große Sippen eine geschlagene Woche lang darüber stritten, welche Kinder zweier schwangerer Nerista zum Todeszeitpunkt bereits geboren oder noch im Mutterleib befindlich waren.

»Du suchst einen Tätowierer? Nun, in ihrer Gasse wirst du schon einen finden!«

—Wegbeschreibung eines Neristu

Neristu untereinander schätzen die Gemeinschaft mit ihresgleichen. So leben denn die Mitglieder eines Cirkels zumeist dicht beieinander und bewohnen nebeneinander- oder sich gegenüberliegende Gebäude, so dass innerhalb einer Gasse oft nur ein einziges Gewerbe zu finden ist.

Die neristische Tradition, eines der Kinder eines Zwillingspärchens zu einem anderen Cirkel in die Lehre zu schicken, um etwas Neues zu lernen, bringt es mit sich, dass nicht alle Neristu einer Sippe auch dem Cirkel angehören. Ein junger Neristu wohnt während seiner Lehrzeit weiterhin bei seiner Familie. Erst mit dem Ende der Lehre wird er vollständig in seinen neuen Cirkel aufgenommen und darf dann auch eine eigene Wohnung bei seinen Cirkelgeschwistern beziehen. So ist denn der Begriff "zur Arbeit gehen" der neristische Ausdruck für "in der Lehre sein". Denn ein ausgebildeter Neristu wohnt bei seinem Cirkel und damit an seiner Arbeitsstelle.

Ein ausgebildeter Neristu verbringt den größten Teil seiner Zeit im Kreise seines Cirkels. Und so ist es wenig verwunderlich, dass, wenn die Zeit gekommen ist, die Suche nach dem Thranoto oder der Thranota (dem Partner fürs Leben) bereits innerhalb des Cirkels ein Ende

findet. Der Begriff Partner fürs Leben ist dabei durchaus wörtlich zu nehmen. Denn es entspricht dem neristischen Streben nach Perfektion, eine solche Bindung ein Leben lang und durch alle auftretenden Wirrnisse hindurch aufrecht zu erhalten. Die Thranotfeier ist im Übrigen eine rein weltliche Angelegenheit ohne eine Beteiligung der Priesterschaft. Dabei geben die Nerista und der Neristo vor ihren Familien feierlich das Versprechen, ihren Thranot zu Ehren der Götter, ihrer Familien und des Cirkels leben zu wollen. Einziges Zeichen dabei ist das Thranotband, ein aus dem Haar der beiden Neristu gewebter Stoffstreifen, der im Rahmen der Zeremonie von einem Elternteil oder Cirkeloberhaupt in zwei Teile zerschnitten wird, welche sich die beiden Thranotu gegenseitig um ein Handgelenk binden. Dieses Band ist zugleich ein Symbol für das Geschenk Ansumyas und wird solange getragen, bis es sich von selber löst oder zerfasert. Durch das Anlegen des Thranotbandes bilden die beiden Thranotu eine neue Familie. Und so gehört nun auch ein aus einer anderen Familie und Sippe stammender Neristu zur Sippe des Cirkels, so dass sich der Kreis der Identität von Cirkel und Sippe schließt. Wenn aber zwei Neristu, die beide aus anderen, nicht ihrem Cirkel angehörenden Sippen stammen, den Thranot schließen, entsteht mit dieser Familie auch eine neue Sippe innerhalb des Cirkels.

Der Nerenith

»Einfach, sagst du, es sei einfach? Bist du jemals in einem ihrer Viertel gewesen? Gewiss nicht, denn sonst würdest du nicht so reden, würdest du nicht. Grau ist es dort nicht oder ohne Farben, nein, bunt ist es, bunt, so bunt, dass du gar nicht recht weißt, welche Farbe du annehmen sollst. Hier steht eine braune Pflanze an der Seite, dort eine gelbe Blume, ein paar Schritte weiter klettert eine grüne Ranke die Wand empor, und wieder etwas weiter wuchern rote und violette Schoten aus einem Kübel. Nein, grau ist es dort nicht, nein. Nur von außen scheint es dort schmutzig und farblos zu sein, auf dass sich kaum jemand anderes als ein Vierarm dort hinein traut, kaum jemand. Und das



macht es uns so schwer; sag ich dir; denn auch wenn du die Farbe annehmen kannst, deine Form ändert sich nicht. Also glaube mir; geh nicht dort hin, wenn du nicht musst, hörst du?»

—Wodejosh, Patron eines Shingwa-Diebeszirkels in Sidor Corabis, zu seinem Enkel

Im Imperium gelten die Viertel der Neristu, die sie selber Nerenith nennen, gemeinhin als Orte, die man besser meiden sollte. Von außen wirkt ein jeder Nerenith schmutzig und verkommen, düster und bedrohlich. Dieses mag am wohl daran liegen, dass die Neristu ihre Viertel regelrecht von den anderen Teilen der Stadt abschotten und bis auf wenige Zugänge alle Wege mit Mauern verschließen, die so hoch sind wie die Gebäude, zwischen denen sie errichtet werden. Entlang einer solchen Mauer findet sich dann etwa alle zweihundert Schritt ein Tor. Ebenso trägt der Umstand dazu bei, dass die Fenster eines Gebäudes, das einen Teil der Mauer bildet, zumeist völlig vermauert werden oder allenfalls Schlitzze von kaum einer Hand Breite verbleiben. Zudem sehen diese Mauern niemals Farbe. Würde nicht ab und an eine Kletterpflanze am grauen Stein empor ranken, so könnte man meinen, vor einer steilen Felswand zu stehen.

»Gehst du zum Vierarm, vergiss nicht Licht und Friedensstifter.«

—Sprichwort aus dem zentralen Imperium

Die Straßen und Gassen eines Nerenith wirken auf anderen Rassen oftmals beklemmend und eng. Selten einmal ist der Weg breiter als 3 Schritt, Plätze sucht man dort vergebens. Auch Straßen, die wohl einstmal wesentlich breiter gewesen sind, werden mit den Jahren durch in die Straße hinein errichtete Anbauten wie kleine Buden oder Treppenhäuser immer enger. Es ist daher nahezu unmöglich, mit einem Fuhrwerk in einen Nerenith hinein zu fahren. Selbst Reiter werden misstrauisch beäugt, und Platz macht man ihnen schon gar nicht. Diese Enge ist es auch, die einen Nerenith so düster und bedrohlich erscheinen lässt. Denn in die schmalen Gassen fällt wegen der Höhe der Häuser nur an wenigen Stunden das Sonnenlicht, so dass die Straßen die meiste Zeit des Tages in ein schummriges Dämmerlicht getaucht sind und bei Nacht noch düsterer wirken. Manche Gassen sind gar teilweise überdacht und auch am Tage so finster, dass man ohne ein Licht kaum etwas sieht, es sei denn, man kann im Dunklen ähnlich gut sehen wie ein Neristu.

»Ihr habt Angst im Nerenith? Nun, so schlimm ist es dort auch nicht. Natürlich werdet Ihr dort hauptsächlich auf

Neristu treffen, doch am Tage auch auf viel anderes Volk. Glaubt ja nicht, dass Ihr dort allein unter Vierarmigen wäret. Es werden Euch immer andere Menschen und auch Amaunir und Shingwa begegnen, vielleicht gar Satyare. Doch bedenkt immer, dass Ihr Euch auf fremdem Boden befindet, denn ein Nerenith ist ebenso Besitz des Thearchen, wie er es eben auch nicht ist. Es kommt wohl auf die Sichtweise an. Begegnet den Vierarmigen mit dem nötigen Respekt, und Euch wird kein Leid geschehen. Tut Ihr es nicht, dann seid Ihr selber schuld. Bei Nacht hingegen solltet Ihr die dunklen Gassen lieber meiden.«

—Valaitis ya Xalamelis Serra Kouramnion, Myrmidon-Veteranin

Bei Tage wimmelt es in den Straßen eines Nerenith nur so vor Neristu, Menschen und Angehörigen anderer Rassen. Aufgrund der geringen Breite der Gassen werden die meisten Dinge in Kiepen auf dem Rücken transportiert. Größere Waren werden auch auf Schubkarren verladen oder aber einfach an eine lange Stange gehängt, die dann zwei Neristu auf die Schultern nehmen. Ebenso werden durchaus auch mehrere Körbe und Säcke mit einer solchen Tragestange bewegt. Packtiere sind nur selten in den Gassen zu sehen und gehören dann meistens Angehörigen anderer Rassen, die dort Waren abholen oder anliefern. In fast jedem Nerenith findet sich im Übrigen ein Träger-Cirkel, dessen Angehörige sich mit nichts anderem beschäftigen, als Waren von hier nach dort zu transportieren.

Es gehört in den Gassen zum guten Ton, einem Träger oder einem Handkarren Platz zu machen und einen Neristo nicht bei der Ausübung seines Tagwerks zu behindern. Reiter oder gar Fuhrwerke hingegen werden zuweilen sogar mutwillig nicht vorbeigelassen. Insbesondere vor einer Chomma finden sich häufig größere Ansammlungen, die sich so schnell nicht auflösen. Wer lautstark brüllend zum Durchlass auffordert, sieht sich meist wüsten Beschimpfungen ausgesetzt, die oftmals von geworfenem Essen begleitet werden.

Profession: Träger

(KL 11, GE 12, KO 12, KK 12; GP 0, nur für Neristu)

Überall müssen Waren von hier nach dort und umgekehrt transportiert werden, und diese Aufgaben erfüllt in einem Nerenith, aber auch darüber hinaus, der Cirkel der Träger. Die Tätigkeit dieses Berufsstandes reicht von der Beförderung kleiner Gegenstände und Schriftstücke (Kuriertätigkeiten) über den Transport gewöhnlicher Güter (Rohstoffe, fertige Waren, Nahrungsmittel) bis hin zu Groß- und Schwertransporten (Möbelstücke, große Behälter etc.). Für gewöhnlich erfolgt der

Transport mittels Taschen und Körben, Kiepen und Rucksäcken oder auch per Joch (an das die Waren angehängt werden), zudem finden Schiebekarren häufig Verwendung. Es kann durchaus vorkommen, dass man in den Gassen einem Träger begegnet, der ein Kiepe auf dem Rücken hat, auf den Schultern ein Joch trägt, das mit dem oberen Armpaar gehalten wird, und noch dazu mit dem unteren Armpaar einen Karren vor sich herschiebt.

Träger kennen sich in den Gassen des Nerenith wie auch ihrer Stadt sehr gut aus und finden sich daher auch in fremden Städten leicht zurecht. Die gebotene Höflichkeit eines Kuriers gegenüber dem Empfänger schlägt sich natürlich auch in den Umgangsformen nieder. Ebenso sind sie darin geschult, die von ihnen beförderten Waren gegen Räuber und Diebe zu verteidigen.

Griff +3, Entwinden +2, 2 weitere WKF +3, Stumpfe Hieb Waffen +3, 1 weitere NKf +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +1, Etikette +2, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung (Städte) +4, Mechanik +1, Rechnen +2, Lesen/Schreiben +1, 2 Fremdsprachen +3, Handel +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

Ausrüstung: verbreitete Kleidung (neristisch, möglichst fest), Neristu-Schnallenstiefel, Geldbeutel, Rucksack oder Kiepe oder Joch mit zwei großen Körben, Gürteltasche, Friedensstifter, Wasserflasche oder -schlauch, sonstige verbreitete Ausrüstung für 3 Aureal

AV: Schubkarre, eine weitere Nahkampfwaffe und 'Gute Bekannte' von SOx3 Punkten

Mit dem Anbruch der Dämmerung verlassen die meisten Nicht-Neristu den Nerenith. Denn die ohnehin schon nicht hellen Gassen sind bei Nacht noch unheimlicher. Die Schauer-märchen wie jenes vom neristischen Koch, der mit dem Messer hinter der nächsten dunklen Ecke lauert, kennt in den Straßen des Imperiums jedes Kind, und sie tragen ihr übriges dazu bei, dass der Nerenith bei Nacht gemieden wird. Selbst die Garden, die bei Tage zuweilen durch die Gassen patrouillieren, sind des Nachts dort nicht zu finden.

»In den Schatten findest du fast alles, was das Herz begehrt, von Frauen einmal abgesehen. Aber Waffen, Gifte, Kräuter; alles können die Vierarme dir beschaffen. Du darfst dich nur nicht daran stören, das es dort überall nach ihrem Fraß riecht. Dafür hast du allerdings auch nicht das ewige Gejammer der Bettler und das Gejaule der Musikanten in den Ohren.«

—Tyorgash, Leonir-Söldner, zu einem jungen Miltretreter



Bettler, Gaukler und Musikanten findet man in einem Nerenith so gut wie gar nicht. Erstere gibt es in der neristischen Gesellschaft aufgrund des starken Zusammenhaltes der Familien nicht, und letztere finden sich nicht in den Straßen, sondern in den Häusern, Zuskas und im Dir-An-Sun. Dafür durchwehen allerdings allerlei fremdartige Gerüche die Gassen, vornehmlich solche nach Essen, Tee und Gewürzen, und – insbesondere wenn es lange nicht mehr geregnet hat – auch aus der Kanalisation.

Oft hängen bunte Fähnchen und Wimpel an einer Schnur aufgereiht quer über die Gasse oder aus den schmalen Fensterschlitzern, und noch häufiger trocknet Wäsche auf solchen Leinen. Flechten und Ranken wachsen die Wände empor, Blumen, Büsche und gar kleine Bäume stehen in erdgefüllten Kübeln und Körben neben den Türen und verbreiten ihren Duft. Und wenn des Nachts auf der Dachterrasse bei der Anbetung Ansumyas Kräuter und Harz verbrannt werden, sinkt der Rauch hinab in die Dunkelheit und füllt Gassen mit duftendem Nebel.

»Schmutz werdet ihr im Nerenith nur selten finden. Kaum ein anderes Volk ist so sehr darauf bedacht wie die Vierarme, seine Straßen sauber zu halten. Nur an den Zugängen zu ihren Vierteln sieht es manchmal aus wie auf einem Müllhaufen, es soll wohl abschreckend auf Fremde wirken.«

—Razholvar an Eupherban, Strategu der Gylidargarde von Balan Mayek

Die Eingänge eines Nerenith sehen meist noch schmutziger und verkommener aus als die Außenmauern des Viertels. Doch je weiter man in die Gassen vordringt, desto sauberer wird es dort. Straßen haben zumeist in der Mitte eine Senke oder gar einen Rinnstein, in welchem sich der Schmutz sammelt oder auch hinein gefegt und dann vom Regen oder mittels eines Eimers Wasser weggespült wird. In einigen Schritten Abstand finden sich Löcher in dieser Gosse, durch die der Schmutz in die Kanalisation hinab geschwemmt wird. Das es dadurch in den Kanälen unter einem Nerenith überdurchschnittlich viele Ratten gibt, ist eine andere Sache.

Häuser, Wohnungen und Werkstätten

»Einmal und nie wieder! Fast verlaufen habe ich mich in diesem Haus! Hier ein Gang und da eine Tür, wo soll man denn da noch wissen, wo man hergekommen ist? Die Gassen waren ja schon schlimm genug, aber das Haus war furcht-

bar. Eine halbe Ewigkeit habe ich gesucht, bis ich diesen Fälscher gefunden habe, und eine weitere, um wieder hinaus zu gelangen! Nein, da gehe ich nicht wieder hin! Das nächste Mal kannst du einen anderen schicken!«

—Ein cantaresischer Diener zu seinem Herrn

Ähnlich verwinkelt wie die Gassen des Nerenith sind auch die Häuser der Neristu. Obwohl die wenigsten Häuser von Neristu errichtet wurden, sondern meist nur von diesen in Besitz genommen werden, kann man sich kaum vorstellen, dass darin früher einmal Menschen oder Amaunir gewohnt haben mögen. Ein jedes Haus wird durch Um- und Anbauten individuell auf die Bedürfnisse eines Neristu im Allgemeinen wie auch die der Familie und des Cirkels angepasst. Sämtliche Fenster sind zu schmalen Schlitzern oder gar ganz zugemauert, und auch die Türöffnungen sind in Breite und Höhe an die Größe eines Neristu angepasst. Türen findet man ohnehin nur am Hauseingang sowie am Wohnungseingang, wenn mehrere Familien in einem Haus wohnen.

Auffällig ist zudem, dass die Häuser im Erdgeschoss nur selten Fenster haben (die dann auch noch mit stabilen Fensterläden verschlossen sind). Dort, wo sich Läden und Werkstätten befinden, scheint die ganze Front nur aus mit großen Fensterläden verschlossenen Türen zu bestehen. Innerhalb der Wohnungen werden die Türöffnungen häufig mit Vorhängen versehen.

Allen Häusern ist zu Eigen, dass verwinkelte Wege zu den Eingängen der einzelnen Wohnungen führen. Es kann durchaus vorkommen, dass man nach dem Betreten des Hauses zunächst das Erdgeschoss durchqueren muss, um zur Treppe in den ersten Stock zu gelangen, diese Etage wiederum durchqueren muss, um die Stiege in den dritten Stock zu erreichen, in welchem schließlich in der Mitte einige Stufen hinab in den zweiten Stock führen. Erschwerend kommt noch hinzu, dass zwei Gebäude, die zwar äußerlich eigenständige Häuser zu sein scheinen, dennoch im Inneren miteinander verbunden sein können. Ebenso verwinkelt sehen auch die einzelnen Wohnungen innerhalb eines Hauses aus. Und auch diese können sich wiederum über mehrere Etagen erstrecken. Schlafkammern sind insbesondere in Wohnungen über mehrere Etagen meist von geringerer Höhe als die übrigen Räume, da die Neristu bei ihren Umbauten oftmals die Zwischendecke entfernen und statt dessen zwei neue Böden einsetzen und ein Zwischengeschoss einrichten.

Für Kinder gibt es oftmals eigene Schlafkammern von gerade einem Schritt Höhe, indem aus einer Etage einfach zwei gemacht werden.

In einer Schlafkammer befinden sich gewöhnlich nur ein Schrank oder Regal sowie ein Korb oder eine aus Flechtwerk bestehende Kiste, in der die Kleidung und sonstige persönliche Dinge aufbewahrt werden, weiterhin natürlich eine Schlafgelegenheit. Diese besteht meist aus einem rechteckigen Holzrahmen, der je nach Vermögen mit Stroh oder Heu, Holzspänen oder gar Wolle ausgepolstert und mit einem am Rahmen festgenagelten oder fest gespannten Tuch abgedeckt wird. Dazu besitzt jeder Neristu noch eine Decke, Kopfkissen sind unbekannt.

Der wichtigste Raum einer jeden Wohnung ist der *Antranith*, ein großer, rechteckiger Raum, der oft eine Höhe von zwei Geschossen hat und oben von einer Galerie umgeben ist. Im Antranith spielt sich fast das gesamte Familienleben ab. Dort wird gefeiert, gegessen, die Kinder großgezogen und gelehrt, auch trifft man sich mit Freunden und Verwandten zum Gespräch. Stühle und Bänke allerdings wird man dort vergeblich suchen. Denn abgesehen von Wandschmuck, Teppichen, Sitzkissen, flachen Tischchen (die gewöhnlich nur zum Essen aufgestellt werden und ansonsten an der Wand lehnen) und zuweilen einem Ofen findet sich dort kein Mobiliar, es sei denn, man wollte Standbilder, Ziersäulen und Pflanzkübel als Möbelstücke bezeichnen. Allenfalls ein Stehpult mag man zuweilen noch entdecken, wenngleich solches eigentlich eher in den Arbeitsräumen zu finden ist.

Gleich neben dem Antranith befindet sich die *Chombo*, der zweitgrößte Raum der Wohnung, der gleichzeitig Küche und Speisekammer ist. Die Chombo hat mindestens zwei Eingänge, von denen einer direkt in den Antranith, der andere auf den Korridor hinaus führt. Ferner sei noch der *Zhanoth* erwähnt, der Badezimmer, Waschküche und meist auch Abort in einem ist. Leerstehende Kammern werden als Lagerräume für alle möglichen sonstigen Besitztümer genutzt. Es ist im Übrigen gang und gäbe, die Wohnung bei einer Veränderung der Familiengröße durch Umbau an die neuen Bedürfnisse anzupassen, so dass sich eine Wohnung (und damit auch die innere Aufteilung des Hauses) innerhalb weniger Jahre durchaus mehrfach verändern kann. Lediglich die Lage von Antranith, Chombo und Zhanoth bleibt dabei meist unverändert.

Der Vorliebe der Neristu für technische Spielereien ist es zu verdanken, dass nahezu jedes Haus eine eigene Wasserver- und -entsorgung hat. Denn in einem der tiefsten Keller findet sich eine Zisterne, in welcher das Regenwasser vom Dach gesammelt wird.

Manche Häuser haben zusätzlich zur Zisterne einen eigenen Brunnen im Keller, aufgrund der Kanali-



sation und der sonstigen unterirdischen Bauten ist die Zahl solcher Häuser mit Brunnen jedoch sehr gering. In die Wohnungen gelangt das Wasser mittels Handpumpen, welche sich für gewöhnlich in Chombo und Zhanoth befinden. In der Chombo befindet sich unter der Pumpe meist ein steinernes, irdenes oder metallenes Becken, das auch einen Abfluss aufweist. In der Zhanoth befindet sich der Abfluss meist in Form einer Mulde in einer Ecke und stellt gleichzeitig den Abort dar (Neristu hocken sich zum Verrichten ihres Geschäfts einfach über das Loch). Durch ein ausgeklügeltes Rohrsystem wird das Abwasser in die Kanalisation, in seltenen Fällen auch in die Gosse geleitet. Abfälle werden durch ein weiteres in der Chombo befindliches Rohr in den so genannten Rattenkeller oder *Gerrakko* hinab geworfen und dienen den dort gezüchteten Ratten und Hohlmaden als Futter.

Neben den Be- und Entwässerungsleitungen verfügen viele Häuser auch über ein Belüftungssystem, das mit vielen Rohren und Ventilatoren dafür sorgt, dass unangenehme Gerüche aus Zhanoth, Chombo oder den Werkstätten wie auch aus dem *Gerrakko* sich nicht im ganzen Haus verbreiten, sondern nach draußen gelangen können. Diese Rohre ragen meistens einfach aus dem Dach heraus, sind aber von oben mit einer Abdeckung versehen, so dass kein Regen hinein laufen kann. Ähnliche Entlüftungseinrichtungen sind häufig auch Bestandteil der Abwasserleitungen. Durch die Belüftungsrohre wird auch der Rauch aus den kisten- oder zylinderförmigen Heizöfen (*Cholk*) nach draußen getragen, die für gewöhnlich nur im Antranith zu finden sind. In den übrigen Kammern werden bei Bedarf kleine Kohlebecken aufgestellt. Da diese Entlüftungsrohre sehr weit oben enden, werden die üblen Gerüche zumeist vom Wind in die anderen Stadtteile getragen und stützen so die Behauptungen über die Unreinlichkeit der Neristu.

Die Werkstätten und Handelsstuben der Neristu befinden sich vornehmlich im Erdgeschoss und im Keller eines jeden Gebäudes und unterscheiden sich von den Wohnungen nur durch etwas breitere Gänge, größere Räume und sowie größere Tür- und Fensteröffnungen. Lediglich geheime Räume wie beispielsweise

die Fälscherstube eines Graveurs sind nur durch geheime Gänge erreichbar. So dringt allortorten der Geruch von Farbe, Holz und Leder, Kohle, Feuer und Stahl, Blut, Gewürzen und Speisen wie auch die dazugehörige Geräuschkulisse durch die Gassen.

Aufgrund des Zusammenlebens der einzelnen Cirkel sowie Geräuschen und Gerüchen ist es oftmals – insbesondere für Neristu – möglich, ohne Nachfragen auch in einem unbekannten Nerenith das gesuchte Gewerbe zu finden, indem man einfach die Ohren spitzt und im wahrsten Sinn des Wortes immer der Nase nach geht. Lediglich die Chomma und Jambon genannten Brätereien und Essstuben findet man überall im ganzen Nerenith zwischen den einzelnen anderen Cirkelstuben und -werkstätten, wenngleich die Cirkelmitglieder ebenfalls zusammen in einer Gasse wohnen und auch dort weitere Lokalitäten betreiben.



Hinter bzw. zwischen den Häusern findet sich häufig ein kleiner Innenhof, der meist zu mehreren Gebäuden gehört und nur selten größer ist als die Grundfläche eines der zugehörigen Häuser. Hier fertigen die neristischen Handwerker bei Bedarf jene Dinge an, für die die Werkstätten zu klein sind, und transportieren sie schließlich durch ein Tor hinaus in die Gassen. Besonders große Waren werden zum Teil sogar direkt in der Gasse angefertigt. Den Hof müssen sich die Handwerker jedoch mit spielenden Kindern, Pflanzen aller Arten und auch dem Federvieh teilen.

Orte der Geselligkeit – Chomma und Jomban

»Wo auch immer du hingehst, an fast jeder Ecke wirst du einen Neristu finden, der irgendeine Speise in sich hineinstopft. Aber das kommt nicht

von ungefähr, denn in jeder Straße findest du eine neristische Essstube, wo die Vierarmigen gegrilltes Geflügel und Ratten einfach aus einem Fenster heraus verkaufen. Und so ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass es überall in den Straßen nach Essen riecht, so man denn diesen Geruch überhaupt mit Essen in Verbindung bringen mag, denn es riecht zuweilen doch ganz anders als alles, was unsere Nasen als Essensgeruch empfinden.«

—Saltycos, ein Herumtreiber aus Koromanthia

Essen scheint eine der liebsten Beschäftigungen des nachtgrauen Volkes zu sein. Und so ist auch die Anzahl der Lokalitäten in einem Nerenith wesentlich größer als in anderen Vierteln einer Stadt. Tatsächlich verzehren Neristu weitaus häufiger als andere Rassen einen kleinen Imbiss zwischendurch, der zumeist im Straßenverkauf erworben wird. Neben den

kleinen Brätereien (in der Sprache der Vierarmigen *Chomma* geheißen), die ihre Waren direkt auf die Straße hinaus verkaufen oder gar mit einem transportablen Ofen in den Gassen selbst zubereiten, gibt es ferner die tatsächliche Essstube (auf Neristal *Jomban* genannt), die jedoch eine breiteres Sortiment an Gerichten anbietet. Beiden Lokalitäten ist gemeinsam, dass die dort verkauften Speisen im Stehen vertilgt werden, denn Sitzgelegenheiten gibt es keine. Vielmehr erfolgt

das Verspeisen von Gerichten aus einer *Chomma* direkt auf der Straße und noch dazu nahe der Bräterei, so dass die Gassen dort oftmals regelrecht von essenden Neristu verstopft sind.

Daneben kennen die Neristu noch die *Jombanoulli*, welche gewissermaßen eine Steigerung der gewöhnlichen Essstube darstellt und einer menschlichen Taverne am nächsten kommt. Allerdings besteht eine solche *Jombanoulli* aus etlichen kleineren Räumen und Nischen, die mit Sitzkissen ausgestattet sind und daher im Großen und Ganzen einem Antranith ähneln. So begibt man sich auch nur dann in eine *Jombanoulli*, wenn man sich dort lange aufzuhalten und ebenso lange zu speisen gedenkt. Der Umstand, dass sämtliche Kammern mit einem Vorhang zugezogen werden, hat unzweifelhaft dazu beigetragen, dass gerade an einem solchen öffentlichen Ort die meisten krummen Geschäfte und zweifelhaften Verträge abgeschlossen werden.



Gastliche Höhlen – die Overcha

«Oh, ich sage dir, solltest du jemals mit den Neristu Geschäfte machen, dann suche dir eine Unterkunft in einer ordentlichen Herberge, denn in ihrem Viertel wirst du keine anständige Schlafstatt finden!»

—Ein reisender Händler zu einem anderen

Eine neristische Herberge, *Overcha* genannt, unterscheidet sich dem Grunde nach kaum von einer neristischen Wohnung. Speiseraum nebst Küche befinden sich im Erdgeschoss, die übrigen Stockwerke sind mit einzelnen Schlafzimmern ausgestattet. Die Wirtsleute wohnen gewöhnlich unter dem Dach. Im Regelfall befindet sich auf jeder Etage ein Gemeinschaftswaschraum, der von allen Gästen genutzt wird, woran sich Nicht-Neristu jedoch zumeist stören, da diese Räume wie in den Wohnungen auch den Abtritt enthalten. Die Gänge zu den einzelnen Räumen sind jedoch weitaus weniger verwinkelt als in Wohnhäusern, was in erster Linie daher rührt, dass eine *Overcha* nicht so häufig umgebaut wird wie andere Häuser.

Häuser der Kunst in Bildern, Klängen und Bewegungen – Zusuka und Rudocco

«Ach, was sind sie nur für ein eigenartiges Volk! Unsereins begibt sich in die Paläste der Optimaten, um die eigene Kunstfertigkeit unter Beweis zu stellen, Gemälde und Statuen anzupreisen oder einfach nur mit Körperspiel oder Stimme für Wohlgefallen zu sorgen. Und was machen diese vierarmigen Banausen? Sie stellen ihre Werke in irgendwelche Ecken in ihren Theatern, wo sie kaum jemand wirklich sehen kann. Wie sollte man auch Augen haben für die neristische Kunst, so fein und edel sie auch sein mag, wenn man Hals über Kopf aus dem Saale stürmt bei all den wirren Stücken, die sie dort aufführen? Und wer mag schon ihre schaurige Musik ertragen? Ich für meinen Teil nicht!»

—Ein amaunischer Künstler zu einem menschlichen Kollegen

Neben ihren Wohnungen und Werkstätten kennen die Neristu nur einen weiteren Ort, an dem sie ihre Kunstfertigkeit anderen zugänglich machen. Dieses Zentrum ihrer Kultur, in ihrer eigenen Sprache *Zusuka* genannt, ist gewissermaßen eine Mischung zwischen Kunsthalle, Museum und Schauspielhaus.

Der gewöhnlich als Schauhalle (*Sukam*) bezeichnete Bühnensaal befindet sich stets in der Mitte des Gebäudes und ist mehrere Stockwerke hoch, so dass man das Geschehen auf der Bühne von etlichen Balkonen, Emporen und Galerien beobachten kann. Die Bühne selbst hat gewöhnlich die Form eines in den Raum hinein ragenden Dreiecks, dessen Spitze im Mittelpunkt eines Kreises liegt, der die Hauptbühne darstellt, auf welcher sich der größte Teil des künstlerischen Geschehens abspielt.

Die Wege zum Erreichen der Zugänge zu den einzelnen Emporen und Galerien führen wie in den Wohnhäusern der Neristu durch etliche verwinkelte Gänge, die immer wieder in kleine Nischen münden, in welchen dem gewillten Betrachter allerlei Kunstgegenstände vom einfachen Gemälde über Gravuren bis hin zu Wandteppichen und Statuen präsentiert werden. Ab und an findet sich dabei auch eine größere Nische, in denen die Angehörigen der im Kunsthandwerk tätigen Cirkel ihre Arbeiten an interessierte Besucher zu verkaufen versuchen.

Beim Betreten der *Zusuka* hat der Besucher ein Eintrittsgeld zu entrichten, das noch dazu von Tag zu Tag verschieden sein kann und letztlich davon abhängt, ob und was für ein Stück aufgeführt wird. Es hat auch keinerlei Einfluss auf die Eintrittshöhe, wenn man die Aufführung gar nicht besuchen und nur ein wenig durch die Gänge schlendern möchte, was insbesondere beim ersten Besuch nicht-neristischer Gäste für Verwirrung und Aufruhr sorgen kann. Unkundige Besucher wählen im übrigen häufig den Balkon (*Khovech*) als Platz aus, um sodann während der Aufführung bestürzt festzustellen, dass sie von dort lediglich die runde Hauptbühne sehen, die Ereignisse insbesondere an der Basis des dreieckigen Bühnenteils aber überhaupt nicht wahrnehmen können, da sich die Balkone allesamt direkt darüber befinden. Vom Boden (*The-razha*) wie auch von den Emporen (*Hemthora*) und den noch höher gelegenen Galerien (*Ghal-racha*) aus hat man jedoch Einblick auf die gesamte Bühne, wenngleich es dort zuweilen sehr eng und gedrängt zugeht. Stühle oder Sitzbänke gibt es nicht, so dass insbesondere längere Aufführungen arg an Geduld und Durchhaltevermögen zehren, denn stundenlanges Stehen ist beileibe nicht jedermanns Sache.

«Neristu kämpfen nicht, mein Freund, zumindest nicht gerne. Aber dennoch kann man sie oft in ihren Arenen finden, in denen sie die Kunst der Bewegung üben, von der man sagt, dass sich dahinter eine geheime Kampfkunst verbirgt. Und glaube nicht, das Wort *Arena* sei

weit hergeholt, denn Kämpfe gibt es dort immer wieder, wenn auch kaum unter Neristu! Solltest du einmal knapp bei Kasse sein, gehe ruhig dahin. Unsereins kann in den Turnieren ohnehin kaum einer besiegen!»

—Ein leonischer Gladiator zu einem anderen

Ganz im Gegensatz zur gestaltenden Kunst in Musik, Schauspiel und Gestaltung befindet sich die Kampfkunst, die in der so genannten *Rudocco* gelehrt und gelernt wird. Eine *Rudocco* ist jedoch nicht nur Schule, sondern auch Wettkampfarena, denn neben Übungssälen und den Wohnstätten der Lehrer findet sich dort auch ein rechteckiger oder quadratischer Kampfplatz von 5 bis 8 Schritt Seitenlänge, um den herum sich auf mehreren Ebenen hölzerne Galerien erheben, von denen Zuschauer das Geschehen beobachten können. Zu diesem *Docca* genannten Wettkampplatz besteht im Gegensatz zu den übrigen Bereichen der *Rudocco* ein allgemeines Zugangsrecht, zumal sich dort gewöhnlich auch Buchmacher aufhalten, bei denen man auf den Ausgang eines Kampfes wetten kann. Kämpfe finden dort beinahe täglich statt, sei es zu Anschauungs- oder Übungszwecken oder auch zur Bereinigung eventueller Ehrenhändel (die jedoch in der Regel weniger unter Neristu selbst, sondern vielmehr zwischen Neristu und Angehörigen anderer Rassen bestehen). Gegen einen gewissen Betrag können dort auch Nicht-Neristu öffentlich Streitigkeiten austragen, was unter den Augen der imperialen Obrigkeit auf den Straßen kaum möglich ist.

Eine *Rudocco* bietet neristischen Charakteren den Vorteil, die Dienste eines Lehrmeisters zur Steigerung ihrer Kampffertigkeiten in Anspruch nehmen zu können. Lehrmeister lassen sich im Regelfall für alle Waffenlosen Nahkampftechniken (mit Ausnahme von *Schwanzangriff* und *schmutzigen Tricks*) sowie für die bewaffneten Nahkampffertigkeiten *Messer/Dolche*, *Scharfe* und *Stumpfe Hieb- und Stößwaffen*, *Bastardstäbe*, *Stäbe* und *Handgemengewaffen* sowie *Linkshändig* finden. Darüber hinaus sind sie zumeist auch in diversen Selbstbeherrschungstechniken geschult und geben dieses Wissen an lernbegierige Schüler weiter. Den Talentwert der Lehrer in der vom Helden gewünschten Fertigkeit sollten Sie mit *1W6+9*, den Talentwert *Lehren* mit *1W6+6* ermitteln. Die üblichen Steigerungskosten für das Lernen bei einem Lehrmeister sind dabei natürlich weiterhin zu entrichten. Bedenken Sie dabei jedoch, dass die Neristu kein Kampfvolk sind und auch die Zahl der Lehrmeister nicht allzu groß ist. Mehr als 3 Steigerungen im (myra-



nischen) Jahr auf die vorgenannten Talente durch den Besuch eines Lehrmeisters in einer Rudocco sollten Sie Ihren Spielern daher nur in Ausnahmefällen gestatten.

An manchen Tagen finden innerhalb des Doccas regelrechte Turniere, die so genannten *Doccamiru* statt, an denen ein jeder unabhängig von Stand und Rasse gegen die Entrichtung eines geringen Startgeldes teilnehmen kann. Die Ränge der Galerien platzen dann meist förmlich aus ihren Nähten, denn jeder Kämpfer pflegt Freunde und Gefährten mitzubringen, die ihn lautstark anfeuern. Die Teilnahme am *Doccamiru* verspricht neben Ruhm und Ansehen natürlich auch Aussichten auf einen Geldgewinn (meist die Hälfte der Startgeldeinnahmen), wenngleich schon manchem Sieger eben jenes Geld auf dem Weg nach Hause von finsternem Gelichter wieder abgenommen wurde.

Das weitaus bekannteste Turnier ist das alljährliche *So'Doccamiru* von Dorinthapoles, welches – treffender Weise – am Streittag in der dritten None des Chrysir beginnt. Dieses Ereignis zieht nicht nur etliche Wagemutige und erfahrene Kämpfer an, sondern auch viel imperiales Volk, das sich an den Kämpfen zu ergötzen gedenkt. Manchmal kann man in den Reihen der Zuschauer gar die ein oder andere Triopta erblicken.

Als Absonderlichkeit des *Doccamiru* sei schlussendlich noch erwähnt, dass ein jeder (nicht-neristische) Kämpfer sich verpflichten muss, im Falle des – zuweilen durchaus vorkommenden – Ablebens im Docca seine sterbliche Hülle der Rudocco zu vermachen. Diesen Anspruch setzten die Neristu im Fall der Fälle auch gnadenlos durch.

Was jedoch anschließend mit dem Leichnam geschieht, kann – wie von der imperialen Bevölkerung auch – nur spekuliert werden. Die herausragenden anatomischen Kenntnisse des vierarmigen Volkes sind jedoch kaum von der Hand zu weisen.

Verborgene Tiefen – Chumar und Dulam

»Ach, was bist du doch für ein tumber Geselle! Natürlich hat der Harolithu keinen eigenen Laden, in dem du die Waren abholen kannst, ich habe dir doch gesagt, dass du ihn auf dem Markt suchen musst! Da kannst du gleich noch einmal losgehen! Also auf, und vergiss nicht, dass sich der Markt unter der Erde befindet!«

—ein Handwerker aus Dorinthapoles zu seinem Lehrling

Natürlich werden neristische Waren nicht nur in den Werkstätten und Läden der einzelnen Cirkel umgeschlagen, sondern wie im übrigen Imperium auch auf dem Markt. Ein neristischer Markt, *Chumar* geheißen, liegt grundsätzlich unterhalb der Oberfläche, kann aber auch von Nicht-Neristu problemlos aufgesucht werden, zumal der Weg dorthin gewöhnlich auf Nachfrage anstandslos gewiesen wird. Der Chumar ähnelt im Großen und Ganzen einem höhlenartigen Gewölbe, in welchem die Neristu ihre Stände aufbauen und ihre Waren loszuschlagen versuchen. Innerhalb großer Nerenithe kann es dabei durchaus vorkommen, dass der vorhandene Platz auf dem eigentlichen Boden nicht ausreicht und daher einige Flächen mit hölzernen oder steinernen Podesten, Gerüsten und ähnlichem überbaut sind, um allen ausreichend Platz zu bieten. Bei den Ständen handelt es sich weniger um Marktstände, wie sie gewöhnliche Helden von den imperialen Märkten gewohnt sein dürften, sondern um lange Tischreihen, auf denen die Waren ausgelegt und angepriesen werden. Manche Cirkel errichten sogar kleine Buden auf dem Chumar, die in ihrem Besitz stehen und nur von den Cirkelmitgliedern genutzt werden dürfen.

Die Tische hingegen stehen allen gleichermaßen zur Verfügung, und wer etwas verkaufen will und nicht auf eine Bude zurückgreifen kann, nimmt sich den nächsten Tisch, der frei ist. Dieses Verhalten hat dazu geführt, dass ein Chumar noch um einiges unübersichtlicher ist als der eigentliche Nerenith, zumal die Stände der einzelnen Gewerbe im ganzen Chumar verstreut und noch dazu an jedem Tag an einem anderen Ort zu finden sind.

Der Chumar ist auch der Ort, an dem sich mit etwas Glück gestohlene Besitztümer wieder finden lassen. Denn in der großen Unübersichtlichkeit des geschäftigen Treibens findet sich für Hehler – von der heimatlichen Kammer einmal abgesehen – kaum ein besserer Ort, Diebesgut wieder loszuschlagen. Und wenn auch nur ein Bruchteil der Behauptungen des übrigen imperialen Volkes wahr ist, haben die bleichblauen Diebe auf dem Chumar nicht unbedeutliche Mengen an Hehlerware und sonstigen illegalen Gegenständen im Angebot (nach denen man aber zumeist gezielt fragen muss).

»Eigenartigerweise dringen aus den neristischen Vierteln keinerlei Meldungen über Vorfälle nach außen, die ein Eingreifen unsererseits erfordern würden. Es muss somit eine ordnende Hand geben, welche die Aufgaben der Gardien erfüllt, denn auch die – zugegebenermaßen seltenen – Kontrollgänge durch die Viertel der Vierarmigen haben bislang keinerlei Gründe zur Beanstan-

dung gegeben. Auch die wenigen neristischen Angehörigen der Gardien schweigen sich darüber aus und betonen vielmehr die Ordnungsliebe ihres Volkes als Ursache für eben jene Unauffälligkeit. Allerdings sei an dieser Stelle nochmals explizit festgehalten, dass es nach Angaben diverser subversiver Elemente einen geheimen Rat geben soll, welcher die Angelegenheiten der Neristu auf eben vierarmige Weise regeln würde. Orte und Zeiten solcher Zusammenkünfte konnten weder ermittelt noch der Wahrheitsgehalt dieser Behauptungen nachgewiesen werden. Es dürfte jedoch unklug sein, die Existenz eines geheimen Rates für Hirnospinste zu erklären und auf weitere Untersuchungen zu verzichten.«

—Aus einem Bericht an den Trondinar von Corabeniu, 4318 IZ, unter Verschluss

Jeder Nerenith beherbergt einen *Dulam* genannten unterirdisch gelegenen Versammlungssaal, in welchem sich die Neristu zu allerlei Beratungen und Ritualfeiern versammeln. Die Zugänge zu diesem Raum sind gut verborgen und befinden sich zumeist in den Kellern einzelner Häuser. Es wird peinlichst darauf geachtet, dass kein Nicht-Neristu Zugang zum Dulam erhält.

Dieser Versammlungsraum ähnelt von seiner Gestaltung her am ehesten einer Höhle und erhöht sich zu den Rändern hin. Diese Erhöhungen sind meist treppenartig ausgeschlagen oder gemauert, vereinzelt auch aus einfachen Holzstufen zusammengezimmert. Auf diesen Treppen nehmen bei den Versammlungen die einzelnen Neristu Platz, wobei sich Cirkelgeschwister stets zueinander zu setzen pflegen. In der Mitte des Dulam erhebt sich ein ebenfalls gemauertes Podest, welches den Cirkeloberhäuptern Platz bietet, so dass diese bei den Beratungen auch von allen gesehen und verstanden werden können. Ähnliche Versammlungssäle finden sich häufig auch zentral in (oder besser unter) den jeweiligen Gassen der einzelnen Cirkel und können zumeist über geheime Gänge direkt aus den einzelnen Häusern erreicht werden.

Pfeiler der Götter – der Dir-An-Sun

»Schau dir die Vierarmigen an, was für ein Aufhebens sie um ihren Pfeiler machen, und dann sieh einmal hin, wie oft sie das ihnen ach so wichtige Gebäude betreten. Da halten sie sich für ein ebenso frommes Volk wie die Löwenviecher, ohne in ihrem Tempel jemals einen Gottesdienst abzuhalten. Ich sage dir, die haben da irgendetwas zu verbergen!«

»Wenn du so begierig auf ihre Geheimnisse bist, dann geh doch einfach einmal hinein! Aber du



traust dich ebenso wenig wie alle anderen, gib es doch zu! Ich sage dir, wer sich da hineinwagt, der ist des Todes!

—Gespräch zweier menschlicher Spitzel

Der *Dir-An-Sun*, von Nicht-Neristu zumeist einfach als Pfeiler bezeichnet, ist das geistige Zentrum der neristischen Gesellschaft und den beiden Gottheiten Annereton und Ansumya geweiht. Für gewöhnlich befindet sich dieses als hoher, steilwandiger Pyramidenstumpf erbaute Gotteshaus (welches mit imperialem Dispens auch die Höhe des Horaspalastes erreichen kann) zentral im Nerenith und grenzt auch als einziges neristisches Gebäude nicht an ein anderes an. Allerdings wird der *Dir-An-Sun* von den meisten Neristu nur selten betreten, denn er ist vor allem Begräbnisstätte und Wohnung der Priesterschaft.

Die Götterdienste finden üblicherweise auf den Dachterrassen der einzelnen Häuser statt, zumal fast jeder Cirkel einen Annereton-Priester (*Khaner'ra*, auch Wegbegleiter genannt) in seinen Reihen hat, der auch dort wohnt. Aus diesem Grunde beherbergt der *Dir-An-Sun* nur sehr wenige *Khaner'ra*, da ihre Aufgabe in der Begleitung der Lebenden liegt, während den Priesterinnen Ansumyas (*Dur'an*) die Betreuung der Körper und Seelen in der Zeit zwischen Tod und Wiedergeburt obliegt, welche sie in ihrem Wirken und auch Wohnen an den Pfeiler bindet.

Die Bestattung der Mumien erfolgt in Nischen stehend sowohl im oberirdischen als auch im unterirdischen Teil des *Dir-An-Sun*. Die Wohnungen der Priesterschaft und die einzelnen Ritualkammern befinden sich allesamt im oberirdischen Teil, während sich die magischen Kammern zur Fesselung der *Nerolui* immer dicht unter der Dachterrasse befinden, damit sie der bannenden Kraft von Mond und Sternen möglichst nahe sind. (Weitere Informationen zum Totenkult der Neristu finden Sie in *MM*, Seite 108.)

Niemand außer den *Dur'an* vermag zu sagen, wie viele Mumien in den Bestattungsnischen ruhen und wie weit die Gänge unter dem *Dir-An-Sun* in die Tiefe führen, doch die Priesterinnen verlieren darüber kein Wort. Alte Mythen und Legenden der Neristu sprechen jedoch davon, dass Ansumya selbst auf Bitten ihrer Priesterinnen immer neue Gänge und Nischen schafft.

Profession: Khaner'ra (Annereton-Priester)
(KL 11, IN 13, CH 13, Vorteil Breitgefächerte Bildung [dabei stellt diese Profession grundsätzlich die Zweitausbildung dar]; GP 10; nur für männliche Neristu)

Die *Khaner'ra* (Ez. und Mz.) oder Wegbegleiter (die korrekte Übersetzung aus dem Neris-

tal lautet eigentlich 'Seelenführer'), wie die Priester des Annereton auch genannt werden, leiten ihr Volk durch die irdischen Leben, während die ausnahmslos weibliche Priesterschaft Ansumyas ihren Dienst am Volk für Zeit zwischen den Leben versieht. So ist es kaum verwunderlich, dass die *Khaner'ra* inmitten der neristischen Gesellschaft stehen und auch einem Cirkel angehören, bei welchem sie wohnen, denn dort können sie ihre Aufgabe zweifelsohne am besten vollziehen. Ihre wichtigste Aufgabe ist die Lehre von der Reinkarnation der Seelen und die damit verbundene Sammlung von Wissen und Vervollkommen der Existenz. Aus diesem Grunde absolvieren alle *Khaner'ra* vor ihrer Priesterschaft eine weltliche Ausbildung und betreuen daher in ihrem Priesteramt auch zumeist ihren eigenen Cirkel. Einen eigenen Cirkel der *Khaner'ra* gibt es (im Gegensatz zu den *Dur'an* genannten Priesterinnen Ansumyas) nicht.

Nur wenige *Khaner'ra* leben im *Dir-An-Sun*, und diejenigen, die nicht bei ihren Cirkelgeschwistern bleiben, ziehen durch das Land, um sich um jene zu kümmern, die fern der Städte und eines *Dir-An-Sun*s leben oder keinen Wegbegleiter in ihren Reihen haben. Zudem stellt auch diese Wanderschaft eine Mehrung von Wissen dar, welches später an Schüler oder andere *Khaner'ra* weitergegeben werden kann.

Zum *Khaner'ra* fühlt man sich im Laufe seines Lebens durch ein einschneidendes Erlebnis oder eine innere Stimme berufen. Üblicherweise widerfährt dem Neristo dieses Erlebnis während der Lehrzeit, so dass er alsbald nach Abschluss seiner Ausbildung Schüler eines *Khaner'ra* wird, welcher fast niemals dem eigenen Cirkel angehört. Auf diese Weise eignet sich der Schüler schon während seiner *Khaner'ra*-Lehrzeit weiteres Wissen aus dem Beruf seines Lehrers an. Innerhalb der neristischen Priesterschaften gibt es (abgesehen von den untergeordneten Schülern) keinerlei Hierarchie, denn vor den Göttern sind alle gleich. Allerdings sind die *Khaner'ra* innerhalb ihres Cirkels der üblichen Rangfolge unterworfen. Zeichen der Priesterschaft eines *Khaner'ra* sind seine Priestergewänder, die jedoch nur zu bestimmten rituellen Anlässen getragen werden und aus *Zhallit* geschneidert werden, einem Stoff, der vollständig aus Neristu-Haar gewebt wird und auch Haare des Priesters selbst enthalten muss. Der *Si'Khaner'ra*, der wie die übliche neristische Oberbekleidung als kurze, seitlich geschlitzte Tunika geschnitten ist (ein identisches Ritualgewand findet sich als *Si'Dur'an* bei den Priesterinnen Ansumyas), wird bei unterschiedliche Ritualen und Feierlichkeiten getragen: etwa beim Seelenbeschauen (einem Ritual im *Dir-An-Sun*

kurz nach der Geburt eines Neristu, welches *Khaner'ra* und *Dur'an* als einzigen Glaubensakt gemeinsam vollziehen, da hier eine Seele zurück ins Leben gegeben wird) oder bei den verschiedenen Initiationsriten innerhalb des Cirkels (wie den Feierlichkeiten zu Beginn und Ende der Lehre junger Neristu).

Der *Thal'Khaner'ra* (ebenso geschnitten wie der *Si'Khaner'ra*, jedoch knöchellang und an der Hüfte nicht geschlitzt) wird beim Totenzug sowie zu den meisten nächtlichen Gebetsstunden und Gottesdiensten angelegt. Beide Gewänder können bei einigen speziellen Ritualen durchaus auch einziges Kleidungsstück sein.

Als letztes ist noch – obwohl kein Gewand im eigentlichen Sinne – der *Nar'roth* zu nennen, eine Y-förmige Stola, die als Würdensymbol über der Festtagsrobe getragen wird.

Ausweichen +2, 2 weitere WKF +1, 1 NKF +1, 1 FKF +2, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Lehren +4, Überreden +2, Überzeugen +3, Anatomie (Neristu) +1, Götter und Kulte (Neristu) +3, Volkskunde (Neristu) +2, Sternkunde +2, Lesen/Schreiben +2, Heilkunde Seele +3, Webkunst +1 sowie 5–10 weitere Talente aus den Bereichen Wissen und Handwerk um insgesamt +12 (max. +3 je Talent), die alle aus der Erstprofession des Lehrers stammen sollten.

Beachten Sie dabei bitte die Regelungen zum Vorteil Breitgefächerte Bildung. Boni auf vorstehend genannte Fertigkeiten sollten nur auf die bereits durch die Erstprofession gewählten Talentpunkte vergeben und nur um den halben Wert (aufgerundet) angerechnet werden dürfen.

SO+1

KE 12; orientieren Sie sich bei den Wundern an den aventurischen Mirakeln der Boron- und der Marbo-Geweihten sowie zusätzlich je nach erlernter Erstprofession an den Wundern Ingerimms (für Handwerksberufe), Hesindes (für Wissenschaftler und Künstler), Peraines und Traviass (für haus- und landwirtschaftliche Berufe) oder Aves' und Phexens (für 'reisende' Berufe, Schmuggler, Diebe); für einige Berufe können auch Rahjas (Braucher, Brenner, Winzer, Gesellschafter und auch Musikanten) und Firuns (Ratten- und Kopfgeldjäger) Mirakel herangezogen werden.

Ausrüstung: Friedensstifter, Neristu-Stab, verbreitete Kleidung (neristisch), Sandalen, Neristu-Festtagsrobe, Priestergewänder (*Si'Khaner'ra*, *Thal'Khaner'ra*, *Nar'roth*), lederne Umhängetasche, Geldbeutel sowie die übliche Grundausrüstung der Erstprofession

AV: N.A. (ggfs. aber für die Erstprofession)



Körperpflege

»Du gibst dich mit diesen Vierarmigen ab? Willst du genauso dreckig und verlaust sein wie diese Rattengesichter? Was soll denn der Honorar von uns denken?«

—Ein angesehener Handwerker aus Sidor Corabis zu seinem Sohn

Auch wenn man den Neristu im allgemeinen Schmutzigkeit nachsagt und sie häufig mit Ratten vergleicht, sind sie ein sehr reinliches Volk. Nicht nur die Wohnungen werden sauber gehalten (eine Aufgabe, die die Familie gemeinsam erfüllt), auch der eigene Körper wird tagtäglich gereinigt (meist sogar zweimal: nach dem Aufstehen und vor dem Schlafengehen), indem er mit einem nassen Schwamm gründlich abgerieben wird.

Dieser Schwamm ist nichts anders als die geschälte und getrocknete Frucht der Luffa-ranke, die an vielen Häusern eines Nerenith emporwächst. Durch das Abreiben mit dem rauen Luffaschwamm wird sowohl die Durchblutung der Haut gefördert wie auch die feine Körperbehaarung regelrecht gestriegelt. Ebenso wird das Haupthaar regelmäßig gewaschen und mit Kamm und Bürste bearbeitet. Ein fester Bestandteil der Körperpflege ist auch das Einreiben der Haut mit Fett oder Öl, insbesondere als Schutz vor Sonnenlicht. Denn die lichtempfindliche Haut der Neristu ist weitaus anfälliger für einen Sonnenbrand als die eines Menschen. Ein Neristu auf Reisen, der mehrere Tage lang keine Gelegenheit hat, sich zu waschen, kann seinen Begleitern durchaus jegliche Laune vermiesen.

Kleidung und Schmuck

»Eine von den anderen Bewohnern des Gildenlandes, insbesondere den Katzengestaltigen gemiedene Rasse sind die vierarmigen Neristu. Durch ihre bevorzugt dunkle Kleidung sind sie in der Nacht nur schwer zu erkennen, so dass verständlich ist, dass viele Imperiale sich in ihrer Nähe unwohl, ja sogar bedroht fühlen, und niemand weiß wirklich, was sie in ihren großen Beuteln und Gürteltaschen so alles mit sich führen, ganz zu schweigen von allerlei Waffen, die man unter den weiten Umhängen verbergen kann.«

—Fragment aus Berichten der Harika-Expedition

Neristische Kleidung ist in erster Linie praktisch und zweckmäßig: Im Alltagsleben bevorzugen beide Geschlechter eher schwarze, enge Hosen (oft Echsenleder) und seitlich geschlitzte, breitschultrige Oberteile namens *Tencha* (ebenfalls

gerne aus Leder), die in einen breiten Gürtel gesteckt werden, an dem allerlei Gerätschaften und große Taschen hängen. Bei eventuellen nächtlichen Tätigkeiten sind ihre Umrisse meist durch einen weiten, graublauen Kapuzenmantel verhüllt. Als Festtagsgewänder tragen sie häufig dunkle Roben mit weiten Ärmeln, durch die jeweils beide Arme passen und die mit silbernen Mond- und Sterne-Stickereien geschmückt sind.

Sandalen (*Quamscha*) und knöchel- bis kniehohe Schnürschuhe (*Tabi*) stellen das gewöhnliche Schuhwerk dar. An Materialien finden dabei Leder, aber auch feste Stoffe Verwendung, die zum Teil mehrlagig verarbeitet werden. Beide Arten weisen zwischen dem großen Zeh und den übrigen Zehen eine Lücke in der Sohle auf, so dass man auch mit Schuhwerk an den Füßen ein Seil hinaufklettern und sich dabei mit den Zehen festhalten kann. Für längere Wanderungen oder Arbeiten, bei denen die Füße geschützt werden sollen, fertigen die Neristu darüber hinaus vereinzelt auch Schnallenstiefel aus festem Dickleder an.

»Im Schlaf, mein Kind, sind wir den Göttern fast ebenso nahe wie zwischen Vergehen und Geburt. Warum also sollen wir uns zum Schlaf in andere Kleider hüllen als jene, die wir zwischen unseren Leben tragen?«

—Bhutiru, Khaner'ra aus der Sippe der Silberschmiede von Sidor Corabis

Neristu schlafen nackt, auch jeglicher Schmuck wird abgelegt. Dieser Brauch ist religiöser Herkunft, denn tatsächlich sterben fast alle Neristu, die nicht durch Waffen oder elementare Gewalt ein Ende finden, im Schlaf und wollen so vor Annereton treten, wie sie von Ansumya in die Welt gestellt wurden. Zudem hat dieses Verhalten durchaus auch praktische, von der Körperpflege herrührende Gründe, da sie sich so zwischen dem abendlichen und morgendlichen Waschen nicht wieder anziehen müssen.

»Dieser Silberschmuck hier? Den kannst du dir doch ohnehin nicht leisten, ist eine Arbeit von den Vierarmen. Immerhin war dir der Armreif schon zu teuer, und diese Halskette kostet das Fünffache.«

—Ein cantaresischer Kaufmann zu einem jungen Amaunir

Ringe, Ohrringe, Arm-, Fuß- und Halsreifen stellen die liebsten Schmuckstücke der Neristu dar, doch auch filigrane Ketten um Hals und Hüften werden gerne getragen. Dabei bevorzugen sie helle Metalle wie polierten Stahl und Silber, die an die Farbe des Mondes und der

Sterne erinnern, doch auch Schmuckstücke aus Leder, Holz, Stein und Knochen werden als Gaben Ansumyas gerne getragen. Gold und Edelsteine finden für Schmuck fast keine Verwendung, vom Mondstein einmal abgesehen. Für Ohrgehänge und Kettenanhänger stellen Mond und Sterne sowie Ornamente die bevorzugten Motive dar, Sonnensymbole hingegen sind verpönt. An Stelle von Ketten finden auch Lederbänder Verwendung, ebenso sind bunte, durchaus auch bedruckte Tücher beliebt, die zusammengerollt und um Knöchel, Handgelenk oder Oberarm gewunden oder zuweilen als Stirnbänder getragen werden. Ein weiterer verbreiteter Schmuck sind Tätowierungen, die fast ausschließlich aus Ornamenten bestehen. Bevorzugt werden Hautbilder mittig zwischen die Schulterblätter, über dem Gesäß, unter dem Bauchnabel sowie zwischen Schlüsselbein und Brust, selten auch im Nacken aufgetragen, gleich so, dass die Wirbelsäule bzw. die Verlängerung des Brustbeins eine Spiegelachse durch die Tätowierung bildet. Weiterhin sind Oberarme sowie kreisförmige Bilder um Bauchnabel und Brustwarzen beliebte Stellen. Angehörige eines Tätowiererkreises sind leicht an der Menge der Hautbilder zu erkennen, da sie oft an nahezu allen vorgenannten Körperregionen mit ihrer eigenen Kunst geschmückt sind.

Essen und Trinken

»Sieh sie dir an, diese grauen Rattengesichter! Ich will mir gar nicht vorstellen, was die noch alles in sich hineinstopfen! Ein alter Freund von mir hat mal, als wir am Verhungern waren, so einen Fraß von den Vierarmigen gegessen, und weißt du, was dann war? Zwei Tage später ist er krepirt! Hat sich dabei gewunden wie ein Wurm, der Ärmste! Nee, was ein Neristu einmal in den Fingern hatte, dass esse ich bestimmt nicht!«

—Ein Bettler aus den Gassen von Dorinthapoles

Das Essen ist nach Handwerk und Glaubensausübung der wohl wichtigste Punkt im Leben der Neristu. Traditionsgemäß werden die Mahlzeiten, wann immer es geht, gemeinsam mit der ganzen Familie eingenommen. Die wichtigste Mahlzeit stellt dabei das Nachtmahl dar, bei dem die Neristu insbesondere kleine, meist aufwendig zubereitete Speisen bevorzugen, von denen es für gewöhnlich mindestens vier verschiedene gibt. Zu Feierlichkeiten kann ein solches Mahl allerdings durchaus zwanzig Gänge umfassen und mehrere Stunden in Anspruch nehmen.

Doch auch wenn Mahlzeiten nicht gemeinsam mit der Familie eingenommen werden können, schätzen die Neristu beim Essen die



Geselligkeit. Sofern sie sich in der Nähe eines Nerenith befinden, werden sie nach Möglichkeit immer in einer der vielen Imbissstuben eine Mahlzeit zu sich nehmen. In einer solchen *Jomban* befinden sich im Gegensatz zu einer menschlichen Schänke keinerlei Sitzgelegenheiten, denn für gewöhnlich wird die Schale mit dem Essen mit dem unteren Armpaar gehalten, während das obere Armpaar Löffel und Stäbchen hält. Ein Messer ist für neristische Speisen nicht erforderlich (von der Zubereitung einmal abgesehen).

Die Zubereitung fast aller Gerichte erfolgt im *Kuviso*, einer gusseisernen oder geschmiedeten Mischung aus Pfanne und Topf, die entfernt an einen Schild erinnert und zum Einsatz sowohl auf dem Herd wie auch im Ofen geeignet ist.

Neristu führen immer ein paar Stäbchen wie auch einen Löffel in einer ihrer Taschen mit sich, da es in neristischen Lokalen (ganz gleich ob *Chomma*, *Jomban* oder *Jombanouilli*) für gewöhnlich kein Essbesteck gibt.

„Gänzlich anderer Natur gestaltet sich die Situation in den Vierteln der neristischen Rasse. Erstens: Es ist uns hinlänglich bekannt, dass die Neristu auch lange Zeit mit sehr wenig Nahrung auskommen können. Zweitens: Weite Teile der Nahrung stammen aus den Vierteln selbst und werden dort gezüchtet oder angebaut, pflanzliche Kost ist dabei oftmals nur für Neristu selbst geeignet. Daraus folgt: Eine Niederschlagung von Aufständen durch Abschottung des Viertels und Einstellung von Nahrungslieferungen hat in Bezug auf das Volk der Neristu keinerlei Erfolgsaussichten. Ebenso kann auch in Versorgungsnotfällen aufgrund der besonderen Zusammensetzung der Nahrung aus der Vorrathaltung und möglichen Eigenversorgung keinerlei Nutzen für die nichtneristische Bevölkerung gezogen werden. Zur Niederhaltung der Nachtgrauen empfiehlt sich daher die Entwicklung spezieller Vorgehensweisen.“

—Aus einem imperialen Dossier zur Sicherheit in den Metropolen, unter Verschluss

Neristisches Essen stammt zu weiten Teilen aus dem Nerenith selbst, denn tierische Kost wie Hohlmaden, Ratten, *Phaach* und diverse Käfer wird auf den Kellern und Höfen selbst herangezüchtet, während das meiste Obst und Gemüse von Kletterpflanzen und -sträuchern stammt. Getreideprodukte, bevorzugt Reis, werden hingegen bei den Menschen erworben, ebenso Fleisch von größeren Tieren wie Vark, Ghaal, Blutbüffel oder Hurda. Vereinzelt werden allerdings Varken auch in den Hinterhöfen gehalten, welche für die Neristu als Milchgeber von Interesse sind, wenngleich das Futter zugekauft werden muss. Manche

Häuser weisen zudem unter dem Dach einen Raum mit sehr vielen kleinen Fensterschlitzen auf, in welchem sich Bienenstöcke befinden.

Fast alle Speisetiere und -pflanzen im Nerenith haben eine Gemeinsamkeit: Sie wachsen und vermehren sich sehr schnell und geben sich mit dem Futter zufrieden, das als Rest in der *Chombo* übrig bleibt. Ratten geben dabei das häufigst verzehrte Fleisch ab und werden nicht nur im *Gerrakko* gezüchtet, sondern auch von den Rattenfängern des Nachts in den Gassen und der Kanalisation gefangen. Auf den Hinterhöfen findet man zudem häufig Enten und Hühner, ebenso stehen Katzen auf dem Speiseplan. Katzen werden aber nicht gezüchtet, sondern einfach gefangen, eine Aufgabe, die auch von den Rattenfängern erledigt wird. Nicht nur böse Zungen behaupten, dass diese Katzen durchaus die Größe eines *Amaunir* erreichen können. Zu Katze wird zudem sehr häufig *MauRua*-Sauce gegessen, was zu dem doppeldeutigen Begriff „amaunisch essen“ geführt hat.

Alle Speisetiere werden entweder am Spieß gegrillt und dann 'auf die Faust' gegessen oder in kleine Stücke geschnitten gebraten oder gedünstet. Besonderes gutes Fleisch findet auch in dünne Scheiben geschnitten im *Zhuri* Verwendung. Auch einige Innereien wie Herz, Leber und Nieren werden klein geschnitten und zusammen mit Gemüse in Pastetchen gefüllt oder als Einlage in Suppen und im Reistopf verwendet. Gerade der Verzehr von Innereien wird allerdings oft von einem starken Aberglauben begleitet. So soll Herz beispielsweise die Konstitution fördern und Leber reinigend sein, derweil der Verzehr von Hirn ebenso dumm machen soll wie ein Tier.

Die fingerlangen *Phaach* oder Schlangenzwürmer werden in großen Wasserfässern (in Kellern und Höfen oder auch in der *Chombo*) gehalten und ab und an mit ein paar zerhackten Resten gefüttert. Sie werden lebend gegessen und für gewöhnlich vor dem Servieren mit einer scharfen oder süßsauren Soße übergossen oder mit Kräutern bestreut.

Den ebenfalls im Keller gezüchteten *Hohlmaden* (doppelt daumendick, handlang, weißes Fleisch) wird Maul und After abgeschnitten, der verbleibende Darm ausgedrückt und ausgewaschen (der Darminhalt gibt ein gutes *Phaach*-Futter ab). Dieses rohrförmige Fleisch wird entweder in Ringe geschnitten, mit Teig umhüllt und in Fett ausgebacken oder aber mit einer Paste aus Fleisch oder Gemüse gefüllt und im Ofen gegart.

Ebenso im Keller oder auf dem Hof werden in engmaschigen Käfigen die *Jamboloya*-Käfer gezüchtet, die als Eintopf, geröstet zum Knabbern, im Reistopf oder roh zum Tunken mit verschiedenen Soßen gegessen werden. In den

Höfen werden zudem auch Schnecken gehalten, die entweder roh aus ihrem Haus gezogen, in der Suppe gegart oder im Ofen gegrillt werden. Ebenfalls beliebt ist Fisch aller Arten, der jedoch zumeist von anderen Rassen, noch dazu in haltbar gemachter Form, herangeschafft wird.

An den Hauswänden wachsen allerlei Ranken mit verschiedenfarbigen Schoten, die ebenso viele Geschmacksrichtungen wie Farben aufweisen, jedoch stets mild-scharf bis niederhöllisch scharf sind. Ebenso gedeihen verschiedene Bohnen- und Erbsengewächse, die gewöhnlich erst dann geerntet werden, wenn die Kerne so groß geworden sind, dass sie fast die schon trocken werdenden Hülsen sprengen. Die eigentlichen Kerne werden als Gemüse gegessen oder zur Vorrathaltung getrocknet, während die harten Schoten zu Mehl gemahlen werden. Aus diesem Mehl werden zusammen mit Gewürzen, Kräutern oder Zucker kleine, flache Brote gebacken. Das beliebteste Bohnengewächs ist die *Feuerbohne*, deren Kerne violett mit schwarzen Sprenkeln sind, bei Menschen aber starke Bauchkrämpfe verursacht. Ebenfalls als Rankengewächse finden sich allerlei Beeren, Wein sowie der *Kletterapfel*, welcher kleine, gelbgrüne Früchte trägt. Daneben werden auf den Dachterrassen und in den Höfen oftmals noch Tomaten, Auberginen und Zucchini sowie Lauchgewächse angebaut, die auch in Töpfe und Kübel gepflanzt gedeihen.

Pilze, die in den Kellerräumen gezogen werden, stellen einen weiteren Hauptbestandteil der neristischen Küche dar. Die Neristu kennen rund drei Dutzend verschiedene Speisepilze, von denen allerdings gut zwei Drittel für andere Rassen ungenießbar oder gar giftig ist. Einer der beliebtesten Pilze ist der *Schwarze Steinhut*, dessen Genuss für alle Rassen bis auf Neristu und Shingwa tödlich endet.

Das typischste neristische Gericht dürfte wohl der *Reistopf* sein, dessen Zusammensetzung keine Grenzen kennt und am ehesten einem Eintopf ohne Flüssigkeit gleichkommt. Auch wenn es eintönig klingen mag: Selbst wenn es eine ganze None lang nur Reistopf gibt, wird es doch an jedem Tag anders zubereitet sein. Zumeist gibt es beim Nachtmahl sogar mehrere Arten von Reistopf, die sich in den Zutaten und vor allem in der Verwendung der Gewürze unterscheiden, so dass die Geschmackspalette durchaus von sehr scharf über sauer bis hin zu süß reichen kann.

Zhuri hingegen ist eher ein Gericht für besondere Anlässe, wobei das Wort Gericht eigentlich völlig unpassend ist, denn letzten Endes handelt es sich dabei mehr um Häppchen von meist guten bis erlesenen Zutaten, die kunstvoll und



aufwendig zubereitet werden. Auch hier sind die Möglichkeiten schier unerschöpflich. Als Beispiele seien hier mit Mus aus Schnecken und Kletterapfel gefüllte Pilze, Beerenreisbällchen im zarten Rattenspeckmantel, kandierte Jamboloyakäfer, mit Zwiebelringen umwickelte und in Knoblauchöl geschmorte Auber-ginenscheiben und honiggefüllte, mit Fischfilet umwickelte Chrellschote genannt.

Tanna werden die vielen kleinen Pastetchen mit zumeist süßlicher Fleisch-, Obst- und Gemüsefüllung genannt, die entweder in Fett ausgebacken werden oder in eine dünne Suppe kommen, während Hachprath aus einem langen, dünnen ausgerollten Stück Teig hergestellt wird, das mit sehr scharfer Fleischpaste bestrichen, aufgerollt und im Ofen gebacken wird.

Als besondere Delikatesse gilt Schlange, die entweder ausgenommen und gehäutet im Ofen gebraten und erst während des Mahles zerteilt wird, als Ragout in einer Rahmsauce oder aber in handlangen, pikant gefüllten Stücken serviert wird.

Während der Haupterntezeit kann man im übrigen fast überall lange Schnüre auf Dachterrassen und über den Gassen erblicken, an denen Obst- und Gemüsescheiben sowie Pilz- und Fleischstücke zur Vorratshaltung getrocknet werden. Pulpellen findet man in einem Nerenith nur sehr selten und als allerletzten Notvorrat.

An Getränken kennt man das neristische Bohnenbier (Hachbah genannt, welches aus vergorenen Bohnenhülsen gebraut und dabei oftmals noch scharf gewürzt wird) sowie das Culla, ein aus Pilzmus hergestelltes bierartiges Gebräu, das auch zu Schnaps weiter destilliert wird; Culla und Cullaschnaps sind für Nichtneristu meist noch gefährlicher als die ohnehin schon ungenießbaren und giftigen Pilze, die als Basis dieser Getränke verwendet werden. Ebenso werden Saft und Wein aus allen im Nerenith angebauten Obstsorten sowie Tee aus verschiedenen Kräutern, aber auch aus Obst und Gemüsebestandteilen hergestellt.

Das typische neristische Getränk ist allerdings gewürztes Wasser, zum Teil auch vermischt mit Tee oder Saft, sowie die beim Kochen anfallenden Brühen. Es ist zudem üblich, die zum Kochen benutzten und daher Soßen- bzw. Gewürzreste enthaltenden Töpfe mit Wasser auszukochen und daraus eine Art Verschnitt zwischen Würzwasser und Brühe herzustellen.

Musik und Kunst

»Die aufführende Kunst des vierarmigen Volkes folgt ähnlich eigentümlichen Regeln wie jene Maraskans: Gerade im Theater scheint die Herkunft der wichtigsten Stücke ins Vergessen geraten zu sein, so dass viele Aufführungen mehr eine rituelle denn tatsächliche Bedeutung haben und darob für die meisten Neristu wohl als ebenso unverständlich wirken müssen wie für unser-eins.«

—Fragment aus Berichten der
Harika-Expedition

Musik spielt bei den Neristu eine geringere Rolle als in anderen Kulturen. Insbesondere der Gesang wird wenig gepflegt und dient größtenteils religiösen oder traditionellen Zwecken. Dennoch wird der Pflege und Weiterentwicklung der musikalischen Fähigkeiten eine große Bedeutung beigemessen, da die Verwendung von Instrumenten bei den Glaubensriten eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt. Häufigste Kunstform ist die Shay-Varra, von Fremdrassigen auch 'neristische Oper' geheißen. Dabei kommt jedoch nur in den seltensten Fällen auch Gesang zum Einsatz; vielmehr verhält es sich so, dass ein Theaterstück von den Darstellern in normaler (neristischer und damit sehr gestenreicher) Sprache dargeboten wird und die jeweilige Szene durch eine passende Musik untermalt wird. Szenen echter Stille (ohne Sprache und Musik) sind äußerst selten und gelten allgemein als Stilbruch. Die einzelnen Stücke haben zumeist religiösen oder geschichtlichen Hintergrund, einige wenige Stücke sind gar so alt, dass sie aus traditionellen Gründen zwar noch immer und auch recht häufig aufgeführt werden, die Neristu jedoch kaum mehr etwas über den Hintergrund und die Moral der Geschichte wissen. Es gehört gewissermaßen zum guten Ton, regelmäßig solche Aufführungen zu besuchen, auch wenn der Sinn verschlossen bleibt. Neristische Künstler, die viel Zeit mit der Aufführung dieser alt überlieferten Darbietungen verbringen, beginnen nach einigen Jahren oft abzustumpfen und fallen schließlich dem Wahnsinn anheim. Ein nichtneristischer Zuschauer, der zufällig in eine solche Vorstellung gerät, verlässt meist spätestens nach der Hälfte der Aufführung mit wirrem Schädel fluchtartig den Saal.

An Instrumenten finden dumpfe Schlaginstrumente, vornehmlich Trommeln und Pauken, aber auch Schlaghölzer, Klappern, Glocken und metallene Rührschalen sowie der Gong Verwendung. Ebenso sind Xylophone mit mehreren aneinander gereihten Klangkörpern aus Holz, Metall oder Keramik sehr verbreitet. Wesentlich schwieriger zu spielende Instru-

mente mit bis zu mannshohen, schwingend aufgehängten Metallröhren ist ebenfalls recht beliebt.

Daneben existieren verschiedenartige Saiteninstrumente mit mehreren Hälsen, die zumeist auf dem oberen Hals das 'gewöhnliche' Klangspektrum sowie mit dem unteren Hals eine Reihe von Basstönen abdecken. Ferner kennen die Vierarmigen auch Flöten, die allerdings entweder sehr lang sind oder aber zwei oder gar vier Klangkörper haben und daher nur von Neristu in vollem Umfang gespielt werden können. Prunkstück des neristischen Instrumentenbaus ist sicherlich die gänzlich aus Metall (bevorzugt Silber) gefertigte Querflöte, deren Mechanik (absichtlich?) so angeordnet wurde, dass sie tatsächlich von keiner anderen Rasse auch nur im Ansatz gespielt werden könnte. Ebenfalls zu den Flöten zählt der Dudelsack, der ebenfalls mit mehreren zu greifenden Klangkörpern versehen ist. Dieser hat zudem mit dem neristischen Krummhorn und dem Drauorn (einem dröhnenden Holzstab) die Gemeinsamkeit, sehr tiefe Töne zu erzeugen, deren Schall man sogar fühlen kann.

Viele neristische Instrumente umfassen (wie das Gehör der Neristu) ein größeres Klangspektrum als das der anderer Rassen, so dass jene neristische Musik oftmals nur unvollständig wahrnehmen können und daher gering schätzen. Für felide Rassen sind die hohen Töne insbesondere der Flöten oftmals schmerzhaft und veranlassen solche Zuhörer zur eiligen Flucht.

Neben den vorstehend genannten tragbaren oder zumindest transportablen Instrumenten sei abschließend noch das Phoryorn erwähnt, welches der Orgel ähnelt und gewöhnlich nur in einer Zusuka zu finden ist. Neben Pfeiftönen verfügt diese Instrument noch über etliche Komponenten aus dem Bereich der Schlag- und Saiteninstrumente und wird in seiner Gesamtheit über ein kompliziertes System von Hebeln, Knöpfen und Tasten bedient. In vollendeter Form kann das Phoryorn allerdings nur von Mechanopathen gespielt werden.

»In ihrer Gesamtheit scheint die neristische Kunst jedoch aus dem Gegensatz heraus zu leben: Während Musik und Theater geradezu unwirklich und fremdartig wirken, übt die Gestaltung ob ihrer Präzision starke Anziehungskraft auf den Betrachter aus. Kaum ein anderes Volk ist zu einer derart getreulichen Darstellung in der Lage, es sei denn durch die Zuhilfenahme von Magie, wie wir es von den aventurischen Elfenvölkern kennen.«

—Fragment aus Berichten der
Harika-Expedition



Die gestaltende Kunst in Bild und Form folgt ähnlich bodenständigen Prinzipien wie das Leben der Neristu selbst: Abstraktes und Verschwommenes ist ihnen fremd, so dass Bilder wie auch gestaltende Kunst sich sehr nah an die Wirklichkeit halten. Lebensrechte Darstellungen von tatsächlichen Gegebenheiten, Personen und Objekten sind daher die Regel, mystische oder historische Darstellungen gibt es hingegen nur selten und dann von entsprechendem Alter.

Kein Neristu käme auf die Idee, ein Bildnis eines anderen anzufertigen, den er nie selber gesehen hat.

ganz andere Sache, sofern man jenes Werk schon einmal gesehen oder bei der Anfertigung der Kopie sogar vor Augen hat.

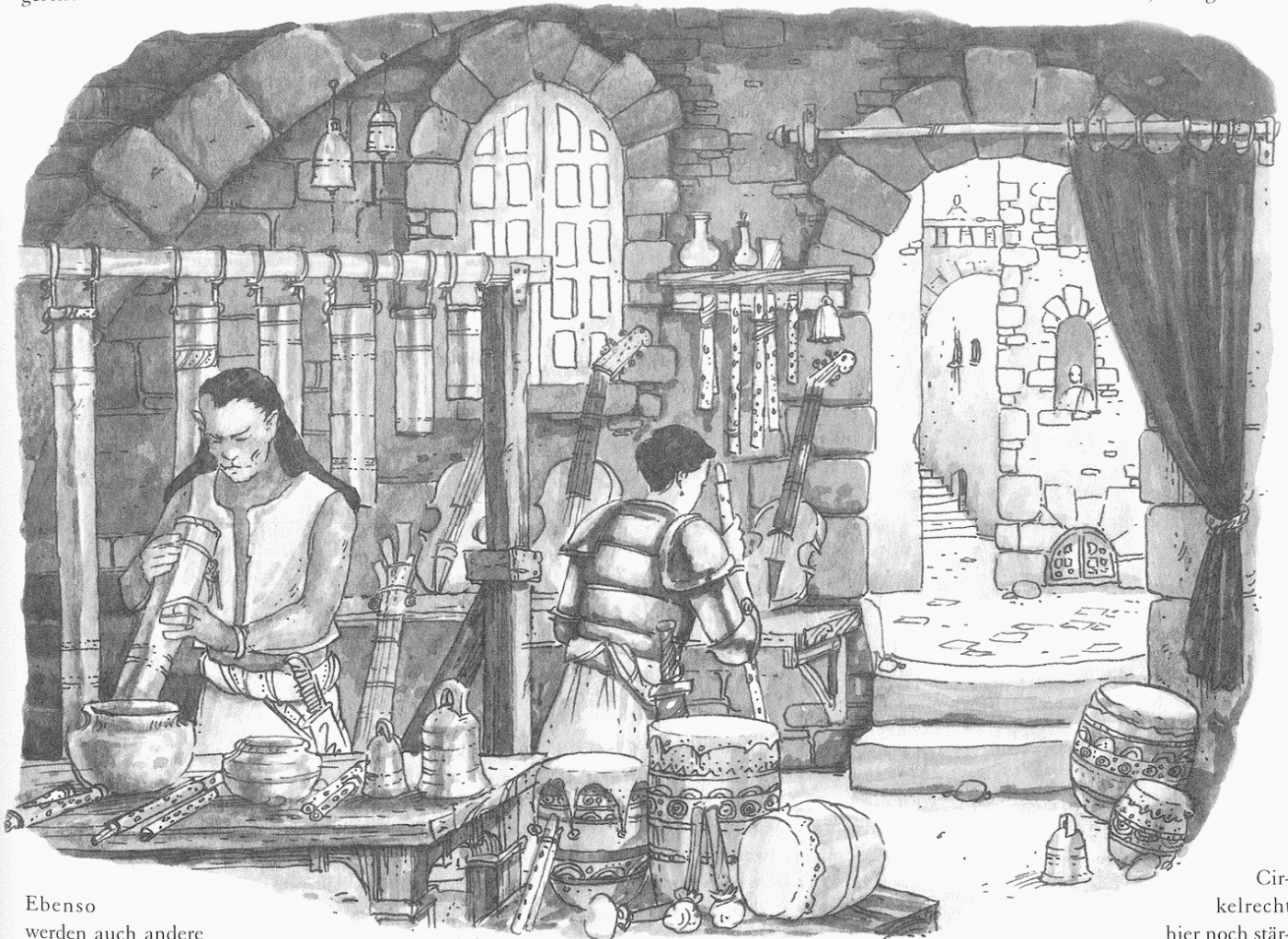
Neben der im ganzen Imperium verbreiteten gestaltenden Kunst wie Bildhauerei und Malerei sei insbesondere der Bereich der Gravuren erwähnt, in welchem es etliche neristische Künstler zu wahrer Meisterschaft gebracht haben. Dieser Kunstbereich beschränkt sich nicht nur auf kleine Teile wie Becher, Schalen und Schmuck, sondern umfasst auch große Metallplatten, auf denen mittels Gravuren ganze Gemälde angefertigt werden (die natür-

Recht und Gesetz

»Von wegen Gerechtigkeit! Auch wenn ein Cirkel ein Cirkel ist. Doch wer kein Vierarm ist, der hat es schwer gegen die Speichel leckenden neristischen Legitimatzen! Ich hatte ja schon Glück, dass ich noch mit dem Leben davongekommen bin. Um ein Haar hätten die mich aufgefressen!«

—Ein amaunischer Dieb aus Balan Cantara nach dem Ende seiner Verhandlung

Im Nerenith gibt es wie überall das Nebeneinander von imperialer Ordnung und Cirkelrecht, wenngleich das



Ebenso werden auch andere Dinge und Ereignisse, die man nicht selber in Augenschein genommen oder miterlebt hat, nicht dargestellt. Daraus erklärt sich auch, warum es keinerlei Darstellungen Anneretons und Ansumyas gibt, denn an die Zeiten zwischen den Leben und an das Antlitz der Götter kann sich kein Neristu erinnern. Die Anfertigung eines Bildnisses, das die tatsächlichen Gegebenheiten nicht widerspiegelt, ist für die Vierarmigen aufgrund ihres Hanges zur Perfektion unvorstellbar. Die Fälschung auch alter Kunstgegenstände hingegen ist eine

lich aufgrund der langen Arbeitszeit auch ihren Preis haben). Außerdem werden in den neristischen Künstlerwerkstätten auch Intarsien- und Einlegearbeiten angefertigt, eine Kunst, die auch von Optimaten, Honoraten und sonstigen wohlhabenden Bürgern des Imperiums zur Gestaltung von Fußböden und Wänden in Anspruch genommen wird. Letztlich sei noch die Kunst der Stickerei genannt, welche man in der Form von Wandteppichen in fast jeder neristischen Wohnung finden kann.

Überhaupt scheint die imperiale Ordnung ohnehin nur am Tage Gültigkeit zu haben, denn in der Nacht, wenn sich in den Gassen außer Neristu kaum jemand aufhält, interessieren sich auch die Gardien nicht für die dunklen Stiege. Auch Verstöße bei Tage überlassen die Gardien gern den Cirkeln, insbesondere dann, wenn es sich um Streitigkeiten zwischen den Vierarmigen handelt. Doch selbst wenn andere Rassen in die Streitigkeiten verwickelt sind, kümmern

Cirkelrecht hier noch stärker gilt als andernorts.



sich die Garden nur selten darum, sei es aus einer Unlust heraus oder einfach aufgrund der Höhe des Bestechungsgeldes.

Die Verhandlungen vor den neristischen Cirkelgerichten unterscheiden sich lediglich im Strafmaß von denen anderer Rassen, und natürlich werden Neristu in Verfahren gegen Andersrassige meistens bevorzugt, wenn nicht wirklich grobe Verstöße vorliegen. Ein Vergehen, für das ein Neristu zu längerem Frondienst (quasi eine begrenzte Sklaverei, die den Vierarmigen ja eigentlich zuwider ist) oder einer hohen Entschädigungszahlung führen würde, kann bei anderen Rassen, insbesondere Amaunir, durchaus die Verurteilung zum 'Tod durch Verspeisen' zur Folge haben (was eben ein Ende in der neristischen Küche bedeutet, insbesondere Nichtamaunir können sich für gewöhnlich aber durch die Lieferung eines oder mehrerer großer Fleischtiere freikaufen).

Nertaryu – Der Tod aus den Schatten

»Sie sind gefährlich, sage ich dir! Einmal wollten wir unser Glück versuchen und haben einen Vierarm bestohlen. Ging auch gut, dachten wir. Doch wenig später tauchte er plötzlich vor uns auf, wie aus dem Nichts. Da sind wir schnell abgehauen, doch der hat sich auf unsere Fersen gesetzt und wäre uns gefolgt, bis er sein Zeug zurück gehabt hätte. Da haben wir uns dann getrennt, und er ist hinter Ghamek her, der auch unsere Beute trug. Also hab ich dann den Vierarm verfolgt. Und wie ich da hinter dem her renne, hat er den Ghamek auch schon eingeholt und auf ihn eingeschlagen, aber wie! Das sah fast aus, als würde er dabei Akrobatik machen, das Rattengesicht! Also hab ich meinen Friedensstifter aus dem Gürtel gezogen, doch noch bevor ich die beiden erreichte, hatte der Vierarm den Ghamek schon niedergemacht, und das innerhalb kürzester Zeit! Erwischt hab ich den natürlich nicht mehr, wie vom Erdboden verschluckt war er auf einmal, und unsere Beute war auch futsch. Und der Ghamek, der ist seitdem ein Krüppel und lungert nun irgendwo in der Gasse herum, wenn er denn noch lebt. Nee, mit den Vierarmigen lasse ich mich auf keinen Kampf ein. Und du solltest das auch nicht tun, wenn dir dein Leben lieb ist!«

—Jurek, ein Dieb aus Mayenios, zu einem Cirkelbruder

Viele Gerüchte erzählen von den dunklen Umtrieben der Neristu, und trotz ihrer geringen Größe haben mannigfaltige Bewohner des Imperiums gehörige Angst vor den Vierarmigen. Schon in einem gewöhnlichen Ringkampf sind die Neristu ernstzunehmende Gegner,

und auch in sonstigen Scharmützeln ziehen sie ihre Vorteile aus dem zweiten Armpaar (MM 129).

Noch geheimnisumwitterter ist allerdings die geheime Kampfkunst der Neristu, die sie selbst *Nertaryu* nennen. Diese Kampftechnik, die sowohl waffenlosen wie auch bewaffneten Kampf umfasst, ist aus einer Abwandlung einer Meditationstechnik der Priesterschaft hervorgegangen und bedingt daher ein exzellentes Zusammenspiel von Körper und Geist. Nicht jeder Neristu ist mit der Gabe gesegnet, Nertaryu erlernen zu können. Diejenigen aber, die Nertaryu beherrschen, stellen gefährliche Gegner dar.

Nertaryu wird wie gewöhnliches Ringen oder Stabkampf in der Rudocco gelehrt, und auch die Priester werden im Dir-An-Sun in dieser Kampftechnik ausgebildet (die insbesondere den Priesterinnen Ansumyas im Kampf gegen Nerolui wertvolle Dienste leistet).

Nertaryu (Geisteskraft; 25 GP, nur für Neristu)

Die Kunst des Nertaryu kann sowohl bewaffnet wie auch unbewaffnet angewandt werden. Letzten Endes handelt es sich dabei um eine Fokussierung der körperlichen Kräfte in die Kampfbewegung. Allerdings ist die Anwendung dieser Geisteskraft nur bei waffenlosen Kampftechniken (außer Schwanzangriff, Kopfstoß und Schmutzige Tricks) sowie Messern/Dolchen, Scharfen und Stumpfen Hiebaffen, Schwertern, Bastardstäben und Stäben sowie Handgemengewaffen möglich. Gerade im waffenlosen Kampf muten die Bewegungen bei der Nutzung von Nertaryu im Übrigen zum Teil recht akrobatisch an. Allerdings ist Nertaryu auch eine ziemlich Kräfte zehrende Angelegenheit. Jede KR, in der diese Fähigkeit angewandt wird, kostet den Nertaryumo (m; Nertaryuma, w, Nertaryumi, Mz.) einen AuP zusätzlich. In längeren Scharmützeln wird ein Neristu daher immer wieder eine gewöhnliche Attacke und Parade anwenden, um seine Ausdauer nicht über Gebühr zu belasten.

Gerade die Effizienz des Nertaryu hat diese Kampftechnik in Verruf gebracht, zumal die eher nur mit durchschnittlicher Kampfkraft agierenden Neristu damit beträchtlichen Schaden anrichten können, der selbst einem erfahrenen Leonir-Gladiator zum Verhängnis werden kann.

AT/PA: je nach Wert der benutzten Kampftechnik

TP (unbewaffnet): 2W6 + KK/2

TP (bewaffnet): 2W6 + KK/2 + feste TP der Waffe + 1 TP für jeden W der Waffe

TP-KK: 10-16

WV (unbewaffnet): 6/3

WV(bewaffnet): 3/1 + WV der Waffe, mindestens aber 6/3

Verwandte Fähigkeit: ---

Die Regeln zu guter AT/PA und Finte werden entsprechend angewandt, ebenso die Regeln zum mehrhändigen Kampf (WnM 98 und MM 129), Ausweichen ist ebenfalls möglich.

Darüber hinaus dürfen Neristu, die Nertaryu beherrschen, einmal pro Kampf erlittenen Schaden durch das Ablegen einer gelungenen einfachen IN-Probe bis zur Hälfte von ihrer AU anstelle von der LE abziehen.

Auch Neristu, die nicht von Geburt an mit der Geisteskraft des Nertaryu gesegnet sind, können diese Kampfeskunst erlernen, wenn sie einen gewissen psychisch-physischen Entwicklungsstand (IN, GE und KO mindestens 14, ST mindestens 5) erreicht haben. Für das Erlernen müssen Kosten wie die AKT für eine Talent der Kategorie G (WF=10) in der SKT gezahlt werden. Zudem kostet jede Aktion (AT, PA, Finte) in dieser Kampfeskunst einen AuP. Die Umverteilung von Schadenspunkten auf die AU ist ihnen allerdings nur einmal pro Tag möglich.

Seelen der Vergangenheit – Die Nertysaga

»Die Legenden der Ahnen erzählen oft von jenen, welche man die Seelen der Vergangenheit nennt. Früher einmal war es wohl tatsächlich so, dass eine Seele, wenn sie wiedergeboren wurde, zuweilen in ihren alten Erinnerungen gefangen war und sich in ihrer neuen Zeit nicht zurechtfinden wollte. Eine solche Seele nannte man Nertysaga. Entweder starb ein Körper, dem eine solche verwirrte Seele innewohnte, alsbald, oder aber er versuchte mit allen Kräften und Mitteln, seine Umgebung an jene Zeit anzupassen, an welche die Seele sich erinnerte. Oft führte das Begehren der Nertysaga zu großem Zwist unter den Brüdern und Schwestern, so dass meist die ganze Sippe darunter zu leiden hatte und am Ende häufig Blut floss. Doch dieses, mein Kind, sind alte Geschichten.«

—Rhuzussu, Khaner'ra aus Daranel

Trotz der alten Geschichten sind die Nertysaga eine allgegenwärtige Präsenz in fast jedem Nerenith. Es mag zwar sein, dass an den Legenden etwas Wahres ist, doch die heutigen Nertysaga sind allesamt gewöhnliche Neristu und nicht von anderen, verwirrten Seelen beeinflusst.

Es handelt sich dabei um einen Geheimbund, dessen Mitglieder aus allen Schichten der neristischen Gesellschaft stammen und deren vorrangigstes Ziel es ist, das Volk der Neristu



zu alter Blüte zurück zu führen, obschon sie eigentlich selbst nichts von der ursprünglichen Lebensweise ihrer Ahnen und ihrer Heimat Anneristalya wissen. Dennoch sind sie in der

Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich und versuchen, ihre Interessen durch Erpressung, Drohung und auch Gewalt bis hin zum Mord durchzusetzen. Allerdings betreffen solche gra-

vierenden Maßnahmen weitaus eher Fremdrasige als Neristu und tragen daher maßgeblich zum schlechten Ruf des Nachtgrauen Volkes in der imperialen Bevölkerung bei.

Glossar neristischer Begriffe

Weibliche Begriffe enden häufig auf -a, männliche auf -o, Mehrzahlen bei Personen auf -u, bei Gegenständen auf -i.

Annereton: neristischer Totengott
Anneristalya: Urheimat der Neristu
Ansumya: neristische Fruchtbarkeitsgöttin
Antranith: Wohnstube
Chomma: Bräterei (Straßenverkauf)
Chombo: Küche
Cholk: Fass-artiger Heizofen
Chumar: unterirdischer Marktplatz
Culla: Bier aus vergorenem Pilzmus, wird auch zu Schnaps weitergebrannt
Dir-An-Sun: auch 'Pfeiler', gemeinsamer Tempel Ansumyas und Anneretons
Docca: Kampfplatz in der Ruydokko
Doccami: Kampfkunstlehrer (Mehrzahl)
Doccama/o (m/w)
Doccamiru: Turnier, Wettkampf
Drauorn: dröhnendes Holzrohr, ähnlich dem Didgeridoo der australischen Aborigines
Dulam: unterirdischer Versammlungssaal für das ganze Viertel, in kleiner und prunkvoller Form auch unter den Gassen der einzelnen Cirkel zu finden
Dur'an: Priesterin Ansumyas

Gerrakko: Rattenkeller
Ghalracha: Galerie, umlaufender Balkon (groß)
Gruorn: Krummhorn
Hachbah: Bohnenbier
Hachprath: scharfe, gefüllte Teigrollen
Hemthora: Empore, abgestützter Balkon
Ithon: Gefäß, Topf
Jomban: Esstube (Stehimbiss)
Jombanouilli: erweiterte Form der Esstube, tavernenähnlich
Khaner'ra: Priester Anneretons
Khovera: Balkon (klein)
Kwisso: Wok-ähnlicher Topf
Luffa: schwammartige Frucht, die Neristu zur Körperpflege verwenden
Nar'roth: Priestergewand (eine Y-förmige Stola)
Neranilithon: Herzkanope
Nerenith: neristisches Wohnviertel
Nerolui: 'lebende' Neristu-Mumie
Nertaru: geheime Kampfkunst der Neristu (eine Geisteskraft)
Nertarumi: Nertaru-Kämpfer (Mehrzahl)
Nertaryuma/o (m/w)
Overcha: neristische Herberge
Phaach: Schlangenzwürmer

Quamscha: neristische Sandalen mit in der Sohle abgeteiltem großen Zeh
Rudocco: neristische Kampfkunstschule
Shay-Varra: neristische Oper
Si'Duran: Ritualgewand der Ansumya-Priesterinnen
Si'Khaner'ra: Ritualgewand der Annereton-Priester
Sukam: 'Schauhalle', Bühnensaal in der Zusuka
Tabi: neristische Schnürschuhe mit in der Sohle abgeteiltem großen Zeh
Tanna: kleine, gefüllte Teigtaschen
Tencha: neristische Obergewand, ärmellos und seitlich geschlitzt
Thal'Khaner'ra: Ritualgewand der Annereton-Priester
Thranot: 'Bund fürs Leben', Ehe
Thranotu: 'Partner fürs Leben' (Mehrzahl)
Thranota/o (m/w)
Zhallit: aus Haaren gewebter Stoff, aus dem die Priestergewänder hergestellt werden
Zhanot: Bad, Abtritt und Waschküche in einem
Zhuri: Speisen in kleinen Häppchen, ähnlich wie Sushi
Zusuka: Kunsthaus (Theater, Oper und Museum in einem)



Notizen



Kopiervorlagen

So weit, so gut. Bis hierher seid ihr also gekommen. Nehmt diesen Schlüssel, ihr werdet ihn noch brauchen. Und fürchtet euch nicht vor dem alten Ghalmir, er ist irre und wird euch weder verfolgen noch verraten. Tut ihm nichts, und er tut euch nichts. Und bemüht euch, niemanden zu töten!

Nun, da ihr bis hierher gekommen seid, solltet ihr lieber umkehren. Denn alles Weitergehen würde euch doch nichts nützen. Vielmehr würde es unseren gemeinsamen Bemühungen hinderlich sein. Ihr habt eure Probe somit bestanden. Trefft mich drei Tage nach unserer ersten Begegnung am gleichen Ort, um zwei Stunden vor Mitternacht. Dann werdet ihr mehr erfahren - sowohl über das, was ihr wissen wollt, als auch über die euch zugedachte Aufgabe.

Fharchu

Noch etwas: Bringt den Schlüssel und das Kästchen mit!

Folgt dem Wasser über die hölzernen Stiegen bis zur Grotte der tropfenden Steine.

In der Molchgrube beginnt das letzte Stück des Weges.

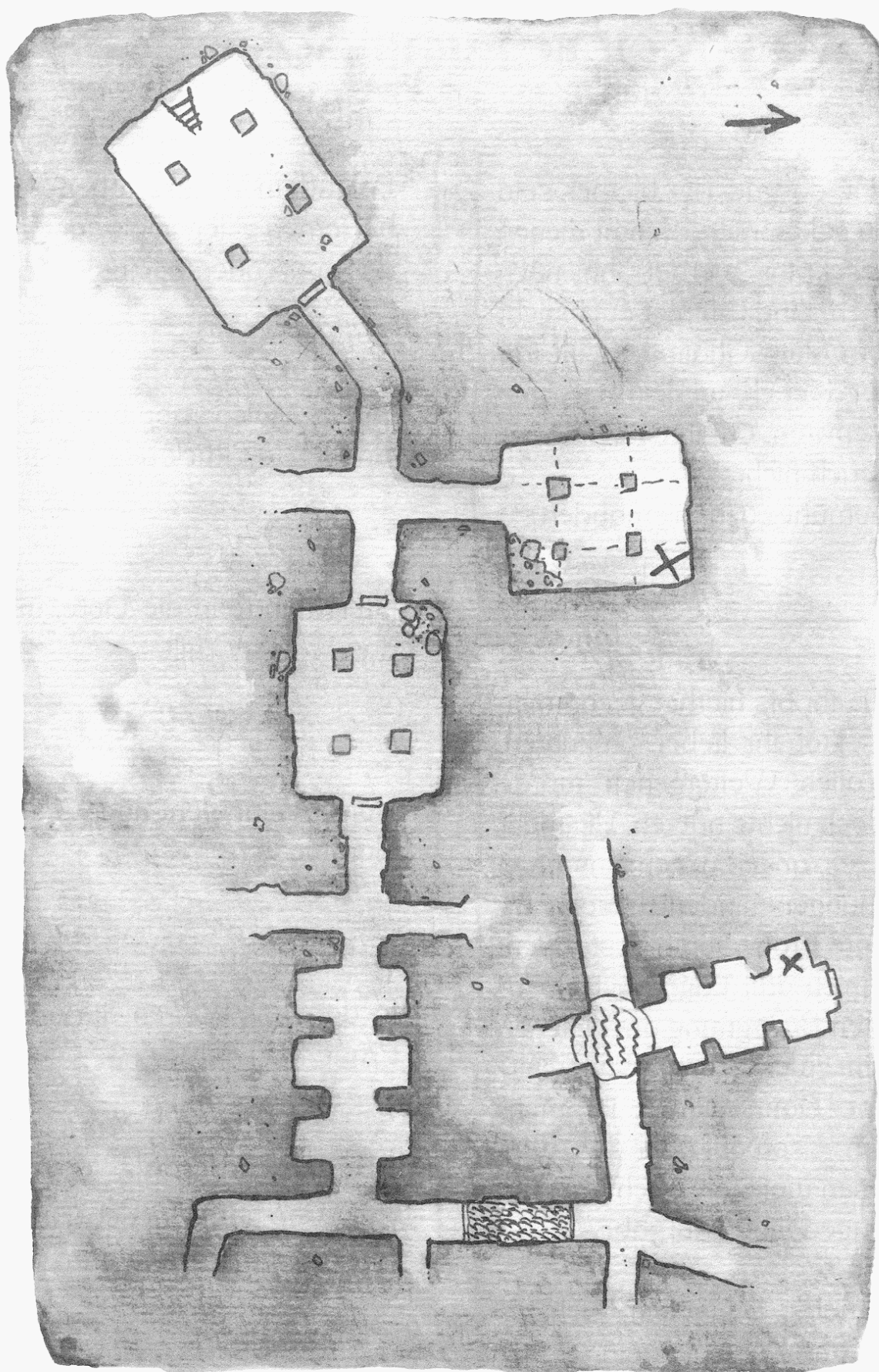
Steigt hinab in die Tiefe, wohin das Wasser fällt.

Vom Beginn geht nach Nordwesten.

In der Halle führen die unteren Pfade ins Leere.

Der Weg hat keinerlei Türen, es sei denn, ihr seid am Ziel.

Links: Fharchus erster und zweiter Brief
Oben: Hinweise auf den Hort des Meisterdiebes



MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

Myranor, das Gùldenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urtümlicher Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzengehaltigen Amaunir und geschuppten Shingwa, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen, und die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich, bergen Sie Schätze aus verlassenen Städten, enträtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

DER EWIGE TOD

Sidor Corabis, Schmelztiegel der myranischen Völker und Kulturen. Schon auf ihrem Weg in die ehemalige Co-Centropole können die Helden einer Nerista aus einer Notlage helfen. Wenig später begegnen sie ihr wieder und erhalten Einblick in die merkwürdige Kultur der Neristu, die sonst nur wenigen Fremden gegenüber aufgeschlossen ist. Als der Älteste des Diebes-Cirkels stirbt, stellt sich heraus, dass einige Dinge, die für seine Grablegung dringend erforderlich sind, von einer konkurrierenden Diebesbande gestohlen wurden. Selbstverständlich werden auch anwesende Gäste – die Helden – um Mithilfe gebeten, diese Dinge wiederzubekommen. Denn es gilt, den Verstorbenen vor dem Schlimmsten zu bewahren, das einem Neristu passieren kann: dem Ewigen Tod.

Neben dem eigentlichen Abenteuer enthält dieses Buch umfangreiches Hintergrundmaterial zum Volk der Neristu, ihrer Kultur und Lebensweise, dazu neue Professionen und einen speziellen Kampfstil für vierarmige Kämpfer.

ABENTEUER M4

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

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel/mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Talenteinsatz,

Kampffertigkeiten, Interaktion

ORT UND ZEIT: Sidor Corabis, in jüngerer Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Box Myranor – Das Gùldenland. Weiteres Hintergrundmaterial ist nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGE ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. MYRADOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.



10373

ISBN 3-89064-373-6

Das Schwarze Auge