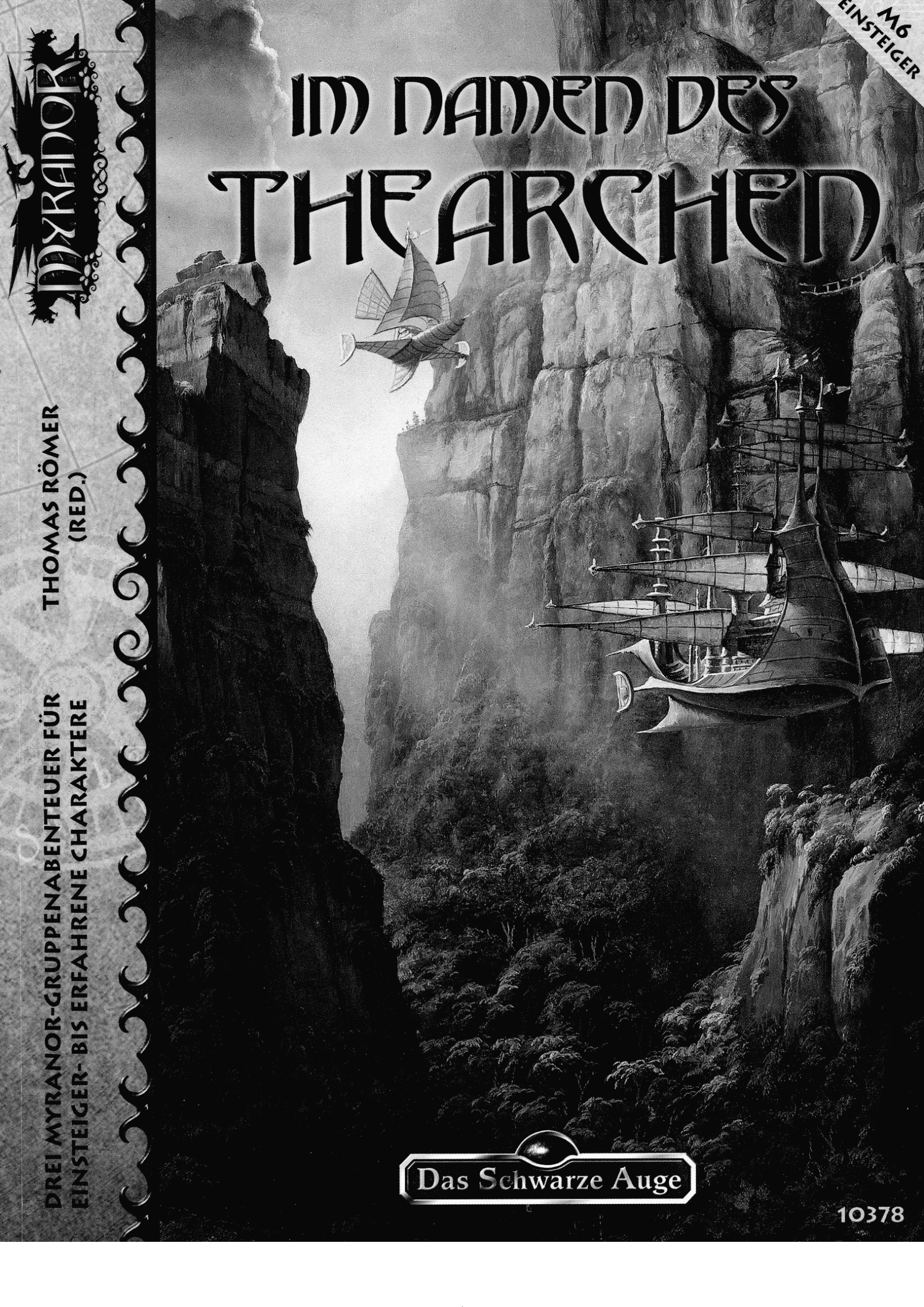




THOMAS RÖMER
(RED.)

DREI MYRANOR-GRUPPENABENTEUER FÜR
EINSTEIGER- BIS ERFAHRENE CHARAKTERE

IM NAMEN DES THE ARCHEN

M6
EINSTEIGER

Das Schwarze Auge

10378

**MYRANOR:
IM NAMEN DES THEARCHEN**

Umschlagillustration

Thomas Thiemeyer

Umschlaggestaltung & Satz

Ralf Berszuck

Innenillustrationen, Karten und Pläne

Alexander Jung

Emblem des Hauses Onachos

Caryad

Karte von Eshbathmar

Sabine Weiss

Lektorat

Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Gesamtredaktion

Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Druck und Aufbindung

Bercker Graphischer Betrieb GmbH & Co. KG, Kevelaer

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

MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2003 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

Printed in Germany
ISBN 3-89064-378-7



Im Namen des Thearchen

von

Heike Wolf, Tobias Hamelmann, Mike Schwer

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





Inhalt

Vorwort	5
Tod eines Drepaniers	6
Abschnitt I – Eine unglücksseelige Begegnung	8
Abschnitt II – In den Gassen von Eshbathmar	12
Weitere Anlaufpunkte	17
Ereignisse	18
Abschnitt III – In der Höhle der Löwin	20
Abschnitt IV – Die Schlacht	22
Am Ende	24
Dramatis Personae	24
Alter Hass	26
Das Abenteuer	26
Die Affenstadt	37
Die Suche nach den Nyamaunir	46
Totentanz	51
Hintergrund	51
Kapitel I – Die Toten erheben sich	52
Kapitel II – Verschlungene Pfade	57
Kapitel III – Zurück in die Gräber	62
Anhang I – Personen und Gegenstände	64
Anhang II – Das optimatische Haus Onachos	66
Kopiervorlagen	70



Willkommen auf Myranor!

(Meisterinformationen)

Nach einigen umfangreicheren Abenteuern – die teilweise durchaus zu kleinen Kampagnen ausgebaut werden können – hier nun der erste Band mit Kurzabenteuern aus verschiedenen Regionen des Kontinents, die Sie als Spielleiter entweder einzeln spielen (ein oder zwei Abende sollten pro Abenteuer ausreichen) oder in laufende Kampagnen integrieren können.

Tod eines Drepaniers passt gut in den Rahmen einer Kampagne, die sich um den Handelskrieg an der myranischen Südostküste dreht (siehe hierzu den Ergänzungsband **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**), denn mit den Potentaten Eshbathmars, den Kerrishitern und den imperialen Interessensgruppen sind bereits die wichtigsten Parteien präsent. Andererseits ist man natürlich nach **Tränen der Götter** in der Nähe von Eshbathmar, so dass sich auch diese Kombination anbietet.

Alter Hass ist ebenfalls als Abenteuer im Rahmen des Handelskrieges geeignet, denn ein Teil des shindrabarischen Archipels ist von den Kerrishitern besetzt, ein Teil in der Hand des

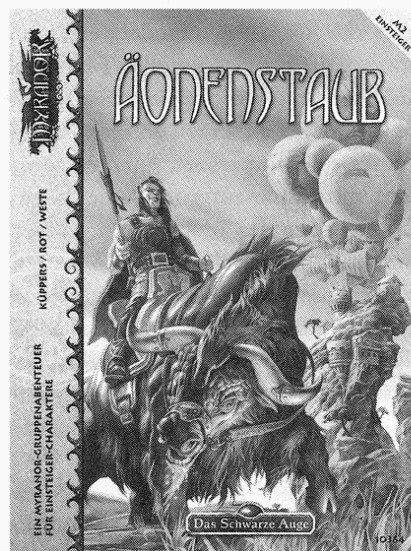
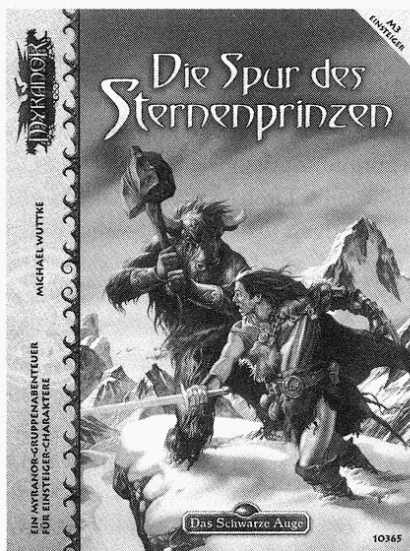
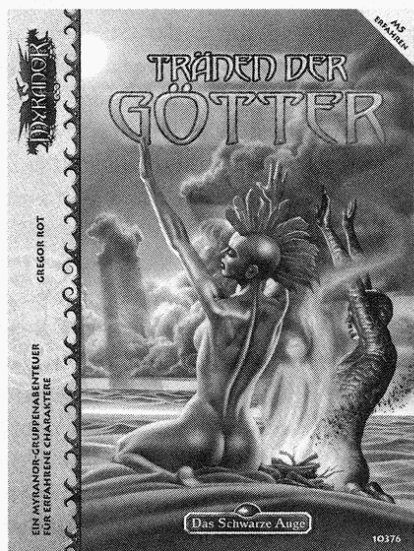
Imperiums und die Nyamaunir picken sich die Rosinen aus dem Kuchen der vorbeifahrenden Schiffe.

Beide Abenteuer sind auch gut für aventurische Helden spielbar, die als 'Außenteams' der *Prinzessin Lamea* Küsten und Häfen der myranischen Küste erkunden oder die auf der Suche nach dem verschollenen *König Tolman* sind.

Totentanz dagegen lässt sich gut mit **Spur des Sternenprinzen** verbinden, da das vorliegende Abenteuer eine Randbegegnung aus der vorherigen Queste aufgreift. Es lässt sich aber räumlich auch recht gut mit **Äonenstaub** kombinieren, und Vinerata kann wiederum als Sprungbrett für alle Abenteuer am und auf dem Meer der Schwimmenden Inseln dienen. Auch dieses Abenteuer ist prinzipiell für Aventurier geeignet, wobei diese vielleicht gewisse Schwierigkeiten mit dem unbefangenen Umgang der Myraner mit der Nekromantie haben könnten ...

Ganz gleich aber, in welcher Form sie die Abenteuer nun spielen wollen: Viel Spaß auf dem Kontinent der uralten Geheimnisse!

Thomas Römer





Tod eines Drepaniers

Ein Abenteuer für einen Spielleiter und 3 bis 5 Einsteigerhelden
von Heike Wolf

Das Abenteuer **Tod eines Drepaniers** soll die Helden nach Eshbathmar entführen – in jene Stadt am Rande der lebensfeindlichen Narkramar, die selbst lange Zeit Teil des Imperiums gewesen ist und auch heute noch nicht ganz frei von imperialen Einflüssen bleibt. Die Helden sollen die Gelegenheit erhalten, in diese Stadt einzutauchen und die Atmosphäre der alten Metropole zu schnuppern, die sich seit vielen Tausend Jahren als Angelpunkt zwischen Nord und Süd verstanden hat und so zu einem Schmelztiegel der Kulturen und einem Hort an Intrigen geworden ist, der in Ost-Myranor seinesgleichen sucht.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Lang ist der Arm des Thearchen, und er reicht weit hinaus über die Grenzen des Imperiums, die nur noch ein schwaches Abbild alter Macht darstellen. So kämpft er sogar im fernen Eshbathmar, das die imperiale Herrschaft bereits vor langer Zeit abgeschüttelt hat, immer noch um Macht und Einfluss. Seien es die kostbaren Handelsverbindungen ins Innere der Narkramar, die geheimnisvollen Mar-Suakim-Sandsegler oder die einzigartigen Kunstwerke eshbathmatischer Handwerker – es gibt kaum eine außergewöhnliche Errungenschaft, die nicht das Interesse der imperialen Agenten erwecken könnte. Zudem kommt Eshbathmar aufgrund seiner Lage die Rolle einer Drehscheibe zwischen den Mächtigen und weniger Mächtigen Ostmyranors zu: Imperiale Galeeren laufen den Hafen an der Haratta ebenso an wie die wuchtigen Dshukaren der Kerrishiter, shindrabarische Katamarane oder gar die Seedrachen der Nyamaunir. Es ist daher kein Wunder, dass es nicht zuletzt seit Ausbruch des Seekrieges kaum eine andere Stadt am Thallasion gibt, in der so viele verschiedene Interessen verfolgt werden wie in Eshbathmar.

Khesalene ai Char'Iron vertritt die Angelegenheiten des Imperiums – wenn auch nicht offiziell und nur unter größter Geheimhaltung. Sie ist eine der wenigen Agentinnen, die *im Namen des Thearchen* ohne direkten Kontakt zum Haus Rhidaman – allerdings mit dessen ausdrücklicher Billigung – als Händlerin tätig ist und für ihre Herren in Dorinthapoles Informationen über ihre kerrishitischen Geschäftspartner sammelt. Fast zehn Jahre hält sie diese Tarnung bereits aufrecht – bis zu jenem Tag, an dem dieses Abenteuer seinen Lauf nimmt.

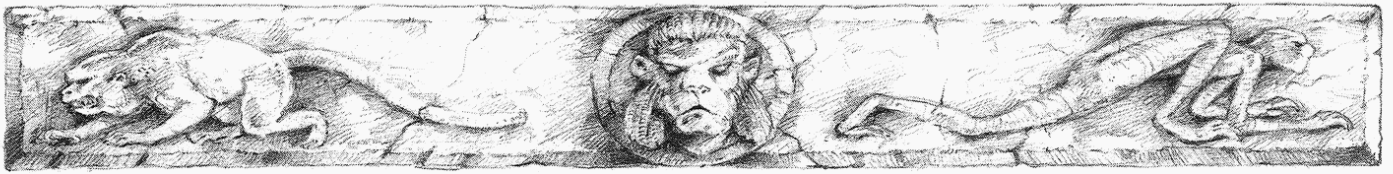
Wie viele andere reiche Kaufleute auch hat es sich Char'Iron zur Leidenschaft gemacht, einige Drepanier (die myranische Bezeichnung für Gladiatoren; benannt nach der typischen Arenawaffe, dem Drepani-Säbelpaar) zu halten und für die Spiele, die alle zwölf Tage in der

großen Arena stattfinden, ausbilden zu lassen. Ein eigentlich recht harmloser Zeitvertreib, würde sie nicht dann und wann auf ihre Kämpfer zurückgreifen und sie bei heiklen Geschäftsangelegenheiten als Leibwächter einsetzen. Nun geschah es aber, dass einer ihrer Drepanier mehr

über ihre Geschäfte erfuhr, als ihr recht sein konnte. Um seine Freiheit zu erpressen, konfrontierte er sie mit seinem Wissen und drohte ihr, sie den Kerrishitern auszuliefern. Char'Iron blieb nichts anderes übrig, als zum Schein auf diese Forderung einzugehen und gleichzeitig für den Tod ihres Kämpfers zu sorgen. Dazu wandte sie sich an Syllasion, einen Zoirano, der das Problem für sie aus der Welt schaffen sollte. Es sollte der Anschein erweckt werden, als hätten die Kerrishiter den Mord verübt – schließlich weiß Char'Iron aus langjähriger Erfahrung, dass die Nachforschungen im Viertel dieser finsternen Kaufleute meist im Sande verlaufen. Gemeinsam mit einigen Getreuen – und ohne das Wissen des Far Thionios – schreitet Syllasion schließlich zur Tat.

Hier kommen die Helden ins Spiel. Gerade in Eshbathmar angekommen, lernen sie in einer Hafenspelunke eine junge Amauna kennen, die sich sehr interessiert an den weitgereisten Fremden zeigt. Bevor es allerdings zu einem 'näheren' Kennenlernen kommen kann, wird die abendliche Geselligkeit jäh gestört durch das Auftauchen des eifersüchtigen Vaters jener Amauna, der unglückseligerweise gerade in diesem Jahr eines der Arga, der hohen Verwaltungsämter der Stadt, innehat. Gerade noch entkommen und auf der Flucht vor den Häschern des Argonten ziehen die Helden durch die Gassen von Eshbathmar – und werden unversehens Zeugen des Mordes an dem Drepanier. Die Täter entkommen, die Helden allerdings werden als angebliche Mörder festgenommen und dem zuständigen Argonten vorgeführt – eben jenem eifersüchtigen Vater, dem sie soeben erst entkommen sind. Ihr Leben verdanken die Helden allein der Tatsache, dass Mordfälle nicht dem Argonten, sondern dem Tempel unterliegen und die zuständige Beamte an der Schuld der Charaktere zweifelt. Da man allerdings die wahren Täter bislang nicht ausfindig machen konnte, haben die Helden nun acht Tage Zeit, diese zu stellen. Sollte ihnen dies nicht gelingen, droht ihnen weiterhin die Todesstrafe – schließlich war das Opfer einer der beliebtesten Drepanier der Stadt, und das Volk will Blut sehen. Und da ist es dem priesterlichen Beamten ziemlich egal, ob die Delinquenten nun schuldig sind oder nicht.

Das Abenteuer gliedert sich im Folgenden in drei Abschnitte: Zunächst werden die Helden Nachforschungen anstellen und wohlmöglich der falschen Fährte, die Syllasion und Char'Iron gelegt haben, folgen. Nach und nach werden sie aber hoffentlich erkennen, wer wirklich hinter dem Mord steht, und die richtigen Schlüsse ziehen. Da sie allerdings ohne handfeste Beweise weder Khesalene ai Char'Iron noch Syllasion anklagen können, werden sie eben solche beschaffen müssen – in der Villa der Händlerin, wo sie die Entscheidung treffen müssen, ob sie die Agentin wirklich ans Messer liefern wollen, oder bereit sind,



sie und ihre Mission zu decken. Letztendlich erwartet sie noch eine größere Auseinandersetzung mit den abtrünnigen Zoiranoi unter Syllasion, denen die Nachforschungen der Charaktere entschieden zu weit gehen und die die Störenfriede ein für alle Mal verschwinden lassen wollen, bevor sie den priesterlichen Beamten pünktlich (oder auf die letzte Minute?) die Schuldigen präsentieren können.

Spiele in Eshbathmar

Eshbathmar ist groß, alt, und es ist vielfältig. Das sollten Sie auf jeden Fall im Hinterkopf behalten, während Ihre Helden durch die quirligen Gassen und über die breiten Prachtstraßen der Stadt irren. Die prächtigen Villen des alten imperialen Viertels haben nur wenig gemein mit den erbärmlichen Katen, die sich entlang der verseuchten Haratta drängen, und in den dunklen Gassen rings um die Arena herrscht ein anderes Klima als in Balanthador, dem Gelehrtenviertel, von wo aus seit Jahrtausenden die Erkundung der Narkramar vorangetrieben wird. Während die Herrschaft über die Stadt in den Händen einer kleinen Priesterkaste liegt, die in einer gewaltigen Tempelanlage auf dem Tafelberg in strikter Abgeschiedenheit lebt und sich nur äußerst selten mit weltlichen Belangen beschäftigt, wechselt die Verwaltung jährlich. Acht priesterliche Beamte, die höchsten Würdenträger der Stadt unterhalb des Tafelberges, führen einmal im Jahr eine Versteigerung durch, bei der die Ämter der Stadt, die sogenannten Aрга, an den Meistbietenden abgetreten werden. Da dieser Amtsinhaber, der Argont, lediglich dazu angehalten ist, den gebotenen Preis an den Tempel zu bezahlen, sonst aber keinerlei Verpflichtungen unterworfen ist, liegt es allein im Ermessen des Argonten, auf welche Weise er sein Amt auszuführen gedenkt. Damit geht natürlich eine relative Rechtsunsicherheit einher, die es ratsam macht, sich rechtzeitig geeignete Verbündete zu suchen, um der Willkür der Beamten etwas entgegenzusetzen zu können. Auf der anderen Seite führt dieses System aber auch dazu, dass jeder, der über genug Geld verfügt, zu einer der mächtigsten Personen in der Stadt aufsteigen kann. Standesdünkel, wie man ihn aus anderen Städten Myranors kennt, ist in Eshbathmar nahezu unbekannt – denn wer weiß, ob derjenige, den man gerade mit Fußritten von der Straße verjagt hat, nicht eines Tages gerade dem Gericht vorsitzt, vor dem man sich verantworten muss? Geld ist es letztendlich, das in Eshbathmar über Ansehen und Einfluss entscheidet. Auch rassenbedingte Vorurteile kennt man daher kaum, und keiner kann wissen, ob es sich bei dem reichen Kaufmann hinter dem zarten Schleier der Sänfte um einen Amaun, einen Bansumiter oder gar um einen Neristu handelt.

So zeichnet sich diese Stadt auf der einen Seite durch ungemessene Freiheiten, auf der anderen durch eine schwer kalkulier-

bare Willkür aus. Lassen Sie Ihre Charaktere ruhig spüren, wie sehr diese Tatsache die Stimmung in der Stadt beeinflusst. Hingeworfene Bemerkungen über den allzu gierigen Argont, der die Zölle um das Dreifache erhöht hat, oder die Amtsinhaberin, die den Werftmeister festgenommen hat, weil er sich weigerte, ein Schiff in ihrem Auftrag vorzuziehen, sollten den richtigen Eindruck vermitteln.

Ein weiterer Aspekt, der die Atmosphäre in der Stadt entscheidend beeinflusst, ist die Lage der 'Neuen Stadt am Meer'. Im Gegensatz zu den anderen Eshbathi im Inneren der Narkramar ist Eshbathmar bei der großen Katastrophe vor nunmehr 10.000 Jahren recht glimpflich davongekommen, so dass seine Bewohner sich selbst als Karoufi, als 'Unbefleckte', bezeichnen und mit einer gewissen Arroganz auf die Bewohner der übrigen Eshbathi herabschauen. Allerdings kann das nicht darüber hinwegtäuschen, dass man am Rande einer lebensfeindlichen Wüste lebt, der Fluss, der die Stadt passiert, durch die aus der Wüste mitgeführten Giftstoffe stark verseucht ist und auch das Wasser der anliegenden Küstengewässer kaum besserer Qualität ist. Trinkwasser ist daher ein kostbares Gut, ebenso wie frisches Gemüse oder Obst, das kostspielig importiert werden muss. Eshbathmar liegt zwar unmittelbar am Meer, erinnert in vielen Aspekten aber trotzdem an eine Wüstenstadt, so dass die weltoffene Atmosphäre der Hafenstadt unterschwellig durchsetzt ist von dem tagtäglichen Kampf ums Überleben, gerade unter der Ärmsten der Stadt, denen kaum ein anderer Platz zum Leben bleibt als die Ufer der verseuchten Haratta, wo selten jemand älter als dreißig Jahre wird.

Die Verwendung der Spielhilfe **Handelsfürsten und Wüstenkrieger** empfiehlt sich für dieses Abenteuer, um den Geschehnissen in der Stadt einen dichteren und farbigeren Hintergrund geben zu können, ist aber nicht zwingend notwendig.

Die Helden

Tod eines Drepaniers eignet sich nahezu für alle Heldentypen. Angesichts der vielfältigen Verwicklungen, die das Abenteuer mit sich bringt, dürfte ein eher kampforientierter Charakter ebenso zu seinem Recht kommen wie der 'Leichtbewaffnete' oder der magisch Bewanderte. Auch in Hinblick auf die Rassen lässt sich kaum eine Einschränkung machen.

"Es gibt nichts, was Eshbathmar nicht gesehen hat", heißt es sicher nicht unzutreffend in einer alten Spruchweisheit, und daran können Sie sich ruhig orientieren. Um hier ungewöhnlich zu sein, muss man schon sehr weit gereist sein. Interessant wäre es natürlich, wenn sich innerhalb Ihrer Gruppe auch Charaktere befänden, die loyal zum Imperium und zum Thearchen stehen – und für die die Entlarvung Char'Irons einen besonderen Gewissenskonflikt aufwerfen dürfte.



Abschnitt I – Eine unglückselige Begegnung

Das Abenteuer nimmt seinen Anfang in einer Spelunke, irgendwo in den Hafenvierteln Eshbathmars. Für den weiteren Verlauf ist es unerheblich, was Ihre Helden letztendlich dazu bewogen hat, die Reise in die Stadt am Rande der Narkramar anzutreten – dies kann ebenso gut ein kurzer Halt während einer Seereise Richtung Norden oder Süden sein als auch die Erzählungen und Legenden über die Schätze und Geheimnisse der Narkramar, die immer wieder abenteuerlustige (oder lebensmüde) Leute in die Stadt ziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stimmengewirr und der Geruch nach Schweiß, fettigem Eintopf und dem scharfen Eshbater dringen euch entgegen, als ihr die wenigen Stufen zum Schankraum hinabsteigt. Es ist bereits später Abend, und die Stimmung in der Schänke ist gut – gut genug jedenfalls, um einen Becher von diesem widerlichen Brand zu sich zu nehmen, den man wohl nur genießen kann, wenn man aus Eshbathmar stammt, und auf die glückliche Reise anzustoßen.

Lassen Sie den Charakteren ruhig ein wenig Zeit, sich in die Atmosphäre einzufinden. Schildern Sie die anwesenden Gäste, nyamaunische Piraten, einige Loualil, ein heruntergekommener Leonir, der einen Becher nach dem nächsten hebt, dunkelhäutige Bansumiter in den zerlumpten Hemden der Hafenarbeiter oder die beiden Neristu, die heimlichtuerisch in einer dunkleren Ecke die Köpfe zusammenstecken, und lassen Sie sie ein wenig mit den Helden ins Gespräch kommen. Bis schließlich ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bemerkt schon eine ganze Weile, dass die junge Amauna dort drüben an der Theke euch interessiert beobachtet. Als ihr zu ihr hinüberschaut, zieht sich ein verführerisches Lächeln über ihr Gesicht, und mit grazilen Schritten kommt sie an euren Tisch.

“Ich darf mich doch setzen, oder?“, schnurrt sie, und ohne eine Antwort abzuwarten lässt sie sich auf den noch freien Stuhl nieder. Aufmerksam mustert sie euch mit ihren großen, bernsteinfarbenen Augen.

“Euch habe ich hier noch nie gesehen“, bemerkt sie und legt den Kopf ein wenig schief. “Woher kommt ihr?”

Lassen sich die Helden auf das Gespräch ein und berichten von ihren Reisen und Taten, so wird RaoNi – so der Name der jungen Dame – ihren Ausführungen gespannt lauschen und sich nach und nach an die Schulter des stattlichsten Helden Ihrer Truppe schmiegen. Wie lange Sie die Szene ausspielen wollen, hängt nicht zuletzt von der Reaktion Ihrer Gruppe ab.

Geht wenigstens ein Held auf RaoNis Annäherungsversuche ein, können Sie ohne weiteres ein wenig Zeit verstreichen lassen, bis die Szene unsanft unterbrochen wird. Behandeln die Helden sie jedoch eher ableh-

nend, so verzieht die Amauna schmolend das Gesicht und erhebt sich. In diesem Moment öffnet sich die Tür.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr fahrt herum, als die Tür zum Schankraum mit einem Ruck aufgerissen wird und ein wohlbeleibter, in kostbare Seide gewandeter Amaun im Eingang erscheint. Seine Stirn hat sich zu unheilverkündenden Falten aufgeworfen, und seine Augen scheinen Blitze zu sprühen, während er sich im Schankraum umschaute. Dann fällt sein Blick auf euch und auf RaoNi, und sein Gesicht verzieht sich zu einer wütenden Grimasse.

“Du hier!“, brüllt er, laut genug, dass auch das letzte Gespräch abrupt verstummt. “Du kommst sofort her. Und die anderen – nehmt sie fest. Sofort!”

Er tritt einen Schritt zur Seite und lässt einige kräftige Bewaffnete an sich vorbei in den Schankraum stürmen. Und sie halten geradewegs auf euch zu!

Bei dem Amaun handelt es sich um PaoShar, den diesjährigen Argonten für die Marktaufischt – und eifersüchtigen Vater der jungen Amauna, die einmal mehr auf der Suche nach Abenteuern in Gegenden umherstreift, was ihrem werten Herrn Papa überhaupt nicht genehm ist. Für die Helden stellt sich die Lage nun zunehmend bedrohlich dar. Die Kneipe ist unübersichtlich genug, dass es ihnen gelingen sollte, nach einer kurzen Keilerei quer über Tisch und Bänke zu entkommen (wobei sich ein Großteil der Anwesenden liebend gern beteiligt – PaoShar genießt nicht unbedingt große Beliebtheit in der Stadt). Versuchen sie dagegen den wütenden Vater zu beschwichtigen oder sich zu erklären, wird der Amaun jeden Einwand mit einer verächtlichen Geste beiseite wischen und sie festnehmen lassen. Früher oder später sollten Sie die Helden dann durch eine Bemerkung der Büttel oder PaoShar selbst darauf aufmerksam machen, dass sie von dem Argonten keine Gerechtigkeit zu erwarten haben – für ihn sind sie lediglich verderbte Verführer seiner geliebten Tochter, die hingerichtet gehören. Diese Erkenntnis reicht hoffentlich aus, einen Fluchtversuch zu unternehmen, der letztendlich auch gelingen sollte. Ansonsten wird PaoShar die Charaktere am nächsten Morgen in die Verliese unter der Arena bringen lassen, wo sie bei den nächsten Spielen als Köder an der Pardirhatz teilnehmen sollen.

Büttel

Lamach (zweihändig): **INI 8 AT 10 PA 10 TP 1W+6 DK NS**
Lamach (einhändig): **INI 10 AT 11 PA 9 TP 1W+3 DK N**
Lamach (Knauf): **INI 8 AT 10 PA 7 TP(A) 1W+3 DK HN**
LeP 25 AuP 28 KO 13 RS 2 MR 4

PaoShar

Drepani: **INI 7 AT 13 PA 12 TP 1W+3 DK HN**
LeP 37 AuP 34 KO 14 RS 1 MR 8



alexander 2003

PaoShar greift nur in die Auseinandersetzung ein, wenn ihm keine andere Möglichkeit bleibt. Ansonsten versucht er, sich im Hintergrund zu halten und die Dreckarbeit seinen Bütteln zu überlassen.

Entkommen!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erleichtert und voll des Spottes über die Tölpelhaftigkeit der Büttel streift ihr durch die Gassen und versucht, eventuelle Verfolger abzuschütteln. Ihr habt euch mittlerweile ein gutes Stück vom Hafenviertel entfernt. Die Häuser stehen hier dicht an dicht und lassen den nächtlichen Himmel über den engen Gassen nur erahnen. Um euch herum ist es still. Eine einzelne fette Ratte verschwindet hinter einem umgestürzten Fass, als ihr vorbeikommt. Es wird Zeit, wieder etwas belebtere Gegenden aufzusuchen – schließlich ist die Nacht noch jung, und eine Unterkunft will auch noch gefunden werden.

Plötzlich wird die Stille jäh durch einen wütenden Aufschrei unterbrochen, der in ein qualvolles Gurgeln übergeht – ganz in eurer Nähe.

Nur eine Straßenecke weiter haben Syllasion und seine Gefährten dem Drepanier Khorrrhar aufgelauret. Dank seiner geschulten Sinne bemerkte der Leonir seine Mörder im letzten Augenblick, bevor diese zuschlagen konnten. Trotzdem hatte er keine Chance, der silbernen Drahtschlinge zu entkommen, die in diesem Moment sein Schicksal besiegelt. Man sollte hoffen, dass die Helden dem Geräuschen nachgehen – wenn nicht, lassen Sie sie über die flüchtenden Zoiranoi stolpern, die die Charaktere unwirsch zur Seite stoßen und im Schatten der Gassen verschwinden. Die Büttel PaoShar's werden die Charaktere so oder so in unmittelbarer Nähe des Tatortes aufgreifen und als Mörder festnehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr um die nächste Ecke eilt, erblickt ihr vor euch vier Gestalten, die sich über einen massigen Körper



beugen, der regungslos am Boden liegt. Als sie euch bemerken, schaut einer von ihnen kurz auf. Im fahlen Licht des Mondes erkennt ihr das dunkle Antlitz eines Bansumiters, dessen linkes Auge von einer schmutzigen Binde verdeckt wird. Hastig zischt er den anderen etwas zu, woraufhin sie eilig in verschiedenen Richtungen zwischen den Häusern verschwinden.

Sollten die Helden die Verfolgung der flüchtigen Zoiranoi aufnehmen, werden sie alle Möglichkeiten kennenlernen, die eine Stadt wie Eshbathmar dem Ortskundigen als Fluchtweg bietet. Machen Sie es ihnen nicht zu leicht, den Zoiranoi über Hausdächer, Mauern, durch leerstehende Gebäude und verschlungene Gässchen und scheinbare Sackgassen zu folgen. Am Ende werden sie versuchen, in den zahlreichen Hafenschänken unterzutauchen, was ihnen letztendlich auch gelingen sollte. Sollten die Helden jedoch trotz allem erfolgreich sein, werden die Gefassten zunächst beharrlich schweigen, um dann auftragsgemäß vorzugeben, von den Kerrishitern die Anweisung zum Mord erhalten zu haben. Ein gefangener Zoirano wird auf jeden Fall versuchen, noch vor dem Eintreffen der Büttel zu entkommen. Sollte ihm das nicht gelingen, wird Char'Iron dem Argonten eine beachtliche Bestechungssumme zukommen lassen – anonym, versteht sich. Jedenfalls weiß am nächsten Tag niemand mehr etwas von einem auf frischer Tat ertappten Mörder.

Zoiranoi

Ruakar:	INI 7	AT 11	PA 10	TP 1W+5	DK S
Garmesh:	INI 9	AT 10	PA 7	TP 1W+2	DK H
LeP 28	AuP 30	KO 12	RS 1	MR 4	

Ein toter Drepanier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch niederbeugt, erkennt ihr, dass es sich bei dem Toten um einen Leonir handelt – einen Drepanier, der aufwendig verzierten Lederrüstung und der kunstvoll geschmückten Mähne nach zu urteilen. Er hat die Augen weit aufgerissen, erstarrt in dem Moment, als er seine Mörder vor sich sah. Um seinen Hals findet ihr eine silberne Schlinge, mit der ihm die Luft abgeschürt wurde. Den Tod brachte ihm aber erst ein zierlicher Dolch, den man tief in seine Brust gerammt hat.

Wenn die Helden die Umgebung näher untersuchen, werden sie keinen Schritt von dem Toten entfernt ein kupfernes Amulett finden, das einen bärtigen Mann im Kampf mit einem geflügelten Löwen zeigt. Es handelt sich um ein kerrishitisches Schutzamulett, das die Mörder auftragsgemäß fallen gelassen haben, um den Verdacht auf die Kerrishiter zu lenken. Auch bei dem Dolch handelt es sich um ein kerrishitisches Stück, was Helden mit entsprechendem

Vorwissen herausfinden können. Nicht kerrishitisch ist dagegen die Silberschlinge, die die Zoiranoi nur aus Zeitnot aufgrund der Entdeckung durch die Helden nicht entfernen konnten. Lassen Sie den Helden ruhig ein wenig Zeit, über die Hintergründe dieser Tat zu spekulieren und zu planen, was als nächstes zu tun ist. Spätestens beim Aufbruch aber kommt es zu folgender Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wollt euch gerade abwenden, als ihr hinter euch Schritte vernehmt. Ein knappes Dutzend Bewaffnete hat sich vor euch in der Gasse aufgebaut, den Lamach fest umklammert. Erleichtert stellt ihr fest, dass es sich nicht um die Mörder handelt, die zurückgekehrt sind, um euch auch noch zu erledigen, wie ihr einen kurzen Moment lang befürchtet habt. Als aber einer der Büttel einen Schritt vortritt und einen knappen Blick auf die leblosen Körper des Drepaniers wirft, wisst ihr plötzlich, dass ihr nichts Gutes von ihm zu erwarten habt. Mit einer harschen Geste deutet er auf euch. "Im Namen der allmächtigen Sechs und im Namen Seiner Exzellenz, des Argonten PaoShar, hiermit erkläre ich euch für verhaftet."

Ergeben sich die Helden widerspruchslos und in der Hoffnung, dass sich alles als großes Missverständnis entpuppt, werden sie von den Bütteln entwaffnet und gefesselt, um dann in das Haus des PaoShar gebracht zu werden, wo er für die Dauer seiner Amtszeit eine Art Gefängnis in seinen Kellergewölben eingerichtet hat. (Aufgrund der eigenartigen Verwaltungsstruktur Eshbathmars gibt es kein öffentliches Gefängnis in der Stadt, so dass jeder Argont selbst für die Unterbringung und Verwahrung 'seiner' Gefangenen zuständig ist. Der alte Kerker aus imperialer Zeit wurde im Zuge der Unabhängigkeit geschleift.) Kommt es dagegen zu Handgreiflichkeiten oder einem Fluchtversuch, werden die Büttel alles daransetzen, um die Helden in ihre Gewalt zu bringen – die 'Verführung' der Argontentochter und ein Mord sind Grund genug für PaoShar, alle ihm zur Verfügung stehenden Kräfte aufzubieten. Am Ende sollten sich die Helden irgendwann in einen dunklen Kellerloch wiederfinden – ob gefesselt oder nicht, hängt nicht zuletzt von ihrem Verhalten gegenüber den Bütteln ab.

Die Werte der Büttel finden Sie auf Seite 8.

Gefangen!

Die Zelle, in die man die Helden geworfen hat, misst etwa drei mal drei Schritt und ist fensterlos. Während drei Wände aus schweren Steinen gemauert sind, besteht die vierte aus einem Gitter, durch das man den kleinen Vorraum sieht. Eine Kerze, die dort neben dem Treppenaufgang steht, spendet das einzige Licht im gesamten Kerker. Außer der Zelle der Helden gibt es noch vier weitere Verschlüsse, die allerdings zur Zeit verwaist sind.

Abgesehen von einem stinkenden Aborttopf ist die Zelle leer. Das eigentlich obligatorische Stroh ist kostbar in Eshbathmar,



und auf die Bequemlichkeit seiner Gefangenen legt PaoShar wenig Wert. Es dauert auch nicht lange, bis sich der Argont höchstpersönlich um die Helden kümmert. In Begleitung zweier Büttel kommt er herab in den Kellerraum und baut sich vor der Zelle auf, um den Charakteren ihre Zukunft in düstersten Farben auszumalen. Dann sind sie wieder allein. Eine ganze Weile.

neben der Frau aufstellen. Hinter ihnen könnt ihr PaoShar und zwei seiner Büttel erkennen, die sich achtsam im Hintergrund halten.

Die Frau tritt an eure Zelle heran. Ihr ausdrucksloses Gesicht ist weiß geschminkt, fast maskenhaft, und ihre Haare sind in zahlreichen geölten Zöpfen eng an den Kopf angelegt. Sie mustert euch kurz und wendet sich dann PaoShar zu.

„Ihr hättet mich eher von der Tat in Kenntnis setzen sollen, Argont“, sagt sie, und ihre Stimme klingt wie ein eisiger Pfeil. „Ihr wisst, dass dies nicht Eure Aufgabe ist.“

Trotz der schlechten Lichtverhältnisse könnt ihr erkennen, wie der Amaun kurz zusammenfährt.

„Aber ich habe Euch doch über alles unterrichtet“, versucht er sich zu erklären. „Außerdem ist alles offensichtlich. Man hat sie bei dem Toten gefunden. Auf frischer Tat ertappt.“

Die Frau nickt knapp und wendet sich wieder euch zu. „Was habt ihr zu eurer Erklärung vorzubringen?“

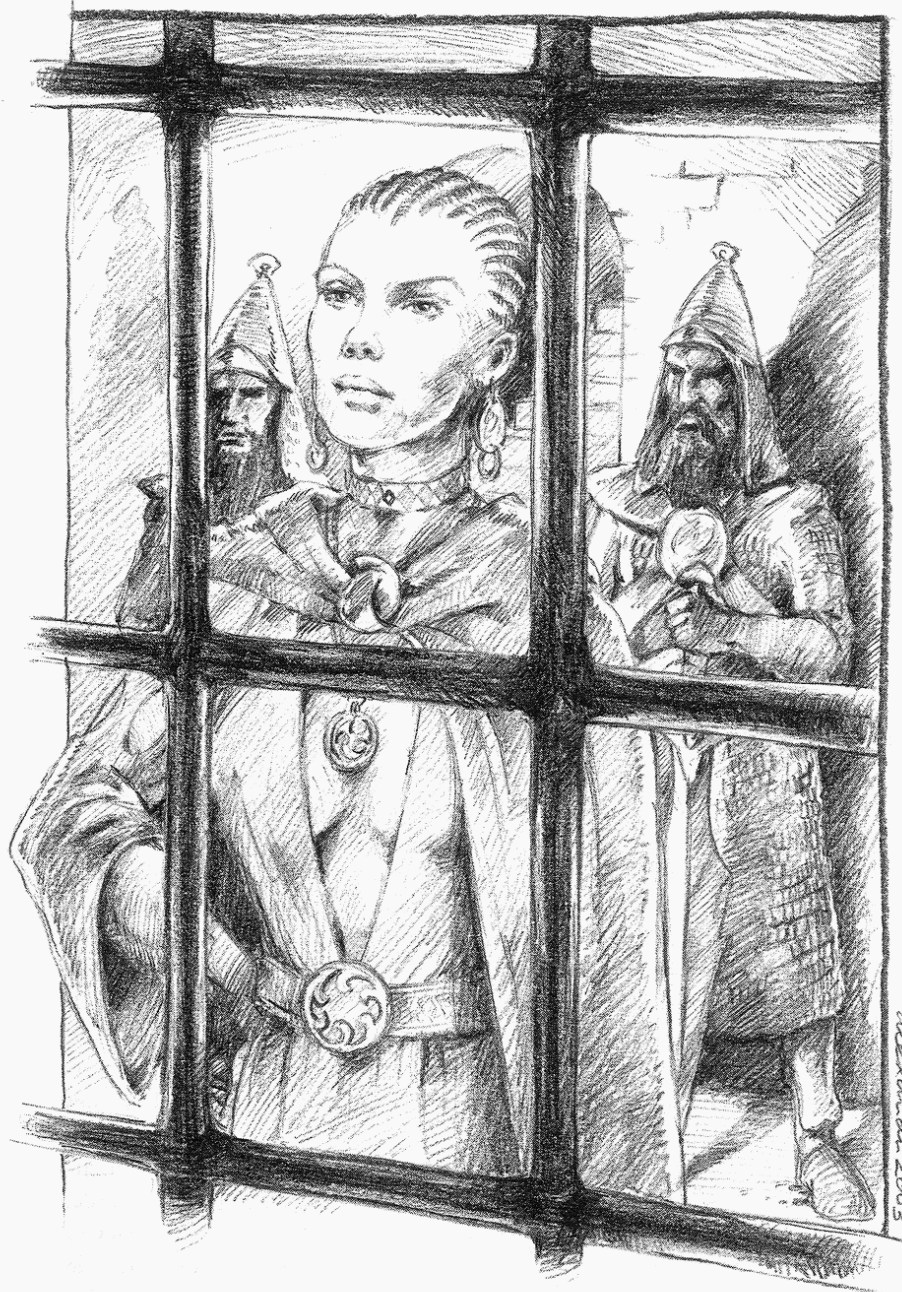
Es bleibt zu hoffen, dass die Helden einiges vorzubringen haben. Bei der Frau handelt es sich um Xariopis, eine der neun priesterlichen Beamten, die für die Wahrung der weltlichen Interessen der Priesterschaft zuständig sind – und im Namen des Tempels die oberste richterliche Gewalt innehaben, die sie bei wirklich schweren Verbrechen auch ausüben. Begleitet wird sie von zwei Gardisten der Tempelwache, die ihr als Zeichen ihres Ranges zustehen. Xariopis wird den Helden mehr Gehör schenken als PaoShar, wenngleich auch sie ihnen nicht alles bedenkenlos abnimmt. Stellen sich die Helden einigermaßen geschickt an, können sie zumindest erreichen, dass die Beamtin hinsichtlich ihrer Schuld ins Zweifeln kommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr geendet habt, schweigt die Frau eine Weile.

„Eure Geschichte klingt glaubwürdig“, beginnt sie schließlich. „Glaubwürdig genug, dass ich an eurer Schuld zweifle. Aber“, fährt sie fort und wirft PaoShar, der den Mund zu

einer wütenden Entgegnung öffnet, einen strengen Blick zu, „es gibt keinen Beweis für eure Unschuld außer eurem Wort. Und ihr seid die Einzigen, die wir für die Bluttat zur Rechenschaft ziehen können. Der Tote war ein großer Kämpfer, das Volk hat ihn geliebt. Bringt mir die wahren Mörder, und ihr sollt frei sein. Bringt ihr sie nicht, so sollt ihr bei den nächsten Spielen selbst in der Arena



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört Schritte auf der Treppe. Es müssen mehrere Leute sein, die soeben zu euch hinab in den Keller steigen. Dann erkennt ihr auch schon die Laternen mit den grünen und blauen Lichtern und hört das Reiben von Metall. Eine schmale Gestalt in einer langen, grünen Robe betritt den Keller, gefolgt von zwei grimmig dreinschauenden Bewaffneten in glänzender Rüstung, die sich rechts und links



stehen und durch euren Tod das Volk begeistern. Acht Tage gebe ich euch. Argont, schließt euren Kerker auf. Und wacht darüber, dass sie nicht versuchen, sich ihrem Schicksal zu entziehen."

Ohne eine Antwort abzuwarten, gibt sie ihren beiden Begleitern einen Wink und wendet sich ab. Ihr hört noch die schweren Schritte der Gardisten auf der Treppe, dann seid ihr allein mit PaoShar und seinen Bütteln. Der Amaun funkelt euch giftig an.

"Glaubt nicht, dass ihr mir so davonkommt", zischt er, während er das schwere Schloss öffnet und die Tür zur Seite schiebt. "Ich werde euch im Augen behalten, euch alle."

PaoShar meint das durchaus ernst. Dennoch wird er den Helden vorerst bei ihren Recherchen helfen müssen. Selbstverständlich hat man die Mordwaffe und die Silberschlinge aufbewahrt, und

auch das Kerrishiteramulett ist noch da (sollten es die Helden bislang noch nicht gefunden haben, ist nun ein guter Zeitpunkt gekommen, dieses Indiz mitsamt seiner Fundgeschichte einzuführen). PaoShar kann oder will zu den Beweisen wenig sagen, überlässt sie aber nach einigem Knurren den Charakteren. Auch bezüglich der geflohenen Mörder weiß er nichts mitzuteilen, so dass den Helden kaum etwas anderes übrig bleibt, als ihre Untersuchungen in der Stadt aufzunehmen. Selbstverständlich hat PaoShar seine Amtskollegen in Kenntnis gesetzt, so dass es praktisch unmöglich ist, aus einem der Tore hinaus oder auf ein Schiff zu gelangen. Einzig der Weg in die Narkramar steht für eine Flucht offen ...

Eines sollte den Helden zudem von Anfang an klar sein: Es gilt nicht allein, Beweise zu sammeln, sondern auch, einen Schuldigen zu präsentieren, schließlich braucht man einen Delinquenten, der für den Mord in der Arena büßt.

Abschnitt II – In den Gassen von Eshbathmar

Der folgende Abschnitt widmet sich den Nachforschungen, die die Helden nun anstellen müssen, bis sie nach und nach auf die Spur Char'Irons und der Zoiranoi um Syllasion kommen. Eine Karte von Eshbathmar finden Sie bei den **Kopiervorlagen** am Ende des Buches auf Seite 70.

Das leidige Thema Stadtabenteuer

Es ist ein typisches Phänomen bei Stadtabenteuern, dass Helden dazu neigen, sich allzu schnell von einem vorgegebenen Plot zu entfernen und in den Ablenkungen, die die Stadt mit ihren unzähligen Gestalten, Örtlichkeiten und Nebenhandlungen bietet, zu verlieren. Hier ist gelegentlich die sanft lenkende Hand des Meisters gefragt – und ein nicht allzu starrer Plot, um auf die üblichen Helden-Eskapaden flexibel reagieren zu können. Daher ist der folgende Abschnitt nicht an einen festen Handlungsablauf gebunden, sondern bietet vielmehr einzelne Bausteine, die Sie als Spielleiter je nach eingeschlagenem Weg Ihrer Gruppe präsentieren können – schließlich ist es kaum vorhersehbar, ob Ihre Helden zuerst die Drepanierschänken unsicher machen, mit den Kerrishitern ein paar Wörtchen reden oder sich Far Thionios vorknüpfen wollen.

Um die Informationsweitergabe so zu gestalten, dass Sie genug Spannung, aber auch genug Fluss in der Handlung behalten, soll an dieser Stelle ein kurzer Handlungsablauf geboten werden, an dem Sie sich orientieren können (und dem entsprechend auch die nachfolgenden 'Bausteine' angeordnet sind).

Versuchen Sie zu erreichen, dass die Charaktere anhand der Schlinge recht früh auf die Zoiranoi aufmerksam werden.

Dies kann nach einem Besuch im Kerrishiterviertel geschehen, oder schon zuvor – vermutlich werden es die Fachleute in den Drepanierschänken sein, die die

Helden über die Verwendung von Silberschlingen aufklären. Im Gespräch mit Far Thionios wird dieser alles abstreiten, bei der Erwähnung des Einäugigen aber stutzig werden und den Helden versichern, später wieder Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Unterdessen sollten Ihre Charaktere mehr über die Herkunft des Drepaniers erfahren – und den Kontakt zu Char'Iron aufbauen. Diese wird sich ahnungslos und tief getroffen zeigen – vielleicht können sehr intuitiv begabte Charaktere hier schon spüren, dass irgendetwas nicht stimmt. Ein Besuch bei den Kerrishitern bleibt ergebnislos, allerdings werden die Helden von nun an beobachtet – sowohl von Syllasions Leuten als auch von den Kerrishitern, denen die ungerechtfertigte Beschuldigung gar nicht passt und die nicht ganz zu Unrecht annehmen, dass jemand auf ihre Kosten etwas vertuschen will. Weitere Nachforschungen unter anderem in den Thermen oder unter den Kaufleuten Eshbathmars bringen zutage, dass Char'Iron regelmäßige Handelsbeziehungen zu den Kerrishitern pflegt – und nicht ganz offizielle Beziehungen zum Haus Rhidaman unterhält, so dass der Kontakt der Händlerin zu den Vertretern des Imperiums deutlich wird.

Unterdessen versuchen einige Zoiranoi, den Helden aufzulauern. Nachdem dieser Überfall erfolgreich abgewehrt wurde, wendet sich Far Thionios ein weiteres Mal an die Charaktere und berichtet ihnen von Syllasion und seinen Anhängern, die sich, wie er nun erfahren hat, endgültig abgespalten haben. Da er nicht weiß, wo sich Syllasions Leute aufhalten, kann er den Charakteren in diesem Augenblick nicht weiterhelfen. Dafür macht allerdings seit einer Weile schon ein Gerücht die Runde, dass ChaoKja bei dem Mord ihre Pfoten im Spiel haben soll – die mächtige und sicher reichste Kauffrau Eshbathmars ist stolze Besitzerin mehrerer Drepanier, die von dem Ausfall Khorrhars nicht unwesentlich profitieren. Ehe die Helden allerdings dazu kommen, mit ChaoKja in Kontakt zu treten, wird PaoS-



har erneut zuschlagen und die Charaktere wegen allerlei kleinerer Delikte (die er sich im Notfall ausgedacht hat) festnehmen lassen. Lange währt auch diese Haft nicht, da die über die Gerüchte höchst erboste ChaoKja die Charaktere umgehend freikaufte und sie mit ihren Drepaniern zusammenbringt, die den Toten gut kannten. Hier können die Charaktere nun endlich erfahren, dass Khorrrhar seiner Herrin nicht nur in der Arena diente, sondern auch noch so manches dunkle Geheimnis hütete – und dass der Drepanier in den Tagen vor seinem Tod immer wieder davon gesprochen hatte, bald freigelassen zu werden. Nun sollten die Helden eins und eins zusammenzählen und Char'Iron näher unter die Lupe nehmen, um endlich Beweise gegen die Kauffrau in den Händen zu halten – die kaum anders zu besorgen sind als durch einen Einbruch in ihre Villa (**Abschnitt III**, Seite 20).

Die Reihenfolge der Örtlichkeiten und Begegnungen orientiert sich hier an dem gedachten Handlungsverlauf. Schlagen Ihre Helden einen anderen Weg ein bzw. kommen sie früher zu den richtigen oder gar falschen Schlüssen, reagieren Sie flexibel und passen Sie die Ereignisse dementsprechend an.

Am Ende dieses Abschnittes sollte den Charakteren allerdings klar sein, dass

1. Char'Iron die Besitzerin des getöteten Drepaniers ist, einige dunkle Geheimnisse hat und mit Khorrrhar vermutlich einen unliebsamen Mitwisser beseitigen wollte, und dass
2. es sich bei den Mördern vermutlich um eine Splittergruppe der Zoiranoi handelt, die unter ihrem Anführer Syllasion längst nicht mehr Far Thionios unterstehen.

Ein Wort noch zu den Gerüchten, die den Helden zu Ohren kommen können: Khorrrhar war bekannt in der Stadt, und die Nachricht von seiner Ermordung hat sich selbst in der 140.000 Einwohner starken Metropole rasch herumgesprochen, so dass die Helden nahezu überall auf Leute stoßen werden, die über die Geschehnisse im Groben (und meist sehr verzerrt) Bescheid wissen.

Unter Drepaniern

Die Gassen in Shuk'Atháron, dem Viertel rings um die Arena, sind einsam und dunkel, nur unterbrochen von den wenigen Tavernen, wo sich allabendlich ehemalige oder noch aktive Drepanier auf den einen oder anderen Becher Eshbather einfinden. Fremde sieht man hier selten, und man legt auch keinen gesteigerten Wert auf unbekannte Gesichter. Nicht umsonst zählt dieses Viertel zu den wenigen, die von den Steuereintreibern der Argonten lieber gemieden werden.

Rau geht es zu in Shuk'Atháron, und man ist erzürnt über Khorrrhars Tod. Daher ist man auch bereit, den Charakteren nach Möglichkeit zu helfen, wenn sie die Drepanier und alten Kämpfen erst einmal von ihrem guten Willen überzeugt haben. Um von den rauen Gesellen akzeptiert zu werden, ist es allerdings notwendig, sich einem Wetttrinken oder einem zünftigen Armdrücken zu stellen. Beachten Sie, dass man hier Eshbather trinkt, und jedem nicht aus Eshbathmar stammenden Held sollte es schwer fallen, den scharfen, aus Rattenmehl gewonne-

nen Brand ohne weiteres zu stürzen – verhängen Sie also ruhig dementsprechende Mali auf die *Zeichen*-Proben.

Sind die Helden erst einmal in die Runde aufgenommen, wird man ihnen bereitwillig weiterhelfen. So kann man bestätigen, dass der Dolch eine kerrishitische Arbeit ist, ebenso wie das Amulett. Nach einigem Nachfragen wird man auch mitteilen, dass Silberschlingen in aller Regel nur von feigem Gassenpack verwandt werden – wie die Drepanier die Zoiranoi nennen. Außerdem weiß man, dass Khorrrhar einer der besten Drepanier war, den die Arena in letzter Zeit zu bieten hatte. Sein Tod muss daher ein schwerer Verlust für seine Besitzerin sein, die Kauffrau Khesalene ai Char'Iron, die eine Villa unmittelbar unterhalb des Tempelberges im alten imperialen Viertel unterhält. Über die Kerrishiter weiß man sonst wenig, außer, dass es sich um ein seltsames Volk mit seltsamen Riten handele. Lassen Sie hier ruhig einige Anekdoten und Gerüchte einfließen, die aus dem Misstrauen gegenüber dem Händlervolk erwachsen sind. Über die Zoiranoi kann man dagegen mehr berichten, so etwa, dass sie auch dieses Jahr wieder um die Arga mitsteigern werden, ihr Anführer Far Thionios ein 'Spinner' und ein 'Träumer' sei, und dass man diesen Gossenratten nicht trauen könne. Außerdem wird man den Helden fortan Hilfe anbieten, wann immer sie solche benötigen (berücksichtigen Sie aber, dass die Drepanier auch gebunden sind und durchaus eine kleinere Schlägerei zu Gunsten der Helden entscheiden können, nicht aber bereit sind, sie die folgenden acht Tage durchgehend als Leibwächter zu begleiten).

Ein Wort noch zu dem Drepanierwesen in Eshbathmar: Es gibt kaum einen Drepanier, der nicht dem Sklavenstand angehört. Dennoch genießen viele Drepanier außerhalb der Kampftage große Freiheiten und dürfen sich in der Stadt frei bewegen – schließlich ist eine Flucht schwierig, da auf der einen Seite der streng kontrollierte Hafen, auf der anderen die unbarmherzige Narkramar wartet, der ein Leben in der Arena auf jeden Fall vorzuziehen ist. Zudem ist es üblich, einen Drepanier nach einer gewissen Anzahl von Siegen freizulassen, in der Regel nach drei bis vier Jahren in der Arena, so dass die meisten der Kämpfer bereit sind, sich diesem Schicksal willig unterzuordnen, um dann nach ihrer Freilassung als gefeierte Helden ein neues Leben als Leibwächter oder gut bezahlte Söldner anzufangen.

Bei den Kerrishitern

Das Viertel, in dem die Kerrishiter seit mehreren hundert Jahren zurückgezogen leben, befindet sich außerhalb der Stadt, umgeben von einer eigenen, gut vier Schritt hohen Mauer, die die massigen Bauten und die gedrungenen Kuppeln mit den qualmenden Schloten umfasst und vor den argwöhnischen Augen der Karoufi verbirgt. Einzig ein hohes, von zwei mächtigen Statuen flankiertes Tor, deren starre Blicke sich über dem Besucher in der Ferne verlieren, ermöglicht den Zugang zu dem Viertel, um das sich trotz seines Reichtums kein Argont jemals richtig kümmern mochte. Hat man erst einmal das steinerne Mal hinter sich gelassen, folgt man einer breiten Straße, die schließlich auf einen zentralen Platz führt.



Hier befindet sich auch das große Bal'Ingra-Heiligtum, dessen Schlote auch in der Stadt noch zu sehen sind. Reliefe und kostbare Goldarbeiten schmücken den Tempel, während die übrigen Gebäude rings herum eher schlicht und trist wirken. Einzig die Blumenvielfalt auf manchem der terrassenförmig angelegten Dächer lässt den Betrachter staunen, ist Trinkwasser doch rar in Eshbathmar und zudem sehr teuer. In der Mitte des Platzes befindet sich ein weitläufiger Brunnen, wo aus sechs verschiedenen Öffnungen buntschillerndes Wasser hervorspritzt, das sich in den geometrisch angelegten Becken mischt und auf wunderbare Weise wieder farblich getrennt abfließt.

Wenige Nicht-Kerrishiter betreten den Boden jenseits des großen Tores. Die Geschäftspartner aus Eshbathmar ziehen es vor, Verhandlungen innerhalb der Stadtmauern in einer weniger bedrohlichen Umgebung abzuschließen, und Söldner, lichtscheues Pack oder Bettler verirren sich fast nie in diesen unheimlichen Teil der Stadt. Dabei handelt es sich bei dem Viertel der Kerrishiter in Eshbathmar tatsächlich nur um eine im Laufe der Jahre stark angewachsene Handelsniederlassung, wo immer zahlreiche jüngere Familienmitglieder die Geschäfte im Narkramarhandel am Laufen halten, Waren umschlagen und nebenbei noch versuchen, möglichst viel über die Bauweise der wunderbaren Shalassi herauszufinden. Durchschnittlich leben fast 500 (männliche!) Kerrishiter und etwa 30 Yachjin-Söldner in dem Viertel, und dennoch fällt jeder Fremde sofort auf. Daher haben die Helden kaum das Tor passiert, als man sie auch schon anspricht und sie freundlich, aber bestimmt auffordert zu folgen. Dabei legen die Kerrishiter eine ausgesuchte Höflichkeit an den Tag, die allerdings zu keinem Zeitpunkt wirklich herzlich wirkt.

Man bringt sie zu Ash'Bandhu, dem Oberhaupt einer der zahlreichen Sippen, die hier Fuß gefasst haben. Der alte Mann, ein würdiger Greis mit stechenden, schwarzen Augen und gewachster Haarpracht, lässt die Charaktere mit einem Tee und hartem Gebäck bewirten und erkundigt sich dann nach ihrem Begehr. Sobald er erfährt, dass sie keineswegs gekommen sind, um Handel zu treiben, sondern den Kerrishiter wohlmöglich noch mit den gefundenen Beweisestücken konfrontieren, wird er sie mit einem frostigen Lächeln auffordern zu gehen, da er und sein Volk nichts mit dieser Tat zu tun haben. Die Beweisstücke verwirft er als gestohlen, die Silberschlinge mag er vielleicht den Zoiranoi zuzuordnen. Gründe für eine falsche Verdächtigung weiß er viele, aber er wird nicht bereit sein, auch nur einen Ton darüber zu verlieren – und er wird den Helden unter keinen Umständen etwas über seine Geschäftsbeziehungen erzählen. Erweisen sich die Charaktere als zu hartnäckig, so wird Ash'Bandhu sie notfalls mit Gewalt aus dem Viertel entfernen lassen. Beobachten lässt er sie von nun an auf jeden Fall. Die beiden jungen

Kerrishiter, die sich an die Fersen der Helden heften, geben sich nicht einmal Mühe, sich vor den Blicken der Charaktere zu verbergen, so dass sich nicht nur das Gefühl, sondern die

Gewissheit einstellt, überwacht zu werden. Von den Helden angesprochen reagieren die beiden (deren Namen im Übrigen Emosh'Llussa und Bhallu'Qirsik sind) nur mit einem knappen Nicken, werden sich aber nicht auf ein Gespräch einlassen. Ash'Bandhu hat sie ausgeschiedt, um über das weitere Vorgehen der Helden informiert zu werden und im Notfall helfend eingreifen zu können – nicht aus Barmherzigkeit, sondern aus dem Kalkül, dass die Charaktere ihn zu demjenigen führen können, der ihn und sein Volk in Misskredit bringen will – eine Tat, die er kaum ohne weiteres hinnehmen kann.

Sollte es zu Auseinandersetzungen kommen, werden die Yachjin eingreifen. Dies gilt auch, wenn die Helden bei geheimen Erkundungen im Kerrishiterviertel aufgegriffen werden (bei denen sie bestenfalls in Erfahrung bringen können, dass Char'Iron Geschäftsbeziehungen zu den Kerrishitern unterhält – sorgen Sie aber dafür, dass dieses Wissen, das anderswo leichter zu bekommen ist, teuer erkaufte wird).

Yachjin-Söldner

Karmak:	INI 9	AT 12	PA 9	TP 1W+4	DK S
LeP 27	AuP 28	KO 12	RS 3	MR 2	





In den Alten Kasernen – Die Zoironoi

Wie grobe Steinquader erheben sich die alten Kasernen aus dem unruhigen Häusermeer unweit des Hafens. Seit dem Abzug der imperialen Myrmidonen aus Eshbathmar stehen die gewaltigen Gebäudekomplexe leer und haben mit der Zeit allerlei Gesindel angezogen. Seit fast hundert Jahren allerdings haben hier die Zoironoi Quartier bezogen und die Alten Kasernen zu einer kleinen rechtslosen Enklave inmitten des ansonsten recht gut überwachten Hafenviertels gemacht. Dass sich hier vor einigen Jahren zudem ein Rudel Yachjin eingenistet hat, toleriert man, solange man sich nicht gegenseitig in die Quere kommt. Fast jeder Einwohner Eshbathmars kann die Helden auf der Suche nach den Zoironoi hierher verweisen. Wie man sie empfängt, hängt nicht zuletzt davon ab, wie und wann Ihre Charaktere die Kasernen aufsuchen wollen. Geben sie sich offen zu erkennen und verlangen sie, den Anführer zu sprechen, so wird man sie misstrauisch, aber ohne größere Probleme zu Far Thionios führen. Dringen sie dagegen heimlich in die Kasernen ein, so lassen Sie sie ruhig ein wenig durch die Gebäude schleichen, vielleicht auf die Yachjin stoßen, bis sie schließlich von den Zoironoi aufgegriffen und – freilich als Gefangene – zu Thionios gebracht werden. Im letzteren Fall wird sich der Anführer der Zoironoi erheblich reservierter zeigen, und die Helden sollten schon alle Register der Redekunst ziehen, um sein Vertrauen zu gewinnen.

Yachjin

Spälter:	INI 9	AT 11	PA 9	TP 1W+4	DK N
Karsh:	INI 9	AT 11	PA 7	TP 1W+2	DK H
Doros:	INI 8	AT 10	PA 9	TP 1W+5	DK S
LeP 26	AuP 25	KO 11	RS 1	MR 3	

Zoironoi

Ruakar (einhändig):	INI 10	AT 12	PA 11	TP 1W+5	DK S
Ruakar (zweihändig):	INI 8	AT 11	PA 10	TP 1W+6	DK S
Lamach:	INI 10	AT 12	PA 11	TP 1W+3	DK N
LeP 32	AuP 30	KO 13	RS 2	MR 3	

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der fensterlose Raum, in den man euch gebracht hat, ist bis auf eine schmale Pritsche und einen wackeligen Tisch leer. Einzig eine rußgeschwärzte Feuerschale spendet ein wenig Licht und lässt einen Blick auf den hochgewachsenen Mann zu, der euch mit verschränkten Armen mustert. Seine Kleidung ist einfach, aber sauber, und seine gepflegten langen Haare sind sorgsam im Nacken zusammengebunden. Eure Begleiter bleiben hinter euch an der Tür stehen, während er euch mit einer Geste auffordert, näher zu treten. Er ist unbewaffnet, aber obwohl man euch nicht nach Waffen untersucht hat, scheint er keine Angst vor euch zu haben.

Wie sich Far Thionios den Helden gegenüber gibt, hängt nicht zuletzt von ihrem bisherigen Auftreten in den Kasernen ab. Selbstverständlich weiß er nichts über eine Verwicklung seiner Leute in den Überfall auf den Drepanier. Auf Nachfragen kann er den Helden aber mitteilen, dass der Tote der Kauffrau Char'Iron gehörte, diese häufig begleitete, und dass die Kauffrau regelmäßige Kontakte sowohl zu dem Hause Rhidaman als auch zu den Kerrishitern unterhält. Den Dolch und das Amulett wird er als eindeutig kerrishitisch identifizieren. Zu Pao-Shar weiß er außerdem zu sagen, dass der Argont einer der eher gemäßigten Amtsinhaber dieses Jahres ist, wenngleich er sich immer wieder durch eine ausgesprochen hartnäckige Rachsucht hervortut. Konfrontiert mit der Silberschlinge verfällt er in ein grüblerisches Schweigen. Wird allerdings der einäugige Bansumiter erwähnt, horcht er auf, will im Moment aber nichts weiter dazu sagen, sondern wird die Helden vielmehr dazu drängen, ihre Ermittlungen wieder aufzunehmen. Er selbst werde sich zu gegebener Zeit bei ihnen melden. Nach einiger Plauderei, sorgsam beobachtet von den anwesenden Zoironoi, lässt Thionios die Helden wieder ziehen – es sei denn, sie erweisen sich als ausgesprochen halsstarrig, beschuldigen ihn weiterhin des Mordes oder greifen ihn offen an. In diesem Fall wird man den Charakteren sämtliche Waffen abnehmen und sie in eine der alten Zellen der Kasernenanlage sperren. Irgendwann sollten sie sich befreien können, allerdings werden sie im Laufe des weiteren Abenteuers keinerlei Unterstützung durch Thionios und seine Zoironoi erfahren.

Khesalene ai Char'Iron

Die Herrin des ermordeten Leonir residiert in einer Villa unmittelbar am Fuße des Tempelberges, im alten imperialen Viertel, wo manche Bauten immer noch an die Zeit der optimatischen Herrschaft in Eshbathmar erinnern. Aber auch, wenn das Haus Rhidaman und die übrigen Vertreter des Imperiums in das Fremdenviertel außerhalb der Stadtmauern verbannt worden sind, gibt man sich hier alle Mühe, den Glanz vergangener Zeiten aufrecht zu erhalten – mit Erfolg, wie der staunende Besucher eingestehen muss, wenn er die Schmuckfriese aus duftenden Narkramarsteinen, die zierlichen, von Amaunirsklaven getragenen Sänften oder die Brunnen bewundert, aus denen unaufhörlich Wasser in allerlei schillernden Farben in kunstvoll gearbeitete Perlmutterbecken strömt. Char'Irons Villa liegt unmittelbar am Ausgang zum Tempelberg inmitten eines kleineren Gartens, der neben den typischen Feldformationen, die mangels Wasser hier allerorts anstelle von Büschen und Bäumen Parks und Gärten zieren, auch einige wenige Grünpflanzen aufweist, deren Unterhaltung ein wahres Vermögen kosten mag. Ein gutgebauter Bansumiter in einem purpurnen Schurz lässt die Helden ein und führt sie hinaus auf eine weitläufige Terrasse, wo die Hausherrin sie freundlich empfängt.

Wenn die Helden Char'Iron nicht allzu früh aufsuchen, hat Syllasion sie bereits von den Untersuchungen der Helden in Kenntnis gesetzt, so dass sie sich ihre Worte



sorgfältig zurecht gelegt hat. Andersfalls gestatten Sie dem intuitivsten Helden eine Probe auf *Menschenkenntnis*. Gelingt diese, so teilen Sie ihm mit, dass er das Gefühl nicht los wird, als verheimliche Char'Iron etwas. Die Kauffrau wird sich im Übrigen sehr erschüttert über den Tod des Drepaniers zeigen, Vermutungen hinsichtlich der Mörder hat sie keine, wird aber die Auffassung unterstützen, dass die Kerrishiter etwas mit der Sache zu tun haben, sollten die Helden mit dieser Verdächtigung an sie herantreten. Möglicherweise mutmaßt sie auch, dass ChaoKja, die reichste und gewissenloseste Kauffrau Eshbathmars, ihre Krallen im Spiel haben könnte – schließlich gehören ihr einige Drepanier, die von Khorrhars Ableben erheblich profitiert haben. Achten Sie darauf, dass Char'Iron nicht zu unglaublich wirkt. Sie nimmt eher Vermutungen der Charaktere auf und gestaltet sie weiter aus, als dass sie von sich aus neue Verdächtigungen und Thesen aufstellt. Vielleicht könnte den Helden auffallen, dass die Kauffrau relativ wenig Interesse daran zu haben scheint, dass der Mord aufgeklärt wird.

Die Bediensteten, die gegen ein saftiges Bestechungsgeld auch bereit sind, den Helden weiterzuhelfen, wissen wenig über den Fall. Ihnen ist lediglich bekannt, dass Khorrhars schon lange im Dienst ihrer Herrin stand und sie häufig bei ihren Geschäftsangelegenheiten begleitet hat. Über die Kontakte zu den Zoiranoi wissen sie nichts zu sagen – allenfalls bei einem *wirklich* hohen Bestechungsgeld kann einer von ihnen Syllasion beschreiben und berichten, dass der Einäugige vor einige Zeit abends zu Besuch in der Villa weilte. Char'Iron unterhält schon seit längerem Kontakt zu den Zoiranoi, von deren Unterstützung sie sich Vorteile für ihre eigenen riskanten Geschäfte verspricht.

Luxus am Rande der Narkramar – Die Thermen

Die Thermen im Fremdenviertel sind eine Sache für sich. Sind kleine Zierbrunnen schon Luxus genug in dieser Stadt zwischen Wüste, tödlichem Fluss und verseuchtem Meer, so sind die gewaltigen Badeanlagen, die die Bewohner dieses Viertels gerne vergessen lassen, dass man sich einige tausend Meilen entfernt von den Metropolen des Reiches befindet, ein Zeichen unglaublicher Dekadenz, wie man sie nur unter den Angehörigen der hier residierenden Optimatenhäuser und denen, die ihnen nacheifern, finden kann. Der Eintrittspreis ist exorbitant hoch, und trotzdem finden sich tagtäglich zahlreiche wichtige und weniger wichtige Bewohner Eshbathmars ein, die in der ölig-parfümierten Plörre ihre müden Glieder entspannen und zwischen bunten Blütenblättern und schwimmenden Kerzen neue Intrigen, Geschäftsabschlüsse oder einfach Neuigkeiten austauschen. Sklaven und Sklavinnen huschen wie Schatten vorüber, versorgen die Gäste mit erlesenen Likören und köstlichen kandierten Früchten aus den Ländern im Süden oder massieren Schultern und Rücken mit duftenden Ölen. Es versteht sich von selbst, dass nur Gäste eingelassen werden, deren Aussehen nicht darauf schließen lässt, dass sie gerade der Haratta entstiegen sind.

Früher oder später sollten die Helden auf den Hinweis stoßen, dass man vieles, wenn nicht alles über die reichen Kaufleute hier erfahren kann, wenn man nur genügend Geld mitbringt und einen Abend lang in dem mit schillernden Farben eingefärbten Wasser ausharrt. Tatsächlich können die Charaktere von den anwesenden Gästen unter anderem erfahren, dass Char'Iron regelmäßig hier verkehrt. Ebenso können sie von den Kontakten zum Hause Rhidaman erfahren, die vor allem hier in den Thermen stattfinden. Weiter weiß man, dass Char'Iron vor etwa zehn Jahren aus dem Norden nach Eshbathmar gekommen ist und sich von Anfang an auf den Handel mit den Kerrishitern festgelegt hat. Ein riskantes Unternehmen, weiß man doch, dass man bei Geschäften mit diesen Dämonen eigentlich nur verlieren kann, was der Kauffrau bislang zumindest noch nicht wiederfahren zu sein scheint. Khorrhars war nicht ihr einziger Drepanier. Die übrigen, ein Neristu und zwei halb wilde Pardi, werden anders als der Leonir in den Katakomben unterhalb der Arena gehalten, da sie ähnlich wie wilde Tiere eine zu große Gefahr darstellen. Über die Zoiranoi kann man wenig sagen, höchstens, dass Far Thionios Jahr für Jahr vergeblich versucht, ein Argon zu ersteigern, und dass man ihm auch dieses Jahr keine großen Chancen einräumt. Über ChaoKja können die Helden erfahren, dass die Amauna die reichste Kaufrau der Stadt ist, die sich aber im Allgemeinen aus den Geschehnissen innerhalb der Stadt weitestgehend zurückhält.

Das Haus Rhidaman

Das in diesen Breiten wohl mächtigste Optimatenhaus unterhält eine prächtige Villa im Fremdenviertel, unweit der Thermen und des Theaters.

Man wünscht die Helden nicht zu sprechen. Das wird man ihnen schon am Tor der pompösen Stadtvilla erklären, und die Wachen lassen sich auch durch Bestechungsgelder nicht erweichen, die Helden zu ihren Herren zu führen. Im Hause Rhidaman hat man die Ermordung des Drepaniers und die Untersuchungen sorgsam beobachtet und die richtigen Schlüsse gezogen. Vorerst hat man alle Kontakte zu Char'Iron eingestellt und hüllt sich in Schweigen – ein Schweigen, das sich nicht ohne weiteres brechen lässt. Versuchen die Helden in das Anwesen einzusteigen, konfrontieren Sie sie mit allen Spielereien, die ein Optimatenhaus zur Wahrung der Privatsphäre zu bieten hat, bis man sie schließlich fasst und dem zuständigen Argonten überstellt.

Shuk'Atháron – In der Arena

Die Arena Eshbathmars stammt ebenfalls noch aus imperialen Zeiten und steht denen der großen Metropolen des Imperiums in nichts nach. Außerhalb der Wettkämpfe, die alle zwölf Tage stattfinden, sind die schweren Tore verschlossen und schwer bewacht, da man in den Tiefen der Katakomben so manches Getier hält, dessen Ausbruch in die Stadt verheerende Auswirkungen haben könnte.



Um in die Katakomben zu gelangen, bedarf es der Unterstützung der Drepanier aus den umliegenden Schänken. Haben die Helden sich deren Wohlwollen nicht gänzlich verspielt, ist man bereit, ihnen nach dem einen oder anderen Becher Eshbather zu helfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In Begleitung eurer neuen Freunde lässt man euch ohne weitere Probleme ein. Das schwere Gitter, durch das ihr das Innere der Arena betreten habt, senkt sich hinter euch, während ihr einer langen, schmalen Treppe hinab in die Gewölbe unter der Arena folgt. In unregelmäßigen Abständen erhellen Fackeln die grobgemauerten Gänge, durch die man euch führt, vorbei an schweren, eisenbeschlagenen Türen, einzelnen Zellen und kleinen Kammern, in denen man Waffen, Rüstungen und allerlei Requisiten für den Auftritt in der Arena wohl verschlossen aufbewahrt. Schließlich erreicht ihr einen weiten Gang, der rechts und links von einer Vielzahl größerer Zellen gesäumt ist.

“Da sind wir”, verkündet euer Begleiter zufrieden und nimmt eine Fackel zur Hand. “Dann wollen wir mal sehen, wo sich die Hunde verstecken.”

Char'Irons Drepanier sind nicht die einzigen, die hier unten

hausen. Während man neue Drepanier vor den ersten Kämpfen gerne noch sicher verschließt, hält man hier vor allem gefährliche Kämpfer fest, deren Freigang von dem zuständigen Argont untersagt wurde. (So kommt es auch, dass manche Drepanier einige Zeit ohne Probleme kommen und gehen dürfen, dann aber wieder plötzlich als gefährlich eingestuft und wohlmöglichst noch in Ketten gelegt werden. Vieles in Eshbathmar steht und fällt eben mit dem Wohlwollen gewisser Argonten.) Die beiden Pardir sind schnell gefunden. Allerdings können oder wollen sie nichts zu Khorrrhar sagen, so dass nur der Neristu bleibt, ein noch recht junger Drepanier aus dem Norden, den man erst vor knapp einem Jahr als Sklaven gekauft und zum Drepanier ausgebildet hat. Gegen ein kleines Bestechungsgeld (das er sich zurücklegt, um sich baldmöglichst freizukaufen) ist er bereit, den Helden zu erzählen, dass Khorrrhar schon seit längerem davon sprach, bald freigelassen zu werden. Allerdings kannte der Neristu den Leonir nicht weiter, da dieser selten in die Katakomben kam. Er kann die Helden aber an Xharchor verweisen, einen Drepanier im Besitz der Kauffrau ChaoKja, der im engen Kontakt zu dem Ermordeten stand. Von den übrigen Drepanier können die Helden erfahren, dass ChaoKja ihre eigenen Kämpfer in ihrem Anwesen unterbringt. Xharchor, einen erfahrenen Leonir, kennt man recht gut und schätzt ihn als aufrechten, ehrlichen Krieger.

Weitere Anlaufpunkte

Es ist im Rahmen dieses Abenteuers kaum machbar, alle Möglichkeiten zu berücksichtigen, die sich den Helden in einer Stadt wie Eshbathmar bieten. Daher sei an dieser Stelle auf die Spielhilfe **Handelfürsten und Wüstenkrieger** verwiesen, wo Sie eine Vielzahl weiterer Informationen und Vorschläge zur Ausgestaltung Eshbathmars finden. Einige typische Örtlichkeiten, die gerne angespielt werden, sollen hier trotzdem kurz Erwähnung finden.

Die Markthallen

Hier kann man wenig zur Aufklärung des Mordes beitragen, wohl aber zur Person der Char'Iron. Bis auf ihre Identität als imperiale Spionin sind nahezu sämtliche Details der letzten zehn Jahre in Eshbathmar zu erfahren – bei genügend Geduld und Ausdauer. Außerdem weiß man hier fast alles über die Stadt, die Stadtgeschichte, die Kerrishiter und das Haus Rhidaman (orientieren Sie sich an den Angaben in **H&W**).

Hafenviertel

In den Schänken rund um den Hafen weiß man einiges über die Zoiranoi zu berichten, die von vielen Anwesenden wie Helden verehrt werden. Auch weiß man, dass es immer wieder zu Abspaltungen innerhalb der Gruppe kommt – und dass nicht alle mit Far Thionios' Führung einverstanden sind.

Bordell Narsínon

Jeder, der Geld und/oder Einfluss hat in Eshbathmar, geht in diesem noblen Etablissement ein und aus. Und so kann man hier vieles über die reichen Kaufherren erzählen – vorausgesetzt, der Preis stimmt. Daher ist hier nahezu alles über Khesalene ai Char'Iron, das Haus Rhidaman, Far Thionios, ChaoKja und die Argonten zu erfahren, was Sie dem Anhang entnehmen können. Über die Kerrishiter weiß man nicht viel – oder möchte nichts über sie und ihre Geschäfte sagen, auch wenn man munkelt, dass auch kerrishitische Händler dem Laden der Wirtin Ashyla al Éshmara regelmäßig einen Besuch abstatten.

Balanthador

In diesem Viertel, in dem die meisten Studierstuben ganz Südmyranors beheimatet sind (lt. Aussage eines ortsansässigen Gelehrten), hat man wenig Zeit und noch weniger Sinn für die Fragen der Helden – steht doch eine neue Narkramarexpedition bevor, die seit fast vier Jahren vorbereitet wird. Bei *sehr* viel Geduld und Nerven können die Helden hier aber erfahren, dass Char'Iron sich seit einiger Zeit als Sponsorin der Expedition hervortut – eine Tatsache, die nicht von allen Beteiligten gerne gesehen wird, da sie sich in der Vergangenheit ein wenig zu sehr für die Mar Suakim-Sandsegler und die Shalassi interessiert hat.



Die priesterlichen Beamten

Xariopis hat den Befehl erteilt, ihr die Mörder zu bringen – und damit ist ihre Aufmerksamkeit den Helden gegenüber auch erschöpft. Hilfe können sie hier also keine erwarten – wozu auch, schließlich liegt es in ihrem eigenen Interesse, die Verantwortlichen zu finden, und wer letztendlich als Schuldiger zur Rechenschaft gezogen wird, ist den Beamten relativ egal.

Der Tempel

Während des Abenteuers wird es den Helden kaum vergönnt sein, den Tempelberg zu betreten. Zugang wird man ihnen nicht gewähren, und erwischt man sie, nachdem sie sich eingeschmuggelt haben, ist der schnelle Tod durch den Ruakar noch das Beste, was sie zu erwarten haben.

Achten Sie außerdem darauf, dass den Helden bereits früh Gerüchte zu Ohren kommen, die ChaoKja in die Sache verwickelt sehen wollen. Zu einem Treffen mit der Kauffrau selbst sollte es aber erst kurz vor Abschluss der Untersuchungen in der Stadt kommen.

Ereignisse

Überwacht

Neben den Kerrishitern lässt auch Syllasion die Helden spätestens nach ihrem Besuch in den Kasernen überwachen. Allerdings weiß sich Shapunja, die Shingwa-Spionin, besser zu verbergen als Ash'Bandhus Männer. Wird sie trotzdem entdeckt (nur bei ausgesprochen guten *Gefahreninstinkt*- bzw. *Sinnenschärfe*-Proben), versucht sie zu fliehen, was ihr in den dunklen Gassen auch gelingen sollte, um die Beschattung zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzunehmen. Auf einen Kampf lässt sie sich unter keinen Umständen ein.

Der Überfall

Streuen Sie den Überfall irgendwann im Verlauf der Ermittlungen ein, wenn die Charaktere Ihrer Meinung nach ein wenig Ablenkung gebrauchen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr passiert gerade eine dieser zahlreichen finsternen Gassen, als ihr hinter euch eine Bewegung spürt. Als ihr herumfahrt, seht ihr sie auch schon: sechs dunkelgekleidete Gestalten, die Gesichter im Schatten verborgen, während unter den weiten Mänteln im trüben Licht des Mondes die gebogenen Klingen aufblitzen. Ein dumpfes Geräusch hinter euch verrät, dass die sechs nicht allein sind.



Es handelt sich bei den Angreifern um Anhänger Syllasions, die die Helden auf Geheiß des Einäugigen aus dem Weg räumen sollen. Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig schwitzen, aber am Ende sollten sie entweder entkommen, die Zoiranoi besiegen oder zumindest in die Flucht schlagen. Sieht es allzu bedenklich aus für die Charaktere, so werden ihre kerrishitischen Beobachter nach einigem Zögern eingreifen. Haben es sich die Helden bereits mit den Kerrishitern verdorben oder sie noch nicht aufgesucht, könnten im entscheidenden Moment auch einige Drepanier 'zufällig' vorbeikommen und die Rolle der rettenden Kavallerie übernehmen. Sollten die Helden Gefangene machen, so werden diese angeben, dass sie den Zoiranoi angehören und von Far Thionios geschickt worden sind – was nicht der Wahrheit entspricht, aber vielleicht dazu führen könnte, die Helden dem Anführer der Zoiranoi zu entfremden. Bei den Werten der Angreifer (1W6+6 Gegner) orientieren Sie sich an den auf S. 15 angegebenen Werten für die Zoiranoi.



Die Katze

Auch wenn ihr erstes Stelldichein mit den Helden ein jähes Ende genommen hat, sieht RaoNi keinen Grund, eine einmal interessant erscheinende Beute fahren zu lassen – zumal der Abenteuerkitzel durch das Eingreifen ihres Vaters noch verstärkt wurde. Daher wird die junge Amauna immer wieder den Weg der Helden kreuzen und sich nicht so leicht abschütteln lassen, schließlich hat ihr Herr Papa gerade anderes zu tun ...

Streuen Sie diese Episode immer wieder ein, je nachdem, wie sich das Verhältnis zwischen den Charakteren und der jungen Amauna entwickelt. RaoNi ist zwar verspielt und abenteuerlustig, aber sie hat auch ihren Stolz, und sollten die Helden sie allzu rüde beschimpfen, wird sie beleidigt von dannen ziehen – und ihren Vater über die Schmähungen in Kenntnis setzen.

Far Thionios

Dieses Ereignis sollte relativ spät stattfinden, auf jeden Fall nach einem Besuch bei Char'Iron und dem Überfall durch Syllasions Leute.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schankraum leert sich bereits, und auch ihr spürt langsam diese bleierne Müdigkeit, die euch daran erinnert, dass es an der Zeit ist, schlafen zu gehen, als sich die Tür zur Straße noch einmal öffnet und ein hochgewachsener Mann eintritt. Rasch schaut er sich um. Als er euch erblickt hat, schiebt er die Kapuze zurück, die sein Gesicht bislang verdeckt hat, und kommt breit grinsend an euren Tisch.

„Ich sehe, ihr lebt noch“, begrüßt euch Far Thionios und lässt sich auf einen freien Stuhl fallen. „Das ist gut. Ich glaube, wir sollten uns dringend unterhalten.“

Streuen Sie das Ereignis nur ein, wenn die Helden mittlerweile nicht zu erklärten Erzfeinden der Zoiranoi geworden sind. In diesem Fall müssen sie versuchen, die Informationen, die Far Thionios für sie bereit hält, anderweitig zu bekommen (z.B. auf dem Markt oder in den Hafenschänken). Der Anführer der Zoiranoi ist in den letzten Tagen nicht untätig gewesen und hat sich ein wenig umgehört – vor allem in den eigenen Reihen. Was er dabei erfahren musste, gefällt ihm nicht sonderlich. Eine Gruppe von fast fünfzig Zoiranoi hat sich unter Syllasions Führung abgespalten und ist irgendwo in den Gassen Eshbathmars untergetaucht – und bereitet allen Anschein nach einiges vor, um die kommenden Versteigerungen zu stören. Dagegen allein hätte Far Thionios eigentlich nichts zu sagen, würde sich Syllasion nicht einiger unschöner Methoden bedienen und obendrein Thionios' Namen als den des Verantwortlichen in den Schmutz ziehen. Thionios hält es nicht für ausgeschlossen, dass Syllasion und seine Leute auch Auftragsmorde ausführen würden, wenn der Preis stimmt. Über Char'Iron weiß er nichts zu sagen, hält es aber für ebenso möglich, dass sie hinter der Sache steckt, wie die Annahme, der Mord gehe auf die Kappe von ChaoKja, der er prinzipiell alles zutraut. Bevor er die Helden wieder ver-

lässt, versichert Far Thionios ihnen seine Unterstützung – die sie seiner Meinung nach dringend notwendig haben werden, wenn sie sich offen mit Syllasion und seinen Leuten anlegen wollen.

»Im Namen der allmächtigen Sechs« – PaoShar

Dieses Ereignis kann irgendwann zwischendurch eintreffen, eventuell in abgewandelter Form sogar mehrmals – schließlich gibt PaoShar nicht so schnell auf. Der Argont lässt die Helden ununterbrochen beschatten. Kein Schritt soll ihm entgehen, und mit grimmiger Genugtuung registriert er jede Gesetzeswidrigkeit, die er zu erkennen glaubt. (Dazu zählen notfalls auch solche Aktionen wie der Besuch in den Kasernen, deren Betreten er als Argont kurzerhand für verboten erklärt, Belästigung der Gäste in der Therme, Spitzelei für die Kerrishiter – der Amaun ist sehr erfindungsreich, wenn es um seine Rache geht. Zugreifen wird er auch auf jeden Fall, wenn die Helden allzu offensichtlich mit RaoNi anbandeln.) Schließlich ist es soweit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kennt die kräftigen Schläger, die sich soeben vor euch aufbauen. Ein ungutes Gefühl macht sich in eurem Magen breit, als euch der Anführer mit einem hämischen Grinsen mustert.

„Im Namen der Sechs und Seiner Exzellenz, des Argonten PaoShar – ihr seid verhaftet.“

Den Helden mag diese Situation wie ein böser Traum vorkommen – tatsächlich ist sie sehr real. PaoShar weiß, dass die Helden nicht mehr viel Zeit haben, und er rechnet nicht zu Unrecht damit, dass ein weiterer Tag in seinem Verlies ihren Kopf kosten könnte. Da sich auch die Helden dieser Gefahr bewusst sein sollten, wäre es angebracht, PaoShars Zugriff zu entfliehen. Angesichts der Tatsache, dass der Amaun auch nur über begrenzte Mittel verfügt, die Stadt mit einigen anderen Kollegen teilt und zudem auch als Argont in vielen Vierteln keinen Fuß auf den Boden bekommt, sollte eine Flucht durchaus gelingen können. Allerdings werden sich die Helden dann noch vorsichtiger durch die Stadt bewegen müssen. Lassen Sie PaoShars Büttel in diesem Fall noch ein paar Mal auftauchen; notfalls werden die Kerrishiter oder die Drepanier eingreifen und die Charaktere befreien. Der Argont wird allerdings nicht aufgeben.

Folgen die Helden dagegen dem Befehl, finden sie sich bald in dem wohlbekannten Verlies im Keller der Kaufmannsvilla wieder. Wie lange Sie sie dort schmoren lassen wollen, sollte nicht zuletzt davon abhängen, wie gut die Helden in der Zeit liegen. Haben sie allzu früh die richtigen Schlüsse gezogen, lassen Sie sie ruhig ein wenig zappeln, um das Ende dramatischer gestalten zu können. Sind sie ohnehin schon knapp dran, erlösen Sie sie recht schnell – entweder als anonymen Geldgeber, der dem Argonten ein



hohes Lösegeld gezahlt hat (dabei handelt es sich um die Kerrishiter, die weiterhin ein Interesse an der Aufklärung des Mordes haben), oder als schwergewichtige ChaoKja, die von all den Verstrickungen gehört hat und sich erbost zeigt über die üblen Gerüchte, die über sie in Umlauf sind. Hier können Sie ohne weiteres den Kontakt zu der reichen Kauffrau aufbauen. Erscheint Ihnen dies noch zu früh, nutzen Sie die Kerrishiter und steigen zu einem späteren Zeitpunkt mit dem folgenden Kapitel ein.

Werte der Büttel: siehe S. 8.

ChaoKja

Haben die Helden Char'Iron vielleicht schon im Verdacht, tragen die Drepanier der reichen Kauffrau ChaoKja letztendlich auch das passende Motiv bei. Die alternde Amauna ist alles andere als erfreut über die Gerüchte, die ihren Namen mit dem Mord an dem stadtbekannten Drepanier in Verbindung bringen, und wird daher die Helden zu einer Unterredung bitten, sollten sie nicht ohnehin von sich aus bei ihr erscheinen. Sie weiß um die enge Freundschaft zwischen ihrem Drepanier Xharchor und dem toten Leonir und hofft daher, dass ihr Kämpfe etwas zur Aufklärung des Falles beitragen kann.

Wie immer kurz vor den Spielen ist Xharchor in den weiträumigen Übungshallen der Kauffrau untergebracht, wo sie von Zeit zu Zeit – entgegen aller Bestimmungen des Tempels – auch ihre eigenen Bewaffneten ausbilden lässt, die auf ihren Schiffen und in ihren Lagerhallen Dienst tun. Der Drepanier, ein kräf-

tiger Leonir mit einer goldblonden Mähne und einer breiten Narbe zwischen den Augen, ist tief erschüttert über den Tod seines Freundes und gerne bereit, den Helden zu helfen. An eine Täterschaft der Kerrishiter glaubt er nicht, ebenso wenig wie er einen Sinn darin sieht, dass die Zoiranoi auf eigene Faust einen Drepanier aus dem Weg räumen sollten. Schließlich rekrutieren sich viele Anhänger dieser Gruppe aus jenen Leuten, die keinen Kampf verpassen, jeden Drepanier kennen und ihr letztes Geld in die Arena tragen. Auf Nachfragen kann er den Helden allerdings berichten, dass Khorhar für einen Drepanier ausgesprochen lange im Besitz seiner Herrin geblieben ist – eigentlich hätte Xharchor schon lange erwartet, dass der Freund freigelassen wird. Er weiß auch, dass Khorhar viel über die Geschäftsgeheimnisse seiner Herrin wusste, mehr als es bei einem Beschützer sonst üblich ist. Hier hält er zunächst einmal inne. Bohren die Helden weiter nach, gibt er schließlich widerwillig zu, dass er auch davon wusste, dass Khorhar seine Herrin mit seinem Wissen erpresst hat. Er heißt das Verhalten seines Freundes keineswegs gut, da solche Mittel eines Kriegers unwürdig seien und Khorhar schon sehr verzweifelt oder von dem schwachen Volk um ihn herum korrumpiert gewesen sein musste, dass er sich zu so einer Handlung herabließ. Mit wem Char'Iron Handelsbeziehungen unterhielt, die brisant genug waren, dass sie erpressbar wurde, vermag er nicht zu sagen.

ChaoKja rät den Helden nun, die Villa der Kauffrau in Augenschein zu nehmen. Sie erinnert noch einmal daran, dass es hier nicht ausreiche, Beschuldigungen vorzubringen, sondern handfeste Beweise notwendig seien, um die priesterlichen Beamten von der Unschuld der Helden zu überzeugen.

Abschnitt III – In der Höhle der Löwin

Die Villa

Nun ist es an den Helden, ihren Verdacht durch die nötigen Beweise zu untermauern, die ihnen hoffentlich den Hals retten werden. Dafür ist es notwendig, in die Villa Char'Irons einzubrechen und nach belastenden Papieren oder aussagewilligen Sklaven zu suchen – oder sich die Hausherrin selbst noch einmal zur Brust zu nehmen. Versuchen die Helden zunächst, in einem friedlichen Gespräch der Sache auf den Grund zu gehen, wird Char'Iron sie grob abweisen und hinauswerfen. Sie weiß mittlerweile von Syllasion, dass die Helden ihr auf der Spur sind, und vertraut darauf, dass in den Ohren der Beamten ihr Wort mehr Gewicht haben wird als das der Fremden. Daher wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als heimlich in die Villa einzusteigen. Hier werden sie auf jeden Fall noch einmal auf Char'Iron treffen, die sich gezwungen sieht, die Maske der Ahnungslosigkeit fallen zu lassen. Befinden sich unter den Charakteren Helden, die eindeutig aus dem Imperium stammen, wird sie auf deren Loyalität zum Reich und zum Thearchen zählen, in dessen Namen sie hier agiert. Ansonsten versucht sie zu fliehen.

Das Gebäude besteht aus einem dreistöckigen, spitz zulaufenden Haupthaus, zwei filigranen Türmen rechts und links des verspielten Flügelportals und drei runden, gut vier Schritt hohen Kuppelhallen, die hinten an das Gebäude herangebaut sind, deren durchscheinende Dächer bei Bedarf eingezogen werden können. Wie alle Anwesen in diesem Viertel grenzt die Villa nicht unmittelbar an das Nachbarhaus an, sondern lässt einen gut acht Schritt breiten Streifen frei, wo man aus bunten Steinen, grotesken Felsgebilden und schimmerndem Perlmutter einen künstlichen Garten angelegt hat. Eine drei Schritt hohe Mauer schützt die Villa vor unliebsamen Blicken. Einzig ein mit duftenden Steinen besetztes Gittertor gewährt Zugang in das private Reich der Kauffrau, sorgsam bewacht von zwei kräftigen Bansumitern, deren Gesichter hinter Maskenhelmen verborgen sind.

Tagsüber ist es keineswegs einfach, in die Villa einzudringen. Außer den beiden Wachen am Tor halten sich vier weitere Söld-



ner im Haus auf, sowie die zwölf Amaunir, die Char'Irons Sänfte tragen und notfalls auch zur Waffe greifen können. Nachts werden es die Helden lediglich mit drei Wachen zu tun haben, die aber jederzeit ihre schlafenden Kollegen zur Hilfe holen können, sollten sich die Charaktere allzu auffällig verhalten. Außerdem können sie bei Dunkelheit im Garten auf die Gragura stoßen, die Char'Iron vor einiger Zeit als eine Art 'Wachhund' aus der Narkramar herbeischaffen ließ. Während die Riesenkrabbe tagsüber in eine unterirdische Kammer zurückgetrieben wird, lässt man sie nachts frei auf dem Grundstück laufen – und die Helden sind nicht die ersten Eindringlinge, denen sie eine böse Überraschung bereitet ...

Gragura (siehe auch H&W, S.89)

Scheren: INI 14 AT 15* PA 3 TP 1W+7 DK HN
LeP 35 AuP 40 KO 15 RS 5 MR 7 GW 13

*) Die Gragura kann in jeder Kampfrunde zweimal angreifen, mit jeder Schere einmal. Außerdem kommt der erste Angriff der Riesenkrabbe sehr überraschend – verwenden Sie im Zweifelsfall die Regeln für Überraschung.

Wache

Ruakar: INI 11 AT 13 PA 11 TP 1W+5 DK S
LeP 32 AuP 30 KO 13 RS 2 MR 4

Das Erdgeschoss

Das Erdgeschoss beherbergt vor allem Wirtschaftsräume wie Küche, Speisekammer, Gesindeschlafräume, aber auch Char'Irons Empfangszimmer. Dieses ist mit kostbaren Tüchen ausgekleidet und vermittelt eher den Eindruck eines Salons als den eines Geschäftszimmers. Breite Polstersessel und ein zierlicher, perlmuttbestückter Tisch lassen eine angenehme Geschäftsatmosphäre erahnen. Der Schreibtisch aus blutrotem Stein bleibt diskret im Hintergrund. Einige in die Wände eingelassene Schwefelmuscheln spenden auch jetzt ein angenehmes, schummriges Licht. In dem Schreibtisch lassen sich vor allem Unterlagen über Warentransporte aus der Narkramar finden und einige Papiere zu den Geschäften mit den Kerrishitern, die Aufschluss darüber geben können, dass Char'Iron in jüngster Zeit größere Mengen Zingduru-Hörner aus den Eshbathi geordert und an die Kerrishiter weiterverkauft hat. Drei Treppen führen nach oben, zwei jeweils in die Türme, die wohl eher ästhetischen als praktischen Aspekten dienen, eine aus der großen Halle hinauf in das Obergeschoss. Tagsüber findet man im Erdgeschoss etwa fünfzehn Sklaven, die ihrer Arbeit nachgehen. Nachts hält sich in der Halle eine Wache auf, die bei 1–10 auf W20 gerade weggedöst ist.

Das erste Stockwerk

Hier finden sich vor allem jene Räumlichkeiten, die der Repräsentation dienen: ein luxuriöser Salon, ein kostbar ausgestatte-

ter Speisesaal, Gastgemächer, eine kleine Bibliothek mit Werken überwiegend neueren Datums, vor allem über die Narkramar und ihre Erforschung. Geschäftliches sucht man hier vergebens, dafür kann man aber in einem der drei Gastgemächer auf Hanuvatras stoßen, einen Händler aus dem Horasiat Tharpura, der seit einigen Tagen bei Char'Iron zu Gast ist.

Hanuvatras lässt sich von den Helden sehr leicht einschüchtern und ist bereit, ihnen alles zu erzählen, was sie wissen wollen. Tatsächlich weiß er herzlich wenig über Char'Irons Geschäfte, zumindest über den Teil, der die Helden interessieren dürfte. Er selbst kennt die Kauffrau seit fast fünf Jahren und ist einer ihrer Handelspartner im Norden. Dass er selbst nach Eshbathmar gereist ist, hängt vor allem damit zusammen, dass er sich erhofft, den Kontakt zu den Narkramarhändlern herstellen und über kurz oder lang eine eigene Niederlassung in Eshbathmar betreiben zu können. Natürlich versichert er voller Furcht, sich ruhig zu verhalten und in seinem Zimmer zu bleiben – was er auch tun wird. Zwei Treppen führen von dem ersten Stockwerk hinauf in das Obergeschoss, eine aus der Bibliothek, die andere aus einem Nebenraum des Speisesaals.

Obergeschoss

Aufgrund der spitz zulaufenden Architektur des Gebäudes macht das Obergeschoss nicht einmal mehr die Hälfte der Grundfläche des Erdgeschosses aus. Hier oben befindet sich Char'Irons privates Reich. Neben einem kleinen Salon findet man ein aufwendig gearbeitetes Badezimmer, dessen perlmutt- ausgelegte Wanne mit duftendem, rotgefärbtem Wasser gefüllt ist, das mit Hilfe eines kleinen Ofens jederzeit auf die gewünschte Temperatur gebracht werden kann. Eine Ankleidekammer, ein Schlafzimmer und ein kleines Arbeitszimmer nehmen den Rest des Stockwerkes ein. In diesem Arbeitszimmer schließlich, einer drei mal drei Schritt messenden Kammer, die lediglich einen schmalen Schreibtisch, einen bequemen Stuhl und ein halbleeres Regal beherbergt, werden die Helden endlich fündig: In einem Geheimfach unter der Tischplatte, das mit einiger Aufmerksamkeit (*Sinnenschärfe* +3) entdeckt werden kann, befinden sich etliche Dokumente, die eindeutig belegen, dass Char'Iron seit Jahren als Agentin für das Imperium tätig ist. Der jüngste Brief, keine zwei Tage alt, richtet sich an einen gewissen Tychmenes ter Alantinos aus Balan Cantara und berichtet von der Ermordung des Drepaniers und den Schwierigkeiten, die sich daraus für Khesalene ai Char'Iron ergeben. Auch der Bestechungsversuch wird erwähnt und die Beteiligung des Syllasion, den Char'Iron als "größtenwahnsinnigen Irren" bezeichnet, den man sich vielleicht noch zu Nutzen machen könnte. Außerdem finden sich einige Angaben zu Geschehnissen im Süden, die allem Anschein nach die Wahrung der imperialen Interessen gegenüber den Kerrishitern in dem aktuellen Handelskrieg betreffen. Dass Char'Iron ein so hoch brisantes Schriftstück hier aufbewahrt, hängt nicht zuletzt mit Hanuvatras Besuch zusammen, der sie bislang daran hinderte, ihre Kontakteleute aufzusuchen und den Brief auf die Reise zu schicken.



Im Namen des Thearchen

Wo und wann die Helden auf Char'Iron treffen, hängt nicht unerheblich von der Zeit und den Umständen ihres Eindringens ab. Nachts finden sie die Kauffrau schlafend auf ihrem Bett vor, tagsüber mag sie gerade in dem Moment, in dem die Helden ihre entscheidende Entdeckung machen, hinzukommen. Passen Sie den folgenden Text einfach dementsprechend an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Endlich habt ihr den Beweis, den ihr gesucht habt. Es ist alles so offensichtlich. Jetzt gilt es nur noch, den Brief abzugeben und eure Unschuld zu beweisen. Als ihr euch umdreht, steht sie vor euch. Ihr habt sie nicht kommen gehört. Traurig blickt sie euch an und lächelt.

“Ich sehe, ihr habt gefunden, was ihr gesucht habt”, stellt sie unnötigerweise fest und deutet auf das sorgsam zusammengefaltete Blatt in eurer Hand. “Ich bin euch wohl eine Erklärung schuldig.”

Char'Iron wird auf jeden Fall versuchen, die Helden aufzuhalten und sie zu überreden, sie nicht bei den priesterlichen Beamten anzuschwärzen. Dafür zieht sie alle Register, vom ‘leidenden Mädchen’ bis zur eiskalten Geschäftsfrau, die den Helden vorrechnet, welche Vor- und welche Nachteile sie zu erwarten haben. Stammen einige der Charaktere augenscheinlich aus dem Imperium, so wird sie an deren Loyalität zum Thearchen appellieren, in dessen Namen sie zum Wohl des Imperiums handelt, schließlich trügen die Aktionen der Kerri-shiter im südlichen Thassalion sehr zum Schaden der imperialen Interessen bei. Kommt sie damit nicht durch, wird sie versuchen, den Helden klar zu machen, dass die Anstiftung zum Mord in Eshbathmar keineswegs strafbar sei (was nicht ganz der Wahrheit entspricht, aber es ist unwahrscheinlich, dass die Helden die chaotische Rechtslage in Eshbathmar gut genug überblicken, um diese Lüge sofort als solche zu entlarven). Im äußersten Notfall wird sie zudem versuchen, die Charaktere zu bestechen. Für die Helden, die nach wie vor um ihren Hals fürchten müssen, hat sie auch einen Ausweg parat, schließlich

sind die Zoiranoi als Täter so gut wie überführt und mit Hilfe ihres Einflusses (und eventuell ein wenig Nachhilfe durch das Haus Rhidaman) wird man keine weiteren Beweise benötigen, um Syllasion und seine Leute als Schuldige anstelle der Helden verurteilen zu lassen. Lassen sich die Helden darauf ein, wird Char'Iron ihnen danken und versichern, dass sie sie an geeigneter Stelle lobend erwähnen wird (was sich eventuell bei späteren Abenteuern im Imperium positiv auswirken *kann*). Da sie allerdings nicht weiß, wo sich Syllasion und seine Leute zur Zeit aufhalten, drängt sie die Helden, “die Ratten aus ihrem Versteck zu treiben” und vor die priesterlichen Beamten zu bringen. Bestehen die Helden hingegen darauf, Char'Iron auszuliefern, versucht sie zunächst, das belastende Dokument an sich zu bringen und zu vernichten. Dazu nutzt sie einen goldenen Armreif, der mit dem konzentrierten Gift einer Sonnenviper gefüllt ist und über einen komplizierten Auslösemechanismus verfügt, der es ihr gestattet, das Gift in einem feinen Strahl bis zu zwei Schritt weit zu spritzen.

Während sich die Helden um ihren getroffenen Gefährten kümmern müssen (das Gift dieser Schlangenart führt innerhalb kürzester Zeit zum Tode), versucht sie, das Beweisstück an sich zu reißen und damit zu fliehen. Mit ihrer Agententätigkeit in Eshbathmar ist es dann zunächst einmal zu Ende, und sie wird sich schnellstmöglich nach Norden absetzen müssen, aber es gibt genug Orte im östlichen Myranor, wo man für eine Frau wie Char'Iron Verwendung haben dürfte.

Es steht zu hoffen, dass es den Charakteren irgendwie gelingt, entweder zu einem Einvernehmen mit der ‘Kauffrau’ zu kommen oder wenigstens zu verhindern, dass dieses wichtige Beweisstück der Vernichtung anheimfällt. So ist nur noch der Schuldige zu finden und zusammen mit dem Dokument abzuliefern. Andernfalls scheint es angeraten, die Stadt schleunigst und unauffällig zu verlassen, da es kaum noch eine Möglichkeit gibt, den Schuldigen eindeutig als solchen zu überführen.

Gift der Sonnenviper (Stufe 14): je 1W6 SP für 4W6 KR, pro KR sinkt die KK um 1; fällt sie dabei auf 0, gilt das Opfer als nicht mehr handlungsfähig.

Abschnitt IV – Die Schlacht

Die Helden wissen nun, wer hinter dem Mord steckt, und werden vielleicht zu dem Schluss gekommen sein, dass es besser sei, Char'Iron unbehelligt zu lassen – nur fehlt immer noch jemand, den man der Beamten als Schuldigen vorführen kann. Dieser Jemand ist unterdessen nicht untätig geblieben. Syllasion hat durch seine Spione erfahren, dass die Helden allmählich auf die richtige Spur gekommen sind und Char'Iron aufgesucht haben. Er hat schnell die richtigen Schlüsse gezogen und festgestellt, dass die Verbindung zwischen Char'Iron und ihm nicht unbemerkt bleiben wird, zumal er sich hinsichtlich der Loyalitäten der Kauffrau nichts vor-

macht. Daher hat er seine Leute versammelt und beschlossen, die Helden unschädlich zu machen, bevor sie den Argonten oder der Beamten Bericht erstatten können. Da er sich angesichts der Stärke seiner Truppe sehr sicher fühlt und davon ausgeht, die Helden einfach verschwinden lassen zu können, kommt es ihm nicht in den Sinn, dass er durch den Überfall leichtfertig seinen Vorteil – das versteckte Handeln aus dem Untergrund heraus – preisgeben könnte.

Lassen Sie die Zoiranoi unmittelbar nach dem ‘Besuch’ bei Char'Iron auftauchen. Dabei ist es gleichgültig, wie die Verhandlungen mit der Kauffrau ausgegangen sind, schließlich



haben sich die Wege der 'Verbündeten' bereits wieder getrennt und jeder kämpft um sein eigenes Überleben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht sie vor euch auftauchen, Schatten, die sich aus dem Halbdunkel der Gasse lösen – und ihr wisst plötzlich, dass sie euch dieses Mal nicht so einfach entkommen lassen werden. Es sind bestimmt ein Dutzend Bewaffnete, die sich gemächlich vor euch auf dem Weg aufbauen und euch lauend beobachten. Dann hörte ihr auch hinter euch das Auftreten leichter Ledersohlen auf dem abgetretenen Steinpflaster, und ihr müsst euch nicht einmal umdrehen, um festzustellen, dass sie auch hinter euch Aufstellung bezogen haben. Es sind viele, zu viele, und als ihr zwischen ihnen das einäugige Gesicht des Bansumiters entdeckt, der euch spöttisch mustert, wisst ihr, dass sie diesmal wirklich gekommen sind, um euch zu töten.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden versuchen könnten, sich aus dieser prekären Situation zu retten. Natürlich bleibt der Weg über die Dächer, der sich gerade für geschickte Kletterer unter den Charakteren anbietet, kaum aber in voller Rüstung oder in weiter Robe zu bewältigen ist. Auf Verhandlungen lässt sich Syllasion nicht ein. Die Helden wissen zuviel, als dass er sie leben lassen könnte. Allerdings kann ein Unterredungsversuch zumindest ein wenig Zeit retten, die für einen einzelnen Kletterer ausreichen mag, um zu entkommen und in den nahen Tavernen nach Unterstützung zu suchen. Jetzt zahlt es sich aus, Drepanier und Far Thionios nicht vor den Kopf gestoßen zu haben. Die Drepanier werden, einmal benachrichtigt, keine Spielrunde brauchen, um am Ort des Geschehens einzutreffen. Ähnlich sieht es mit Far Thionios' Leuten aus, die ohnehin hinzukommen werden – man hat die Helden beim Eindringen in Char'Irons Haus beobachtet und auch Syllasion und seine Leute bemerkt. Zurückhaltend werden sich hingegen die Kerri-shiter verhalten. Es ist nicht ihr Ding, an einer großen Straßenschlacht teilzunehmen, zumal sie den Befehl erhalten haben, ausschließlich zu beobachten. Allerdings werden sie den Kampf aufmerksam verfolgen und einen eventuell verwundeten Helden vorsichtig aus dem Getümmel bergen und versorgen. Man hat schließlich noch Fragen an die Charaktere, spätestens seit dem Einbruch in Char'Irons Haus. Bei den Angreifern handelt es sich um etwa dreißig Zoiranoi, eher Straßenkämpfer als Krieger. Elf Drepanier können innerhalb kürzester Zeit organisiert werden, die sich mit Begeisterung ins Getümmel werfen, nicht zuletzt, weil sie einen ermordeten Gefährten zu rächen haben. Far Thionios schließlich kann etwa ein Dutzend Leute mobilisieren, die sich eher darauf verlegen, ihre Gegner mittels Wurf- waffen ins Straucheln zu bringen, als sich wirklich auf einen Kampf Mann gegen Mann einzulassen. Achten Sie bei der Gestaltung der Straßenschlacht darauf, dass das Ganze nicht zu einer reinen Würfelorgie verkommt. Man kämpft in einer brei-

ten Gasse, es ist dämmrig, allerlei Unrat und sperriger Müll wie alte Fässer oder kaputte Amphoren liegen umher, so dass der Kampf an einigen Stellen zu einem wahren Hindernislauf wird. Spielen Sie mit den Helden, lassen Sie sie beschreiben, was sie tun wollen, geben Sie ihren Gegnern ein Gesicht und schildern Sie, was um sie herum geschieht. Die Lage ist unübersichtlich, und das sollte sie für die Helden auch bleiben, also vermeiden sie nach Möglichkeit konkrete Zahlenangaben oder Situationsbeschreibungen aus der Vogelperspektive. Die Helden sehen gerade einmal das, was sich unmittelbar vor ihnen abspielt – und die drei Zoiranoi, die vielleicht soeben den einarmigen Drepanier niedergerungen haben, werden sie nicht bemerken, wenn zwischen ihnen zwei Dutzend Kämpfer in der dunklen Gassen den Blick versperren.

Drepanier

Fäuste:	INI 14	AT 14	PA 11	TP(A) 1W	DK H
Knüppel:	INI 14	AT 14	PA 10	TP 1W+1	DK N
Garmesh:	INI 14	AT 14	PA 10	TP 1W+2	DK H
LeP 35	AuP 38	KO 14	RS 2	MR 5	

Nehmen Sie diese Werte als Durchschnitt. Sie können sie gerne variieren, um die Unterschiedlichkeit der einzelnen Drepanier zu verdeutlichen.

Zoiranoi

vgl. S. 15

Gewonnen!

Irgendwann lassen die Kampfhandlungen nach. Die überlebenden Abtrünnigen versuchen durch Nebengassen oder über die Dächer zu fliehen, während sich gut ein Dutzend Verwundete auf dem Boden wälzen. Bei näherer Untersuchung können die Helden auch Syllasion erkennen, dem ein Hieb den linken Unterschenkel zertrümmert hat. Ist die Ruhe wieder hergestellt, verabschieden sich die Drepanier und ziehen ab, ihre verwundeten Gefährten sorgsam stützend. Far Thionios bedankt sich bei den Charakteren und rät ihnen, schleunigst von hier zu verschwinden – der Kampfplärm ist nicht unbemerkt geblieben, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Büttel der Argonten hier auftauchen werden, um die Überlebenden in Gewahrsam zu nehmen. Mit einem stöhnenden Syllasion im Schlepptau sollten die Helden sich nun auf den Weg zu den priesterlichen Beamten machen. Es dauert in der Tat nicht lange, bis die ersten Handlanger PaoShars erscheinen – die die Helden unverzüglich und mit großem Vergnügen zurück in die Zellen sperren, sollten sie sich immer noch hier aufhalten. In diesem Fall werden es die Kerrishiter sein, die die Helden freikaufen – immerhin gibt es noch einiges, was sie über ihre Geschäftspartnerin Char'Iron zu erfahren wünschen.



Am Ende

Zu guter Letzt sollte es den Helden irgendwie gelingen, Syllasion zu überführen und ihn der priesterlichen Gerichtsbarkeit zu übergeben. Ob auch Char'Iron ein Urteil erteilt, hängt nicht unerheblich von dem Verhalten der Charaktere ab. Decken sie sie, auch gegenüber den Kerrishitern, die die Helden im Anschluss an die Schlacht noch einmal eingehend befragen, bleibt sie in Eshbathmar, widmet ihre Spionagetätigkeit aber vorerst anderen 'Zielgruppen'. Eventuell versuchen nun die Kerrishiter, die Agentin auszuschalten, was die Helden in weitere Verwicklungen stürzen könnte. Far Thionios ist den Helden dankbar, sieht seine Schuld ihnen gegenüber jedoch durch sein Eingreifen in der Straßenschlacht als abgegolten. Trotzdem ist er gerne bereit, ihnen bei einem weiteren Aufenthalt in Eshbathmar zur Seite zu stehen. ChaoKja sieht die Sache eher so, dass sie bei den Charakteren einen Gefallen gut hat, und den wird sie bei Gelegenheit auch einfordern.

Für den erfolgreichen Abschluss der Ermittlungen, die Überführung Char'Irons und Syllasions und die Übergabe des (oder der)

Schuldigen erhält jeder Held **200 Abenteuerpunkte**. Weitere **100 AP** können Sie nach eigenem Ermessen vergeben, wenn Sie glauben, dass die Helden sehr viele neue Erfahrungen gemacht haben.

Sollte es den Helden nicht gelingen, einen Schuldigen zu finden bzw. ihn angemessen zu überführen, sollten sie schleunigst versuchen, vor Ablauf der Acht-Tage-Frist die Stadt zu verlassen. Hier bietet sich die bereits erwähnte Expedition in die Narkramar an, die in den folgenden Tagen vom Quarantäneviertel aus aufbrechen wird.

Sollten Khesalene ai Char'Iron nach einer Auseinandersetzung mit den Helden entkommen sein, wird sie die Namen der Charaktere keinesfalls vergessen. Inwieweit sich das in Zukunft auswirken wird, bleibt Ihrer Meisterhand vorbehalten – es wäre jedenfalls durchaus stimmungsvoll, die gescheiterte Agentin zu einem späteren Zeitpunkt wieder auftauchen zu lassen, diesmal voller Rachsucht und mit der offiziellen Rückendeckung des Thearchen bzw. seiner Vertreter.

Dramatis Personae

Khesalene ai Char'Iron

Die hochgewachsene Händlerin mit den kunstvoll aufgetürmten blonden Haaren und dem weißgepuderten Gesicht kleidet sich gerne in schwere, goldbestickte Roben und perlenbestickte Tücher – eine Mode, die sich stark an der des Hauses Rhidaman in Eshbathmar orientiert, zu dem sie eine Art Hassliebe hegt. Schon früh stellte man bei der Tochter canterischer Kaufleute eine magische Veranlagung fest, die jedoch mit zunehmendem Alter allmählich schwächer wurde und schließlich ganz verschwand. Anstatt also in eines der Optimatenhäuser aufgenommen zu werden, bediente man sich ihrer weltlichen Fähigkeiten, bis man sie schließlich als Agentin nach Eshbathmar schickte. Seit zehn Jahren lebt sie bereits in der 'Neuen Stadt am Meer', getarnt als Händlerin und unter dem direkten (nominellen) Befehl des Thearchen – in Dorinthapoles legt man Wert darauf, nicht alle Angelegenheiten in Eshbathmar allein dem Haus Rhidaman zu überlassen, auch wenn man auf dessen Mithilfe angewiesen ist. Char'Iron ist skrupellos, aber nicht grausam. Sie ist der festen Überzeugung, dass es nicht im Sinne des Imperiums sein kann, den Süden allein den Kerrishitern, Makshapura oder den shindrabarischen Piraten zu überlassen, so dass sie ihre Aufgabe mit vollem Eifer nachkommt. Dass die Spionage bei den Kerrishitern ein ungleich höheres Risiko darstellt als die der Sandsegler oder der Geheimnisse eshbathmarischer Handwerkskunst, ist ihr durchaus bewusst. Vielleicht vertraut sie auch ein wenig darauf, dass sie als Frau

von ihren kerrishitischen 'Geschäftspartnern' nicht ernst genug genommen wird.

Char'Iron

Garmesh:	INI 9	AT 12	PA 9	TP 1W+2	DK H
MU 14	KL 16	IN 13	CH 13	FF 11	GE 11
KK10	KO 11	LeP 37	AuP 35	RS 1	MR 8

Syllasion

Der Bansumiter ist in Eshbathmar in erbärmlichen Verhältnissen aufgewachsen und musste mitansehen, wie Mutter und Schwestern in den ärmlichen Hütten an den verseuchten Ufern der Haratta jämmerlich zugrunde gingen, während sich der Vater als Karawanenbegleiter in der Narkramar verdingte, wo er eines Tages verschwand. Schon früh schloss sich Syllasion den Zoiranoi an und erntete mit seiner Kompromisslosigkeit gerade unter den radikaler Denkenden rasch Beifall. Seit Far Thionios zunehmend von den alten Methoden der Zoiranoi abrückt und versucht, sich in den Reihen der Mächtigen zu etablieren, fühlt sich Syllasion seinen alten Gefährten mehr denn je entfernt, so dass es nur noch eine Frage der Zeit war, bis er sich mit einigen Gleichgesinnten abgespaltete. Den Kontakt zu Char'Iron suchte er, um sich die Unterstützung der einflussreichen Kauffrau zu sichern, deren Wohlwollen er dringend nötig zu haben glaubt.



Syllasion

Lamach (zweihändig):	INI 8	AT 13	PA 11	TP 1W+6	DK NS
Lamach (einhändig):	INI 10	AT 14	PA 10	TP 1W+3	DK N
Lamach (Knauf):	INI 8	AT 13	PA 8	TP 1W+3	DK HN
Garmesh:	INI 10	AT 12	PA 8	TP 1W+2	DK H
MU 15	KL 12	IN 14	CH 13	FF 15	GE 14
KK 13	KO 13	LeP 39	AuP 37	RS 2	MR 6

Far Thionios

Der charismatische Mittdreißiger ist der Kopf und das Herz der Zoiranoi – und als solches eine der meistgeliebten und zugleich meistgehassten Persönlichkeiten Eshbathmars. Thionios glaubt, die selbstgefälligen Argonten und übermächtigen Handelsherren mit ihren eigenen Waffen schlagen zu können, und er daher versuchen müsse, selbst in dem Machtspiel um die Arga mitzumischen, eine Ansicht, die nicht alle seiner Leute teilen. Zu Far Thionios siehe auch **H&W**, S. 36.

Far Thionios

Phasganon: INI 11	AT 15	PA 14	TP 1W+4	DK N	
MU 16	KL 14	IN 13	CH 17	FF 13	GE 14
KK 12	KO 12	LeP 31	AuP 33	RS 2	MR 8

Thionios trägt den Phasganon nur im Kampf und ist ansonsten unbewaffnet.

ChaoKja

Die schwergewichtige und lebenslustige Amauna gehört zu den reichsten Kaufleuten in Eshbathmar. Dabei beschränkt sich ihr Interesse ausschließlich auf die Ausweitung ihrer Handelsbeziehungen – und sie ist nicht bereit, Geld in den alljährlichen Kampf um die Arga zu investieren, den sie als das ansieht, was er eigentlich auch ist: ein Spielball, den die Priester den Reichen

und Mächtigen der Stadt zugeworfen haben, damit sie sich untereinander beschäftigen. Zu ChaoKja siehe auch **H&W**, S. 36.

PaoShar

Der alternde Amaun hat sich mit der Ersteigerung des Argon einen Lebenstraum erfüllt, den er bereits seit seiner Ankunft in Eshbathmar vor fast dreißig Jahren verfolgte. Ursprünglich aus Balan Cantara stammend, trieb ihn damals seine Geliebte in die Stadt am Rande der Narkramar, der zuliebe er im Laufe der Jahre ein kleines Handelsimperium aufbaute, dessen Niederlassungen vor allem seine alte Heimat im Norden umfassen. Es ist mittlerweile fast zehn Jahre her, seit seine Geliebte erneut die Abenteuerlust packte und sie ihn kurzerhand verließ, so dass ihm nur die Erinnerung und die gemeinsame Tochter RaoNi blieb, die zu seinem Leidwesen ein ebenso ruheloses Gemüt zu haben scheint wie ihre verschollene Mutter.

PaoShar

Drepani: INI 12	AT 13	PA 12	TP 1W+3	DK HN
LeP 32	AuP 30	KO 12	RS 1	MR 6

Die Zoiranoi

Es ist die Willkür der Argonten, der diese Gruppe (deren Name übersetzt etwa soviel wie 'Rächer der blutenden Leiber' bedeutet) ihre Entstehung verdankt. Gebeutelt und bedrängt durch die Rücksichtslosigkeit der herrschenden Amtsinhaber hat sich im Laufe der Jahre eine Gruppe von Schurken, Halunken und einigen rechtschaffenden Karoufi herausgebildet, die es sich zum Ziel gemacht hat, allzu despotische Argonten zur Rechenschaft zu ziehen. Dabei sind ihnen nahezu alle Mittel recht, vom Einbruch bis zum offenen Mord. Bei der einfachen Bevölkerung genießen die Zoiranoi hohe Verehrung, sind sie es doch, die den Widerstand der Machtlosen repräsentieren.



Alter Hass

Ein Abenteuer für einen Spielleiter und 3 bis 5 Einsteigerhelden von Tobias Hamelmann. Nach einer Idee von Lars Blumenstein und Tobias Hamelmann.

»Diese Schlangenpriesterschaft glaubt in ihrer Naivität tatsächlich immer noch, ihre ehemaligen Herren, die kobraköpfigen Shindra, seien die ursprünglichen Herrscher dieses Archipels gewesen. Wie einfältig! Dies ist mal wieder ein Beweis dafür, wie wenig die Tatodyas wirklich über diese Inseln und ihre Geschichte wissen. Vielleicht wollen sie auch nur vor dem gemeinen Volk verheimlichen, dass die Shindra neben all ihrer Weisheit brutale Eroberer waren, die ein gesamtes Volk ausgerottet haben, um sich in dessen Heimat niederlassen zu können. Glaubt man nämlich den uralten Legenden der Amaunir und Lyncil, so wurden diese Eilande vor über neun Millenien von einer anderen Rasse bewohnt, die aufrecht gehenden Affen glich. Auch die ältesten Quellen aus

Era'Sumu sprechen von einem Affenvolk, das aus dem Süden kam, nachdem es durch Schlangwesen aus seiner Heimat vertrieben worden war. Und gerade solche Funde wie die steinerne

Affenstatue, die ich vor einigen Oktalen von den Nyamaunir erworben habe, lassen mich glauben, dass die Dschungel dieser Inseln einst die Heimat dieser

Affen waren. Es lässt mich vor allem an der Glaubwürdigkeit der Priesterschaft zweifeln. Kann es sein, dass selbst die Tatoshobas nichts von der blutigen Vergangenheit der Shindra wissen, oder versuchen sie, die Wahrheit mit ihren gespaltenen Zungen zu verschleiern? Wer weiß, was alles hinter den dicken Mauern der Shobin versteckt wird? Wie unser Kryptograph mir bestätigt hat, geht die Entzifferung der Schlangenschrift im Observatorium von Semparang voran, aber es wird wohl noch einige Oktale dauern, bis wir die ersten zusammenhängenden Texte erhalten werden.«

—aus einem Bericht von Skaknu Ukannash aus der Familie der Shilakal von Kerrish-Thalam, dem Statthalter von Djanar, an seine Familie

Das Abenteuer

Von den Tagen, die längst vergangen sind

Als die Shindra vor über 9000 Jahren von den Jharra aus dem heutigen Tharpura und Makshapuram vertrieben wurden, fanden sie jene grünen Inseln, die man heute das Schlangenarchipel von Shindrabar nennt, bewohnt vor. Getrennt vom Festland, abgeschieden und tief verborgen im Dschungel hatte sich das Volk der Halimatongan ('Kinder Halimatons') parallel zu den Amaunir und den Echsen in dem Jahrtausend zuvor entwickelt. Ihre eigenen Legenden berichteten, dass sie zu Beginn ein wildes kriegerisches Volk gewesen seien, blutgierig und ungezügelt, bis der Gott Halimaton zu ihnen kam. Er habe die Götzen des Blutdurstes und der Raserei vernichtet, die sie vorher angebetet hatten, und führte sie auf einen neuen Weg des inneren Friedens mit sich und der Welt. Die Simpan (irdischen Schimpansen nicht unähnlich) wurden zu Künstlern und Handwerkern in der Affengesellschaft. Die Opangatus (Körper und Fell wie das eines irdischen Orang-Utan), die die Kräfte des Fleisches zu nutzen wussten, verbreiteten die Lehren ihres neuen Gottes als Schamanen, und die Hariwatun, riesig von Gestalt und früher als Krieger gefürchtet, übernahmen die schwersten Arbeiten der Stämme.

Doch auch die Lehren der Opangatus, zum Beispiel das Verbot, das jedem Halimatongan den Verzehr von Fleisch untersagte, konnten das Erbe der Affenrasse, den Blutdurst und die Raserei nur unterdrücken, nicht jedoch besiegen. Diejenigen, die sich über das Verbot hinwegsetzten, wurden ins Exil geschickt, auf dass sie sich gegenseitig zerfleischen.

Über die Jahrhunderte wurde der 'Ruf des Fleisches' jedoch leiser in den Halimatongan – bis die Shindra kamen.

Als die Schlangen das Archipel betraten, trafen sie auf die Rasse merkwürdiger Affenkreaturen, auf die sie, wie auf die Katzenvölker, nur mit Abscheu herabsahen. Der langen Flucht satt, begannen die Shindra kontinuierlich mit der brutalen Ausrottung der Kinder Halimatons. Die Opangatus hatten der Magie der Shindra nur wenig entgegenzusetzen. Da die Angst, die Blutgier würde in einem Krieg gegen das Schlangengezücht wieder hervorbrechen, größer war als die Schrecken der Shindra, ergaben sie sich in ihr Schicksal und verließen in großer Zahl die Gestade ihrer Heimat.

Einige wenige weigerten sich jedoch zu gehen. Sie konnten es nicht ertragen, sich kampfflos zu ergeben. In ihrer Verzweiflung gaben sie dem Ruf des Fleisches nach und erweckten ihr Erbe, ließen sich von ihrem Hass auf alles, was ein Schlangensymbol trug, leiten. Wann immer sich ihnen die Chance bot, fielen sie über die Shindra her und fraßen sie auf.

Da die Shindra den Aggressoren trotz zahlreicher Versuche nicht habhaft werden konnten, errichteten sie einen Bannkreis um die alte Palaststadt, in die sich diese letzten der Halimatongan zurückgezogen hatten, und stellten Nagasteine auf, magische Sicherungen, um den Zauber über die Zeit aufrecht zu erhalten.

Die Affen in ihrem Gefängnis rotteten sich im Blutrausch fast selber aus, und die wenigen Überlebenden versuchten ihren alten Frieden wieder zu finden. Doch der Widerhall ihres Hasses auf das Schlangengezücht und ihre Nachkommen verblieb und manifestierte sich in Gestalt von ätherischen Phantomen ihrer selbst. Allen voran wurden die drei Führer der Halimatongans



(ein Simpan, ein Opangatu und ein Hariwat in alter Tradition), nachdem sie starben, die ersten auferstandenen Phantome. In ihnen ist und war der Hass gegen die Schlangen am reinsten und sie sind es, die auch heute noch die Phantome um sich scharen und über sie gebieten.

Doch auch diese wurden von dem Bannkreis der Shindra zurückgehalten, bis einer der Nagasteine entfernt und damit der Wall außer Funktion gesetzt wurde. Dies geschah vor einigen Jahren, als nyamaunische Freibeuter unter dem Kommando von Kapitänin GanMeiu auf Beutezug auf die Insel Alampang (die Insel zwischen Ilambajan und Doluwan) kamen, den Stein fanden und mitnahmen. Die freigesetzten Phantome begnügten sich zuerst damit, Besitz von Affen zu ergreifen und alle Schlangen der Insel zu töten. Doch inzwischen entfernen sie sich immer weiter von ihrer Stadt und manifestieren sich auf anderen Inseln. Auf den Inseln der Nyamaunir fanden sie nur wenige Spuren der Shindra und ihres Gezüchts, denen nach den Jahrtausenden immer noch all ihr Hass gilt. Die Katzenwesen, die sich dort angesiedelt hatten, waren ihnen egal. Doch inzwischen sind sie bis nach Bahari, der 'Insel der Offenbarung' gekommen.

Von den Tagen, die sein werden

Auf Bahari beginnt auch das Abenteuer für die Helden. Bei einer Prozession der Tatodyas zu Ehren der Jägerin Sukamarya in einem Randgebiet der Stadt Alonka kommt es plötzlich zu einem Überfall von knapp einem Dutzend Affen und sogar zwei Hariwatun, die mit ihren Herren am Rande der Straße stehen. Dank des beherzten Eingreifens der Helden kann ein größeres Übel abgewendet werden, zumal der Stellvertreter des Tatoshoba dadurch knapp dem Tode entrinnt. Entsetzt durch diesen Vorfall bittet der Gerettete entgegen den Rat des Tatoshobas die Helden, diesen merkwürdigen Affen nachzuforschen. Denn dies war nicht der einzige Fall von wilden Affen, die Tatodyas angreifen, wenn auch der mit Abstand schwerste. Nach einer kurzen Spurensuche werden die Helden auf die Insel Alampang aufmerksam und finden dort die alte Palaststadt mit den Grabstätten der durch die Nagasteine für die Ewigkeit eingekerkerten Halimatongans. Dort können sie mit Hilfe einiger reichlich degenerierter Opangatu, die tatsächlich noch leben, das Rätsel um die Affen lösen und erkennen, dass einzig die Neuerichtung des magischen Walls die Phantome wieder einsperren kann. Der Nagastein findet sich allerdings erst bei den Nyamaunir, die ihn gar nicht so gerne wieder hergeben. Wieder auf Alampang kann dann mit Hilfe von Informationen aus alten Reliefbildern in einer Grabespyramide der Bannkreis erneut aufgebaut werden, allerdings erst, wenn die drei Führer der Phantome und damit auch ihr Gefolge sich innerhalb der Grenzen des Walls befinden. Den Helden stehen also noch einige schwierige Aufgaben und auch Entscheidungen bevor.

Um sich auf die Stimmung auf den shindrabarischen Inseln vorzubereiten, empfehlen wir Ihnen die Lektüre der Passagen in **Von Shindrabar nach Xarxaron** auf den Seiten 98–103, zur Kultur der Shindrabarim in **Wege nach Myranor** auf den Seiten 36f. Weitere Informationen zu den politischen Verhältnissen entlang der myranischen Südostküste finden sich in **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**.

Auftakt

Zuallererst gilt es, die Helden an den Ort des Geschehens zu bringen. Da dieser etwas weiter außerhalb liegt, mitten im Archipel der Schlangeninseln, ist das nicht ganz so einfach.

Eine Möglichkeit wäre es, dass sie mittels Berichten und Erzählungen von Fremden das Interesse an Shindrabar erwecken. Teure Gewürze, Edelsteine und Naturprodukte, mit denen man viel Geld machen kann, können auch für Helden einen Anreiz darstellen. Ebenso ist es aber auch möglich, dass die Helden einen Auftrag eines Alchimisten oder Kräuterkundigen bekommen. Ihm fehlt ein wichtiger Grundstoff, eine Tinktur oder ein heilendes Gift, das aus den Drüsen einer bestimmten Schlangenart hergestellt wird und (welch ein Zufall!) das es nur auf Shindrabar bzw. Bahari gibt.

Auch ein Botendienst wäre denkbar, bei dem die Helden entweder vom Festland aus oder von einer dem Festland näher gelegenen Insel nach Bahari geschickt werden, vielleicht sogar



mit einer Botschaft an den Tatoshoba von Bahari oder seinen Stellvertreter.

Es ist übrigens durchaus auch möglich, dass die Cha-



raktere gerade aus Eshbathmar kommen, nachdem sie das Abenteuer **Tod eines Drepaniers** auf die eine oder andere Art hinter sich gebracht haben.

Egal, wie die Helden nach Alonka kommen, sie werden bald mitbekommen, dass in ein paar Tagen eine größere Prozession aus einem der Shobin der Stadt in den Dschungel stattfinden wird, die man nicht verpassen sollte. Am entsprechenden Tag sollte es den Helden gelingen, durch dichtes Gedränge und enge Straßen einen guten Platz in der Nähe der Stadtgrenze zum Dschungel zu finden und dort auf die Prozession zu warten. Und dort setzt nun die Handlung ein.

Die Prozession

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein heißer und schwüler Tag, vor allem hier in der Nähe des Dschungels, aus dem sich die Feuchtigkeit fast wie Tentakel in die Straßen der Stadt hineinschlängelt. Nicht weit von euch ist die Stelle zu sehen, an der die Prozessionsstraße eine kleine und fast schon überwucherte Schneise in diese grüne Masse hineingefressen hat. Ringsherum sind dichte Menschenmassen in bunten Röcken und mit Festtagsschmuck zusammengekommen und lassen auf der großen Straße nur eine schmale Gasse, durch die sich die Prozession wohl hindurchquetschen werden muss. Ihr seht überall die Fischer, Händler und Handwerker der Stadt, ringsherum die Häuser mit den langen Giebeln, die hier in der Nähe des Dschungels allerdings kaum mehr auf Stelzen stehen wie am Rande des Wassers. Das Geraune und die Rufe der Händler umfassen alles mit einer fast greifbaren Geräuschkulisse.

Überall sind auch Strenggläubige der Schlangenkultur zu sehen, die sich ihre Körperbehaarung komplett abrasiert haben. Einige tragen die typischen wellenförmigen Tätowierungen, die wie eine Art Schlangenhautmuster ihre gesamte Haut bedecken.

Rings um euch herum sind die Waren der Inseln an extra errichteten Ständen zu erhalten. Kokosnüsse, Reis und Pisangbeeren genau wie Dschungelfrüchte machen dabei den größten Anteil aus. Daneben sind auch größere Stände mit Edelhölzern, Federbälgen, Pelzen und bunte Hügel von unterschiedlichsten Farbstoffen und Gewürzen zu sehen. Gerade die letzteren weben alles in einen fast schon atemnehmenden Duft ein, der durch die scharfen und gelblichen Reisgerichte und das gebratene oder geräucherte Fleisch, das von eifrigen Händlern lautstark feilgeboten wird, noch verstärkt wird. Das Ganze gleicht mehr einem großen Markt als den Wartenden auf eine Prozession.

Diese Szenerie dient vor allem dazu, sich auf die Stimmung der Schlangeninseln einzustimmen. Stellen Sie sich einen balinesischen Markt vor, in all seiner Buntheit mit den Gewürzen und Tüchern, den fremdartigen Düften und Geräuschen. Schweifen Sie ruhig bei Ihrer Beschrei-

bung der Szenerie ein wenig aus, auch wenn die Helden schon ein paar Tage auf den Schlangeninseln sein sollten und das meiste kennen. Indische oder zumindest orientalische Musik im Hintergrund kann die Stimmung noch untermalen, genau wie das eine oder andere Räucherstäbchen. In mitten dieses Gewirrs aus Menschen und Eindrücken wird dann irgendwann ein Ruf erschallen und man hört ein tiefes, fast grollendes Tuten. Direkt danach kann man auch schon durch die enge Menschengasse die Spitze der Prozession sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Prozession ist noch bunter als das Treiben um sie herum, auch wenn ihr vorher kaum geglaubt hättet, dass das überhaupt noch möglich ist. Die Tatodyas und ihre gesamte Anhängerschaft sind in prunkvolle Gewänder gehüllt, die hauptsächlich aus abgestreiften Schlangenhäuten bestehen und daher an einigen Stellen fast durchsichtig wirken. Grüne und braune Edelsteine sind überall zu sehen, genau wie schlangenförmiger Schmuck aus Edelbronze und geschnitzten Edelhölzern. Ohne jegliche Körperbehaarung und geschmückt mit Schlangenhauttätowierungen, die wesentlich echter wirken als die der Gläubigen in der Masse, schreiten die Tatodyas langsam durch die Menge. Die ersten in der Reihe haben ein großes, gebogenes Metallhorn umgehängt, dessen Schalltrichter wie das aufgerissene Maul einer Kobra aussieht. Aus diesen Hörnern lassen sie nun gerade wieder den tiefen, grollenden Ton erklingen, den ihr vorhin schon gehört habt. Dahinter kommen die niederen Tatodyas und Eleven, die auf einer offenen Sänfte eine große, hölzerne Schlangenstatue tragen, über und über mit Farbe, Gewürzen und Edelsteinen verziert und in ihrem Mund ein *Syapandratin* haltend, ein Blasrohr.

Angriff der Affen

Der Statue folgen noch viele weitere Tatodyas, zwischen denen letztendlich, ebenfalls zu Fuß, auch der Tatoshoba und sein Stellvertreter einherschreiten. Während die Prozession durch die Menschengasse zieht und sich langsam dem Dschungel nähert, geschieht es plötzlich. Von den Dächern der nahe gelegenen Häuser stürzen sich ein gutes Dutzend Affen aller Arten und Größen auf die Straße herab und werfen sich wütend und kreischend auf die Prozession. Die Menschenmasse gerät sofort in Panik und versucht, den offensichtlich wilden Affen auszuweichen, auch wenn dafür viel zu wenig Platz ist. Die Tatodyas, völlig überrascht von einer derartigen Attacke, können sich nur mit Händen und Füßen der Affen erwehren und gruppieren sich sofort schützend um den Tatoshoba.

Die Helden können nun Zeuge werden, wie sich ganz in ihrer Nähe einer der Arbeitshariwatun losreißt und ebenfalls mit wildem Geschrei und geballten Fäusten in Richtung des Stellvertreters des Tatoshobas losrennt.

Jetzt ist es an den Helden zu helfen, denn dieser steht zurzeit völlig alleine da und wird ohne Hilfe den Angriff eines Hariwat



kaum überleben. Der große Affe sollte einige Herzschläge vor den Helden den Tatodya erreichen und ihn mit einem kräftigen Hieb zu Boden werfen, um sich dann den neuen Angreifern, den Helden, zu stellen. Auffällig ist dabei, dass er immer wieder versucht, an den Tatodya heranzukommen, und gegen die Helden eher lustlos agiert.

Hariwat

Hände: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP(A)** 3W+4 **DK** HN
LeP 55 **AuP** 70 **KO** 18 **RS** 2 **GS** 10 **MR** 6 (für das beherrschende Phantom, der Hariwat hat nur 2) **GW** 12
Optionale Kampfregeln: Niederrennen



Nach dem erfolgreichen Kampf gegen das große Affenmonster können die Helden gerne noch hier und da gegen die übrigen Affen vorgehen. Dabei ist von Schimpansengröße bis hin zum kaum faustgroßen Äffchen alles vorhanden, was der Dschungel an Artenvielfalt hergibt. Bei einem kurzen Überblick kann man feststellen, dass mittlerweile fast drei Dutzend oder mehr Affen an dem Angriff teilnehmen, aber nach und nach erschlagen werden. Sogar ein zweiter Hariwat ist zu sehen, der von den nun ebenfalls herbeieilenden Wachen und der Bevölkerung niedergestreckt wird. Auch hier sollte den Helden auffallen, dass die Affen fast aus-

schließlich die Schlangenpriester angreifen. Zwei Affen haben sogar versucht, die Schlangenstatue niederzureißen. Außerdem flieht keiner der Affen, und ist seine Lage auch noch so aussichtslos.

Sehr aufmerksamen Helden (hohe IN, Talent *Sinnenschärfe*, Gaben *Empathie* oder *Gefahreninstinkt*) könnte zudem noch auffallen, dass sich bei jedem Affen im Augenblick des Todes so etwas wie ein durchsichtiger Schatten aus dem Körper zu lösen scheint und sich verflüchtigt.

Letztendlich liegen tatsächlich alle Affen, die am Angriff beteiligt waren, erschlagen auf dem Boden der uneben gepflasterten Straße. Dennoch herrscht immer noch heilloser Tumult, denn viele der Tatodyas und auch Zuschauer sind verletzt, einige sogar tot. Wenn die Helden sich nicht von sich aus um den von ihnen geretteten, aber trotzdem verletzten Stellvertreter des Tatoshobas kümmern, werden einige der Wachen oder Tatodyas im Gedränge zu ihnen kommen und sie bitten, ihnen zum auf dem Boden liegenden Verletzten zu folgen.

Dieser wird ihnen blutend und offensichtlich schwer angeschlagen danken und sie bitten, ihn morgen im Shobin zu besuchen, damit er sich erkenntlich zeigen kann. Dann wird er von den umstehenden Schlangenpriestern und Eleven vorsichtig weggetragen.

Tatodya Ja'ghins Anliegen

Am nächsten Tag ist unverändertes Wetter und auf den Straßen herrschen schon seit dem gestrigen Tage viele Gerüchte über den Vorfall bei der Prozession. Man spricht von als Affen verkleideten Kerrishitern, von bezauberten Dschungelbewohnern und durch Räuber aufgeschreckte Affenbanden. Wenn die Helden aufmerksam zuhören, können Sie ihnen ein wildes Gemisch aus Gerüchten und Vermutungen bieten, sollten aber auch ein paar Wahrheiten neben vielen Spinnereien einflechten. Hierbei sollte der Name Halimaton fallen, der Affengott, der angeblich von den Hariwatun verehrt worden sein soll (siehe auch S/X 101) und der sich vielleicht aus seinem Gefängnis befreit haben könnte. Auch über eine Rache des Affengottes könnte spekuliert werden. Zudem ist von einigen Händlern zu erfahren, dass dies nicht der erste Angriff von Affen auf Schlangenpriester in der letzten Zeit war.

Ab dem nächsten Morgen erwartet Ja'ghin, so der Name des Stellvertreters des Tatoshobas, die Helden im Shobin, dem Kloster der Schlangenpriesterschaft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tempel der Schlangenpriester ist ein großer Steinbau im Stadtkern, der von einer archaischen Schlichtheit und Form ist. Seine Außenwände sind vom feuchten Klima und der Meeresluft angegriffen, was für sein hohes Alter spricht. Zahlreiche kleine Nischen, in denen Kobrastatuen stehen, sind wohl direkt aus dem Stein des Gebäudes gehauen worden. Nur eine kleine Treppe führt zum Eingang des Tempels. Kaum habt ihr diesen passiert, steht ihr



in einem Wandelgang, der einen kleinen, offenen Innenhof umgrenzt, von dem aus die anderen Räume und Gebäude-
teile des Shobin zu erreichen sind. Auch der Innenhof wirkt
alt und ehrwürdig, der Wandelgang ist fast gar nicht verziert
und ebenfalls von archaischem Aussehen.

Gerade als ihr euch in eine Richtung des Wandelganges in
Bewegung setzen wollt, treten zwei Tempelwächter, kahl
geschoren und mit tätowierten Schlangenschuppen auf der
Haut, an euch heran.

„Was ist euer Begehr, Fremde?“, zischt euch einer der beiden
an.

Die Tempelwächter, die lange Speere mit einer schmalen Klinge
bei sich tragen, sind angewiesen, genau darauf zu achten, wer die
heiligen Hallen betritt. Fremde und Ungläubige sind hier nicht
willkommen. Daher sollten die Helden den Wächtern erst nach
ein paar Anläufen und Schwierigkeiten den erklären können,
dass sie vom Stellvertreter des Tatoshobas eingeladen wurden.
Nachdem dies überprüft wurde, werden die Helden durchge-
lassen und in Begleitung von vier Tempelwächtern in einen
Nachbartrakt des Eingangsgebäudes geführt. Es geht vorbei an
einigen geschlossenen Türen, wobei man durch eine der Türen,
die nur angelehnt ist, einen kurzen Blick auf eine Payandris, eine
Tempeltänzerin, werfen kann. Die junge, nur mit halbtranspa-
renten Schlangenhäuten bekleidete Frau wiegt sich in unglaublicher
Anmut schlangengleich zu einer unhörbaren Melodie.

Der Blick auf diese Frau bringt den Helden ein bösesartiges und
widerwilliges Schnauben der Tempelwächter ein, die sofort die
Türe richtig schließen, denn der Anblick der Schlangentänzerin-
nen ist einzig und allein den Tatodyas vorbehalten. Dann end-
lich gelangt der Tross in einen großzügig gestalteten Raum, in
dessen Mitte auf einem großen Kissenberg Ja'ghin liegt, bedeckt
mit einem schlangengemusterten Tuch und mit verbundenem
Oberkörper. Er erhebt sich ein wenig, als die Helden eintreten,
und lächelt ihnen zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ja'ghin ist ein älterer Mann, der – wie jeder hier – keinerlei
Körperbehaarung aufweist; seine Haut wird von einem
tätowierten Pythonmuster geschmückt. Die grünen Augen
schauen euch mit einer Energie und Kraft an, als wollten
sie euch durchleuchten. Sein Atem geht schwer, er scheint
noch entkräftet von der Verletzung zu sein, die ihm der
wütende Hariwat gestern beigebracht hat. Als er anfängt zu
reden, gleicht seine Stimme ein wenig dem Zischen einer
großen Schlange, und ihr könnt deutlich sehen, dass die
Spitze seine Zunge in der Mitte durchtrennt wurde, damit
sie wie eine Schlangenzunge gespalten ist.

Ja'ghin wird den Helden zunächst vielmals für seine Rettung
danken. Er ist sich durchaus bewusst, dass er ohne sie jetzt
tot wäre, und fühlt sich ihnen nun verpflichtet. Als erstes
Zeichen seiner Dankbarkeit bietet er jedem von ihnen
ein kleines Schlangenamulett an, das sie als Günst-
linge der Schlangengriester von Bahari auszeichnet.

Das Amulett ist ein Ehrenabzeichen, das viele Händler auf der
Insel tragen, die im Dienste der Tatodyas stehen, und wird
die Helden im späteren Verlauf des Abenteuers noch in einige
Gefahren bringen.

Danach werden von einigen Eleven erlesene Speisen und
Getränke in den Raum gebracht und die Helden zu einem aus-
giebigen Essen mit Ja'ghin eingeladen. Der Schlangengriester
hört interessiert zu, was die Helden von ihrem Leben und ihren
Reisen zu erzählen wissen, und steht ihnen auch gerne auf
Fragen Rede und Antwort. Wenn die Helden es nicht von sich
aus tun, lenkt er irgendwann das Gespräch auf den gestrigen
Überfall.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ja'ghin setzt sich noch etwas aufrechter und lässt sich von
einem der Eleven ein weiteres Kissen in den Rücken legen.
Dann schaut er euch aus seinen grünen Augen an und
seufzt kurz: „Nun, zu dem gestrigen Überfall kann ich euch
leider wenig Erklärung geben, weiß ich doch selber nicht
genau, was mit den Affen los ist. Tatsache ist jedoch, dass
dies nicht der einzige Vorfall dieser Art auf der Insel war.
Schon vor einigen Wochen wurde in einem Dorf östlich von
hier an der Küste ein Schlangengriester von Affen erschla-
gen und fast zerrissen. Ebenfalls habe ich Kunde von einem
Hariwat im Norden der Insel, der seinen Herren, auch einer
unserer Tatodyas, plötzlich anfiel und tötete. Und nicht nur
hier auf der Insel ist von solchen Dingen zu hören. Anschei-
nend gab es auch einen Angriff von Affen auf einen klei-
nen Shobin auf Lanembanga, einer Insel im Südwesten. Ich
mache mir Sorgen, denn dies scheint alles kein Zufall zu
sein.“

Ja'ghin stoppt kurz und atmet schwer ein, als würde er einen
kurzen, starken Schmerz spüren. Dann zischt er weiter:
„Der Tatoshoba dieser Insel ist wie wir alle ein Anhänger
der Oraprandya und überzeugter Oraprandit. Als ich heute
in der Frühe mit ihm die gestrigen und anderen Ereignisse
besprach, war es für ihn ohne Frage, dass alles zur Vor-
herbestimmung der Urschlange gehörte. Ich schließe mich
dem insoweit an, als dass ihr geschickt wurdet, um mich
zu retten und mir in dieser Sache zu helfen. Ich glaube
jedoch auch, dass jemand gegen die Vorbestimmung der
Urschlange und ihre Kinder auf diesen Inseln aufbegehrt,
und ich fürchte fast, es ist eine Macht, die Taten und
nicht nur Worte und Glauben fordert. Da ihr nun zu mir
geschickt wurdet, möchte ich euch bitten, mir zu helfen,
auch wenn ihr meiner Dankbarkeit schon jetzt sicher seid.“

Ja'ghin bietet den Helden gerne im Tausch gegen ihre Dienste
Handelswaren aus dem Shobin an, freie Passagen oder auch
ein paar kleinere Edelsteine. In erster Linie versucht er aber, an
ihre Rechtschaffenheit zu appellieren, denn wer einmal einem
Mann in Gefahr geholfen hat, der sollte auch weiter den ande-
ren helfen, die noch durch die Affen in Gefahr kommen werden,
helfen, da er sonst dem Sinn seines Lebens entgeht.

Wenn die Helden von den Schemen erzählen, die die Affen bei
ihrem Tod verlassen haben, wird er sehr aufmerksam folgen und



ihnen sagen, dass er Quellen darüber studieren will. Genauerer könnte er ihnen dann jedoch erst übermorgen berichten. Auch die Idee, dass Halimaton hinter dem Ganzen stecken könnte, macht ihn aufmerksam, wiederum wird er die Helden jedoch auf den übernächsten Tag verweisen.

Ja'ghin rät den Helden, sollten sie den Auftrag annehmen, sich zunächst einmal in Alonka umzuhören. Auch ein Besuch bei Esbirah, einem der Eremiten, der nicht weit von der Stadt entfernt seinen Wohnplatz hat, könnte helfen, gilt er doch als Weiser und zukunftssehender Mann. Ansonsten kann Ja'ghin den Helden nur jegliche Unterstützung von seiner Seite aus zusagen, wobei er jedoch einschränkt, dass das alles möglichst ohne das Wissen des Tatoshobas abgewickelt werden müsste. Dies gewährt Ihnen, werter Meister, die Möglichkeit, die Helden in ihren Ansprüchen auf Hilfe bei ihren Plänen ein wenig im Rahmen zu halten.

Spurensuche

Die Spurensuche kann die Helden zu den unterschiedlichsten Orten und Stätten führen. Sie als Meister Ihrer Spielrunde wissen am ehesten, auf welche abstrusen Ideen Ihre Spieler vermutlich kommen werden. Hier aufgeführt sind einige Möglichkeiten der Informationsbeschaffung sowie die dort erhaltenen Informationen. Sie alle führen letztendlich darauf hin, dass die Helden sich nach Alampang aufmachen, um die mysteriöse Stadt der Affen zu suchen. Wenn Ihre Gruppen neue und andere Ideen hat, können Sie die aufgeführten Informationen gerne auch durch diese Quellen an die Helden weitergeben.

Esbirah der Eremit

Die erste Möglichkeit, die sich den Helden bietet, ist natürlich, sich dem Eremiten zuzuwenden. Sie haben entweder bei ihrem Aufenthalt auf dem Schlangenarchipel oder aber spätestens von Ja'ghin erfahren, dass die Eremiten einen hohen Stellenwert in der Kultur und Religion auf Shindrabar innehaben.

Die erste Hürde auf dem Weg zu dem Eremiten ist es, jemanden zu finden, der die offensichtlich Ungläubigen zu dem heiligen Mann führen wird. Erst mit viel Überredungskunst und dem Vorzeigen der Anhänger, die Ja'ghin ihnen gab, erklärt sich ein Führer bereit, sie gegen Bezahlung die zwei Stunden durch den Dschungel bis zu Esbirah zu geleiten.

Der Weg führt mitten hindurch durch dichte Urwaldbüsche, durch den Schatten der hohen Urwaldriesen und ihre Lianen und vorbei an kleinen Tümpeln, Morast und wilden Blüten. Überall hört man fremde Tierstimmen und Bewegungen, ohne wirklich ein Tier zu sehen, mit Ausnahme der überall präsenten Insekten. Smaragdfarbene Spinnen, kleine Schmetterlinge, aber auch Frösche und kleinere Vögel sollten den Helden ständig begegnen. Wenn Sie mögen, können Sie ihnen auch eine kleinere Affenhorde präsentieren, die sie ein wenig in Unruhe versetzen mag, die sich aber scheu von den Eindringlingen absetzt. Ebenso kann irgendwo im Dschungel das gut vernehmbliche

Knurren eines Raubtieres zu hören sein, der Weg sollte aber trotzdem ohne gefährliche Ereignisse verlaufen. Auf jeden Fall sollten die Helden jedoch der einen oder anderen Schlange begegnen, die ihr Führer dann vorsichtig und mit Ehrerbietung umgehen wird. Dies ist wichtig, damit den Helden später auf Alampang das Fehlen fast jeglichen Schlangengetiers auffallen kann.

Irgendwann erreichen die Helden endlich einen kleinen See an einem Felsen mit einem idyllischen Wasserfall. Am Ufer steht eine kleine Urwaldhütte, die der Führer der Helden nun ansteuert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ringsherum sind immer noch die Geräusche des Dschungels zu hören, während ihr am Rand des Sees in Richtung der Hütte schreitet. Euer Führer ist offensichtlich absichtlich laut bei der Annäherung an diesen Ort, wahrscheinlich um den Eremiten nicht zu erschrecken. Als ihr euch der Hütte bis auf einige Schritte genähert habt, kommt aus ihrem Eingang ein alter Mann hervor. Kaum größer als ein Kind ist er und gebeugt, als würde er die unzähligen Oktale seines Lebens auf seinen Schultern spüren. Sein Gesicht ist eingefallen, kaum mehr als Haut und Knochen, und sein Haarschopf besteht nur noch aus ein paar dünnen, braunen Strähnen. Trotzdem bewegt er sich agil auf euch zu und lächelt euch mit seinem fast zahnlosen Mund freundlich zu. Seine hellwachen braunen Augen kullern von einem zum anderen von euch und bleiben dann bei [Name eines Helden] hängen. Er legt kurz den Kopf schief und grinst noch breiter.

Nun sollte der Eremit durch Sie, werter Meister, irgendetwas Schlaues von sich geben, was auf etwas in der Vergangenheit des betreffenden Helden hinzielt und was der Eremit unmöglich wissen kann. Kaum hat er dies ausgesprochen, kichert Esbirah vor sich hin und scheint schon wieder die Anwesenheit jeglicher Fremder vergessen zu haben.

Der sonderliche Mann wohnt schon sein ganzes Leben in dieser Einsamkeit. Auch wenn er eigentlich einen hellwachen Geist besitzt, so ist er doch eine sehr eigentümliche Persönlichkeit. Immer wieder weicht er vom Thema ab, wenn man ihn etwas fragt, er gibt Kommentare von sich, die scheinbar aus jeglichem Zusammenhang gerissen sind, und unterhält sich vielleicht sogar hin und wieder kurz mit irgendwelchen imaginären Personen, die hinter seinem Rücken zu stehen scheinen.

Leider erfahren die Helden nur wenig Brauchbares von dem Eremiten. Esbirah redet von den Affen als den "Feinden aus alter Zeit" und erwähnt, dass sie sich rächen wollen. Was genau er damit meint, ist jedoch nicht aus ihm herauszubekommen – wahrscheinlich, weil er es selber nicht so genau weiß. Dann irgendwann, wenn die Helden schon fast aufgegeben haben und sich entschließen, den Rückweg anzutreten, tritt er plötzlich wieselflink nach vorne, packt einen der Helden am Arm und gibt Folgendes von sich:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Griff des Alten klammert sich mit unglaublicher Kraft um deinen Arm. Die Augen des Eremiten sind verdreht, nur noch das Weiße ist zu sehen. Seine schmalen Lippen werden noch schmäler und fast sieht es aus, als würde sein gesamter Kopf leichte Schlangenformen annehmen. Er stößt ein Zischen aus und spricht dann leise und langsam: "Die Kinder des Affengottes, sie sind gekommen aus ihrer Stadt, um zu töten und zu morden uns, die sie damals getötet und gemordet haben. Die Herrscher führen ihre Horden zu ihren Erben und vermachen ihnen den Ruf des Fleisches. Nach Schlangenfleisch gieren sie und werden nicht ruhen, bis alle tot sind oder sie wieder eingesperrt sind in ihr ewiges Gefängnis. Das Fellpack ist Schuld an allem, das Fellpack ..."

Dann mit einem Mal lässt Esbirah dich wieder los und fängt an zu husten und zu röcheln.

Dies war eine jener Weissagungen, für die die Eremiten so berühmt und auch berüchtigt sind. In diesem Fall beruht sie allerdings auf tatsächlichen Begebenheiten, denn die Kinder Halimatons sind wirklich aus ihrer Stadt entkommen und machen mit Hilfe ihrer Affenverwandten auf den Schlangeninseln Jagd auf ihre alten Feinde. Und Schuld ist tatsächlich niemand anderes als das 'Fellpack': die Nyamaunir.

Der Eremit beruhigt sich schnell wieder und kann sich dann an nichts erinnern. Er gibt dem Führer der Helden noch einen Segen mit auf den Weg, als dieser darum bittet, und interessiert sich ansonsten nicht mehr weiter für die Besucher. Die Helden können nun den Rückweg antreten und erreichen zwei Stunden später wieder die Stadt.

Gerüchte in der Stadt

Die zweite Möglichkeit für die Helden ist es, sich in das Gewühl der Stadt zu stürzen und dort Informationen zu erhalten. Dabei sind die Einheimischen und natürlich die Besucher von anderen Inseln des Schlangenarchipels die besten Informationsgeber. In Gasthäusern, offenen Straßenküchen, auf dem Markt oder am Hafen der Stadt gibt es unzählige Möglichkeiten, an diese Informationen zu gelangen. Streuen Sie viele Gerüchte, geben Sie falsche Informationen, scheuen Sie sich nicht, von Meeresungeheuern und der Urschlange mutmaßen zu lassen. Die Helden sollen ruhig merken, dass sie kräftig filtern müssen, um aus diesem großen Gerüchtekochtopf die richtigen Zutaten herauszufinden. Die wichtigen Informationen, die die Helden hier bekommen können, sind folgende:

- Tatsächlich scheint es nicht nur auf Bahari zu Angriffen von Affen auf Schlangenpriester gekommen zu sein. Auf Brahama-gun (östlich von Alampang), auf Lanembanga (westlich von Alampang) und auch auf Manwantang (östlich von Saritau) soll es Übergriffe gegeben haben. Diese Informationen sollten die Helden allerdings nicht gleichzeitig, sondern nach und nach erhalten.

- Auch auf Ilambajan und Doluwan gibt es Tatodyas, jedoch ist kaum etwas von ihnen zu hören, da die Inseln

von den Nyamaunir beherrscht werden. Diese dulden die Schlangenpriester nur ungern in ihrer Umgebung. Daher kann nicht mit Sicherheit gesagt werden, ob es dort auch Übergriffe gab.

- Natürlich gab es auch auf Alampang Angriffe, allerdings ist das schon etwas länger her. Dort hat es auch nur zwei oder drei Tatodyas gegeben hat – was aus denen geworden ist, weiß allerdings niemand so ganz genau.

- Eine etwas ältere Frau kann den Helden mitteilen, dass die alten Schlangen in der Vorzeit gegen den Affengott Halimaton gekämpft haben und diesen besiegten. Er soll angeblich auf einer der Inseln des Archipels tief im Dschungel begraben liegen.

- Außerdem können Sie die Legenden über Halimatons Gefangennahme und die Versklavung der Hariwatun erfahren (siehe S/X 101).

- Ein Fernhändler, der in einem Dorf auf Manwantang war, als dort einige Affen einen Tatodya angriffen, weiß zu berichten, dass die Affen den Priester quasi zerfleischten und auffraßen. Einer der Affen ist bei dem Überfall umgekommen, und der Händler kann sich auf ausdrückliche Nachfrage an einen Schemen oder Schatten erinnern, der sich von dem toten Affen erhob.

- Eine sehr wichtige Information sollte belanglos unter all die anderen Informationen gemischt werden: Ein Händler kann nach unzähligen Lügen und Halbwahrheiten noch sagen, dass er auf dem Weg nach Alampang war, jedoch gehört hat, dass dort gar keine Tatodyas mehr sind. Zumindest scheinen diese nicht mehr mit Schlangengiften zu handeln, denn auf Alampang gäbe es nur sehr wenige Schlangen.

- Es sollte den Helden auffallen, dass die Berichte vom Überfall der Affen erst jetzt nach und nach bei der Bevölkerung Fragen aufwerfen, denn zwischen den einzelnen Ereignissen waren längere Pausen und vor allem eine große räumliche Entfernung.

Die Vorfälle auf Bahari

Auch die von Ja'ghin erwähnten Vorfälle im Norden und Osten der Insel können von den Helden untersucht werden. Dafür müssen sie gar nicht erst dorthin reisen, denn es gibt Berichte darüber (vielleicht sogar aus erster Hand). Aus dem Norden wird erzählt, dass sich ein Hariwat aus ungeklärten Gründen plötzlich auf seinen Herrn warf und diesen, einen Tatodya, auf bestialische Weise tötete. Es waren mehrere Bewaffnete erforderlich, um den wildgewordenen Affen von der Leiche seines Besitzers wegzubekommen, und nur mit Mühe ist es gelungen, ihn zu besiegen und schließlich zu töten. Eine andere Möglichkeit habe es nicht gegeben, da der Hariwatun sich mit nichts beruhigen ließ.

Aus dem Osten ist zu erfahren, dass dort eine Horde wildgewordener Rani-Affen (hellbraune, etwa katzen große Affen) über einen Schlangenpriester hergefallen sind und ihn zu Tode gebissen und gekratzt haben.

Zurück bei Ja'ghin

Die letzten Informationen bekommen die Helden, wenn sie zwei Tage nach ihrer ersten Begegnung wieder zu Ja'ghin zurückkehren. Dieser ist in deutlich besserer Verfassung und hat für sich und die Helden alte Schriften gewälzt, um Informatio-



nen über Halimaton, Affen und Affengeister zu erfahren. Zum letztgenannten Thema hat er leider nichts gefunden, jedoch gibt es zwei Quellen, die er für interessant hält und den Helden nun vorlegt.

Die erste stammt aus einer Übersetzung einer Shindra-Inschrift und ist vermutlich mehr als 8.000 Jahre alt:

»... so wurden die Kinder des Affen endgültig nach dem Plan der Urschlange ihrem Schicksal übergeben und dem starken Geschlecht im Zeichen Oraprandya und Trikamadha die grünen Inseln geschenkt, um dort ihren Vätern und Müttern auf ewig huldigen zu können. Die Brut Halimatons, die dem Ruf ihres Fleisches zurückverfallen ist, wird nun aber hoffentlich ewig in der Folter ihrer eigenen Lust verdammt sein ...«

Das zweite Zitat stammt aus einer nicht bekannten Quelle und kann auch von Ja'ghin nur unzureichend datiert werden. Er nimmt jedoch an, dass sie ähnlich alt wie die erste der beiden Quellen ist:

»Mit der Errichtung des Walls sind nun in ihrem eigenen Gefängnis die letzten Herrscher, die sich aufbäumten und nicht Platz machen wollten, eingesperrt und werden für alle Tage der Urschlange dort verharren müssen, bis sich ihr Geschlecht ausgelöscht hat und der grüne Dschungel sie mit Vergessenheit straft. Mögen die Steine ihren Dienst tun und die drei Völker für immer an die Stätte binden, der sie nicht entsagen wollten.«

Beide Quellen spielen natürlich auf die Vertreibung der Halimatongans an, die ihre letzte Zuflucht in einer ihrer alten Städte auf Alampang fanden, dort dem Ruf des Fleisches erlagen und von den Shindra durch die Nagasteine hinter der magischen Barriere eingekerkert wurden.

Zu diesen Informationen kann Ja'ghin den Helden noch genauere Angaben über die Übergriffe auf den verschiedenen Inseln geben. Die Angriffe auf Brahamagun und Lanembanga geschahen vor 4 beziehungsweise 6 Monaten, der Vorfall auf Manwantang ist etwa 6 Wochen her. Vor einer bzw. zwei Wochen geschahen die Massaker an den Tatodyas auf Bahari. Auf Ilambajan und Doluwan geschahen ebenfalls ein paar Übergriffe, diese sind zwischen einem halben Jahr (südlich auf Ilambajan und nördlich auf Doluwan) und 4 Wochen alt (nördlich auf Ilambajan und südlich auf Doluwan).

Er weist jedoch darauf hin, dass alle diese Informationen auf Berichten von Nyamaunir und unbekannten Händlern beruhen und daher als unsicher gelten müssen. Der Einfluss der Schlangenreligion ist auf diesen beiden Inseln nicht besonders groß.

Auf Nachfragen erfahren die Helden (und Ja'ghin, der dafür einen seiner Tatodyas befragen muss), dass es auch auf der kaum bewohnten Insel Alampang einen sehr kleinen Shobin in einem Fischerdorf gab, der jedoch vor mehr als einem Jahr aus unbekanntem Grund seine Pforten schloss, zumal zwei der dortigen Tatodyas auf Nimmerwiedersehen im Grün des Dschungels verschwanden.

Mit diesen Zeitangaben und den Informationen sollte es den Helden gelingen, den Ursprung der Angriffe auf die Insel

Alampang zurückzuführen. Von dort aus scheint sich das Übel langsam in alle Richtungen auszubreiten. Zusammen mit den Informationen aus Ja'ghins Quellen und der Weissagung des Eremiten haben die Helden vielleicht sogar eine Ahnung, was sie auf Alampang suchen sollen oder finden werden.

Ja'ghin bittet die Helden, auf der Insel weitere Nachforschungen anzustellen und wenn möglich die Gefahr weitestgehend einzudämmen. Er lässt dafür einen sehr gläubigen Händler informieren, der über ein eigenes Schiff verfügt und der dem Shobin noch einen Gefallen schuldet. Er soll sich mit seinem Schiff in zwei Tagen bereit halten und die Helden dort hinbringen, wohin sie ihre Reise im Dienste Ja'ghins führt. Die Helden haben also knapp zwei Tage Zeit, sich noch ein wenig umzuhören und im Zweifelsfall Ausrüstung und Proviant zu kaufen.

Reise nach Alampang

Am frühen Morgen des übernächsten Tages werden die Helden von dem Händler Tishand am Hafen erwartet. Tishand ist ein sehr gläubiger Shindrabari und eigentlich nicht besonders glücklich, die 'ungläubigen' Helden transportieren zu müssen. Schließlich hat er dadurch ja auch noch Verdienstausschläge. Da er aber tatsächlich den Tatodyas sehr viel schuldet (sie haben ihn und seinen Sohn bei einer todbringenden Krankheit mit dem Gift einer Schlange zur Genesung verholten), fügt er sich wohl oder übel in sein Schicksal. Außerdem ist er überzeugter Oraprandit und sieht daher sowieso alles als schon vorherbestimmt an. Diese Einstellung lässt ihn manchmal sehr fatalistisch erscheinen.

Sein Schiff ist die *Pythonauge*, ein shindrabarisches Handelskatamaran und damit ein typisches Schiff aus dieser Gegend. Tishand fragt die Helden bei ihrem Eintreffen und nach dem Verstauen ihres Gepäcks, wohin die Reise gehen soll. Nach einer kurzen Erklärung – Tishand ist nicht nur tief gläubig, sondern auch ziemlich neugierig – werden die Segel des Katamarans gesetzt und es geht auf in Richtung Ostsüdost zur Insel Alampang. Die Überfahrt dauert knapp zwei Tage und zeichnet sich durch gutes Reisewetter und wenig Unterhaltung auf dem Schiff aus. Die Matrosen wissen kaum etwas zu berichten, außer vielleicht von den Nyamaunir auf Ilambajan und Doluwan (siehe SX, Seite 102), und suchen eher selten Kontakt zu den ungläubigen Fremden. So wird nach einer weitgehend ereignislosen Reise an einem sonnigen Morgen die Küste der Insel Alampang erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein weißer Sandstrand, wie er wohl nur auf den Inseln des Schlangenarchipels zu finden ist. Sanfte Wellen spülen auf den Streifen, der das Blau des Meeres vom undurchdringlichen Grün des dahinter beginnenden Urwaldes trennt. Schon von hier aus könnt ihr die typischen Geräusche hören, das Schreien eines Kreischvogels, der Ruf eines Moleken-Affen und das Zwitschern von unzähligen Singvögeln, die sich im Dschungel euren



Blicken entziehen. Die Insel erhebt sich dahinter in einer hügeligen, fast schon schroffen Landschaft, die der Dschungel wie eine dichte Flechte überspannt.

Tishand lässt die *Pythonauge* an der Küstenlinie entlang gleiten, bis hinter einer Biegung in einer kleinen Bucht ein Dorf mit hölzernen Anlegegestellen in Sicht kommt. Die typischen länglichen Bauten mit ihren hohen Giebeln und den weiten Terrassen davor gaukeln euch einen Augenblick lang vor, ihr hättet Bahari nie verlassen, während der Katamaran seine Fahrt verlangsamt und die Segel eingeholt werden.

Dalampang

Das erreichte Dorf ist ein größeres Fischerdorf mit Namen Dalampang und der Hauptanlegepunkt für die wenigen Händler, die Alampang besuchen. Demzufolge ist der Hafen das größte an der Siedlung – eigentlich besteht sie nur aus Hafen.

Während die *Pythonauge* anlegt, sammeln sich schon Dorfkinder am Rande der hölzernen Piers und bilden ein tuschelndes und lachendes Begrüßungskomitee. Einige der Fischer, die gerade ihre Boote vertäuen, winken dem Katamaran ebenfalls freundlich zu: Alles in allem macht das Dorf einen friedlichen, fast schon verschlafenen Eindruck.

Tishand erklärt den Helden, dass er Weisung hat, auf sie zu warten, er bittet sie aber, möglichst nicht vor übermorgen abreisen zu wollen, da er bis dahin noch Handelswaren und Proviant kaufen möchte.

Im Dorf selbst können sich die Helden natürlich erst einmal umhören. Man kann Dalampang nicht mit dem großen Alonka vergleichen, was die Helden schon daran merken werden, dass hier nur sehr wenige Einheimische die Sprache der Fremden verstehen. Die meisten sprechen nur unzulänglich den Fremddialekt der Sprache der Schlangeninseln und verfallen immer wieder in ein kaum zu verstehendes Kauderwelsch. Selbst die Matrosen der *Pythonauge*, die auf Anfrage hin für Dolmetscherdienste zur Verfügung stehen, wissen in solchen Fällen kaum, was die einheimischen Shindrabarim meinen.

Mit etwas Geduld können die Helden dennoch auf einige relevante Informationen stoßen.

Der Dorf-Shobin

Die meisten Dorfbewohner wissen von den Vorgängen im örtlichen Shobin. Diesen gibt es nämlich seit mehr als einem Jahr nicht mehr: Er ist verlassen. Die fünf Tatodyas, die dort ihren Dienst verrichteten, sind alle nach und nach bei Erkundungsgängen im Dschungel verschwunden. Als der letzte nicht mehr wiederkehrte, kam ein fremder Tatodya, versiegelte den Shobin und erklärte, dass die Insel unter schlechtem Karma stünde.

Diese Geschichte erzählen die Dorfbewohner fast mit Tränen in den Augen, denn für sie war eine solche Nachricht ein schwerer Schicksalsschlag. Alampang scheint zudem viel zu unbedeutend zu sein, als dass

ein anderer Tatoshoba seine Finger danach ausgestreckt hätte, nachdem dieser Shobin geschlossen war.

Die Helden können gerne den Shobin anschauen: Es ist ein kleiner, aber reich verzierter Bau, etwas abseits vom Dorf; eine kleine Klosteranlage, die mittlerweile langsam vom nahe gelegenen Urwald umschlungen wird. Eine genauere Untersuchung der Anlage sollte möglichst ohne Wissen der Dorfbewohner stattfinden, denn diese sehen es gar nicht gerne, wenn Fremde und zudem noch Ungläubige in dem heiligen Shobin herumstöbern.

Innerhalb der Gemäuer ist nichts von Interesse für die Helden zu finden, auch keine Wertgegenstände oder ähnliches. Diese wurden von den anderen Tatodyas mitgenommen. Das Kloster wirkt verwaist und leer, jedoch können die Helden Anzeichen dafür finden, dass sich die fünf Tatodyas der Insel nicht auf eine längere Abwesenheit vorbereitet hatten. So ist die Nahrungskammer noch voll mit (mittlerweile) verdorbenem Reis und Beeren, in der Küche stehen sogar noch verschlossene Töpfe mit Nahrung auf dem Boden, und auch die Zimmer sind nicht besonders hergerichtet oder aufgeräumt.

Frühere Ereignisse

Eine weitere Information ist ebenfalls von den einheimischen Shindrabarim zu erhalten: Erkundigen sich die Helden nach dem Dschungel und dem Inselinneren von Alampang, so wird ihnen von allen Seiten abgeraten, in den Urwald einzudringen. Nicht nur die Tatsache, dass die Tatodyas dort verschwunden sind, macht den Dorfbewohnern große Sorgen. Auch die Schlangen der Insel scheinen sie verlassen zu haben. Außerdem berichten alte Legenden von einem bösen Schrecken mitten im verbotenen Dschungel, den man nicht betreten darf, da er sonst aufwacht. Dies haben auch die Tatodyas der Insel immer wieder gepredigt.

Bleiben die Helden hartnäckig, erinnert sich ein Dorfbewohner irgendwann an ein Ereignis, das drei oder vier Jahre zurückliegt. Zu dieser Zeit sind ein paar Nyamaunir in Dalampang gelandet und in den verbotenen Dschungel vorgedrungen, aus dem sie erst einige Tage später zurückkehrten. Die Dorfbewohner wissen aber nicht, was sie im Dschungel gemacht haben, denn die Nyamaunir haben darüber nicht gesprochen. Einer der Nyamaunir hat allerdings vor der Abfahrt einem Handwerker als Bezahlung für einen kleinen Dienst eine schöne, aus Stein geschnitzte Affenstatue angeboten. Dieser Dorfbewohner lässt sich auch ausfindig machen: ein Seilmacher und Segelflicker. In dessen Haus ist auf der Terrasse tatsächlich eine zwei Hand große Affenstatue zu bewundern. Bei näherer Betrachtung sieht sie aus wie ein sitzender Hariwat mit einem kronenähnlichen Schmuck auf dem Kopf und einem verzierten Lendenschurz. Schließlich können die Dorfbewohner den Helden auch noch Auskunft erteilen, wo sich der verbotene Dschungel, den man nicht betreten darf, befindet. Schließlich müssen die Fremden wissen, wohin sie dürfen und wohin nicht. Das entsprechende Gebiet liegt im Nordwesten des Dorfes, etwa zwei Tagesreisen in den Dschungel hinein. Einer der Dorfbewohner beschreibt



anhand von Bergen, Felsen im Dschungel, Höhlen und anderen Wegmarkierungen den Weg dorthin ziemlich genau, so dass es den Helden möglich sein sollte, den verbotenen Dschungel zu finden.

Gefahren im Dschungel

Die Reise durch den Dschungel sollte sich für die Helden als eine echte Strapaze erweisen. Es ist heiß und stickig, die Luftfeuchtigkeit hoch und schädigend für jedes Metall, das man am Körper trägt. Gerade die Metalle, die direkt auf der Haut liegen (was vor allem bei manchen Rüstungen der Fall ist, aber auch bei Schnallen und Waffen), weisen recht bald die ersten Rosterscheinungen auf, da der Körperschweiß das Metall angreift. Unbequeme oder zu enge Kleidung wird durch das Klima schnell zum Fluch, Wunde Stellen sind als Folge kein Einzelfall. Zu leichte Kleidung oder gar fehlendes Schuhwerk führt hingegen dazu, dass die Dornenbüsche und die unzähligen Insekten ihre Arbeit besser verrichten können. Sie als Meister wissen sicherlich, was Ihren Schützlingen dabei alles zuzumuten ist. Hier nur ein paar Anregungen, die auch später für den verbotenen Dschungel und natürlich für die komplett überwucherte Affenstadt gelten:

- Wundgelaufene Stellen wurden oben schon erwähnt. Im Dschungel gibt es viele Insekten, die solche Wunden als Ablageort für ihre Larven bevorzugen. Vor allem kleine Fliegen machen so etwas mit Vorliebe. Es ist also kein Wunder, dass solche Stellen bei einem längeren Aufenthalt und unsachgemäßer Körper- und Wundepflege anfangen, stark zu jucken und sich zu entzünden, was zu echten Einschränkungen bei Kämpfen und Bewegung (GE-, AT- und PA-Abzügen) führen kann. Sollte dann immer noch nichts gegen den Befall getan werden, wird das Fleisch schwarz und faulig und die ersten kleinen Maden erscheinen in der Wunde.

- Auch andere Urwaldbewohner sind gerne bereit, die Helden um etwas ihres kostbaren Lebenssaftes zu erleichtern. Einige sind dabei sogar ziemlich unverschämt und wollen den ganzen Helden. So gibt es im Dschungel einige Spinnenarten, die bis zu armgroß werden und sich zu ganzen Horden zusammengefunden haben, um auch größere Tiere mit ihren Speinetzen einzufangen und zu erlegen.

Speispinnen

Biss:	INI 6+W6	AT 11	PA 3	TP 1W+2 +Gift	DK H
LeP 20	AuP 24	KO 7	RS 2	GS 3	MR 8 GW 4

Der erste Angriff dieser Spinnen ist eine Fernkampfattacke mit einem FK-Wert von 12, bei dem sich das klebrige Netz sofort um ein Körperteil des betreffenden Helden wickelt und ihm damit die Bewegungsfreiheit raubt (Auswirkungen wie eine Wunde, zählt allerdings nicht bei der Berechnung der möglichen Wunden pro Körperteil). Bei mehreren Treffern summiert sich dieser Malus, bis der Held zur Bewegungslosigkeit verdammt ist. Sich von den klebrigen Netzen zu befreien, ist eine mühsame Angelegenheit und kostet jeweils wenigstens 10 Aktionen

pro Netz. In dieser Zeit krabbeln die Tiere heran und beißen das Opfer, was zusätzlich zu dem normalen Schaden noch jeweils Giftschaten in Höhe von 1W6 SP mit sich bringt. In der Regel jagen die Spinnen in Rudeln zu vier bis acht Tieren.

- Ebenfalls gefährlich sind andere Raubtiere, zum Beispiel der **Pangbarjam**, eine tigergroße Raubechse, die in der Lage ist, ihre Farbe wie ein Chamäleon zu ändern. Auch sie könnte durchaus einen der Helden für ihr Mittagessen halten.

Pangbarjam

Biss:	INI 10+W6	AT 14	PA 8	TP 1W+4	DK HN
LeP 27	AuP 35	KO 13	RS 4	GS 10	MR 4 GW 10

- Nicht nur Raubechsen, sondern auch **Raubaffen** gibt es in diesen Wäldern. Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden jetzt schon von Affen, die von den Affenphantomen besetzt wurden, angegriffen werden. Aber andere Affensippen könnten auf die Idee kommen, ihre Speisekarte um ein wenig Heldenfleisch zu erweitern. Am typischsten sind dabei die **Sajampas**: schimpansenähnliche Affen mit langen Fangzähnen, die den Simpsans der Kinder Halimatons verblüffend ähnlich sehen und die gerne in Gruppen von 2W6 Tieren angreifen.

Typischer Sajampa

Schlag:	INI 11+W6	AT 12	PA 8	TP 1W+2	DK HN
Biss:	INI 11+W6	AT 10	PA 6	TP 1W+4	DK H
LeP 20	AuP 22	KO 10	RS 2	GS 9	MR 2

GW 8 (im Rudel 10)

Optionale Kampfregeln: Rudel (2W6)

- Erwähnt werden sollen ebenfalls die unzähligen **Frösche**, die den Waldboden und die bodennahen Büsche und Pflanzen bewohnen. Sie machen sich zwar nichts aus Heldenfleisch, viele von ihnen sondern jedoch bei Berührung ein starkes Gift ab. Diese Exemplare warnen zwar mit leuchtend bunten Farben davor, es kann jedoch passieren, dass ein unachtsamer Held versehentlich mal die Bekanntschaft eines solchen Waldbewohners macht – besonders wenn er barfuß oder mit Sandalen unterwegs sein sollte. Die Giftwirkung reicht dabei von einem unangenehmen Brennen der berührten Hautpartie bis hin zu echten körperlichen Krämpfen und Atemnot (und damit einer Menge von Schadenspunkten, die Sie, werter Meister, am besten individuell festlegen).

- Zuletzt sollen hier die **Otassis** aufgeführt werden. Da in der Nahrungsfolge des Waldes durch das Fehlen der Schlangen eine Lücke entstanden ist, kam es zu einer Populationsexplosion bei den Beutetieren der Schlangen. Dies wiederum sorgte dafür, dass sich die Nahrungskonkurrenten der Schlangen, besonders die Otassis, mit erschreckender Begeisterung vermehrten. Otassis sind kleine Raubnager von der Größe eines Wiesels, nur etwas dicker und mit großen runden Augen und Greifklauen. Sie sind zwar für die Helden keine größere Gefahr, können sich aber zu einer echten Plage entwickeln, da sie furchtbar mutig und furchtbar neugierig sind. Dies ist in der Regel eine sehr schlechte Kombination aus der Sicht der Helden, die sich bemühen müssen, gerade in den



Nächten im Dschungel ihre Ausrüstung beieinander zu halten, denn die Otassis schauen sich interessante Dinge nicht einfach nur an, sondern nehmen sie gerne erst mal mit zu einem sicheren Ort und untersuchen sie dann in Ruhe.

Otassi

Biss: INI 13+W6 AT 13 PA 5 TP 1W DK H
 LeP 12 AuP 20 KO 6 RS 2 GS 11 MR 3 GW 8
 Optionale KampfregeIn: Rudel (2W6)

● Natürlich gibt es noch eine endlose Anzahl anderer Möglichkeiten, den Helden das Leben im Dschungel schwer zu machen. Scheuen Sie sich nicht, Durchfallerkrankungen, leichte Fieberanfälle, giftige und fleischfressende Pflanzen, mit ihrem Duft sinnesbenedelnde Blüten, unerwartete Bienennester, größere Raubkatzen oder plötzliche Sumpflöcher in den Weg der Helden einzubauen. Denken Sie jedoch daran, dass die Spieler der Helden den Flair und die Gefahr des Dschungels zwar spüren, nicht jedoch die Lust an ihrer Reise verlieren sollen. Daher gilt es, eine Balance zwischen "weniger ist mehr" und einer guten Portion Dschungelatmosphäre und unbekannten Gefahren zu finden. Auch sollten Sie daran denken, dass die Helden noch zweimal den Weg durch den Dschungel hinter sich bringen müssen.

Was den Helden unbedingt auffallen sollte: Es scheint wirklich im ganzen Dschungel keine Schlangen zu geben. Diese sind nämlich von den Affenphantomen als erstes umgebracht und gefressen worden.

Der verbotene Dschungel

Die Helden erreichen den verbotenen Dschungel nach anderthalb bis zwei Tagen, abhängig von ihrer Marschgeschwindigkeit. Die Grenze zu diesem Gebiet stellt ein Fluss dar, der knapp 20 Schritt breit und an seiner tiefsten Stelle 1 Schritt tief ist. Er ist nicht so reißend, dass es unmöglich wäre, ihn zu überqueren, aber man sollte schon aufpassen und schauen, wohin man in dem sandigen Flussbett tritt. Dies ist schwieriger, als es im ersten Moment klingt, denn das Wasser ist trüb und braun. Hier kann es unter Umständen zu einer Begegnung mit einem wasserlebenden Urwaldraubtier kommen, das die Helden für leichte Beute hält.

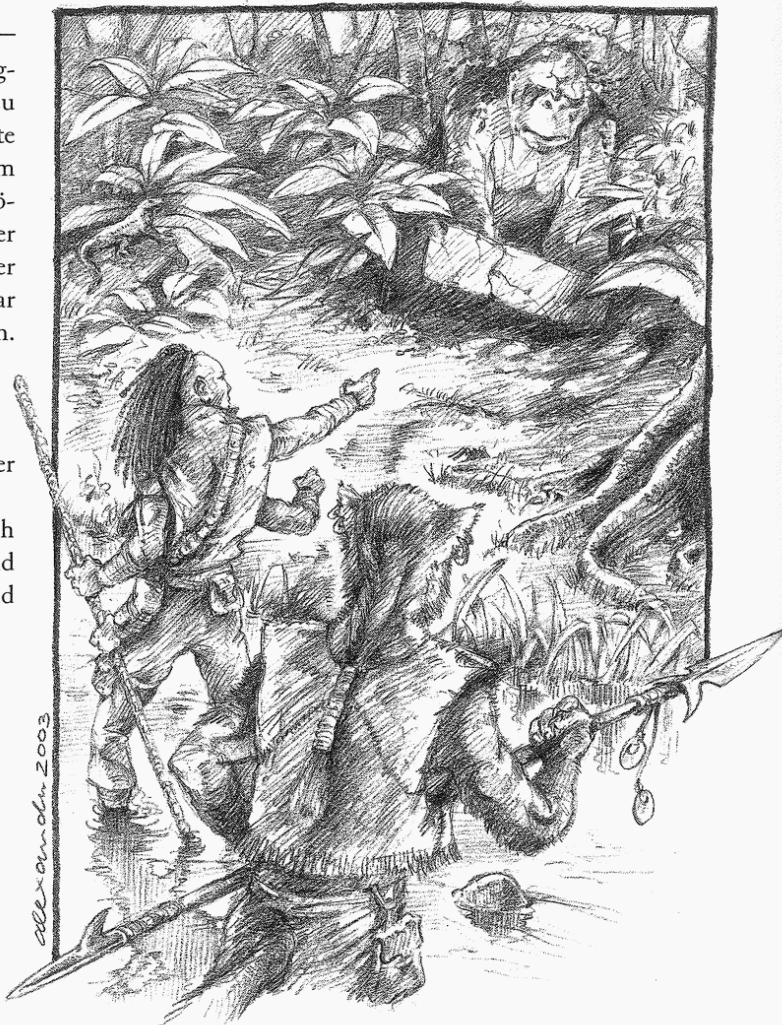
Auf der anderen Seite kommt es dann zu folgender Entdeckung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon vom anderen Ufer aus habt ihr gesehen, dass hier irgendwas Zerfallenes unter dem Grün des Dschungels verborgen ist. Nun könnt ihr auch erkennen, um was es sich handelt. Dem Fluss und damit euch zugewandt steht dort eine steinerne und überwucherte Affenstatue, fast fünf Schritt hoch. Sie schaut mit grimmigen Augen und entschlossenem Gesichtsausdruck in die Richtung, aus der ihr kommt und wirkt fast wie ein längst vergessener Wächter im Urwald.

Die Statue wurde natürlich von den Halimatongans aufgestellt und zeigt die Grenzen ihres ehemaligen Hoheitsgebietes um ihre Stadt.

Nach dem Passieren der Grenze ändert sich gar nichts. Der Dschungel bleibt gleich gefährlich und gleich grün. Einzig die Entfernung zur Affenstadt, auf die sich die Helden zu bewegen, hat sich verringert und die Anwesenheit von deutlich mehr Affen im Urwald ist zu spüren.



Unterwegs im verbotenen Dschungel sollten die Helden zwei Begegnungen haben:

Der Späher

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade schlägt [Name des vorne gehenden Helden] einen Durchgang durch einen Lianenvorhang, der euch euren Weg versperrt, als ihr plötzlich ein kurzes Knacken über euch in den Bäumen hört. Kaum habt ihr eure Köpfe in die Richtung des Geräusches erhoben, seht ihr, wie ein größerer Affe in hellbrauner Färbung sich aus eurem Sichtbereich in die Tiefen des Dschungels davon hangelt. Und wenn euch eure Augen nicht getäuscht haben, dann hatte er einen Lendenschurz an.



Der Opangatu, den die Helden gerade in den Bäumen gesehen haben, gehört zu der letzten überlebenden Opangatusippe, die noch in der Affenstadt wohnt. Er war als Späher unterwegs und hat dabei die Helden entdeckt, die geradewegs auf die Affenstadt zusteuern. Nun wird er schnellstmöglich dem Ältesten einen Bericht erstatten und dann zurückkommen, um die Helden weiter im Auge behalten. In den nächsten Stunden werden die Helden also öfter das Gefühl haben, beobachtet zu werden.

Ein grausiger Fund

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr eure Blicke wieder dem Weg vor euch zugewandt und [Name des vorne gehenden Helden] hat den Lianenvorhang endlich ganz durchtrennt, als er vor sich einen grausigen Fund macht. Auf dem Boden des Urwaldes

liegt, überwuchert von Bodenranken und Pflanzen, die obere Hälfte eines vermutlich menschlichen Skelettes. Aus den Augenhöhlen wachsen kleine Blüten und scheinen euch wie Pupillen zu mustern. Am Skelett hängen noch ein paar Fetzen einer verrotteten Kleidung, die euch sehr bekannt vorkommt. Die abgeworfenen Schlangenhäute, die mit Tuch zu einem Gewand vernäht wurden, sind die eines Tatodyas.

Die Skelettreste gehören tatsächlich zu einem der Tatodyas aus Dalampang. Der arme Schlangenpriester wurde nicht hier getötet, sondern Teile seines Körpers von den rasenden Affen bis hierher verschleppt. Die zertrümmerten Knochen lassen deutlich erkennen, dass er gewaltsam ums Leben kam. Von seinem restlichen Skelett oder den anderen Priestern, die in der Nähe von Dalampang von den Affen zerrissen wurden, ist nirgendwo eine Spur zu finden.

Die Affenstadt

Nach gut vier Stunden durch den verbotenen Dschungel werden die Helden eine kleinere Felsklippe vor sich finden, die es in einem nicht allzu schwierigen Aufstieg zu bewältigen gilt. Kaum sind sie auf der Spitze der Felsen angelangt, bietet sich ihnen der Blick in ein weites Dschungeltal, in dem die alte Affenstadt liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt zu euren Füßen liegt ein weitläufiges Dschungeltal. Aus dem grünen Ozean der Pflanzen erheben sich einige steinerne, aber halb überwucherte Bauten. Ihr könnt in einem Abstand zueinander mindestens drei Stufenpyramiden erkennen, die in ihrer Höhe die Urwaldriesen deutlich überragen. Wie vergessen und vom Dschungel verschlungen sehen sie aus und wirken auf ihre eigene Art uralte. Nicht weit von eurem Aussichtspunkt seht ihr noch weitere eingefallene Steinbauten, die offensichtlich zu einer größeren Stadt gehörten und auf eine große Zivilisation schließen lassen. Doch auch hier hat der Dschungel sich seinen Platz schon vor langer Zeit zurückerobert. Während ihr noch auf diese vergessene Metropole hinabblickt, ertönen aus dem Tal die Schreie von mehreren Affen.

Die Schreie haben keine besondere Bedeutung, gibt es doch mehr als genug Affen in diesem Tal. Die Helden sind endlich am vorläufigen Ziel ihrer Reise angekommen. Unter ihnen erstreckt sich die Stadt der Affen, letzter Zufluchtsort der Kinder Halimaton, die nicht vor den Shindra fliehen wollten und nach und nach dem Ruf des Fleisches gefolgt sind. Es ist ihre letzte Metropole, die auch gleichzeitig zu ihrem letzten Gefängnis wurde, das die Shindra um sie herum durch den magischen Wall und die Nagasteine errichteten. Hier lebten und starben die letzten drei Herrscher und wurden mit ihrem Hass und dem Ruf nach

Rache zu den ersten Phantomen der Affen. Und hier leben auch noch die letzten der Ahnen dieser Affenzivilisation, der friedliebende Stamm der Opangatus, der sich dem Ruf des Hasses der Phantome erfolgreich erwehren konnte.

Die Dschungelstadt war früher eine große Metropole, mit Straßen, Steinhäusern und Stufenpyramiden, die direkt in den Dschungel hineingebaut wurden. Selbst ein großes Wasserbassin zur Kultivierung von Feldern und Plantagen war von den Affen im Zenit ihrer Zivilisation angelegt worden. Nun ist alles im Dschungel verschwunden. Die drei größten Stufenpyramiden, errichtet zur Ehre von Halimaton, dem Gottaffen, sind noch nicht in sich zusammengebrochen, sondern nur verwittert und vom Dickicht des Dschungels überwuchert. Die meisten anderen Gebäude und Straßen sind nur noch Ruinen und im Grün des Dschungels versunken. Bei der Erkundung der Stadt kann man immer wieder Straßenverläufe unter dem Dschungelboden erkennen, größere Gebäude und behauene Steine, einige kleinere Stufenpyramiden, Affenstatuen und andere Reste der einstigen Zivilisation. Einige der wichtigsten Gebäude und Orte werden weiter unten beschrieben.

Wichtige Gebäude

(Eine detaillierte Karte der Affenstadt finden Sie bei den **Kopiervorlagen** am Ende des Buches auf Seite 71.)

I – Die Nekropole

Die Massenfriedhöfe der Affen, die in den letzten Jahrtausenden in der Affenstadt gestorben sind (viele davon in den Tagen des Blutrausches), sind nichts anderes als große Grabhügel, die fast vollständig unter dem Urwald verschwunden sind. Kaum ein Tier ist hier in der Nähe zu sehen oder



Die Geschichte der Affenstadt

Nachdem die Affen von ihren Feinden in ihrer eigenen Stadt eingesperrt wurden, richtete sich ihr ganzer Blutdurst gegen sich selber. Unzählige Affen starben, als sie in den Tagen des großen Blutrausches wie wilde Tiere auf einander losgingen. Viele dieser Affen wurden durch ihren Hass zu dem, was nun als Phantome in den Dschungeln weiterlebt, angeführt von den drei Herrschern der Affen, einem Simpan, einem Opangatu und einem Hariwat. Diese drei waren in ihrer Mordlust und Rachsucht die schlimmsten, fühlten sie sich doch verantwortlich für ihr ganzes Volk und das Schicksal, in das sie es geführt hatten. Doch anstatt sich selber dafür die Schuld einzugestehen, entbrannten sie in einem noch unbändigeren Hass gegen die Shindra, die gesamte Schlangenbrut und zeitweise gegen alles, was aus Fleisch und Blut war, und kamen letztendlich bei den blutigen Kämpfen in ihrer eigenen Stadt gegen sich selber ums Leben. Sie waren es, die als erste als Phantome wieder auferstanden, weil ihr Hass sie nicht sterben ließ, und sie lauerten in ihrem Gefängnis auf eine Chance, sich zu rächen.

Andere Affen, die ebenfalls im Rausch des eigenen Blutes in den ersten Tagen in der Stadt gestorben waren, gesellten sich zu ihnen. Als Zerrbilder ihrer selbst standen sie bereit, ihre Führer im Kampf gegen die Schlangenbrut zu unterstützen – irgendwann. Die meisten der Affen, die starben, blieben jedoch tot und erstanden nicht als Phantome wieder auf, da ihr Hass und ihr Blutrausch nicht ausreichte. Einige wenige, die die Tage des großen Blutrausches in ihrem eigenen Volk überlebten, kehrten zu ihrem Glauben zurück und versuchten, zu ihrem Frieden mit Halimaton zurückzufinden. Sie schworen Buße und verpflichteten sich, asketisch zu leben und niemals wieder Blut zu vergießen, egal welches. Diese letzten Anhänger Halimatons brachten unter anderem die letzten Herrscher in die schon errichtete Grabespyramide der Affenkönige, bauten die Massengräber für die Opfer der Tage des großen Blutrausches und für alle Affen, die nach ihnen noch starben, und begründeten eine neue Zivilisation. In einem so engen Raum wie der Metropole, die sie nicht verlassen konnten, degenerierten sie jedoch im Laufe der Jahrtausende ihres Daseins. Heute ist nur noch ein kleiner Stamm Opangatus in der Stadt der Affen, der nicht einmal mehr ein Schatten der früheren Zivilisation der Kinder Halimatons ist.



zu hören, auf dem gesamten Areal liegt eine merkwürdig drückende Stimmung.

Es sind insgesamt drei große Grabhügel, die durch mehrere Eingänge, die in schmalen, zugewucherten Treppen nach unten führen, zu betreten sind. Viele dieser steinernen Treppen sind längst von Wurzeln und Lianen so zugewuchert, dass ein Eindringen kaum möglich ist. Innerhalb der Grabhügel verlaufen unterirdisch angelegte Gänge, in denen Hunderte, wenn nicht sogar Tausende von 2 Schritt langen, 1 Schritt hohen und 1 Schritt tiefen Einbuchtungen zu dritt übereinander in den Gangwänden eingelassen wurden.

Es ist feucht, stickig und stockdunkel in dieser unterirdischen Nekropole. Im Schein von Lichtquellen sind in jeder Einbuchtung die Überreste von Affen zu erkennen, manchmal Skelette, meistens aber nur noch Staubhaufen. Dort, wo noch Knochen erhalten sind, kann man drei Affenarten unterscheiden: große Hariwatun, Opangatus und noch eine dritte Affenmenschenart, kleiner und mit schärferen Zähnen (die Simpans).

Von Kleidungen und Grabbeigaben fehlt jede Spur, dafür können durch das Licht die noch lebenden Bewohner der Gänge aufgeschreckt werden: allerlei Kriechtiere, große Insekten und Gewürm. Immer wieder sind in die Steinwände der knapp 1 Schritt breiten Gänge Affenreliefs eingemeißelt worden. Die meisten davon sind sehr kunstvoll verziert, einige jüngere deuten auf eine wesentlich schlechtere Handwerkskunst hin und wirken fast wie von ungeübter Kinderhand: Sie stammen aus der Zeit lange nach den Tagen des Blutrausches und zeugen von der langsam zerfallenden Kultur in der Stadt der Affen.

Der Opangatustamm bestattet seine Toten seit mehr als 200 Jahren nicht mehr hier, sondern in der Dschungelerde nicht weit von ihrem Dorf entfernt. In diesen engen Gängen und mit der finsternen Atmosphäre der uralten und feuchten Dschungelnekropole können Sie, werter Meister, alle Register ziehen, um den Helden das Grauen über den Rücken laufen zu lassen. Dabei müssen Sie nicht einmal ernsthaft etwas passieren lassen, auch wenn ein Kampf mit einem Raubtier in der Dunkelheit sicherlich reizvoll ist.

II – Das große Wasserbassin

Mitten im Dschungel liegen die Überreste des großen Wasserbeckens, das von den Kindern Halimatons angelegt wurde, um den Boden mit Feld- und Ackerbau zu kultivieren. Das Becken ist mit Schlamm und Erde gefüllt, komplett überwuchert und kann nur noch anhand seiner ungefähren Formen identifiziert werden. Es gibt viele Morastlöcher, in denen schwer bepakte Helden durchaus versinken können. Außerdem ist diese sehr feuchte Gegend ein Brutpfuhl für Abertausende von Mücken, die nur auf blutspendende Helden gewartet zu haben scheinen. Das Wasserbassin ist riesig, kaum abzuschreiten in seinen Ausmaßen und zeugt von der hohen Zivilisation der Affenmenschen in dieser Stadt.

III – Die Grabespyramide

Die Grabespyramide erhebt sich in fünf hohen Stufen über den Dschungelboden, wird aber in ihrer Höhe trotzdem von den umherstehenden Urwaldgiganten überragt. Eine Steintreppe,

deren Stufen kaum mehr richtig zu betreten sind, führt vom Fuß der Pyramide bis zur obersten Stufe und endet an einem steinernen Eingang ins Innere des Gebäudes. Auch hier hat der Dschungel das Bauwerk fast komplett überwuchert, so dass nur noch vereinzelte Affenstatuen und Reliefs zu erkennen sind.

Zu dieser Pyramide werden die Helden von den Opangatus geführt, wenn sie nach der Grabespyramide der letzten Herrscher fragen, in der laut Hapun (siehe **Der Stamm der Opangatus**, S. 44) angeblich alte Steinbilder die Geschichte der Stadt in den Gräbern der alten Könige zeigen.

Die Pyramide macht keinen sonderlich vertrauenswürdigen Eindruck, denn die Wurzeln der Schlingpflanzen haben an vielen Stellen fingerbreite Risse in die Steine gebrochen. Der Aufstieg obersten Stufe mit dem Eingang ist allerdings leichter als vermutet, da man einen guten Halt an den Ranken und Lianen hat, die die Treppe überwuchern.

Innerhalb der Pyramide haben die Affen zum Schutz der Gräber ihrer Herrscher Fallen, Scheingänge und Geheimtüren eingebaut, um so den Frieden der Könige zu gewährleisten. Der Bau stammt noch aus den Tagen, bevor die Shindra auf die Inseln kamen, und die letzten Affenmenschen, die hier beerdigt wurden, waren jene letzten drei Herrscher, die später die ersten Phantome wurden. Noch danach wurde von den Affenpriestern der Opangatus die Geschichte der Stadt in den Wänden der Grabeskammer der Könige verewigt, bis auch diese Tradition irgendwann in Vergessenheit geriet und niemand mehr die Pyramide betrat.

Die meisten Fallen bestehen aus noch funktionierenden Falltüren, die den vermeintlichen Grabräuber eigentlich zu Tode stürzen lassen sollten (siehe 21). Zum Glück für die Helden hat sich im Laufe der Jahrtausende jedoch Wasser in der Grube angesammelt, so dass der Sturz in einem großen Wasserbecken enden wird. In der Pyramide ist es muffig und sehr stickig, vor allem in den unteren Ebenen. Zudem haben die stockdunklen Gänge und Kammern gerade mal eine Deckenhöhe von 9 Spann.

1 – Eingangsraum

Der Eingangsbereich ist noch von dem Licht, das draußen herrscht, beleuchtet und liegt nur im Schatten des Pflanzenvorhangs, der sich vor dem Eingang gebildet hat. Viele der Pflanzen haben ihre Luftwurzeln, Ranken und ihr Geäst schon weit in den Eingangsbereich geschoben, so dass man auch hier auf einem Dschungelteppich läuft. Die Steine sind verwittert und spröde, an den Wänden kann man noch die letzten Spuren vergangener Wandmalereien erahnen. Besser erhalten sind die Steinreliefs, die typische Szenen aus der Stadt der Affen darstellen. Abgebildet sind Hariwatun, Opangatus und Simpans ins friedlicher Eintracht, bei alltäglichen Arbeiten, immer wieder von oben beobachtet durch einen großen Affenkopf, der wohl Halimatun darstellen soll.

2 – Geheimgang zur Treppe 3

An einer der Wände des Eingangsraumes (1) ist ein vermauerter und verputzter Durchgang. Allerdings haben Wurzeln den Putz aufgebrochen, so dass man auch bei oberflächlichem Hinschauen sofort sieht, dass mit



diesem Teil der Wand etwas anders ist als mit den anderen Steinwänden. Ein Abklopfen der entsprechenden Stelle zeigt, dass dahinter ein großer Hohlraum liegen muss. Einen funktionierenden Mechanismus zum Öffnen der Tür gibt es schon lange nicht mehr, aber wenn die Helden die Wand einreißen (was ohne allzu großen Aufwand möglich ist), finden sie einen Gang, der zu einer Treppe in die Tiefe führt.

3 – Treppe zwischen Ebene I und III

Die Treppe ist in gutem Zustand und nicht von Pflanzen bedeckt.

4 – Gang

In diesem schmalen Gang sind zwei schwere Steintüren zu finden, die in die Räume 5 und 6 führen. Beide sind geschlossen, aber nicht verriegelt. Durch die sehr lange Zeit, in der sie nicht bewegt wurden, sind sie allerdings schon fast mit der Wand verwachsen. Es braucht also große Kraft und Hebelwirkung, um die Steintüren zu öffnen. Ansonsten sind auch in diesem Gang fremdartige Schmuckornamente und Szenen der Affenstadt an den Wänden zu sehen.

5 – Blinder Gang

Zwischen ein paar alten Steinbrocken liegt das zertrümmerte Skelett eines Affenmenschen, scheinbar von mehreren Steinbrocken erschlagen. An den Wänden kann man ähnliche Reliefs wie im Eingangsraum erkennen. Bei näherer Untersuchung kann man erkennen, dass das Skelett vollständig aus Stein besteht. Es ist eine kunstfertige Fälschung aus längst vergangenen Tagen und wurde hier zur Abschreckung hingelegt, denn der Gang dient nur zur Verwirrung von Grabräubern.

6 – Falsche Grabkammer

An den Wänden sind Reliefs von Affen mit kronenförmigem Kopfschmuck zu sehen, die anscheinend zu Versammlungen und Audienzen beisammensitzen.

Den Königen der Affenstadt werden immer wieder von ganzen Prozessionen Gaben und Geschenke zu Füßen gelegt. Dabei sind es immer drei Könige, die abgebildet werden (ein Opangatu, ein Simpan und ein Hariwat) und über ihnen der Affenkopf des großen Halimaton, der über alles wacht. In dem Raum sind zudem Grabplatten in den Wänden eingelassen, die sich auch mit größter Mühe nicht öffnen oder entfernen lassen. Nur mit entsprechendem Werkzeug und längerer Arbeit können sie zerschlagen werden, doch dahinter ist massive Wand: Es sind falsche Gräber, simple Steinplatten, die von der eigentlichen Grabkammer ablenken sollen.

7 – Treppe zwischen Ebene I und II

8 – Falsche Grabkammer

Diese zweite falsche Grabkammer sieht genauso aus wie die Grabkammer in Raum 6. Hier sind nur mehrere schwere Steintruhen aufgestellt, mit geschlossenen Steindeckeln. Jeder Versuch, diese offensichtlichen Schatztruhen zu öffnen, ist zum Scheitern verurteilt, denn auch

hier handelt es sich um Täuschungsmanöver. Die scheinbaren Truhen bestehen in Wirklichkeit aus massiven Steinblöcken und dienen wie die Grabplatten in Raum 6 nur der Ablenkung.

9 – Treppe zwischen Ebene I und II

Diese Treppe ist ebenfalls wie der Raum 1 mit Pflanzen des Dschungels überwuchert. Zudem hat sich hier in der grünen Masse, die die Treppe fast komplett verschließt, eine Kolonie von Schneidameisen angesiedelt. Wenn die Helden sich durch den Pflanzenvorhang nach unten durchschlagen wollen, machen sie schmerzhaft Bekanntschaft mit den starken Beißwerkzeugen der fingernagelgroßen Ameisen.

10 – Vorbereitungsraum

In diesem Raum wurden die ehemaligen Herrscher der Stadt auf ihren letzten Weg zu Halimaton vorbereitet. An steinernen Tischen, Podesten mit Kanälen, um Flüssigkeit in steinerne Schalen abzuleiten, und an den Wänden sind Reliefs angebracht, auf denen man sehen kann, wie Affenmenschen ihre toten Herrscher waschen, entweiden und dann in sitzender Position in Tücher hüllen, ehe sie mit einer kleinen Prozession in eine Grabkammer gebracht werden.

11 – Gang

Wenn man um die erste Ecke des Ganges von der Treppe aus in Richtung Raum 14 biegt, steht man plötzlich vor einem grauenhaften Steinrelief. Fast lebensecht, vor allem im Lichtschein einer spärlichen Beleuchtung, steht dort ein großer Affe mit wilden, funkelnden Augen und böseartig gefletschten Reißzähnen. Um seinen Hals hängt eine Kette aus Affenköpfen und in seinen Händen hält er eine große Kriegskeule und einen Speer. Die Abbildung ist so realistisch gemacht, dass der vorgehende Held ruhig zweimal hinschauen sollte, damit er sieht, dass es sich um ein Statue handelt, außer er hat eine bessere Sicht im Dunkeln als ein Mensch.

Die Abbildung dient dazu, potentielle Grabräuber abzuschrecken, die bis hier hin gekommen sind. In die Augenhöhlen sind übrigens grüne Edelsteine eingelassen, weswegen sie im Lichtschein funkeln. Bewegt man sich auf den Affen zu oder an ihm vorbei, wirkt es fast so, als würde er einem mit seinen Blicken folgen.

12 – Geheimer Gang zur Treppe 13

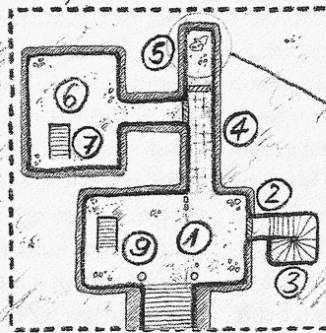
Der Zugang zu diesem geheimen Gang ist genauso gestaltet wie der Zugang zu Gang 2. Allerdings haben hier keine Pflanzen den Putz abgetragen und so kann man den geheimen Durchgang nur durch Abklopfen der Wände entdecken.

13 – Treppe zwischen Ebene III und IV

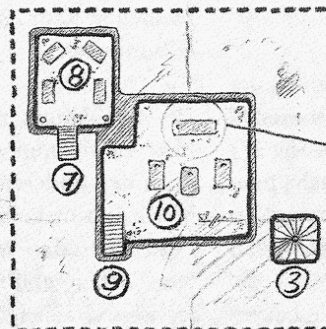
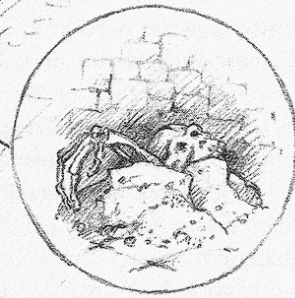
Die Treppe nach unten in Raum 19 ist eine der oben erwähnten Fallen. Betritt man ihre Stufen, so klappen sie knirschend um und verwandeln die gesamte Treppe in eine glatte Rutschbahn. An ihrem Ende öffnet sich eine Falltür zu einem Schacht, durch den man in Raum 21 fällt. Der Mechanismus ist noch funktionsfähig und wird erst ausgelöst, wenn jemand die siebte Stufe von oben betritt.



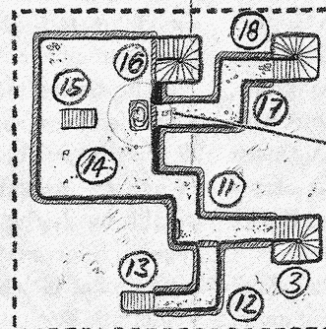
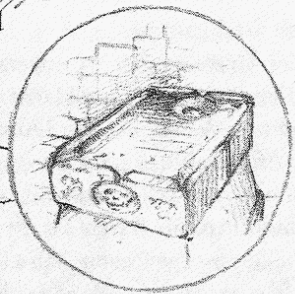
- ① Eingangsraum
- ② Geheimgang zur Treppe 3
- ③ Treppe zwischen Ebene I+III
- ④ Gang
- ⑤ Blinder Gang
- ⑥ Falsche Grabkammer
- ⑦ Treppe zwischen Ebene I+II
- ⑧ Falsche Grabkammer
- ⑨ Treppe zwischen Ebene I+II
- ⑩ Vorbereitungsraum
- ⑪ Gang
- ⑫ Geheimer Gang zur Treppe 13
- ⑬ Treppe zwischen E. III+IV
- ⑭ Vorraum zur Grabkammer
- ⑮ Treppenfalle
- ⑯ Treppe zwischen E. III, IV+V
- ⑰ Geheimer Gang zur Treppe 18
- ⑱ Treppe zwischen E. III+IV
- ⑲ Falsche Grabkammer
- ⑳ Grabkammer der Könige
- ㉑ Wasserbecken



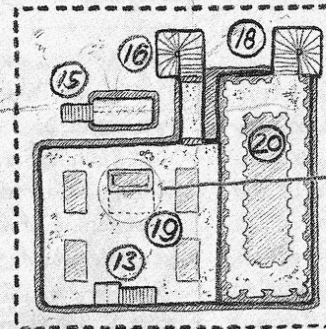
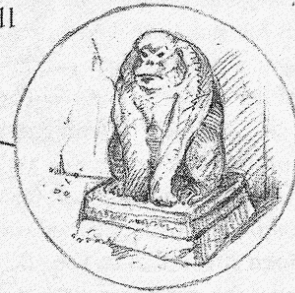
Ebene I



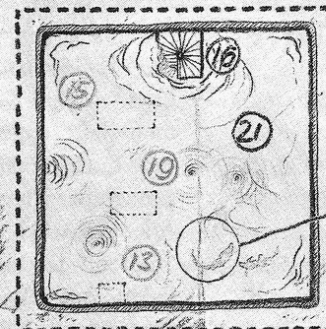
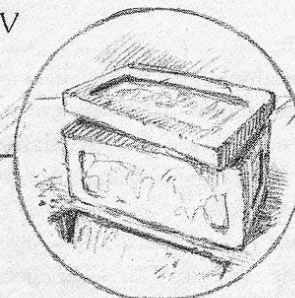
Ebene II



Ebene III



Ebene IV



Ebene V



alexander 2003



Im Normalfall sollte nach Auslösen der Falle die Treppe wieder umklappen und sich die Falltür wieder schließen. Für diese mechanische Leistung ist der Mechanismus jedoch zu alt. So bleibt die Treppe eine Rutschbahn und die Falltür an ihrem Ende geöffnet. Durch die Feuchtigkeit überall ist es sehr schwer, sich irgendwo festzuhalten, wenn die Treppe erst einmal umgeklappt ist. Die einzige Möglichkeit, einen Sturz zu verhindern, ist es, Hände und Füße gegen die gegenüberliegenden Wände zu pressen. Doch ob dies gelingt, können Sie gerne von Körperkraft-Proben abhängig machen. Und selbst wenn es gelungen ist, wird wohl immer noch die Hilfe von Außenstehenden benötigt, um diese prekäre Lage zu verlassen.

14 – Vorraum zur Grabkammer

Der Vorraum der Grabkammer ist ebenfalls mit Bildern der Herrscher der Affen und ihrem Gott Halimatons ausgeschmückt. Vor der Ostwand (vor dem geheimen Durchgang zu Gang 17) sitzt eine große Affenstatue eines Opangatu. Untersucht man diese Statue genauer, so kann man auf dem Boden vor ihr Schleifspuren entdecken. Sie lassen darauf schließen, dass man die Statue zur Seite weggedrehen kann. Versuchen dies die Helden mit Kraft, so werden sie allerdings keinen Erfolg haben. Bei weiterer Untersuchung der Statue kann man aber erkennen, dass der Opangatu eine Riefe im Stein um seinen Kopf in Stirnhöhe hat, als hätte er einmal einen schweren Kopfschmuck aus Metall getragen. Tatsächlich gab es einmal eine Metallkrone, die auf den Kopf der Statue gesetzt werden konnte. Durch ihr Gewicht wurde der Kopf des Affenmenschen ein wenig nach unten gedrückt und ein Mechanismus aktiviert, der die Statue zur Seite schob und die Geheimtür zu Gang 17 öffnete. Leider ist diese Krone mittlerweile schon lange verschwunden.

Die Helden können aber etwas anderes Schweres auf den Kopf des Affen legen oder ihn mit ihrem eigenen Gewicht nach unten drücken, um den Mechanismus zu aktivieren.

15 – Treppenfalle

Diese Treppe funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie Treppe 13 (siehe dort). Auch hier ist der Mechanismus noch funktionsfähig und sogar noch so gut erhalten, dass die Treppe anschließend fast in die Ausgangsposition zurückkehrt und die Falltür sich weitgehend schließt.

Sollten die Helden es schaffen, die Falle irgendwie zu umgehen, dann gelangen sie über die Treppe in einen kleinen, schmalen Raum, an dessen Ende eine Steintür ist. Diese Steintür ist nur eine Attrappe, der ganze Boden des kleinen Raumes ist die Falltür zum Schacht der Falle. Alle Mühe ist hier also völlig vergebens.

16 – Treppe zwischen Ebene III, IV und V

Der Zugang zur Treppe 16 liegt hinter einem geheimen Durchgang wie bei Gang 12. Auch sie kann nur durch Abklopfen der Wände gefunden werden.

17 – Geheimer Gang zur Treppe 18

18 – Treppe zwischen Ebene III und IV

19 – Falsche Grabkammer

Dies ist die dritte der falschen Grabkammern. Auch hier bedecken Reliefs die Wände, auf denen die Herrscher der Kinder Halimatons zu sehen sind, und auch hier sind falsche Grabplatten wie in Raum 6 angebracht.

Zudem stehen hier fünf große Steintruhen. Vier davon bestehen wieder aus massivem Stein, eine jedoch, die mittlere der Truhen, hat einen beweglichen Deckel. Dieser ist so schwer, dass er von mindestens zwei Personen aufgestemmt werden muss. Wird er bis zu einem bestimmten Winkel aufgeklappt (eine Öffnung von ein paar Zentimetern), wird ein Mechanismus aktiviert, der eine Falltür vor der Truhe öffnet und die davor stehenden Helden in Raum 21 stürzen lässt. Die Truhe ist ansonsten ebenfalls massiv.

20 – Grabkammer der Könige

Hier ist sie nun endlich, die Grabkammer der Könige. War es in den anderen Räumen der Pyramide schon stickig, so ist hier kaum mehr Sauerstoff vorhanden. In den Dutzenden von Nischen an den Wänden der Grabkammer sitzen die in verrottete Tücher gehüllten Skelette der Könige der Affenstadt. Ohne jegliche Grabbeigaben wurden sie hier bestattet, nur begleitet von den Segenswünschen der Opangatupriester auf ihrem Weg zu Halimatons. Diese Segenswünsche zeigen sich auf in den Stein gemeißelten Schriftzeichen über jeder Nische, die heute längst niemand mehr lesen kann.

Über den Nischen an der Wand sind Reliefs zu erkennen, in denen die Geschichte der Stadt und ihrer Affenherrscher verewigt ist – die steinernen Aufzeichnungen, von denen Hapun erzählt hat (siehe **Der Stamm der Opangatus** auf S. 44). Die meisten Bilder zeigen Alltagsszenen aus der Stadt, die Fertigstellung großer Gebäude oder des riesigen Wasserbassins, das die Felder mit Regenwasser versorgte. Die letzten aber zeigen noch andere interessante Ereignisse:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Bild komme kobraköpfige Zweibeiner in die Affenstadt und scheinen sich mit den Affenherrschern zu unterhalten. Sie stehen aufrecht vor den Thronen der drei Könige und verbeugen sich nicht. Auch bringen sie keine Geschenke. Das Gesicht Halimatons über den Affenkönigen ist grimmig verzogen.

Dieses Relief zeigt die Ankunft der Shindra und ihren ersten Kontakt mit den Halimatongan.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier wird ein Kampf auf einer Insel dargestellt. Die Affenmenschen steigen auf Boote und verlassen die Insel, während die Kobraköpfigen viele von ihnen erschlagen und auf ganzen Bergen von toten Affenmenschen stehen. Einige der Affenmenschen scheinen sich jedoch zu wehren und in der Stadt auf der Insel zu bleiben. Sie trinken Blut, essen ihre Feinde und schauen dabei wild und böse, während sich das Gesicht Halimatons von ihnen abwendet.



Dieses Relief zeigt die Flucht der Affenmenschen und die blutige Ausrottung durch die Shindra. Einige der Halimatongan bleiben in der Affenstadt und folgen dem Ruf des Fleisches, um sich zu wehren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Affenmenschen in der Stadt, die ihre Feinde immer noch essen und Blut trinken, sehen noch gefährlicher aus, allen voran die drei Könige, die sich in toten Feinden wälzen. Halimatong ist auf diesem Bild gar nicht mehr zu sehen. Die Kobraköpfigen scheinen sich aber zurückzuziehen.

Dieses Relief zeigt die Bösartigkeit der Affen, die noch in der Stadt geblieben sind und sich gegen die Feinde wehren. Durch den Ruf des Fleisches sind sie zu mordenden Bestien geworden und haben ihren Gott und seine Lehren vergessen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier ist zu erkennen, dass die Kobraköpfigen um die Stadt der wildgewordenen Affen merkwürdige, kantige Obeliskens aufstellen. Man sieht, wie an einer Stelle vor einem der fertig aufgestellten Obeliskens ein Affenmensch getötet wird und sein Blut auf den Obeliskens geträufelt wird. Dabei fängt der Stein an zu strahlen.

Das nächste Bild zeigt, dass die ganze Stadt von leuchtenden Obeliskens umgeben ist und die Affenmenschen auf diese Weise von einer strahlenden Mauer eingesperrt sind. Sie wüten nun wild in ihrer Stadt und beginnen sich gegenseitig umzubringen, während die Kobraköpfigen draußen zuschauen und abziehen. Aus einigen der Toten, vor allem der drei toten Herrscher, steigen schemenhafte Affen auf, die genauso hassend und bösartig schauen.

Diese beiden Reliefs zeigen, wie die Shindra die Affen mittels der Magie der Nagasteine in ihrer Stadt einsperrten. Dabei ist es wichtig, dass auf dem ersten Relief gezeigt wird, wie die Nagasteine aktiviert werden, nämlich mit dem Blut eines Halimatongan.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier haben sich die Affenmenschen in ihrer ummauerten Stadt fast alle selber zerfleischt, einige von ihnen stehen auf einem großen Haufen toter Artgenossen und schauen nach oben, wo sich das Gesicht Halimatons ihnen wieder zuwendet. Dabei kann man erkennen, wie einige ihre Waffen zerbrechen. Die schemenhaften Affen, die auch nicht durch die Mauer gelangen können, scheinen aber nicht beruhigt zu sein.

Dieses Relief zeigt den Neubeginn der Affenzivilisation innerhalb ihres Gefängnisses, der Ausgangspunkt, von dem aus der Stamm der Opangatus sich entwickelt hat. Die nächsten Reliefs zeigen noch, wie die Affenmenschen die Toten in den Nekropolen beerdigen und dann wieder friedlich miteinander leben, immer noch eingesperrt durch den strahlenden Wall und die

Nagasteine. Auffällig ist, dass nach den drei blutrünstigen Königen keine Herrscher mehr zu sehen sind. Dafür ist in jedem Bild groß das Affengesicht des Halimatons zu sehen. Damit hört die Geschichtserfassung in der Pyramide der Könige auf.

In der Grabkammer kann man mit viel Geschick und einer guten Spürnase auch die drei jüngsten Skelette ausmachen, die zwar ebenfalls in Tücher gehüllt sind, aber in keinsten Weise in so prunkvolle wie die anderen Herrscher. Leider bringen diese drei Skelette eines Hariwat, eines Simpan und eines Opangatus den Helden nichts, da die Phantome sich nicht um ihre toten Hüllen scheren.

21 – Wasserbecken

Dieser große und höhere Raum ist bis zu den Stufen der Treppe 16 komplett mit stinkendem und brackigem Wasser gefüllt. Früher einmal war dies eine Grube mit scharfen Steinspitzen auf dem Boden, die der Endpunkt der Fallen 13, 15 und 19 war, aber die Zeit selbst hat sie quasi entschärft. Statt auf den Stein fällt man nun aus den drei Schächten in der Decke in das Wasser, was immer noch schmerzhaft, aber nicht mehr tödlich ist. Dann allerdings kommt die schicksalhafte Frage, wie gut man schwimmen kann, denn das Becken ist knapp drei Schritt tief. Mit schwerer Ausrüstung und ungenügenden Schwimmkenntnissen ist das eine Tiefe, die für einen nassen Tod durchaus noch reicht. Andererseits kann man durch laute Hilfeschreie seine Mitstreiter auf sich aufmerksam machen, die dann nur noch schnell den Ertrinkenden im Sockel der Pyramide finden müssen.

Garstigerweise haben sich hier hinein durch einen kleinen Mauerdurchbruch unter der Wasseroberfläche (durch den das Wasser nicht abfließen kann, weil er auch schon unter dem Erdniveau draußen liegt) zwei kleine Plattenechsen hinein verlaufen. Diese sind mittlerweile ziemlich groß geworden und auch ziemlich hungrig – und ein schwimmender Held ist für sie genau das, was sie gerade brauchen können.

Plattenechsen

Biss: INI 5+W6	AT 12	PA 6	TP 1W+4	DK H
LeP 30	AuP 50	KO 14	RS 3	MR 5
GS 10 (im Wasser) / 6 (auf Land)				GW 10

IV – Das Dorf der Opangatus

Im Nordwesten der Affenstadt, im Schatten einer alten und fast schon verfallenen Doppelpyramide hat sich der Stamm der Opangatus niedergelassen. Fast vier Dutzend Affenmenschen leben hier, zusammen mit dem Nyamaunir Srur'maoe und ihrem Ältesten Hapun. Das Dorf besteht aus mehreren großen Rundhütten, in deren Nähe sich einige Felder und Beete befinden. Es gibt einen kleinen Dorfplatz, auf dem die Männer ihre Versammlungen abhalten und auf dem ansonsten die wenigen Kinder spielen, wenn sie nicht gerade in den Bäumen sind. Alles in dem Dorf sieht nach Ruhe und Frieden aus und wirkt wie ein typisches Dorf eines primitiven Urwaldstammes. Wenn die Helden nicht hier hergeführt wurden, weil die Opangatus sich ihnen in der Stadt zu erken-



nen gegeben haben, dann werden sie spätestens bei Entdecken des Dorfes freundlich, wenn auch ein wenig scheu, von den Anwesenden begrüßt. Man reicht ihnen sogar ein paar Früchte als Gastgeschenk und begafft sie ansonsten neugierig, bis Hapun und Srur'maoe eintreffen. Die weiteren Reaktionen und Beschreibungen der Opangatus sind im Abschnitt **Der Stamm der Opangatus** weiter unten nachzulesen.

V – Die Nagasteine

Rund um die Stadt stehen in gleichen Abständen, versteckt im dichten Pflanzenbewuchs des Dschungels, die Nagasteine, die die Shindra vor Tausenden von Jahren aufgestellt und damit die Halimatongan in ihrer eigenen Stadt eingesperrt haben. Es sind Halbschritt große Obeliskens aus einem schwarzen, quarzähnlichen Kristall, die mit Runen der Schlangemenschen beschriftet sind und auf kleinen Steinplateaus stehen. Sie bilden die Eckpfeiler der magischen Mauer.

Ihre Magie funktionierte bis vor kurzer Zeit und bewirkte, dass weder Affen noch Affenmenschen und auch nicht die Affenphantome durch den Wall gelangen können. Doch als die Nyamaunir einer der Nagasteine gefunden und mitgenommen haben, war die Kette gebrochen und damit auch die magische Wirkung des gesamten Walles. Die übrig gebliebenen Nagasteine sind allerdings noch aktiv, was man daran erkennt, dass sie von innen heraus leuchten. Es fehlt allein der eine Nagastein, um den Wall wieder neu zu bilden.

Die Nagasteine sind trotz ihres Leuchtens schwer zu finden. Srur'maoe oder einer der Opangatus kann die Helden allerdings zu ihnen führen und sie ihnen zeigen, sollten sie nach den Obeliskens fragen. Der Nyamaunir kann die Helden zudem an den Ort bringen, an dem der Nagastein stand, der entwendet wurde.

Die Fantome

Die Fantome der Affenstadt werden von den drei letzten Herrschern der Stadt beherrscht und sind rein ätherische Geister. Insgesamt mag es vielleicht noch an die hundert solche Fantome geben, mehr sind nie entstanden, denn der Hass in den Affen musste schon sehr groß sein, um ihre körperliche Sterblichkeit zu überwinden. Auch sind in den Jahrtausenden der Gefangenschaft in der Stadt der Affen viele Fantome einfach verblichen, da ihr Hass nach und nach verbraucht ist.

Die übrig gebliebenen jedoch sind echte Rachegepenster, die nichts anderes als Vernichtung und Rache kennen. Dabei richten sich ihre ganzen Bemühungen auf die Ausrottung jedwedes Schlangewesens oder jedes Schlangenspriesters, den sie erreichen können. Ihre einzige Möglichkeit, dieses Anliegen zu erfüllen, liegt darin, in die Körper anderer Affen hineinzufahren und diese nach vollstreckter Arbeit oder nach dem Tod des Wirtsaffen wieder zu verlassen. Dies waren auch die geisterhaften Schemen, die die Helden bei dem Tod der Affen in Alonka bei der Prozession gesehen haben.

Die Fantome haben ansonsten keine Werte, da sie in ihrer ätherischen Form nicht angegriffen werden

können. Allerdings können sie in dieser Form auch selbst nicht angreifen.

Allein die Opangatus können sich gegen die Inbesitznahme der Fantome wehren, da sie in ihrem Frieden und ihrer Ruhe genug Kraft gegen den Hass der Fantome besitzen.

Die Helden sollten in der Affenstadt öfter als einmal auf eines oder mehrere der Fantome treffen. Sie sind nur als Schemen zu errahnen, und wenn sie einen der Helden versehentlich oder absichtlich berühren oder ihn gar kurz durchwandern, ist es so, als würde der Held einen kurzen Augenblick überwältigenden Hass und Rachdurst auf alles spüren, was mit Schlangen zu tun hat.

Die Fantome interessieren sich an eigentlich überhaupt nicht für die Helden. Sollten diese jedoch die Amulette der Schlangenspriesters von Bahari, die Ja'ghin ihnen als Geschenk mitgegeben hat, offen tragen, so werden sie sehr bald Opfer der ersten Attacken von Fantomen. Die Fantome werden dann die betreffenden Helden wild umschwirren und sobald es geht den nächsten Affen besetzen, egal welcher Größe, um diese Helden anzugreifen.

Die Helden sollten schnell merken, dass es die Amulette sind, die die Fantome so in Raserei bringen, und diese entweder ablegen oder zumindest verbergen. Kommen die Helden nicht darauf und werden die Attacken der Fantome zwangsläufig schlimmer, so können notfalls die Opangatus eingreifen, denn sie wissen, was das Ziel des Hasses der Fantome ist (siehe unten: **Der Stamm der Opangatus**).

Der Stamm der Opangatus

Die Opangatus in der Stadt der Affen sind die degenerierten Nachfahren der letzten Überlebenden der Tage des Blutrausches, nach denen der Bann um die Stadt errichtet wurden. Durch Jahrhunderte lange Vermehrung unter immer den gleichen Familien hat ihre Kultur und ihre Intelligenz stark gelitten. Sie haben zwar noch eine eigene Sprache, die Fähigkeit des Lesens und Schreibens hingegen schon lange verloren. Ihr Gedächtnis ist zwar gut und sie folgen bestimmten und festen Traditionen, jedoch sind sie in ihren Gedankengängen oft träge und schwerfällig.

Sie leben in einem kleinen Stammesverbund mit noch ungefähr fünfzig Mitgliedern im Nordwesten der Stadt in kleinen, einfachen Holzhütten und ernähren sich von Früchten und angebauten Wurzeln. Neben dem Ackerbau haben sich nur wenige Errungenschaften ihrer damaligen Zivilisation bis zu ihnen vererbt, und so wirken sie wie sanftmütige Wilde mit einem sehr strengen Glauben. Angeführt werden sie von einem sehr alten und ergrauten Opangatu mit dem Namen Hapun.

Seit den Tagen des Blutrausches haben sie dem Ruf des Fleisches abgeschworen und Kampf, Blutvergießen und sogar der Jagd und dem Essen von Fleisch komplett entsagt. Niemals würde einer von ihnen seine Hand gegen ein lebendes Tier oder einen Zweibeiner erheben, auch wenn dieser ihn offen bedrohen würde.

Fremden gegenüber sind sie sehr vorsichtig, was nicht so erstaunlich ist, wenn man bedenkt, dass sie doch in den letzten paar



Jahrtausenden keine Fremden gesehen haben. Ihre uralten Überlieferungen erzählen jedoch von den 'bösen Schlangen da draußen', vor denen sie sich auf ewig verstecken müssen. Ihrem Glauben und ihren Überlieferungen nach hat Halimaton den Wall und die Nagasteine selber aufgestellt, um sie vor der Außenwelt zu schützen. Sie wissen natürlich auch von den Phantomen, den bösen Geistern der Ahnen, die sie aber in Ruhe lassen.

Über die jüngsten Entwicklungen mit dem Fall des Walls sind sie sehr beunruhigt. Jedoch wissen sie mehr über die Außenwelt, als die Helden vermuten werden, denn sie haben eine gute Quelle dafür: Einer der nyamaunischen Piraten, die mit ihrer Kapitänin zur Stadt der Affen vorgedrungen sind und einen der Nagasteine entwendet haben, wurde von einer Schlange gebissen und von den anderen Nyamaunir für tot gehalten und zurückgelassen. Die Opangatus haben ihn gefunden und wieder gesund gepflegt. Nun lebt er schon fast drei Jahre bei ihnen und hat sie einige Dinge gelehrt, die sie längst vergessen hatten. Im Gegensatz dazu hat er ihre Lehren verstanden und für sich angenommen, er fühlt sich nun als Stammesmitglied der Opangatus. Er ist sich bewusst, dass nun, wo der Wall nicht mehr funktioniert, der Frieden bald vorbei sein wird, und versucht, seine 'Schützlinge' auf das Schlimmste vorzubereiten. Ihm verdanken die Opangatus auch die Wachposten, von denen einer die Helden ja schon entdeckt hat. Daher wissen die Opangatus vom Eintreffen der Fremden in der Palaststadt und beobachten sie erst einmal misstrauisch. Mit der Zeit werden sie allerdings freundlichen Kontakt mit den Helden suchen, spätestens, wenn diese ihr Dorf entdecken.

Sie laden die Helden dann ein, mit ihnen zu speisen, und stellen sie Srur'maoe vor, dem Nyamaunir, der bei ihnen lebt. Dieser erklärt den Helden, was die Grundsätze der Gesellschaft der friedlichen Affenmenschen sind, und bittet sie, sie zu respektieren. Er fungiert auch als Dolmetscher, denn die Opangatus sind gerne bereit, den Helden alles mitzuteilen, was sie wissen, und ihnen zu helfen, wenn die Helden sich entschließen, den Wall erneut aufzubauen. Jedoch werden sie in keiner Weise dabei ihren Grundsätzen des Friedens untreu werden und ebenso werden sie keines der alten Gebäude der Stadt betreten, auch nicht die Grabespyramide, da sie 'unrein' sind.

Die Informationen, die die Helden im Verlaufe eines längeren Essens und voller Gastfreundschaft von den Opangatus erhalten können, sind folgende:

- Die Affen sind schon lange hier an diesem Ort, länger als die Lichter am Himmel. Ihr Affengott Halimaton kam und errettete sie vor dem Hass und dem Ruf des Fleisches, der sie wild und böse machte.

- Vor langer, langer Zeit kamen irgendwann die Schlangen auf die Inseln und töteten die Affen. Die meisten wurden von Halimaton in ein fremdes Land in Sicherheit geführt. Einige jedoch blieben in dieser Stadt zurück. Unter Führung der drei letzten Herrscher brachen sie Halimatons Gebot und kämpften.

- Halimaton, erbost über die Taten seiner Kinder, ließ sie jedoch gegen sich selber kämpfen, bis fast keiner mehr von ihnen lebte. Dann erst ließ er Gnade walten und nahm den Fluch des Fleisches von ihnen, denn sie gelobten ewigen Frieden.

- Vor den bösen Schlangen aber beschützte Halimaton seine Kinder, indem er einen unsichtbaren Wall um ihre Stadt zog und so die Schlangen aussperrte.

- Die Gebäude der Stadt wurden von Halimaton zerstört, denn sie waren in vielen Dingen zu sehr mit dem Blut der Ahnen befleckt und daher unrein. Kein Opangatu des Stammes würde je eines von ihnen betreten, und schon gar nicht die alten Massengräber.

- Hapun weiß allerdings als letzter der Opangatus, dass in der Grabespyramide die Ruhestätte aller damaligen Könige der Affen und dass dort auch große Teile die Geschichte der Stadt in Stein gebannt sein sollen. Es ist zu vermuten, dass selbst die sterblichen Überreste der letzten drei Herrscher dort zu finden sind.

- Die Phantome, von den Opangatus als 'Geister der Ahnen' bezeichnet, sind die ruhelosen Seelen der Hassenden, die keinen Frieden finden und gegen alles kämpfen wollen, was sie für feindlich halten. Sie können nicht vernichtet werden und stiften nur Unruhe und Bösartigkeit, seit der Wall vor ein paar Sonnenläufen seine Funktion verloren hat. Die Opangatus wissen nicht, warum Halimaton den Wall aufgelöst hat.

- Die bösen Ahnen gehen gegen alles vor, was auch nur entfernt an eine Schlange erinnert, seit der Wall durchlässig ist, und benutzen dafür die Affen des Waldes.

- Der Stamm ist sich schon lange einig, dass die Phantome wieder in die Stadt eingesperrt werden müssen. Was sie selber dabei für ein Schicksal wählen, ist ihnen noch nicht klar, denn nach den Berichten von Srur'maoe ist keine der wandelnden Schlangen mehr auf der Insel. Einige vermuten sogar, dass Halimaton den Wall geöffnet hat, um sie zu befreien, und es nun ihre Aufgabe ist, die bösen Geister ihrer Ahnen wieder in die Stadt einzusperren.

- Srur'maoe weiß ganz genau, warum der Wall nicht mehr steht. Er wartet, bis er eine Gelegenheit findet, in der er alleine mit den Helden sprechen kann, und erklärt ihnen dann, dass die Wirkung der Mauer zusammengebrochen ist, als er und seine Genossen einen der Nagasteine aus seinem Sockel nahmen und abtransportierten. Er vermutet (zu Recht), dass ohne den entwendeten Nagastein die Neuerrichtung des Walls nicht möglich ist. Hinzu kommt, dass er auch nicht weiß, wie man die Steine wieder aktivieren kann, sollte man den einen wiederbesorgen können.

- Er kann den Helden sagen, dass die Kapitänin zu den Driaou gehört: einer nyamaunischen Sippe auf Doluwan. Um sie zu finden, müsste man nur die nördliche Küste von Doluwan absegeln, ihr schwimmendes Dorf würde sich sicherlich dort irgendwo befinden. Srur'maoe ist seinerseits jedoch keinesfalls bereit, seinen neuen Stamm zu verlassen.

Bis hierhin die Informationen der Opangatus. Setzen Sie die Affen als leicht minderbemittelte Helfer für die Helden ein, bei denen sie Quartier beziehen können und deren Verhalten sich durch Frieden und Gastfreundschaft auszeichnet. Zeigen Sie aber auch, dass es sich um sehr gefestigte Personen handelt, die in keiner Weise ihren Prinzipien und Halimaton untreu werden würden. Dass sie einige der früheren Ereignisse in ihren Geschichten etwas verdreht haben, wissen sie nicht und lassen sich darüber auch ungern belehren.



Was nun?

Nachdem die Helden mit den Opangatus und vor allem Srur'maoe geredet haben, die Phantome und die Nekropole gesehen haben und nach Hapuns Hinweisen in der Grabespyramide waren, wo sie die Geschichte der Stadt grob rekonstruieren konnten, sollten sie mittlerweile wissen, was hier vorgefallen ist. Ihnen sollte irgendwann, vielleicht auch mit Hilfe der Opangatus, klar werden, dass die Phantome nicht vernichtet werden können, sondern man sie nur erneut einsperren kann. Einzige Möglichkeit ist also die Neuerrichtung des Walls – und dafür fehlt einer der Nagasteine.

Anscheinend sind die anderen Nagasteine noch von Magie erfüllt, daher sollte die Beschaffung des letzten Nagasteins reichen, um den Wall wieder aufzubauen – dies wird auch

Srur'maoe behaupten. Bei einer möglichen Besprechung mit den Opangatus werden auch diese dazu drängen, den Wall wieder zu errichten, damit die Phantome eingesperrt werden. Als sie hören, dass die Helden dafür den Nagastein holen müssen, verspricht ihnen Hapun, dass er in der Zwischenzeit die Phantome beobachten will. Schließlich muss für die Wiedererrichtung des Walls ein Zeitpunkt gewählt werden, zu dem sich möglichst alle Phantome in der Stadt befinden. Außerdem werden er und seine Sippe sich beraten, ob sie in der Affenstadt bleiben wollen, wenn der 'heilige' Wall wieder errichtet wird.

Er ist schon jetzt voller Dank und sichert den Helden jegliche Hilfe im Rahmen seines Glaubens zu. Srur'maoe dagegen erklärt den Helden noch einmal, wie sie seine Sippe am besten finden können.

Die Suche nach den Nyamaunir

Wohl oder übel werden sich die Helden nun auf den Rückweg machen müssen: wieder zwei Tage durch den Dschungel bis nach Dalampang. Gestalten Sie diese Reise nicht plötzlich weniger gefährlicher als die erste Reise (siehe **Gefahren im Dschungel**, S. 35), lassen Sie die Helden aber vorankommen, denn zweimal den gleichen Weg geht niemand gerne.

Streuen Sie dabei auch noch ein paar andere Gefahren als auf dem Hinweg ein, um die Reise abwechslungsreicher zu gestalten, und denken Sie daran, dass die Helden noch ein drittes (und eigentlich sogar noch ein viertes) Mal durch den Dschungel müssen. Andererseits kann es aber auch sehr interessant sein, die Helden auf den ein oder anderen alten Bekannten treffen zu lassen, zum Beispiel eine Bande Otassis, die sich nur allzu gut an die Helden erinnert. Nach ein oder zwei Übernachtungen, je nachdem, wann die Helden aufbrechen und ob sie den gleichen Weg zurück finden, erreichen sie dann Dalampang. Die Bewohner des Dorfes sind mehr als erstaunt, wenn sie die Helden wiedersehen, und werfen ihnen fragende und skeptische Blicke zu. Einige zeigen sogar offene Ablehnung, denn es ist ihnen nicht geheuer, dass jemand so lange im Dschungel war und lebend zurückkehrt. Erzählen die Helden leichtgläubig auch noch von ihren Erlebnissen, werden sich viele Dorfbewohner ab nun feindlich verhalten, da sie offensichtlich den verbotenen Dschungel betreten haben. Zur Hilfe oder Unterstützung ist keiner der Dorfbewohner zu überreden.

Im Hafen des Dorfes liegt immer noch die *Pythonauge*, und Tishand begrüßt die Helden erfreut, ist doch die Heimreise in Sicht. Umso enttäuschter und zorniger reagiert er, wenn die Helden ihm mitteilen, dass es nicht nach Bahari, sondern nach Doluwan gehen soll. Der Kapitän versucht, sich mit allen Argumenten gegen das neue Reiseziel zu wehren, und gibt erst klein bei, wenn die Helden ihn daran erinnern, was Ja'ghin ihm auf Bahari gesagt hat. Letztendlich lässt er übellaunig seine Segel setzen und Kurs auf Doluwan nehmen.

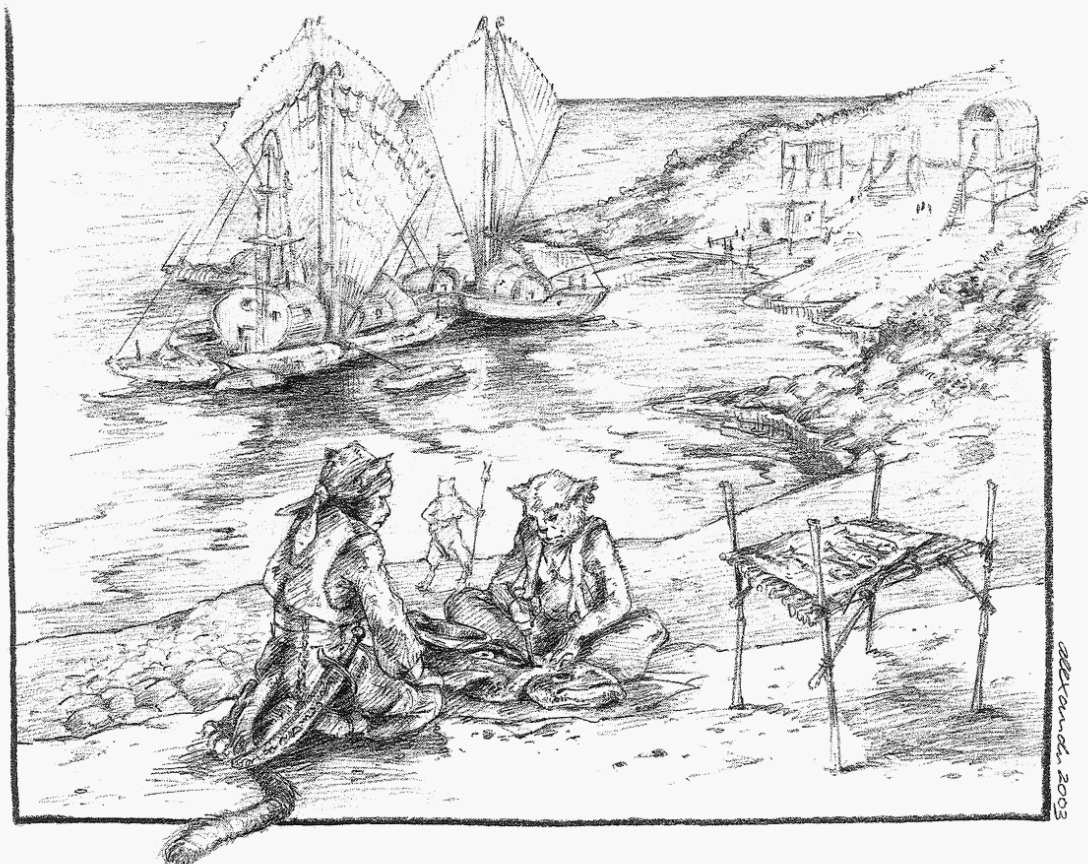
Die Reise nach Doluwan

Die Reise nach Doluwan und an der Küste entlang sollte nicht weniger uninteressant verlaufen als die Fahrt von Bahari nach Alampang. Die Besatzung und Tishand sind nicht gut auf die Helden zu sprechen, was sich im Laufe der Reise nicht bessert. Die Wogen des Meeres meinen es aber gut mit der *Pythonauge* und auch mit dem Wetter und den Windverhältnissen ist Tishand zufrieden. Während der Fahrt können Sie die Helden gerne mit einer saftigen Piratenschlacht unterhalten, wenn die *Pythonauge* von einem Freibeuterkatamaran aufgebracht wird. Vielleicht handelt es sich sogar um Nyamaunir, die den Helden nach deren Sieg Informationen geben können, wo sich das schwimmende Dorf der Driaou derzeit befindet. Auch können Sie eine Begegnung mit einem Schiffshändler einflechten, oder mit dem Schwimmenden Dorf einer anderen Nyamaunirsippe. Letztendlich sollten die Helden aber spätestens nach zwei Tagen die Schiffe der Driaou erreichen.

Das schwimmende Dorf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einer breiten Bucht am Rande eines Mangrovendschungels liegen die Schiffe des nomadischen Dorfes, das ihr gesucht habt. Knapp ein Dutzend doppelkieliger Hausboote dümpeln aneinander getäut kurz vor der Küste im klaren Blau des Wassers. An einigen Stellen steigt Rauch von Herdfeuern auf, man hört das fauchartige Schreien von spielenden Nyamaunir-Kindern und sieht waschende Mitglieder des Dorfes auf kleinen Holzplattformen am Rande der Schiffe. Einige kleinere Boote sind in der Bucht unterwegs zum Fischfang.



An Bord werden die Helden mit RouNao bekannt gemacht, dem Dorfältesten, und danach mit den typischen Speisen der Nyamaunir bewirtet.

Es gibt getrockneten Fisch, gekochte Tintlinge, 'Khrupu' (Fladenbrot aus Krebsen und Trockenfisch, sicherlich nicht jedermanns Geschmack) und 'MauRua' (eine Soße aus Salz, Most und vergorenem Fisch, die die Driaou zusätzlich noch mit scharfen Feuerpalmsamen würzen).

Bei dem dabei entstehenden Gespräch interessiert man sich sehr für die Helden und kann ihnen nur noch einmal sagen, dass hier niemand weiß, wo sich Kapitänin GanMeiu gerade aufhält. Falls

Die meisten Nyamaunir werden sich beim Anblick des Handelskatamaran mit ihren kleineren Booten zum Dorf oder hinter das Dorf begeben. Ein einzelner Katamaran in der Größe der *Pythonauge* ist zwar keine wirkliche Gefahr für das Dorf, in dem sicherlich an die 200 Nyamaunir leben, aber ganz sicher kann man sich auf den Wassern von Shindrabar nie sein.

Tishand lässt die Segel einholen, sobald das Schiff auf ungefähr hundert Schritt an den Schiffsverband der Nyamaunir herangekommen ist, und Anker werfen, um auf gar keinen Fall bedrohlich zu wirken. Dann ist Warten angesagt. Nach einiger Zeit nähert ein Boot mit mehreren Nyamaunir darin und legt an der Seite der *Pythonauge* an. Die Dorfbewohner, zwei Männer und drei Frauen, kommen an Bord und begrüßen Tishand und die Helden freundlich und respektvoll und fragen dann nach deren Begehr.

Nun ist es an den Helden zu reden, denn Tishand hält sich aus dem Gespräch heraus. Es ist ihm deutlich anzumerken, dass er nicht viel von den Katzenwesen hält.

Die Nyamaunir können auf die Fragen der Helden berichten, dass die Kapitänin GanMeiu schon seit einiger Zeit nicht mehr beim Dorf war. Allerdings lädt man die Helden als Gäste zu einem Essen in das Dorf ein, wo man sich genauer unterhalten könnte.

Der Glücksstein

Die Fahrt in dem kleinen Boot der Nyamaunir führt zu einer der Plattformen vor dem größten der doppelkieligen Schiffe. Es riecht überall nach fremden Gewürzen und nach Fisch.

die Helden von dem Nagastein erzählen, wissen die Nyamaunir allerdings sofort, was gemeint ist: GanMeiu hat diesen Stein vor vielen Oktalen von einer ihrer weiten Reisen zum Dorf mitgebracht. Sie erzählte, es wäre ein Glücksstein und tatsächlich hat er dem Dorf bis jetzt nur Frieden und Wohlstand gebracht. RouNao zeigt den Helden den Stein gerne, er steht auf dem Deck des Nachbarschiffes.

Dort ist der in der Tat der gesuchte Nagastein aufgestellt, ein aus schwarzem Kristall angefertigter Obelisk mit Shindra-Runen, und gegen ein mögliches Umstürzen ist er mit zahlreichen Seilen gesichert. Aufmerksamen Helden kann schon auf den ersten Blick auffallen, wie sich dieser Stein von seinen Gegenständen im Dschungel unterscheidet: Er leuchtet nicht von innen heraus.

Als Glückbringer des Dorfes wird sich RouNao erst freundlich und dann entschieden weigern, den Stein gegen irgendetwas einzutauschen oder zu verkaufen. Auch die Geschichte der Affenstadt überzeugt den Nyamaunir nicht, denn erstens hört sie sich ziemlich ungewöhnlich an und zweitens haben die Driaou weder an den Schlangenpriestern noch an irgendwelchen Affen irgendein Interesse. Werden die Helden ungehobelt oder unfreundlich, dann wird RouNao sie respektvoll aber eindringlich aus dem Dorf hinauskomplimentieren.

Sollten sie sogar handgreiflich werden, so sind sehr schnell einige Dutzend Nyamaunir zur Stelle, und die Helden können es nur den Gesetzen der Gastfreundschaft zuschreiben, dass ihnen nichts Schlimmeres geschieht, als einfach ins Wasser geworfen zu werden, so dass sie zu ihrem Schiff zurück schwimmen müssen.

Nun ist guter Rat teuer. Es gibt mehrere Möglichkei-



ten, an den Stein zu kommen, aber das genaue Vorgehen hängt vom Naturell und der Redegewandtheit Ihrer Helden ab. Sicherlich ist es eine Möglichkeit, hartnäckig zu bleiben und den Nyamaunir sehr viel für den Stein zu bieten. 'Sehr viel' bedeutet in diesem Fall allerdings, dass Tishand seine gesamten Handelswaren an die Nyamaunir abgeben müsste, womit die Helden sich dann mit ihm und der Schiffsbesatzung anlegen müssten. Eine zweite Möglichkeit ist der Diebstahl des Steines. Dazu brauchen die Helden ein Boot, die Stille der Nacht und einen guten Plan, da das Dorf zu jeder Zeit bewacht wird. (Zauberkundige mit Schweb- und Hebezaubern oder ein Insektopter könnten auch helfen ...) Es könnte durchaus gelingen, heimlich ins Dorf zu schwimmen, die Wachen zu überwältigen, den Stein zu nehmen und dann mit einem Boot des Dorfes zurück zur *Pythonauge* zu entkommen, vor allem, wenn zusätzlich ein Ablenkungsmanöver gestartet wird. Das Problem ist dann jedoch, dass der Katamaran in den nächsten Tagen von den Nyamaunir verfolgt werden wird – und diese sind hervorragende Seefahrer. Eine furiose Jagd über das Meer bis hin nach Alampang ist den Helden und Tishand in diesem Fall also sicher.

Die dritte Möglichkeit ist der Tausch gegen einen Gegenstand, der für die Nyamaunir als passabler Ersatz für den Glückstein gelten könnte. Dabei lässt sich RouNao allerdings nur auf bestimmte Gegenstände ein, von denen er glaubt, dass sie besonders viel Glück bringen. Dies wären die Schwanzfedern eines Himmelssonnenvogels aus dem Dschungel (eine seltene Schmuckvogelart auf Doluwan), ein Wassertod (eine große Wassermuschel, fast mannsgroß, die über giftige Fangarme verfügt und in Tiefen von drei bis fünf Schritt lebt) oder eine Brackenhai-flosse (Brackenhais sind ziemlich große Haie, die Katzenfleisch sehr zu schätzen wissen). Falls sich die Helden für diese Möglichkeit entscheiden, verlangt RouNao mindestens zwei der drei genannten Gegenstände als Gegenwert für den Stein. Und keiner der drei Dinge ist besonders einfach zu beschaffen.

Wassertod

Tentakel: **INI** 13+W6 **AT** 16 **PA** 2 **TP** Gift*
LeP 80 **AuP** 100 **KO** 20 **MR** 8 **GS** 0 **GW** 5
RS 8 (für den Körper der Muschel, die Tentakel haben RS 2)

*) Der Wassertod kann mit drei Tentakeln gleichzeitig angreifen. Er umschlingt Gliedmaßen seiner Gegner und fügt den Schaden nur mit dem Gift an seinen Fangarmen zu (1W6 pro Kampfrunde bei Berührung). Um sich aus der Umschlingung zu befreien, muss entweder das Tentakel durchtrennt werden (**LeP** 10, **RS** 2), oder dem Helden muss eine **KK**-Probe +4 gelingen.

Brackenhai

Biss: **INI** 7+W6 **AT** 13 **PA** 4 **TP** 2W+2
LeP 50 **AuP** 60 **KO** 16 **RS** 2 **MR** 5
GS 12 (im Wasser) **GW** 13

Die letzte Möglichkeit ist es, zu argumentieren, dass der Stein gestohlen ist und dem Dorf eigentlich gar nicht gehört. In diesem Fall kommt es zu einem Wettkampf,

um zu entscheiden, auf wessen Seite das Recht ist. Zum Leiden der Helden besteht der Kampf in einem Wettfischen (es geht um die meisten und größten Fische) zwischen einem Boot mit Nyamaunir-Besatzung und den Helden – und wenn diese nicht wirklich gute Fischer sind, hervorragende Ideen haben oder schlicht und einfach schummeln, werden sie diesen Wettkampf haushoch verlieren. In diesem Falle bliebe ihnen dann immer noch eine der drei anderen Möglichkeiten.

Irgendwann sollte es den Helden schließlich gelingen, den Nagastein in die Hände zu bekommen und sich auf den Rückweg nach Alampang zu machen.

Zurück in die Affenstadt

Wenn die Helden nicht gerade von den Driaou verfolgt werden, sollte es zu einer ruhigen und schnellen Fahrt nach Alampang kommen. Die *Pythonauge* liegt gut im Wind und das Wetter ist immer noch reisefreundlich. In Dalampang eingetroffen, wird Tishand die Helden von Bord lassen und erneut im Hafen warten. Die Dorfbewohner sind nicht besonders glücklich, dass der Katamaran schon wieder bei ihnen auftaucht und die mittlerweile unbeliebten Fremden erneut an Land gehen.

Nach den notwendigen Einkäufen, wenn die Helden solche benötigen, geht es wieder in den Dschungel hinein. Auch hier gilt: Lassen Sie die Helden nicht zu schnell an ihr Ziel kommen, aber halten Sie sie auch nicht zu sehr auf. Wenn Sie merken, dass die Spieler langsam keinen Spaß mehr an der Reise durch den Urwald haben, dann kürzen Sie sie so weit wie möglich ab. Dennoch sollten die Spieler nicht das Gefühl haben, einfach so gradlinig durch den Dschungel stapfen können. Denn der Marsch dient auch dazu, dass die Spieler sich wieder auf die Atmosphäre der vom Grün verschlungenen Affenstadt einstimmen können.

Nach weiteren zwei Tagen Marsches erreichen die Helden die Stadt, diesmal mit dem Nagastein der Nyamaunir im Gepäck. Die Opangatus erwarten sie schon, ein erster Späher begrüßt die Helden bereits am Rande des verbotenen Dschungels und eilt dann voran, um sie im Dorf anzukündigen. Dort werden sie gedrängt zu erzählen, was sie unterwegs erlebt haben. Anschließend ergreift Srur'maoe das Wort und berichtet den Helden, was die Opangatus herausbekommen haben.

Durch die Beobachtung der Phantome haben sie entdeckt, dass es drei größere Ansammlungen von ihnen gibt und drei besondere unter ihnen. Diese drei 'besonderen Geister der Ahnen' sind größer und besser zu sehen als die anderen Phantome, sie sind nicht so durchscheinend und besitzen mehr Substanz. Hapun erklärt, dass er diese Phantome schon aus Erzählungen kennt, sie scheinen der Inbegriff all dessen zu sein, was der Stamm ablehnt: Hass, Gewalt, Rache und Blutdurst. Er vermutet, dass es sich um die Anführer der 'Geister der Ahnen' handelt, denn wo sie sind, sind die meisten anderen Geister auch nicht weit. Es gilt nun, den Nagastein aufzustellen und den Wall zu aktivieren, wenn alle Phantome, vor allem aber die drei Herrscher, innerhalb der Grenzen der Stadt sind.



Der unsichtbare Wall

Das Aufstellen des Nagasteins ist kein Problem. Falls nötig, zeigt der Nyamaunir den Helden noch einmal die Stelle, wo der Stein im Dickicht des Dschungels stand. Gemeinsam mit den Opangatus kann er wieder in die Vertiefung in dem Steinpodest verankert werden, in dem er ruhte. Allerdings aktiviert dies noch nicht wieder die Magie des Nagasteinkreises: Dass er inaktiv ist, erkennt man spätestens daran, dass er nicht leuchtet wie die anderen Nagasteine um die Affenstadt herum. Wie der Stein aktiviert werden kann, sollten die Helden durch die Steinreliefs in der Grabespyramide der toten Herrscher herausgefunden haben: Das Blut eines Affenmenschen muss an den Obelisk gebracht werden. Das Ritual fordert zum Glück nicht die komplette Opferung eines Opangatus, ein wenig Blut reicht schon. Dies allerdings erkennen die Helden unter Umständen nicht sofort.

Mit ein wenig Überredung erklärt sich tatsächlich Hapun bereit, sein Blut zu geben, um den Wall neu zu formen. Er und sein Stamm haben sich entschlossen, außerhalb des Walls weiterzuleben und die Nagasteine zu bewachen, damit niemand mehr das Gefängnis der Phantome öffnen wird.

Zuerst allerdings müssen alle Phantome sicher in der Stadt sein.

Lockrufe

Um die Phantome in die Grenzen der Stadt zu locken, gibt es mehrere Möglichkeiten. Zum einen können die Helden die Affenphantome beobachten lassen und auf einen geeigneten Zeitpunkt warten. Dies hat jedoch zur Folge, dass sie feststellen, dass eine solche Überwachung schwieriger ist, als einen Sack Flöhe zu hüten. Kaum ist einer der drei Herrscher in der Stadt, verlässt auch schon einer der anderen die Grenzen und kehrt erst Stunden, manchmal sogar erst nach einem halben oder ganzen Tag wieder zurück.

Leichter wäre es also, wenn die Helden die anwesenden Phantome in der Stadt halten und die abwesenden hineinlocken. Die Phantome reagieren aggressiv und mit blindem Hass auf alles, was eine Schlange oder schlangengleich ist. Die Helden sollten dies mittlerweile wissen und sich diese Erkenntnis zunutze machen, denn sie sind höchstwahrscheinlich immer noch im Besitz der Schlangenamulette, die ihnen Ja'ghin mit auf den Weg gab. Wenn sie diese als Köder an sich tragen oder durch Tiere, im Zweifelsfall sogar durch die wesentlich agileren Opangatus, durch die Stadt tragen lassen, können sie sich der Aufmerksamkeit der Phantome gewiss sein.

Auf diese Weise wird es schließlich gelingen, alle drei Herrscher in die Stadt hineinzulocken und dort kurzfristig zu binden. Problematisch ist dabei die Koordination der Ereignisse. Wenn der eine Teil der Helden und/oder Opangatus die Phantome anlo-

cken und diese in die ersten Affen fahren, um die Träger der Amulette anzugreifen, dann müssen die übrigen Helden und Opangatus so schnell wie möglich den Nagastein aktivieren und den Wall wieder errichten. Selbst wenn das Blut auf den Stein getropft wurde, benötigt die Magie der Steine trotzdem noch einige Minuten, um die unsichtbare Mauer zu erschaffen. Diese Zeit müssen die Helden und Opangatus in der Stadt gegen die Affen durchhalten und dann so schnell wie möglich die Stadt verlassen und sich hinter den rettenden Wall flüchten. Dabei ist zu bedenken, dass Opangatus die Barriere auch nicht mehr durchschreiten können, sobald das Gefängnis erst einmal aktiv ist.

Es bietet sich also an, dass die Helden die Lockvögel spielen. In diesem Fall kann es zu einer wilden Jagd durch die Stadt kommen, bei der die Helden von unzähligen wild gewordenen Affen verfolgt werden und immer wieder kleine und schnelle Kämpfe gewinnen müssen, um sich dann endlich nach wilder Flucht hinter die Nagasteine zu retten.

Es ist vollbracht

Nachdem das Blutopfer für den Nagastein gemacht wurde, fängt dieser an, ganz leicht von innen heraus zu glühen. Dennoch ist dieses Glühen noch deutlich schwächer als bei den anderen Steinen, und erst nach und nach nimmt es an Intensität zu. Dann, nach einigen Minuten, geht ein Knistern wie bei einer statischen Aufladung durch die Luft und wandert wie eine unsichtbare Energiefront in zwei Richtungen vom Stein an der Grenze der Stadt entlang. Jeder von dieser Energiefront erreichte Nagastein leuchtet hell auf und übernimmt das Knistern, bis die beiden Wellen sich auf der anderen Seite der Stadt treffen und damit der Kreis wieder geschlossen ist. Erst dann verstummt das Knistern. Damit ist die Stadt wie schon früher komplett eingehüllt und kein Affen oder Affenmensch und kein Phantom können hinein oder hinaus. Der erschaffene Wall ist danach von den Helden nicht zu sehen und zu spüren und nur die Opangatus merken, dass sie nie wieder zurück in ihre Stadt gelangen können.

Sobald der Nagastein wieder aktiviert, alle Phantome hinter der magischen Barriere erneut eingesperrt und alle Helden und andere Köder in Sicherheit gebracht sind, ist die Zeit des Abschiedes von den Opangatus gekommen. Hapun bittet die Helden, der Außenwelt seine Grüße auszurichten und allen zu sagen, dass es ihm Leid täte wegen der Vorfälle hier im Dschungel von Alampang. Sein Stamm würde nun die ehrenvolle Aufgabe übernehmen, die Stadt und die Nagasteine im Namen Halimatons zu bewachen und zu beschützen. Auch Srur'maoe verabschiedet sich von den Helden, denn er will weiter bei seinem Stamm bleiben und ihn bei seinen Bestrebungen unterstützen. Für die Helden kommt nun der letzte Weg durch den Dschungel zurück nach Dalampang, wo Tishand sehr erfreut hören wird, dass ihre Aufgabe erledigt ist und sie zurück nach Bahari fahren wollen.



Das Ende

Auch auf der Rückreise nach Bahari sollten die Helden nicht mehr mit Ereignissen und Zufallsbegegnungen bedrängt werden. Die Fahrt mit der *Pythonauge* verläuft ruhig, und Tishand wird sich mit ungespielter Begeisterung von den Helden im Hafen von Alonka verabschieden – endlich. Der Bericht der Helden im Shobin, wo sie auf einen fast vollständig genesenen Ja'ghin treffen, wird sich langwierig gestalten, da ihre Reise und ihre Taten genau aufgeschrieben werden. Ja'ghin zeigt sich äußerst interessiert an der Affenstadt und vor allem an den Nagasteinen. Was aus seinem Interesse wird, soll an

dieser Stelle jedoch nicht Thema sein. Die Helden bekommen neue Schlangenamulette, sollten sie ihre im Dschungel verloren haben, und werden dann mit einigen Edelsteinen und seltenem Leder aus dem Dschungel Baharis belohnt. Danach können sich die Spieler noch **400 Abenteuerpunkte** gut schreiben und Helden und Spieler ihres wohlverdienten Weges ziehen. Spezielle Erfahrungen können die Charaktere bei ihrem Marsch durch den Dschungel, bei Verhandlungen, bei der Erkundung der Grabespyramide oder sogar auf See gemacht haben, so dass sie hier als Meister eine große Auswahl haben – etwa ein halbes Dutzend Spezielle Erfahrungen sollten es für aktive Charaktere aber schon sein.



Totentanz

Ein Abenteuer für einen Spielleiter und 3 bis 5 Helden fortgeschrittener Erfahrungsstufen von Mike Schwer

Hintergrund

Die Geschichte von **Totentanz** greift ein Motiv aus dem Abenteuer **Die Spur des Sternenprinzen** wieder auf: die Liebe zwischen den Honoraten *Linea serra Kouramnion* und *Markador serr Onachos* aus Vinerata. Beide finden in dem genannten Abenteuer zueinander und werden demnächst den Bund fürs Leben eingehen.

Linea kann sich für die Lösung ihres Problems genauso gut an fremde Abenteurer wenden. Die Helden werden Linea helfen, ihren Geliebten vom Verdacht der Dämonenpaktiererei reinzu-

Was bisher geschah

Vor langer Zeit lebte in Vinerata der bössartige BaLoa KeLéash. Dieser wurde vor ca. 300 Jahren auf dem Gebiet der Nekropole der Stadt durch einen zusammenbrechenden Tunnel lebendig begraben. Mittels einer finsternen Anrufung gelang es ihm jedoch, seinen Geist über die Jahrhunderte zu konservieren und auf Rache an der Stadt zu warten.

Markador serr Onachos arbeitet nach wie vor in der Nekropole an seinen Experimenten. Mittlerweile ist er in tiefer Liebe

zu Linea entbrannt und möchte ihr zur Hochzeit ein ganz besonderes Geschenk machen: einen Seelenkristall. In diesen Kristall lassen beide Partner einen Teil ihrer Seelenkraft einfließen, so dass ein empathisches Band zwischen ihnen entsteht. Das Erschaffungsritual des Kristalls nutzte jedoch der Geist des BaLoa, um Markador zu überrumpeln und dessen Seele vollständig in den Kristall zu bannen, um selbst in den Körper des Menschen einzufahren. Anschließend umgab er sich mit einer Horde Untoter, unter anderem sechs mumifizierte Amaunir, die Opfer des Rituals geworden waren, durch das damals der Tunnel zusammengebrochen war.



waschen, und dabei einen untoten Amaunir-BaLoa vernichten, der von Markadors Körper Besitz ergriffen hat.

Das Abenteuer ist für Meister und Helden gedacht, die bereits Erfahrung in Myranor gesammelt haben. Die wichtigsten Szenen und die Protagonisten der Geschichte sind detailliert beschrieben, aber es wird Ihnen sicherlich gelingen, die Ereignisse noch mit zusätzlichem Leben zu füllen. Prinzipiell sind alle Professionen und Rassen geeignet. Kampfwütige Leonir werden genauso zum Zuge kommen wie eher 'vergeistigte' Helden. Kenntnis der **Myranischen Mysterien** und von **Die Spur des Sternenprinzen** sind zum Leiten dieses Abenteuers nützlich, jedoch nicht zwingend erforderlich.

Linea serr Kouramnion, die von dem plötzlichen Auftauchen der vielen Untoten und dem Verschwinden ihres Zukünftigen beunruhigt ist, schickte Gardisten zur Nekropole, die jedoch nicht bis zu Markador vordringen konnten. Verzweifelt wendet sie sich nun an die Helden.

Was geschehen wird

Die Helden werden sicher ebenfalls zuerst versuchen, in die Nekropole einzudringen. Angesichts der übermächtigen Untoten müssen jedoch auch sie aufgeben. Es gelingt ihnen allerdings, eine der sechs Amaunir-Mumien zu stellen und zu vernichten. Der Verdacht, es mit einer älteren Macht



zu tun zu haben, drängt sich auf. Gleichzeitig nimmt Markadors Seele über einen Traum Kontakt zu Linea auf – er versichert ihr seine Unschuld an den Ereignissen und gibt ihr ein Rätsel mit auf den Weg, das auf den eigentlichen Übeltäter hinweist. Im 'Detektiv-Teil' des Abenteuers versuchen die Helden das Rätsel Markadors zu lösen und stoßen letztendlich auf die Geschichte des BaLoa KeLéash. Währenddessen werden die Helden von den verbleibenden Amaunir-Mumien gejagt. Gleichzeitig taucht in Vinerata ein Vertreter des Hauses Onachos auf, der von den merkwürdigen Vorfällen gehört hat und sich nun ein Bild von der Lage machen will. Er kommt zu dem Schluss, dass Markador einen Dämonenpakt eingegangen sei, so

dass es die Aufgabe der Helden ist, ihn von der Unschuld Markadors zu überzeugen.

In Begleitung des Onachos-Abgesandten dringen die Helden ein weiteres Mal in die Nekropole ein. Sie müssen nun den Kristall an sich bringen und den Geist des BaLoa aus Markadors Körper vertreiben. In einer unterirdischen Grabkammer kommt es zum letzten Gefecht mit dem untoten BaLoa und den restlichen Mumien.

Im Anschluss an das Abenteuer finden Sie einen **Anhang** (s. S. 66), der sich detailliert mit den Mechanismen des Optimatenhauses Onachos befasst und der die Nekromanten im myranischen Imperium als Spielercharaktere vorstellt.

Kapitel I – Die Toten erheben sich

Der Einstieg ins Abenteuer

Variante 1:

Die Helden haben *Die Spur des Sternenprinzen* gespielt Unabhängig davon, ob die Helden aus Myranor stammen oder aus Aventurien gekommen sind, sie haben in dieser Variante bereits Bekanntschaft mit Linea serra Kouramnion und Markador serr Onachos gemacht. Mehr zu den beiden Honoraten und den Ereignissen aus SdS finden Sie weiter unten. Linea wendet sich in diesem Fall mit einem Hilfesuch direkt an die Helden. Lassen Sie einem Charakter, vorzugsweise dem, der am einfachsten per Bote zu erreichen ist, den Brief Lineas zukommen.

*Lieber Freund,
ich hatte gehofft, Euch und Euren Freunden in
meinem nächsten Brief die Einladung zu
unserem Gyl dara fest zukommen zu lassen. Nun
ist es jedoch ein Moment höchster Besorgnis und
Angst, der mich Euch schreiben lässt. Ich bitte
ein weiteres Mal um Eure Hilfe. Kommt schnell
nach Vinerata, denn ich wage nicht, weitere
Einzelheiten schriftlich niederzulegen. Einmal
habt Ihr mein Glück gerettet – eilt, und ich
hoffe, es wird Euch noch einmal gelingen.*

*In ewiger Dankbarkeit,
Linea serra Kouramnion, Vinerata*

Variante 2: Myranische Helden

Linea serra Kouramnion fürchtet, dass allzu viel Wirbel um die Ereignisse um Markador und die Nekropole

die Aufmerksamkeit übergeordneter Stellen auf sich ziehen könnte. Denn sie weiß von Markador, wie rigoros das Haus Onachos mit Paktierern Dya'khols umgeht. Daher sucht sie zuverlässige, verschwiegene Helfer, die ihr mit ihrem Problem helfen können. Ihre Haushofmeisterin, eine kleine Satyarin mit grünbemalten Hörnern, wird sich folglich in der Stadt nach geeigneten Personen umsehen. Sollten Sie Ihre Helden zu Beginn des Abenteuers nicht plausibel in Vinerata platzieren können, mag es durchaus sein, dass Linea ihre Vertraute bis nach Balan Cantara schickt. Lassen Sie die Satyarin als geheimnisvolle Person, deren "Name nichts zur Sache tut" und die für eine hochgestellte Persönlichkeit arbeite, Kontakt zu den Helden aufnehmen. Sobald sie von der Erfahrung der Helden überzeugt ist, wird sie ihnen eine Einladung in die Villa der Honoratin zukommen lassen.

Variante 3: Aventurische Helden

Es mag durchaus sein, dass Harika die Honoratin Linea serra Kouramnion von früher kennt. Harika wird die Helden nach Vinerata schicken, um Linea in irgendeiner Frage zu Rate zu ziehen. Dort angekommen, müssen sie der Honoratin jedoch erst einmal helfen, bevor diese Zeit findet, sich um das Anliegen der Helden zu kümmern.

Variante 4: Totentanz und

***Die Spur des Sternenprinzen* miteinander verknüpft**

Falls Sie aus den Ereignissen um den Sternenprinz Kupua eine Kampagne machen wollen, bietet es sich an, die Ausgangssituation ein wenig zu verändern. Linea und Markador sind dann zu diesem Zeitpunkt bereits verlobt und die Honoratin erwartet von den Helden, dass sie ihr zuerst helfen, ehe sie ihnen den Sternkristall aushändigt. So haben Sie in die Kampagne ein interessantes Kurzabenteuer eingebaut, das den Helden den Besitz von Kupuas Stern um so wertvoller erscheinen lassen wird.

Egal für welche Variante Sie sich entscheiden, früher oder später werden die Helden der Honoratin Linea serra Kouramnion in



ihrer Villa gegenüberstehen und sie wird ihnen von den Ereignissen um Markador berichten.

In Vinerata

Schauplatz des Abenteuers ist die Stadt Vinerata. Sie liegt am Nordende des großen Küstenkanals, der Balan Cantara mit den Gebieten außerhalb des Lournath verbindet. Die Stadt ist fast gänzlich aus Bambus errichtet, nur die Villen der Honoraten sind gemauert. Vinerata ist ein bedeutender Handelsumschlagplatz für Waren aus allen Teilen des nördlichen Imperiums. Zentrum der Stadt ist der große Markt, auf dem sich Verkaufsstand an Verkaufsstand reiht und wo einheimische Waren und zahlreichen exotische Güter feilgeboten werden. Weitere Details zur Stadt finden Sie in *S/X*, S. 57, und in *SdS* ab S. 60.

Die Villa der Honoratin

Das Erste, was die Helden von der Villa zu sehen bekommen, ist eine massive Doppeltür mit dem Wappen des Hauses Kouramnion. Das Flachdachhaus liegt im wohltuenden Schatten dreier großer Zedern. Die Äste der Bäume sind mit unzähligen bunten Tüchern geschmückt, viele davon in den Farben der Gylara – ein Anzeichen für den bevorstehenden Festtag im Leben der Hausherrin. Die Grundmauern des Hauses bestehen aus gemauerten Ziegeln, die Wände, wie in Vinerata üblich, aus Bambus. Der kleine Garten beherbergt neben einigen Tischen und Bänken einen kleinen Schrein aus Bruchstein. Dieser ist dem Gedenken der berühmten Vorfahren der Honoratin geweiht. Derzeit einzige Bedienstete im Haus sind die eingangs erwähnte Satyarin, die sich um die Alltagsgeschäfte der Honoratin kümmert, sowie zwei Diener und ein Koch.

Der Auftrag

Mehr zu Linea serra Kouramnion finden Sie im **Anhang** auf S. 64f. Die Honoratin empfängt die Helden in ihrem Arbeitszimmer, ein kleiner Raum, der bis auf einen großen Schreibtisch und einige extra für diese Unterredung herbeigeschaffte Stühle sehr spartanisch eingerichtet ist. Trotz ihrer Vorliebe für prunkvolle Festlichkeiten bevorzugt die Honoratin in geschäftlichen Dingen eine Umgebung, in der sie durch nichts abgelenkt wird. Je nachdem, ob die Helden alte Bekannte des Hauses oder angeworbene Söldlinge sind, wird die Unterhaltung einen mehr oder weniger privaten Charakter haben. Linea erzählt den Charakteren von ihrer bevorstehenden Hochzeit mit dem aufstrebenden Diener des Hauses Onachos, *Markador serr Onachos*. Sie schildert ihn als vollendeten Kavalier und aufmerksamen Partner. Zumindest bei myranischen Helden sollte dies deutlich dem geläufigen Bild vom 'Onachos-Totenbeschwörer' widersprechen. Linea bemüht sich, ihren zukünftigen Gemahl möglichst sympathisch erscheinen zu lassen. Erst auf Nachfrage erklärt sie widerstrebend, dass Markador auf dem Gebiet der städtischen Nekropole außerhalb der Mauern Vineratas lebt und dort seinen Forschungen "über den Tod" nachgeht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Mein zukünftiger Gemahl ist ein sehr gewissenhafter Forscher, der seine Arbeit ernst nimmt. Seit einigen Wochen arbeitet er an einem wichtigen Experiment, über dessen genaue Natur er mir nichts sagen wollte. Er hat mir sogar ausdrücklich untersagt, ihn unaufgefordert zu stören. Nicht, dass ich auch nur das kleinste bisschen Lust verspürt hätte, mich freiwillig an diesen grässlichen Ort zu begeben. Mir wäre es lieber gewesen, er ließe sich wieder einmal hier in der Villa blicken. Nachdem er jedoch mehrere Tage lang gar nichts von sich hat hören lassen und sich einige Dinge bezüglich des Gylarafestes angesammelt hatten, die ich mit ihm besprechen wollte, begab ich mich in Begleitung eines Leibwächters dann doch auf diesen scheußlichen Friedhof. Markador weiß, wie sehr ich diesen Ort hasse, daher begrüßt er mich, wenn ich schon einmal dorthin gehe, immer direkt am Eingang. Diesmal jedoch nicht. Nach einigem Zögern betrat ich eine der großen Krypten und rief seinen Namen. Eine ganz Weile geschah gar nichts. Plötzlich waren im Dunkel des Gemäuers Schatten zu sehen, bestimmt ein gutes Dutzend – zweifellos Untote. Sie griffen uns an und wir mussten fliehen. Selbstverständlich mache ich mir nun große Sorgen um meinen Geliebten. Das alles ist nun etwa zwei Wochen her."

Den Spielern sollte spätestens jetzt klar werden, dass sie es bei Linea serra Kouramnion nicht mit einer verweichlichten Adligen zu tun haben, sondern mit einer tatkräftigen Frau, die sich auch im Angesicht eines Untoten sehr wohl zu behaupten weiß. Sie berichtet nüchtern und sachlich über die Ereignisse in der Krypta. Kommentare wie "Wenn man einen Nekromanten heiratet, muss man auch damit rechnen, dass Untote zur Hochzeit kommen" oder "Eventuell habt Ihr Euch in Eurem Zukünftigen getäuscht" findet sie nicht im geringsten witzig und wird sich vehement dagegen wehren. Linea ist aus tiefster Seele davon überzeugt, dass Markador ein gewissenhafter Forscher ist, der niemandem etwas Böses will und ganz sicher keine Schuld an den Ereignissen trägt.

In Sorge um Markador hat sie schon am Tag nach ihrem Besuch in der Krypta eine Gruppe Söldner unter Führung ihres Leibwächters losgeschickt, um mit Waffengewalt zu Markador durchzudringen. Die angeheuerten Kämpfer stießen auf unerwartet heftigen Widerstand im Innern des weitläufigen Gemäuers und mussten sich nach einem verlustreichen Kampf zurückziehen. Von den acht Mann, die Linea entsandt hatte, kehrten nur drei zurück. Hier wird deutlich, dass die Honoratin der hochstehenden Klasse entstammt. Schildern Sie Linea, wenn sie von den Soldaten redet, als sehr gefühllos. Der Verlust von vier angeheuerten Söldnern und ihres Leibwächters ist für Linea neben sächlich gegenüber dem Verschwinden ihres Gemahls. Von den Helden erwartet sie nun, dass diese ihr Gewissheit über das Schicksal Markadors verschaffen. Sie hält die Gruppe für geeigneter, um in die Krypta einzudringen, als "die ersten dahergelaufenen Waffenknechte, die ich finden konnte". Sie verspricht den Helden



volle Unterstützung. Wenn sie noch Ausrüstung benötigen, kann Linea gerne Mittel dafür zur Verfügung stellen. Sorgen Sie als Meister jedoch dafür, dass die Wünsche der Spieler nicht zu ausgefallen werden. In diesem Fall wird die Honoratin den Geldhahn sofort zudrehen. Erwecken Sie in den Spielern durchaus die Vorstellung, sich hier auf ein klassisches 'Verlies-Abenteuer' einzulassen.

Sicherlich hat die Gruppe noch eine Vielzahl von Fragen. Linea serra Kouramnion versucht in der Tat, ihnen in jeder Hinsicht behilflich zu sein. Im Folgenden finden Sie einige Punkte, die die Helden eventuell ansprechen werden.

● **Markador serr Onachos:** Ihr zukünftiger Gemahl ist in Lineas Augen über jeden Zweifel erhaben. Sie liebt ihn und ist überzeugt von seiner Unschuld, vielmehr glaubt sie ihn in schrecklicher Gefahr zu wissen.

● **Markadors Experimente:** Linea weiß nicht, mit was ihr Geliebter sich befasst. Sie will es auch gar nicht so genau wissen. Markadors Wort, dass es nicht gefährlich sei, reichte ihr bisher. Und schließlich "haben wir alle eine Arbeit, der wir nachgehen, nicht wahr? Ich bin sicher, ihr habt auch schon für gute Aureal Lebewesen getötet." Die Möglichkeit, dass eines von Markadors Experimenten fehlgeschlagen ist, zieht sie aber durchaus in Betracht.

● **Das geheimnisvolle Experiment der letzten Wochen:** Markador hat ein sehr großes Geheimnis darum gemacht. Er hat Linea immer wieder erzählt, wie schwierig sein Vorhaben sei, und dass er auf keinen Fall unterbrochen werden will. Es könnte durchaus sein, dass er sich sehr wohl mit etwas Gefährlichem befasst hat, aber ihrer Meinung nach nichts, was anderen Menschen schaden könnte. (Bei dem Experiment handelt es sich natürlich um die Erschaffung des Seelenkristalls, Markador wollte mit seinen geheimnisvollen Andeutungen nur Lineas Neugier wecken.)

● **Die Nekropole:** Der Friedhof liegt außerhalb der Stadt, im Norden am Rande des Dschungels. Er dient den Optimaten seit Generationen als Begräbnisstätte. Markador hat sich in einer nicht mehr benutzten Krypta ein Labor eingerichtet.

Die Untoten: Es handelte sich hauptsächlich um Skelette und Zombies. Linea selbst hat "etwa ein Dutzend" gesehen. Die Soldaten müssen jedoch auf wesentlich mehr gestoßen sein.

● **Die überlebenden Soldaten:** Nur drei von acht Mann haben den Vorstoß überlebt. Unter den Toten war auch ihr Leibwächter. Die Überlebenden haben die Stadt schnellstmöglich verlassen, nachdem sie ihren Sold erhalten haben.

● **Warum die Geheimniskrämerei?** Vor allem Charaktere, die den in *Einstiegsvariante 1* vorgesehenen Brief erhalten haben, wird es interessieren, warum Linea nicht einfach die Obrigkeit verständigt. Als Mitglied einer einflussreichen Familie hätte sie sicherlich die Möglichkeit, eine Hand Myrmidonen in Begleitung eines erfahrenen Magiers in die Krypta zu schicken. Sehr widerstrebend gibt sie zu, dass sie sicherlich genügend Einfluss und Geld besitzt, um das zu erreichen. Aber Linea fürchtet,

dass, wenn zu viele behördliche Stellen auf die Sache aufmerksam werden, man in der Tat Markador die Schuld an den Untoten zuschiebt. Sie wundert sich ohnehin, warum bisher niemand etwas in die Wege geleitet hat.

Was nun?

Die Helden sollten Linea serra Kouramnion mit gemischten Gefühlen verlassen. Es mag ihnen durchaus seltsam vorkommen, wie die Honoratin von ihrem Geliebten spricht. Lassen Sie der Gruppe ruhig ein paar Zweifel, ob Markador wirklich der harmlose Forscher ist, für den Linea ihn hält.

Geben Sie den Helden nur wenig Zeit, sich in Vinerata umzusehen. Linea drängt darauf zu handeln. Mit jeder Stunde, die verstreicht, kann die Situation für Markador schlimmer werden. Sollten die Helden den kurzen Einkaufsbummel nutzen, um sich in der Stadt umzuhören, können Sie ihnen noch folgende Informationen zuspielen:

● Über Markador serr Onachos weiß man hier nur wenig. Kaum jemand kennt den verschrobenen Forscher, der draußen in der Nekropole wohnt.

● Linea serra Kouramnion genießt einen hervorragenden, wenn auch etwas exzentrischen Ruf. Von ihrer bevorstehenden Hochzeit hat man gehört. Der Bräutigam ist jedoch den meisten unbekannt.

Spätestens am nächsten Tag sollten die Helden zur Nekropole aufbrechen. Des Nachts einen Friedhof voller Untoter aufzusehen sollte wohl auf keinen Fall zur Diskussion stehen.

Die Nekropole

Nur wenige Wegstunden außerhalb Vineratas liegt der Totenacker, auf dem die hochgeborenen Familien der Stadt seit unzähligen Generationen ihre Toten. Alles in allem misst das Gelände wohl 2 Millia in Länge und Breite. Eine vier Schritt hohe Umzäunung umgibt die gesamte Nekropole, und einzelne Teile des Geländes sind mittels Bambuswänden voneinander abgetrennt.

Nur die reichsten Familien können es sich leisten, die Gänge und Kammern innerhalb der Krypten weit genug ins Erdreich zu treiben, um so die Körper ihrer verstorbenen Ahnen lange zu konservieren. Einfache Lehmbauten stehen hier neben pompös aufgemachten Steingebäuden, die den Toten einen Palast als 'Wohnstätte' zur Verfügung stellen.

Vor allem die älteren Teile des Friedhofs sind teilweise schon längst von Dschungel und Sumpf überwuchert und zurückerobert worden. Orchideen wachsen zwischen den Grabsteinen und ganze Krypten sind teilweise in den morastigen Boden eingesunken. In den verlassenen Bauten nisten Vögel, das Gras ist teilweise kniehoch. In einigen kleineren Gräften können die Helden offene Sarkophage finden. Offensichtlich hat hier jemand die Toten aus ihren Gräbern entfernt.

Über allem thront eine zehn Schritt hohe Statue des Totengottes Nereton: ein Halbmond und ein Aasgeier mit ausgebreiteten Schwingen.

Durch die warmen Temperaturen vermodern die meisten Leichen sehr schnell, was zu einem permanenten leichten Verwesungsgeruch führt, der über dem gesamten Areal hängt wie eine Pestwolke.

Verlangen Sie *Selbstbeherrschungs-* und *Mut-Proben*, um das Verhalten der Helden bei der Untersuchung des Friedhofs zu ermit-



teln, vor allem in Anbetracht des Gestanks. Und Helden mit dem Nachteil Totenangst sollten in dieser Sequenz des Abenteuers große Probleme bekommen. Aber solange die Helden sich bei Tageslicht außerhalb der Krypten aufhalten, sind sie in jedem Fall in Sicherheit und können sich in Ruhe auf dem Friedhof umsehen. Sorgen Sie dafür, dass die Spieler unter keinen Umständen auf die Idee kommen, sich bei Nacht dort umzusehen. Denn ein Rückzug ins Tageslicht kann ihr Überleben sichern.

Sobald die Helden sich der riesigen Nereontstatue im Zentrum der Nekropole nähern, erblicken sie ein Grabmal, das fast die Größe eines zweistöckigen Hauses hat und das offensichtlich in jüngster Vergangenheit vom größten Schmutz und Bewuchs gereinigt wurde. Über dem Eingang wurde das Wappen des Hauses Onachos angebracht: ein weißes Stundenglas auf schwarzem Grund. Dies muss der Zugang zu Markadors 'Onachos' Räumen sein.

Ins Dunkel

Der Eingangsraum der Krypta wurde lediglich vom größten Unrat befreit. In seinem Zentrum steht ein Nereontschrein altertümlicher Bauart, dahinter führt ein tiefer Durchgang ins Innere des Gebäudes. Riesige Ahnentafeln an den Wänden des Raumes und auch der weiterführenden Gänge verweisen auf unzählige Tote, die hier wohl ihre letzte Ruhestätte gefunden haben. Jedoch scheint schon lange niemand mehr den Toten hier Respekt gezollt zu haben. Den Helden sollte schnell klar werden, dass sie hier vor dem Zugang zu weiträumigen unterirdischen Grabanlagen stehen.

Die Untoten

Wir haben an dieser Stelle bewusst auf einen Lageplan der unterirdischen Anlagen verzichtet. Hier ist Ihr meisterliches Fingerspitzengefühl gefragt. Der finstere BaLoa KeLéash hat die Toten der Nekropole aus ihren Gräbern geholt und zu einer schlagkräftigen Armee vereint. Ziel dieses Abschnitts ist es, den Helden nahezubringen, dass sie hier ohne weiteres nichts aus-

richten können. Sie benötigen mehr Informationen über Markadors Experimente und die Nekropole, bevor sie sich tiefer in die Gewölbe wagen können.

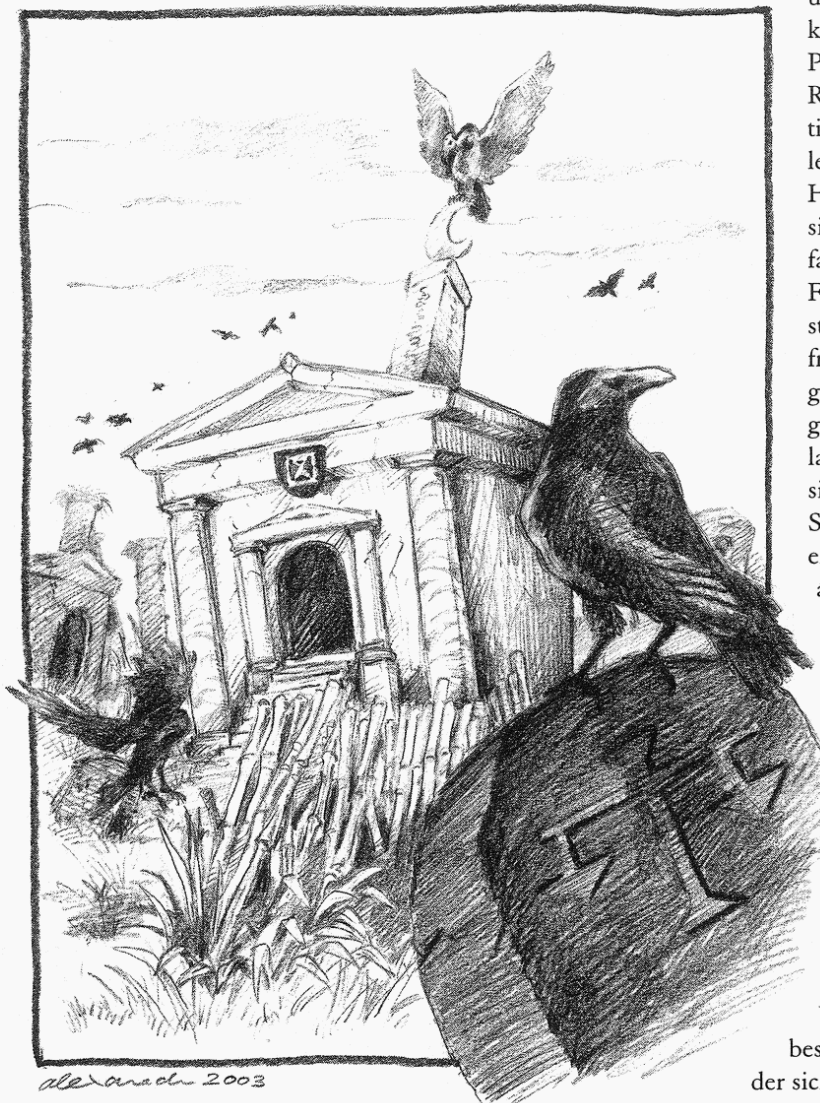
Sie haben als Meister mehrere Möglichkeiten. Wenn Ihre Spielgruppe Spaß am Erforschen finsterner Verliese hat, dann können Sie ihr einen langen und abenteuerlichen Abend beschern. Schöpfen Sie aus dem Vollen! Sie haben zwei Stockwerke zur Verfügung, die Sie nach Belieben mit Untoten, Fallen und anderen Dingen füllen können. Zeichnen Sie einen Plan und bestücken Sie die Räume mit allen Widerwärtigkeiten, die Ihnen einfallen. Wichtig ist nur, dass die Helden am Ende die Ausichtslosigkeit ihres Unterfangens erkennen.

Falls Sie den Handlungsstrang straffen wollen, konfrontieren Sie die Helden gleich am Anfang mit einem großen Trupp Untoter und lassen Sie sie erkennen, dass sie so nicht weiterkommen. Spieler mit einer ausdauernden Würfelhand können auch mehrere Stunden mit Zombies, Skelethorden und Schattenwesen beschäftigt werden, bevor sie die Sinnlosigkeit ihrer Bemühungen einsehen. Die Nekropole ist riesig und KeLéash ein hochrangiger Paktierer. Ihm und damit auch Ihnen stehen fast unbegrenzte Mittel zur Verfügung.

Wir halten die Variante für besonders stimmungsvoll, in der sich die Helden zuerst in ein paar Räumen ungestört umsehen können.

Lassen Sie sie auf Spuren der vergangenen Tage stoßen: getrocknetes Blut auf dem Boden, zerbrochene Waffen, ein Helm, zerstörte Teile von Markadors Gerätschaften und Wohnräumen. Dann erst sollten sie vereinzelt Untoten begegnen. Während die Helden sich noch über die ersten Siege über einzelne Zombies und Skelette freuen, beginnen sich tiefer im Innern der Krypta mehr Schatten zu bewegen und schlurfende Geräusche künden vom baldigen Eintreffen der untoten Verstärkung. Erst langsam erreicht das Gros der Kreaturen KeLéashs die obere Ebene der Krypta.

Viele nützliche Informationen zu Untoten finden Sie in MyMy S.116/117. Hier in jedem Fall die spieltechnischen Werte exemplarischer Gegner:





Die Mumie

Skelett

Knochenhand: **INI** 5+W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W+1 **DK** H
 Rostige Waffe: **INI** 6+W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP** 1W+3* **DK** N*
LeP 15 **AuP** unendlich **KO** 7 **RS** 0 **MR** 15
 Klingenwaffen richten gegen Skelette nur halben Schaden an.
 Stichwaffen sind wirkungslos.

Zombie

Knochenhand: **INI** 4+W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP** 1W+1 **DK** H
 Rostige Waffe: **INI** 5 **AT** 7 **PA** 6 **TP** 1W+3* **DK** N*
LeP 18 **AuP** unendlich **KO** 10 **RS** 0 **MR** 15
 Stich- und stumpfe Waffen sind gegen Zombies wirkungslos.
 Bei der ersten Begegnung mit Untoten ist eine MU-Probe +2 + evtl. Totenangst fällig, um nicht Angstabzüge von -2 auf alle Würfe zu erleiden.
 *) Sie können den Untoten auch nach Belieben andere Waffen geben, die dann auch anderen Schaden anrichten und über andere Distanzklassen verfügen. Wenn Sie wollen, tragen manche der Untoten auch alte Rüstungen mit entsprechendem RS.

Weiterhin können Sie die Helden auch mit Zombies jüngerer Datums konfrontieren. So sind Markadors Bedienstete und Lineas Söldner ausnahmslos KeLéashs Horde einverleibt worden.

'Frische' Zombies

Rostige Waffe: **INI** 7+W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W+2 bis 1W+4 **DK** N oder S
LeP 24 **AuP** unendlich **KO** 11 **RS** 0 bis 3 **MR** 15
 Stich- und stumpfe Waffen sind auch hier wirkungslos.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden in den Kämpfen gegen die Untoten viele Treffer mit niedriger TP-Zahl einstecken müssen. Auch ein Held mit hohem PA-Wert kann gegen drei bis vier Gegner mit 1W+2 TP schnell in Bedrängnis kommen. Auf diese Weise sinkt die LE der Helden langsam und sie haben genug Zeit, über eine Flucht nachzudenken. Schildern Sie, wie im Hintergrund weitere tote Körper gegen ihre Artgenossen drängen. Früher oder später muss den Charakteren ein Rückzug ins sichere Tageslicht als einzige Alternative erscheinen, denn die Untoten ertragen Sonnenlicht nicht und werden ihnen dort hin nicht folgen.

Sorgen Sie dafür, dass die Spieler nicht zu frustriert sind. Hier muss Vernunft vor Heldenmut gehen. Behalten Sie die LE der Helden möglichst ständig im Auge. Legen Sie ihnen dann den Rückzug nahe, wenn sie noch stark genug sind, um die Amaunir-Mumie zu besiegen. Untote sind langsam, rennenden Helden sollte es also nicht schwer fallen, den Ausgang zu erreichen. Natürlich könnte im entscheidenden Moment der rettende Gang von einer Gruppe Zombies versperrt sein und die Gruppe muss sich einen anderen Ausgang suchen. Sie sehen, bei der Gestaltung dieser Szene hängt viel von Ihrem meisterlichen Feingefühl ab. Wichtig ist nur, dass die Helden in der folgenden Szene noch zu einem Kampf in der Lage sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bald müsstet ihr das rettende Sonnenlicht erreicht haben. Dieser Gang führt zurück in die Krypta, durch die ihr dieses götterverlassene Labyrinth betreten habt. Nicht weit hinter euch könnt ihr die schlurfenden Schritte eurer Verfolger hören. Das Licht eurer Fackeln wirft gespenstische Schatten an die Wände. Schneller, nur noch um diese eine Ecke und dann seid ihr in Sicherheit.

Lassen Sie sich genau beschreiben, in welcher Reihenfolge die Helden rennen. Im Falle einer blinden Flucht wird der schnellste Charakter vorne laufen. Vielleicht deckt ein Kämpfer den Rückzug. Oder schnauft der langsame Magier hinter der Gruppe her? Eventuell ist auch jemand verletzt und kommt nur langsam nach. Wichtig ist nun, wer hinten läuft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(An den hintersten Helden gewandt:) Gehetzt siehst du dich um. Von euren Verfolgern ist nichts zu sehen. Hören könnt ihr sie zwar, aber es sieht so aus, als ob ihr es schaffen würdet. Doch was ist das? Eine Bewegung im Schatten, nur wenige Meter hinter dir. Irgend etwas ist dort im Dunkeln und kommt schnell näher. Du hast gerade noch Zeit, eine Warnung zu rufen, als dich die Kreatur mit einem Fauchen angreift.

KeLéash hat selbstverständlich mitbekommen, dass jemand versucht, in die Krypta einzudringen. Ebenso hat er bemerkt, dass sich die ungebetenen Gäste diesmal intelligenter anstellen als Lineas Söldner. Daher hat er einen seiner mumifizierten Diener entsandt, um der Sache ein Ende zu bereiten. Die Amaunir-Mumie lauert den Helden kurz vor dem Ausgang auf. Die Werte dieses Gegners finden Sie im **Anhang** auf S. 66. Sorgen Sie dafür, dass die Helden die Mumie genau zu Gesicht bekommen, bevor sie sie endgültig zu Nereton schicken.

Dies ist der letzte harte Brocken, bevor die Helden endlich wieder das erlösende Tageslicht sehen können. Ein schönes Ende für diesen Gegner wäre es, wenn die Helden ihn mit einem Trick um die letzte Gangbiegung ins Licht locken oder werfen könnten, um zu sehen, wie die Mumie in Flammen aufgeht. Jetzt gilt es nur noch, schnell soviel Abstand wie möglich zwischen sich und die Nekropole zu bringen, bevor die Nacht hereinbricht. Die Helden sollten aus diesem Kampf auf jeden Fall folgende Informationen mitnehmen können:

- Diese Mumie war stärker als alle anderen Gegner. Sie muss eine Art Anführer oder anderweitig wichtig gewesen sein.
- Es war zu Lebzeiten in jedem Fall ein Amaunir.
- Nach dem Tod der Mumie bleibt inmitten der Asche ein Amulett mit kryptischen Kratzspuren liegen. Verlangen Sie eine *Götter und Kulte*-Probe und erfragen Sie die übrig behaltenen Talentpunkte:
 5 TaP*: ein amaunisches Bestattungsamulett
 8 TaP*: Das Amulett wurde entweiht.
 10 TaP*: Es wurde im Namen Dya'khols entweiht.
 Diese Informationen kann eventuell auch später der BaLoa ShinKao geben, wenn die Helden ihm das Amulett zeigen.



Zurück zu Línea

Linea serra Kouramnion ist entsetzt über das, was die Helden zu berichten haben. Sie lässt einen Heiler kommen, der ihre Wunden versorgt, und bietet ihnen Quartier in der Villa an,

um sich erst einmal auszukurieren. Jeder Held regeneriert über Nacht 1W6+4 LeP.

Beschreiben Sie die Dunkelheit, die sich über Vinerata senkt, und entlassen Sie die Helden mit einem mulmigen Gefühl in einen unruhigen Schlaf.

Kapitel II – Verschlungene Pfade

In diesem Teil des Abenteuers geht es für die Helden hauptsächlich darum, die Geschichte des BaLoa KeLéash zu rekonstruieren. Letztendlich werden sie auf den derzeitigen BaLoa des Amaunir-Cirkels in Vinerata treffen. Wenn die Helden beweisen können, dass das alte Böse unter der Nekropole wieder erwacht ist, wird der BaLoa ihnen von KeLéash erzählen.

Gleichzeitig taucht in der Altstadt ein Abgesandter des Hauses Onachos auf. Terkamun val Onachos stellt Nachforschungen über die Ereignisse in Vinerata an und kommt zu dem falschen Schluss, dass Markador selbst für die Untoten verantwortlich ist. Der Gesandte rüstet daraufhin zum Gegenschlag gegen den vermeintlichen Paktierer. Die Helden müssen ihn nun von Markadors Unschuld überzeugen.

Kriegsrat

Am Morgen nach den Ereignissen in der Nekropole versammelt Línea serra Kouramnion die Helden im Garten der Villa, um über das weitere Vorgehen zu beraten. Zugleich erzählt sie ihnen von einem merkwürdigen Traum, den sie in dieser Nacht hatte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Guten Morgen, meine Freunde. Ich sehe, ihr habt euch einigermaßen von den gestrigen Ereignissen erholt. Bevor wir überlegen, was wir nun tun können, möchte ich euch etwas Seltsames erzählen. Ich hatte heute Nacht einen beunruhigenden Traum. Ich träumte von Markador. Ich sah ihn eingesperrt in eine Art gläsernem – oder kristallenem – Gefängnis. Um ihn herum waren überall durchsichtige Wände. Es schien, als versuche er mir etwas zu sagen, doch ich konnte seine Stimme kaum verstehen. Ich rief seinen Namen, aber er reagierte nicht. Dann sah es so aus, als ob er all seine Kraft zusammennehme und schließlich konnte ich seine Stimme für kurze Zeit verstehen. Er sagte:

‘Was ein Band zwischen zwei Seelen werden sollte, wurde zum Kerker für eine.

Der Tote, der nicht begraben wurde, wandelt wieder.

Der Garten der Vögel führt zur Wahrheit.

KeLéash wird dir die Tür öffnen.’

Was genau diese Worte bedeuten, weiß ich nicht, aber ich bin überzeugt, dass Markador noch lebt und dass er mir auf diese Weise etwas mitteilen wollte ... und dass er keine Schuld an den Geschehnissen trägt.”

Markador ist es gelungen, über den Seelenkristall (s. **Anhang** auf S. 66) Kontakt zu Línea aufzunehmen. Die erste Zeile des Traum bezieht sich natürlich auf den Seelenkristall. Sie und Líneas Hinweis auf ein gläsernes Gefängnis sollte den Helden weiterhelfen, wenn sie schließlich auf Markadors besessenen Körper treffen. Der Tote, der nicht begraben wurde, ist KeLéash, der einzige Tote in der Nekropole, der dort nicht rituell bestattet wurde. Der ‘Garten der Vögel’ ist ein Hinweis auf den Amaunir-BaLoa ShinKao sowie den Ort, an dem er zu finden ist – das Arboretum. Die Helden könnten annehmen, dass KeLéash eine Person ist, die ihnen weiterhelfen kann. Tatsächlich ist es jedoch die Kenntnis dieses Namens, die die Amaunir überzeugen wird, den Helden zu helfen.

Línea kann zu den Teilen von Markadors Nachricht folgende Informationen liefern:

- Über das Band der Seelen oder ein Gefängnis weiß sie nichts. Sie vermutet, dass mit dem Band ihre und Markadors Hochzeit gemeint ist.

- Ein ‘Garten der Vögel’ ist ihr unbekannt.

- KeLéash klingt nach einem amaunischen Namen, sie kennt jedoch niemanden, der so heißt.

Die Informationssuche wird die Helden an verschiedene Orte Vineratas führen. Da gleichzeitig zwei andere Handlungsstränge in Kraft treten, nämlich das Erscheinen des Onachos-Gesandten Terkamun val Onachos und KeLéashs Auftrag an die Mumien, die Helden zu töten, haben wir die Ereignisse dieses Kapitels in Baukastenform für Sie vorbereitet. Zuerst stellen wir Ihnen mögliche Aktionen der Helden dar, anschließend die Pläne KeLéashs sowie das Vorgehen des Terkamun val Onachos. Die Reihenfolge der Szenen und das Ineinandergreifen der handelnden Personen ist stark vom Vorgehen Ihrer Heldengruppe abhängig. Aber keine Sorge! Wir geben Ihnen ein paar Leitfäden in Form von exemplarischen Szenen an die Hand, die Ihnen das Zusammenführen der Handlungsstränge erleichtern wird.

Spurensuche

Für die Helden gibt es nun mehrere Möglichkeiten, was sie unternehmen könnten.

- **Informationen über die Nekropole sammeln:** Alte Dokumente zur Geschichte des Friedhofs können im Stadtarchiv eingesehen werden. Als Honoratin kann Línea den Helden Zugang zum Archiv verschaffen. Dort lassen sich mittels eintägiger Recherchearbeit und einer *Lesen*



und Schreiben-Probe (Gemein-Imperial) folgende Informationen ermitteln:

1 *TaP**: Die Nekropole dient seit mindestens 2.000 Jahren als Begräbnisstätte der Optimatenfamilien Vineratas. Die Optimatengeschlechter setzen sich in der Stadt traditionell aus menschlichen Familien zusammen.

3 *TaP**: Vor ca. 300 Jahren gab es offensichtlich einen Aufruhr in der Nähe der Nekropole. Die Brajanggarde musste ausrücken und eine Menschenmenge auflösen. Es gab Tote und Verletzte.

5 *TaP**: Der Aufruhr bei der Nekropole scheint seinen Ursprung im Amaunir-Viertel *Inshayon* gehabt zu haben.

8 *TaP**: In den folgenden Wochen wurden mehrere Amaunir von der Brajanggarde daran gehindert, in die Nekropole einzudringen und 'Grabschändungen' zu begehen.

Die Helden sollten in jedem Fall zu dem Schluss kommen, dass des Rätsels Lösung irgendwo bei den Amaunir Vineratas zu finden sein muss. Falls keiner der Helden des Lesens (Gemein-Imperial) fähig ist, wird Linea selbst sich an den Recherchen beteiligen.

● **Den Garten der Vögel suchen:** Innerhalb kürzester Zeit lässt sich feststellen, dass es in oder um Vinerata herum keinen solchen Ort gibt. Es gibt jedoch in der Stadt einen Händler, der mit exotischen Tieren handelt. Linea hat des öfteren von ihm Ziervögel für Feste gemietet. Der Mann, ein älterer Neristu namens Ilchanu, kann den Helden mitteilen, dass er alle seine Vögel von einem Züchter aus dem Amaunir-Viertel *Inshayon* bezieht. Dieser könnte eventuell etwas über einen solchen Ort wissen. Der Name des Züchters ist ShinKao. Ilchanu kann den Helden die Adresse geben.

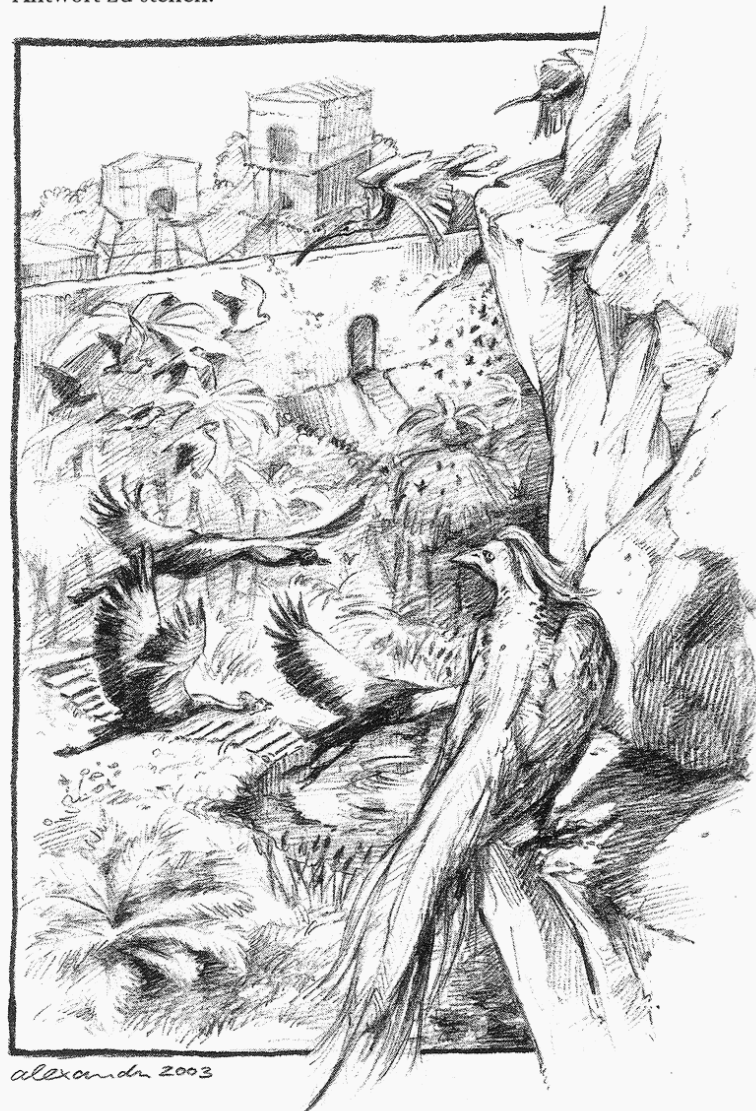
● **Informationen über einen Amaunir namens KeLéash bzw. die Amaunir-Mumie suchen:** Die Helden könnten versuchen, Kontakt zum örtlichen Amaunir-Cirkel aufzunehmen. Egal, welchen Weg die Helden wählen, letztendlich werden sie alle Spuren ins Amaunir-Viertel bzw. zum Haus des Vogelzüchters ShinKao führen. Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe am zweiten oder dritten Tag der Nachforschungen dort eintrifft.

Inshayon

Der Stadtteil, der hauptsächlich von den Amaunir bewohnt wird, sieht aus, als hätte ein Kind überdimensionale Bauklötze verstreut. Würfelförmige Bauten türmen sich mehrere Ebenen hoch übereinander, für Außenstehende scheinbar ohne System angeordnet und erbaut. Schmale Brücken und Stege, auf denen sich die Amaunir ohne Schwierigkeiten bewegen, spannen sich viele Schritt über dem Erdboden und verbinden die Wohnblocks miteinander. Machen Sie den Helden klar, dass es für Amaunir kein Problem ist, 9 Spann über dem Boden auf einem 1 Schritt breiten Pfad zu spazieren. Menschliche Helden, vor allem solche mit dem Nachteil *Höhenangst*, sollten durch Gewandtheits- oder Mut-Proben beweisen, dass sie keine Probleme mit schmalen und geländerlosen Planken in größerer Höhe haben. Nicht-Amaunir werden zwar beobachtet, jedoch nicht feindselig oder abweisend behandelt. Allenfalls machen sich die Amaunir über die 'tollpatschigen' Glatthäute lustig, die so unbeholfen über die Stege balancieren. Die Helden können in der größten Taverne Inshayons, dem 'Min-Taosa'

(Amaunial für 'Dunkle Höhle für Viele') nach den Mumien oder einem Amaunir namens KeLéash fragen. Die einfachen Amaunir werden zu beiden Sachverhalten nichts wissen. Gönnen Sie den Helden eine Szene in einer typischen Amaunir-Kneipe, die auf prüde Charaktere gelinde gesagt nur skandalös wirken kann.

Die Fragen der Helden werden die Aufmerksamkeit der Amaunir um den BaLoa ShinKao auf sich ziehen. Stellt ein Amaunir unter den Helden den Kontakt her oder gehen die Helden freundlich und mit Respekt vor, so wird man sie höflich an ShinKao verweisen. Sind die Helden brüsk oder zu unhöflich, werden nach einiger Zeit ein paar kräftige Amaunir mit Krummsäbeln und Friedensstiftern auftauchen, die wissen wollen, warum die Helden so viele Fragen stellen. Sie fordern die Helden auf, sie zu ShinKao zu begleiten, um diesem Rede und Antwort zu stehen.



Das Haus des BaLoa

Auf einer der obersten Ebenen Inshayons liegt das Arboretum – der Garten des BaLoa des Amaunir-Cirkels von Vinerata. Es handelt sich um ein großes Haus mit einem riesigen Innenhof. Die Helden werden, je nachdem auf welchem Weg sie hierher gelangt sind, mehr oder minder bewacht in den Hof eskortiert.



Der Innenhof des Gebäudes entpuppt sich als Garten von unglaublicher Pracht. Von einer 4 Schritt hohen Felsformation ergießt sich ein Wasserfall in einen kleinen künstlichen See. Riesenfarne, bunte Orchideen und andere exotische Pflanzen beherrschen jeden Winkel des Arboretums, und der Gesang unzähliger Vögel erfüllt die Luft. Vor allem die Vögel sind es, die zu der einzigartigen Szenerie beitragen – schillernde Farben und buntes Gefieder, wohin das Auge blickt. Alle Arten von Sing- und Ziervögeln des zentralen Myranor sind hier zu finden. Eine *Tierkunde*-Probe +4 gibt Auskunft darüber, dass es sich hier um eine sehr bemerkenswerte Zucht handelt.

ShinKao

Der BaLoa hat sich ganz den Elementen Humus und Luft verschrieben. So hat er diesen Garten auf dem Dach Vineratas erschaffen und hält ihn am Leben. ShinKao ist zwar das religiöse Oberhaupt der Amaunir Vineratas, im bürgerlichen Leben jedoch ein auch weit über die Grenzen der Stadt hinaus bekannter Vogelzüchter. Der ältere Amaunir mit dem grau-silbernen, halblangen Fell strahlt eine beeindruckende Ruhe und Gelassenheit aus. Er hört sich bereitwillig an, was die Helden zu sagen haben, und überlegt seine Antworten genau. Spätestens jetzt sollte den Helden klar werden, dass sie den Garten der Vögel bereits gefunden haben und somit dem Geheimnis auf der Spur sind. Je respektvoller die Helden ShinKao behandeln, desto eher ist er geneigt, Informationen preiszugeben. Wenn die Helden nach einer Person namens KeLéash fragen, wird er zunächst wissen wollen, was sie von diesem wollen. Wenn sie ihm schlussendlich von den Amaunir-Mumien erzählen oder ihm gar das Amulett der zerstörten Mumie aushändigen, stößt der BaLoa einen tiefen Seufzer aus, lässt für einen Moment die Schultern hängen, und beginnt schließlich zu erzählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“KeLéash ... Es gab ... gibt wohl tatsächlich eine Person dieses Namens. KeLéash war einst mein Vorgänger in diesem Amt. Das ist jedoch viele Jahrhunderte her. Ja, er war BaLoa dieses Cirkels, wie ich heute. Sein Element war Humus, und er war in seiner Jugend ein begnadeter Heiler. So groß war seine Heilkunst, dass ihm alle einredeten, er sei wohl in der Lage, selbst den Tod zu besiegen. KeLéash war auch ein ehrgeiziger Mann. Und so strebte er danach, genau das zu tun. Auf seiner Jagd nach dem ewigen Leben, dem Ende allen Sterbens, geriet er in die Fänge einer finsternen Wesenheit. Unter den optimatischen Magiern ist sie als Dya'khol bekannt. Sie ist das Nichts, Un-Leben, Zerfall, das nicht greifbare Ende allen Seins. Ihre Diener sind die Untoten, die ruhelosen Seelen. Sie ist das absolute Gegenteil des lebensspendenden ewigen Humus. Als KeLéash glaubte, an die Grenzen der Heilkunst gestoßen zu sein, suchte er Wissen beim Tod – und verlor sich darin. Amaunir verschwanden, und es hieß, KeLéash erwecke die Toten in seinem Refugium wieder zu neuem, unheiligem Leben. Sein Schüler RaLau genoss bei den Amaunir des Cirkels hohes Ansehen. Er versuchte immer wieder, seinen Mentor

von diesem falschen Weg abzubringen. Auch in der Gemeinde wurden immer mehr Stimmen laut, dass KeLéash nicht länger BaLoa sein solle, doch RaLau beruhigte die Leute. Er versprach noch ein letztes Mal mit KeLéash zu reden. Doch sein Meister bereitete sich längst auf sein größtes Werk vor. An dem Ort in Vinerata, der dem Tod am nächsten war, der Nekropole, wollte er seiner Herrin ein großes Geschenk machen. Er hatte sechs kräftige Amaunir in seine Gewalt gebracht und opferte sie seiner finsternen Göttin. Er mumifizierte ihre Körper und hoffte auf die Gunst Dya'khol als Dank für ihre Seelen. RaLau traf an der Spitze der aufgebrachten Amaunir bei der Nekropole ein. Die dummen Brajangardisten dachten, sie wollten ihre Gräber schänden oder etwas gegen ihre heilige Oktade unternehmen. Während die Gardisten versuchten, die Amaunir aufzuhalten, gelang es RaLau, in die große Krypta einzudringen. Er stellte seinen Meister zur Rede und musste erkennen, dass dessen Seele unrettbar verloren war. Dya'khol war im Begriff, sein Flehen zu erhören. RaLau hatte sich dem Element des Feuers verschrieben. Er wusste, dass er KeLéash im Kampf nicht besiegen konnte, und so brachte er mit elementarer Macht die Krypta zum Einsturz. KeLéash wurde mitsamt den Mumien unter den Trümmern begraben. In der Folgezeit versuchten einzelne Amaunir immer wieder, in die Nekropole einzudringen und sich Gewissheit über das Schicksal KeLéashes zu verschaffen. Doch die Brajangarden bewachten den Friedhof scharf. Es gelang nie, endgültige Klarheit in diese letzten Augenblicke zu bringen. RaLau wurde der neue BaLoa. Er gab die Geschichte an seinen Schüler weiter und dieser wiederum an seinen und so weiter. Bis zu mir. Seit Hunderten von Jahren haben wir nichts Auffälliges auf der Nekropole bemerkt, und die Geschichte KeLéashes schien mir nur das Beispiel für einen hochmütigen BaLoa und somit ein Lehrstück vom Meister an den Schüler, was geschehen kann, wenn sich ein BaLoa zu wichtig nimmt. Die Optimaten haben die Krypta wieder aufgebaut und KeLéashes Geschichte geriet in Vergessenheit. Doch jetzt glaube ich, dass Dya'khol in den letzten Augenblicken die Bitten ihres Dieners erhört haben muss. Irgendwie hat KeLéashes Geist die Zeit überdauert und Dya'khol hat ihm zu seiner Rache verholfen.”

Damit kennen die Helden nun die Geschichte des untoten BaLoa. Ihnen sollte klar werden, dass nicht Markador, sondern KeLéash hinter den Untoten steckt. Was sie mit diesen Informationen anfangen, hängt stark von den Ereignissen der letzten Tage und den Begegnungen mit den Mumien und Terkamun val Onachos ab. Auf die Frage, ob ShinKao den Helden helfen kann, KeLéash zu vernichten, antwortet der BaLoa zögerlich, dass weder er noch seine Männer für den Kampf mit den Untoten genügend gerüstet sein. Unter dem Erdboden in der Krypta sind seine Kräfte des Humus und der Luft ohnehin stark eingeschränkt. Die Helden müssen also einen anderen Weg finden.



Unheimliche Verfolger

In der Zwischenzeit erkennt KeLéash, dass die Zeit für ihn langsam knapp wird. In wenigen aufeinanderfolgenden Tagen haben Linea, die Helden und Terkamun val Onachos die Ruhe der Krypta gestört. Nachdem er die Untoten als Wächter abgestellt hatte, hat er begonnen, seine Kräfte zu regenerieren. Jetzt, da er sich wieder ganz in dieser Existenzebene befindet, kann er über einen Großteil seiner alten Macht verfügen. Er ist mit dem Körper Markadors nicht zufrieden. Diese 'haarlose Hülle' erscheint ihm schwächlich und ungeeignet. Daher versucht er, seinen alten Körper, der noch immer in einer Höhle unter der Krypta begraben liegt, wieder in Besitz zu nehmen. Dies ist jedoch ein langwieriger und kraftraubender Prozess für den Untoten. Um sich mehr Zeit zu verschaffen, schickt er seine Diener, die verbleibenden Mumien, auf die Jagd nach den Störenfrieden.

Aus Markadors privaten Aufzeichnungen konnte er die Identität Linea serra Kouramnions ermitteln. Dort sollen die Mumien mit der Jagd beginnen.

In der ersten Nacht, unmittelbar nach dem Terkamun val Onachos die Villa Lineas wieder verlassen hat (s.u.), schleicht sich eine der Mumien auf das Gelände. Während die Helden und Linea das weitere Vorgehen beratschlagen, belauscht KeLéash durch die Sinne der Mumie das Gespräch. Dann greift der Untote schlagartig aus dem Dunkel heraus an. Mittels einer *Gefahreninstinkt*- oder *Sinnenschärfe*-Probe +5 kann einer der Helden noch rechtzeitig einen Schatten am Fenster wahrnehmen, bevor die Mumie durch das Glas hindurch Linea angreift. Sobald der Untote im direkten Gefecht zu unterliegen droht,

flüchtet er in den weitläufigen Garten der Villa und versucht, die Helden dort zu trennen und einzeln aus dem Hinterhalt zu töten.

KeLéash beobachtet das Geschehen durch die Augen der Mumie. Wenn möglich, wird die Mumie versuchen zu fliehen. Falls es den Helden hier gelingt, eine weitere der Mumien zu vernichten, haben sie es im Finale nur noch mit vier dieser besonders

hartnäckigen Gegner zu tun. In jedem Fall kennt KeLéash nun die Pläne der Helden und wird versuchen, sie zu vereiteln. Wo auch immer die Helden sich ab jetzt abends oder nachts aufhalten, wird sich eine der Amaunir-Mumien an ihre Fersen heften. KeLéash ist jedoch nicht mehr so dumm, das Unleben seiner Diener noch einmal so leichtfertig zu riskieren. Falls sich eine günstige Gelegenheit ergibt, werden die Untoten aus dem Hinterhalt angreifen und sich über die Dächer wieder zurückziehen. Lediglich wenn die Helden ihn ausgerechnet nachts zum Haus ShinKaos führen, wird KeLéash sich zu einem erneuten Frontalangriff entschließen. Er wird zwei Dienern den Angriff auf das Arboretum befehlen. In diesem Fall wehrt sich ShinKao mit dornenbewehrten Ranken, die aus dem Boden sprießen. Außerdem werden die Mumien



alexander 2003

von den unzähligen Vögeln des Arboretums attackiert, und ShinKao kann drei Amaunir zu Hilfe rufen, die wenig später eintreffen.

Amaunir-Wächter

Serovermesser: INI 12+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N
LeP 25 AuP 30 KO 12 RS 2 MR 5

ShinKao sollte den Kampf auf jeden Fall überleben, daher haben wir für ihn auch keine Werte angegeben. Spätestens wenn eine weitere Mumie vernichtet ist, wird KeLéash die verbleibende zur Flucht veranlassen.



Terkamun val Onachos

Das Haus Onachos mag einen zweifelhaften Ruf im Imperium haben, doch gerade weil seine Angehörigen als Nekromanten und Geisterbeschwörer ständig mit einem wachsamem Auge von den anderen Häusern beobachtet werden, sind sie um so mehr darauf bedacht, Fehlritte einzelner Mitglieder schnell und auf eigene Faust zu ahnden. Die Helden und Linea serra Kouramion sind nicht die einzigen, die das Auftauchen der Untoten auf der Nekropole bemerkt haben – und nicht die einzigen, die von der Anwesenheit Markadors serr Onachos' auf dem Friedhof wussten. So hat es sich mittlerweile auch zu den Oberen des Hauses Onachos herumgesprochen, dass in den Labors eines ihrer Mitglieder etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Man hat beschlossen, den erfahrenen Terkamun val Onachos nach Vinerata zu entsenden, damit dieser den Ereignissen nachgehen und gegebenenfalls das fehlgeleitete Mitglied der Familie zur Rechenschaft ziehen kann.

Mehr zur Person Terkamun und zu den Mechanismen dieses umstrittenen Optimatenhauses finden Sie im **Anhang** ab Seite 66. Hier soll nur das Vorgehen des Abgesandten beschrieben werden.

Terkamun trifft am Tag, nach dem die Helden versucht haben, in die Krypta einzudringen, in Vinerata ein. Zunächst beschließt er, alleine die Nekropole zu erkunden, und muss, ebenso wie die Helden, die Erfahrung machen, dass ein Eindringen ohne weiteres nicht möglich ist. Er schickt Nachricht an seine Vorgesetzten und bittet um Entsendung einiger erprobter Gardisten. Diese sogenannten *Erlöser*, ausgebildete Kämpfer des Hauses Onachos, die auf den Kampf gegen Untote vorbereitet sind, sollen ihm helfen, das offensichtliche Übel auszurotten. Bis zu ihrem Eintreffen wird es jedoch 2 bis 3 Tage dauern. In dieser Zeit versucht der Gesandte, Nachforschungen zur Person Markadors anzustellen.

Noch am Abend des ersten Tages in Vinerata wird er Linea in ihrer Villa aufsuchen. Vermutlich sind auch die Helden zu diesem Zeitpunkt von ihrem ersten Recherchetag zurück. Terkamun wird unter Protesten der Dienerschaft Einlass in die Räumlichkeiten Lineas erzwingen und ein Gespräch unter vier Augen mit ihr verlangen. Lassen Sie die Helden ruhig rätseln, was der unheimliche Fremde will. Nachdem er gegangen ist, erzählt Linea den Helden, was Terkamun wissen wollte:

- Markador hat ihr mehrfach vom rigorosen Durchgreifen seines Hauses gegen Paktierer erzählt. Genau deswegen wollte Linea so wenig Aufsehen wie möglich bei der Rettung ihres Zukünftigen erregen.

- Nun ist eingetreten, was sie befürchtet hat. Terkamun val Onachos ist im Auftrag seines Hauses in Vinerata, um eine eventuelle Verfehlung Markadors zu untersuchen.

- Er war bereits in der Krypta und hat die Untoten gesehen. Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig darüber nachdenken, wie es dem Abgesandten allein gelingen konnte, den Untoten zu entkommen. Immerhin hatten sie selbst große Schwierigkeiten.

- Linea hat ihm von Markadors großem Experiment und den Mumien erzählt. Terkamun hat darauf jedoch nicht reagiert.

- Sie weiß nicht, was der Abgesandte nun vorhat hat. Er hat ihr

allerdings mitgeteilt, dass er in der noblen Herberge *Horassaal* zu erreichen ist, falls sie ihm noch etwas zu sagen hat.

Nach dem Besuch Terkamuns sollte bei den Helden in jedem Fall ein ungutes Gefühl verbleiben.

Einen Tag später sucht Terkamun Linea noch einmal auf, um ihr mitzuteilen, dass er durch seine Recherchen zu dem Schluss gekommen ist, dass Markador wohl einen Pakt mit Dya'khol eingegangen ist. Er erwarte in den nächsten Tagen eine Gruppe kampferprobter Krieger, mit denen er vorhat, "Markador und seine Schergen vor das ewige Gericht Neretons zu bringen". Er teilt Linea mit, dass sie sich bis zur endgültigen Klärung der Zusammenhänge in Vinerata aufzuhalten habe.

Nun ist es wichtig, dass die Helden ihre Antipathie dem Abgesandten des Hauses Onachos gegenüber überwinden. Er und seine Krieger stellen den einzigen Weg dar, wie sie in die Nekropole eindringen können. Terkamun muss überzeugt werden, dass Markador unschuldig ist, oder zumindest an dessen Schuld zweifeln. Wenn die Helden ihn aufsuchen, hört er sich an, was sie vorzubringen haben, verlangt jedoch Beweise für die Aussagen der Helden. Dazu bieten sich mehrere Möglichkeiten an:

- Man kann ihm die Dokumente aus dem Stadtarchiv vorlegen.

- Wenn die Helden in diesem Teil des Abenteuers eine der Mumien vernichten konnten, könnte man Terkamun die Überreste zeigen.

- Am effektivsten wäre es sicherlich, Terkamun val Onachos mit dem BaLoa ShinKao zusammenzubringen, damit dieser ihm von KeLéash erzählen kann. Dazu ist jedoch einiges an Überzeugungsarbeit notwendig. ShinKao ist nämlich gar nicht begeistert von der Idee, sich mit dem Abgesandten zu treffen.

Terkamun val Onachos ist kein blindwütiger Inquisitor, sondern vernünftigen Argumenten gegenüber durchaus aufgeschlossen. Wenn die Helden auf den Abgesandten mit eindeutiger Ablehnung reagieren und ihn als Feind betrachten, benutzen Sie einmal mehr Linea als 'Notbremse'. Sie wird zögerlich eine Zusammenarbeit mit Terkamun vorschlagen. In jedem Fall wird sich der Optimat schließlich zu folgender Entscheidung durchringen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Meine Aufgabe hier ist es, zu verhindern, dass die wieder auferstandenen Toten den Lebenden Schaden zufügen. Dazu muss das Übel, das hinter allem steckt, vernichtet werden. Ein Übergreifen der Plage auf die Stadt muss unter allen Umständen verhindert werden. Es scheint mir, als ob dieser Markador in seinem Wahn einen Pakt mit dem Dunkel eingegangen ist oder zumindest für die Ereignisse in irgendeiner Form verantwortlich ist. Dennoch sind die Argumente, die ihr vorgebracht habt, schlüssig. Daher habe ich mich zu folgendem Vorgehen entschlossen: Morgen treffen Kämpfer meines Hauses in Vinerata ein. Mit ihnen werde ich in die Krypta vordringen und den Schuldigen stellen. Ihr werdet mich begleiten. Wenn wir letztendlich diesen untoten Amaunir stellen, werde ich



ihn genauso vernichten, wie ich einen Abtrünnigen meines Hauses vernichtet hätte. Wenn wir jedoch im Zentrum der Nekropole auf Markador treffen, werde ich ihn als den Verräter richten, der er ist. Morgen zur Mittagsstunde werden wir wissen, was dort vor sich geht.”

Terkamun val Onachos lässt sich von den Helden in seine Pläne nicht hineinreden. Er wird sie als Beobachter mitnehmen

und abwarten, was er im Zentrum der Nekropole findet. Wenn die Charaktere zu diesem Zeitpunkt bereits zur Sprache bringen, dass Markador eventuell auf irgendeine Weise unter der Kontrolle KeLéashs stehen könnte, so denkt Terkamun einen Moment nach und beschließt dann, diesen Aspekt in seine Pläne mit einzubeziehen.

Die Helden haben nun noch eine Nacht Zeit sich auszuruhen und eventuelle Vorbereitungen zu treffen, bevor sie erneut zur Nekropole aufbrechen.

Kapitel III – Zurück in die Gräber

Die Helden werden schließlich in Begleitung des Onachos-Abgesandten ein letztes Mal die Krypta betreten. Dort befreien Sie Markadors Seele aus dem Kristall und vernichten den unto-ten BaLoa KeLéash.

Die Ruhe vor dem Sturm

Terkamun val Onachos trifft sich am Morgen des folgenden Tages mit den Charakteren. Mittlerweile sind auch die Erlöser eingetroffen, eine grimmig dreinblickende Gruppe von acht Krieger in Lederpanzern, die mit knöchernen Verstärkungen versehen sind. Jeder von ihnen trägt einen Schild, eine große Axt und einen Streitkolben.

Terkamun rät den Helden, sich im Hintergrund zu halten und zu warten, bis sie das Zentrum des Bösen erreicht haben. Je nach Temperament ihrer Heldengruppe kann dies noch Anlass zu heftigen Diskussionen geben.

Linea besteht darauf, die Gruppe zu begleiten, und sie wehrt alle Versuche ab, sie dazu zu bewegen, in der Villa zu bleiben. Sie verschwindet in ihren Gemächern und erscheint kurze Zeit später, gerüstet in einen Lederpanzer und mit einem Schwert bewaffnet.

Zurück zur Nekropole

Auch dieses Mal findet der Vorstoß gegen Mittag statt. Man kann sich also im Notfall ins Tageslicht zurückziehen. Die Nekropole bietet sich den Helden genauso dar wie bei ihrem letzten Besuch. Terkamun hat aber mittlerweile veranlasst, dass das Gebiet von einigen Myrmidonen abgeriegelt wird. Diese lassen die Gruppe schweigend passieren.

Die Krypta

Markadors Labor liegt in der untersten Ebene der Krypta. Terkamun val Onachos findet den Weg dorthin mit traumwandlerischer Sicherheit. Er hat sich mittlerweile in der Stadt eingehend mit den Plänen der Anlage vertraut gemacht, so dass er weiß, welchen Raum Markador für seine Experimente ausgewählt hat.

KeLéash wird der Gruppe die geballte Macht seiner untoten Diener entgehen schicken, nur die verbleiben-

den Mumien hält er noch zurück. Die Erlöser werden versuchen, die Gruppe abzuschirmen und die Hauptstreitmacht der Untoten abzufangen. Terkamun setzt seine Kräfte nur vorsichtig ein. Er will sie für die Konfrontation gegen den Verursacher der Plage sparen. Wenn Sie die Handlung straffen wollen, beschreiben Sie, wie Terkamun und die Erlöser souverän gegen die Untoten vorgehen. Die Krieger setzen gegen die Zombies ihre Äxte und gegen die Skelette die Streitkolben ein. Der furchterregende Anblick der Leichen scheint sie in keiner Weise zu ängstigen. Schonen Sie die Kräfte Ihrer Helden, sie werden sie noch brauchen.

Wenn Sie möchten, können Sie das Vordringen in die Tiefen der Krypta jedoch auch ausspielen. Lassen Sie die Helden ruhig ein paar der lebenden Toten zur ewigen Ruhe schicken und den Onachos-Schergen damit beweisen, dass sie ebenso gut kämpfen können wie diese. Linea wird sich nur im äußersten Notfall an den Kämpfen beteiligen. Die spieltechnischen Werte der Untoten finden Sie in **Kapitel I** auf Seite 56.

Erlöser (Krieger des Hauses Onachos)

Axt und Schild: **INI 12+W6 AT 11 PA 16 TP 1W+4 DK N**
Streitkolben und Schild: **INI 12+W6 AT 11 PA 16 TP 1W+4 DK N LeP 37 AuP 55 KO 13 RS 3 MR 7**

Alle Erlöser sind immun gegen Angsteffekte durch den Anblick von Untoten.

Das Herz des Bösen

In der zweiten Ebene unter der Erde stoßen die Helden und der Abgesandte auf Markadors ehemaliges Labor, mittlerweile von KeLéash zu einem Ritualplatz zur Beschwörung der Kräfte Dya'khols umgewandelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser große Raum mit einer fast 3,5 Schritt hohen Decke mag wohl einst als Begräbnisstätte für einen hochrangigen Optimaten gedient haben. Dann wurde er jedoch zu einem Labor umgebaut. Lange Tische längs der Wände zeugen



nach wie vor von den Experimenten, die der Nekromant hier durchgeführt hat.

In jüngster Zeit ist der Raum zum Zentrum der finsternen Beschwörungen in der Nekropole geworden. Ein mit Knochenstaub auf den Boden gemaltes, verschlungenes Symbol dominiert den gesamten Raum. Leuchtende Mechaba-Steine aus der Narkramar hüllen ihn in ein fahles weißes Licht. Die Tische sind bedeckt mit den widernatürlichen Paraphernalia der Dya'khol. Schädel und Knochen liegen neben toten Raben und Geierfedern, auf einem dreibeinigen Gestell ruht ein großer, weißer, fast durchsichtiger Kristall, der in regelmäßigen Abständen zu pulsieren scheint. In der hinteren Wand des Raumes klafft ein großes Loch, als hätte jemand versucht, dort mit Gewalt einen Gang anzulegen.

„Langsam bin ich diese ständigen Störungen leid. Da ihr ja nun alle zusammen hier eingetroffen seid, kann ich euch also nun auch alle gleichzeitig der dunklen Ewigkeit Dya'khol's opfern. Eure Seelen sollen mit Dankbarkeit angenommen werden.“

In der Mitte des Raumes steht, umringt von etwa einem Dutzend Untoter, ein großer schlanker Mann mit langen dunklen Haaren. Er ist in eine einfache schwarze Laborrobe gehüllt und hält ein gezacktes Opferrmesser in der Hand – Markador serr Onachos!

Geben Sie den Helden nur kurz Zeit, über die Situation nachzudenken. Ihnen sollte klar sein, dass es sich unmöglich um den echten Markador handeln kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen kurzen Moment scheint die Zeit stillzustehen. Hinter Terkamun val Onachos knöcherner Triopta ertönt ein fast schön resignierendes: „Nun denn: Im Namen des ehrwürdigen Hauses Onachos verstoße ich dich, Markador serr Onachos, aus den Reihen der Familie. Ich bin dein Totengericht. Stirb, Paktierer!“

Gleichzeitig setzen sich die Untoten in Bewegung. Die verbleibenden Soldaten aus Terkamuns Gruppe versuchen sie aufzuhalten, während der Optimat den vermeintlichen Paktierer attackiert. KeLéash in Markadors Körper wird sich ebenfalls zuerst dem Abgesandten des Hauses Onachos zuwenden, den er für den Anführer und somit den gefährlichsten Gegner hält. Spätestens jetzt sollte den Helden klar werden, dass der Kristall das gläserne Gefängnis aus Lineas Traum ist. Wenn die Helden diesen Zusammenhang nicht von sich aus erschließen, macht Linea sie von sich aus darauf aufmerksam. In unmittelbarer Nähe des Kristalls spürt sie Markadors Aura in dem Seelengefäß.

Erlöser und Untote sind zur Genüge miteinander beschäftigt und verwandeln den großen Raum in ein richtiges Durcheinander. Während ein Teil der Helden versucht, inmitten des Kampfgetümmels den Kristall zu erreichen, sollte ein anderer Teil versuchen, Terkamun davon abzuhalten, Markadors Körper

zu töten. Der Besessene und der Onachos-Abgesandte gehen mit Schattententakeln und fliegenden Knochensplittern aufeinander los. Für Helden, die sich einzumischen wollen, besteht die Gefahr, von beiden Seiten verwundet zu werden.

Schattententakel: **INI 7+W6 AT 14 PA 2 TP 1W+4 DK HNS LeP 5** (nur durch Magie zu verletzen)

Knochensplitter: **INI 7+W6 FK 13 TP 2W+2**

Markador und Terkamun verfügen über Schutzzauber, die die Effekte der Zauber schwächen oder abblocken.

Da die Untoten den Erlösern zahlenmäßig überlegen sind, stellen sich den Helden immer wieder einzelne Zombies oder Skelette in den Weg. Terkamun beim Ausführen seiner Matrizen zu stören ist ein riskantes Unterfangen. Wenn seine Konzentration unterbrochen wird, könnte Markador ihn leicht vernichten. Wenn es einem Helden gelingt, sich bis zu Markador durchzukämpfen, könnte er ihn eventuell niederschlagen.

Am einfachsten ist es jedoch, den Seelenkristall zu zerschlagen. Dazu ist ein entsprechend harter Gegenstand und eine Körperkraft-Probe +3 nötig. Wenn die Helden nicht von selbst auf diese Idee kommen, wird Linea den Kristall zerstören. Markadors Seele wird nur durch die Magie des Kristalls gefangen gehalten. Sobald dieser nicht mehr existiert, kann sie in den eigenen Körper zurückkehren.

Falls es den Helden im Laufe des Kampfes gelungen ist, Markador zu überwältigen, wandeln Sie die folgende Szene ein wenig ab. Sie ereignet sich dann, wenn er das Bewusstsein wiedererlangt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich greift sich Markador serr Onachos stöhnend an den Kopf. Er sinkt auf die Knie und hebt abwehrend die Hände: „Nicht!“

Terkamun hält ein, ist jedoch jederzeit bereit, den letzten tödlichen Zauber zu schleudern. Ein Zittern durchläuft Markadors Körper. Dann bricht er zusammen. Mit weit aufgerissenen Augen bleibt er liegen. Ihr könnt nicht mehr tun, als hilflos dazustehen. Nach nur wenigen Sekunden stößt er plötzlich einen langgezogenen, markerschütternden Schrei aus, der sich zu einem einzigen Wort wandelt: „Hinaus!“ Dann löst sich eine schwarze Wolke aus seinem aufgerissenen Mund und verschwindet mit irrwitziger Geschwindigkeit in dem Schacht im Hintergrund des Raumes. Mühsam kommt Markador wieder auf die Knie. „Es ist gut ... Ich bin wieder ich selbst.“

Dann verliert er endgültig das Bewusstsein.

Terkamun val Onachos wendet sich euch zu: „Es scheint mir, als hättet ihr Recht gehabt.“

An seine Soldaten gewandt fährt er fort: „Ihr sichert den Raum.“

Er blickt wieder die Helden an. „Und ihr kommt mit mir!“ Dann setzt er sich in Richtung des Schachtes in Bewegung.



Linea wird bei dem bewusstlosen Markador zurückbleiben. Die überlebenden Erlöser sorgen für ihre Sicherheit.

Der Schacht wurde erst vor kurzem in den Fels geschlagen. Er führt steil bergab. Nach nur wenigen Metern öffnet er sich jedoch zu einer unterirdischen Höhle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur wenige Fackeln erhellen die düstere Höhle, die ihr soeben betreten habt. Mehrere Gestalten versperren euch den Weg – weitere Mumien. Im Hintergrund des Raumes liegt ein Körper auf dem Boden, umgeben von einer wabernden Schwärze, die langsam in ihn einzusickern scheint.

Hier erwarten die Helden die verbleibenden Amaunir-Mumien. Sie versuchen, die Gruppe aufzuhalten, während sich im Hintergrund der eigentliche Körper KeLéashs erhebt. Eigentlich wollte der untote BaLoa mit der Rückkehr in seinen angestammten Körper noch warten, bis dieser stärker geworden ist. Doch die Ereignisse zwingen in nun zu diesem Schritt. Der Körper des BaLoa wurde nie mumifiziert. Er gleicht vielmehr einem halbvermoderten Leichnam. KeLéash trägt nach wie vor die Reste seiner Ritualrobe. Fell und Fleisch sind an vielen Stellen zerfallen und lassen die blanken Knochen hervortreten. An anderen Stellen seines Körpers scheint jedoch erst vor kurzem frisches Fell nachgewachsen zu sein. Ein einzelnes gelbes Auge blickt die Helden böse an, die andere Augenhöhle ist leer. Nun entbrennt der letzte Kampf zwischen den Helden, KeLéash und den verbleibenden Mumien, aus dem die Helden hoffentlich siegreich hervorgehen. Terkamun val Onachos wird die Helden nach Kräften unterstützen, da er in KeLéash nun den wahren Paktierer erkannt hat.

Ausklang

Die wenigen Untoten, die noch in der Krypta umherstreifen, können die Helden getrost Terkamun und den Erlösern überlassen. Sie sollten Linea und den erschöpften Markador zur Villa Kouramnion begleiten. Um alle rechtlichen Formalitäten wird sich Linea kümmern. Terkamun val Onachos verzichtet auf eine Anklage gegen Markador und verabschiedet sich, sobald in der Krypta alles wieder in Ordnung gebracht ist. Markador klärt die Helden über die restlichen Zusammenhänge auf und erzählt etwas kleinlaut von seinem gescheiterten Versuch, ein ganz besonderes Hochzeitsgeschenk zu erschaffen, was Linea serra Kouramnion mit den Worten kommentiert: "Ein Strauß Blumen hätte es auch getan."

Der Lohn der Mühen

Falls die Helden seinerzeit nicht **Die Spur des Sternenprinzen** gespielt haben, so haben sie sich spätestens jetzt das Recht erworben, als geladene Gäste auf der nun hoffentlich bald stattfindenden Hochzeit zugegen zu sein. Markador und Linea sind ihnen jedenfalls über alle Maßen dankbar. Wollen wir hoffen, dass die Zukunft für dieses seltsame Paar freundlichere Überraschungen bereithält.

Terkamun val Onachos war trotz allem von der Kampfkraft der Helden beeindruckt, und wer weiß, vielleicht braucht auch das Haus Onachos in naher Zukunft einmal schlagkräftige Helden, wenn gerade keine Erlöser zur Stelle sind.

Jeder Held erhält **300 Abenteuerpunkte**, für besonders interessante Erfahrungen und Erlebnisse können Sie noch einmal bis zu **50 AP** vergeben. Helden mit dem Nachteil Totenangst können diesen beim nächsten Mal zur Hälfte der Kosten senken.

Anhang I – Personen und Gegenstände

Dramatis Personae

Linea serra Kouramnion

Erscheinung: Die Honoratin ist eine modisch gekleidete, schlanke Frau Mitte vierzig. Ihr dunkles Haar trägt sie meist zu einem dicken Zopf geflochten oder auf verschiedenste Art und Weise hochgesteckt. Sie wirkt sehr selbstbewusst und neigt dazu, andere herumzukommandieren, ist dabei jedoch nie unhöflich. Auf den ersten Blick könnte man sie für eine typische Vertreterin des myranischen Adelsstandes halten. Wer sie besser kennt, erblickt hinter ihrer oft spöttischen Art jedoch einen wachen Verstand und einen aufrichtigen Charakter.

Hintergrund: Linea serra Kouramnion ist der letzte Spross eines alten Geschlechts, welches auf den Drachentöter Homdarak von Vinerata zurückgeht. Mut und Tatkraft sind sicherlich die größten Tugenden dieser Familie, und beide besitzt Linea fast schon im Übermaß. Sie hat in ihrer Jugend

eine sorgfältige Ausbildung mit dem Schwert genossen und weiß sich ihrer Haut zu wehren. Als junges Mädchen ist sie viel gereist und hat auch das eine oder andere Abenteuer erlebt. In den letzten Jahren ist sie jedoch in ihrer Heimatstadt sesshaft geworden, auch wenn ihr noch immer der Ruf einer Eigenbrötklerin anhängt. Linea schätzt ihre Unabhängigkeit über alles. Bis vor kurzem hat sie alle Heiratsangebote vehement abgelehnt – bis sie sich Hals über Kopf in den exzentrischen Markador serra Onachos verliebte. Mit Hilfe einiger Helden gewann sie dessen Herz und bereitet sich nun auf ihre Hochzeit vor.

Charakter: Man hüte sich davor, Linea zu unterschätzen, wenn man sie in einfacher Hausrobe beim Dekorieren der Villa ertappt. Durchsetzungsvermögen und Tapferkeit, aber auch ein gehöriges Maß an Dickköpfigkeit sind ihre vorherrschenden Eigenschaften. Anderen gegenüber ist sie oft sehr direkt und nimmt kein Blatt vor den Mund. Wenn sie jemanden jedoch einmal ins Herz geschlossen hat, wird sie sich bedingungslos für



ihn einsetzen. Für eine Honoratin ist sie überraschend bodenständig und umgänglich.

Funktion: Linea ist die Auftraggeberin der Helden. Sie will über alle Schritte, die die Helden unternehmen, informiert werden und wird sich im Zweifelsfall selbst an den Untersuchungen beteiligen. Sie besteht darauf, bei allen Entscheidungen das letzte Wort zu haben. Linea ist innerhalb des Abenteuers aber auch die 'Notbremse': Wenn die Helden in Gefahr geraten oder einen falschen Weg einzuschlagen drohen, kann sie die Gruppe wieder auf den richtigen Weg bringen.

Linea serr Kouramnion

MU 15	KL 13	IN 11	CH 14
FF 11	GE 12	KO 12	KK 12
LeP 34	AuP 42	MR 8	RS 0 oder 3
Schwert: INI 10+W6 AT 13 PA 13 TP 1W+4 DK N			

Markador serr Onachos

Erscheinung: Markador ist ein schlanker Mittvierziger mit langen, glatten dunklen Haaren. Man könnte ihn wohl als gutaussehend bezeichnen, wenn er ein wenig mehr auf sein äußeres Erscheinungsbild achten würde. Meist trägt er eine abgenutzte dunkle Laborrobe und wirkt immer ein wenig ungepflegt. Oft scheint er arrogant und desinteressiert. Nur wenn er über seine Forschungen spricht, entwickelt er Leidenschaft und Ehrgeiz. Wenn er sich in Gesellschaft Lineas befindet, bemüht er sich auch bei 'trivialen' Themen um ein Mindestmaß an sozialen Umgangsformen.

Hintergrund: Aufgewachsen in Sidor Corabis, ist Markador ein typischer, niederer Vertreter des Forschungszweiges des Hauses Onachos. Weltliche Dinge waren ihm von je her fremd und erschienen ihm immer unnötig angesichts der Ewigkeit des Todes.

Als sich ihm die Gelegenheit bot, in der Nekropole von Vinerata ein Labor einzurichten, hat er sie sofort ergriffen. Mit den anderen Honoraten der Stadt wollte Markador nichts zu tun haben, bis es der hartnäckigen Linea mit einer List gelang, ihn auf eines ihrer Feste zu locken. Wider Erwarten verliebte er sich in die starrköpfige Honoratin. Da er in weltlichen Dingen sehr unerfahren ist, suchte Markador lange nach einem passenden Weg, Linea die Tiefe seiner Gefühle mitzuteilen. Daher erschuf er den Seelenkristall (s. S. 66) als ein ganz besonderes Hochzeitsgeschenk und legte somit den Grundstein für die Ereignisse dieses Abenteuers.

Charakter: Wie alle Mitglieder des Hauses Onachos zeichnet sich Markador durch ein hohes Maß an Willenskraft und Selbstbeherrschung aus. Er ist ein ausgesprochen versierter nekromantischer Forscher, der sich ganz der Domäne Undhabals verschrieben hat. Dass ihm jüngst das erste Mal in seinem Leben ein gravierender Fehler unterlaufen ist, muss wohl auf seine momentane Verliebtheit zurückzuführen sein. Weltlichen Dingen gegenüber steht er meist desinteressiert gegenüber. Er ist nicht per se unhöflich, er hat nur die meiste Zeit seines Lebens mehr mit den Toten gesprochen als mit den Lebenden.

KeLéash

Erscheinung und Hintergrund: Die Geschichte des BaLoa KeLéash finden Sie in **Kapitel II** auf Seite 59. In dem Augenblick, als die Höhle einstürzte, er hörte Dya'khol ihren Diener und band seine Seele an die diesseitige Sphäre. 300 Jahre lang schlummerte der Geist KeLéashs unter der Nekropole, bis er von den Forschungen Markador serr Onachos geweckt wurde. Es gelang ihm, so lange unentdeckt zu bleiben, bis Markador den Seelenkristall aktivierte. KeLéash überrumpelte den Optimaten, bannte seine Seele in den Kristall und ergriff Besitz von dessen Körper. Sein eigener Amaunir-Körper liegt nach wie vor in der Höhle unter der Krypta. Mittels dunkler Magie versucht der BaLoa, diesen wiederherzustellen, um schließlich in seinen angestammten Körper zurückzukehren und Markador zu töten.

Charakter: Der ehemalige Humuszauberer und jetzige Dya'khol-Paktierer hat mit der Welt der Lebenden abgeschlossen. Er betrachtet alle atmenden Wesen als Störenfriede und wird ihnen mit Überheblichkeit und Verachtung entgegentreten. Da die Helden KeLéash erst in der Höhle endgültig gegenüber treten, sind hier auch die Werte für seinen Amaunir-Körper angegeben.

KeLéash, untoter BaLoa und Dya'khol-Paktierer

MU 16	KL 14	IN 10	CH 14
FF 9	GE 14	KO 17	KK 14
LeP 45	AuP unendlich	RS 2	
AsP noch 30 (sonst 50)		MR 14	
Klauen: INI 12+W6 AT 13 PA 13 TP 1W+2 DK H			
Biss: INI 10+W6 AT 10 PA 10 TP 1W+5 DK H			

KeLéash wird sich im Kampf hauptsächlich auf seine Magie stützen, die er aus der Domäne Dya'khol's zieht. Orientieren Sie sich bei den magischen Effekten an den dämonischen Onachos-Matrizen. Aufgrund seines Paktes mit Dya'khol fällt ihm die Erweckung und Kontrolle von Untoten grundsätzlich leichter.

Die Amaunir-Mumien

KeLéash entführte kurz vor seinem Tod sechs kräftige Amaunir, die er Dya'khol opferte. Ihre mumifizierten Körper wurden zusammen mit ihm in der Höhle verschüttet. Da sie als Ritualopfer starben, sind sie auch als Untote besser als Speicher für dämonische Essenz geeignet, d.h. alle sechs Mumien sind schneller und intelligenter als gewöhnliche Untote. Die Amaunir wirken größer, aber auch wesentlich dünner als zu Lebzeiten. Durch die eng gewickelten Bandagen und die ausgemergelten Körper haftet ihnen fast etwas spinnengleiches an. Sie verfügen über lange Klauen und bewegen sich mit übermenschlicher Schnelligkeit. Jede der Mumien trägt ein amaunisches Bestattungsamulett um den Hals, welches jedoch im Namen Dya'khol's entweiht wurde. Die Mumien verfügen nicht mehr über einen Bissangriff, ihre Köpfe sind bandagiert. Die Helden werden eine Mumie in Kapitel Eins vernichten, eventuell weitere im zweiten Teil. Die verbleibenden Untoten stehen ihnen im Finale gegenüber.



Amaunir-Mumie

LeP 40 AuP unendlich RS 3 KO 13 MR 13
Klaunen: INI 11+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+3 DK H
 Alle Mumien verfügen über den Amaunir-typischen Vorteil
Herausragende Balance.

Terkamun val Onachos

Erscheinung: Der Abgesandte des Hauses Onachos scheint ein schlanker Bansumiter um die vierzig zu sein. Er trägt jedoch durchgehend seine Triopta aus Elfenbein, die gemäß den Traditionen seines Hauses in Form eines Totenschädels gehalten ist. Meist ist er in eine lange, schwarze Kapuzenrobe gehüllt. Er benutzt keine Waffen außer seinem Stab.

Hintergrund: Terkamun wurde nach Vinerata geschickt, als das Haus Onachos auf seltsame Ereignisse im Umfeld des Labors von Markador serr Onachos aufmerksam wurde. Das Haus Onachos kann es sich nicht leisten, mit Paktierern in Verbindung gebracht zu werden. Sein Ziel ist es, eine eventuelle Dya'khol-Präsenz zu finden und zu vernichten, bevor die anderen Häuser darauf aufmerksam werden. Dazu bedient er sich rücksichtslos aller Mittel, die ihm zur Verfügung stehen.

Charakter: Der Optimat ist für die Helden im ersten Augenblick sicherlich ein potentieller Gegner. Terkamun ist jedoch keineswegs ein eiskalter Vollstrecker. Er ist logischen Argumenten gegenüber durchaus aufgeschlossen und wird schließlich mit der Gruppe zusammenarbeiten. Bevor er handelt, überlegt Terkamun val Onachos genau die Konsequenzen. Auch im Angesicht der Untoten verliert er nie die Ruhe. Bisweilen zeichnet er sich durch einen leisen, aber bissigen Humor aus.

Funktion: Terkamun val Onachos ist zu Beginn eine undurchsichtige Gestalt, die sich im Laufe des Abenteuers als einzige Möglichkeit der Helden entpuppt, in die Krypta einzudringen. Spielen Sie ihn als unberechenbaren, aber am Ende immer zuverlässigen Verbündeten.

Terkamun val Onachos

MU 15 KL 15 IN 11 CH 14
FF 11 GE 11 KO 13 KK 12
LeP 32 AuP 40 RS 1 AsP 53 MR 10
Stab: INI 12+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+1 DK NS

Er beherrscht alle im Anhang genannten Matrizen und Stabzauber. Im Kampf verlässt er sich auf seine Magie. Ihm stehen alle im Anhang genannten Matrizen und die ersten sechs Stabzauber sowie seine Triopta zur Verfügung. Gegen Angsteffekte durch Untote ist er immun.

Artefakte

Der Seelenkristall

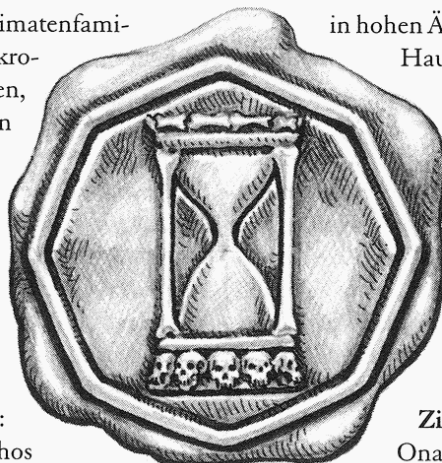
Markador serr Onachos ließ sich den seltenen achtseitigen, hellweißen Kristall aus den Tiefen der Narkramar heranschaffen. Der Kristall ist aufgrund seiner Struktur besonders geeignet für die Aufnahme von Lebenskraft. Es war seine Absicht, in diesem Kristall einen Teil seiner eigenen und einen Teil von Lineas Lebenskraft einfließen zu lassen, um so ein empathisches Band zwischen den beiden zu schaffen. Dazu muss der Kristall zuerst auf die gewünschten Personen eingestellt werden.

Diesen Schritt hat Markador bereits vollzogen. Als er versuchte, einen Teil der eigenen Lebenskraft in den Kristall fließen zu lassen, störte KeLéash das Ritual und bannte Markadors gesamte Seele in den Kristall. Dieser, als Fachmann auf dem Gebiet der Seelenwanderung, geriet dadurch jedoch keineswegs in Panik, sondern analysierte die Situation sehr genau. Solange der Kristall existiert, ist es ihm nicht möglich, in seinen angestammten Körper zurückzukehren. Da der Kristall jedoch bereits auf Linea 'geeicht' ist, kann Markador über Träume mit ihr Kontakt aufnehmen. Sobald der Kristall vernichtet ist, kehrt Markadors Seele in den eigenen Körper zurück und vertreibt KeLéash aus diesem.

Anhang II – Das optimatische Haus Onachos

Das Haus Onachos genießt unter den Optimatenfamilien einen sehr zweifelhaften Ruf. Als Nekromanten und Geisterbeschwörer verschrien, werden die Mitglieder dieser Familie oft in einem Atemzug mit dem wegen Dämonenpaktiererei vernichteten Haus Melarythor genannt. Man weiß auch um das gewaltige Wissen aus alter Zeit, das die Onachos angehäuft haben, was Anlass zu noch größerem Argwohn bietet.

Die Onachos selbst scheint das nicht allzu sehr zu stören, denn ihr Interesse an weltlichen Dingen ist gering: Nur selten findet man einen Onachos



in hohen Ämtern des Imperiums. Viele Mitglieder dieses Hauses suchen schon zu Lebzeiten die Nähe des Todes. Sie leben auf oder in der Nähe der großen Nekropolen, und auch ihre Stadthäuser gleichen oft mehr prächtigen Gräften als Optimatenvillen. Dies hat jedoch durchaus praktische Gründe: Die meisten Onachos sind stark am Kontakt zum Totenreich interessiert und dazu benötigt man nun einmal Orte, an denen die Barriere zwischen Diesseits und Jenseits leicht zu durchbrechen ist.

Ziele und Methoden: Die Nekromantie der Onachos zielt weniger auf die Beschwörung von



Untoten als Selbstzweck, sondern dient vielmehr der Kontaktaufnahme mit den Verstorbenen. Denn die Toten sind oftmals Hüter längst vergessenen Wissens. Und da die Onachos ständig auf der Suche nach Informationen über die Vergangenheit sind, vor allem über bedeutende Personen aus der Frühgeschichte des Imperiums, sind die Toten nun einmal die beste Quelle.

Dabei erleichtert jede Informationen über einen Verstorbenen die Kontaktaufnahme mit seiner Seele. Gegenstände aus dem persönlichen Besitz wichtiger historischer Personen genießen eine fast schön religiöse Verehrung. Es heißt, die Onachos würden letztendlich versuchen, Kontakt mit den legendären Alten herzustellen, um so Zugang zu deren Wissen zu erhalten. Die Beschwörung untoter Diener genießt daneben nur wenig Beachtung. Trotz der theoretischen Möglichkeit der Onachos, ganze Armeen zu erschaffen, findet sich bei ihnen nur selten mehr als ein Zombie oder Skelett als Helfer für einfache Aufgaben.

Zu den Weiheritualen der Magi gehören oftmals Nahtodeserlebnisse, bei denen der junge Eleve von der Schwelle des Totenreichs zurückkehren muss, bevor er zum vollwertigen Adeptus wird. Alle Magier des Hauses Onachos müssen zudem eine Haarlocke oder ähnliches bei ihrem Stammhaus hinterlegen, deren Zweck jedoch oft auch den Magi unbekannt ist. Man munkelt, die verstorbenen Mitglieder des Hauses würden als Geister dem Haus noch immer mit Rat und Tat zur Seite stehen. Sicher ist jedoch, dass die Onachos teilweise große Anstrengungen unternehmen, um die Stäbe und Triopten verstorbener Familienmitglieder zu bergen.

In den anderen Optimatenhäusern gibt es Gerüchte, den Angehörigen des Hauses Onachos sei durch einen uralten Fluch der Weg ins Totenreich versperrt. Dieser Fluch sei auf den Gründer Onachos gelegt worden und übertrage sich auf alle seine Nachkommen. Die Beschwörung von uralten Seelen diene daher letztlich einzig dem Versuch, die Geister jener Alten zu finden, die die Familie verflucht haben, um so einen Weg zu finden, den Fluch zu brechen.

Der Stil der Onachos: Die Onachos stellen die Domänen des Humus, des Undhabal und der Dya'khol in den Mittelpunkt ihrer Forschung. Freigeister und Spaßvögel wird man ob der Beschäftigung mit dieser Materie nur wenige in ihren Reihen finden. Diejenigen, die sich in erster Linie dem Element Humus verschrieben haben, sind wohl noch die umgänglichsten und zeichnen sich bisweilen durch einen zynischen Humor aus. Entgegen anders lautender Gerüchte sehen die Onachos die Domäne der Dya'khol eher als Mittel zum Zweck. Das Schicksal der Melarythor ist ihnen noch gut in Erinnerung und dementsprechend sind sie sehr darauf bedacht, keine unliebsame Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Im Gegenteil, es gibt wohl kaum ein optimatisches Haus, welches so gründlich und rigoros gegen Paktierer in den eigenen Reihen vorgeht wie die Onachos. Dazu unterhalten sie auch eine eigene Kampftruppe, die sogenannten 'Erlöser': Krieger, die besonders für den Kampf gegen Untote ausgebildet werden.

Nicht alle Onachos sind finstere Nekromanten, die auf Friedhöfen hausen. Durch ihre Beschäftigung mit dem Tod gibt es unter ihnen viele erfahrene Heiler und Seelenkundige, die auch

in diesen Berufen arbeiten. Da sie Unmengen an Wissen über die Vergangenheit zusammengetragen haben, um dessen Hilfe Kontakt zu längst Verstorbenen aufzunehmen, finden sich unter ihnen auch viele der besten Historiker des Imperiums.

Immer wieder ziehen einzelne Onachos aus, um verschollene Artefakte oder Informationen über bedeutende Persönlichkeiten im Auftrag des Hauses zusammenzutragen. Allen gemein ist die Vorliebe für dunkle Kleidung, die je nach Tätigkeitsfeld eher schlicht oder auch luxuriös sein kann. Außerhalb der Häuser der Familie sind sie jedoch so gut wie nie ohne Triopta anzutreffen.

(Wir verzichten hier auf die Angabe eines Profils wie auch der genauen Werte für Triopta und Stab, da sich die Werte myranischer Spielercharaktere gerade in vollständiger Überarbeitung auf die Regeln der Vierten Edition von DSA befinden. Wir werden Ihnen diese Werte jedoch schnellstmöglich via unserer Homepage zur Verfügung stellen.)

Wissen: sehr groß

Ressourcen: ansehnlich

Verbindungen: gering

Bekannte Zauberer des Hauses Onachos: Eher dem mythischen Bereich zuzuordnen ist wohl der Gründer des Hauses, der nur noch unter dem Namen *Onachos* bekannt ist. Es heißt, sein Geist würde das Haus noch heute aus dem Jenseits lenken. Der greise *Baalarius te Onachos* haust in einer Krypta auf der Nekropole von Sidor Corabis, er gilt als einer der größten Historiker Myranors. *Neretiope ca Onachos* ist eine der moderneren Vertreterinnen des Hauses. Die resolute junge Frau ist als eine der striktesten Gegnerinnen der Dämonologie innerhalb der Familie bekannt und eine nimmermüde Jägerin verborgener Schätze. *Dyakhar* hingegen wurde aus dem Haus verstoßen, er gilt als einer der meistgesuchten Paktierer der letzten Jahrzehnte und hat dem Haus mit seinen Untaten viel Schaden zugefügt.

Die Matrizen des Hauses Onachos

Die meisten Matrizen der Onachos befassen sich mit der Kontaktaufnahme zum Totenreich. Da viele Mitglieder des Hauses jedoch oft auf Reisen sind oder an verborgenen Orten ihren Forschungen nachgehen, haben sie auch eine Vielzahl von Matrizen zur Selbstverteidigung und zum Überleben in der Wildnis entwickelt. Die Beschäftigung mit dem Tod bringt auch ein profundes Wissen über das Wesen der Untoten mit sich. Das Haus Onachos kennt außerdem die verbreitetsten Matrizen auf Basis der Domänen Humus, Undhabal und Dya'khol.

Brücke ins Jenseits (7)

Wirkung: Dies ist die 'Hausmatrix' des Hauses Onachos, mit welcher der Geist eines Verstorbenen herbeigerufen werden kann. Der Geist gilt dabei als eigenständiges Wesen, er kann also nicht zur Herausgabe von Informationen gezwungen werden. Oftmals verlangen Geister eine Gegenleistung. Mehr über das Wesen von Geistern finden Sie in *MyMy* S. 116/117.



Domäne / Instruktion: Undhabal / Kommuniziere

Anrufungsprobe: +5 (+ eventuelle Zuschläge)

Der Probenzuschlag zum Ruf eines Geistes ist von vielen Faktoren abhängig:

- pro 100 Jahre, die seit dem Tod der Person vergangen ist: +2
- Paraphernalia in Form eines persönlichen Gegenstandes oder Körperteils liegen vor: -2 bis -6 (Meisterentscheid)
- Kontrollprobe:** +4 (+ eventuelle Zuschläge)
- Beschwörer hat den Toten persönlich gekannt: -4
- Beschwörer hat detaillierte Informationen über das Leben des Toten: bis zu -4
- williger oder unwilliger Geist: -4 bis +4 (Meisterentscheid)

Kosten: 12 AsP

Reichweite: Der Geist erscheint in 2 Schritt Entfernung zum Zauberer.

Zielobjekt: der Geist einer bestimmten Person

Zauberdauer: Ritual von 1 Stunde Dauer

Wirkungsdauer: Der Geist bleibt maximal für 1 Stunde.

Verbreitung: In dieser Form nur im Haus Onachos bekannt. Es existiert auch eine Ritualversion, bei der die Probenzuschläge noch weiter gesenkt werden können, diese ist jedoch nur wenigen hochgestellten Onachos bekannt.

Die Stimme der Toten (6)

Wirkung: Diese Matrix wirkt ähnlich wie die *Brücke ins Jenseits*, birgt jedoch größere Risiken für den Magier, da er den Geist eines Toten bewusst in den eigenen Körper einfahren lässt. Ein williger Geist kann ihm damit direkten Zugriff auf seine Erinnerungen geben oder ihm seine Fähigkeiten (geistige Eigenschaften oder Wissenstalente, nicht jedoch Zauber) zur Verfügung stellen. Im Falle einer misslungenen Kontrollprobe erhält der Geist jedoch für die volle Wirkungsdauer die vollständige Kontrolle über den Körper des Magiers. Diese Matrix wird oft benutzt, bevor ein Onachos den Geist einer weiteren längst verstorbenen Person beschwört. Kannte der Geist, den der Optimat in seinem Körper beherbergt, diese zweite Person persönlich, so gilt für eine Beschwörung mittels *Brücke ins Jenseits* der Bonus für 'persönlich gekannt' in voller Höhe.

Domäne / Instruktion: Undhabal / Beseele

Anrufungsprobe: +5 (+ eventuelle Zuschläge), es gelten die gleichen Zuschläge wie bei der Matrix *Brücke ins Jenseits*.

Kontrollprobe: +4 (+ eventuelle Zuschläge), es gelten die gleichen Zuschläge wie bei der Matrix *Brücke ins Jenseits*.

Kosten: 11 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: der Geist einer bestimmten Person

Zauberdauer: Ritual von 1 Stunde Dauer

Wirkungsdauer: maximal 2 Stunden

Verbreitung: nur im Haus Onachos bekannt

Die Augen der Toten (6)

Wirkung: a) Solange sich der Magier in einer Umgebung aufhält, die ein Verstorbener längere Zeit bewohnt hat (mindestens 6 Monate), kann er intuitiv Dinge aus dessen Leben erahnen. Es wäre z.B. möglich, Gegenstände zu finden, die der Tote an diesem Ort versteckt hat.

b) In Gegenwart einer Leiche kann der Magier schemenhaft Eindrücke darüber gewinnen, wie die betreffende Person ums Leben gekommen ist. Die Visionen sind immer verschwommen und unklar (Meisterentscheid), ähnlich wie bei der Gabe *Prophazeien*. Die Matrix kann nur angewendet werden, wenn die Person noch nicht länger als einen Monat tot ist, danach verfliegt ihre Essenz auf der diesseitigen Ebene.

Domäne / Instruktion: Undhabal / Finde

Anrufungsprobe: a) +5, b) +4 (jeweils + eventuelle Zuschläge), es gelten die gleichen Zuschläge wie bei der Matrix *Brücke ins Jenseits*.

Kontrollprobe: +4 (+ eventuelle Zuschläge), es gelten die gleichen Zuschläge wie bei der Matrix *Brücke ins Jenseits*.

Kosten: 13 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: a) ein Raum; b) der Körper eines Toten

Zauberdauer: Kurzritual von 1 SR Dauer

Wirkungsdauer: maximal 2 SR

Verbreitung: nur im Haus Onachos bekannt. Es handelt sich dabei um zwei recht ähnliche Matritzen, so dass jede Variante gesondert erworben werden muss.

Totenruf (7)

Wirkung: belebt einen vorliegenden Leichnam. Je nach Zustand entsteht ein Zombie, ein Skelett oder eine Mumie. Es existieren zwei Versionen dieser Matrix, eine auf dämonischer Basis und eine auf Humusbasis. Bei letzterer sind Untote quasi als Humusgolems anzusehen. Die dämonische Variante ist einfacher, birgt jedoch bei einem Fehlschlag wesentlich größere Risiken.

Domäne / Instruktion: Humus oder Dya'khol / Binde

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: Humus +4 / Dya'khol +3

Kosten: Humus 14 AsP / Dya'khol 16 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: der Körper eines Toten

Zauberdauer: Kurzritual von 2 SR Dauer

Wirkungsdauer: permanent, bis der Untote vernichtet wird.

Verbreitung: Es handelt sich dabei um zwei recht ähnliche Matritzen, so dass jede Variante gesondert erworben werden muss. Diese sind außer im Haus Onachos auch in Häusern, deren Profil die genannten Quellen aufweist (Ausnahme ist dabei jedoch das Haus Icemna), weitestgehend bekannt, wen auch nicht unbedingt verbreitet.

Der zweite Tod (6)

Wirkung: eine schwierige aber effektive Variante, Untote zu vernichten. Der Zauber greift unmittelbar den Leichnam an und zerstört ihn. Dabei verflüchtigt sich umgehend die gebundene dämonische Essenz. Als Nebenwirkung kann es allerdings bei höheren Dämonen zu spontanen Manifestationen kommen (Meisterentscheid; tritt vornehmlich dann auf, wenn die Anrufungsprobe lediglich aufgrund eines Zuschlags für mächtige Untote misslang, ohne diesen Zuschlag aber gelungen wäre, der Untote gilt dabei als vernichtet, während sich die Essenz neu manifestiert).

Domäne / Instruktion: Humus / Banne



Anrufungsprobe: +6 (+ evtl. Zuschläge für mächtige Untote, bis zu +15)

Kontrollprobe: +4

Kosten: 13 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: ein Leichnam

Zauberdauer: 3 SR

Wirkungsdauer: augenblicklich

Verbreitung: nur im Haus Onachos bekannte Matrix

Knochensplitter (7)

Wirkung: Aus den Händen des Zauberers schießen scharfkantige Knochensplitter, die dem Ziel 3W+2 TP zufügen.

Domäne / Instruktion: Dya'khol / Töte (mittels äK)

Anrufungsprobe: +7

Kontrollprobe: +3

Kosten: 14 AsP

Reichweite: 7 Schritt

Zielobjekt: Einzelobjekt/-person

Zauberdauer: 2 KR

Wirkungsdauer: augenblicklich

Verbreitung: nur im Haus Onachos bekannte Matrix

Hauch der Ewigkeit (9)

Wirkung: Der Zauberer altert etwa 5 Jahre lang nicht. Diese Matrix ist wohl dafür verantwortlich, dass viele Onachos ein unglaublich hohes Alter erreichen. Ein Fehlschlag der Kontrollprobe bewirkt eine schlagartiges Altern um ein Viertel der Jahre, die der Magier bisher mit dieser Matrix eingespart hat, kann also im hohen Alter zum sofortigen Tod führen.

Domäne / Instruktion: Undhabal / Banne

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: +8

Kosten: 36 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: Ritual von 1 Tag Dauer

Wirkungsdauer: 5 Jahre

Verbreitung: vom Haus Onachos streng gehütete Matrix

Die Triopta des Hauses Onachos

“Im Tod sind alle gleich”, lautet eine der Maximen der Onachos. Nichts spiegelt diese Einstellung besser wieder als die Optima-masken des Hauses. Grundsätzlich aus Knochen oder Elfenbein gefertigt, stellen die Triopten der Onachos immer einen Totenschädel dar. Schmuck oder Zierat sind nicht üblich, jedoch können Mitglieder des Hauses selbst an subtilen Gestaltungselementen erkennen, ob die Weihe der Triopta dem inneren oder dem äußeren Weg folgt.

Die Stabzauber des Hauses Onachos

Die Zauberstäbe des Hauses Onachos sind, ähnlich wie die Triopta, meist frei von Schmuck und überflüssigem Tand. Oftmals sind sie aus besonders dunklen Hölzern mit Einlegearbeiten aus Knochen oder Elfenbein gefertigt. Selten einmal finden sich an der Spitze Tier- oder Menschenschädel angebracht.

Stabzauber 1

Wirkung: Es entsteht ein besonderes magisches Band zwischen dem Magier und seinem Stab. Dadurch muss er für alle Zauber 1 AsP weniger bezahlen und kann bei Zaubern, bei denen das Ziel berührt werden muss, statt der Hand die Spitze seines Stabes benutzen. Gleichzeitig gilt der Stab zukünftig als vollwertiger Fokus zur Beschwörung des Geistes seines Besitzers.

Stabzauber 2

Wirkung: Von der Spitze des Stabes geht ein schimmerndes Licht aus (Reichweite 7 Schritt). Der Einsatz des Lichtes kostet keine AsP.

Stabzauber 3

Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind Gravuren im Rahmen weiterer Weiherituale.

Stabzauber 4

Wirkung: Bei Berührung entzieht der Stab Lebenskraft. Im Kampf richtet der Stab bei Lebewesen 1W zusätzliche SP an, wenn die normalen TP die Rüstung durchdringen.

Stabzauber 5

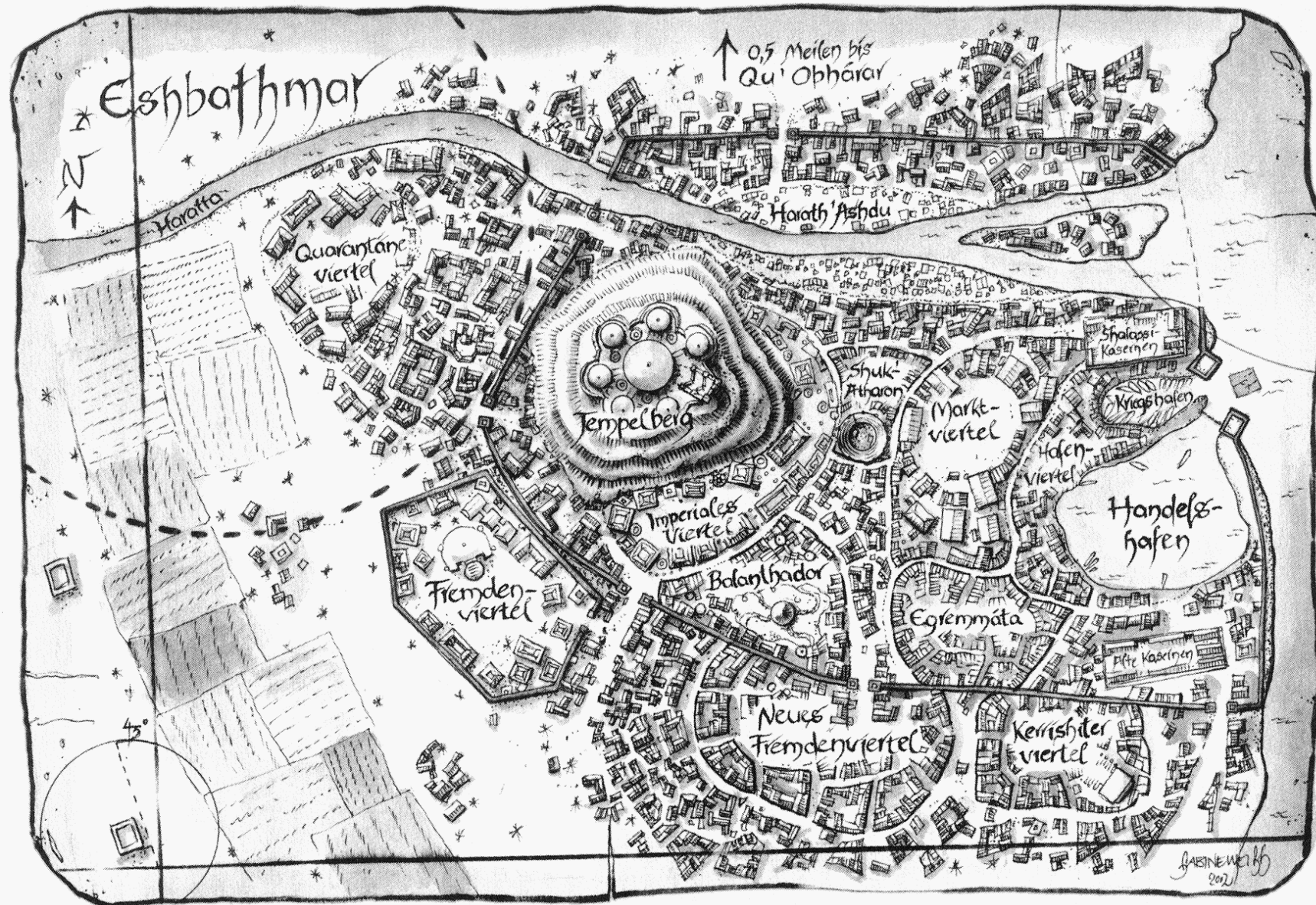
Wirkung: Um den Zauberer herum entsteht eine Zone, die Schaden aus der Domäne Dya'khols (also von Untoten sowie Schadenszaubern und Dämonen aus der Domäne Day'khols) abfängt. Die Zone fängt 2xST des Zauberers an TP ab. Der Einsatz kostet 8 AsP.

Stabzauber 6

Wirkung: Der Zauberer kann unter Aufwendung von 5 AsP einmal pro Tag 1W20 LeP aus einer größeren Menge Pflanzen entziehen und sich selbst zuführen. Benötigt werden etwa 2 Rechtschritt Pflanzen oder ein größerer Baum, die dabei vernichtet werden.

Stabzauber 7

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier versuchen, ein Lebewesen mit einem einzigen Befehl zu töten. Dem Opfer stehen zwei MR-Proben zu, um den Zauber abzuwehren, von denen eine gelingen muss. Der Einsatz kostet 1W20 AsP.

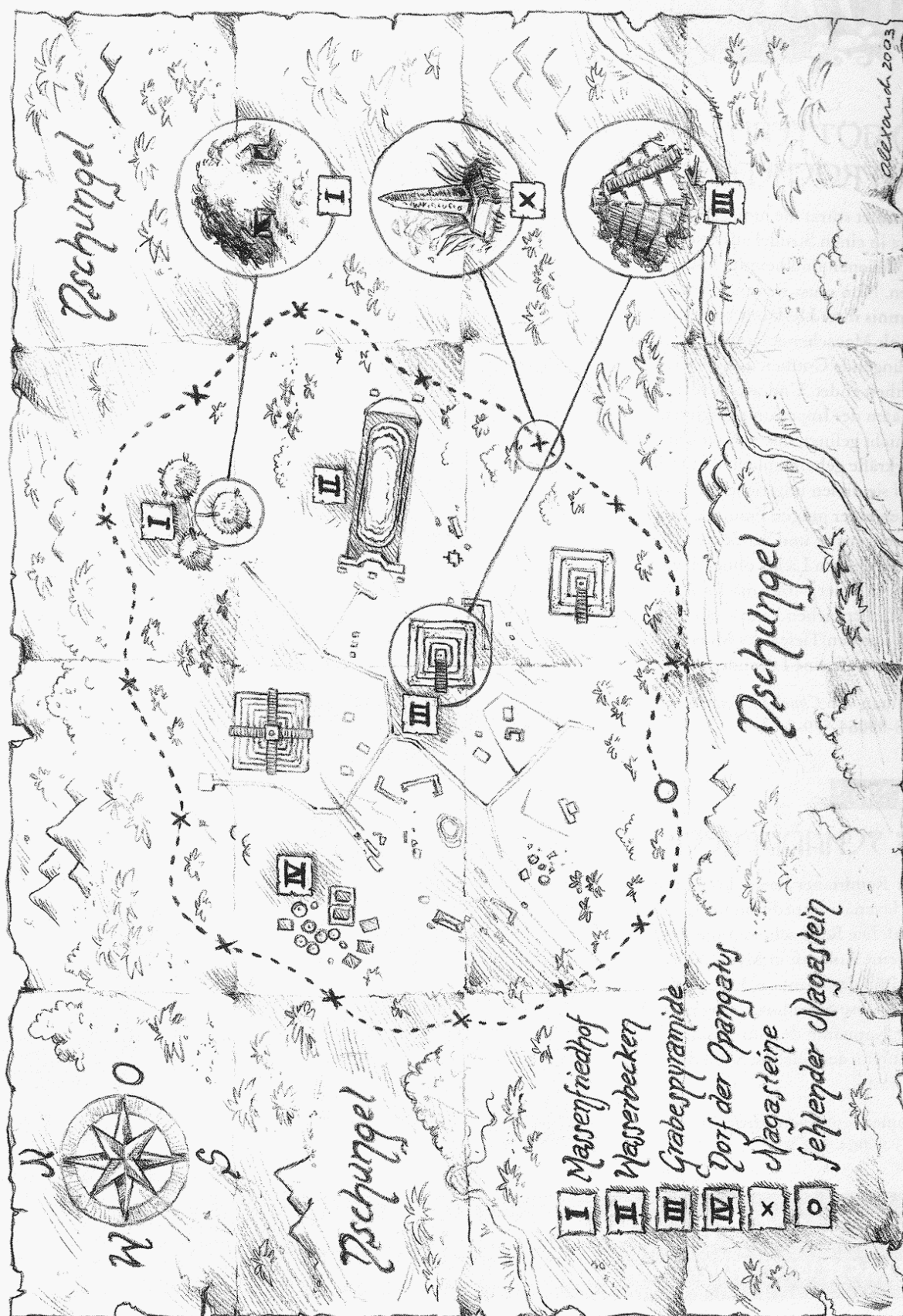


Kopiervorlage 1 – Eshbathmar





Kopiervorlage II – Die Affenstadt



MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

Myranor, das Gildenland – 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 Legendsänger 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!

IM NAMEN DES THEARCHEN (Drei kurze Abenteuer aus dem myranischen Südosten)

Tod eines Drepaniers von Heike Wolf präsentiert die Ränkespiele und Intrigen in Eshbathmar, wo sich imperiale Agenten, kerrishitische Händler, die einheimische Priesterschaft und korrupte Beamte in gefährlichen Auseinandersetzungen gegenüberstehen. Bedauerlicherweise befinden sich die Helden mittendrin ...

Alter Hass von Tobias Hamelmann führt ins Archipel von Shindrabar, wo die Charaktere von Vertretern des Schlangenkultes um Hilfe gebeten werden und zur See und durch dichte Dschungel reisen müssen, um einem *wirklich* alten Geheimnis auf die Spur zu kommen.

Totentanz von Mike Schwer greift eine Randbegegnung aus dem Abenteuer *Spur des Sternenprinzen* auf und verfolgt sie weiter: Ein Mitglied des geheimnisumwitterten Hauses Onachos ist in Schwierigkeiten geraten – Probleme, die von jenseits des Grabes stammen, versteht sich ...

ABENTEUER M6

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

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel/mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): je nach Abenteuer;

vor allem Interaktion und Talenteinsatz

ORT UND ZEIT: Vinerata / Shindrabar / Eshbathmar;

in jüngerer Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Box Myranor – Das Gildenland. Weiteres Hintergrundmaterial ist nicht erforderlich.

€ 13,50 • SFr 24,30



9 783890 643786

DAS SCHWARZE AUGE ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. MYRADOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.



10378

ISBN 3-89064-378-7

Das Schwarze Auge

