

MYRANOR

MHÁIRE STRITTER

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

DIE EWIGE MADA

M14
ERFAHREN

Das Schwarze Auge

14507



MYRADOR

KAMPAGNENBAND



DIE EWIGE MADDA



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

**MYRANOR:
Die Ewige Mada**

Umschlagillustration
Viktor Fetsch

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Tristan Denecke, Florian Stitz

Lektorat
Moritz Mehlem

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Das Schwarze Auge

Die Ewige Mada

Ein Kampagnenband von Mháire Stritter
für 3–6 erfahrene Helden

Mit Beiträgen und Ideen von
Níco Mendrek und Stefan Tannert

Mit Dank an die Testspieler
Hauke Bardenhagen, Anselme Champollion,
Iris Friedrich, Arne Kanese, Bastian Sue,
Benjamin Welke



UHRWERK
VERLAG

Inhalt

Das Abenteuer	5	Die Türme der Einsamkeit	119
Das Bildnis der Mada	7	Kampf im Schwalbenschwarm	121
Variante Nummer eins: Der Besuch beim Auguren	9	Der Ausklang	129
Das Erwachen der Mada	15	Anhang 1: Meisterpersonen	132
Der eigentliche Auftrag	19	Anhang 2: Schiffe	138
Die Gesandten der Maske	21	Anhang 3: Kopiervorlagen	139
Die Konferenz der Anthalier	22		
Der Weg durch die Katakomben	37		
Bedienstete im Palast	51		
Demaskierung	53		
Die Königin ist fort – lang lebe die Königin!	56		
Himmelwärts	58		
Wohin die Schwalbe fliegt	63		
Der Flug der Schwalbe	65		
Von Siminia gesegnet	72		
Die Kinder des Thearchen	82		
Die Herrscher des Himmels	94		
Brüder des Zorns	103		
Farbe bekennen	107		
Der Jäger	111		



Das Abenteuer

‘Die Ewige Mada’ ist der erste Band der Kampagne ‘Wächter des Imperiums’ für ‘Myranor – Das Güldenland’. Wir haben das Abenteuer so gestaltet, dass es sowohl für erfahrene Charaktere als auch für Anfänger geeignet ist. Erstere können sich würdigen Gegnern stellen und über das Schicksal von Xarxaron mitentscheiden, dem eigenständigen Horasiat im Westen des Imperiums, zweitere haben in den meisten Situationen die Chance, anstrengende Kämpfe durch Gerissenheit und schnelles Denken zu umgehen.

Dieser Band bietet alles, was der Meister neben dem **Myranor-Hardcover**, dem **DSA4-Grundregelwerk** und **Wege der Helden** benötigt, um die Geschichte für seine Spieler umzusetzen. Dazu gehören auch Ausführungen zur Region Xarxaron und der Hauptstadt Xarxaras sowie Hintergründe zur Geschichte der Häuser Tharamnos und Chrysotheos in der Region.

Hintergrund

Das optimatische Haus Chrysotheos ist seit dem Ende des zweiten Jahrtausends imperialer Zeitrechnung geächtet, nachdem ihre Hinwendung zum draydalischen Schädelgott offenbar wurde. In einer gemeinsamen Aktion vertrieben die restlichen Häuser die Gefahr in ihren eigenen Reihen und viele Überlebende dieser Säuberungsaktion schlossen sich den Draydal an.

Trotz dieses düsteren Hintergrundes handelte es sich bei den Angehörigen des Hauses Chrysotheos dennoch um fähige optimatische Magier und Nachkommen der Archäer, der legendären Kinder Madas vom Berg Baan Bashur. Wie die anderen Häuser regierten sie lange das Imperium als Horanthes und Trodinare und bis heute finden sich immer wieder Reste ihrer ehemaligen Besitztümer im Imperium und angrenzenden Gebieten. Darüber hinaus sollen ihre Agenten sich auch weiterhin in den Metropolen und an den Höfen der Horanthes einschleichen, um das Reich langsam von innen zu Fall zu bringen.

Ihre Herrscher jedoch hausen in Draydalân als körperlos erscheinende Diener des Schädelgottes und kommandieren die gefürchteten Ghulenarmeen des seiner Lebenskraft beraubten Reiches. Einer der ersten dieser Herrscher nach dem Auszug der Chrysotheos aus dem Imperium war *Carophyrdes ti Chrysotheos*, in Draydalân bekannt geworden jedoch als *Cardûr Pharun*, im draydalischen der ‘Erste Auserwählte’. Er war ein echter Dreiäugiger und zugleich Geweihter des Schädelgottes. Nach seinem Tod verblieb von ihm nur das dritte Auge als mattschwarzer Stein mit mächtigen und größtenteils unerforschten magischen Eigenschaften. Bis heute ist dieses *Auge des Erwählten*, der *Myrcardûr*, ein heiliges, legendäres Artefakt der Draydal und wurde lange Zeit in einem Kloster aufbewahrt und genutzt, um in großen Opfern immer mehr Secarian darin zu speichern. Die so gefangene Lebenskraft sollte irgendwann in der Zukunft in einem Ritual dem Schädelgott geopfert werden, um so einen ganzen Landstrich zu verheeren. Allerdings liegen auch diese Pläne über tausend Jahre zurück und den heutigen Draydal ist die Lage des Klosters unbekannt.

Carophyrdes war jedoch nicht der einzige dreiäugige Chrysotheos seiner Generation – der Generation, die das Imperium verlassen hat – sondern hatte noch eine Zwillingsschwester von gleicher Macht. *Isphirmene* lag jedoch mit ihrem Bruder und vielen ihres Hauses im Streit, ihre religiösen Vorstellungen und Verehrung des Gottes ihres Hauses gingen andere Wege und der Entschluss, sich den Draydal anzuschließen, stieß bei ihr nur auf Verachtung und Widerspruch. Um zu verhindern, dass die zornige und willensstarke Frau das Haus verriet, stellte Carophyrdes sie vor dem Exodus zu einem magischen Duell und siegte. Er konnte sie jedoch nicht töten, sondern nur in eine Stasis versetzen, in der sie die Jahrhunderte dahindämmerte und für den Rest der Welt wie eine leblose Statue erschien.

Die heutigen Herrscher der Draydal haben jedoch den Aufenthaltsort Isphirmenes heraus gefunden und sich entschlossen, die Dreiäugige aus dem heutigen Xarxaron nach Draydalân zu holen und ihr Auge möglicherweise als ähnliches Gefäß zu nutzen wie das ihres Bruders.

Die Helden werden Zeugen sein, wenn Isphirmene von ihrem Bann befreit wird. Sie sieht nach dem langen Schlaf nun ihre Chance gekommen, sich sowohl an ihrem Bruder, oder besser dessen Nachkommen, zu rächen als auch das ihr seit jeher verhasste Haus Tharamnos ins Unglück zu stürzen.

Im Weg steht ihr dabei vor allem die derzeitige Magokratin Xarxarons, Majestät *Arsinoa na Tharamnos*, die sie mit Hilfe der davon nichts ahnenden Helden zu Fall bringen und ersetzen will.

Geeignete Charaktere

Im Grunde steht der Charakterwahl bei der Kampagne ‘Wächter des Imperiums’ keine Einschränkung im Weg. Allerdings dürften alle Personen mit Höhen- und Flugängsten einige Probleme mit weiten Teilen des Abenteuers haben, die an Bord eines Luftschiffes spielen. Auch und gerade optimatischen Charakteren könnte die Kampagne einen wertvollen Einblick in die Geschichte und Bedeutung eines gefallenen optimatischen Hauses bieten.

Ablauf des Abenteuers

‘Die Ewige Mada’ besteht aus drei eher geradlinigen Kapiteln und einem, das sehr modular aufgebaut ist. Nach der Einleitung mit mehreren Gestaltungsoptionen folgt ein Auftrag an die Helden mit wieder mehreren Lösungsmöglichkeiten. Das dritte Kapitel ist das modulare und kann ganz nach Entscheidung der Spieler und Ihrem Ermessen als Meister ablaufen. Das Ende des Bandes führt dann jedoch alle Fäden wieder zu einem Finale zusammen.

Kapitel eins: Das Bildnis der Mada

Im ersten Kapitel können die Helden verhindern, dass draydalische Agenten eine als ‘Mada eterna’ bekannte Statue aus einem heruntergekommenen Heiligtum entwenden. Das Standbild, das seinen Namen dem Platz im Ma-

da-Schrein und der unnatürlichen Widerstandskraft gegen Verwitterung verdankt, verwandelt sich jedoch während des Kampfes oder kurz danach in eine Frau aus Fleisch und Blut.

Es handelt sich dabei nicht nur um eine Optimatin, sondern gar um die echte Dreiäugige Ispfirmene. Diese gibt sich als Angehörige des Hauses Tharamnos aus, die während der Abspaltung der Chrysotheos vom Imperium in einem magischen Duell besiegt und mit einem Bann belegt wurde. Um jetzt, fast dreitausend Jahre später, nicht in Intrigen einbezogen und als Dreiäugige von niederen Optimaten als Druckmittel oder Werkzeug eingesetzt zu werden, will sie im Verborgenen bleiben – so behauptet sie. Die Helden sollen ihr helfen, Kontakt mit dem Oberhaupt des Hauses Tharamnos aufzunehmen.

Tatsächlich handelt es sich bei Ispfirmene um eine Chrysotheos, die jedoch mit dem Rest ihres Hauses im Streit lag und deswegen versteinert wurde. Sie spielt den Helden allerdings das unschuldige Opfer vor und will mit ihrer Hilfe das Machtzentrum von Xarxaron und das Haus Tharamnos angreifen und übernehmen.

Die Helden sollen ihre Maske zu Arsinoa na Tharamnos, der Hohen Magokratin Xarxarons, bringen. So kann sie direkt Kontakt aufnehmen, ohne die magischen Schutzvorrichtungen passieren zu müssen und Alarm auszulösen.

Kapitel zwei: Die Botschafter der Maske

Die Helden müssen nun einen Weg finden, in den Palast der Majestät einzudringen. Dazu können sie einer Route folgen, die ihnen die Dreiäugige mitgibt, und die angeblich auf ihrem Wissen als Tharamnos von vor fast dreitausend Jahren basiert. Tatsächlich beruht der Plan jedoch darauf, dass in Xarxaras einstmals auch ein Sitz der Chrysotheos existierte, lange bevor die Stadt zur Metropole des Horasiats wurde. Der aufgezeichnete Weg stellt sich jedoch auch als nicht mehr gangbar heraus und so stoßen die Helden unweigerlich auf Spuren der Chrysotheos, die noch immer in den Katakomben überdauern.

Eine andere Möglichkeit stellt eine Konferenz dar, bei der Xarxaron den Gastgeber für mehrere Machtgruppen stellt, die vornehmlich aus Anthalia stammen. In diesem Landstrich zwischen der Magokratie und Draydalân versucht man, ein neues Bündnis aufzubauen, und hat deswegen Abgesandte der einzelnen Städte sowie mögliche Geldgeber und andere Verbündete zusammengerufen. Als falsche Botschafter auf der Konferenz können die Helden einen draydalischen Spion und Agitator enttarnen und eine Audienz bei Arsinoa na Tharamnos erlangen.

Bei der abschließenden Begegnung mit der Hohen Magokratin erscheint jedoch die Chrysotheos Ispfirmene persönlich und verwickelt Die Majestät in ein magisches Duell. Am Ende des Kampfes unterliegt die Hohe Magokratin und wird in eine Schwalbe verwandelt, die im Chaos entfliehen kann. Die Chrysotheos setzt jedoch die Helden unter Druck, mit Hilfe eines am Palast festgemachten Luftschiffes den Vogel

zu verfolgen und zu ihr zurück zu bringen. Selbst wenn die Helden sich weigern, stellt das Schiff für sie den besten Fluchtweg dar.

Kaum an Bord steuern sie jedoch in einen heftigen Sturm, in dem sie eine göttliche Vision überkommt. Chrysir, Siminia und FeQesh oder Phex erscheinen ihnen und beauftragen sie, die wahre Hohe Magokratin auf den Thron zurück zu bringen, um einen Fall Xarxarons und eine Schwächung des Imperiums zu verhindern.

Sobald die Helden offen gegen Ispfirmene agieren, nutzt diese ihre Macht als falsche Magokratin, um die Helden von ihren Truppen jagen zu lassen. Diese müssen wiederum Möglichkeiten finden, um die richtige Schwalbe irgendwo in Xarxaron zu finden und zurück zu verwandeln.

Kapitel drei: Der Flug der Schwalbe

Das dritte Kapitel dieses ersten Bandes besteht aus mehreren einzelnen Questen, die jeweils eine der Meisterpersonen an Bord des geenterten Luftschiffes als Aufhänger haben, zum größten Teil jedoch auch durch die Suche nach der Schwalbe miteinander verknüpft werden.

Während die Helden so einen unwirschen Chimärologen der Phraisopos für sich gewinnen müssen, einen illegalen Sklavenhandel aufdecken und einen Horst Ashariel von ihrer Queste überzeugen können, kommt es immer wieder zu Begegnungen mit dem sie verfolgenden Offizier der Aerialtruppen. Dieser stellt sich als gerissen, aber auch ehrenhaft heraus und hilft den Helden fast ebenso oft wie er sie in Gefahr bringt, bis er schließlich durch einen skrupelloseren Diener Ispfirmenes ersetzt wird.

Die lange Reise an Bord des Luftschiffes führt die Helden schließlich über die Magokratie hinaus in eine als *‘Türme der Einsamkeit’* bekannte Region, die bereits in der von den Leonir beherrschten Steppe liegt. Dort finden sich die Schwalben auf ihrer jährlichen Wanderung ein und günstigerweise befindet sich dort auch ein seit Generationen verwendeter Ritualplatz, der für die Rückverwandlung der Hohen Magokratin verwendet werden kann.

Kapitel vier: Die Türme der Einsamkeit

Die Helden können die richtige Schwalbe in einem Tempel eines vergangenen Zeitalters aufspüren, gleichzeitig rücken jedoch Ispfirmenes Truppen an. Während des beginnenden Kampfes zwischen den Bodeneinheiten und Leonir müssen die Helden die Rückverwandlung Arsinoas in die Wege leiten und die Lufttruppen mit ihrem eigenen Schiff aufhalten. Es bietet sich ihnen jedoch auch die Gelegenheit, den degradierten Offizier auf ihre Seite zu ziehen. Spätestens wenn die Hohe Magokratin wieder menschliche Gestalt hat – auch wenn die Rückverwandlung nicht ganz perfekt gelaufen ist – deckt dieser die Flucht der Helden.

Nach der verlustreichen Schlacht gilt es nun, eine Strategie gegen die Chrysotheos auf dem Thron Xarxarons zu entwickeln. Der Gegenschlag jedoch wird erst im zweiten Band der Kampagne möglich sein.

Das Bildnis der Mada

Das Abenteuer beginnt für die Helden mit einer Reise durch oder nach Xarxaron, einem abgeschieden liegenden Horasiat, dessen schroffe Berglandschaft jeden Weg außerhalb der wenigen imperialen Hochstraßen beschwerlich gestaltet. Auch allein schon vom Rest des Imperiums aus Xarxaron zu erreichen, ist ein Abenteuer für sich und wird die Helden vermutlich mit den Leonir von Rhacornos oder anderen, nicht unbedingt imperiumsfreundlichen Gruppen bekannt machen.

Motivation der Reise

Gründe, das Horasiat aufzusuchen, gibt es jedoch bei weitem genug, um für fast jeden Helden einen Anreiz zu bieten. Die Schulen und Bibliotheken der Tharamnos in Xarxaron gelten als die besten des Imperiums direkt nach denen des Thearchen selbst und so können magische Forschungen oder auch die Suche nach verlorenen Artefakten und antiken Geheimnissen hierher führen. Wer hingegen nur nach einem Abenteuer und einer Herausforderung als Kämpfer sucht, für den dürfte interessant sein, dass Gerüchte von einem geplanten Feldzug Xarxarons Richtung Westen sprechen. Natürlich können auch persönliche Hintergrundgeschichten und die Vergangenheit der Charaktere sie nach Xarxaron führen.

‘Die Verbotene Kammer’ als Einstieg

Für einzelne Charaktere ist es auch möglich, im Soloabenteuer ‘Die verbotene Kammer’ schon auf Personen zu stoßen, die später im zweiten Band der Kampagne noch eine größere Rolle spielen werden. Darunter befindet sich der junge Forscher Gylderianus thi Tharamnos, der auf der Suche nach einem alten Artefakt Xarxaron Richtung Draydalân verlässt und auf dessen Spuren die Helden noch wandeln werden. Auch Gylderianus’ Lehrmeister Korysthenes wird eine Rolle spielen und schon in diesem ersten Band Kontakt mit den Helden haben, auch wenn er als Antagonist des Soloabenteurers vermutlich wenig erbaut über das Auftauchen der Helden sein dürfte.

‘Die verbotene Kammer’ ist auch dafür konzipiert, als Gruppenabenteuer abgewandelt zu werden. So könnten Sie Ihren Spielern einen Einstieg in die Kampagne ‘Wächter des Imperiums’ und eine erste Einführung in die Pläne des Hauses Chrysotheos geben. Obendrein befänden sich die Helden nach Abschluss von ‘Die verbotene Kammer’ auch bereits in Xarxaron und hätten dort den Begriff ‘Ewige Mada’ kennen gelernt. In diesem Fall könnten sie auch gezielt nach dem Heiligtum suchen, das eine zentrale Rolle im ersten Kapitel dieses Bandes spielt.

Ort des Geschehens: Die Magokratie Xarxaron

Xarxaron ist zugleich abweisend und atemberaubend mit seinen schroffen Bergflanken und schwer begehbaren Pässen. Egal auf welchem Weg man es betritt, es ist wahrscheinlich, dass die Helden dabei einen Wachtposten oder eine Zollstation passieren müssen. Die xarxarischen Truppen und Beam-

ten sind gewissenhaft wenn auch etwas arrogant gegenüber Nicht-Xarxariern und helfen gerne mit Informationen aus, die ihre Heimat und deren besondere Rolle als ‘Bollwerk des Imperiums’ betreffen. Der beeindruckendste Weg, um die Magokratie zu betreten, ist sicherlich auf dem Grünen Orismani, der an den Grenzen durch gigantische Tore und Festungen bewacht wird.

Die Reise durch Xarxaron selbst führt über scheinbar schwerelose Hochstraßen mit weiten Bögen, die ganze Täler und Schluchten überspannen, oder auf schmalen Wegen in steilen Serpentinien, die die Hänge hinauf und hinab führen. Die Flüsse des Landes, vor allem der Grüne Orismani, haben sich tief in den Felsen geschnitten und die kleineren sind oft durch Stromschnellen und Wasserfälle nur unter Begleitung erfahrener Lotsen befahrbar.

In den Tälern ist das Land geprägt von dichtem Dschungel und im Norden von Savannengras, jedoch kann daran fast nahtlos ein kahles und einsames Hochland anschließen oder an sanfteren Hängen grüne Weiden mit einer Unzahl seltener Pflanzen. Über allem thronen die Gipfel des Gebirges, viele von ihnen von einer ewigen Schneedecke und Gletschern gekrönt, die die zahlreichen kalten Wasserläufe speisen.

Ein Reisender kann zwischen diesen Bergen sogar zuweilen schwerelos dahingleitende Gestalten sehen, die wie Geier über ihren Köpfen kreisen und nur selten einmal tiefer sinken, um Steine auf die Eindringlinge fallen zu lassen. Es handelt sich dabei um die in Barbarei verfallenen Krisra der Region. Die zerbrechlichen, großen Reptilien hegen einen tief sitzenden Hass gegen alle Fremden, die ihre ehemalige Bergheimat betreten.

Spielgefühl in der Magokratie

Vermitteln Sie Ihren Spielern den Eindruck von der Schroffheit und Abgeschiedenheit des Landes, von dem beeindruckenden Anblick senkrechter Felswände von vielen hundert Schritt Höhe, aber auch von den architektonischen Wundern, mit denen Abgründe überquert und Wege in den Fels geschnitten wurden. Wer entlang des grünen Orismani auf den Treidelschiffen reist, die mithilfe von Ketten auf dem Flussboden bewegt werden, ist beständig von schroffen Berghängen umgeben, die den Blick einengen und nur einen schmalen Streifen Himmel sichtbar lassen. Wer einen Bergpfad oder eine Hochstraße nimmt, bewegt sich fast immer in schwindelerregender Höhe und jeder falsche Schritt kann tödlich enden.

Als Anregung bieten sich hier Bilder und Dokumentationen zum Colorado River und seinen Canyons für den Grünen Orismani und von Hochgebirgen wie den südlichen Rocky Mountains oder den Anden für die Bergregionen an.

Dafür bietet sich hinter fast jedem Pass und jeder Schleife eines Flusses ein neuer faszinierender Anblick, ob nun Wasserfälle in die Tiefe stürzen und in ihrer Gischt Regenbögen erzeugen, ein dichter Dschungel übersät mit leuchtend roten Blüten einen Schwarm glitzernder Vögel angelockt hat oder eine Gruppe junger Ashariel übermütig Sturzflüge veranstaltet.

Die extremen Gegensätze der Landschaft sollen die Helden in Staunen versetzen und dabei ist Ihr ganzes erzählerisches Können gefragt. Ganz anders hingegen verhält es sich mit den Xarxariern, die inmitten dieser beeindruckenden Natur erstaunlich engstirnig, linientreu und phantasielos sind. Xarxaron nimmt sich die antike Magokratie des ersten Imperiums als Vorbild und so sind die Magiebegabten, allen voran das Haus Tharamnos, unumstrittene Herrscher des Horasiats. Alle freien Bürger haben den Magokraten höchsten Respekt zu zollen, was von Kniefällen und Verbeugungen auf den Straßen bis zu fast lächerlicher Verehrung der schützenden Herrscher reicht.

Die Hörigkeit und Anpassung der Bevölkerung an das bestehende System wird unter anderem dadurch garantiert, dass die Kinder einfacher Familien meist in staatliche Heime gegeben und dort linientreu aufgezogen werden. Jede neue Generation wird wieder auf das Haus Tharamnos und die Magokratie eingeschworen und tut sich generell schwer, über andere Möglichkeiten auch nur nachzudenken.

Darüber hinaus greifen die Ordnungskräfte – die Gardien der Tempel weniger als die privaten Truppen der Tharamnos und die Myriaden des Horasiats – bei allen bekannten Abweichungen und Vergehen hart durch. Illegale Wohnungen in Armenvierteln werden abgerissen, Schmuggler und Steuerbetrüger hingerichtet und wer es wagt, die für den Reichtum Xarxarons sorgenden Edelmetall- und Opirlithminen zu bestehlen, bleibt als Sklave direkt vor Ort.

Insgesamt fühlt sich der Xarxarier wohl, wenn alles in gewohnten Bahnen verläuft und er selbst möglichst nicht auffällt. In den Städten herrscht eine erschreckende Eintönigkeit der Kleidung und Baustile vor und alle Abweichungen werden misstrauisch beäugt.

Andererseits bedingt die schroffe Landschaft mehr als in anderen Regionen des Imperiums die Bildung kleinerer Siedlungen, die zwar über eine herrschaftliche Domäne oder Villa mit Wirtschaftsgebäuden hinausgehen, aber noch lange nicht dem Anspruch an eine Stadt genügen könnten. In diesen abgelegeneren Regionen halten sich wiederum oft alte Traditionen und seltsame Bräuche. Die Tatsache, dass die Magokraten Religion für unwichtig halten und auch deren Kontrolle vernachlässigen, begünstigt die entstehende wilde Mischung aus Oktadenverehrung und lokalen Kulturen. Zwar werden oft solche überlieferten Götterfiguren mit einem Mitglied der Oktade gleichgesetzt und aus Asqui, der Mutter der Bäume wird eine Dienerin oder Erscheinungsform der Zatura, aber darüber hinaus werden Stellare, Geistererscheinungen und noch weit fremdartigere Wesenheiten angebetet.



Der Anfang

Ziel des Abenteurereinstiegs ist es, die Helden auf die versteinerte *Ispfirmene sana Chrysotheos* stoßen zu lassen und dafür zu sorgen, dass sie von ihr für ihre Zwecke eingespannt werden.

Im Grunde gibt es drei Ansätze, wie die Helden an diesen Punkt gelangen können. Sie können zum Beispiel aus unterschiedlichen Gründen das Heiligtum aufsuchen und vor Ort verhindern, dass draydalische Agenten die Statue stellen. Diese Variante wird hier ausführlich vorgestellt.

Sollten Ihre Spieler allerdings einen Einstieg mit einem klaren Ziel vorziehen, so können sie auch erst später in das Geschehen verwickelt werden und den Auftrag erhalten, die gestohlene Statue wieder zu beschaffen. Oder sie können schlicht durch Zufall auf die draydalischen Agenten stoßen und ohne lange Vorbereitung direkt mit einem Kampf in das Abenteuer einsteigen.

Hintergrund

Einige grundlegende Fakten bleiben jedoch für alle Versionen des Einstiegs dieselben. Die Statue, die tatsächlich die versteinerte Ispfirmene ist, hat die letzten Jahrhunderte in einem Himmelsobservatorium verbracht. Dabei handelt es sich um eine Art Tempel für mehrere Stellare, der für grobe Sternbeobachtungen, aber vor allem für Weissagungen anhand von Himmelserscheinungen und Vogelflug gedacht ist. Früher handelte es sich dabei um ein größeres Heiligtum, in dem zu jedem Zeitpunkt mehrere Auguren als staatlich bestellte Seher lebten und häufig suchten Potentaten den 'Himmelsberg' auf, um günstige Orakel für Vorhaben zu erhalten. Heute lebt dort nur noch ein alternder inoffizieller Augur, der nie die abschließende Einweihung erfahren und somit den Honoratenstand nicht erhalten hat. Einige Anwohner kleinerer Orte aus der Region suchen das Observatorium noch hin und wieder auf und bringen dem Einsiedler Nahrung und kleine Opfergaben zu den Schreinen der Stellare, die Teil der Anlage sind.

Ispfirmene steht als Statue im Schrein der Mada oder der Belyabel, der Göttin beziehungsweise Stellarin der Zauberei und der Metamagie. Als elegante junge Frau mit dreiäugiger, weißer Maske, erstarrt in einer befehlenden Bewegung, stellt sie auch eine gute Repräsentation dar. Seitdem keine Optimaten mehr zum Himmelsberg kommen, ist der Schrein kaum noch gepflegt worden und die Anlage wirkt deutlich mitgenommen. Allein die Statue selbst weist keinerlei Spuren von Verwitterung auf und die eher abergläubischen Bewohner der Region sprechen der 'Mada eterna' allerlei mysteriöse Kräfte zu, die man als einfacher Mensch (oder Amaun oder Neristo) jedoch besser meidet.

Der Draydal *Parthras Turam*, ein Geweihter des Schädelgottes, hat den Standort der Statue ausfindig gemacht und ist sich sicher, dass es sich dabei um die versteinerte Ispfirmene sana Chrysotheos handelt. Auch wenn die Draydal immer noch auf der Suche nach dem Myrcardûr – dem versteinerten Auge von Ispfirmenes Bruder – sind, hoffen sie jedoch, bald in dessen Besitz zu sein. Durch das Zusammenbringen dieses Steines mit Ispfirmenes drittem Auge planen sie, ein unver-

gleichliches Opfer an Secarian darbringen zu können. Mit diesem Ritual soll es ihm möglich sein, einen ganzen Landstrich zu verheeren und dessen Lebenskraft ebenfalls seinem immer hungrigen Gott zu opfern.

Um an Isphirmene zu gelangen, schickt der Geweihte eine kleine Gruppe Agenten nach Xarxaron zum sogenannten Himmelsberg, um die verdächtige Statue zu finden. Zur Sicherheit, falls es unmöglich sein sollte, die Dreiäugige verstei-

nernt abzutransportieren, gibt er dem Anführer der Agenten eine spezielle Zaubermatrix in einem Ring mit. Diese soll die Versteinerung beenden. Um die Kontrolle über Isphirmene zu behalten soll sie anschließend mit einem starken Gift betäubt werden, das den Willen des Opfers lähmt. Diese Gruppe von draydalischen Agenten gilt es also auszuschalten und sie am Diebstahl der Statue zu hindern oder sie ihnen abzu-jagen, wenn sie bereits entwendet wurde.

Variante Nummer eins: Der Besuch beim Auguren

Möglicherweise haben die Helden vom Heiligtum am Himmelsberg gehört und wollen es aufsuchen, weil es sich dabei immerhin um ein zuverlässiges Orakel handelt – auch wenn es einen leicht zweifelhaften Ruf hat. Außerdem befinden sich auf den umliegenden Pässen und Pfaden immer noch Hinweissteine, auf denen der Weg zum Heiligtum und die Entfernung dorthin vermerkt sind. In den meisten Orten und Herbergen der Region können die einfachen Xarxarier den Helden von dem Orakel erzählen und vor allem von der etwas unheimlichen Mada eterna, der von der Zeit unberührten Statue, die sich dort im Belyabel-Schrein befindet.

Haben die Helden kein Interesse daran, das Heiligtum aufzusuchen, bittet ein besorgter Wirt in einem der nahegelegenen Orte sie darum, nach dem Rechten zu sehen. Seine fünfzehnjährige Tochter Aecilia ist nicht wie abgemacht in den letzten Tagen vom Orakel zurück in den Ort gekommen. Sie lebt als Helferin des Auguren und Mädchen für alles im Heiligtum und kümmert sich um die Versorgung der Anlage. Vor drei Tagen sollte sie eigentlich frische Lebensmittel im Tal besorgen, ist aber nicht erschienen. Weil in letzter Zeit auch seltsame Gestalten in der Region gesichtet wurden, die an entlegenen Orten Lager errichten, traut sich sonst auch niemand den langen Weg den Berg hinauf, nur um nach einem Mädchen und einem etwas verrückten Wahrsager zu sehen.

Der Weg zum Himmel

Der Weg ist lange nicht ausgebessert worden und praktisch nach jeder Biegung findet sich eine weitere Stelle, an der der wackelige Handlauf weggebrochen ist oder ein Teil des Weges gänzlich fortgespült wurde. Zuweilen bildet nur ein schmaler Trampelpfad einen unsicheren Umweg oder es ist kurzfristig gar nicht abzusehen, wo im Geröll oder auf der Hangweise der Weg überhaupt weiterführen soll. Einmal verwandelt sich der Weg sogar gänzlich in einen Bachlauf und trockenen Fußes kommen nur die weiter, die von Stein zu Stein springen. Die meiste Zeit führt der Weg an einem ansonsten recht steilen Hang einen schmalen Fluss entlang, der ein tiefes Tal in den Fels geschnitten hat, so dass regelmäßig nur ein halber Schritt in die falsche Richtung einen tiefen Sturz in schäumendes und eiskaltes Wasser bedeutet. Machen Sie den Spielern deutlich, dass das Heiligtum alles andere als ein bequem erreichbarer Wallfahrtsort ist, überhäufen Sie sie aber nicht

mit *Klettern*- und Gewandtheitsproben. Beschreiben Sie zugleich, dass immer wieder einstmals sehr beeindruckende Säulen und Statuen den Weg säumen, in die Danksagungen für alte Orakelsprüche eingemeißelt sind. Aus derselben Zeit stammen wohl auch die Teile des Weges, deren Stufen bis heute tief in den Fels gehauen oder aus unverwüstem Stein aufgemauert sind.

Die Reise dauert einen halben Tag, während dem die Helden zunächst nichts Außergewöhnliches feststellen können außer dem vagen Gefühl, beobachtet zu werden. Charaktere mit Gefahreninstinkt können immer wieder den Eindruck haben, dass im nächsten Moment etwas Schreckliches passiert, aber alles bleibt ruhig. Fliegende Charaktere oder solche, die mit guter Wildniskunde abseits des Weges nach Spuren Ausschau halten, können allerdings einige Zeichen für die Anwesenheit einer anderen Gruppe finden.

So haben die draydalischen Agenten ein Lager angelegt, das zwar verlassen wurde, aber dessen Feuerstelle noch klar zu erkennen ist. Zudem wurden an einem bewaldeten Hang mehrere Bäume gefällt und wer ausführlicher sucht, kann ein fest vertäutes und behelfsmäßig unter abgerissenen Farnen und Zweigen verstecktes Floß finden. Damit planen die Agenten, später zusammen mit der Statue flussabwärts zu entkommen. Von den Verursachern all dieser Spuren ist jedoch nichts zu sehen.

Für Kräuterkundige ist jedoch eine andere Entdeckung von Interesse: an entlegenen Stellen mit hoher Sonneneinstrahlung wächst an den Berghängen sogenannte Smaragdminze, ein xarxarisches Heilkraut gegen Lungenleiden. Fühlen Sie sich frei, auch einige andere Heilkräuter in der Bergregion wachsen zu lassen, die Minze ist jedoch von Bedeutung für den weiteren Verlauf und Sie können die Helden hier schon auf die Pflanze und ihre Eigenschaften – besonders die Wirkung auf Katzenartige – aufmerksam machen.

Der Himmelsberg

Am Ende der Reise müssen die Helden den Fluss an einer Stelle überqueren, wo er sich tief in eine Schlucht eingegraben hat. Dahinter befindet sich das scheinbar verlassene Heiligtum. Erst im Innenhof der Anlage können sie auf Aecilia stoßen, die sich in den letzten Tagen darauf vorbereitet hat, überfallen zu werden und sich und den Auguren mit allem verteidigen will, was ihr zur Verfügung steht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der anderen Seite der Schlucht liegen die Haupthalen des Heiligtums, die zur Hälfte aufgemauert und zur Hälfte direkt in den Stein der Bergflanke gemeißelt wurden. Einziger gut gangbarer Zugang ist eine schmale Brücke. Zahlreiche Ziegel auf den Dächern des quadratischen Hauptgebäudes fehlen, selbst aus der Ferne könnt ihr Vögel in den Fensternischen sehen und nur eine einzige dünne Rauchfahne steigt aus der Anlage auf, aber dennoch ist sie immer noch beeindruckend.

Niemand hält die Helden auf, wenn sie die Brücke überqueren, begrüßt werden sie jedoch ebenso wenig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Säulen ringsum sind von Rissen durchzogen und zwischen den Steinen des Pflasters wuchert Unkraut. Zahlreiche der Fensterhöhlen sind leere Löcher, nur in zweien ist dünnes Papier gegen den kalten Wind eingespannt. Alle Tore hängen nur noch schief in den Angeln und sind wohl nie mehr zu öffnen oder zu schließen.

Hättet ihr nicht die Rauchfahne gesehen, so wärt ihr fast sicher, dass niemand mehr hier lebt. Die Gebäude strahlen Einsamkeit aus und die einzige Bewegung in eurem Blickfeld ist die eines stattlichen Tausendfüßlers, der quer über den Innenhof wandert und dann in den Ritzen zwischen den Steinplatten verschwindet.

Dann ertönt eine helle, mädchenhafte Frauenstimme von irgendwo aus den dunklen Eingängen und leeren Fenstern: "Bleibt da stehen, oder einer von euch schluckt einen Nagelbolzen!"

Die Helden können sicherlich schnell klar machen, dass sie nicht zu den Personen gehören, die seit Tagen das Heiligtum beobachten. Aecilia ist ohnehin so überspannt und überfordert mit der Situation, dass sie für jede Hilfe dankbar ist. Ihre 'Bela' stellt sich schnell als Steinschleuder heraus, mit der sie aber sehr geschickt ist, trotzdem entschuldigt sie sich für den unfreundlichen Empfang. Auch nur halbwegs freundlichen Helden schüttet sie schnell ihr Herz aus, dass sie Angst hat, bald überfallen zu werden und dass der Augur seit seiner letzten Vision, die eben diesen Überfall vorhergesagt hat, im Fieber liegt und ihrer Meinung nach wohl bald sterben wird. Letzteres kann ein Charakter mit Heilkunde Krankheit schnell relativieren. Der Augur hat eine ganze Nacht im Sternenhof weiter oben am Berg verbracht, als er die letzte Vision hatte und sich dabei eine schwere Erkältung zugezogen. Inzwischen hat sich eine Infektion in der Lunge festgesetzt, aber eine schnelle Behandlung mit entsprechenden Kräutern – wie zum Beispiel der lokal gut gedeihenden Smaragdminze – kann schnell zu Heilerfolgen führen.

Sollte keiner der Helden Wissen über die Behandlung von Krankheiten oder Heilkräuter haben, kann auch Aecilia darauf hinweisen, dass es im Heiligtum und ringsum zahlreiche heilwirksame Pflanzen gibt. Sie ist sich allerdings nicht sicher, welche das sind und wie sie genau angewendet werden müssen. Belohnen sie hier das Engagement der Helden, auch wenn sie fachlich inkompetent sein sollten.

Sollte sich jemand aufmachen, um die Medizin zu sammeln, können demjenigen oder denjenigen dabei Spuren der Eindringlinge aus Draydalân auffallen, falls diese nicht vorher schon entdeckt wurden.

Mit etwas Pflege ist der Augur, Telophranus 'Himmelsauge', auch schon am Abend ansprechbar und das Fieber geht zurück.

Smaragdminze

Das Heilkraut hat die typischen gezackten Blätter anderer Minzen, wird bis zu einem Schritt hoch und zeichnet sich durch einen besonders hellen und intensiven Grünton aus. Die Pflanze hat nur sehr unscheinbare, kleine blaugraue Blüten, die praktisch nicht duften. Dafür sondert das ganze Kraut einen starken, anregenden Minzgeruch ab.

Bei nahezu allen Lebewesen wirkt die Smaragdminze positiv auf die Atmung und kann die Bronchien von Infektionen befreien, wenn sie als Tee oder als Dampfbad verwendet wird. Auch eine angefertigte Salbe, auf die Brust aufgetragen, hilft. Alle diese Anwendungsmethoden erleichtern für den Behandelnden die Probe auf Heilkunde Krankheit um 4. Zusätzlich erhält der Patient unabhängig von weiterer Behandlung durch die Anwendung von Smaragdminze sofort 1W3 Lebenspunkte und jeden weiteren Tag mit fortgesetzter Anwendung 1W6 über den Tag hinweg.

Auf Katzenartige hat die Minze jedoch noch einen zusätzliche Effekt: Ähnliche wie Katzenminze hat die Pflanze eine anregende und zugleich leicht betäubende Wirkung. KL und IN sinken jeweils um einen Punkt, dafür steigt durch den angenehmen Duft das CH für andere Feliden um zwei.

Auch allein der Geruch löst Wohlempfinden aus. Amaunir und andere felide Rassen müssen sich sichtlich zusammenehmen, um nicht schnurrend ihre Nasen in einen Strauß der Minze zu versenken und eine Weile nichts anderes wahrzunehmen. Eine misslungene Selbstbeherrschungsproube sorgt dafür, dass der Charakter für die nächste Spielrunde schwer abgelenkt ist und auf alle anderen Proben einen Malus von fünf erhält, während er sich mit dem duftenden Kraut beschäftigt. Das kann sich darin äußern, dass der Betroffene sich nicht von der Pflanze lösen will oder sie pflückt und mit sich trägt oder sich gar regelrecht mit der Minze einreibt, um den Duft aufzunehmen.

Meisterpersonen in 'Das Bildnis der Mada'

Aecilia

Aecilia ist die jüngste Tochter einer Familie aus den umliegenden Tälern, deren Angehörige seit Generationen einen kleinen Handel betreiben und eine Gaststätte besitzen. Sie selbst will jedoch um jeden Preis ein anderes Leben führen und würde sich am liebsten, sobald sie alt genug ist, bei den Myriaden melden. Jetzt jedoch, mit nicht ganz sechzehn, hat sie sich zunächst dem Dienst am Heiligtum verschrieben. Sie liebt den abgelegenen und geheimnisvollen Ort und hat alle seine Winkel erkundet und so oft in ihrer Fantasie und mit einem improvisierten Holzspeer in der Hand die Gebäude gegen Angreifer verteidigt, dass es ihr gar nicht so seltsam vorkommt, dies nun tatsächlich tun zu müssen. Klein, drahtig und mit etwas unordentlichen blonden Zöpfen könnte die burschikose Aecilia fast ein Junge sein. Auch wenn sie nicht wirklich hübsch ist, hat sie doch ausdrucksvolle große braune Augen und einen trotzigen Schmollmund, der ihr etwas Niedliches verleiht.

Echten Kriegerern mit echten Waffen bringt das Mädchen regelrechte Heldenverehrung entgegen. Sie will helfen und Anerkennung für ihre Leistungen bekommen, egal was sie dafür tun muss. Mit schier unerschöpflicher Energie auch nach halb durchwachten Nächten führt sie jeden Auftrag aus und salutiert vor Helden, die sie herumkommandieren.

Motivation: Aecilia wird angetrieben von dem Wunsch, ein aufregendes und besonderes Leben zu führen und Abenteuer zu erleben – oder wenigstens Aufmerksamkeit von jemandem zu erlangen, der ein solches Leben führt.

Funktion: Aecilia kann die Helden in alle Besonderheiten des Heiligtums einführen und ihnen von der Statue der Ewigen Mada erzählen sowie von den Fremden berichten, die sich im Tal befinden.

Schicksal: Ob Aecilia überlebt, liegt ganz in den Händen der Helden.

Zitat: "Jawohl, Herr Amaun! Heißes Wasser wird sofort gekocht, Frühstück wird zubereitet!"

Telophranus Himmelsauge

Telophranus ist der Sohn von Händlern aus der Nähe von Xarxaras und seine Familie gab ihn schon in jungen Jahren zum Kollegium der Auguren, um seine Begabung auszubilden. Telophranus hatte jedoch schon von Anfang an beunruhigende Visionen von Kriegsgräueln, wandernden Leichen und Tempeln aus Knochen und versuchte schließlich, seiner Gabe zu entkommen, indem er dem Kollegium davonlief.

Als sich zwischen die düsteren Bilder auch die eines einsamen Ortes voller Ruhe mischten, suchte er dieses Traumbild und fand es schließlich in Form des Heiligtums, in dem zu dem Zeitpunkt noch der greise letzte Augur lebte. Unter ihm führte er seine Ausbildung noch einige Jahre fort, bis der alte Mann starb. Seitdem ist Telophranus selbst das Orakel.

Der Seher ist in seinen Vierzigern, wirkt aber wegen eines Lebens hoch in den Bergen und der Krankheit älter. In sei-

nen kurz geschnittenen Haaren findet sich aber ohnehin viel Grau und von den langen Stunden, in denen er den Himmel und die Sonne beobachtet hat, haben sich tiefe Blinzelfalten um die Augen eingegraben.

Wenn er spricht, ist seine Stimme leise, hat aber einen kultivierten Klang und er drückt sich wohlüberlegt aus. Er lächelt selten, dann aber einnehmend und vor allem, wenn er über Aecilia redet.

Motivation: Telophranus will verhindern, was er in seinen Visionen gesehen hat. Allerdings bezieht er die Bedrohung auf das Heiligtum und so will er in erster Linie die Anlage und die Mada eterna schützen.

Funktion: Telophranus kann mit seiner Vision den Helden einen ersten Einblick in die Bedrohung am Horizont gewähren.

Schicksal: Was mit Telophranus geschieht, liegt ganz in den Händen der Helden.

Zitat: "Das Schicksal schickt nun mal keine Briefe. Alles ist verschlüsselt, oft verworren. Ich kann Euch sicherlich etwas über die Zukunft sagen, aber erwartet kein Datum, an dem Ihr die Frau Eurer Träume kennen lernt. Im besten Fall höchstens ihre Haarfarbe."

Telophranus' Visionen

In den Nächten vor seiner Krankheit hat Telophranus Sternschnuppen und seltsame Wolkenformationen beobachtet, um daraus Botschaften zu lesen. Eine gewisse Unruhe habe ihn schon seit einer Weile erfasst und er habe Ausschau nach grundlegenden guten oder schlechten Omen gehalten. Den Deutungsregeln der Auguren nach, die sehr penibel auf alle erdenklichen himmlischen Zeichen und ihre Ausrichtung zum Beobachter sowie zum Sonnenlauf eingehen, ergab sich kein klares Bild, bis er vor drei Tagen eine Eule über dem Schrein der Mada eterna entdeckte. Das Tier kreiste einmal über der Anlage, stieß einen Ruf aus und flog dann zielstrebig nach Westen. Das bedeutet nicht nur offiziell, dass etwas Wertvolles verloren gehen wird und Gewalt auf einen zukommt, es löste auch eine detailliertere Vision von Blutvergießen aus und er sah, wie die Ewige Mada ihre Maske abnahm und dahinter nur der Mond zu sehen war.

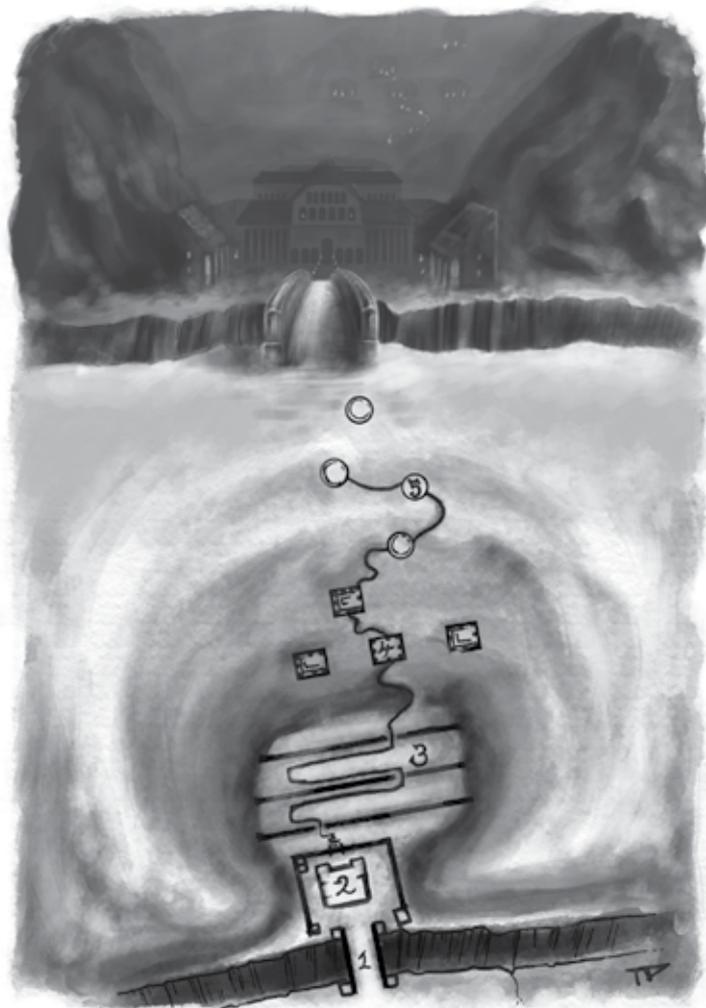
Zusammen mit den Sichtungen von Fremden im Tal hat diese Vision nicht nur Aecilia, sondern auch ihn selbst schwer verunsichert. Telophranus ist besorgt, dass jemand das Heiligtum angreifen könnte, obendrein hat er aber auch Angst, dass die grausigen Traumbilder seiner Jugend wiederkehren könnten. Daher bittet er die Helden, auf jeden Fall die Vision des Überfalls zu verhindern oder wenigstens Aecilia zu schützen und ein Auge auf die Mada eterna zu haben. Um selbst bei irgendwelchen Vorbereitungen zu helfen ist Telophranus selbst nach einer Behandlung zu schwach, dafür steht er jedoch jederzeit mit Informationen zum Heiligtum zur Verfügung und bemüht sich gleichzeitig, einen noch genaueren Einblick in die Zukunft zu erhalten.

Das Heiligtum

1 Die Brücke über das Tal führt zunächst in einen Innenhof, um den die **Wohngebäude (2)** liegen, in denen früher nicht nur die Auguren und das normale Personal lebten, sondern auch die Gäste bequem untergebracht werden konnten. Heute ist nur noch in einem der Häuser ein Teil bewohnbar und eine der Küchen kann genutzt werden, ansonsten verfallen diese Gebäude zusehends und stehen vollkommen leer. Aus den leeren Schlafsälen hat man allerdings mit den besten Blick über das gesamte Tal und von hier aus hat Aecilia auch die Helden beobachtet, als sie sich genähert haben.

3 Die Gärten des Himmels liegen, umgeben von schützenden Mauern, hinter und über dem Wohntrakt des Heiligtums. Hier stehen zahlreiche Obstbäume und in Hochbeeten wurden wohl einmal Kräuter und andere Nutzpflanzen gezogen, heute findet sich hier jedoch vor allem Unkraut und hohes Gras. Allerdings wachsen hier auch mehrere Stauden der Smaragdminze. Aecilia hat hier einige Dornbüsche gerodet und am Eingang zu den Höfen der Sterne platziert, um sie als Wegsperre nutzen zu können.

4 Die Höfe der Sterne liegen verteilt am Hang, der größte von ihnen fast direkt bei den Gärten des Himmels, der Rest durch schmale Wege erreichbar weiter oben. Jeder der Höfe wurde einst sorgfältig angelegt, mit Säulen umgeben und mit einem Mosaik ausgelegt. Alles ist mit Markierungen versehen, die einem Auguren das Einordnen von Himmelszeichen erleichtern sollen, da die Sonnenaufgangs- und Untergangsposition für mehrere Jahreszeiten vermerkt ist, die Himmelsrichtungen ausgewiesen sind und sogar einige der wichtigeren Zeichen mit Kommentaren im Mosaik untergebracht wurden. Wie alles im Heiligtum sind auch die Höfe lange nicht mehr gepflegt worden, die Mosaiken verschwinden zu einem großen Teil unter einer dünnen Schicht herein gewehter Erde und die Säulen stehen auch nicht mehr alle gerade. Auf den Mosaiken können die Helden zahlreiche lokale Vögel entdecken, unter anderem immer wieder die Siminiaschwalbe. Sie können das zum Anlass nehmen, den Vogel und seine jährliche Wanderung schon einmal vorzustellen.



5 Die Schreine der Stellare befinden sich an der Spitze des Berges und sind halb in den Fels gehauen, halb aufgemauert und jede der einfachen, runden Konstruktionen beherbergt eine Statue eines Stellars. Vertreten sind Balanthadis, der Stellar der Erkenntnis, der mit drei Augen zum Himmel blickt und die Robe eines Auguren trägt, Balburri, Stellar der Harmonie, mit einer Harfe auf dem Schoß und Belcar, der Stellar der Kreativität, mit einer Krone aus Blumen, die aus Jade geschnitzt wurde. Am höchsten am Berg, erreichbar nur durch einen kurzen Tunnel, befindet sich der Schrein der Belyabel oder der Mada, Stellar und Göttin des Mondes und der Magie. Die Statue ist weiblich und hat die Arme in einer mahnenden oder befehlenden Geste erhoben. Ihr Gesicht ist

von einer weißen Drei-Augenmaske bedeckt und die Mada ist die einzige der Statuen, die keinerlei Spuren der Witterung aufweist. Ursprünglich ist die Statue nackt, über Jahre und Jahrhunderte haben jedoch Pilger immer wieder Roben für die Mada eterna mitgebracht und so trägt die Statue mittlerweile mehrere Schichten alten, brüchigen Stoffes und viele elegante Schals. Auffällig an der Maske ist, dass sie ganz offensichtlich nicht Teil der Statue ist, sondern mit verblüffendem Geschick teilweise unter die Haare eingefügt wurde. Vermutlich hat diese Halterung in dem unzerstörbaren Stein dafür gesorgt, dass der Gegenstand aus wertvollem Arkanium bislang nicht gestohlen wurde.

Die Maske selber ist eine schlichte, wenn auch sehr realistische Darstellung eines jungen Frauengesichtes. Die einzige Verzierung

stellt ein Rand feiner Zeichen dar, die rings um das dritte Auge eingeprägt wurden. Deren Bedeutung allerdings bleibt schleierhaft, da es sich um eine nur unter den Chrysotheos verbreitete Form von Schrift handelt, die wiederum von einem meralischen Alphabet abstammt. Erst ab 12 TaP* auf *Magiekunde*, *Geschichtswissen* oder andere passende Talente Ihrer Wahl kann man überhaupt erahnen, dass der Ursprung vielleicht auf dem südlichen Kontinent liegt. Ab 16 TaP* kommt die Erkenntnis hinzu, dass diese Schrift mit konventionelleren magischen Glyphen verbunden wurde und es sich unter Umständen um eine sehr seltsame Notation arkaner Begriffe handelt. 20 TaP* schließlich ergeben, dass jemand hier festgehalten hat, dass die Besitzerin der Maske ein Kind der Mada, eine Auserwählte

und ein Gefäß der Sternenkraft ist, der die Sphären und ihre Mächte zu Füßen liegen.

Im Schrein hat Aecilia das Notlager für sich und Telophranus eingerichtet, das sie bis zuletzt verteidigen wollte und deswegen stehen neben der Statue nun ein Krug mit Wasser und eine Kiste mit Proviant sowie eine Reihe Lampen. Zu Füßen des Standbildes sind zwei Deckenrollen ausgebreitet und so sieht es fast ein wenig so aus, als würde die Mada die Betten segnen. Hierhin wird zumindest Telophranus gebracht, wenn die Helden bereit sind Aecilia beim Tragen zu helfen. Wenn sie die Angebote des Mädchens ablehnen, im Kampf zu helfen, wird sie zum Zeitpunkt des Angriffs auch selbst hier sein.

Mögliche Vorbereitungen

Wenn die Helden nach Aecilias Warnungen und eventuellen eigenen Beobachtungen fest mit einem baldigen Angriff rechnen, können sie sich gut darauf vorbereiten. Die gesamte Anlage eignet sich im Grunde ideal, um Gegner aufzuhalten – sowohl die Brücke als auch die Wege zu den Höfen der Sterne und den Schreinen bilden Engpässe, die einfach blockiert werden können. Halb zerfallene Möbel, ansonsten funktionslose Türen und Dornengestrüpp aus dem verwilderten Garten können für Barrikaden verwendet werden und der Innenhof des Hauptgebäudes bildet einen Kessel, der von mehreren Fernkämpfern eingedeckt werden kann. Die Steigung am Hang würde auch gezielt ausgelöste Steinschläge und Ähnliches ermöglichen, sofern rasch genug mit den Vorbereitungen angefangen wird. Rechnen Sie für einfache Barrikaden mit einer Stunde Vorbereitungszeit, für Fallen und andere komplizierte Maßnahmen können Sie jeweils eine weitere halbe Stunde aufschlagen. So können Sie relativ problemlos festlegen, wie gut die Helden sich bis zum Angriff im Heiligtum einrichten können.

Der Angriff

Die Gruppe draydalischer Agenten hat zwar die Ankunft der Helden bemerkt, wird aber dennoch maximal drei Stunden später angreifen und versuchen, die Mada eterna zu entwenden. Dabei werden fünf Söldner inklusive des Anführers einen Angriff über die Brücke starten und dabei vermutlich in die Verteidigung der Helden laufen, während gleichzeitig drei Agenten mit Kletterausrüstung den Berg von der anderen Seite her besteigen und direkt in den Schrein der Mada vordringen. Um sie problemlos transportieren zu können, haben sie die in einen Ring gebundene Matrix zur Aufhebung des Bannes dabei, aber auch ein hochpotentes Gift, das die erwachte Dreiäugige betäuben und gefügig machen soll. So hoffen sie, dass sie sie auf eigenen Beinen und ohne Gegenwehr begleiten wird und sie nicht eine schwere Statue die Treppen und Serpentina hinab tragen müssen, während sie unter Umständen gleichzeitig noch in einen Kampf verwickelt werden. Das Risiko, dass sie Sphirmene vielleicht nicht kontrollieren können, gehen sie ein. Sie befürchten, ansonsten ihre Mission gar nicht mehr erfüllen zu können, da das Heiligtum nun von ernstzunehmenden Gegnern verteidigt wird.

Werte Agenten

Ximtar:

INI 10+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+4 DK N
LE 30 AU 37 RS 2 WS 7 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Anführer

Xiphos:

INI 12+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+4 DK N
LE 32 AU 38 RS 2 WS 7 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Das Schicksal des Sehers

Je nachdem, wie und wo die Helden sich verteidigen, werden Aecilia und Telophranus alleine im Schrein der Mada sein. Sollten sie dem Mädchen erlaubt haben, anderswo am Kampf teilzunehmen, wird der Augur sogar der einzige bei der Mada eterna sein, wenn die Agenten dort eindringen. In dem Fall werden sie den Seher beiläufig töten und nur ein kurzer Schrei kann die Helden alarmieren. Ist Aecilia da, wird sie sich zur Wehr setzen und aus Leibeskräften um Hilfe brüllen, aber schwer verletzt am Boden liegen, sobald diese Hilfe eintrifft. Wenn Helden im Schrein sind, werden sie als größere Gefahr direkt angegriffen und können so den Seher und seine Gehilfin verteidigen.

Der Ring

Der Ring, in dem sich die Matrix zur Erweckung der Statue befindet, wirkt auf den ersten Blick nur wie ein protziges Schmuckstück in dessen breiten Goldreif ein lächerlich großer purpurner Edelstein eingesetzt wurde (Interessierte mit

Das Gift der Draydal

Welchen Ursprung die zähe schwarze Substanz hat, ist selbst für meisterhafte Alchemisten schwer festzustellen (12 TaP* bei einer Alchemie-Probe). Es sind sowohl tierische als auch pflanzliche Elemente vorhanden und nur wer bereits Erfahrung mit ähnlichen Substanzen hat, kann eine vage Verwandtschaft zur Spinnenmilch aus Nessahabath in der Narkramar feststellen. Lassen Sie Ihre Spieler ruhig selber Vermutungen anstellen, von welcher Art Kreatur das Gift stammt oder durch welches Ritual es hergestellt wurde.

Die Wirkung, wenn es in die Blutbahn gelangt, ist folgende: Der Vergiftete entwickelt den kaum zu widerstehenden Drang, Befehlen zu gehorchen und fügt sich dem Kommando anderer ohne Widerspruch. Regeltechnisch ist bei jeder gegebenen Anweisung eine MU-Probe +6 ablegen, um sich zu weigern. Bei Wiederholung derselben Anweisung sinkt die Erschwernis der Probe jeweils um 2. Zusätzlich sinken MU, KL und IN um jeweils 3 Punkte. Die Wirkung setzt sofort ein und hält eine Stunde an.

Vorkenntnis können einen Turmalin identifizieren, der auch in grün vorkommen kann).

In diesen Stein allerdings wurde ein Auge eingraviert, das von feinen Zeichen umgeben ist. Diese weisen eine deutliche Ähnlichkeit mit denen auf der Maske der Ewigen Mada auf, auch wenn sie anders angeordnet sind.

Auf jeden Fall sollte bei dieser Variante der Ereignisse das Erwachen Ispirmenes noch im Schrein der Mada stattfinden, wo es fast so wirken kann, als sei die Göttin selbst plötzlich lebendig geworden.

Variante Nummer zwei: Die Rettung einer Göttin

Wenn Sie den Helden einen klaren Auftrag an die Hand geben wollen und den Einstieg etwas knapper gestalten als in der ersten Variante, so werden an einem etwas abgelegenen Ort Xarxarons mehrere einfache Bürger auf sie zukommen. Da die Helden aussehen, als wären sie für solche Arbeit geeignet, wollen sie sie für all ihr Erspartes anheuern, um eine gestohlene Statue zurückzubringen. Es handle sich dabei um die Mada eterna aus dem schon in Variante eins beschriebenen Heiligtum und eine Weissagung beinhalte, dass nur ihre Rückkehr in ihren Schrein die umliegenden Orte vor großem Unheil bewahren kann. Die Ämter und Offiziellen der Magokratie ignorieren den Vorfall jedoch, da nur eine einzelne Statue aus einem im Grunde geschlossenen Heiligtum entwendet wurde und Religion – zumal nicht die Verehrung der Oktade – in Xarxaron nicht gerade oben auf der Dringlichkeitsliste steht.

Die Vorgeschichte

Wie unter Variante eins beschrieben haben Agenten Draydalâns das Heiligtum angegriffen, es aber in Abwesenheit schlagkräftiger Verteidiger mühelos eingenommen und dabei Aecilia getötet und Telophranus schwer verletzt zurückgelassen. Da sie nicht unter Zeitdruck standen, haben sie die Statue der Mada unverwandelt abtransportiert und in das Tal abgeseilt, wo sie sie auf ein Floß verladen haben und flussabwärts verschwunden sind. In der Morgendämmerung wurden sie von mehreren Personen im nächsten Ort noch kurz gesichtet, wie sie im Frühnebel mit der Statue weiter in Richtung eines größeren Stromes stakten.

Telophranus hat in seinem Fieber und schwer verwundet noch eine letzte Weissagung gesprochen: Kehrt die Mada nicht zurück, droht großes Unheil. Er hat in einer Vision gesehen, wie Ispirmene Xarxaron an den Rand des Untergangs bringen wird, die Dorfbewohner haben es jedoch so gedeutet, dass sie den Schutz der Statue brauchen, damit die Region kein Unglück erlebt. Daher haben sie – auch erobert über den Tod der allgemein sehr beliebten Aecilia – beschlossen, die Sache in fähige Hände zu geben und Abenteuerer zu bezahlen, um die Mada eterna zurückzubringen.

Ablauf

Wenn die Helden den Fluss stromabwärts verfolgen, stoßen sie an der Stelle, wo er in einen größeren Fluss mündet, auf eine frisch errichtete Station, die den Zoll regeln soll. Die dortige Besatzung hat die letzten Tage kein Floß mit einer Statue den Fluss herunterkommen sehen, also müssen die Diebe weiter stromaufwärts an Land gegangen sein. Eine genauere Suche fördert das Floß zu Tage, das unter Gestrüpp am Ufer verborgen wurde, und von dort an kann die Spur aufgenommen werden. Die Helden können so die Diebe relativ schnell aufspüren, da sie die Statue derzeit mit einem improvisierten Schlitten hinter sich her schleifen, und sie zum Kampf stellen. Die erschöpften Söldner sollten keine zu große Herausforderung darstellen (passen Sie die Werte entsprechend an) und nachdem sie ausgeschaltet sind, kann der auffällige Ring an der Hand des Anführers entdeckt werden, der sich als einziger fern von der Statue aufgehalten hat. Kommt man mit dem Artefakt in die Nähe der Mada eterna, erwacht Ispirmene und steht überrascht mitten in einem xarxarischen Wald vor den Helden.



Variante Nummer drei: Zufallsbegegnung

Am wenigsten aufwändig als Einstieg ist es für die Heldengruppe, den draydalischen Agenten samt der Mada eterna auf dem Weg nach Westen zu begegnen. Dazu inszenieren Sie am besten eine Gelegenheit, bei der die Helden eine Nacht im Freien verbringen müssen, auch wenn sie eigentlich die Angewohnheit haben sollten, nur in Herbergen zu übernachten. Gegebenenfalls hat ein schwieriger Umweg sie aufgehal-

ten, nachdem ein Stück Weg von den Regenfällen der letzten Tage weggespült wurde, oder wenn sie zum Beispiel per Schiff auf dem Grünen Orismani reisen, sind an einer seichten Stelle Felsen herabgestürzt und blockieren die Fahrrinne, worauf das Schiff an einigen davon Schaden nimmt, bevor es an Land gezogen wird und alle Mitfahrenden gebeten werden, behelfsmäßig ein Lager aufzuschlagen.

Ablauf

Das Lager der Helden wird dabei für die draydalischen Agenten zum Ziel, denn nachdem sie eine Auseinandersetzung mit Wächtern eines nahen Ortes hatten, brauchen sie Medizin und Nahrungsmittel, um ihre Reise nach Westen weiter fortsetzen zu können und wagen es nicht, einen anderen Ort zu betreten, während sie die Mada eterna transportieren. Angesichts des kleinen Lagers hoffen sie, das Nötige bei einem Überfall an sich bringen zu können und greifen um Mitternacht an.

Machen Sie es ihren Helden vergleichsweise leicht, die Handvoll Agenten zu besiegen, lassen Sie aber mindestens einen Angreifer entkommen, dem man zurück zu deren Lager folgen kann. Dort stoßen die Helden auf den Rest der

Gruppe und die Statue der Mada, die sie auf einem grob gezimmerten Schlitten transportiert haben. Auch hier sollte ein Kampf recht einfach zu bestehen sein, immerhin sind die Agenten bereits verletzt und geschwächt, bevor die Helden ins Spiel kommen. Auf keinen Fall werden sie sich zu einer Aufgabe überreden lassen, entweder kämpfen sie bei der Statue bis zum Tod oder sie fliehen erneut und können dann in den nächsten Tagen noch die Helden verfolgen und Angriffe starten.

Sollten Ihre Spieler beim besten Willen den nächtlichen Angreifern nicht folgen wollen und den Geschehnissen auch bei Tageslicht nicht nachgehen – dann lassen Sie sie im Notfall einfach direkt in das Lager der Agenten stolpern, worauf sie unweigerlich zum Kampf gezwungen werden.

In jedem Fall können sie die Mada durch den auch schon oben erwähnten Ring von ihrem Bann befreien oder der Anführer der Gruppe tut dies sogar selbst in der Hoffnung, mit Isphirmene doch noch irgendwie fliehen zu können. Die eigentliche Begegnung mit der aus dem Bann befreiten Dreiäugigen findet dann im Grunde genau so statt wie in Variante zwei: irgendwo im xarxarischen Hinterland.

Das Erwachen der Mada

Das Interesse der Draydal an der Statue und die Ähnlichkeiten zwischen Ring und Triopta sollten die Helden stutzig machen. Weitere Untersuchungen können nun zu einer zufälligen oder absichtlichen Rückverwandlung der Dreiäugigen führen. Wo auch immer die Helden den Bann auf Isphirmene brechen, ihr Erwachen sollten Sie als einer Göttin würdig inszenieren. Entweder findet die Szene im Heiligtum statt oder – wenn Sie einen anderen Einstieg gewählt haben

– in der Wildnis eines abgelegenen Tals. Der folgende Text bezieht sich auf eine Situation, in der die Helden durch die im Ring eines der draydalischen Agenten gespeicherte Matrix selbst den Bann gebrochen haben, der auf der versteinerten Dreiäugigen ruht. Sollte sie in einer anderen Situation, z.B. mitten im Kampf, erwachen, müssen Sie selbstverständlich die Passage leicht anpassen.

Alternative Rückverwandlung

Sollten die Helden keinen Drang verspüren, den Ring und die Statue zusammenzuführen, müssen Sie als Meister etwas nachhelfen. In diesem Fall könnte sich ein Magier unter den Draydal während des Angriffs im Hintergrund gehalten haben. Nachdem dieser gescheitert ist, versucht er die Helden mit einem mächtigen Zauber zu vernichten, was allerdings scheitert: Der Zauber schlägt spektakulär fehl und durch den Patzer entlädt sich die arkane Kraft des Rings, der Bann wird gebrochen und alle Anwesenden werden von den Füßen gefegt. Der Draydal überlebt seinen eigenen Patzer nicht. Natürlich ist es ebenso denkbar, dass die Agenten mit ihrem Plan Erfolg haben, gerade, falls die Helden sich als besonders unfähig erweisen sollten. In diesem Fall beenden die Draydal die Verzauberung Isphirmenes, diese erweist sich jedoch als besonders resistent gegen das mitgebrachte Gift und vernichtet die Angreifer. Somit wäre ihre erste Aktion, den Helden das Leben zu retten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Knistern wandert ein Hauch blassen Lichts über die Statue, von der dreiäugigen Maske den Torso entlang und über Arme und Beine. Weißer, polierter Stein wird zu fast ebenso weißer Haut und aschblondem Haar, die Finger krümmen sich und schließen sich langsam zu Fäusten, dann hebt sich die Brust in einem ersten Atemzug.

Ein unsichtbarer Schlag holt euch beinahe von den Beinen und der Augenstein auf der Stirn der Frau, die eben noch eine Statue war, glüht kurz grellweiß auf. Dann hebt die Mada eterna die Hände zu ihrem Gesicht und nimmt die Maske ab. Ihr Gesicht ist schmal, feinknochig und wird beherrscht von grauen Augen, die euch scharf und wachsam mustern. Aber wie auf der Maske, wie auf alten Mosaiken und Standbildern, blickt auch aus ihrer Stirn ein drittes, mattschwarzes Auge, dessen pupillenloser Blick verstörend und fremdartig wirkt.

Die Frau atmet langsam und genüsslich ein und aus, dann schenkt sie euch ein überraschend jugendliches und strahlendes Lächeln.

“Chairete”, sagt sie mit einer sanften Stimme.

Isphirmene, die als Statue grob wahrnehmen konnte, was um sie herum geschieht, ist nach ihrem 'Erwachen' die Selbstbeherrschung in Person. Sie will zunächst herausfinden, was sich in der Welt seit ihrer Zeit verändert hat, wer die Helden sind und was für Möglichkeiten ihr offen stehen. Sie spielt konsequent eine ruhige, sanfte und etwas verwirrte Persönlichkeit vor, die perfekte Unschuld und etwas hilflose junge Frau. Ihren nahezu unbedeckten Zustand vor den Helden nimmt sie mit ruhiger Würde an, zeigt sich aber dankbar für Kleidung, die man ihr leiht.

Die Kommunikation ist zunächst dadurch erschwert, dass Isphirmene nur Hiero-Imperial spricht (ihr erstes Wort bedeutet ungefähr "Willkommen") und vermutlich nur mit einem Gelehrten oder einem Optimaten kommunizieren kann. Sie macht allerdings auf diesem Umweg oder durch Gesten deutlich, dass sie durch eine simple Berührung das Problem

beheben kann. Gestattet man ihr dies – oder leistet keinen Widerstand gegen den Versuch – tippt sie wahllos einem Charakter an die Stirn und ist so spontan in der Lage sämtliche Sprachen auf derselben Stufe zu sprechen wie dieser. Dass sie zugleich auch Teile des Gedächtnisses durchforscht, bleibt unbemerkt. Achten Sie jedoch darauf, dass sie im Weiteren auch auf alles Hintergrundwissen zugreifen kann, das der Charakter hat und so manche auffälligen Dinge nicht direkt erfragen muss.

Über die Verwirrung, die ihre drei Augen vermutlich unter den Helden auslösen, zeigt sie sich überrascht und startet ein vorsichtiges Frage- und Antwort-Spiel, bei dem sie zugleich versucht, die Helden auszufragen, aber auch ihr Schauspiel als desorientierte Überlebende einer anderen Zeit aufbaut. Stellen Sie Isphirmene als etwas verwirrte Schönheit in Nöten dar, die mit einem sanften Lächeln und eleganter Hal-

Geschichte des Hauses Chrysotheos in Xarxaron

Nach dem Ende des ersten Imperiums begannen sich unter den Nachfahren der Archäer, der dreiäugigen Gründer des Reiches, die heutigen optimatischen Häuser herauszubilden. Nach dem plötzlichen Sterben ihrer vormaligen Herrscher waren sie die mächtigsten Magier des zerschlagenen Staates und konnten sich als neue Herrscher etablieren. Es herrschte jedoch keine Einigkeit unter diesen entstehenden Häusern.

Das Haus *Chrysotheos* verehrte besonders den Goldenen Gott, einen Aspekt des Großen Widersachers. Innerhalb von nur etwas mehr als einem Jahrhundert nach Festigung des Zweiten Imperiums nahmen die Chrysotheos Kontakt mit den Draydal und ihrem Kult des Schädelgottes auf und ein Großteil des Hauses verbündete sich im Geheimen mit diesen Feinden des Imperiums. So auch eine Sekte, die sich im damals noch weit weniger bedeutenden Xarxaras niederließ und dabei die zuvor dort ansässige Celle des Hauses Tharamnos durch Intrigen und Bestechungen umsiedeln ließ. In den Bauten der Tharamnos legten sie ihre eigene Festung sowie unterirdische Labors und einen Tempel ihres Gottes an.

Dieser Sekte, die speziell mit Forschungen an Ghulen beschäftigt war und deren Kult sich durch besondere Ablehnung und Verunglimpfung von fünf der Oktaden-Götter auszeichnete, wurde auch die Erziehung eines Zwillingspaars von Dreiäugigen überlassen. Mit dem geöffneten Ea'Myr, dem mächtigen dritten Auge der Archäer, waren diese beiden ein wichtiger Faktor in der Balance der Macht zwischen den Häusern.

Der Junge, Carophyrdes, schloss sich den religiösen Lehren seiner Erzieher ohne Zögern an. Seine Schwester, Isphirmene, hielt jedoch am Kult des Vielgesichtigen fest, den sie in ihrer Kindheit in Meralis kennen gelernt hatte, und entwickelte mit der Zeit ihre eigene Interpretation des Glaubens. Sie hegte eine stetig wachsende Verachtung für die Draydal und ihren aus ihrer Sicht plumpen und dümmlichen Glauben an eine Vernichtung der Welt

durch Heere, Gewalt und Massenopfer. Die Spannungen zwischen ihr und dem Rest der Sekte wuchsen, aber ihre dennoch enge Beziehung zu ihrem Bruder sorgte dafür, dass sie den Frieden wahrte und sich wenigstens nach außen hin anpasste.

Um ungefähr 1950 deckten jedoch die ersten Spione die Verbindung zwischen den Chrysotheos und den Draydal auf. Kurz bevor man offiziell gegen sie vorgehen konnte, erging der Befehl an die höchsten Mitglieder des Hauses, sich so schnell als möglich nach Draydalân abzusetzen. In Xarxaras sollten so auch Carophyrdes und Isphirmene aus dem Imperium geschmuggelt werden, bevor die Feinde gegen sie vorgehen konnten. Die junge Dreiäugige weigerte sich jedoch standhaft und drohte sogar, den Plan an die Gegner des Hauses zu verraten, um ihre Freiheit zu bewahren. Da niemand anderes eine Chance gehabt hätte, sie zu überwältigen, fiel diese Aufgabe Carophyrdes selbst zu. Um ihren Verrat zu verhindern, stellte er sie in einem magischen Duell, das er schließlich gewann, indem er sie dauerhaft versteinerte.

Isphirmenes über fast dreitausend Jahre schwelender Hass richtet sich daher in erster Linie auf zwei Quellen: Die Draydal und die Teile ihres Hauses, die mit ihnen zusammenarbeiteten und so ihren eigenen Bruder gegen sie stellten, sowie das Haus Tharamnos: Denn es waren Tharamnos, die seinerzeit Xarxaras von den verbliebenen Chrysotheos zurückeroberten. Doch obwohl sich dieses Haus als Meister der Analysemagie betrachtete, erkannte in dem Chaos und der Zerstörung nach der Eroberung niemand die Statue als das, was sie war. Anstatt von ihrem Bann befreit zu werden, wurde Isphirmene von einem reichen Händler aus den Trümmern geborgen und in den folgenden Jahrhunderten von Ort zu Ort verschafft, bis sie schließlich einen Ruheplatz im Heiligtum am Himmelsberg erhielt.

Kurz nach der Eroberung von Xarxaras fielen auch alle anderen Machtzentren in Xarxaron an die Feinde der Chrysotheos und die Gefahr für das Imperium galt als gebannt. Bis heute jedoch befinden sich an manchen Orten noch verborgene Einrichtungen, von denen niemand oder kaum jemand weiß.

tung versucht, herauszufinden, in was für einer Lage sie sich befindet und dabei zusehends gegenüber den Helden auftaut. Sobald sie herausfindet, dass sie sich in einem von den Tharamnos beherrschten Teil des Imperiums befindet, strahlt sie regelrecht vor Erleichterung und 'offenbart', dass auch sie eine Tharamnos ist. Sie behauptet, sehr erleichtert zu sein, dass die Chrysotheos ihrer Zeit das Haus Tharamnos und das Imperium wohl doch nicht haben zu Fall bringen können. Als Erklärung für ihren Zustand erzählt sie, dass sie eben von einem dieser Verräter am Thearchen in eine Statue verwandelt worden sei, weil sie versucht habe, ihn aufzuhalten. Wenn keiner der Helden je von den Chrysotheos gehört hat, erklärt sie in groben Zügen, dass es sich um ein Haus handle, das sich 'dem großen Feind' verschrieben habe. Auf die Erklärung, es gäbe kein Haus Chrysotheos mehr, reagiert sie erleichtert.

Isphirmene als Priesterin des Gottes ohne Namen und ehemalige Spionin und Intrigantin der Chrysotheos ist die perfekte Schauspielerin und nur Charaktere mit herausragender Menschenkenntnis können den Eindruck gewinnen, dass an ihren Erzählungen etwas nicht stimmt oder sie zumindest etwas verschweigt. Orientieren Sie sich für entsprechende Proben an den Werten für Isphirmene, die sie im Anhang 'Meisterpersonen' finden können.

Isphirmenes Pläne

Über die nächsten Tage reifen Isphirmenes Pläne, während sie gleichzeitig den Helden eine andere Vision ihrer Hintergründe und Absichten liefert und sie für ihre eigenen Zwecke einspannt. Die Chrysotheos hat die Absicht, sowohl das Haus Tharamnos schwer zu treffen als auch Rache an ihrer ehemaligen Familie zu üben, die inzwischen in den Draydal aufgegangen ist. Letzteres weiß sie dank der Helden oder kann es wenigstens mit gutem Grund vermuten, da zum Zeitpunkt ihrer Verzauberung zur Statue eben das der Plan der Chrysotheos war. Das einfachste Mittel dazu erscheint ihr ein Krieg zu sein, den sie zwischen der Magokratie und Draydal inszeniert und dazu will sie als allererstes die Spitze Xarxarons angreifen.

Ihr kommt dabei zugute, dass sie einiges über die Anlagen unter dem Palast in Xarxaras weiß, das selbst die dort lebenden Tharamnos nie herausgefunden haben, da die ursprünglich Anlage noch von den Chrysotheos stammt. Isphirmene zählt darauf, dass die mit Magie und Dämonenhilfe errichteten Katakomben auch die lange Zeit verborgen überdauert haben und wird dieses Wissen freimütig an die Helden weitergeben und behaupten, sie wisse darüber dank ihrer Zugehörigkeit zu den Tharamnos Bescheid.

Sie muss die Helden dazu bringen, ihre Maske in die Nähe der derzeitigen Magokratin zu bringen, damit sie so die zu erwartenden magischen Sicherheitsvorkehrungen des Palastes umgehen und die Herrscherin ausschalten kann, da sie selbst die Position im Geheimen übernehmen und so Xarxaron von

der Spitze aus ins Verderben lenken will. Um dieses Ziel zu erreichen wird sie alles tun – die unschuldige junge Frau in Gefahr spielen, betteln, überreden, sogar einen Helden verführen oder große Reichtümer und Macht anbieten. Vor allem aber zählt sie darauf, gutmütige Charaktere durch ihren Auftritt als großäugige Unschuld zum freiwilligen Helfen zu bewegen. Als meisterhafte Intrigantin vertraut sie vor allem auf Überredung und ihre Schauspielkunst und wird erst in letzter Instanz auf magische Beeinflussung zurückgreifen. Anders als eine echte Tharamnos ist sie nämlich davon überzeugt, dass Lügen immer mächtiger sind als Zauber und Magie nicht die höchste Macht der Welt darstellt, sondern die Verführung und das Spiel mit Wünschen und Hoffnungen.

Isphirmenes 'offizieller Plan'

Den Helden gegenüber legt sich Isphirmene selbstverständlich eine etwas andere Version ihrer Absichten zurecht. Sie erklärt, als echte Dreiäugige sei sie ein Machtfaktor, den mit Sicherheit jeder in ihrer Familie – den Tharamnos natürlich – und auch außerhalb unter seine Kontrolle bringen will. Nach

dem langen Dasein als Statue sei ihre Magie aber noch stark geschwächt und sie könne sich nicht selbst verteidigen. Daher braucht sie Hilfe, um sicher zur Leiterin ihres Hauses zu gelangen und mit ihr Kontakt aufzunehmen.

Die Helden sollen am besten durch List in die Nähe der Magokratin gelangen. Dazu bietet sie ihr Wissen über die Anlage des Palastes und der Stadt Xarxaras an, verlässt sich aber ansonsten vertrauensvoll auf den Einfallreichtum und die Fähigkeiten ihrer 'Retter'.

Dabei schärft sie ihnen immer wieder ein, dass ihre Identität geheim bleiben muss und sie am besten abseits großer Routen reisen und sich vor aller Aufmerksamkeit durch die Garden verbergen, wenn sie Xarxaras erreichen.



Der Weg zur Stadt der Magokratin

Den Weg vom Himmelsberg zur Hauptstadt können die Helden nun selbst bestimmen. Vermutlich wird er sie erst einige Tage über schroffe Berghänge und bewaldete Täler führen, bevor die Gruppe schließlich auf eine imperiale Hochstraße nach Xarxaras stößt, an deren Rand sich ab und an Gasthöfe schmiegen.

Während die Reise nach Xarxaras beginnt und am besten schon Pläne geschmiedet werden, wie man in die Nähe der Magokratin gelangt, können Sie immer wieder Szenen einstreuen, in denen Isphirmene einzelne Helden oder auch mehrere in Gesprächen zu beeinflussen versucht und ihre falsche Hintergrundgeschichte aufbaut. Achten Sie darauf, sie gegenüber den Spielern als glaubwürdig und sympathisch darzustellen, am besten auch zuweilen etwas tollpatschig oder lustig. Je mehr die Spieler Isphirmene mögen und ihr vertrauen, umso wirkungsvoller wird ihr Verrat sein.

Szene 1: Die trauernde Überlebende

An einem der ersten Abende wird Isphirmene auffällig zurückgezogen sein und sich etwas abseits der Gruppe halten, wenn sie lagert. Wenn jemand nach ihr sieht, wird sie die jeweilige Person in ein Gespräch um ihre Vergangenheit verwickeln und wenn niemand auf sie zukommt, wird sie spätestens bei den Nachtwachen einen Helden einzeln ansprechen.

Dabei schüttet sie nachdenklich ihr Herz darüber aus, dass sie aus einer anderen Zeit stammt und vermutlich alle, die mit ihr verwandt waren oder ihr nahe standen inzwischen tot sind. Sie wird zwar nicht massiv auf die Tränendrüse drücken, aber sehr melancholisch und einsam wirken und auf Aufmunterung durch den Gesprächspartner zählen. Durch gut gemeinte Ratschläge und tröstende Worte lässt sie sich auch wieder zum Lächeln bewegen und kommt offenbar zu dem Schluss, dass man in jeder Zeit das Beste aus seinem Leben machen soll. Ihrem Helfer gegenüber zeigt sie Dankbarkeit und erzählt dann eine kurze Geschichte darüber, wie sie mit ihrem Bruder Tesiphorus – sie meidet vorsichtshalber den wahren Namen ihres Bruders – als Kind immer gestritten hat und sie beide in allen Dingen recht behalten wollten. Als Erwachsene hätten sie sich aber schließlich eingestanden, dass ihnen der jeweils andere doch immer wichtiger war als der Streit. Sie endet mit einem Seufzen und der Feststellung, dass sie ihn furchtbar vermisst, er aber wenigstens vielleicht noch ein gutes Leben hatte. Wenn auf die Frage, ob man in der Geschichtsschreibung über einen Tesiphorus thi Tharnnos etwas Wichtiges zu berichten hat, logischerweise ein Nein kommt, merkt sie mit einem Lachen an, dass er dann wenigstens wohl nicht dramatisch ums Leben gekommen ist.

Szene zwei: Die hilflose Unschuld

Bei einem kurzen Ausflug weg vom Lager oder dem Weg – um auszutreten, klassischerweise Feuerholz zu sammeln oder weil sie irgendetwas gehört hat und nachschaut – stößt Isphirmene auf ein Waldschwein und zwingt das Tier mit einem einfachen magischen Trick dazu, sie anzugreifen. Daraufhin stürmt sie panisch zurück zu den Helden und lässt sich vor dem wild gewordenen Tier retten, worauf sie sehr dankbar ist und dann über ihre eigene Feigheit und Unfähigkeit lachen muss.

Waldschwein

INI 8+1W6	AT 13	PA 6	TP 1W6+3
LP 46	AU 60	RS 2	WS 7 MR 0 GS 12

Szene drei: Das Leben einer Statue

Zu Beginn wird Isphirmene wenig darüber erzählen, warum sie eine Statue war, außer dass sie von einem Chrysotheos verwandelt wurde. Mit der Zeit vertraut sie sich jedoch einem der Helden an und liefert mehr Details, die sie geschickt mit wahren Elementen verbindet, um ihre Lügen überzeugender zu gestalten.

In der endgültigen Version, die sie bedrückt und leise schildert, war sie als Botschafterin zwischen Haus Tharnnos und Haus Chrysotheos eingesetzt. Da es allerlei Verdächti-

gungen gegenüber den Chrysotheos gab, sollte sie auch als Spionin arbeiten, habe aber lange keine Hinweise entdecken können und sich sogar mit vielen Angehörigen des Hauses angefreundet.

Als sie schließlich doch Schriften und Briefe entdeckt habe, die auf verräterische Pläne hindeuteten, sei sie schockiert gewesen, habe aber berichten wollen. Praktisch im selben Moment sei jedoch auch ihre Rolle als Spionin aufgefliegen und einer ihrer neuen 'Freunde' habe sie in ein magisches Duell verwickelt. Gemeinsam mit einer ganzen Reihe anderer Optimaten habe er sie trotz ihrer Macht als Dreiäugiger bezwingen können und den Bann auf sie gelegt, der sie zur Statue machte.

Alles, was weiterhin folgte, habe sie immer nur sehr vage und wie in Traumbildern wahrgenommen. Dass man sie als Dekoration in eine Empfangshalle gestellt habe, wo später alle anderen Figuren zerschlagen wurden außer ihr. Dann eine lange Zeit in dunklen Räumen gefolgt von mehreren Ortswechseln, Transporte auf Schiffen und Karren bis sie schließlich ihren Platz am Himmelsberg gefunden habe. Dort habe Ruhe geherrscht, aber auch eine zermürende Einsamkeit.

Den Abschluss der Erzählung bildet ihre beteuerte Dankbarkeit, wieder Fleisch und Blut zu sein und die Welt wirklich wahrnehmen und mit anderen interagieren zu können.

Wahr an der Geschichte ist ihre Rolle als Spionin – wenn auch anders herum – ihre Entdeckung der Pläne der Leiter des Hauses und das Duell, in dem sie besiegt wurde, sowie die Eindrücke als Statue. Sicherlich hat die lange Zeit vage wahrgenommener Einsamkeit nicht positiv zu Isphirmenes Geisteszustand beigetragen, aber sie dramatisiert geschickt das Erlebte, um Mitleid zu ernten und ehrlich dankbar wirken zu können.

Szene vier: Das magische Wunderkind

Wer Isphirmene befragt, wie die Welt für eine echte Dreiäugige aussieht, dem wird sie es ehrlich zu beschreiben versuchen. Sie kann es sich anders herum kaum vorstellen, wie Optimaten ohne das dritte Auge oder sogar magisch unbegabte Wesen alles um sich herum wahrnehmen, versucht aber Besonderheiten ihrer Sicht hervorzuheben. Sie kann Magie vollkommen natürlich wahrnehmen, wie andere Licht sehen, spürt sie und versteht sie instinktiv. Ebenso ist das Wirken von Magie für sie selbstverständlich und alltäglich und als sie noch im Vollbesitz ihrer Kräfte war – was sie tatsächlich auch immer noch ist, aber nicht zugibt – konnte sie fast unbegrenzt astrale Energie durch sich fließen lassen und ihr Form verleihen. Als Kind habe sie immer mit ihren Fähigkeiten gespielt und sei wegen dieser Frivolität gescholten worden.

Gerne führt sie auch ein paar dieser Kindertricks vor, die angeblich derzeit die Höchstgrenze ihres magischen Potentials darstellen. Zum Beispiel lässt sie illusionäre Schmetterlinge aus Licht tanzen, Echos beliebig aus dem Wald erklingen oder lässt kleine Gegenstände verschwinden und anderswo wieder auftauchen. Letzteres kommentiert sie damit, dass Gaukler und Taschenspieler dasselbe mit Geschicklichkeit erreichen, es für sie aber immer leichter war, echte Magie einzusetzen, als sich die Finger bei Trickereien zu verrenken. Sie wirkt bei den Spielereien glücklich und entspannt und will so den Eindruck erwecken, dass die Helden ihr bei ihrer

seelischen Heilung helfen und den liebenswerten Kern ihres Wesens kennen lernen.

Lassen Sie darüber hinaus Isphirmene immer weiter auftauen und zwischen leichter Traurigkeit und fröhlicher Kameradschaft mit ihren Rettern schwanken. Am besten lassen Sie sie sich eine Person aus der Heldengruppe herauspicken, der sie besonderes 'Vertrauen' schenkt. Entweder nähert sie sich auf

schüchterne Art und Weise einem Mann oder auf der Suche nach einer großen Schwester einer Frau und vertraut demjenigen oder derjenigen ihre Ängste und Hoffnungen an und baut eine Bindung auf. Lassen Sie sie auf jeden Fall echt und überzeugend wirken und nur wirklich in allerletzter Konsequenz zu magischer Beeinflussung greifen, um ihre Ziele zu erreichen.

Der eigentliche Auftrag

Sobald die Helden nahe genug an Xarxaras herangekommen sind, wird Isphirmene genauer erklären, was sie von ihnen erwartet und wie sie es bewerkstelligen können. Dazu bittet sie die Helden zu einem Gespräch und bringt ihre Maske mit, die sie ansonsten nicht trägt. Stattdessen hat sie sich angewöhnt, ein Stirnband oder eine Art Turban zu tragen, die ihr drittes Auge verbergen, und sich als normale Frau auszugeben, wenn sie anderen Reisenden begegnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit der silberweißen Maske auf den Knien lässt sich Isphirmene nieder und streicht über den Stein, der das dritte Auge bildet. "Ich war noch nicht alt genug, um sehr viele Zauber auf meine Triopta zu legen", erklärt sie, "aber als Botschafterin und so etwas wie eine Spionin waren ein paar sehr nützliche darunter. Zum Beispiel kann ich mit jemandem reden, der die Triopta bei sich hat, egal wie groß die Entfernung ist und was für magische Barrieren auch dazwischen liegen mögen. Es ist eine sehr subtile Magie, aber ausgesprochen wirksam. Ich weiß nicht einmal, ob der Zauber heute noch bekannt ist." Sie lächelt und hält sich kurz die Maske vor ihr Gesicht, das im Metall fast perfekt abgebildet ist.

"Auf jeden Fall kann ich so mit der Magokratin reden, ohne dass jemand anderes sich einschaltet oder mich von ihr fernhält."

Vorsichtig überreicht sie die Maske, als wäre der aus Arkanium gegossene Gegenstand zerbrechlich. "Eure Aufgabe ist es also, die Triopta zur Magokratin zu bringen – nicht mehr und nicht weniger. Aber nach allem, was ich von euch gesehen habe, glaube ich an den Erfolg. Und dann wird alles gut, da bin ich mir sicher!" Sie nickt enthusiastisch. "Und jetzt müssen wir nur noch einen Weg für euch in den Palast finden."

Ihre Spieler haben nun die Aufgabe, in einen der am besten gesicherten Orte des Imperiums einzudringen um zu einer der mächtigsten lebenden Optimatinnen zu gelangen.

Isphirmene selber besteht darauf, außerhalb von Xarxaras darauf zu warten, dass die Helden die Maske an ihren Bestimmungsort bringen. Als Grund dafür führt sie die magischen Sicherheitsmaßnahmen an, die unter Garantie die Stadt und

vor allem den Palast schützen. Die Annäherung einer so magisch mächtigen Person wie ihr würde eine ganze Serie von Alarmen und Gegenmaßnahmen auslösen – oder zumindest geht sie davon aus.

Wenn kein Geld zur Verfügung steht, sie irgendwo einzumieten, erklärt sie sich auch fröhlich und unkompliziert dazu bereit, irgendwo eine Weile für ihren Unterhalt zu arbeiten. Selbstverständlich wird sie, sobald die Helden außer Sichtweite sind, die Situation dank einfacher Übungen in Beherrschung deutlich ändern. Die Spieler sollen jedoch nur wissen, dass Isphirmene in Sicherheit ist und sie jetzt alleine vor den hohen weißen Mauern Xarxaras' stehen. Sollten sie während ihrer Versuche, in den Palast einzudringen, die Dreiäugige wieder besuchen, wird diese die Illusion der harmlosen und bescheidenen jungen Frau weiter aufrecht erhalten. Allerdings können Sie hier unter Umständen ein paar dezente Hinweise einstreuen wie die geistige Abwesenheit des Herbergenbesitzers oder von Bediensteten, in deren Erinnerung Isphirmene einige Lücken hinterlassen hat.

Wichtig bleibt aber, dass die Helden auf sich allein gestellt sind und von Isphirmene nur Unterstützung in Form von Informationen erhalten können. Eine genaue Ausführung der möglichen Wege in den Palast finden Sie im folgenden Kapitel im Abschnitt 'Der Weg durch die Katakomben'.



Misstrauische Helden

Sollten die Helden der Geschichte Isphirmenes keinen Glauben schenken und sich weigern, ihr zu helfen, sollten Sie sie natürlich nicht dazu nötigen. In diesem Fall – aber nur wenn Sie als Meister sicher sind, dass es keine andere Möglichkeit gibt – wird die Dreiäugige nach der Maxime handeln “Wer nicht auf meiner Seite ist, ist mein Feind” und die Situation eskalieren lassen. Sie könnte versuchen, die Helden magisch zu beherrschen, was durch pures Glück scheitert oder sie so lange provozieren, bis sie sich offen gegen sie stellen und es zum Kampf kommt. In diesem wird Isphirmene einige Andeutungen machen, was ihre eigentlichen Pläne betrifft. Die Charaktere kommen in diesem Fall knapp mit dem Leben davon und sollten nun Ahnung davon haben, was ihre Gegnerin plant. Das folgende Kapitel muss dann so umgestaltet werden, dass die Helden versuchen, Die Majestät vor Isphirmene zu warnen, was aber durch misstrauische Wachen und Beamte erschwert wird. Sollte auch daran kein Interesse bestehen, kann das Abenteuer die Helden zu einem späteren Zeitpunkt wieder einholen. So könnten sie aus der Ferne Zeuge des magischen Duells in Xarxaras werden und danach die göttliche Vision empfangen.

Der Mühen Lohn I

Für den Einstieg in das Abenteuer können sich die Spieler 150 AP vermerken, wenn Sie den ausführlichen Einstieg gewählt haben. Für die verkürzten Situationen können Sie 80 bis 100 AP vergeben.



Die Gesandten der Maske

Die Aufgabe der Helden in diesem Kapitel wird es sein, zur Hohen Magokratin Xarxarons vorzudringen – alles andere als eine leichte Aufgabe. Es gibt mehrere Wege, wie man hier ans Ziel gelangen kann, von denen wir Ihnen zwei sehr ausführlich vorstellen werden. Darüber hinaus liefern wir Ihnen Hinweise und Anregungen, um weitere Varianten selbst ausarbeiten zu können.

Xarxaras – Das Zentrum der Magokratie

Xarxaras ist zwar nicht die bedeutendste und schon gar nicht die größte Stadt des Imperiums, aber sie rühmt sich, die am besten organisierte Metropole zu sein. Der 'Berg unter Bergen' kennt keine Armenviertel und Elendshütten, weil sie regelmäßig abgebrannt werden, die Straßen sind in perfektem Zustand und die Häuser zu jeder Zeit frisch gekalkt. Eine abendliche Ausgangssperre hält das Verbrechen im Zaum und die allgemeine Angst vor der angeblichen Allwissenheit der Optimaten sorgt dafür, dass die Bevölkerung arbeitsam und obrigkeitshörig ist. In Xarxaras, so ein Sprichwort, wagen selbst die Schwalben nicht, ohne Passierschein über die Stadtmauern zu fliegen.

Stadt und Bewohner

Das Denken der Xarxarier und besonders der herrschenden Magokratenschicht zeigt sich deutlich in der Anlage der Stadt. Breite Hauptstraßen bilden ein perfektes Heptagramm, andere Straßen laufen von den Mauern auf das Zentrum des Palastes zu. Kreisförmige Straßen teilen die Stadt in verschiedene Zonen, deren zum Zentrum steigender Reichtum leicht an der Größe und Pracht der Gebäude abzulesen ist. In der innersten Zone, direkt zu Füßen des auf einem künstlichen Hügel angelegten Palastes, befinden sich vor allem die Gebäude verschiedener hoher Funktionäre – allesamt Tharamnos – sowie die örtlichen Häuser der anderen Optimatenfamilien. Eine Oktrale allerdings findet man erst in der nächsten Zone und so verbannen die Xarxarischen Herrscher selbst die Götter auf einen niedrigeren Platz als die Magie, die sie selbst verkörpern.

Für Reisende, die andere Metropolen des Imperiums kennen, wirkt Xarxaras verstörend farblos. Die Gebäude sind weiß, die gepflasterten Straßen ebenfalls, die Menschen tragen nahezu alle weiß und die Optimaten, wenn sie in Sänften durch die Straßen getragen werden, hüllen sich in aufwändigste Roben aus reinweißer Seide und aufgesticktem Optrilith, die Gesichter hinter glatten Arkaniummasken verborgen. Jede Abweichung von der Norm wird hier sofort sichtbar. Wer bunte Kleidung trägt, nicht wie die geborenen Xarxarier aufrecht geht und dabei den Blick senkt, wer etwas zu laut spricht oder gafft oder ausgreifend gestikuliert, wird unauffällig, aber abschätzend aus den Augenwinkeln angestarrt und von den Garden im Blick behalten. Nur allzu schnell wird die auf den ersten Blick so gut geordnete und schöne Weiße Stadt zu einem bedrückenden und fremdartigen Ort.

Spielgefühl

Erzeugen Sie bei den Spielern das Gefühl, dass sie jeder auf den Straßen permanent beobachtet und alles missbilligt, was irgendwie die Ordnung stört. Die Freundlichkeit von Gastwirten wirkt gezwungen, die Höflichkeit der Garden ist einstudiert und im Grunde interessiert sich niemand dafür, Fremden zu helfen.

Alles in Xarxaras muss den korrekten Weg gehen und vermutlich ist keine andere größere Stadt des Imperiums so frei von korrupten Beamten wie die Hauptstadt der Magokratie. Wer in einer Herberge übernachten will, braucht einen Aufenthaltsschein von der Gyldara-Garde; wer Waffen in der Stadt bei sich tragen will einen Erlaubnisschein vom Shinxir-Schrein, der sich im Hexagon befindet. Für jede Kleinigkeit wird man von Amt zu Amt geschickt und je mehr man sich darüber aufregt, desto überheblicher werden die kühlen Blicke der Xarxarier, wenn sie die ungebildeten Fremden beobachten.

Tatsächlich reagieren viele Xarxarier empfindlicher als üblicherweise, da praktisch zur selben Zeit, zu der die Helden ankommen, zahlreiche Diplomaten aus dem Imperium und Randgebieten in Xarxaras eintreffen, um mit der Magokratin und ihrem militärischen Berater Konferenz zu halten. Speziell die Staaten in Nachbarschaft zu Xarxaron wollen dabei ein Bündnis gründen, das ihnen gegenseitig Hilfe zuspricht, falls die Draydal einen Vorstoß wagen sollten. Sogar aus dem fernen Viralis sind dazu Abgesandte eingetroffen und die Xarxarier sind schon wegen der ganzen offiziellen Fremden nervös, so dass sie Angereisten ohne diplomatischen Auftrag gegenüber besonders empfindlich reagieren.

Über der ganzen Stadt liegt insgesamt eine angespannte Atmosphäre, so als erwarte jeder im nächsten Moment eine Katastrophe oder wenigstens ein schreckliches Omen. Und selbstverständlich ist die Hohe Magokratin abgeschirmt hinter den Mauern des Palastes, den sie auch für die gesamte Konferenz nicht verlassen wird.

Der Palast

Der Palast hat die Form eines perfekten Heptagons oder besser mehrerer Siebensterne, die als komplex angelegt Stufenpyramide nach innen ansteigen und von einem siebenseitigen Turm gekrönt werden, dessen Durchmesser immer noch um die fünfzig Schritt beträgt. Von außerhalb der Anlage kann man kaum sehen, dass an seiner Spitze eine hohe Kuppel aus Optrilith das Licht in alle Farben des Regenbogens bricht – darunter befindet sich der Ratssaal der Hohen Magokratin, in dem alle Staatsempfänge abgehalten werden und wo auch die meisten Audienzen der Konferenz stattfinden werden. Ansonsten besteht die ganze Anlage nur aus hohen weißen Mauern und Spitzbogenfenstern. Keine unnötigen Schnörkel schmücken die Fassade, es sind keine Gärten ringsum angelegt und die Wachen sehen alles andere als dekorativ, dafür aber umso effektiver aus.

Was allerdings nicht zu sehen ist, sind die Anlagen unterhalb des Palastes, und die ältesten Teile dieser Tunnel und Keller

kennt Isphirmene noch aus ihrer Zeit, als sie vor der Eroberung durch die Tharamnos als Forschungseinrichtung und Tempel der Chrysotheos dienten.

Sie kann den Helden aus dem Gedächtnis ein paar Anhaltspunkte für Zugänge und unterirdische Routen geben, wobei sie gleichzeitig vermeidet, sie in die Nähe des alten Heiligtums kommen zu lassen.

Wie genau diese Katakomben angelegt sind und was für Gefahren dort auf unvorsichtige Eindringlinge warten, wird jedoch im Kapitel 'Die Tunnel' genauer ausgeführt. Darüber hinaus existieren im Palast in den Mauern verborgene Gänge, die für die Dienerschaft gedacht sind. Haben die Helden es irgendwie in den Palast geschafft, können sie über diese Wege weiter vordringen, auch wenn sie im Turm nicht bis in die höchsten Stockwerke reichen. Wir überlassen es Ihnen, für diesen Fall die Gänge weiter auszuarbeiten. Als Schauplatz eignen sie sich vor allem für überraschende Begegnungen mit Bediensteten, die man am Alarmschlagen hindern muss, und für hastige Fluchtszenen sowie die Suche nach einem günstigen Versteck, falls die Wachen alarmiert wurden.

Die Aufgabe der Helden

In diesen Palast zu gelangen und Die Majestät aufzusuchen, ist das Ziel der Helden, aber die Wege dahin können stark voneinander abweichen. Im Folgenden werden wir ein paar grundverschiedene Möglichkeiten vorstellen, aber am besten nutzen Sie diese als ein Set von Mosaiksteinen und stellen für Ihre Gruppe einen individuellen Weg zusammen. Zum Beispiel könnten die Helden eine Anstellung im

Palast oder die Vortäuschung eines Botschafterpostens auch nur nutzen, um Zugang zu einigen der geheimen Gänge zu erhalten und so auf anderen Wegen zu Der Majestät vorzudringen. Anders herum könnte ein Eindringen durch die Katakomben die Helden auf einen diplomatischen Empfang führen, wo sie spontan durch Redegewandtheit oder mit Waffengewalt reagieren müssen. Kombinieren Sie die verschiedenen Varianten und passen Sie sie an die Entscheidungen ihrer Spieler an, um ihnen das Gefühl zu geben, tatsächlich frei zu handeln und nicht einem vorbestimmten Drehbuch zu folgen.

Genereller Ablauf

Der Zeitplan, in dem sich die Helden bewegen werden, wird allerdings durch das diplomatische Geschehen festgelegt und findet sich im ersten Abschnitt dieses Kapitels. Einige der dort angegebenen Szenen sind auch für alle anderen Wege zu Der Majestät interessant, so könnten Sie dafür sorgen, dass die als Diener eingeschleusten Helden die Rede des myriapolischen Gesandten zum bevorstehenden Krieg hören oder Einbrecher nach ihrem Weg durch die Katakomben auf die falschen Viralier stoßen und deren Identität erfahren lassen. Am Ende ist ein Aufeinandertreffen mit Der Majestät unter der Kuppel des Turmsaales sicherlich der imposanteste Ort für das folgende Geschehen, genauso gut können Sie aber auch ein Eindringen in ihre Privatgemächer oder eine Auseinandersetzung im Empfangssaal während des großen Banketts inszenieren. Wichtig ist nur eines: die Helden und die Maske Isphirmenes müssen in die Nähe der Hohen Magokratin gelangen.

Die Konferenz der Anthalier

Die erste hier ausformulierte Möglichkeit, zu Der Majestät vorzudringen, geht den Weg der Hohen Diplomatie. Die Variante ist vor allem für Gruppen geeignet, deren Charaktere sich sicher auf dem sozialen Parkett der gehobenen Gesellschaft bewegen können. Ganz ohne einen solchen Helden ist dieser Weg praktisch unmöglich umzusetzen, könnte aber auch eine Menge Potential für komische und bizarre Szenen enthalten. Das ist mit Sicherheit aber auch gegeben, wenn nur ein oder zwei Charaktere nicht gerade das Bild des Botschafters erfüllen – geben Sie den Spielern von eher kriegerischen oder ungehobelten Charakteren auch genug zu tun, wenn Sie die Gruppe in diese Richtung steuern oder die Spieler sie von alleine einschlagen. Viele der im Rahmen dieses Kapitels beschriebenen Meisterpersonen reagieren auch auf etwas ungehobeltere Helden positiv und finden ihr Verhalten vielleicht sogar erfrischend auf dem einheitlichen und auf Hochglanz polierten politischen Parkett Xarxarons. Andere sind fasziniert von Exoten oder sehen in Personen aus einfacheren Verhältnissen wertvolle Verbündete.

Aus diesem Grund sind bei allen Meisterpersonen auch die Arten von Verhalten oder Charakteren aufgelistet, auf die sie

freundlich oder ablehnend reagieren werden. So kann auf keinen Fall ein und derselbe Spieler alle Anlaufpunkte des Plots belegen und eine Zusammenarbeit der Helden ist unbedingt nötig, um ans Ziel zu kommen.

Der Einstieg

Schon beim Betreten der Stadt werden die Helden von den Wachen darauf angesprochen, ob sie wegen der Konferenz nach Xarxaras gekommen seien. Sollten Charaktere in der Gruppe sein, die besonders exotisch wirken, zu einer eher seltenen Rasse gehören oder einfach ein extravagantes Auftreten an den Tag legen, so kommt vielleicht auch die Frage hinzu, ob es sich bei den Helden um Botschafter handle. Sollte gar ein Optimat unter den Helden sein, wird das sogar fast selbstverständlich angenommen.

Derzeit befinden sich zahlreiche, durchaus auch fragwürdig wirkende Diplomaten in Xarxaras, da die Magokratie den Gastgeber für eine Konferenz anthalischer Abgesandter gibt. Die verschiedenen Gruppierungen dieser Region zwischen Xarxaron und Draydalân hoffen hier, ein dauerhafteres Bündnis als die bisher nur auf dem Papier existierende

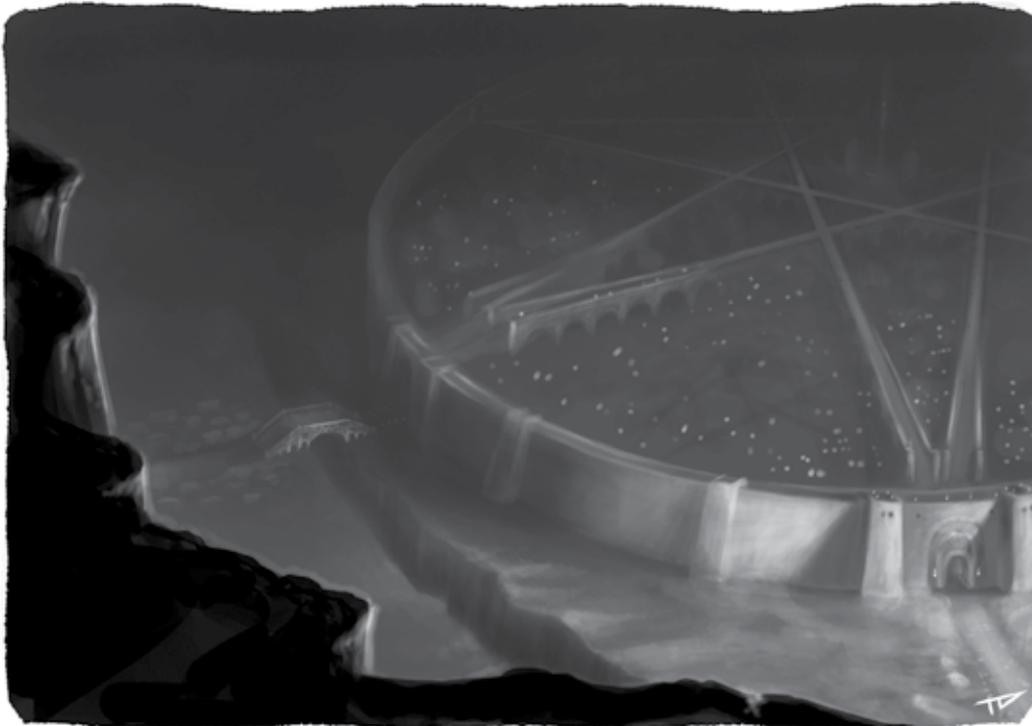
anthalische Allianz zu gründen und dabei militärische wie finanzielle Hilfe von der Magokratie zu erhalten.

Die Xarxarier wiederum, die den Anthaliern in erster Linie abschätzig begegnen und ihren Wert vor allem als Puffer zwischen Xarxaron und dem Feind im Westen sehen, nutzen die Gelegenheit, um ihre Überlegenheit auf allen Gebieten zu demonstrieren. Die allgemein eher geringe Wertschätzung gegenüber den Anthaliern bedeutet jedoch einen Mangel an Sicherheitsvorkehrungen, der bei einer Konferenz 'echter' Diplomaten unverzeihlich wäre.

Für die Helden bietet sich daher die Gelegenheit, sich als Botschafter einer abgelegenen Region Anthalias auszugeben oder einer Gruppierung, die zumindest ein Interesse am Krieg und Widerstand gegen Draydalân hat. Sollte sich tatsächlich ein Charakter mit einem Hintergrund als bedeutende Person aus einer passenden Region in der Gruppe befinden: umso besser! Allerdings können auch Trickbetrüger, Scharlatane und Schauspieler hier zu Höchstleistungen auflaufen.

Die Xarxarier betrachten zwar alles Fremde argwöhnisch, aber in den letzten Nonen haben sie sich schon fast an exotische Gäste mit bizarrem Verhalten gewöhnt und werden auch noch so abstruse Anwandlungen kaum hinterfragen, wenn man hinzufügt, von weit her und aus einer primitiven Kultur zu stammen (und für Xarxarier ist praktisch alles außerhalb ihrer Grenzen primitive Kultur, abgesehen vielleicht von Dorinthapolis).

Belohnen Sie hier Kreativität und Humor Ihrer Spieler mit Erfolg: wer schnell reagiert und eine einfallsreiche Lüge oder Halbwahrheit präsentiert, dem werden die Wachen schlicht glauben und eine An-



Die Konferenz: Ein Überblick

Wo? Die Konferenz findet größtenteils auf dem Gelände des Palastes statt. Dieser hat die Form eines Siebensternes, um den kreisförmig eine Verteidigungsmauer gelegt ist, die noch eine Reihe weiterer wichtiger Gebäude beschützt. Zwischen zwei Sternarmen des eigentlichen Palastes und innerhalb der äußeren Mauern befindet sich ein Gästehaus, in dem sämtliche Gesandten untergebracht werden. Dort werden sie allerdings auch von den Palastwachen beobachtet und dürfen nicht ohne Erlaubnis und nur in Begleitung einer Eskorte den eigentlichen Palast betreten. In diesem Gebäude finden jedoch die Vorträge, sowie der Empfang, der in einem der Prachtsäle abgehalten wird, statt. Die Demonstration der xarxarischen Truppen, die Teil des Programms bildet, können die Gesandten von einer der Hochstraßen der Stadt aus betrachten, wo für sie eine Tribüne errichtet wird.

Das Gästehaus beherbergt Zimmerfluchten für jede einzelne Gesandtschaft im ersten Stock und im Erdgeschoss einen großen Empfangssaal, eine luxuriöse Therme und eine Küche. Letztere wiederum ist durch einen Verbindungstunnel mit einer Küche im Palast verknüpft, der jedoch selbstverständlich vor den Gästen geheim gehalten

wird. Wer jedoch genau auf das Kommen und Gehen der Bediensteten achtet, kann Rückschlüsse auf die Existenz dieses Tunnels ziehen, dessen Zugang in einem kleinen Lagerraum untergebracht ist.

Was? Ziel der Konferenz für die meisten der Teilnehmer ist es, ein Interessenbündnis gegen die Draydal zu schließen, die kaum Zusammenhalt zeigt. Für die Magokratie als Gastgeber geht es jedoch höchstens darum, ihre militärische Macht zu zeigen – die Anthalier werden von den Magokraten nicht annähernd als ebenbürtige Gesprächspartner angesehen.

Wer? Vor Ort sind Delegierte aus mehreren anthalischen Städten, Abgesandte der Chrattac aus der Wüste Dharrac sowie Leonir aus Rhacornos als Fürsprecher ihrer westlichen wilderen Verwandten, die ebenfalls immer wieder mit draydalischen Truppen zu tun haben. Genauere Ausführungen zu den Gesandten, sowie eine Zusammenfassung, finden Sie ab S. 27 und auf S. 33.

Warum? Die Helden haben hier die Gelegenheit, an eine Audienz bei Der Majestät persönlich zu gelangen. So könnten sie ihren Auftrag von Ispirmene erfüllen und die Maske überbringen.

leitung geben, wo man unterkommen kann und wem man Papiere und Insignien vorzeigen muss, um zur Konferenz zugelassen zu werden. Ohne viel Nachfragen werden Pässe ausgefüllt, mit denen sich die Helden in der Stadt frei bewegen und dabei sogar ihre Waffen behalten dürfen. Mit einem Schlag sind sie Botschafter geworden und können diese neu gewonnene Position mit Garantie zu ihrem Vorteil nutzen. Von den Wachen werden sie nun an den hohen Beamten *Franasenius sa Tharamnos* verweisen, der in der *Kanzlei für Botschaften und Fremdes* residiert. Er entscheidet über die Zulassung zur Konferenz.

Der lange Weg der Ämter

Trotz der Geringschätzung der Konferenz und ihrer Teilnehmer müssen sich auch hier alle dem xarxarischen Protokoll beugen. Die Helden müssen sich mit den Beamten der Magokratie auseinandersetzen und dürfen sich dabei nicht in widersprüchliche Aussagen verstricken und müssen durchgehend überzeugend auftreten.

Zu diesen Schwierigkeiten kommt die Konkurrenz unter den Abgesandten kleiner und kleinster Staaten und Gruppen, die allesamt auf Aufmerksamkeit seitens des mächtigen Xarxarons hoffen und untereinander intrigieren, um den eigenen Anteil am Kuchen zu vergrößern. Permanent werden die Helden darauf achten müssen, nicht als Betrüger entlarvt zu werden und gleichzeitig auch nicht mit einem vergifteten Dolch zwischen den Rippen zu enden, weil sich ein anderer Würdenträger durch sie bedroht gefühlt hat.

Machen Sie es Ihren Spielern hier nicht zu schwer, aber auch nicht zu einfach. Manch einer ist schnell frustriert, wenn Meisterpersonen alles hinterfragen und nicht zu überzeugen sind, andererseits sollten die Helden auch nicht mit vollkommen dreisten und unrealistischen Behauptungen durchkommen – es sei denn, es handelt sich um besonders kreative und unterhaltsame Ideen.

Diese Variante, zu Der Majestät zu gelangen, ist mit Sicherheit diejenige mit dem größten Potential für ausgefallenes Charakterspiel. Unterhalten Sie Ihre Spieler mit den Skurrilitäten der gehobenen Gesellschaft Xarxarons und den Eigenheiten der fremden Botschafter. Bauen Sie ruhig ein Netz aus Beziehungen, Drohungen und Abhängigkeiten auf, das aus den Interessen der verschiedenen Gruppen vor Ort entsteht, schneiden Sie aber nie den Weg zum nächsten Schritt ab und lassen Sie keinen Leerlauf entstehen. Wenn Ihre Spieler etwas ratlos sind und sich nicht entscheiden können, was sie als nächstes tun sollen, werfen Sie die nächste Szene ins Geschehen oder lassen eine der hilfreichen Meisterpersonen auftreten, um die Handlung voranzubringen.

Die Kanzlei

Der erste Anlaufpunkt für neu angereiste Diplomaten ist ein hoher Beamter der Kanzlei für Botschaften und Fremdes, der zur Zeit einen übervollen Kalender hat und von einem Empfang zum nächsten hetzen muss, um die Magokratie würdig bei jedem noch so unwichtigen Gast zu vertreten. Wenn die Helden den Beamten von sich aus aufsuchen, werden sie auch rasch empfangen. Ansonsten sucht er sie in ihrer Unterkunft auf und bringt dabei seine Sekretäre und Laufbur-schen mit, die allesamt während des Gespräches regelmäßig

Hinweise auf andere Termine und Verpflichtungen fallen lassen, denen er auch noch nachkommen muss. *Franasenius sa Tharamnos* ist ein Optimat vom Rang eines Magus, der hager und überarbeitet wirkt und regelrecht in seinen prachtvollen Staatsroben unterzugehen scheint.

Seine Stimme hinter der lächelnden weißen Vollgesichtsmaske wirkt müde und etwas heiser, aber dennoch drückt sich der langjährig geübte Politiker immer gewählt aus und legt größte Geduld an den Tag.

Auch den Helden gegenüber wird *Franasenius* überaus höflich sein und sie in sanftem Plauderton nach ihrer Herkunft und ihren Absichten ausfragen, während zwei Sekretäre mit rasend schnellen Glasfedern jedes Wort festzuhalten versuchen, das in dem Gespräch fällt.

Er übergibt zudem ein kleines Gastgeschenk: eine kleine Handglocke aus Optrilith geschliffen, deren heller Klang nicht nur sehr angenehm ist, sondern auch eine magische Wirkung auslöst. Wird sie geläutet, wird allen Lauschern an Türen und Wänden für die nächste halbe Stunde nur das leise Klingeln von Glöckchen vermittelt, anstatt der Gespräche, die tatsächlich geführt werden. In dem eleganten und zerbrechlich wirkenden Artefakt ist ein Geist der Luft gebunden, der diesen überaus praktischen Dienst verrichtet und ansonsten offenbar keinerlei andere Funktion hat.

Tatsächlich ist die Glocke auch dazu gedacht, Hellsichtsmagiern im Palast eben die Gespräche mitzuteilen, die durch die offensichtliche Wirkung des Artefaktes eigentlich unbe-lauschbar sein sollten. Jedoch wird nicht zu jeder Zeit jede der Glocken überwacht und es liegt bei Ihnen zu entscheiden, welches Gespräch wann mitgehört wird und ob sich die Helden so tatsächlich in Gefahr bringen und einen anderen Verlauf der Dinge auslösen oder nicht.

Das größte Problem bei diesem Empfang durch *Franasenius* ist seine Frage nach offiziellen Papieren oder anderen Methoden, sich auszuweisen. Die Helden haben hier mehrere Möglichkeiten, ihn von ihrer Herkunft zu überzeugen. Höchstwahrscheinlich haben sie keine echten Papiere bei sich, aber sollte das der Fall sein, werden sich die Spieler mit Sicherheit umso mehr über die Nützlichkeit der Dokumente freuen.

Die Helden können sich natürlich auch als Opfer eines Über-falles ausgeben und behaupten, alle ihre Dokumente wären auf der Anreise verloren gegangen oder vernichtet worden. Das Gegenteil ist schließlich schwer nachzuweisen, aber das Misstrauen des Beamten ist geweckt, auch wenn er immer noch sehr höflich bleiben wird.

Papierkram

Höchstwahrscheinlich müssen die Papiere aber gefälscht werden und zwar kunstfertig genug, um einen Kanzler der Magokratie zu täuschen.

Vielleicht ist einer der Helden exakt auf so etwas spezialisiert, dann lassen Sie ihn gewähren und fordern nur Proben auf passende Talente wie *Heraldik* für die Planung und *Steinschneider* oder *Metallgießer* für die Herstellung von Siegeln, um überzeugende Schriftstücke anzufertigen. Sollte aber niemand in der Gruppe professioneller Siegfälscher sein, muss man einen solchen aufsuchen. Erste Anlaufstelle im ansonsten sehr gut aufgeräumten und ordentlichen Xarxaras ist das winzige *Ner-nith* der Stadt. Nicht nur haben *Neristu* den Ruf, hervorragende

Feinmechaniker und Fälscher zu sein – ihr kleines Viertel, das von einer hohen Mauer umgeben ist, scheint auch als einziges Widerstand gegen die ansonsten so strikt umgesetzte Ordnung der Stadt zu leisten. Mit seinen überdachten Wegen lädt es regelrecht schattige Charaktere und Professionen ein, sich in seinen schmalen und dunklen Gassen zu verstecken.

Wer sich mit den Gepflogenheiten von Neristu auskennt, kann hier auch schnell an Theraskayu weitergeleitet werden, einen Dokumentenfälscher dritter Generation, der offiziell ein kleines Geschäft für billigen und geschmacklosen Schmuck betreibt. Ebenso könnte man ihn aber auch durch pure Dreistigkeit finden: wer offen auf der Straße nach einem Fälscher fragt wird mit Sicherheit nicht zur Stadtwache gehören und wird über kurz oder lang auch einen Hinweis auf den kleinen Laden erhalten.

Für eine Investition von 3 Aural pro Person können die Helden hier überzeugende Pässe und ein Geleitschreiben eines kleinen Würdenträgers aus der gewünschten Region erhalten, welche schon am nächsten Morgen fertig sein werden. Der dürre und überaus freundliche Theraskayu arbeitet zuverlässig und schnell, wird aber auch im Hinterkopf behalten, dass nun schon zwei Gruppen nach ebensolchen Papieren gefragt haben. Wenn die Helden ihn in ein Gespräch verwickeln, lässt er vielleicht auch den Hinweis fallen, dass Diplomaten offenbar derzeit sehr gefragt seien, was Fälschungen angeht. Ob er schon welche angefertigt hat, wie viele oder gar für wen, wird er allerdings nicht verraten, es sei denn man wendet Gewalt oder Magie an. Es handelt sich dabei um die Gruppe, die offiziell aus Viralis stammt, tatsächlich aber aus Agenten der Draydal besteht, die die eigentlichen Gesandten abgefangen haben und mehrere Dokumente, die bei dem Überfall vernichtet wurden, bei Theraskayu 'nachbestellen' mussten.

Fragestunde

Um auch ganz ohne Papiere Zugang zur Konferenz zu erhalten, müssen die Helden allesamt sehr überzeugend auftreten und sich vor allem einer Befragung durch einen spezialisierten Optimaten aussetzen. Dieser wird eine Matrix wirken, die ihm verrät, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt. Hier kommt es dann darauf an, bei der Befragung Formulierungen zu finden, die keine Lügen sind aber trotzdem den richtigen Eindruck erwecken.

Die Fragen sind:

- Haben die Helden die Absicht, der Magokratin, der Magokratie oder anderen Botschaftern zu schaden? – Vermutlich ohnehin nicht, schließlich wollen die Helden im Grunde nur eine Botschaft überbringen.
- Handelt es sich bei den Helden um Botschafter an die Magokratie? – Hier können die Helden im Grunde auch ja antworten, wenn sie für sich selbst argumentieren, dass sie ja für Isphirmene sozusagen Botschafter darstellen.

- Haben die Helden etwas Wichtiges zur Frage der Abwehr der Draydal in die Diskussion einzubringen? – Ja, wenn die Helden der Meinung sind, dass die Rückführung einer echten Dreiaugigen zum Haus Tharamnos dabei hilfreich sein könnte. Fühlen Sie sich auch frei, weitere Fragen hinzuzufügen und ihre Spieler ein bisschen bei der Suche nach den richtigen Formulierungen schwitzen zu lassen. Wenn Sie sich geschickt dabei anstellen, bestehen sie den Test und werden auch ohne Papiere als Botschafter zugelassen.

Keine Papiere – kein Bankett?

Wenn keiner der Versuche Ihrer Spieler irgendeinen Erfolg nach sich ziehen konnte oder sie es geschafft haben, Franasenius gegen sich aufzubringen, bleibt eine letzte Möglichkeit, doch noch zur Konferenz zu gelangen. Am Abend nach der endgültigen Ablehnung der

Helden als Botschafter wird sie einer der Sekretäre des Beamten ausfindig machen und nach einigen vagen Andeutungen anbieten, gegen etwas Gold die Namen doch auf die Liste zu setzen. Franasenius sei schließlich so überarbeitet, dass er mit Beginn der eigentlichen Konferenz ohnehin wohl nicht mehr aus dem Bett aufstehen werde, vor allem nachdem er sich beim Abendessen ungünstigerweise auch noch den Magen verdorben habe. Wenn sich die Helden also unauffällig verhalten sollten, könnten sie sich auch so auf die Veranstaltung mogeln.



Im Dienste der Diplomatie

Als offizielle Botschafter werden die Helden nach dem ersten Vorgesprechen beim Kanzler auch angemessen untergebracht – in einem Gebäude in der Nähe des Palastes, das anderswo vermutlich selbst als Palast zählen könnte und in dem sich auch die meisten anderen Gesandten befinden. Hier herrscht eine angespannte Stimmung, da praktisch alle Parteien sich gegenseitig belauern und versuchen herauszufinden, wer in einem Bündnis hilfreich sein könnte und wer den eigenen Interessen im Weg stehen wird. Die Zimmerflucht, die der ganzen Gruppe zur Verfügung gestellt wird, umfasst einen großen Gemeinschaftsraum, ein Bad – große Baderäume können anderswo im Gebäude genutzt werden, wo man auch schwimmen und sich massieren lassen kann – und mehrere Einzelzimmer, die allesamt identisch aufgebaut sind und komfortablen Luxus bieten. Durch die Fenster im zweiten Stockwerk sieht man große Teile der Stadt, sie zu erklimmen wäre schwer aber nicht unmöglich und man kann sie mit einem Riegel verschließen. Auch die gesamte Zimmerflucht und jeder einzelne Raum kann mit einem komplexen Schloss gesichert werden und es wird versichert, dass außer den an die Gäste ausgehändigten Schlüsseln keine weiteren Kopien existieren (was selbstverständlich eine Lüge ist).

Alles Essen wird bei Dienern, die auf das Ziehen einer Klingelschnur reagieren, bestellt und auf die Zimmer gebracht und auch ansonsten ist man bemüht, alle Wünsche der Botschafter zu erfüllen.

Hinter dem Gebäude ist ein großer, parkartiger Garten angelegt worden und praktisch alle Gesandten nutzen die vielen Wege und versteckten Winkel, um bei Spaziergängen wichtige Gespräche zu führen oder sich in abgelegenen Pavillons zu treffen. Hier hat man am ehesten die Gelegenheit, Kontakt zu den anderen Botschaftern zu bekommen, viele bestellen aber auch Kollegen offiziell zu ihren eigenen Zimmerfluchten oder laden sich selbst ein.

Im Erdgeschoss gibt es auch einen großen Saal, der mit Sitzgruppen und kunstvoll in Form geschnittenen Zierpflanzen in Kübeln zum Verweilen einlädt und wohin man sich auch Essen und Getränke aus der Küche bringen lassen kann. Wer sich hier zu einem Gespräch trifft, hat allerdings mit Sicherheit die Absicht, dabei auch gesehen zu werden. So können gegenüber Konkurrenten Bündnisse deutlich gemacht oder die Unterstützung für andere Gruppen deutlich gemacht werden.



Legende zur Karte der Palastanlage

- 1: Toranlage
- 2: zentraler Turm
- 3: Gästehaus der Gesandten

Zeitlicher Ablauf der Konferenz

- Tag eins: Abendlicher Empfang, Verkündung der Liste
- Tag zwei: Vortrag zum Thema möglicher Vorstoß der Draydal, Einladung der Botschafter aus Viralis
- Tag drei: Forderung der Anthalier und Wutanfall des Leonirs
- Tag vier: Heerschau der Sondertruppen, Vorführung der Arcanomechaniken und Vortrag des Junior-Tribuns
- Tag fünf: Privataudienzen mit Arsinoa

Tag eins: Der Empfang und die Liste

Zur Eröffnung der Konferenz gibt es ein großes gemeinsames Essen, das im Gegensatz zur restlichen Konferenz im Palast ausgerichtet wird und zu dem alle anwesenden Botschafter und ihre Begleiter und somit auch die Helden eingeladen sind. Der dafür ausgewählte Saal hat beeindruckende Ausmaße und wird von einer verspiegelten Kuppeldecke überspannt, deren verzerrte Abbilder des Geschehens darunter jedem Schwindel bereiten, der nach oben sieht.

Auf Tischen, die mit lächerlich edlem Porzellan und Besteck aus Edelmetallen gedeckt sind, werden Gang für Gang die exquisitesten Speisen aufgetragen und überall sieht man Optimaten unter Einfluss des den Geschmackssinn betäubenden Silberlotos gelangweilt die perfekt zubereiteten Delikatessen verspeisen, während Gäste aus weniger zivilisierten Regionen Anthalias und benachbarter Staaten auf die erwarteten Tischmanieren und die verschwenderischen Menüs verwirrt bis überfordert reagieren. Die Benimmkenntnisse (TaW *Etikette* als Richtlinie) der Helden entscheiden hier, wie sowohl die gehobenen als auch die nicht imperial geprägten Gäste sie betrachten werden.

Zwischen den Gängen und nach Ende des gesamten Mahls, das acht Gänge umfasst, spielen Musiker auf und wer sich dazu berufen fühlt, tanzt. In erster Linie halten sich die Optimaten und vor allem die xarxarischen Gastgeber dabei zurück, andere Gesandte jedoch nutzen die Gelegenheit, dem steifen Tischzeremoniell zu entfliehen. Am auffälligsten unter den Tänzern ist allerdings mit Abstand eine reich geschmückte Amauna, deren Eleganz jede noch so einfache Bewegung wie ein lange einstudiertes Meisterwerk wirken lässt. Die Raia-Priesterin DjaRaBa ist als Vertreterin der Händler von Kithos anwesend, einer Stadt am Grünen Orismani noch nah an der Grenze Xarxarons, vor allem aber scheint sie auf ihr eigenes Amüsement erpicht zu sein.

Wenn auch nur einer der Helden tanzt, wird DjaRaBa sich ihm oder ihr interessiert nähern und das Gespräch suchen. Sie hat ein Gespür für Fremdkörper und ahnt, dass irgendetwas mit den Helden nicht ganz stimmt, was ihre Neugierde anheizt. Sie wird alles daran setzen, herauszufinden, was mit den seltsamen Botschaftern vor sich geht und wenn es nur zur Bekämpfung ihrer enormen Langeweile angesichts des staubtrockenen xarxarischen Politik-Alltags ist.

Der Statthalter von Imachora

Der wichtigste Teil des Empfangs ist jedoch die Ansprache des Optimaten Korysthenes do Tharamnos, der für die Konferenz als Sprecher und Leiter ausgewählt wurde und zu Beginn in Vertretung der Magokratin die Botschafter willkommen heißt.

Falls einer Ihrer Spieler das Soloabenteuer 'Die Verbotene Kammer' bestanden hat – oder falls mehrere Spieler die Abwandlung zu einem Gruppenabenteuer als Einleitung gespielt haben – kennen ein oder mehrere Charaktere Korysthenes als Wächter über die Bibliothek von Imachora. Dieser hat dort versucht, seinen eigenen Schüler Gylderianius vom Erreichen der Kammer im Herzen der Bibliothek abzuhalten und ist dabei unter Umständen auch dem oder den Helden

persönlich begegnet. In letzterem Fall sollten der betreffende Held oder die Helden im Laufe der Konferenz darauf achten, nicht von dem Optimaten erkannt zu werden – denn dass ein Einbrecher in seiner Bibliothek gleichzeitig Botschafter ist, wird schwer zu erklären sein.

Im weiteren Verlauf der Konferenz wird Korysthenes vor allem die Rolle eines gelangweilten Beobachters haben. Er ist sich zwar der Gefahr durch die Draydal bewusst, nimmt jedoch wie die meisten seiner Standesgenossen die Anthalier nicht gerade ernst. Durch seine herablassende und zuweilen sehr schroffe Art wird er zum Fokus des Zorns der Gesandten, sobald sie den Mangel an Unterstützung durch die Magokratie realisiert haben.

Die Liste der Audienzen

Nachdem alle eingeladen und begrüßt wurden, verkündet Korysthenes, dass es neben den öffentlichen Diskussionen auch mehrere private Gespräche mit Der Majestät höchstpersönlich geben wird. Dazu hängt eine Liste aus, auf der die Termine bekannt gegeben werden, die aber nur vier der anwesenden Gruppen verzeichnet. Für mehr Audienzen hat Arsinoa schlicht keine Zeit – oder kein Interesse, sich Zeit zu nehmen – und daher werden nur die Wichtigsten zu ihr vorgelassen. Die Gruppe der Helden befindet sich auf der ebenfalls veröffentlichten Warteliste, die genaue Position hängt davon ab, als was sie sich ausgegeben haben und wie überzeugend sie dabei waren bzw. ob sie bereits erfolgreich Beamte bestechen konnten.

Erklärtes Ziel sollte es nun sein, einen Platz auf der Liste der Audienzen zu erhalten. Die Möglichkeiten sind zahlreich, Bestechung, Drohungen, Manipulationen an der Liste und sollten die Helden sich als sehr abgebrüht herausstellen auch inszenierte Unfälle und Missgeschicke seitens anderer Diplomaten, um deren Platz frei zu machen.

Falls die Helden während der Konferenz die viralische Delegation als draydalische Agenten enttarnen, besteht auch die Möglichkeit, dass sie daraufhin direkt deren Platz auf der Liste erhalten und von der Hohen Magokratin persönlich eine Gratulation erhalten sollen.

Auf der Liste für persönliche Treffen stehen die rhacornischen Leonir, DjaRaBa, die Viralier und die Gesandtschaft aus Myriapolis, die den dortigen strikten Shinxir-Kult vertritt.

Nicht auf der Liste und damit in derselben Situation wie die Helden sind Gesandtschaften aus anderen Orten Anthalias wie Phormyxonos und Neanikis. Auch nicht auf der Liste steht eine Gruppe bleicher und wortkarger Vertreter eines Chrattavolkes aus der Wüste Dharrac. Die Jonten genannten menschlichen Diener der insektoiden Rasse planen offenbar vor allem Verträge über Bauarbeiten durch Chrattac abzuschließen und Handel mit Chrat-Waren zu vereinbaren. Da sie damit auch über den Verkauf des lebensverlängernden Chratimant entscheiden, bemühen sich zahlreiche Würdenträger um die Jonten, aber die Hohe Magokratin hat offenbar ein Treffen mit den unheimlichen, stillen Gesandten aus der Wüste abgelehnt.

Eine weitere Gesandtschaft fällt durch ihre bunte Tracht und die allgegenwärtige Symbolik von Federn und Vögeln auf und vertritt die Vinshina, deren Luftschiffe einen wichtigen Faktor im Handel mit allen Städten Anthalias, die nicht zu den Draydal gehören, darstellen. Die exotischen und bunten 'Vogelmenschen' sind über die Bemühungen

der Magokratie, ihre Schiffe nachzubauen, halb erbost und halb amüsiert und wollen über Handelsrouten und die Sicherheit ihrer fliegenden Städte diskutieren. Die letzte Gruppe schließlich umfasst eine Mischung von Priestern und Schamanen unterschiedlichster Ausrichtung, die sich unter der Leitung der Predigerin Hekasora zusammengefunden haben und die entschieden vertreten, dass man die Draydal auszurotten habe, da all ihr Wirken die Schöpfung gefährde. Die Gruppe wird geduldet, aber alle Optimaten und darunter vor allem die Xarxarier belächeln sie höchstens. Eine Audienz bei Arsinoa steht für sie praktisch gänzlich außer Frage, aber ihre Mitglieder sind immer und zu jeder Zeit nahezu aggressiv gesprächig und versuchen, andere für ihre Überzeugungen zu gewinnen.

Liste der Audienzen

- Caius der Gerechte aus Viralis
- DjaRaBa aus Kithos
- Harrrhach aus Koromanthia
- Vescarius aus Myriapolis

Weitere Gäste

Um die Liste der Anwesenden abzurunden, auf spezielle Hintergründe Ihrer Spieler einzugehen oder schlicht wenn Sie finden, dass für Ihren Spielstil noch etwas fehlt, können Sie nach Herzenslust weitere Interessengruppen hinzufügen oder auch bestehende ersetzen. Wichtig ist jedoch, dass diese Ansatzpunkte für Spiel bieten – ob sie nun hilfreich oder eher gefährlich sind.

Ebenso überlassen wir die Ausarbeitung der meisten unwichtigeren Begleiter gänzlich Ihnen. Kaum eine Spielrunde wird sich die Namen aller Anwesenden merken können, aber es kann sinnvoll sein, für bestimmte Fraktionen zusätzliche Ansprechpartner zu kreieren, wenn sich die Spieler besonders dafür interessieren.

DjaRaBa, Raia-Priesterin aus Kithos

DjaRaBa hat ihr Amt noch nicht lange inne, denn nach Kithos ist sie erst in den letzten Jahren nach einer kurzen und abenteuerlichen Karriere als Streuerin und Hochstaplerin gelangt. In der Orismani-Stadt hat sie sich dem kleinsten dortigen Tempel angeschlossen und in beeindruckender Zeit Verbindungen zu den wichtigsten Händlern und Würdenträgern geknüpft. Sie vertritt auf der Konferenz vor allem reiche Geldgeber, die eine Allianz nicht mit Truppen aber mit anderen Mitteln versorgen und so ihre eigene Sicherheit erkaufen würden. Mit Sicherheit ist auch diese Mischung von Geld und Verbindungen der Grund, warum der Priesterin eine Audienz bei Arsinoa zugestanden wurde.

Darüber hinaus gehört DjaRaBa jedoch zu einem Mysterienkult der RaDja, der sich dem Kampf gegen den Schädelgott verschrieben hat. Visionen anderer Kultmitglieder haben darauf hingewiesen, dass die Konferenz ein wichtiges Ereignis für sie sein wird und somit hat sie sich als Gesandte von Kithos durchsetzen können. Was genau sie in der Hinsicht von der Konferenz erwarten kann, weiß die Amauna nicht, sie hat aber neben ihren Dienern und Liebhabern eine Reihe ihrer



geheimen Kultbrüder und -schwestern als Teil ihrer Entourage nach Xarxaron mitgenommen.

Nach außen hin gibt sie sich gezielt gelassen und uninteressiert am Geschehen, sammelt aber gleichzeitig mithilfe ihrer Begleiter Informationen zu den anderen Gesandten und zur Bedrohung der Draydal, um herauszufinden, was ihre von der Göttin gesandte Vision zu bedeuten hat.

Obendrein ist sie tatsächlich ein sehr verspieltes und neugieriges Wesen, was ihr die Scharade deutlich erleichtert. Flatterhaft und wortgewandt mischt sie sich nach Belieben in alle Gespräche und die Angelegenheiten anderer Gruppen ein. Wer sie wegen ihres zuweilen auch albernem Auftretens allerdings unterschätzt, macht einen gewaltigen Fehler: DjaRaBa ist gerissen, sehr entschlossen und schreckt auch vor Gewalt oder Gift nicht zurück, um ihre Absichten durchzusetzen, auch wenn sie Gerüchte und Rufmord als Werkzeuge vorzieht.

Interessensprofil: DjaRaBa hat eine Schwäche für gute Geschichten, schöne Amaunir und Menschen, Düfte aller Art und für alles, das sie in irgendeiner Form überraschen kann. Sie wird sich am ehesten einem Charakter mit hohem Charisma zuwenden, aber auf Dauer ist sie eher interessiert daran, ob jemand sie mit seinen Taten und Worten anstatt nur mit seinem Aussehen fesseln kann. Wer sie mit Dreistigkeit, Witz oder Eleganz überrascht, kann sich ihrer Zuneigung und Unterstützung fast sicher sein. Ein gerissener Held mit gutem Aussehen, spitzer Zunge und interessanten Geschichten wird von ihr sogar gerne in ihr Bett eingeladen, was weder ihre anderen Liebhaber noch ihre sonstigen Begleiter zu überraschen oder zu stören scheint.

Im Gegenzug wird DjaRaBa sich für niemanden interessieren, der sich perfekt an die höfische Etikette hält und steife Zurückhaltung pflegt.

Harrrhach, Gesandter der rhacornischen Leonir

Über zwei Schritt groß und mit einer sorgfältig gepflegten schwarzen Mähne fällt der rhacornische Gesandte in jeder Versammlung sofort auf. Tatsächlich ist der leonische Adelige zwar das Aushängeschild der Gesandtschaft und der Herr über all seine menschlichen und amaunischen Begleiter, hat jedoch keineswegs vor, sich selbst mit der Politik zu beschäftigen. Vielmehr gibt er seinem Unterhändler Iacerus grobe Vorgaben, die er wiederum von seinem Herrscher empfangen hat, und beobachtet ansonsten gelangweilt das Geschehen.

Wie im Grunde alle der rhacornischen Leonir ist Harrrhach von zwei Dingen fest überzeugt: Erstens ist er als Leonir allen anderen Wesen überlegen und zweitens gibt es keine Macht, die den Krieger seiner Heimat überlegen wäre. Im Grunde ist er – aus seiner Sicht – nur bei der Konferenz erschienen, um deutlich zu machen, dass er weder Hilfe noch Unterstützung sucht und sie selbst nur in seltenen Fällen gewähren wird.

Iacerus hingegen, der sich sein ganzes Leben im Dienste der Leonir mit Verwaltung und Politik beschäftigt hat, sieht durchaus Vorteile für Rhacornos, wenn sich ein stabiles Bündnis gegen die Draydal entwickeln sollte. Selbst wenn die Rhacornier selbst kein Teil davon sind, so würden die Anbeter des Schädelgötzen immerhin auch an anderen Fronten aufgehalten und bekämpft werden. Dadurch würde auch der Druck von den wilderen Leonirrudeln der Khamuri-Savanne

genommen: In letzter Zeit haben sich dort die Vorstöße der Draydal gehäuft. Auch wenn die Leonir darin vor allem eine Gelegenheit zum Kampf sehen, sorgen sich ihre menschlichen und amaunischen Diener um die Folgen, wenn Rhacornos unmittelbar in einen Krieg im Südwesten verwickelt würde.

Interessensprofil: Die Helden können entweder versuchen, Harrrhach direkt zu beeinflussen, oder sich an Iacerus wenden, der die eigentlichen Verhandlungen führt. Der Leonir ist einfach bei seiner Ehre und seinem Stolz zu packen und wird vor allem Kriegern seinen Respekt zeigen, wenn auch auf eine gönnerhafte Art und Weise – immerhin ist er als Leonir anderen Rassen überlegen. Einen anderen Leonir begrüßt er schon mit einer anderen, halb brüderlichen und halb misstrauischen Einstellung. Sollte es sich jedoch um einen imperialen Thyarkash handeln, so ist seine Verachtung offensichtlich.

Harrrhach ist sicherlich ein beeindruckender Krieger, gehört aber im Gegenzug nicht zu den gerissensten Gesprächspartnern. Er ist eher einfach davon zu überzeugen, dass etwas ehrenvoll oder erniedrigend ist, wenn man entschlossen auftritt und genügend Argumente schnell hintereinander bringt. So kann man ihn unter Umständen sogar dazu bringen, die Verhandlungen ganz abzubrechen, wenn man ihm eine Beleidigung durch andere Botschafter oder die Magokratie suggeriert.

Auch einem Zweikampf, der eine Entscheidung in einer Streitfrage herbeiführen soll, wird sich Harrrhach auf keinen Fall entziehen. Tatsächlich wird er einem nicht-leonischen Helden sogar eine bessere Waffe oder den ersten Schlag einräumen, um den ungerechten Kräfteunterschied auszugleichen. Als ehrenhafter Sohn der Rrondr wird er sich auch an die erkämpfte Entscheidung halten, selbst wenn das die Aufgabe seines Platzes auf Arsinoas Liste der Audienzen oder seinen vollständigen Rückzug von der Konferenz bedeutet. Iacerus hingegen ist ein äußerst vorsichtiger Taktiker und in jedem Gespräch versucht, dem Gegenüber möglichst viele Informationen zu entlocken und selbst keine preis zu geben. Er lässt sich kaum auf feste Aussagen festnageln, wirft mit vagen Floskeln um sich und bleibt dabei die unterwürfige Höflichkeit in Person. Schließlich ist er nur ein armer und bescheidener Diener seines Herrn, wie er gerne betont. Ihn persönlich zu bestechen ist fast unmöglich, es sei denn man kann ihm eine Anstellung bei einem anderen Potentaten vermitteln, der ihn besser bezahlt und weniger zu plötzlichen Wutanfällen neigt als seine leonischen Herren. Um diesen Wunsch herauszufinden, muss man allerdings schon sehr tief bohren oder mit Magie nachhelfen.

Offeriert man allerdings in irgendeiner Form einen Vorteil für Rhacornos, so wird Iacerus den Nutzen gegen den der Konferenz abwägen und möglicherweise Harrrhach überreden, die Konferenz zu verlassen oder seinen Audienztermin abzugeben oder anderweitig den Helden einen Vorteil zu verschaffen. Das Angebot hierfür sollte allerdings ausgesprochen gut sein und kann am ehesten von anderen Parteien vor Ort erhandelt werden wie zum Beispiel besondere Handelskonditionen mit den Vinshina oder Tribute der Anthalier gegen die Entsendung rhacornischer Truppen.

Nahezu allergisch reagiert Harrrhach auf Helden, die er als weich und weinerlich empfindet – im Grunde auf jeden, der nicht gut mit einer Waffe umgehen kann. Frauen nimmt er erst recht nicht ernst, es sei denn sie haben ein priesterliches Amt inne. Einen Höfling wird er nur auslachen und bei hartnäckigen Versuchen, ihn in ein Gespräch zu verwickeln, schließlich sogar fast beiläufig mit körperlicher Gewalt drohen.

Iacerus hingegen bricht jede Verhandlung ab, sobald man ihm mit Gewalt droht. Wer versucht, ihn zu betrügen oder reinzulegen, den belächelt er nur. Wer sich wiederum zu ungeschickt im Gespräch anstellt oder direkt mit der Tür ins Haus fällt, den nimmt er genauso wenig ernst.

Die Soldaten von Myriapolis

Als letzte und äußerste Bastion der imperialen Ordnung und Kultur sehen sich die Einwohner von Myriapolis am Blauen Orismani. Von der Kindheit an werden alle, Männer wie Frauen, im Kampf ausgebildet und durch lange Märsche, Kriegsübungen und Entbehrungen in der Wildnis abgehärtet. Mit einem Großteil der Bewohner im Dienst des Shinxirkultes lebt die Festungsstadt vor allem von Abgaben anderer anthalischer Siedlungen, die im Gegenzug von der militärischen Macht der Soldaten profitieren.

Die Gesandten in Xarxaras werden angeführt von Vescarius, einem Geweihten des Shinxir, der jedoch wie alle seine Begleiter in schlichter Rüstung auftritt und nahezu immer seinen Helm unter den linken Arm geklemmt hat. Einziges Abzeichen seines Ranges und priesterlichen Amtes ist die Fibel, die seinen einfachen Militärmantel zusammenhält und die Form einer handtellergroßen Hornisse hat.

Vescarius ist, wie auch alle anderen Myriapolier der Gesandtschaft, wortkarg und wirkt immerzu angespannt wie eine Bogensehne. Sein kantiges und vernarbt Gesicht beweist seinen Dienst in den ersten Reihen des myriapolischen Heeres und jeder Satz von ihm klingt wie ein militärischer Befehl oder die dazu passende Bestätigung. Seine Absichten sind ebenso einfach wie die von ihm verwendete Grammatik: Er will deutlich machen, dass Myriapolis immer und unaufhörlich gegen die Draydal fechten wird und dass es dafür die Unterstützung der schwächeren anderen Siedlungen in Form von Tributen erwartet. Sein Stolz verbietet es ihm, darum zu bitten, und wenn man seine Forderungen ablehnt wird er nicht diskutieren, sondern auf der Stelle kehrtmachen und die Konferenz verlassen.

Interessensprofil: Vescarius behandelt jeden Krieger mit Respekt, vor allem aber Myrmidonen, die ihre Zeit bei den Myriaden absolviert haben und weiterhin den Geist des Heeres vertreten. Für diplomatische Feinheiten hat er keinen Sinn und auch nicht dafür, als Söldner ohne feste Moralvorstellungen zu arbeiten. Im Gegensatz zum ähnlich kriegerisch veranlagten Harrrhach kann man ihn allerdings nicht bei seiner Ehre packen oder zu einem Wettkampf herausfordern – solche 'Raufereien' belächelt der Shinxir-Geweihte nur. Überzeugt man ihn jedoch mit einfachen Argumenten, am besten von einem ehemaligen oder noch aktiven Soldaten (oder jemandem, der sich überzeugend als einer ausgeben kann) vorgetragen, dass etwas im besten Interesse von Myria-

polis ist, so wird er sich ohne Vorbehalt dafür einsetzen. Sofort Kehrtmarsch macht Vescarius, wann immer man versucht, ihn mit diplomatischen Feinheiten und Andeutungen zu belästigen. Er hat keinerlei Sinn für alberne Scharaden und keine Zeit an aufgeblasene Hofschranzen zu verschwenden. Allerdings kann man auch das zum Vorteil nutzen – fühlt sich der Gesandte zu sehr von den versammelten Würdenträgern abgestoßen, kann er auch einfach spontan die ganze Konferenz verlassen.

Die falschen Gesandten der Viralier

Die Gesandtschaft aus Viralis wird angeführt von einem Mann, der sich als Sprecher eines Magnaten namens Thoreas ausgibt und sich selbst als Caius der Gerechte vorstellt. Als hochgewachsener und gutaussehender Mann im mittleren Alter zieht er in langen und schweren dunklen Roben behängt mit auffälligem Goldschmuck die Augen auf sich. Nur die zwei vesayischen Frauen, die ihn als Dienerinnen begleiten, sind mit ihrer fast weißen Haut und den kunstvoll in Locken hochgesteckten leuchtend roten Haaren noch auffälliger als er. Der Rest der Gesandtschaft besteht aus nahezu stummen Bediensteten in schlichter schwarzer Kleidung. Tatsächlich verbirgt sich hinter Caius ein Agent Draydalâns der schon so viele verschiedene Namen getragen hat, dass er den eigenen vermutlich selbst nicht mehr genau weiß. Er hat schon in mehreren Horasiaten unterschiedlichste Funktionen für seine Herren ausgeübt und zur Konferenz wurde er als Provokateur geschickt: Er soll so fanatisch und mit lächerlich übertriebenen Behauptungen gegen die Draydal wettern, dass vor allem die xarxarischen Gastgeber schließlich auch fundierte Berichte von Vorstößen als das Gewäsch Wahnsinniger mit Schaum vor dem Mund abtun. Mit großen Worten und Gesten wird er von Anfang an immer wieder deutlich machen, wie grausam die Draydal sind, wie nah eine mögliche Invasion ist, wie sehr die Anthalier leiden und welche Sorgen sich die Magnaten von Viralis um ihre Sicherheit und die aller anderen freien Wesen machen. Rasch sind sogar die anderen Anthalier peinlich berührt von seinem melodramatischen Auftreten und Vescarius, der Gesandte aus Myriapolis, fühlt sich beleidigt und reagiert fast allergisch auf die Anwesenheit des Provocateurs.

Im Gegenzug sind die beiden Vesai sehr viel dezentere Dienerinnen der Draydal. Mit ihrem mysteriösen und zurückhaltenden Auftreten und ihrem exotischen Aussehen sollen sie interessante Ansprechpartnerinnen darstellen und in privaten Gesprächen die Meinung der 'einfachen Leute' aus Viralis vertreten. Ganz anders als Caius stellen sie die Bedrohung als unbedeutend dar und behaupten, dass die gemeinen Viralier sich keine Sorgen machten und nur die Magnaten die Draydal als Argument nutzen wollten, um Unterstützung und Abgaben anderer zu erschleichen.

Werte des Caius

Dolch:

INI 10+IW6 AT 12 PA 11 TP 1W6+1 DK H
LE 30 AU 32 WS 5 MR 4 GS 8
RS 1 (schwere Roben)

Herausragende Talente: Lügen 12, Sich Verkleiden 13

Enttarnung der Agenten

Es ist schwer nachzuweisen, dass es sich bei den Gesandten um Agenten des Feindes handelt. Tatsächlich sind sie zwar nicht die wirklichen viralischen Gesandten, denen schon kurz nach Abreise ein 'schweres Unglück' zustieß, aber mehrere der Magnaten in Viralis wissen um ihre Existenz und dass sie von den Draydal gesandt wurden. So wie sie im Geheimen auch Handel mit dem Westen dulden, dulden die Herrscher in Viralis auch diesen Betrug und somit können sich die Agenten sicher sein, dass zumindest keine verräterischen Botschaften aus ihrer angeblichen Heimatstadt eintreffen werden, die sie enttarnen könnten.

Caius ist am schwersten greifbar. Aalglatt windet er sich aus allen Anschuldigungen heraus und betont immer wieder, dass er schließlich der größte Feind der Draydal sei. Mit Drohungen ist ihm nicht beizukommen, auch wenn er vielleicht etwas vorsichtiger vorgehen wird, wenn man sehr überzeugend aufgetreten ist. Ihn dazu zu verleiten, sich in seinen Lügen zu verstricken, scheidet meist an seiner Erfahrung als Agent und seinen geschickten Formulierungen. Nur wer ihn sehr gekonnt davon überzeugt, selbst ein Agent Draydalâns zu sein – und machen Sie es hier den Spielern alles andere als einfach – den zieht er unter Umständen ins Vertrauen und könnte sich so verraten.

Die Vesai hingegen können tatsächlich durch Drohungen davon überzeugt werden, dass man ihnen auf der Spur ist. Allerdings werden sie einen Selbstmord der Enttarnung vorziehen und sich im Notfall selbst vergiften, wenn man sie in die Enge drängt. Ähnlich verhält es sich mit den anderen Bediensteten der Gesandtschaft, vier unscheinbaren Männern, die tatsächlich gut ausgebildete und erfahrene Attentäter sind. Wird Caius enttarnt, werden sie noch so viel Schaden wie möglich anrichten, bevor sie Selbstmord begehen. Allerdings werden sie auch schon während der Konferenz Attentate auf gefährliche Gesandte ausüben, allen voran auf die Myriapolier, DjaRaBa und ihre Kultgeschwister und die Vinshina. Sollten auch die Helden sich als gerissene und entschlossene Gegner Draydalâns darstellen, könnten auch sie auf der Liste der Opfer landen und nachts von einem der Attentäter besucht werden.

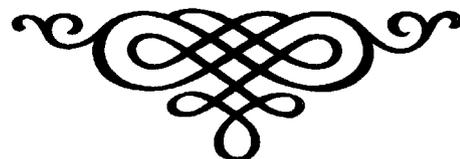
Wenn einer von ihnen gefasst wird, wird es allerdings für Caius ausgesprochen schwierig, sich noch aus der Sache heraus zu winden, aber er wird dennoch behaupten, von der Einschleusung dieses Agenten nichts gewusst zu haben und eigene Paranoia vortäuschen.

Werte von Caius' Attentätern

Dolch:

INI 11+IW6 AT 15 PA 13 TP 1W6+1 DK H
LE 30 AU 34 RS 0 WS 6 MR 4 GS 8

Besondere Kampffregeln: Ausweichen I, Finte



Die Gesandten aus Phormyxonos und Neanikis

Die zwei Städte am Grünen Orismani, die auch Teil der praktisch nur noch auf Pergament existenten anthalischen Allianz sind, werden von zwei gleichermaßen nervösen wie unzufriedenen Diplomaten vertreten. Thelusida die Graue ist eine ältere Dame aus Phormyxonos, die an eine schlecht gelaunte Eule erinnert und mit ihren großen, aber leicht wässrigen Augen ihre Gesprächspartner fixiert wie ein Beutetier. Heranthos é Neanikis spricht für die Machthaber in Neanikis und ist ein unruhiger, kleiner Mann mit schütterem Haar und der Angewohnheit, Tarnaisamen zu schnupfen. Die leichte Droge soll ihm helfen, mit klarem Verstand an Probleme heranzugehen, aber ganz offensichtlich ist er von ihr abhängig, um überhaupt Entscheidungen treffen zu können.

Die beiden Botschafter der weniger bedeutenden Städte werden in erster Linie von allen anderen belächelt, aber sie nehmen mit unerbittlicher Hartnäckigkeit an jeder Diskussion und an jedem Vortrag teil und sprechen jeden an, um Unterstützung zu finden. Nahezu aufdringlich werben sie für die Idee einer neuen Allianz und gemeinsamer Pläne wider die Draydal – immerhin hängen ihre Heimat und ihre Sicherheit davon ab.

Thelusida und Heranthos sind fast immer gemeinsam anzutreffen und haben offenbar untereinander bereits ein Bündnis geschlossen in der Hoffnung, zu zweit mehr zu erreichen als nur als einzelne Botschafter. Jede auch nur vage Andeutung möglicher Hilfe fällt bei ihnen auf fruchtbaren Boden und für Versprechungen sind sie bereit, ihrerseits gute Angebote zu machen. Zum Beispiel kann man sie leicht dazu bewegen, Myriapolis mit höheren Tributen zu unterstützen, was wiederum deren Gesandten Vescarius freundlich stimmen kann.

Interessensprofil: Die beiden Botschafter sind im Grunde für jeden ansprechbar. Sie sind schlicht zu verzweifelt, um Hilfe abzulehnen, egal aus welcher Richtung sie kommen mag. Nur wer sich über sie lustig macht oder sie zu lange mit vagen Versprechungen hin hält, muss sich ihr Vertrauen erst wieder verdienen, aber auch das ist nicht allzu schwer.

Die Jonten

Als Abgesandte eines Chrattac-Volkes agiert ein halbes Dutzend Jonten, das fürstlich bewirtet wird, aber offenbar keine Begeisterung für den Luxus empfindet. Überhaupt wirken die blassen Männer und Frauen sehr gefühlsarm und reagieren weder auf Schmeicheleien noch auf Drohungen. Alle Aussagen zu ihrer Herkunft klingen kryptisch, sie haben 'Das Wort der Chrattac erhalten' und 'dienen der Königin'. Einzig über das sogenannte Sehnen sind sie bereit, länger zu sprechen: Sie empfinden offenbar so etwas wie ein sehr starkes Heimweh und behaupten sogar, dass sie daran sterben können, wenn sie nicht schnell genug heimkehren. Wer sich mit Jonten auskennt, kann das tatsächlich bestätigen. Jonten vergehen außerhalb ihrer Heimat mit der Zeit wie Pflanzen ohne Licht.

Die Jonten können kaum beeinflusst werden, sie empfinden weder Angst noch Eitelkeit und sind nur da, um Verträge über Bauten und Handel abzuschließen. Interessant sind sie höchstens, wenn zur Konferenz nicht zugelassene Interes-

senten einen Handel mit Chratwaren oder gar Chratimant abschließen wollen und als Boten die Helden einsetzen wollen. Sollten sich Ihre Spieler für die Jonten interessieren, lassen Sie einen Diener eines reichen Würdenträgers auftreten, der die Helden bittet, diskret Briefe an die Jonten zu überbringen. Im Gegenzug bietet er Geld oder aber seine eigene, lokale Macht um vielleicht auf den Zeremonienmeister oder andere Xarxarier einzuwirken.

Die fliegenden Händler

Die Vinshina wirken exotisch unter den weißgewandeten, um kühle Selbstbeherrschung bemühten Xarxariern. Ihre schillernden Gewänder aus Wolkenseide, bizarren Kopfputz-creationen und Fächer mit Vogel- und Federmotiven und die zahlreichen Armreifen und Ringe aus Edelmetall lassen sie wie protzige Schausteller wirken. Die gesamte Gesandtschaft besteht nur aus Männern, die den Eindruck erwecken, sich in erster Linie prächtig amüsieren zu wollen. Sie sprechen den berausenden Getränken und den teuren Speisen begeistert zu, widmen sich allen halbwegs gut aussehenden Frauen mit all ihrem fremdartigen Charme und schwatzen dabei ununterbrochen in ihrer eigenen Sprache, wobei sie begeistert wie Reisende auf alles deuten, was ihnen interessant vorkommt. Die meisten Xarxarier betrachten die Vinshina von oben herab, aber die Anthalier behandeln sie äußerst zuvorkommend. Die fliegenden Händler haben bislang ihre Lufthoheit gegen die Draydal verteidigt und stellen einen wichtigen Versorgungsweg für ansonsten abgeschnittene Städte dar, die sie regelmäßig anfliegen. Allerdings werden auch einige Anschuldigungen gegen die Vinshina vorgebracht, dass Angehörige ihres Volkes in imperialem Luftraum – also über Xarxaron – Piraterie betreiben würden. Die Vinshina tun das leichtfertig als die Handlungen Verbannter und Ausgestoßener ab und gehen nicht weiter auf das Problem ein. Stattdessen machen sie sich gegenüber allen Nicht-Xarxariern darüber lustig, dass die Magokratie versucht, ihre Luftschiffe nachzubauen. Die Kopien seien allerdings minderwertig und nicht der Rede wert.

Anführer der Delegation ist Avin Askanu, ein blendend aussehender und redegewandter Mann um die dreißig, der besonders Frauen gegenüber besonders zuvorkommend ist. Offenbar sind alle seine Begleiter mit ihm verwandt und entweder Brüder oder Cousins und die Ähnlichkeit der dunkeläugigen und gebräunten Männer mit ihren langen, schwarzen Haaren untereinander ist nicht zu leugnen, aber unter Umständen auch einfach nur darauf zurückzuführen, dass für Außenstehende alle Vinshina einander sehr ähnlich sehen.

Interessensprofil: Avin Askanu ist schnell bereit, Zusagen für Handelsrouten zu machen, wenn man ihn freundlich bittet. Speziell auf gut aussehende Frauen reagiert er ausgesprochen positiv und versucht, sie mit seiner Macht über den Lufthandel und dem protzigen Reichtum seiner Erscheinung zu beeindrucken. Auch wenn alle Annäherungsversuche nicht mehr erreichen als ein Lächeln als Antwort, bleibt der Vinshina immer höflich und gelassen und sieht die Niederlage als Teil des Spiels. Über einen Erfolg bei einer gut aussehenden Heldin freut er sich allerdings umso mehr, auch wenn er klarstellt, dass es sich nur um ein kurzes Abenteuer handeln wird.

Die Gunst der Vinshina ist für alle Anthalier ausgesprochen wertvoll und wenn die Helden sie beschaffen können, können sie so andere Gefallen einfordern.

Negativ reagiert Avin Askanu auf Drohungen und gut aussehende Männer, die ihm Konkurrenz machen könnten. Diese versucht er in erster Linie lächerlich zu machen oder ignoriert sie völlig.

Die Prediger

Unter der Leitung der selbsternannten Seherin Hekasora hat eine Gruppe von Priestern, Schamanen und Medien dank einer Empfehlung des Zatura-Prätors einer größeren Stadt Xarxarons – wie auch immer diese erlangt wurde – Zugang zur Konferenz erhalten. Die rothaarige und mit einem feurigen Temperament ausgestattete Hekasora hält fast so entschlossene und übertriebene Reden wider die Draydal wie der Provocateur der viralischen Gesandtschaft. Sie sieht sich dazu berufen, Widerstand gegen die Ausbreitung des Schädelgötzenkultes zu organisieren und hofft auf Unterstützung unter den anderen Teilnehmern der Konferenz.

Die Xarxarier fühlen sich in erster Linie gestört von der seltsamen Versammlung und bemühen sich, sie zu ignorieren, vor allem wenn Caius der Gerechte seine Reden schwingt

und die Angelegenheit damit ins Lächerliche zieht. DjaRa-Ba hingegen, als Priesterin und Angehörige eines Kultes mit ähnlichen Zielen, unterstützt die Seherin. Alle anderen Fraktionen wissen nicht so recht, was sie mit ihr anfangen sollen, wenn auch die falschen Viralier mit der Zeit beschließen können, sie auszuschalten.

Unter diesen Begleitern, die größtenteils Menschen unterschiedlicher Herkunft mit unterschiedlichen religiösen Überzeugungen sind, fallen ein paar Exoten besonders auf. So begleiten sie mit Aphronos und Mirathena zwei Satyare, deren Hauptargument ist, dass die Draydal die Wildnis und die Natur vernichten und nur totes Land hinterlassen. Fast noch fremdartiger ist allerdings Gonlash, ein shingwanischer Shanwada, der Zauberei mit einem Priesteramt verbindet und die Götter Tsha und Ojo'Shombri vertritt, denen die Naturzerstörung durch die Draydal zuwider ist. Zwar handelt es sich bei diesen Personen nicht um Seher, sie sind jedoch von Hekasoras Gabe überzeugt und haben gemeinsam schon viel Zeit damit verbracht, die einzelnen Weissagungen aufzuzeichnen und zu interpretieren.

Interessensprofil: Gespräche mit Hekasora können sehr anstrengend sein, da sie kaum einmal vom Predigen ablassen kann, aber abgesehen von ihrem Fanatismus ist sie eine intelligente und aufmerksame Frau, die logischen Argumenten gut zugänglich ist. Ihre Unterstützung kann den Helden zwar wenig bringen, aber sie ist eine regelrechte Waffe gegen andere Gesandte, die sie mit ihrer konzentrierten Aufmerksamkeit schier um den Verstand bringen kann. Sie wiederum dazu zu bringen, andere in Ruhe zu lassen, könnte bei den so Verschonten für Pluspunkte sorgen. Die Satyare haben einen schwer zu fassenden, sprunghaften Charakter, hören aber auf Hekasora und sind erstaunlich gute Spitzel, die im Garten Gespräche belauschen und so Informationen auch an die Helden weiter vermitteln können. Gonlash schließlich ist ein meist gelassener älterer Shingwa, der jedoch mit jedem zu einem Gespräch bereit ist und im weiteren Verlauf der Kampagne den Helden noch dienlich sein kann. Positiv reagieren die Gesandten auf jeden, der ihren Vorträgen zuhört und sie ernst nimmt. Wer ihnen sogar Unterstützung verspricht, dem werden sie ihrerseits helfen. Wer jedoch droht oder sich über sie lustig macht, hat bei ihnen sofort verloren.

Hekasoras Vision

Die wichtigste von Hekasoras Visionen bezieht sich tatsächlich auf die Bedrohung durch Ispirmene und das Auge ihres Bruders Carophydes:

Zwei Augen, beide sind geschlossen. Zwischen ihnen befindet sich weite Landschaft und die Kriege kommen und gehen. Dann jedoch öffnet sich das erste Auge und sein Blick schweift suchend umher. Eine Schwalbe fliegt auf und zieht nach Norden und der Grund erbebt. In der Landschaft halten alle inne und blicken zum Himmel, der sich dunkel färbt.

Noch immer ist das zweite Auge geschlossen und seine Lider sind aus Stein, aber zwei Gestalten machen sich daran zu schaffen: einer in weißer Robe, einer in schwarzer.

Dann öffnet sich das Auge und sein Blick begegnet dem anderen. Alles wird zu Staub und das Land und der schwarze Himmel werden eins, formlos, leblos. In der Dunkelheit erklingt das Geräusch brechender Ketten.

Hekasora und ihre Begleiter sind sich sicher, dass die Draydal in Anthalia nach einem durch die Augen symbolisierten Mittel suchen, den ganzen Landstrich zu verheeren und ihre Ziele voranzutreiben. Bei manchen Details wie der Schwalbe oder den Gestalten in weiß und schwarz sind sie sich jedoch unsicher. Die Helden können allerdings im Laufe dieses und des folgenden Bandes die Bilder verstehen – bei der Schwalbe handelt es sich unmissverständlich um die verwandelte Arsinoa, bei den Gestalten vermutlich um den draydalischen Priester Parthras Turam und den Optimaten Gylderianus thi Tharamnos, die beide nach der letzten Ruhestätte von Carophydes' Auge suchen.

Tag zwei: Gespräche über einen Krieg und die Einladung der Viralier

Am zweiten Tag der Konferenz beginnt die eigentliche Beschäftigung mit dem Thema, das die Botschafter zusammengeführt hat. Dazu stellt der Palast einige Räume zur Verfügung, in denen die Gesandten in höchstem Luxus, aber auch streng überwacht, Vorträgen lauschen und untereinander diskutieren können. Eine offene Diskussion über die Möglichkeit eines Vorstoßes der Draydal nach Osten stößt dabei auf geteilte Meinungen und die Positionen der einzelnen Parteien werden besser greifbar. Sie können die Diskussion nutzen, um einzelne Parteien hervorzuheben und für die Helden in-

Die Teilnehmer: Eine Zusammenfassung

Gesandter	Herkunft	Agenda	Begleiter
Avin Askanu	vinshinische Luftstädte	Abschluss von Handelsverträgen	sechs gutaussehende männliche Verwandte
Caius	zuletzt Viralis	Sabotage der Konferenz	zwei Vesai, mehrere als Bedienstete getarnte Attentäter
DjaRaBa	Kithos	erfolgreiches Vorgehen gegen die Draydal	zahlreiche Liebhaber und Bedienstete
Harrrrhach	Rhacornos	Machtdemonstration	sein Leibdiener Iacerus und eine Handvoll weiterer Menschen und Amaunir
Hekasora	irgendwo in Anthalia	Betonung der Gefahr durch die Draydal	der Shingwa-Priester Gonlesh, die Satyare Aphronos und Mirathena und ein halbes Dutzend weiterer Begleiter
Korysthenes	Imachora in Xarxaron	Machtdemonstration und Überwachung der Anthalier	weitere xarxarische Würdenträger niedrigen Ranges
Namenloser Jonte	Wüste Dharrac	Abschluss von Handelsverträgen für die Chrattac	fünf weitere namenlose Jonten
Thelusida und Heranthos	Phormyxonos und Neanikis	Schutz ihrer Heimat	ein halbes Dutzend Bedienstete
Vescarius	Myriapolis	Vorbereitung auf Krieg gegen die Draydal	vier Akoluthen des Shinxir-Kultes

interessant zu gestalten, um die Viralier bereits verdächtig zu machen und vor allem, um die Bedrohung durch den Feind im Westen vorzustellen.

Die Wahrheit: Berichte der Myriapolier

Vescarius, der Gesandte von Myriapolis und Geweihter des Shinxir, eröffnet die Diskussion mit einer Zusammenfassung über Späherberichte des letzten Jahres, die beunruhigende Schlüsse zulassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerüstet mit Brustharnisch und Arm- und Beinschienen tritt der Gesandte aus Myriapolis vor die auf bequemen Sesseln ruhenden Diplomaten und legt seinen Helm auf das Rednerpult.

“Vor zwei Oktalen”, beginnt er unvermittelt, “stürmten einige hundert Hetzratten eine kleine Siedlung am Blauen Orismani. Wer nicht weiß, wovon ich spreche: Hetzratten haben die Größe eines Kalbs, sie laufen Tage ohne zu ermüden und sie zerfleischen in ihrem Blutdurst alles, was lebt. Nur zwei Bewohner überlebten, Jugend-

liche, die die Kunde als Botenläufer sofort nach Myriapolis brachten. Als unsere Truppen eintrafen, fanden wir nur noch Verwüstung, einige zurückgebliebene Ratten und Unmengen an Blut und Fleisch, die überall verteilt waren. Es wurden keine Sklaven entführt, keine Vorräte geraubt, kein erkennbares Ziel umgesetzt außer der Vernichtung von Leben.

Seither hat dasselbe Schicksal weitere vier Siedlungen ereilt und eine fünfte konnte nur gerettet werden, weil eine Hektade myriapolischer Ekemeten vor Ort war und die Kreaturen unter schweren Verlusten zurückschlagen konnte.

Neben Hetzratten wurden Ghule beobachtet, die sich in der Region von Nyranthapolis sammeln. Pardir haben Städte im Südwesten angegriffen und es handelte sich nicht um Plünderer aus dem Dschungel, sondern Einheiten unter dem Befehl der Draydal.

Niemand kann sagen, was die Schädelanbeter genau planen, aber dass sie etwas planen, ist offensichtlich. Sie säubern ihre Grenzen und bereiten einen Krieg vor. Myriapolis wird sich ihnen stellen – die Frage ist nur: wer von euch wird an unserer Seite stehen?”

Nach dieser Ansprache beginnt die eigentliche Diskussion. Wenn Ihre Spieler sich eher zurückhalten, fassen Sie sich hier kurz – Gespräche zwischen Meisterpersonen sind immer anstrengend und unangenehm am Spieltisch. Allerdings können Sie auch in knappen Worten die einzelnen Standpunkte deutlich machen. Wichtig ist dabei nur, die übertriebene Dramatik von Caius hervorzuheben, die wiederum andere wie die Vinshina oder den zuweilen zur Beobachtung anwesenden Korysthenes stark am Wahrheitsgehalt der Informationen zweifeln lässt.

Egal wie die Diskussion verläuft, tatsächlich beschlossen wird hier vermutlich nichts, aber die Helden können erste Pläne schmieden, wen sie wie einsetzen können, um sich Vorteile zu verschaffen. Das eigentlich wichtige Geschehen des Tages findet jedoch erst am Abend statt, wenn die viralische Gesandtschaft in die gemeinschaftlich genutzte Halle im Gästehaus einlädt. Jeder der Botschafter hat eine Einladung dazu erhalten, allerdings erscheinen nicht alle Gruppen: Harrrhach und die Myriapolier lehnen die 'frivole Darstellung des Sittenverfalls' ab, wie Vescarius sich ausdrückt.

Die viralische Nacht

Vescarius' Bezeichnung ist nicht ganz falsch, denn die falschen Gesandten lassen nichts unversucht, um ihre Gäste im Luxus schwelgen zu lassen. Wie sie es geschafft haben, die benötigte Menge an Delikatessen, Drogen und Prostituierten im so sauberen Xarxaras zu beschaffen, lässt sich nur mit guten Kontakten und Unmengen an ausgegebenem Geld erklären.

Wenig bis gar nicht bekleidete Diener bewegen sich zwischen den Gästen und bieten Konfekt, Getränke und Rauschmittel an, eine Gruppe Musiker spielt auf und Tänzerinnen wechseln sich mit akrobatischen und beeindruckenden Darbietungen ab. Zahlreiche aufgestellte Kohlebecken, in denen die verschiedensten Kräuter mitverbrannt werden, sorgen für eine tropische Temperatur und scheinbar können es nur die Gesandten aus Vivalis trotz der drückenden Wärme in ihren dunklen Roben aushalten. Caius der Gerechte residiert, mit einem Weinglas in der Hand, an einem der niedrigen Tische und hält unablässig Vorträge über die Schritte, die gegen die Draydal ergriffen werden müssen. Seine vesayischen Begleiterinnen hingegen tun seine Äußerungen gelassen ab und versuchen dafür zu sorgen, dass sich alle Gäste möglichst gut amüsieren.

Auch den Helden werden alle möglichen Vergnügungen angeboten – praktisch für jedes denkbare Laster kann die passende Substanz oder die passende Person geliefert werden. Alles Personal ist gut ausgebildet, professionell und diskret und die vorhandenen Weine, Spirituosen und Drogen sind von bester Qualität. Wenn Ihre Spieler auf die Möglichkeiten zurückgreifen wollen, die ihnen auf der Orgie zur Verfügung stehen, lassen Sie sie nur und machen Sie ihnen deutlich, wie der Rausch sie zusehends verwirrt und unvorsichtig macht.

Am gelassensten in dem ganzen Geschehen bleibt tatsächlich DjaRaBa. Als langjährige Streunerin und nun Dienerin der Raia ist sie ähnliches gewohnt, aber sie lässt sich nicht auf die Angebote ein, da sie schon ein gesundes Misstrauen gegenüber den Vivaliern hegt. Wenn sie sieht, dass einer der Helden sich zu arg bei Drogen und Alkohol bedient, schreitet sie un-

ter Umständen sogar ein und lenkt denjenigen oder diejenige durch ein Gespräch, einen Tanz oder andere Möglichkeiten ab. Im Notfall überredet sie sie zu einem nächtlichen Bad und tunkt ihr Opfer anschließend in eiskaltes Wasser, um es aus seinem Rausch zu holen. Sie befürchtet, dass die vernebelten Sinne der Teilnehmer ausgenutzt werden könnten, um ihre eigenen Geheimnisse und Aufträge auszuloten.

Damit soll sie auch recht behalten. Caius und die Vesai wirken zwar mit der Zeit auch berauscht und unaufmerksam, täuschen beides jedoch nur vor. Stattdessen versuchen sie herauszufinden, wer ihnen tatsächlich am gefährlichsten werden könnte.

Diese Liste wird derzeit geführt von Hekasora und DjaRaBa und unter Umständen von den Helden, falls sie sich auch misstrauisch gezeigt haben oder während der Diskussion deutlich Position gegen die Draydal bezogen haben. Vescarius schätzen sie als militärisches Problem ein, das sich lösen lässt, aber nicht als Gefahr auf der Konferenz.

Die tote Seherin

Hekasora verschätzt sich auf der Feier offenbar stark, was ihre Alkoholverträglichkeit betrifft und verlässt kurz nach Mitternacht die Veranstaltung schwer angetrunken und nach einem kurzen Streit mit dem Shingwa Gonlesh, der sie in ihre Gemächer bringen will. Vor Zeugen bezichtigt sie ihn, doch nur nach ihrer Position zu trachten und macht sich dann auf einen Spaziergang in den Gärten, um einen etwas klareren Kopf zu bekommen. Sollten ihr Helden folgen, wird sie sie mit wütenden Beschimpfungen vertreiben und sich in die Büsche schlagen, um ihrer Aufmerksamkeit zu entkommen. Dort trifft sie im Laufe der Nacht noch auf einen Attentäter in Caius' Auftrag, der einen Unfall inszenieren und ihr das Genick brechen wird. Nur wenn Ihre Spieler sich sehr geschickt anstellen und die Frau nicht aus den Augen lassen, können sie den Täter sehen oder gar nach einer Verfolgungsjagd fassen und somit beweisen, dass Hekasora nicht einfach nur betrunken auf einer Treppe gestürzt ist. Dennoch kann der angeheuerte Mörder seine Auftraggeber nicht verraten, da der Kontakt rein über Mittelsmänner und geschriebene Botschaften erfolgte.

Schreiten die Helden nicht ein, wird am nächsten Morgen die Leiche der Seherin aufgefunden und ihr Tod als Unfall ausgegeben. Die anderen Mitglieder ihrer Gruppe ziehen sich in ihre Zimmerflucht zurück und sind zunächst nicht ansprechbar, womit das Ziel der Vivalier, sie auszuschalten, im Grunde erreicht wäre.

Die weiteren Anschläge: Caius' Werk

Hekasoras Ermordung aufgrund ihrer Vision und ihrer ähnlich begabten Begleiter bildet den Auftakt für weitere solche Aktionen der falschen Vivalier. Wie aggressiv sie dabei vorgehen, liegt ganz in Ihrer Hand: Auf diesem Weg können Sie Ihren Spielern neben der diplomatischen Mission noch einen Kriminalfall präsentieren und zu einer optionalen Verbindung zum Weg durch die Katakomben überleiten. Lassen Sie diese Geschehnisse von nun an parallel zum weiteren Verlauf der Konferenz stattfinden und diese durchaus auch stören oder ändern. Schließlich ist in erster Linie wichtig, dass die Helden eine Audienz erhalten und eine erste Begegnung mit

der Luftflotte Xarxarons stattfindet – wie genau das jedoch geschieht und wie die restlichen Vorkommnisse sich entwickeln, hängt von Ihrer Spielrunde ab. Möglichkeiten, diesen Erzählstrang auszuarbeiten, gibt es selbstverständlich viele und wir wollen Ihnen eine Handvoll hier vorstellen, die Sie ganz nach dem Geschmack Ihrer Runde verwenden oder adaptieren können.

Zehn kleine Seher

Nach dem Einfluss, den Hekasoras Tod auf die Gemeinschaft hatte, könnte sich Caius auch weiterhin auf die Gruppe der Seher konzentrieren. Einen nach dem anderen lässt er sie durch angeheuerte Meuchler attackieren, bis die Gruppe sich verängstigt in ihrer Zimmerflucht verschanzt und alles für Hilfe oder eine Aufklärung der Situation tun würde. Nach mehreren Erfolgen weiterer käuflicher Attentäter, die er in Xarxaras aufspüren kann, wird Caius unvorsichtig, verwendet einige Mitglieder seiner Gesandtschaft als Attentäter und betätigt sich selbst mit Gift und Dolch. Dadurch wird er leichter zu überführen.

Falsche Verdächtige

Um den Verdacht für den Mord an Hekasora oder weiteren Opfern auf andere Gesandte zu legen, schiebt Caius Mordwaffen, Gifte oder andere Beweisstücke wie Wertgegenstände der Toten anderen zu. Wer jedoch aufmerksam ist, Zeugenaussagen vergleicht oder auf magischem Wege mehr über die Beweisstücke herausfinden kann, kann hier die Unstimmigkeiten aufdecken.

Jagd auf die Jäger

Wenn die Helden sich offensichtlich aktiv an der Suche nach dem Täter beteiligen und dabei erfolgreich vorgehen, werden sie augenblicklich von Caius zum Ziel mit hoher Priorität erklärt. Während die Ermittler z.B. die Todesfälle unter den Sehern untersuchen, wendet sich plötzlich die Gewalt gegen sie. Das kann von simplen Attacken bis hin zu manipulierten Beweisstücken führen, die für die Untersuchenden eine Gefahr bergen.



Nächtliches Opfer

Caius weiß von seinen draydalischen Auftraggebern, dass es unter dem Palast vermutlich noch alte Anlagen gibt, die aus der Zeit vor der Magokratie stammen. Es gehört ausdrücklich zu seinem Auftrag, die Zugänge zu finden. Sie könnten bei einem künftigen Angriff auf den Palast entscheidend sein. Es kann ihm gelingen, den Zugang im Botschaftergebäude zu finden und in die Katakomben vorzudringen. Wenn ihm einer seiner Gegner auf der Konferenz zu gefährlich wird und es ihm gelingt, diese Person zu entführen, wird er sie hierher bringen um sich ungestört mit ihr beschäftigen zu können. Denkbar wäre zum Beispiel eine langwierige Folter, um Informationen zu erpressen. Alternativ kann Caius auch den Zugang entdeckt haben, ein anderes Konferenzmitglied – idealerweise DjaRaBa – ist ihm aus reiner Neugierde gefolgt und gilt seither als verschollen. Wie diese Situation mit dem Katakomben-Teil verbunden werden kann finden Sie auf S. 50.

Caius' weitere Rolle

Selbst wenn die Helden Caius enttarnen, sollten Sie die Möglichkeit im Auge behalten, dass er entkommen könnte. Dazu kann er die Katakomben oder seine Begabung nutzen, rasch die Rollen zu wechseln. In dem Fall kann er in der weiteren Kampagne wieder auftauchen und ein wiederkehrender Antagonist werden.

Tag drei: Das Imperium und der Rest

Mit dem Tod Hekasoras ist die Stimmung auf der Konferenz deutlich ins Düstere abgerutscht. Den gesamten Vormittag versuchen mehrere der Abgesandten zu Korysthenes oder einem anderen hochrangigen Xarxarier vorgelassen zu werden und pochen auf eine Verstärkung der Sicherheit – jedoch zunächst ohne Erfolg. Als Ergebnis nehmen die Nervosität und das Misstrauen auf der Konferenz zu. Viele der Beteiligten halten den Tod Hekasoras, auch wenn keine anderen Beweise geliefert wurden, nicht nur für die Folge eines unglücklichen Sturzes und verdächtigen je nach Veranlagung und Laune andere Gesandte, die Xarxarier oder eine unbekannte dritte Partei.

Das Papier der Anthalier

Die Vertreter von Phormyxonos und Neanikis laden – allerdings auf die Bitte Caius' hin, was sie jedoch verschweigen – mehrere der Abgesandten in ihre Gemächer ein. Unter den Gästen sollten sich auf jeden Fall die Helden und die Viralier befinden, während hingegen die Vinshina und Harrrhach vermutlich außen vor bleiben. Füllen Sie die Menge entsprechend je nach Verlauf bisheriger Gespräche und Entwicklungen an und fügen Sie nach eigenem Ermessen weitere, eher unbedeutende Gruppen hinzu.

Die Gesandten der zwei Orismani-Städte sprechen an, dass die 'Dreiaugen' Xarxarons offenbar keineswegs die Absicht haben, den Anthaliern irgendwie zu helfen. Natürlich wird dieser Gedanke von den Viraliern unterstützt und auch wenn manche zumindest skeptisch bleiben, heizen sich die Gemüter ordentlich auf. Am Ende steht der Entschluss,

die Gespräche mit einer eindeutigen Forderung nach militärischer Hilfe voranzubringen, die auch direkt zu Papier gebracht wird.

Die Helden können die Entscheidung der anderen hier zwar wahrscheinlich nicht rückgängig machen – gehen Sie jedoch auf gute Ideen und geschicktes Argumentieren ein – aber auf die Formulierung können sie auf jeden Fall Einfluss nehmen. Lassen Sie Korysthenes bei Vorlage des Schreibens durchaus darauf reagieren, welcher Tonfall verwendet wurde und wie hoch die Forderungen sind – Höflichkeit und klare Argumente führen zu einer gelasseneren Entgegennahme des Papiers als wütende Polemik, die Caius am liebsten verwenden würde.

Die Forderung stößt jedoch auf keinen Fall auf Gegenliebe und wird je nach Art des Schreibens unterschiedlich höflich bis brüsk rundheraus abgelehnt. Der Rest des Tages besteht statt aus Vorträgen und gemeinsamen Diskussionen aus zahlreichen kleinen Treffen einzelner Personen und kleiner Gruppen, die untereinander Pläne schmieden und Abkommen treffen. Hier können auch die Helden fleißig mitmischen und versuchen, sich auf der Liste nach oben zu bewegen.

Der Zorn der Leonir

Die immerhin noch oberflächlich gewahrte Höflichkeit endet jedoch, als am Abend Harrrdhach in einem beeindruckenden Wutanfall durch das Gästehaus und zum Palast stürmt. Wer ihm folgt – oder auch nur in der Nähe des Empfangssaals dem brüllenden Leonir lauscht – kann problemlos Folgendes erfahren: Mehrere Bedienstete xarxarischer Würdenträger sollen Iacerus, Harrrdhachs menschlichen Diener, bestochen haben. Für ihr Geld erhofften sie sich Auskunft über die militärische Stärke der rhacornischen Leonir, die Verteilung ihrer Truppen und die genaue Lage ihres Herrschersitzes.

Rasend vor Wut verkündet Harrrdhach seine Abreise von der Konferenz – er sei gekommen, obwohl seine Heimat selbst keine Hilfe bräuchte und zum Dank würde man ihn feige hintergehen und aushorchen wollen, um seinem Herrscher zu schaden.

Nach dem dramatischen Auftritt kann man den leonischen Gesandten noch die Nacht über antreffen, da er erst am frühen Morgen abreisen wird und versuchen, ihn umzustimmen. Das gestaltet sich allerdings alles andere als einfach – orientieren Sie sich an den Angaben bei seinem Profil, wer ihn wie umstimmen könnte. Außer den Helden gelingt es auf jeden Fall keinem, den Leonir zum Bleiben zu bewegen.

Grund für die Umstimmung sollte sein, dass mit Harrrdhachs Abreise keinesfalls seine gesamte Gesandtschaft die Konferenz verlassen wird. Mehrere menschliche Diener werden die Gespräche zu Ende führen und die Unterredung mit Der Majestät wahrnehmen, um der Verstimmung ihrer leonischen Herren Ausdruck zu verleihen. Diese Diener lassen sich auf keinen Fall mehr beeinflussen, ihren Platz auf der Liste aufzugeben und so kann nur ein Bleiben des Gesandten diese Option offen halten.

Die Katze

Mit Einbruch der Nacht lädt schließlich DjaRaBa die Helden geschlossen in ihre Gemächer ein. Die Amauna ist mittlerweile vermutlich davon überzeugt, dass die Helden Hochstapler sind. Haben sich Ihre Spieler sehr geschickt angestellt,

hegt sie als Kennerin der anthalischen politischen Landschaft immerhin den Verdacht. Sie wird sie offen darauf ansprechen – es sei denn das Geheimnis wurde ihr schon früher offenbart. In einem Frage- und Antwortspiel versucht sie, mehr über die Hintergründe der Helden zu erfahren und gibt im Gegenzug mehr über die Gruppe preis, der sie selbst angehört.

Wer sich hier geschickt anstellt, kann bei der Amauna einige Bonuspunkte sammeln. Wortgewandte und am besten noch humorvolle Helden – ein gutes Aussehen kann obendrein nicht schaden – können DjaRaBa sogar davon überzeugen, ihre eigene Audienz abzugeben. Ab diesem Moment ist die Amauna eine wichtige Verbündete und wird weitere Aktionen der Helden im Rahmen ihrer Möglichkeiten decken, ihr mit ihren Dienern Alibis verschaffen oder andere Teilnehmer der Konferenz in den richtigen Momenten ablenken und aushorchen.

Im Gegenzug will sie nichts weiter als das Versprechen, gegen die Draydal einzutreten und unter Umständen ein paar fröhliche Nächte zusammen mit einem charismatischen Helden, wobei sie Amaunir bevorzugt, aber auch andere Rassen nicht verschmäht. In der Öffentlichkeit wird sie nun ihre frivol-unbesorgte Rolle weiterspielen, den Helden gegenüber aber auch ihre gerissene und aufmerksame Seite zeigen.

Sollten die Helden jedoch keinerlei Informationen herausgeben oder gar die Botschafterin bedrohen, um ihr Geheimnis zu wahren, haben sie sich so eine Feindin geschaffen. Die nun recht biestige Amauna sieht die Situation als Herausforderung und ein reizvolles Spiel und wird die Helden nicht verraten, jedoch in jeder Situation gegen sie arbeiten und ihre Pläne nach Möglichkeit sabotieren.

DjaRaBa gänzlich mundtot zu machen, sollte nur für besonders gewissenfreie Helden eine Option sein und sie obendrein vor einige Schwierigkeiten stellen. Die Dienerinnen der Amauna greifen selbstverständlich ein, sobald ihre Herrin bedroht wird und einen Mord zu vertuschen wird nach Hekasoras Tod und der daraufhin verschärfen Aufmerksamkeit aller Konferenz-Teilnehmer auch nicht einfach sein.

Werte amaunischer Diener

Manikürte Krallen

INI 10+IW6	AT 11	PA 9	TP IW6	DK H	
LE 28	AU 30	RS 0	WS 5	MR 5	GS 8

Tag vier: Die Heerschau der Magokratie

Zur Zerstreuung der Gäste – oder besser: um sie einzuschüchtern – haben die Würdenträger Xarxarons entschlossen, am vierten Tag der Konferenz eine Heerschau abzuhalten. Zu dem Zweck wurden vor allem Sondertruppen geladen, die Aerialinheiten, Arcanomechaniken und Chimären umfassen. Vor einer reich geschmückten Tribüne, die in einer Prunkstraße zum Palast aufgebaut wurde, marschieren so bizarre Wesenheiten mit ihren jeweiligen Bändigern vorbei. Darunter befinden sich riesige gepanzerte Kolosse, die als kleine wandelnde Festungen dienen, sechsbeinige hochaggressive Raubkatzen und sogar 'dressierte' Insekten Schwärme, die einem Opfer binnen Sekunden das Blut aussaugen können und die auf magische Pfeifen hören.

Anschließend folgen arcanomechanische Kriegswagen, auf denen schwere Belas und andere Geschütze montiert sind. Die beeindruckenden Kreationen aus poliertem Metall und pulsierenden, lebenden Teilen werden von grimmig wirkenden Elitetruppen bedient und ihre Räder und Beine schlagen auf dem Pflaster der Straßen Funken.

Zuletzt kommt als krönender Abschluss eine Flugschau der Aerialtruppen. Eröffnet durch eine Formation Ashariel, die einen Scheinangriff fliegen und in letzter Sekunde abbrechen, folgt ein umfangreiches Aufgebot. Insektoper führen komplexe Manöver am Himmel vor und Ashariel sowie abgerichtete Raubvögel und Flugchimären führen Schwarmformationen und Scheinkämpfe aus. Höhepunkt ist jedoch das Erscheinen zweier Luftschiffe, die die Magokratie an vinshinische Typen angelehnt hat – was die Abgesandten der Luftstädte halb erbost und halb amüsiert. Getragen von Trauben von ledrig wirkenden Ballons schweben die Holzrümpfe der Schiffe lautlos dahin, bis sie donnernde Salven ihrer Chryso-belas abfeuern.

Vorgestellt werden die einzelnen Einheiten durch einen Offizier der Aerialtruppen. Wer auf den zunächst sehr nüchternen Sprecher achtet, wird ihn später im Verlauf der Kampagne auf Anhieb wiedererkennen können. *Aecurian Serr Tharamnos* ist Junior-Tribun und Kommandant über etwas mehr als hundert Myrmidonen an Bord eines Luftschiffes und mehrerer Insektoper.



Die Bodentruppen scheinen ihn selbst nur marginal zu interessieren, bei den Lufteinheiten jedoch merkt man ihm trotz aller professioneller Gelassenheit an, dass er selbst begeistert ist. An der Seite des penibel korrekt uniformierten schlanken Offiziers steht eine junge Optimatin des Hauses Tharamnos,

die jedoch bei der gesamten Veranstaltung kein Wort verliert. Auf Nachfragen reagiert immer Aecurian selbst mit ruhiger Höflichkeit und absolut korrekten Anreden für alle anwesenden Würdenträger.

Sinn dieser Szene ist es, Ihre Spieler das erste Mal mit ihrem Verfolger aus Kapitel drei und seinen Möglichkeiten vertraut zu machen. Aecurian Serr Tharamnos wird den Auftrag erhalten, die Helden für Isphirmene zur Strecke zu bringen und dabei den ihm unterstellten Stern Aerialtruppen verwenden können. Alles, was Ihre Spieler hier bereits über ihren zukünftigen Gegner und die Luftschiffe in Erfahrung bringen, kann ihnen somit später helfen.

Für die Darstellung des Tribuns greifen Sie auf seine Beschreibung im Anhang 'Meisterpersonen' zurück, für Details der Luftschiffe auf den Kasten zur Drachenschwinge auf Seite 59.

Nach dieser Vorstellung kann der Rest des Tages wieder dazu dienen, sich auf der Liste nach vorne zu arbeiten, insofern das noch nötig ist.

Tag fünf: die Audienz

Bis zu diesem Zeitpunkt sollten Ihre Spieler sich einen Platz auf der Audienz-Liste erarbeitet, erschlichen oder erkämpft haben. Sollte das nicht der Fall sein, bleiben immer noch andere Wege in den Himmelssaal, wo Die Majestät die Gäste empfangen wird, oder alternativ in ihre Privatgemächer. Erpressung oder andere Beeinflussung des Palastpersonals, gemeinsames Vorgehen mit einem der eigentlichen Antagonisten wie einem nicht enttarnten Caius, Ausflüge in die Geheimgänge oder einfach Gewalt können im Notfall weiterführen.

Wenn die Helden also auf dem Weg der Diplomatie oder durch Abzweigung in die Katakomben oder andere parallele Wege ihre Audienz bei Majestät Arsinoa erreichen, kommt es zur wichtigsten Wende in 'Die Ewige Mada' und zur Konfrontation zweier der unbestritten mächtigsten Magierinnen des östlichen Myranors.

Offizielle Gäste dürfen als Gruppe den zentralen Turm des Palastes bis hinauf zum Himmelssaal erklimmen und bei einer Audienz der Hohen Magokratin persönlich gegenüberstehen.

Der Weg durch die Katakomben

Die Helden können sich auch dafür entscheiden, sich auf Isphirmenes Informationen zu verlassen und über die fast drei Jahrtausende alten unterirdischen Anlagen von Xarxaras einen Weg zum Palast suchen.

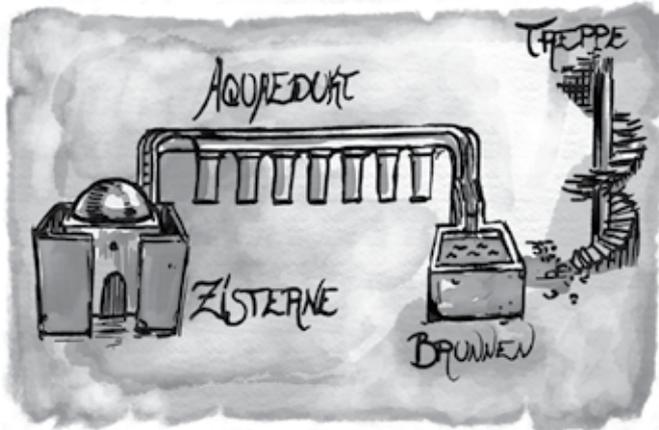
Aber auch hier stellen sich ihnen zahlreiche Probleme in den Weg – die Route an sich ist nicht ungefährlich, mit der Zeit sind einige Veränderungen vorgenommen worden und zudem muss der Eingang erst einmal für die Helden zugänglich sein.

Isphirmenes Route

Der Weg, den Isphirmene den Helden schildert, wirkt in ihrer Beschreibung eher harmlos. Über eine alte Zisterne, deren Existenz sie auch durch einen Blick von entfernten Berghängen über die Mauer hinweg bestätigen konnte, sollen die Helden in die Wasserversorgung der Stadt gelangen. Über einen unterirdischen Teil des Aquäduktsystems erreichte man zu ihrer Zeit einen Brunnen unter dem jetzigen Palast, von dem aus wiederum eine Wendeltreppe zu mehreren Kellerräumen

führt. Isphirmene hofft, dass die Anlage bis heute besteht, da sie in das Grundgestein gemeißelt wurde und zumindest theoretisch bis heute Bestand haben könnte.

Auf Nachfrage fertigt die Dreiäugige folgende Skizze an, der die Helden folgen können und auf der selbstverständlich keine der Teile verzeichnet sind, deren Existenz verdächtig erscheinen könnte.



Die Spuren der Jahrtausende

Die Zeit hat jedoch ihre Spuren auch an den verborgenen Teilen von Xarxaras hinterlassen. Die Zisterne existiert noch und auch andere Passagen der Route sind erhalten geblieben, gerade die praktische Wendeltreppe in den Palast jedoch ist schon seit langem nicht mehr gangbar, was die Helden jedoch erst vor Ort feststellen können, da sie vorab so gut wie nirgends Informationen über die Tunnel unter dem Palast erhalten können.

Ursprünglich von Haus Tharamnos erbaut, zwischenzeitlich von den Chrysotheos übernommen und dann nach Verrat der Draydal-Überläufer wiederum von den Tharamnos erobert worden, haben die Katakomben und die unteren Ebenen des Palastes eine wechselhafte Geschichte erlebt, lange bevor die Stadt überhaupt Sitz des regierenden Hohen Magokraten wurde.

Die Chrysotheos haben während ihrer Anwesenheit in den unterirdischen Anlagen unter anderem Labore eingerichtet, in denen sie mit Ghulen und ähnlichen Wesen experimentierten sowie einen Tempel für ihren Gott angelegt. Bei der Rückeroberung wurde die Hochebene von Xarxaras durch die heftigen magischen Attacken erschüttert, wobei unter anderem die Wendeltreppe vom Brunnenraum aus verschüttet wurde. Während dieser blockierte Zugang von den Tharamnos entdeckt, untersucht und zusätzlich nach einer Umleitung der Wasserversorgung vermauert wurde, blieb der geheime Eingang zum Tempel bis heute unentdeckt, zumal er mit zahlreichen magischen und karmatischen Wirkungen vor Hellsicht geschützt ist.

Während die Zeit einiges an dem Zustand der unterirdischen Wasserleitungen verschlechtert und den Weg über die erste Wendeltreppe versperrt hat, hat sie jedoch auch einige Durchgänge geöffnet. So steht den Helden nun der Weg durch Labore und Tempel frei, der vor anderthalb Jahrtausenden noch geschickt verborgen war. Darüber hinaus sind viele der dort angelegten Fallen mittlerweile längst inaktiv und die lauernden Bestien lange verhungert.

Einen Überblick über die Geschichte dieses Ortes finden Sie im Kasten auf Seite 16 (das ist die Seite mit "Isphirmenes Pläne")

Unter den Mauern hindurch

Im Folgenden beschreiben wir Ihnen den möglichen Weg der Helden durch die Keller des Palastes in drei Abschnitten: "das Aquädukt", "die Katakomben" und "der Tempel". Die Beschreibungen der Räumlichkeiten orientieren sich an der Karte auf Seite 41.

Das Aquädukt

Bevor die Helden in die eigentlichen Gewölbe unter dem Palast eindringen können, müssen sie einen Weg in einen der Wasserspeicher von Xarxaras finden. Die die Zisterne speisende unterirdische Quelle ist Teil eines weit ausgedehnten natürlichen Höhlensystems und dient der Stadt schon lange als Trinkwasserreservoir. Von ihr aus verlaufen zahlreiche Rohre und einige unterirdische Aquädukte in mehrere Bereiche der Metropole. Die Wasserstraße, die die Helden laut Isphirmene nehmen sollen, ist jedoch schon vor Jahrhunderten eingestürzt und durch ein modernes System von Leitungsrohren ersetzt worden. Dies werden die Helden jedoch erst feststellen, wenn sie vor den bröckelnden Überresten des Aquädukts stehen.

A1: Das Reservoir

Auf einem mittelgroßen Platz in der ansonsten dicht bebauten Stadt befindet sich das gedrungene Gebäude, das von einem bronzenen Kuppeldach gekrönt wird. Es ist an seiner Frontseite mit altertümlichen Darstellungen verschiedenster Wasserlebewesen verziert. Wer mit der Materie vertraut ist, kann hier Risso, Loualil, verschiedene Haie und Kraken erkennen sowie hoffentlich rein der Fantasie der Bildhauer entsprungene Monstren. Eine hohe Mauer umringt das Wasserreservoir und eindeutige Warnschilder mit dem Siegel des Hauses Tharamnos machen Passanten unmissverständlich klar, dass sie hier nichts zu suchen haben. Am vergitterten Tor selber scheinen sich keine Wachen aufzuhalten, doch auf der Mauer patrouillieren drei Gardisten. Einer von ihnen wendet sich von sich aus an die Helden, wenn sie dem Gebäude mehr als oberflächliche Aufmerksamkeit schenken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein junger Gardist mit einem aufgeschlossenen, freundlichen Gesicht erscheint plötzlich auf der anderen Seite des Tors. Mit für einen Bewohner von Xarxaras überraschend freudiger Miene mustert er euch und sein Gesicht erstrahlt in einem freundlichen, offenen Lächeln.

"Kann ich euch helfen?", wendet er sich zuvorkommend an euch, anstatt euch fort zu scheuchen. "Ihr seid fremd hier, nicht wahr? Habt ihr euch verlaufen? Oder interessiert ihr euch für antike Baukunst der Magokratie?"

Der Gardist mit Namen *Vimus* glaubt tatsächlich nicht an böse Absichten der Helden und beschreibt ihnen ausführlich den Weg zur nächsten Herberge, dem Stadttor, einem Wafenhändler oder wo immer sonst sie hin wollen. Die Fremden sind eine willkommene Abwechslung und so erzählt *Vimus* ihnen auch ungefragt, wie schlecht bezahlt und wie langweilig der Posten am Wasserspeicher sei und dass er ihn nur angenommen habe, weil er so immerhin seine kleine Tochter ernähren könne. Abgesehen davon ist er von antiken Bauten fasziniert und kann immerhin viel Zeit bei einigen ältesten Gebäuden der Stadt verbringen, deren Geschichte er in den meisten Fällen auswendig kennt. Schmücken Sie die Hintergrundgeschichte des Gardisten gerne weiter aus, denn es bietet sich an, die Figur im Verlauf dieses Kapitels noch öfter vorkommen zu lassen.

Es sollte für die Helden offensichtlich sein, dass ein Einbruch hier einfacher ist, als direkt über die Palastmauer zu klettern. Eine einzelne Mauer und drei wenig motivierte Wachen können dem Vergleich mit dem beeindruckenden Palast und den zahlreichen dort positionierten Gardisten und Myrmidonen nicht standhalten.

Den Einstieg in die unterirdischen Höhlensysteme sollten Sie als Herausforderung, aber nicht als übermäßig schwer darstellen. Sofern die Helden nicht einfach auf das Gebäude zu stürmen und das Tor eintreten, sollten Sie jeden Ansatz und jede Idee belohnen. Am naheliegendsten ist es, sich im Schutze der Nacht auf das Gelände zu stehlen. Dann befinden sich höchstens zwei Gardisten an der Zisterne und diese sind deutlich weniger aufmerksam.

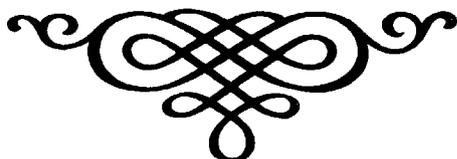
Hier muss, ohne entdeckt zu werden, mit Hilfe von *Schleichen*-Proben oder Magieeinsatz entweder die Wand erklimmen (eine einfach *Klettern*-Probe) oder das Schloss am Tor in der Mauer geknackt werden (*Schlösser Knacken* +4). Das Schloss am eigentlichen Zugang erfordert eine Probe +6, dann jedoch befinden sich die Helden direkt in der Zisterne. Beachten Sie hierbei, dass Patrouillen im Takt von einer halben Stunde den Platz überqueren und es keinerlei Sichtschutz gibt. Boten und andere Personen mit der Erlaubnis, jede Ausgangssperre zu ignorieren, können jedoch ebenso die Helden unter Druck setzen, wenn sie sie zu entdecken drohen.

Natürlich ist es auch denkbar, dass die Helden mit Gewalt in die Anlage eindringen und die Gardisten einfach niederstrecken. Bestechen lassen sich die Wachen im Übrigen nicht. Die unten stehenden Werte gelten sowohl für die Wachen an der Zisterne als auch für die Nereton-Garde, die die vierköpfigen Patrouillen auf den nächtlichen Straßen stellt.

Kampfwerte der Wachen

Pacator:

INI 11+1W	AT 13	PA 14	TP 1W+2	DK NK	
LE 32	AU 38	RS 2 (Linothorax)	WS 6	MR 4	GS 8



Wenn Sie das Gefühl haben, dass dem Abenteuer an dieser Stelle ein längerer Aufenthalt in *Xarxaras* gut tun würde, bevor es in die unterirdischen Anlagen geht, können Sie das Eindringen in das Reservoir noch an einige "Besorgungen" oder Nebenquesten koppeln. Hier einige Ansätze:

- Die Helden könnten (zum Beispiel mit Hilfe *Vimus'*) selbst Teil der Stadtwache werden und sich für den Dienst am Reservoir melden. Angesichts der Konferenz ist die Stadtwache schlecht besetzt und sucht händeringend nach Nachschub. Wenn die Helden bei Kommandant *Haskius* der nahe am Palast untergebrachten Stadtgarde – unter dem Befehl des Hauses *Tharamnos*, aber in Zusammenarbeit mit den Tempelgarden der Oktade – vorstellig werden, entpuppt sich die Aufnahme in die Wache als überraschend einfach. Zwar wird ein Empfehlungsschreiben benötigt, doch schon das Wort eines anderen Gardisten genügt hier. Nachdem die Helden einen mehrseitigen Fragebogen ausgefüllt haben, erhalten Sie auf die Schnelle ein kurze Grundausbildung, die einige Übungen mit simplen Nahkampfwaffen und ein paar Stunden in Rechtskunde sowie einen schriftlichen Abschlusstest umfasst. Schon zwei Tage später dürfen die Helden das erste Mal unter Aufsicht dienstälterer Kollegen auf Streife gehen. *Vimus* würde zudem nur zu gern seinen Dienst mit den Neuen tauschen, um so Gelegenheit zu haben, schneller bei seiner Tochter zu sein. Auf diese Art und Weise können die Helden innerhalb von nur drei Tagen legal an die Schlüssel zum Reservoir gelangen.

- Vielleicht treten die Helden aber auch autoritär genug auf, um als Inspektoren des Hauses *Tharamnos* zu gelten, die angesichts der Konferenz die Hygienebestimmungen im Reservoir überprüfen wollen. Oder das Schloss ist dermaßen komplex, dass es mittels normaler Dietriche nicht zu knacken ist und eines Speziälschlüssels bedarf. In beiden Fällen können die Helden bei den im alternativen Weg beschriebenen Fälschern (siehe Seite 24) Hilfe bekommen – ob es nun um falsche Dokumente oder einen magischen Schlüssel geht.

- Da das Höhlensystem theoretisch die halbe Stadt durchzieht, sollte es möglich sein, das fragliche Aquädukt auch über einen anderen Weg durch die Kaverne zu finden. Einstiege mag es viele geben, doch in den nicht kartographierten Höhlen den richtigen Weg zu finden, kann ein Abenteuer für sich sein, das Sie als Meister gerne selbst frei ausgestalten können. Idealerweise stoßen die Helden dann bei A3 auf das Aquädukt, wenn sie sich auf einem schmalen Sims entlang des Abgrundes bewegen.

- Egal, welcher Weg gewählt wird: Die Route führt durch ein nicht ungefährliches Umfeld und Ihre Spieler sollten daran denken, sich mit ausreichend Seilen und Lichtquellen auszurüsten. Wenn sie nach Speziausrüstung suchen, enthalten Sie sie ihnen nicht vor, auch wenn es etwas Beinarbeit oder Gassenwissen erfordert.

A2: Im Reservoir

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Innere des Gebäudes wird von einem tiefen Schacht dominiert, der die große Halle unter dem Kuppeldach fast komplett ausfüllt. Wenige Schritte unter dem Bodenniveau schimmert die Wasseroberfläche der Quelle. Nur einige Holzstege erlauben es euch, an den Wänden entlang um den Schacht herum zu gehen. Das Reservoir ist durch mit glühenden Steinen bestückte Lampen sowohl über als auch unter der Wasseroberfläche gut ausgeleuchtet. Das fahlblaue Licht lässt Wellenschatten über die Wände tanzen und verleiht euch ein kränkliches, blasses Aussehen.

Ein komplexes System von Zahnrädern, Flaschenzügen und Hebeln erlaubt offenbar das Öffnen und Schließen von vier Schleusen, die unter der Wasseroberfläche in die Wände des Beckens eingelassen sind. Den Zugang zu dem von Ispirmene beschriebenen Aquädukt erkennt ihr allerdings nirgendwo.

Sobald die Helden in das Gebäude eingedrungen sind, stehen sie vor dem nächsten Problem: In den letzten Jahrhunderten wurde das Reservoir gründlich umgebaut. Vier nicht ganz einen halben Schritt durchmessende Rohre verlaufen nun von dem Becken aus zum umliegenden Viertel der Stadt und in den Palast. Die Wasserzufuhr lässt sich über die Schleusen regulieren, durch die Rohre passen die Helden aber auch dann nicht, wenn diese Schleusen geöffnet sind.

Bei einer gelungenen *Sinneschärfe*-Probe oder im Notfall durch hartnäckiges Suchen und somit erleichterte Proben entdecken die Helden jedoch auch die zugemauerten Öffnungen, die wohl einst zu den Aquädukten führten – allerdings knapp unterhalb der Wasseroberfläche. Sie lassen sich an den Resten der Verankerungen erkennen, an denen wohl einst Schaufelräder oder Ähnliches das Wasser nach oben geschaufelt haben. Früher muss der Pegel deutlich niedriger gestanden haben.

Die Helden können bei bestandener *Mechanik*-Probe die vier Schleusen komplett öffnen, so dass der Wasserstand vorübergehend ein wenig sinkt. Dass gleichzeitig im ganzen Viertel die öffentlichen Brunnen und Wasserspiele anfangen, verrückt zu spielen, werden sie höchstens hinterher erfahren. Der Effekt kann jedoch auch die Garde aufmerksam machen.

Ob über oder unter Wasser: Es wird nicht einfach, den zugemauerten Eingang zum Aquädukt wieder zu öffnen. Belohnen Sie hier Einfallsreichtum, falls die Helden beispielsweise einen Rammbock mittels der Flaschenzüge auf die Mauer herab sausen lassen wollen und lassen sie ansonsten stundenlang schwitzen. Wir schlagen vor, dies vor allem erzählerisch zu lösen. Für die regeltechnische Umsetzung sind die Werte der Mauerstelle wie folgt:

StP 60 H 16 Struktur 12

(Zu den Regeln für Strukturschaden siehe **WdS** S. 191 f.)

So oder so ruft der Lärm dieser Aktion wahrscheinlich endgültig Gardisten auf den Plan, die sich durch Warnrufe und laute Schritte ankündigen und die Helden müssen schnell durch die Öffnung im Becken aus dem Gebäude verschwinden.

A3: Die Wasserstraße

Falls die Helden den Wasserstand nicht abgesenkt haben und die Wand dennoch irgendwie vom Becken aus eingerissen haben, werden sie natürlich durch das Tor hindurch gespült. Verlangen Sie hier Proben auf *Körperbeherrschung*, um nicht kurzerhand auch wieder von der Konstruktion hinunter geschwemmt oder unter Wasser gegen eine Wand gepresst zu werden.

Vermutlich können sie das anschließende Aquädukt jedoch etwas weniger eilig betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

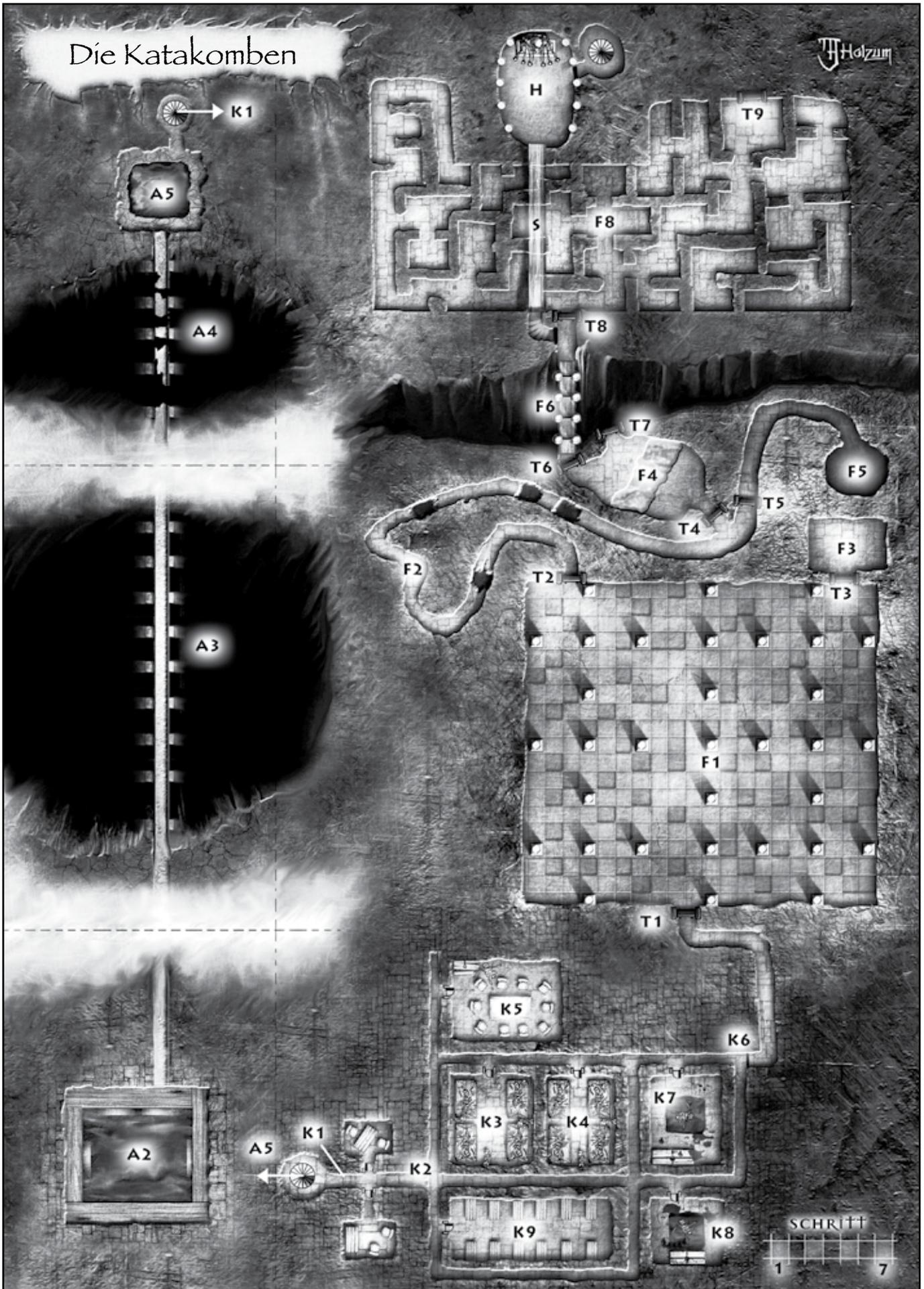
Eine etwa einen Schritt breite, glitschige Rinne führt vor euch in die Dunkelheit. Sie fällt kaum merkbar ab und ihr müsst aufpassen, um auf dem feuchten und schleimigen Grund nicht auszurutschen. Die ersten paar hundert Schritte führt das Aquädukt noch durch einen gemauerten Tunnel, doch dann hören die euch umgebenden Wände mit einem Mal auf und eure Lichtquellen vermögen nicht mehr, die Grenzen des Raumes zu erhellen. Kühle Luft weht euch entgegen.

Wenn die Helden an den Seiten der Rinne, in der sie stehen, nach unten schauen, können sie auch keinen Boden sehen. Eine hinab geworfene Fackel verschwindet irgendwann in der Dunkelheit. An der Stelle, an der sie den Tunnel verlassen haben, fällt eine Felswand senkrecht ab und das Aquädukt wird zu dem klassischen Konstrukt aus einer Wasserrinne, die auf einer Vielzahl von Rundbögen ruht. Nur, dass sich nicht erkennen lässt, auf was wiederum diese Stützen ruhen oder ob sie überhaupt noch intakt sind. Nach oben ist jedoch eine mit Stalaktiten übersäte Decke auszumachen. Die Tropfsteine hängen teilweise so tief herab, dass sie das Aquädukt fast berühren und teilweise müssen sie umklettert werden. Parallel zu dieser Brücke führt eines der Wasserrohre an der Decke entlang. Fledermäuse schwirren durch diese gigantische Höhle, sind aber tatsächlich völlig harmlos außer für jemanden mit einer Angst vor den Tieren, für den dieser Abschnitt durch den umher flatternden Schwarm deutlich erschwert werden kann.

Den Helden steht eine Kletter- und Rutschpartie über das baufällige Aquädukt bevor. Verlangen Sie Proben auf *Klettern* und *Körperbeherrschung*, vor allem, wenn tatsächlich ein Stalaktit umklettert werden muss. Lassen Sie die Helden aber auch im Falle einer misslungenen Probe keinen unrühmlichen Tod sterben und gestatten Sie abenteuerliche bis heldenhafte Rettungsaktionen der Begleiter, wenn der Betroffene ein paar Schritte tiefer und mit 2W6–2 Schaden auf einem schmalen Sims hängt und um sein Leben bangt.

Die Katakomben

Holzum



Die Verfolger

An diesem Punkt erscheinen die ersten Gardisten, die den Einbruch bemerkt und die Verfolgung aufgenommen haben. Neben einer der vierköpfigen Patrouillen oder der umgange- nen Nachtwache plus Ablösung handelt es sich dabei auch um Vimus, den Fehler in der Wacheinteilung oder familiäre Probleme nachts noch einmal an die Zisterne geführt haben. Der naive Wächter ist vollkommen davon überrumpelt, dass die harmlosen Fremden sich plötzlich als etwas ganz anderes herausgestellt haben und hält sich aus einem Kampf bei Möglichkeit eher heraus, weil er lieber herausfinden will, was vor sich geht.

Wenn es zum Kampf auf dem uralten Bauwerk kommt, be- ginnt die Konstruktion immer weiter auseinander zu brechen. Streuen Sie hier *Körperbeherrschung*-Proben mit Erschwer- nissen bis zu +8 ein, damit die Helden auf dem bröckelnden und unsicheren Untergrund nicht den Halt verlieren.

Stürzen dabei Gardisten ab, wird der Rest versuchen, die Ka- meraden zu retten. Hier können auch die Helden Großmut zeigen und ihre Gegenspieler vor dem Tod bewahren und so vielleicht einen kurzfristigen Waffenstillstand erreichen könn- en. Jedoch sollte klar sein, dass die Gardisten Alarm schla- gen werden, sobald sie an die Oberfläche zurück kehren. Entweder die Helden können sie überwältigen oder ihren Rückzug anderweitig verhindern – oder der Rest des Kapi- tels wird unter enormem Zeitdruck stattfinden. Eine prakti- sche Lösung wäre, die Wachen zunächst auf einem Überrest des eingestürzten Aquädukts stranden zu lassen, wähen die Helden weiter ziehen.

A4: Sackgasse

Auf den letzten zwanzig Schritt ist das Aquädukt fast voll- ständig eingestürzt und die Helden stehen unvermittelt vor einem bodenlosen Abgrund. Im Licht ihrer Fackeln lassen sich in einiger Entfernung die Überreste eines weiteren Brük- kensegments ausmachen.

Machen sie die tatsächliche Größe dieser Kluft von den Fä- higkeiten der Helden abhängig. Haben sie Flieger unter sich oder verfügen über magische Hilfe? Dann können es einige Dutzend Schritt sein. Sind die Helden aber schlecht ausge- rüstet, höhenängstlich und körperlich am Ende, so sind es nur drei oder vier Schritt, so dass es möglich ist, hinüber zu springen (zu den Regeln für Weitsprung siehe **Basis** S. 190). Es ist auch denkbar, das immer noch an der Decke verlau- fende Rohr oder die Tropfsteine zum Überbrücken des Ab- grunds zu benutzen.

Je nachdem, wie schwierig Sie diesen Abschnitt gestalten wollen, besteht das Aquädukt von hier an nur noch aus bau- fälligen Resten und es müssen nicht nur die Lücken über- wunden werden, auch die Überreste der Konstruktion bre- chen schnell in sich zusammen und den Helden bleibt keine Zeit, zu verweilen. Die freistehenden Pfeiler können umkip- pen wie Dominosteine und es gilt, im richtigen Moment auf den nächsten zu springen, bis schließlich die Sicherheit des Tunnels erreicht ist, der bereits zu den Palastkellern gehört. (verlangen Sie *Körperbeherrschung*-Proben wie oben und er- höhen Sie die Schwierigkeit bei jeder Verzögerung durch Ret- tung abgestürzter Charaktere oder misslungene Proben auf Höhenangst).

Auf dieser Seite der Wasserstraße fällt die Höhle übrigens nicht so steil ab, sondern der Boden steigt sanft an, bis er das Niveau des Tunnels erreicht. Ein Absturz auf den letz- ten Schritten muss also auch ohne rettende Simse oder Zu- sammenarbeit in einer Seilschaft nicht mehr tödlich enden. Das Rohr an der Decke verschwindet allerdings schon einige Schritt vor dem Tunneleingang im Fels.

Wenn die Helden diese Hürde überwunden haben, geben die sie eventuell verfolgenden Gardisten auf. Nur Vimus wird ei- nen Weg finden, den Helden weiter zu folgen, falls er nicht vorher getötet oder schwer verletzt wurde.

A5: Der Brunnen

Die Helden erreichen schließlich den Tunnel, der in die Katakomben unterhalb des Palastes führt. Nach einigen Schritt stehen sie vor einer extrem modrigen Holzschleuse, die sie leicht durchbrechen können. Dahinter erstreckt sich ein dunkler, hoher Kellerraum, auf den die Helden von De- ckenhöhe herab blicken. Der Raum ist zum größten Teil aus dem Fels heraus geschlagen und einige Schritt unter ihnen befindet sich ein ebenso angelegtes schlichtes Becken voll mit einer schlammigen Flüssigkeit. Dies muss einst das Auffang- becken für das Wasser gewesen sein, doch nun ist nur noch eine modrige Brühe vorhanden, die aus Sickerwasser, Dreck und verfaultem totem Ungeziefer besteht. Diese vermag es ausgezeichnet, einen Fall zu bremsen, bei Kontakt mit der Flüssigkeit wird jedoch jeder der Helden über alle Maßen verdreht. Allein ein Sprung aus vier Schritt Höhe und von fünf Schritt Weite kann krankhaft reinliche Charaktere vor diesem Schicksal bewahren (zu den Regeln siehe wieder **Ba- sis** S. 190).

Eine Wendeltreppe auf der anderen Seite des Raumes führt nach oben. Bis auf einige nahezu vollkommen zerfallene Re- gale und die Überreste einer Konstruktion zum Öffnen der Schleuse und einen Holzeimer ist der Raum ansonsten leer.

Die Katakomben

Die tiefsten Katakomben unter dem Palast der Hohen Ma- gokratin werden schon seit über tausend Jahren nicht mehr benutzt und sind nahezu niemandem mehr bekannt. Einige wenige wissen, dass irgendetwas noch unterhalb der Keller existiert und schon lange versiegelt ist und die höchsten Ma- gokraten sind auch eingeweiht, dass einstmals die Chryso- theos für eine Weile die Stadt hielten. Ansonsten hat sich je- doch niemand mit deren Anlagen beschäftigen können. Das ist damit nun Aufgabe der Helden.

Vimus

Vielleicht haben die Helden Vimus auf dem einstürzenden Aquädukt gerettet, oder sie haben ihn dort zurückgelassen und er hat etwas später selbst einen Weg hinüber gefunden (und ist dabei eventuell verletzt worden). Sie können natür- lich bei einer weniger kampfstarken Runde auch auf einen Zusammenstoß mit den Gardisten auf dem Aquädukt ver- zichten und Vimus ist den Helden alleine hinterher geschli- chen: So oder so gibt es genug Möglichkeiten, den jungen, freundlichen Wächter in den Katakomben auftauchen zu las- sen. Ihm geht es nicht nur darum, die Eindringlinge dingfest zu machen: Er erkennt, dass den Helden Großes bestimmt

ist und will daran teilhaben. Seine Funktion im folgenden Abschnitt kann sowohl die des Retters, des Reiseführers oder auch die des Opfers sein, um die Gefahr einer Situation zu verdeutlichen. Als an der Historie interessierter Mann kann Vimus in jedem Fall berichten, dass das Aquädukt während der Einnahme der Stadt durch die Tharmnos vor fast drei Jahrtausenden eingestürzt ist und dass die Treppe wohl auch deswegen nicht mehr begehbar ist. Warum genau die Tharmnos allerdings die Stadt einnehmen mussten, das weiß er nicht – die Vergangenheit des Hauses Chrysotheos kennt er ebenso wenig wie die meisten einfachen Bürger des Imperiums.

K1: kurzer Gang

Über eine sehr lange Wendeltreppe, die direkt in den Fels getrieben wurde, gelangen die Helden in einen kurzen Flur, der aus dunklen Steinen gemauert wurde. Theoretisch führt die Treppe hier auch weiter nach oben, doch der Weg ist durch Geröll versperrt und völlig unpassierbar – außer durch den Einsatz ausgesprochen mächtiger Magie. Nicht nur müssen wegen der Verschüttung und dem versiegelten Teil zwanzig Schritt Fels durchquert werden, ein Eindringen macht auch einen Genius des Erzes auf die Helden aufmerksam, der die noch in Nutzung befindlichen Keller überwacht und auf den Einsatz von Magie achtet. Zunächst wirkt durch diesen im niedrigsten Kellerraum ein BANN DER QUELLE ERZ, das heißt alle Zauber, die auf Erz basieren und die Helden in diesen Raum bringen oder in diesem Raum wirken sollen, sind um +6 erschwert.

Bei Erscheinen von Eindringlingen schließlich wird sich der Elementar manifestieren und zum Angriff übergehen.

Faust:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 4 **TP** 4W6+6 **DK** H
LE 30 **AU** unendlich **RS** 8 **WS** – **MR** 15 **GS** 5
AE 60

Besondere Eigenschaften: Angriff durch das Element Erz

Besondere Kampfregeln: Bei Nahkampfangriffen müssen alle erzenen Waffen einen Bruchtest bestehen.

Die Bannung des Elementars wird einen Optimaten niederen Ranges alarmieren, der die Nachricht weitergeben wird. Drei SR später wird ein halbes Dutzend Palastwachen die Kellerräume durchsuchen. Insgesamt ist dieser Weg also alles andere als einfach.

Vom Gang K1 aus führen außerdem zwei Türen vom Flur aus in kleine Kammern, die bis auf Reste von Tischen und Bänken sowie ein paar Löcher im Boden leer sind. Die Stirnwand des Flurs bildete einstmals einen geschickt getarnten Durchgang. Die komplexe Mechanik, die bei Druck auf die richtigen Bodenplatten die Steine auseinander und beiseite klappte ist schon lange verrostet und zerfallen und so stellen die von kaum erkennbaren Metallteilen durchsetzten Steinhäufen nicht wirklich ein Hindernis dar. Hier beginnt der Teil der Anlage, den vor den Helden seit fast drei Jahrtausenden niemand mehr entdeckt, geschweige denn betreten, hat.

K2: Gangsystem

Hinter der Stahltür erstreckt sich ein Geflecht aus Gängen, das die ehemaligen magischen Labors der Chrysotheos verbindet. Drei Quer- und drei Längsgänge führen zu insgesamt sechs Räumen, sind aber teilweise eingestürzt und allesamt nicht beleuchtet. Die Flure sehen allerdings überhaupt nicht so aus, als wären sie fast dreitausend Jahre lang Staub und Spinnweben ausgesetzt gewesen: Der Fußboden erstrahlt in perfektem Glanz, die Wände sind nicht nur frei von Schmutz sondern obendrein scheinen alle Steine absolut gleichmäßig abgeschliffen worden zu sein.

Wenn die Helden diese Räume betreten, vernehmen sie von ferne ein quietschendes, schleifendes Geräusch, das an- und abschwillt. Bleiben sie ein paar Augenblicke stehen, können sie folgende Szene erleben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das fremdartige Geräusch scheint gerade abzuklingen, dann wird es wieder lauter. Es scheint gleichzeitig aus dem Gang vor euch und dem zu eurer Linken zu kommen und klingt, als würde ein abgebrochener Knochen über eine Schiefertafel kratzen – nur wesentlich lauter. Gleichzeitig vernehmt ihr ein Quietschen, wie von einem schlecht geschmierten Wagenrad. Dann huscht plötzlich am anderen Ende des Ganges vor euch eine monströse Gestalt vorbei. Ihr habt sie nur für einen Augenblick erahnen können, aber sie war nichts als eine wogende Masse von Gliedmaßen und ihr seid nicht sicher, ob sie sich auf dem Boden oder an der Decke entlang fortbewegt hat.

Der Putzer

Tatsächlich handelt es sich bei dieser Kreatur nur um eine arcanomechanische Reinigungsapparatur der Chrysotheos. In dem magotechnischen Gerät ist eine Artefaktseele gebunden und es hat einzig und allein die Aufgabe, die Gänge zwischen den Labors sauber zu halten. Normalerweise sollte es sich zwei Mal in der None selbst aktivieren und eine Runde absolvieren. Im Laufe der Jahrhunderte wurde die gebundene Seele jedoch völlig wahnsinnig und nun rast das Gerät mit einer irrwitzigen Geschwindigkeit ohne Pause durch die Gänge und folgt dabei einer immer gleichen Route. Dadurch sind Wände, Decke und Fußboden glattpoliert worden, während der Putzapparat selbst völlig ausgeleiert ist. Er besteht im Grunde nur aus einer Basis auf mehreren Rädern, einer rotierenden Säule in der Mitte, die bis zur Decke reicht und einer Vielzahl von Armen, die aus dieser Säule hervorragen und ebenfalls rotieren. Ursprünglich waren Wischtücher und Staubwedel an allen Extremitäten abgebracht, aber diese sind im Laufe der Jahrhunderte abgewetzt worden. Übrig bleibt nackter, rotierender, messerscharfer Stahl.

Die Gänge sind so ausgelegt, dass die Helden diesem Gerät fast immer ausweichen können. Nur, wenn sie Raum K5 aufsuchen wollen und dafür die einzige Sackgasse betreten, laufen sie Gefahr, zwischen ihm und der Wand in die Enge gedrängt und zerfetzt zu werden. Legen Sie die Route des Putzers so fest, wie es Ihnen sinnvoll erscheint, aber sorgen Sie dafür, dass er jeden Winkel des Gangsystems erreicht, bevor er wieder von vorne beginnt. Für die Helden soll der Apparat ein so gut wie unüberwindliches Hindernis darstellen, das sie immer auf Trab hält, während sie sich zwischen den Räumen der Anlage bewegen. Sie können ihm aber immer wieder knapp entgehen, indem sie sich in einen Seitengang werfen. Um Raum K5 halbwegs gefahrlos aufzusuchen, sollen die Helden im Idealfall die Route des Putzers beobachten und den günstigsten Moment abpassen, dann aber beim Öffnen der verschlossenen Tür unter Zeitdruck geraten und in letzter Sekunde in den Raum huschen können. Die beseelte Apparatur kann sich jedoch auch als hilfreich erweisen, falls die Helden Ghule aus den Labors in den Gang locken. Sollten die Spieler vom Putzer gelangweilt sein, lassen Sie ihn immer schneller und schneller durch die Gänge rollen und setzen Sie im Zweifel seine Kampfwerte herab, falls die Helden sich auf kriegerische Weise des Geräts entledigen wollen.

Werte der Arcanomechanik

Abgeschliffene Putzarne (vier Attacken pro KR):

INI 14+1W **AT** 15 **PA** 10 **TP** 2W+2
StP 45 **H** 15 **Struktur** 10

K3/K4: "Zuchtanlagen"

In diesen Räumen hängen die Reste von Pritschen ähnelnden Metallgebilden, die ursprünglich an allen vier Ecken mit Ketten an der Decke verankert waren. Verrostet und teilweise zerbrochen wirken die Konstruktionen wie eine Mischung aus der Liege eines Chirurgen und einem Käfig, denn in jeder ist eine vertrocknete Leiche eingespannt, die mit Ketten und im aufgeplatzten Fleisch verankerten Gerätschaften festgehalten wurden.

Auch im mumifizierten Zustand kann man erkennen, dass es sich um abscheulich verwachsene, vage menschenähnliche Kreaturen handelt, deren Kiefer allesamt unnatürlich hervorstehen. Augenlider fehlen genauso wie Nasen und Ohren, oftmals ragen Knochen aus dem Fleisch hervor oder das Gewebe bildet unnatürliche Auswüchse. Zähne und Finger haben sich zu natürlichen Waffen verformt.

Sobald die Körper näher untersucht werden, beginnen die Leichen zu erwachen und zerren mit ihren vertrockneten Gliedmaßen an ihren Ketten.

Hier haben die Chrysotheos die Opfer ihrer Ghulenforschung gefangen gehalten. Sie sind untot und seit fast dreitausend Jahren an diese Pritschen gefesselt. Als das Haus Tharamnos den Ort zurückeroberte, wurden die meisten dieser Versuchsobjekte in den Kampf geschickt, doch einige misslungene Exemplare blieben zurück. Bei jeder äußeren Reize verfielen sie in eine Art Stasis, doch nun wurden sie von den Helden geweckt und können sich leicht von den maroden Fesseln befreien.

Jeder Raum enthielt ursprünglich vier dieser Wesen, in jedem können sich aber nur drei überhaupt noch auf ihren Beinen vorwärts bewegen. Beschreiben Sie, wie das vierte jeweils mit zerfallenden Gliedmaßen vorwärts kriecht und Teile seiner Aufhängung mit sich schleift. Das und die mumifizierten, entstellten Wesen an sich erfordern vor einer Auseinandersetzung eine Mutprobe +3 eventuell zusätzlich um Totenangst erschwert, um nicht schreiend Reißaus zu nehmen.

Kampfwerte der Ghulwesen

Biss:

INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP** 1W6+2

Klauen:

INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+2
LE 30 **AU** unendlich **RS** 0 **WS** 7 **MR** 6 **GS** 6

Sie können diese Werte ruhig an eine schwächere Gruppe anpassen, indem Sie von schweren Schäden und im Fleisch verbliebenen Halterungen ausgehen. Dafür können Sie jeweils eine Behinderung von bis zu 4 verwenden – und es verleiht Ihrer Erzählung noch etwas mehr Gruselflair.

Die einfachste Methode, die Ghule loszuwerden ist, sie in den Weg des Putzers zu locken. Im Kampf sind sie allerdings erst besiegt, wenn man sie regelrecht zerstückelt hat, und selbst dann zucken Einzelteile noch.

K5: "Konferenzraum"

Dieser Raum beinhaltet die fast nur noch aus den Metallbeschlägen bestehenden Reste einiger Holzstühle, die um einen steinernen Tisch in der Mitte angeordnet sind. In einer der Wände ist, nun da ein Holzschrank zu kaum mehr als Staub zerfallen ist, relativ gut ein versteckter Hebel zu erkennen, der die Geheimtür K6 öffnet. Ein einzelnes Skelett lehnt neben dem zerstörten Schrank.

Wenn die Spieler K10 nicht besucht haben, können Sie auch das Tagebuch hier platzieren.

Die Tür zu diesem Raum ist als einzige noch intakt, aus Stahl und verschlossen. Die Helden sollten einige Mühe haben, das Schloss zu knacken (Schlösserknacken +5) während sie vom Putzer in die Enge getrieben werden. Um das Schloss aufzubrechen, müssen bei wiederholten KK-Proben insgesamt 25 Punkte übrig behalten werden.

K6: Geheimtür

Hinter dieser ursprünglich kaum erkennbaren Geheimtür erstreckt sich das ehemals mit Fallen gespickte Höhlensystem, das zur Tempelanlage führt. Durch das Werk des Putzers, der die Verblendung abgeschliffen hat, ist die Tür inzwischen klar zu erkennen, ein Öffnungsmechanismus findet sich hier jedoch nicht. Die Tür wird über den Hebel in Raum K5 geöffnet. Da außer den Umrissen nichts Weiteres wie Angeln oder ein Schloss erkennbar sind, hilft ansonsten nur rohe Gewalt gegen die Konstruktion.

Strukturwerte der Tür

StP 50 **H** 16 **Struktur** 12

K7: Labor

In diesem Raum fällt zunächst auf, dass der Boden mit Glasscherben übersät ist. In Nischen in den Wänden sind noch ein paar intakte Phiolen zu finden. Falls die Helden schon allzu sehr gelitten haben, platzieren Sie hier ein paar Tränke, die ihnen weiterhelfen können. Allerdings haben auch die hochwertigsten alchemistischen Substanzen in magisch bearbeiteten Gefäßen über die fast drei Jahrtausende Lagerungszeit gelitten – verwenden Sie hier nur noch Tränke mit niedriger Qualität oder verleihen Sie ihnen unangenehme Nebenwirkungen.

In der Mitte des Raumes befindet sich ein Becken mit einer modrigen Flüssigkeit, darüber ist an der Decke ein Geschirr aus verrosteten Ketten angebracht, das so aussieht, als könnte es einen Leonir tragen. Steinerner Tische mit Rinnen, Abflüssen und eingebauten Becken an einem Ende sind mit verrosteten Messern und Sägen bedeckt.

Geben Sie hier den Spielern auch durchaus das Gefühl, dass in dem Becken irgendetwas lauern könnte, indem sie feine Kräuselungen der Oberfläche oder dumpfe Geräusche beschreiben. Tatsächlich wird nichts dergleichen geschehen (es sei denn Sie suchen eine noch größere Herausforderung für Ihre Spieler, die Sie frei selbst gestalten können). Jedoch zögern sogar die Ghulwesen aus K3 und K4, diesen Raum zu betreten und weichen vor dem Anblick des Beckens zurück. Somit wäre dieser Raum eine für kurze Zeit sichere Zuflucht für angeschlagene Helden.



K8: Labor

Ähnlich wie K7, nur ohne Glasscherben oder Phiolen. In den Ketten über dem Becken in diesem Raum hängt ein regloser Ghul, der zunächst nicht auf die Helden reagiert und nur wie eine mumifizierte und verkrümmte Leiche wirkt. Sobald die Helden in Reichweite kommen, greift er jedoch blitzartig nach ihnen. Da er sich nicht befreien kann, wird er nur gefährlich, wenn man sich ihm nähert – seine rasselnden, dumpfen Schreie und die wild zuckenden Glieder, die dabei immer mehr zu Staub zerfallen, bieten allerdings einen grausigen Anblick. Nur wer eine MU-Probe +4 besteht, kann sich länger als Augenblicke in dem Raum aufhalten.

K10: Unterkünfte

Einst standen hier ein gutes Dutzend Betten, von denen heute nur noch traurige Reste übrig sind. Mehrere Skelette sind im Raum verstreut. Zerstörte Schränke, die Überreste von Kleidung und zerschlagene Krüge zeugen davon, dass dies einst Wohnräume gewesen sein müssen. In all den Trümmern können die Helden ein überraschend gut erhaltenes Buch finden, dessen Seiten aus einem unbekanntem, perlmuttartigen Material bestehen.

Schlussfolgerungen der Helden

Das in diesem Abschnitt erlangte Wissen deckt sich nicht mit Isphirmenes Angaben: Zu ihrer Zeit war das Aquädukt noch intakt und der Weg nach oben über die Treppe frei. Dies muss also entweder eine Erinnerung an eine Zeit sein, als die Chrysotheos hier herrschten oder an eine Zeit, die noch wesentlich weiter zurück liegt, als die Dreiägige behauptet. Keinesfalls jedoch kann sie als Tharamnos aus der Zeit um die Vertreibung der Chrysotheos die Anlage so gekannt haben, da Xarxaras ganz eindeutig in der Hand des Feindes war. Da der Rückweg abgeschnitten ist, bleibt den Helden nur der Weg nach vorne, doch es ist durchaus angebracht, wenn sie nun misstrauisch sind.

Das Tagebuch eines glücklosen Chrysotheos

Das Buch ist in Hiero-Imperial geschrieben, ist also vermutlich nur von gebildeten Charakteren zu entschlüsseln. Die erste Hälfte besteht immer nur aus kurzen Berichten, die man schnell überfliegen kann. Der Autor beschreibt darin Fortschritte und Rückschläge bei den betriebenen Forschungen und nennt die Zahlen erfolgreicher Subjekte sowie der Misserfolge. Die Angaben über gelieferte Sklaven und Gefangene lassen sich allein für die beschriebene Zeit auf fast zweihundert aufaddieren. Zwischendurch sind Hinweise darüber eingestreut, dass es Unstimmigkeiten zwischen einzelnen Mitgliedern der Sekte gibt: Nicht alle wären so überzeugt vom Weg der 'Fünf Feinde des Guldernen Schädels' wie die Obersten

und der 'Streit zwischen den Zwillingen' hätte so manchen verunsichert.

Darauf jedoch folgen Einträge über die Belagerung der Stadt, die er erst als nebensächlich abtut. Rasch jedoch ändert sich das und er trägt ein, dass die wichtigeren Angehörigen des Hauses über den Tempelzugang fliehen wollen, sobald die eigentliche Festung fällt. Es müssen jedoch einige zurück bleiben und die Geheimtür wieder schließen – eine dumme Konstruktion, wie der Autor findet.

Der letzte Eintrag klingt äußerst panisch, die Oberen sind geflohen und er wurde mit mehreren anderen gezwungen, in den Labors zu bleiben, während über ihnen die letzten Haustruppen bei der Verteidigung der Festung fallen. Die Tharamnos haben offenbar etwas Großes vorbereitet.

An der Stelle bricht der letzte Eintrag abrupt ab.

Der Tempel

Ursprünglich hatte der Weg von den Labors zum Tempel unter anderem die Funktion, die im Kult höher eingeweihten Mitglieder des Hauses Chrysotheos von anderen zu trennen. Eine Serie von Fallen konnte praktisch nur überwunden werden, wenn man Kenntnis bestimmter Mysterien hatte. Dabei hatten sich die Erbauer der Lehre bedient, die in der Celle intern gepflegt wurde und erzählte, wie speziell fünf Götter der Oktade den Schädelgott gequält und zu Fall gebracht hatten. An einer Serie von fünf Türen musste man jeweils das Symbol des Gottes auswählen, der in der auf der Tür selbst dargestellten Szene die Rolle des Angreifers übernahm. Nur so konnten die folgenden Fallen entschärft oder geheime Türen geöffnet werden. Die verbleibenden drei Götter der Oktade besitzen ihre eigenen Türen, die jedoch nur in Sackgassen mit Fallen führen und nicht weiter in Richtung Tempel.

Allerdings haben auch hier die fast drei Jahrtausende, die seither verstrichen sind, die Anlage deutlich verändert. Ihre Spieler werden sich kaum mit den Fallen an sich auseinandersetzen können, sondern meist mit Hindernissen, die durch deren Verfall entstanden sind.

T 1

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem nahezu schwarzen, metallenen Tor ist ein aufwändiges Relief angebracht, dessen Vergoldung immer noch satt gelb schimmert. Es zeigt einen nackten Mann mit perfektem Körperbau, der in Schmerz die Hände vor das Gesicht geschlagen hat. Zwischen seinen Fingern quellen Blutstropfen aus eingearbeiteten Edelsteinen hervor und fallen zu Boden. Die düstere, übertriebene Pracht des Bildes jagt euch einen Schauer über den Rücken, der auch durch die Anwesenheit der Symbole der Oktade nicht gemildert wird. Diese sind rechts und links des Tores in den Rahmen eingelassen, jedes über einer dunklen, faustgroßen Öffnung.

Anders als die Räume, die ihr hinter euch gelassen habt, haben die verstrichenen Jahrtausende dem Tor nichts anhaben können – und doch könnt Ihr sein Alter nahezu körperlich spüren.

In den Öffnungen unter den Göttersymbolen befinden sich jeweils Hebel, um die zu erreichen man allerdings den Arm fast bis zum Ellenbogen hinein schieben muss. Bei allen öffnet sich die massive Tür, bei dem Symbol Brajans allerdings kommt ein trockenes Rasseln und Klappern hinzu. Grund dafür ist, dass die mittlerweile zerfallene Mechanik versucht, die dahinter liegende Falle zu entschärfen. Beim Griff in die dunklen Öffnungen sollten Sie den Spielern vermitteln, dass in jedem Moment etwas zuschnappen und sie die Hand kosten könnte. Beschreiben Sie, wie die Fingerspitzen auf Unregelmäßigkeiten im Metall des massiven Rahmens stoßen, zerbrechliche Reste verstorbener Tiere oder ähnliches berühren, um die Stimmung aufzubauen.

Die Tür an sich ist im Grunde unzerstörbar mit einer Struktur von 21, da sie großzügig magisch verstärkt wurde. Ohne

Zug an den Hebeln kommen die Helden hier höchstens weiter, indem sie sich auf magischem Weg durch das Metall bewegen. Die eingelassenen Edelsteine (kleine Rubine) können mit einigem Aufwand herausgebrochen werden und haben einen Gegenwert von ca. 5 Aural. Allerdings strahlen sie eine spürbar düstere Aura aus und wenn Sie wollen, können Sie dem jeweiligen Besitzer für die nächste Zeit insgeheim den Nachteil 'Pechmagnet' verpassen. Immerhin handelt es sich hier um Teile eines Heiligtums des Schädelgottes.

Ursprünglich war es auch vorgesehen, dass diese und alle folgenden Türen sich nach Durchschreiten von alleine wieder schließen. Das funktioniert allerdings auch nicht mehr, so dass die Helden im Grunde durchaus auch Abschnitte zurückgehen können.

F1: Der Feuerregen

Der Boden dieses Raumes, der ganze zwanzig mal zwanzig Schritt misst und dessen Decke von kantigen Säulen getragen wird, ist mit Steinplatten ausgelegt, von denen mehrere einen halben Spann eingesackt sind. In der Decke befinden sich zahlreiche kreisrunde Öffnungen. Am auffälligsten ist jedoch die Tatsache, dass der gesamte Boden mit einer nahezu fingerdicken Schicht eines schmierigen Pulvers bedeckt ist, das träge aufwirbelt, aber hartnäckig an Haut und Kleidung haftet.

Ursprünglich sollte ein Eindringling hier durch sein Gewicht auf den Bodenplatten auslösen, dass eine hoch brennbare Flüssigkeit auf ihn herab regnet, während gleichzeitig Funken erzeugt wurden. Die gesamte Mechanik hat jedoch schon lange nachgegeben und die Flüssigkeit ist in den Raum gelaufen, wo sie ausgetrocknet ist und nur noch ein Pulver zurückließ.

Dieses ist jedoch immer noch höchst gefährlich. Funken von Fackeln entzünden es sofort und machen ein rasches Löschen nötig, damit nicht der gesamte Raum innerhalb von 5 KR zu einer Feuerfalle wird. Allerdings kann es ganz normal durch Wasser oder Ersticken ausgelöscht werden.

Beachten Sie auf jeden Fall, dass die Substanz weiterhin an den Helden kleben wird, es sei denn sie reinigen sich sehr gründlich oder legen Teile ihrer Kleidung ab, wenn sie weiter gehen. Alle später erzeugten Funken stellen so weiterhin eine Gefahr dar.

Der große Raum besitzt zwei Tore, die dem ersten in Material und Verarbeitung gleichen, jedoch andere Situationen darstellen. Von beiden führt nur T2 nicht in eine Sackgasse, sondern weiter zum Tempel.

T2

Dieses Tor ist aus den gleichen Materialien gefertigt wie das erste. Es zeigt, wie dieselbe perfekte goldene Gestalt – mit abgewandtem Gesicht dargestellt – von einem Speer durchbohrt wird. Das hierzu gehörende Göttersymbol ist das des Shinixir, bei dem ähnliche Geräusche ertönen wie bei der ersten Tür nach Betätigung des Hebels unter dem Brajan-Symbol.

F2: Die Speergruben

Ein Klassiker des Fallenbaus wartet hier auf die Helden. Ehemals konnte der Boden des sich windenden Ganges an mehreren Stellen plötzlich absacken, um den unglücklichen

Eindringling durch einen dichten Wald von Speeren aufzuspießen. Inzwischen sind die so präparierten Teile des Ganges schon lange zusammengebrochen und die Speergruben sind offen sichtbar. Ihre Breite von nur anderthalb Schritt kann man ohne große Probleme überwinden und auch die schwer verrosteten und teilweise gebrochenen Speere an sich sehen nicht mehr besonders beeindruckend aus. Wer jedoch daran herumspielt, löst durch die Bewegung von Boden und eisernen Speeren bei 16 bis 20 auf einem W20 Funken aus, die das Pulver aus F1 entzünden könnten.

Am Ende des Ganges befinden sich diesmal zwei Tore, von denen nur T4 tatsächlich weiter führt, während die Helden hinter T5 nur eine Sackgasse erwartet.

T3

Auf diesem Tor ist dargestellt, wie die goldene Gestalt unter einem zusammenbrechenden Toreingang niedergedrückt wird. Da der Kopf gesenkt ist, fallen die Haare über das Gesicht herab und verbergen es. Das hier passende Symbol wäre das der Gyldara, für die anderen öffnet sich die Tür auch nicht. Dahinter sehen die Helden jedoch nur eine massive Steinwand. Früher sollte ein Eindringling hier zerquetscht werden, die Decke ist aber herabgesunken und hat diesen Teil vollkommen unzugänglich gemacht. Da es sich ohnehin um eine Sackgasse handelt, geht es aber auch hinter dem herabgesunkenen Steinblock nicht weiter.

T4

Dieses Tor zeigt, wie die goldene Gestalt – wieder mit abgewandtem Gesicht – von einem dünnen geflochtenen Strang gewürgt wird. Das dazu gehörende Symbol ist das des Chrysis.

F4: Der Wasserfall

In dieser Falle war es vorgesehen, dass nach Zufallen des Tores T3 eine aufgestaute Menge Wasser eingeleitet würde. Erst, nachdem sich der ganze Gangabschnitt langsam aber unaufhaltsam gefüllt hätte, hätte sich der Abfluss zu den Tunneln darunter geöffnet.

Auch diese Falle ist längst nicht mehr funktionsfähig. Zunächst fällt die Tür nicht zu, auch wenn sie kurz ruckt und über den Boden schabt. Abfluss und Zufluss sind ständig offen und so sickert Wasser aus einem schmalen Spalt kontinuierlich die Wände hinab und in die Öffnung im Boden. Die ist im Gegensatz zum Zufluss zwar groß genug, um hinein zu tauchen, das Höhlensystem verengt sich jedoch rasch wieder und bietet nicht genug Platz für einen Humanoiden, um hindurch zu schlüpfen. Es leben jedoch allerlei seltsame Tiere in dem kalten dunklen Wasser – Fische und Krebse, die fast gläsern durchsichtig sind und keine Augen besitzen.

Wirklich gefährlich in dieser unheimlichen Fauna ist jedoch nur eine spezielle Art Fisch, der in den Höhlensystemen lebt. Schlangenartig und somit fast zwei Schritt lang, aber schmaler als zwei Spann Körperdurchmesser kann er auch durch enge Durchgänge schlüpfen. Er macht Jagd auf alles, was in seinen Lebensraum gespült wird und kann sich dabei auch ohne Augen hervorragend orientieren. Wenn Helden sich im Wasser befinden oder dort gar tauchen, werden einer oder mehrere dieser Fische aufmerksam und greifen an.

Werte Albinofisch

Biss:

INI 8+IW6 AT 14 PA 7 TP IW6 DK H

LE 20 AU 50 RS 2 WS 5 MR 8

GS 15 (im Wasser, an Land 0)

Dennoch kann es sich lohnen, das Wasser in Aufruhr zu bringen. Für einen brennenden Charakter z.B. ist ein kurzes Bad der schnellste Weg, die Flammen zu löschen.

Auch dieser Teil des Weges endet mit zwei Türen, von denen allerdings nur T6 weiter führt und T7 eine Sackgasse darstellt.

T5

Die Darstellung hier zeigt die goldene Gestalt von hinten beim Beischlaf mit einer Frau, die die Beine fest um ihren Liebhaber geschlungen hat. In der rechten Hand hält sie jedoch einen Dolch hinter seinem Rücken in die Höhe und scheint kurz davor zuzustechen. Ihr Gesichtsausdruck vermittelt unmissverständlich, dass sie das Geschehen und die bevorstehende Gewalttat genießt. Auch hier öffnen alle Symbole der Götter die Tür, bei dem der Raia erklingt jedoch ein leises Klingeln. Das hat diesmal jedoch keine Auswirkungen sondern soll jemanden, der die erste Tür durchschritten hat und auf Geräusche achtet, in Sicherheit wiegen.

F5

Der Gang führt stetig abwärts und wird dabei immer steiler. Schließlich erwartet einen ein Abhang, den man nur noch hinab rutschen kann. Wer sich dafür entscheidet, landet nach zehn Schritt in einem ehemals nahezu runden Raum. Dieser war einmal mit einem giftigen, süßlich riechenden Gas gefüllt. Das hat sich aber in der langen Zeit zersetzt und nur noch ein dünner Film von roter Farbe auf Boden und Wänden zeugt davon. Allerdings ist diese Substanz immer noch giftig.

Werte des Raia-Giftes

Stufe 4

Wirkung: starkes Brennen auf der damit in Kontakt gekommenen Haut und leichte Verätzungen (Malus von +2 auf alle Proben und einmalig IW6–2 SP aber mindestens 1 SP)/ starkes Jucken und Rötungen (Malus von +1 auf alle Proben)

Beginn: nach 1 SR

Dauer: 7 SR

Kommt die Substanz jedoch mit Wasser in Kontakt, bildet sich unter leisem Brodeln wieder ein Giftgas. Helden, die also hiernach ein Bad bei F3 nehmen, sollten die Luft anhalten.

Werte des Raia-Giftgases

Stufe 5

Wirkung: Erstickungsanfälle (IW6 SP alle zwei KR)/ schwere Atemnot (IW6–2 SP alle zwei KR)

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 KR

Selbst wenn sich niemand vergiftet, stecken die Helden hier eindeutig in einer Sackgasse und müssen den steilen Abhang wieder erklimmen, was *Klettern*-Proben mit einer Erleichterung von -2 bedeutet.

T6

Die Darstellung auf diesem Tor zeigt, wie die goldene Gestalt von Ketten gefesselt wird, die sich nicht um, sondern direkt durch ihre Glieder ziehen. Auch hier wird das Gesicht nicht gezeigt. Das passende Symbol ist das der Siminia.

F6: Die Fallklingen

Der Weg wird hier zu einer schmalen Brücke über einen weiteren Abgrund, in dessen Tiefe irgendwo Wasser zu rauschen scheint, den man aber nicht ausleuchten kann. Eine fallende Fackel erlischt schlicht nach fünfzig Schritt in der Dunkelheit – ob durch Wasser oder aus anderen Gründen ist schwer zu sagen. Die Brücke wird durch vier schwer verrostete Klingen versperrt. Sie sollten ursprünglich zwischen Säulen, die ansonsten den einzigen Halt auf dem schmalen Übergang darstellen, auf einen Eindringling herab fallen und ihn idealerweise in mehrere Teile zerlegen. Nachdem sich ihre Aufhängungen langsam aufgelöst haben, sind sie Stück für Stück herabgesackt. Jetzt befinden sie sich alle mittig in ihren Laufritten in den Säulen, wo sie durch Rost mehr oder weniger fest stecken geblieben sind.

Über und unter ihnen ist jeweils ein halber Schritt Freiraum, um hindurch zu kriechen.

Allerdings sind sie nicht absolut fest in ihren Rinnen eingeklemmt. Wenn man unter oder über ihnen hindurch klettert, lösen sie sich bei 16 bis 20 auf einem W20 und fallen herab. Die Schneiden der Klingen sind aus anderem Material als der größte Teil ihrer Masse und immer noch verhältnismäßig scharf, so dass sie 1W6+2 TP Schaden anrichten, wenn sie auf einen herabfallen. Jeder Versuch, sich selbst zu befreien, fügt weitere 1W6-2 TP hinzu.

Falls sich noch Pulver aus F1 an den Helden befindet, sind mögliche dabei entstehende Funken ebenso gefährlich wie die Klingen an sich. Bei 18 bis 20 auf einem W20 entzünden diese nahe stehende Helden. Immerhin können sich diese im vorherigen Abschnitt des Ganges bei F3 löschen.

Das Herabfallen der Klingen kann allerdings verhindert werden, indem man sie zusätzlich verkeilt. Dafür würden sich Bruchstücke der Speere aus F2 anbieten.

Hier haben fliegende Helden selbstverständlich einen immensen Vorteil und können auch die Aufgabe übernehmen, die Klingen zu blockieren. Allerdings ist nicht allzu viel Raum zum Manövrieren, verlangen Sie daher eine Probe +3 auf *Freies Fliegen*. Bei Misslingen streift der Fliegende eine der Säulen oder Klingen und löst ihren Fall aus, bei einem Patzer kommt es zu einer Verletzung mit 1W6 SP.

Direkt vor dem Tor T8 befindet sich in diesem Abschnitt ein weiterer geheimer Ausgang, der nach wie vor von einem raffinierten Türmechanismus verborgen wird.



T7

Dieses Tor zeigt die Goldene Gestalt am Boden liegend aus einer ebenerdigen Perspektive von der Seite. In Schmerzen verkrümmt und mit abgewandtem Gesicht wird die Figur regelrecht von einem sprießenden jungen Baum gepfählt. Nur bei dem Hebel unter dem Symbol das Zatura öffnet sich das Tor, jedoch direkt in denselben Abgrund, den es bei F6 zu überqueren gilt.

T8

Auf dieser Darstellung wird die goldene Gestalt von einem riesigen Vogel attackiert, der seinen Schnabel über dem Herzen in das Fleisch vergraben hat. Eine der extrem detailliert gestalteten Schwingen verdeckt dabei das Gesicht des Opfers. Durch eine *Tierkunde*-Probe kann man den dargestellten Vogel leicht als Kondor erkennen. Dieser auch Schwarzschwinge genannte Geier ist der größte flugfähige Vogel Myranors. Der Hebel unter dem Symbol Neretons öffnet den geheimen Zugang vor diesem Tor. Er führt zu einer Brücke, über die die letzte Falle umgangen werden kann. Dies ist der einzige Mechanismus, der nach all den Jahren noch funktioniert, so dass die Helden hier tatsächlich ein Rätsel lösen sollten. Alle anderen Hebel öffnen die Tür und damit den Zugang zum Labyrinth dahinter.

F8: Das Labyrinth

Dieses Labyrinth ist nicht besonders kompliziert gebaut und erstreckt sich in einer Höhle mit einer Deckenhöhe von über 20 Schritt. Die Wände des Irrgartens reichen nur drei Schritt hoch und über ihnen ist eine verrottete Hängebrücke auszumachen. Der Raum wird jedoch immer noch bewohnt. Eine untote Chimärenkreatur bewacht seit Verlassen der Anlage das letzte Hindernis vor dem Tempel und ist dabei zusehends verfallen. Die vier Schritt lange Kreatur wirkt wie ein Krustentier mit einer breiten Brust und acht folgenden, immer kleiner werdenden Segmenten mit jeweils zwei Beinen, an die sich ein langer und schmaler Schwanz mit einer Zange am Ende anschließt. Der Kopf erscheint zunächst riesig und monströs, aber die scheinbaren Kiefer und Panzerplatten sind nur beeindruckendes Beiwerk, das den eigentlichen, nahezu menschlich wirkenden Mumienkopf umschließt, der wiederum auf einem langen dünnen Hals thront.

Augen und alle anderen Sinnesorgane sind schon lange zerfallen, ebenso vier der sechzehn in langen Klauen endenden Beine, wodurch das Wesen etwas langsamer durch die Gänge seines Labyrinthes kriecht und vor allem kaum noch etwas wahrnimmt. Tatsächlich reagiert es nur noch auf Erschütterungen und starken Luftzug.

Sollten die Helden das Tor T8 öffnen, wird die Kreatur aufgeschreckt und macht sich langsam, aber unaufhaltsam auf die Suche nach möglichen Eindringlingen. Für die Helden bedeutet dies: Sie hören zunächst etwas Massiges durch die Gänge schlurfen. Da die Chimäre jedoch blind und taub ist, kann man ihr relativ leicht ausweichen und im Notfall sogar unter ihren Gliedmaßen hindurch kriechen, während sie sich langsam vorwärts tastet.

Für ein Ausweichen, bei dem man keine ausreichend starken Erschütterungen im Boden oder Luftzüge erzeugt ist eine *Schleichen*-Probe nötig, die allerdings um -2 erleichtert wird.

Um sich unter den Beinen hindurch oder über sie hinweg zu bewegen, ohne bemerkt zu werden, braucht es pro Körpersegment eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5. Man kann durchaus auch versuchen, über die drei Schritten hohen Mauern des Labyrinthes hinweg zu klettern und so Brücke S zu erreichen. Hier gelten aber ebenfalls die *Schleichen*-Proben, um die eigene Position nicht zu verraten.

Werte der untoten Chimäre

Klauenhieb:

INI 10+1W6 AT 7 (Blindheit eingerechnet)

PA 5 TP 2W6+4 DK NK

Schwanzhieb:

INI 8+1W6 AT 6 TP 3W6+3 DK NK

LE 140 AU unendlich RS 0 WS 7 MR 6 GS 6

Das Wesen hat zwei Attacken pro Runde mit seinen Klauen oder eine mit der Zunge am Schwanz. Wird es getroffen, zerfallen ganze Teile von ihm zu einem klebrigen, silbrigen Staub, wenn sich das untote trockene Fleisch auflöst. Pro erhaltener Wunde können Sie so eines der Beine streichen. Allerdings richtet sich die Chimäre bei jedem verlorenen Gliederpaar weiter auf und bringt das nächste in Angriffsposition. Indem sie sich für drei KR kurz zurückzieht und sich in ihrem eigenen silbernen Staub wälzt, kann sie jedoch über die nächsten acht KR hinweg verlorene Gliedmaßen regenerieren. Wenn Sie mit Trefferzonen arbeiten, nehmen sie statt Armen die vorderen beiden Gliedmaßen an und für Beine die folgenden zwei. Auch so können die Helden sie Stück für Stück außer Gefecht setzen, es können aber immer nur neue angriffsbereite Gliedmaßen ins Spiel gebracht werden, wenn ein zusammen passendes Paar vernichtet wurde.

Insgesamt sollte spätestens wenn die Kreatur sich regeneriert auch der Gedanke an Flucht aufkommen.

Hier können Sie waghalsige Kletteraktionen und Schleicharcsours einbauen, die falsche Tür T9 als Überraschung nutzen oder die Helden knapp über die herabhängende Brücke S entkommen lassen. Idealerweise wird die untote Chimäre dabei nicht zerstört, da sie im zweiten Band der Kampagne noch eine Rolle spielen kann. Gelingt es den Helden jedoch, sie zu bezwingen, werden sie es unter Umständen viele Spielabende später bedauern.

T9

Bei T9 handelt es sich scheinbar um ein Tor wie die fünf anderen zuvor. Abgebildet ist, wie eine weit weniger perfekte Gestalt, deren Gesicht in Schmerz und Panik verzerrt ist, von der Kreatur des Labyrinthes zerrissen wird. Egal welches der Göttersymbole man hier auswählt – das Tor öffnet sich und gibt den Blick auf eine solide Mauer dahinter frei. Wer hier also hofft, in letzter Sekunde der untoten Chimäre entkommen zu können, wird eine herbe Enttäuschung erleben.

S

Der durch die Geheimtür in F4 erreichbare Gang wird hier zu einer unter dem geschwungenen Höhlendach aufgehängten Hängebrücke, auf der man ehemals sicher über das Labyrinth gelangen konnte. Obendrein hatte man einen guten Blick auf mögliche Opfer in der Falle und konnte sich dabei auch noch amüsieren.

Obwohl die Brücke selber aus einem elastischen, schimmernenden Material wie Seide geflochten ist, haben ihre Aufhänge-

gungen in der Decke teilweise nachgegeben. So hängt sie jetzt deutlich durch und berührt in der Mitte beinahe die drei Schritten hohen Mauern des Labyrinthes. Auf der schwankenden Konstruktion ist jeweils eine *Körperbeherrschungs*-Probe nötig, die pro anderer gleichzeitig auf der Brücke befindlicher Person um +2 erschwert ist, sonst bringt man sie in Schwingung und erzeugt ein knarzendes Geräusch, das die Chimäre anlockt. Diese positioniert sich dann mit ihrem vorderen Beinpaar am tiefsten Punkt der Brücke und tastet nach Eindringlingen. Für den Versuch, sich unter den Klauen hindurch zu bewegen, verwenden Sie dieselben Proben wie bei F8 angegeben.



Optional: Caius' Hilfe

Wenn die Helden im Labyrinth oder auf der Brücke in erhebliche Schwierigkeiten geraten, können Sie Caius den Gerechten zur Hilfe kommen lassen. Obwohl eigentlich Agent Draydaláns (siehe dazu auch S. 30) will er seine Geschichte zur Entführung des Opfers (siehe unten) plausibler machen, indem er den Helden in Not hilft. Nachdem er den Aufruhr

im Labyrinth gehört und die Helden entdeckt hat, beschließt er, dass sie hilfreich sein können, und spielt den edlen Retter. Er kann zum Beispiel helfen, aus dem Labyrinth auf die Brücke zu kommen, oder die untote Chimäre ablenken, um ihnen etwas Zeit zu verschaffen. Kämpfend allerdings ist er hier nicht wirklich zu etwas nütze, da er nur einen vergifteten Dolch als Waffe bei sich hat.

H: Der Tempel

Es handelt sich hier um einen langgestreckt ovalen Raum mit fünf Schritt hoher Decke, dessen dunkelgraue Wände mit vergoldeten Säulen verziert sind. Das Kultbild des von den hiesigen Chrysotheos angebeteten Gottes stellt jedoch deren Prunk deutlich in den Schatten. Ein vergoldetes Skelett ruht auf einem Thron aus Schädeln und ist in einer solch massiven Größe dargestellt, dass sein eigenes Haupt sich selbst im Sitzen unter der Decke leicht neigt und so die Personen vor sich von oben zu betrachten scheint. Vier Armpaare senken sich mit unproportional langen Knochen bis zum Boden. Jede der Knochenhände hält eines der Göttersymbole der Oktade, wobei fünf sich um die Zeichen von Brajan, Shinxir, Chrysir, Siminia und Nereton geschlossen haben. Falls Sie hier noch ein simples Rätsel einbauen wollen, können Ihre Helden auch die Hände um die Symbole schließen, deren Türen sie zuvor weiter geführt haben, worauf sich erst dann eine geheime Tür seitlich am Thron der Statue öffnet.

Wenn Sie das Rätsel schon gelöst vorlegen wollen, kann man bei einer Untersuchung des Throns in der Seite eine leicht offen stehende einstmals verborgene Tür entdecken – den Durchgang, durch den die Oberhäupter der Chrysotheos-Celle einstmals entkommen sind. Er führt zu einer weiteren Wendeltreppe, die in einem Kellerraum endet. Der dortige geheime Zugang ist eine der wenigen Einrichtungen neben den Toren T1 bis T9, die dank der darin enthaltenen Magie bis heute funktioniert und somit versteckt geblieben ist. Der Keller liegt unter der Heizung des Bades im Gästehaus der Botschafter und wird derzeit als Holzlager genutzt. Zum Glück für die Helden lässt sich der Zugang von innen einfach durch einen Zughebel öffnen.

Caius' Gerechtigkeit

Wenn Sie den Abschnitt in den Katakomben mit dem der Diplomatie verbinden wollen, können Sie die Helden hier auf Caius den Gerechten treffen lassen. Der hat nach Angaben seiner Auftraggeber in Draydalân den Zugang zum Tempel finden können, ist dabei aber von DjaRaBa (siehe Seite 27) beobachtet worden, weshalb die Amauna ihm gefolgt ist. Anders herum können Sie vom Diplomatie-Weg so in die Katakomben vorstoßen, wenn die Helden Caius und einen entführten Gesandten hierher verfolgen.

In beiden Fällen jedoch wird der Agent versuchen, die Szene anders darzustellen als sie erscheinen mag. Wenn Sie ein anderes Opfer als DjaRaBa einsetzen, müssen Sie im folgenden Text natürlich Namen ändern und die Beschreibung anpassen, aber ansonsten wird sich die Situation ähnlich entwickelt haben. Ebenso können Sie die Identität der beiden direkt angeben, wenn die Helden aus dem Diplomatie-Teil kommen. Sollte Caius allerdings den Helden schon im Labyrinth geholfen haben, stellt er sich auf dem Weg in den Tempel vor

und beginnt, seine Lügen aufzubauen. DjaRaBa hat er in diesem Fall schon überwältigen können und gefesselt und geknebelt zurückgelassen und die folgende Szene fällt natürlich weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der bedrückende, goldgeschmückte Thronraum ist derzeit Szene eines seltsamen Kampfes. Ein Mann in schweren dunklen Roben und eine in durchscheinende rote Stoffe und Unmengen an Schmuck gekleidete Amauna ringen miteinander auf dem glatten, schwarzen Boden, wobei keiner die Oberhand erringen kann. Der Mann versucht, einen Dolch zum Einsatz zu bringen, aber die Amauna hindert ihn mit Zähnen, Klauen und wilder Entschlossenheit daran, während sie ihm tiefe Kratzer an Armen und im Gesicht beibringt.

Als die Ringenden euch bemerken, lösen Sie sich aus dem Kampf und kommen mehrere Schritt voneinander entfernt wieder auf die Beine. Während die Amauna euch mit ausgefahrenen Krallen misstrauisch mustert, reagiert der Mann schneller. Aufgeregt gestikuliert er in Richtung seiner Gegnerin. "Sie ist eine Verehrerin des Schädelgottes! Eine Agentin der Draydal – helft mir sie zu überwältigen!"

Die Amauna faucht wütend zur Antwort und schüttelt den Kopf. "Beschreib dich nur selbst, Abschaum", zischt sie durch gefletschte Zähne.

Es bleibt die Frage, wie die Helden hier entscheiden. Caius ist ein erfahrener Lügner (seine Werte finden Sie auf S. 30) und spinnt rasch eine Geschichte, wie er DjaRaBa enttarnt hätte, worauf sie ihn in den Tempel gelockt und angegriffen habe. Allerdings spricht nicht unbedingt für ihn, dass er einen vergifteten Dolch als Waffe trägt (das Gift entspricht dem aventurischen Gift Arachnae, **Basis** S. 261) und selbstverständlich widerspricht DjaRaBa vehement.

Allerdings ist die wütende und aggressive Amauna auch nicht unbedingt ein Bild der Unschuld, sie wird sich aber nicht in Widersprüche verstricken, wie es Caius passieren kann. Die Helden können hier entweder nur einem von beiden glauben oder auch beide gefangen nehmen oder anderweitig außer Gefecht setzen. Anschließend steht ihnen der Weg aus den Katakomben frei, aber die weitere Entwicklung kann von dieser Begegnung abhängen.

Sollten die Helden Caius oder DjaRaBa aus dem Palast in die Katakomben gefolgt sein, können Sie die Szenen noch durch eine Flucht in das Labyrinth oder sogar die Labore ausweiten. Wie diese ausgeht, ob Caius gerichtet und DjaRaBa gerettet werden kann, oder ob der Agitator entkommt, das liegt bei ihnen.

Der weitere Weg

Über die Wendeltreppe erreichen die Helden die Keller unter dem Gästehaus der Botschafter.

Nutzen Sie für die weitere Aktion der Helden die Angaben, die sie in den anderen Abschnitten dieses Kapitels finden. Unter Umständen müssen Sie hier auch viel improvisieren, wir geben Ihnen aber ein paar Leitfäden für verschiedene weitere Entwicklungen.

Agenten des Feindes

Die Helden entscheiden sich für Caius und begleiten ihn. Er wird darauf bestehen, DjaRaBa unauffällig zu beseitigen und abzuwarten, ob sich weitere 'Agenten' enttarnen. Er bietet den Helden ein Versteck in seiner Zimmerflucht und Ausrüstung und versucht sie als Attentäter oder Spione auf der Konferenz einzusetzen. Sie können das Geschehen ab dem zweiten oder dritten Tag des Plans auf Seite 26 einsetzen lassen und so die Helden, getarnt als Begleiter von Caius, an den vorgesehenen Punkten teilnehmen lassen. Mit der Zeit sollten Sie jedoch dahinter kommen, dass der Agent sie betrügt und benutzt, und ihn entweder stellen oder wiederum ihn benutzen. Er kann ihnen nämlich auch den Zugang zum Gesindetrakt des Palastes verraten, den seine anderen Untergebenen ausgekundschaftet haben, und wird sie bei einem Vordringen unterstützen, es sei denn man erzählt ihm von einer heroischen Mission zur Rettung von Xarxaron. Einen Diebstahl oder ähnliches fördert er jedoch bedenkenlos und gibt sich gutmütig und nicht direkt sinister – die Magokratie sei ja reich genug, niemand werde etwas vermissen und er schulde den Helden schließlich etwas.

Unter Amaunir

Entscheiden die Helden sich für DjaRaBa, wird sie Caius den Garden übergeben wollen. Die Helden jedoch wird sie je nach Wunsch verstecken, in ihre Entourage aufnehmen oder anderweitig weiter unterstützen. Wer sie von der Mission überzeugen kann, den wird sie als Begleiter mit zu ihrer eigenen Konferenz bei Der Majestät nehmen. In dem Fall wird sie beim Kampf im Himmelssaal mit anwesend sein und auch gemeinsam mit den Helden fliehen.

Gesinde

Die Helden können auch, wenn sie sowohl Caius als auch DjaRaBa außer Gefecht gesetzt haben oder Sie als Meister die Szene ganz weggelassen haben, alleine den Weg nach oben

antreten. In dem Fall sollten Sie beachten, dass die Helden höchstwahrscheinlich verdreckt, versengt, durchnässt oder vergiftet oder eine Kombination davon sind und jedem sofort auffallen werden. Können sie allerdings Sklaven im Badetrakt überrumpeln, deren Tuniken stehlen und sich waschen sieht es schon anders aus. Auf diese Weise können sie Teil der Arbeitskraft des Palastes werden und sich mit viel Glück einschleichen. Siehe dazu auch den folgenden Abschnitt 'Bedienstete im Palast'.

Könige der Diebe

Besonders gerissene und für heimliche Aktionen begabte Helden können auch alleine weiter gelangen. Vielleicht finden sie auch den Zugang zum Versorgungstunnel, der das Gästehaus und den eigentlichen Palast verbindet, können sich so einschleichen und weiter vordringen. Das wäre zwar nicht sehr wahrscheinlich, dürfte aber für eher 'schurkische' Charaktere die Chance auf eine Glanzleistung darstellen.

Gefangene

Auch wer zunächst versagt, kann weiter kommen. Wenn die Helden hier entdeckt, verraten oder anderweitig gefasst werden, werden sie bei der Durchsuchung nach der Maske gefragt. Was immer die Helden hier erzählen, es wird Korysthenes auf den Plan rufen. Als Fachmann für die Chrysotheos erkennt er die feine Schrift rings um das dritte Auge auf der Maske und wird sichtlich unruhig. Nachdem er darüber Der Majestät berichtet hat und die Helden für eine Weile versuchen können, aus den Zellen des Palastgefängnisses zu entkommen (Schlösser nur durch Probe Schlösser Knacken +10 zu öffnen, in allen Einzelzellen mit Gittertüren ist jede Zauberprobe durch antimagische Vorkehrungen um +12 erschwert), werden die Gefangenen der Hohen Magokratin persönlich vorgeführt, wenn auch in Ketten und unter Bewachung. Sobald die Maske vorgezeigt wird, kommt es jedoch auch hier zum Erscheinen Isphirmenes.

Bedienstete im Palast

Eine weitere Möglichkeit, sich bis zu Der Majestät vorzuarbeiten, besteht in einer Anstellung im Palast selbst. Die Gelegenheit bietet sich, weil ein großer Teil der regulären Angestellten ausgerechnet kurz vor der Konferenz an einem schweren Infekt erkrankt. Die Herrin über die Küchen des Palastes, eine erfahrene und resolute Frau namens Cinea, sucht daher händeringend Ersatz, der ein Tablett gerade halten und im besten Fall auch noch ein Vark schlachten kann. Hinweise auf die Stellensuche kann man in mehreren Gasthäusern bekommen, wo Palastdiener Ausschau nach geeigneten Kräften halten und in besseren Etablissements sogar dezente Gesuche aushängen.

Alle Anstellungen sind nur sehr kurz befristete Verträge, die kaum länger als die Konferenz an sich laufen. Im Gegenzug sind allerdings die Sicherheitsüberprüfungen nicht ganz so streng, wie man ansonsten erwarten würde.

Neben einer kurzen Befragung und einer Verteidigung auf den Codex der Palastangestellten – mit Klauseln wie dezentem Service, keine Bedrängung von Würdenträgern, keine Gewalt gegen andere außer in Selbstverteidigung und auch dann nicht gegen Magokraten – gibt es eine Einweisung in korrektes Verhalten und korrekte Bekleidung. In schlichten Tuniken und notfalls mit frischem Haarschnitt dürfen die Helden dann Häppchen servieren, Getränkebestellungen annehmen und dabei unbeachtet zahlreiche Gespräche mit anhören.

Das Geschehen aus einer anderen Perspektive
Auf diese Art und Weise erleben sie auf jeden Fall Szenen wie den Vortrag von Korathus und nehmen an der viralischen Nacht teil. Legen Sie das ganze Geschehen so an, dass die Helden alle Informationen erhalten, die sie auch über den diplomatischen Weg bekommen würden. So können sie auch

von RaDjaBa als unauffällige Helfer verwendet werden oder Caius in die Katakomben verfolgen, um sie zu retten. Accurian lehnt geduldig Häppchen während seiner militärischen Vorträge ab, der Mord an Hekasora wird selbstverständlich von Bediensteten beim Aufräumen oder während der Gartenpflege bemerkt.

Folgen Sie dem Zeitablauf aus dem Abschnitt über die diplomatische Mission und lassen Sie Ihre Spieler in diesem Fall einfach Helden aus der zweiten Reihe spielen. Ob sie so am Ende bei Arsinoa persönlich das Frühstück auftragen dürfen und ihr so begegnen können oder sie wegen der Überführung des falschen Botschafters einen Orden verliehen bekommen sollen – sie können hier genauso an ihr Ziel kommen. Obendrein kann das Erlebnis, als unbewaffnete Bedienstete den Tag zu retten, durchaus befriedigender sein als sich mit Gewalt zu Der Majestät vorzukämpfen.

Meisterfiguren, die sonst nie auffallen

Normalerweise sind Bedienstete keine Personen, die Helden auffallen. Sie stellen die Annehmlichkeiten, sobald man es zu Geld und Einfluss gemacht hat, aber sie sind per se nicht wichtig. Entscheiden sich die Helden jedoch, selbst als Diener im Palast zu arbeiten, müssen sie sich mit ihren Kollegen auseinandersetzen. Selbstverständlich können Sie diese Meisterpersonen auch ergänzend bei anderen Wegen zu Der Majestät einsetzen, zum Beispiel wenn die Helden auf der Suche nach geheimen Versorgungsgängen sind oder soeben mit Dreck überzogen aus den Katakomben erschienen sind und vor einem entsetzten Koch stehen.

Cinea, die gestrenge Hand

Cinea hat die Aufsicht über die Küchen des Palastes und damit die Macht über hunderte von Dienern und Zulieferern, die von ihren Launen abhängig sind. Die etwas feiste Mittfünfzigerin legt das Verhalten eines Militärausbilders an den Tag und hat für gewöhnlich den Gesichtsausdruck einer entschlossenen Bulldogge. Überrascht man sie allerdings mit Höflichkeit, kleinen Geschenken und am besten Konfekt, zerfließt sie regelrecht – wenn auch nur außer Sichtweite anderer Untergebener. Hat man sie mit freundlichen Worten und kandierten Früchten auf seine Seite gebracht, ist die resolute Küchenherrin eine wichtige Verbündete.

Schafft man es, ihre fröhlichen Anekdoten über drei nicht besonders geliebte Ehemänner und fünf nutzlose Kinder zu ignorieren, ist sie eine endlose Quelle an Hinweisen und Geheimnissen über den Palast, von denen vermutlich nicht einmal die Wachen oder die Hohe Magokratin selbst wissen. Selbstverständlich hat Cinea einige der geheimen Gänge schon als junge Küchenhilfe entdeckt und die Namen aller wichtigen Personen im Palast kennt sie auswendig – sowie all ihre unschönen Geheimnisse.

Junge oder tollpatschige Helden können sogar Cineas Mutterinstinkte wecken und von da an kann niemand es im Palast wagen, auch nur im Entferntesten den betreffenden Helden zu bedrohen oder auch nur aus Versehen in unangenehme Situationen zu bringen. Andererseits wird es so selbstverständlich auch schwierig, selbst unbeobachtet etwas zu unternehmen.

Netarus, der Schlachter

Der Palast hat seine eigenen Ställe für Kleintiere und Netarus ist der offizielle Schlachter für sämtliche Varken und Hühner für die Tafel der Hohen Magokratin. Der sehnige alte Mann ist wortkarg, hat aber die etwas seltsame Eigenheit, sich bei jedem Schlachttier vor dem professionellen Kehlschnitt kurz zu entschuldigen und ist eigentlich ein ausgesprochenen Tierfreund. Wer gut mit den Tieren umgeht, hat bei ihm schnell ein Stein im Brett und damit Zugang zu einer Sammlung beeindruckend scharfer Schlachtermesser, die er in seinem Quartier aufbewahrt.

Licea, Sarmene und Altea

Die drei Schwestern bilden den Hauptteil der gutaussehenden dezenten Bediensteten, die bei wichtigen Empfängen Getränke und Konfekt reichen. Ihre gesamte Familie arbeitet im Palast, derzeit sind aber die zahlreichen Brüder, Cousins und Cousinen krank und nur die drei jungen Frauen können noch zum Dienst erscheinen. Obwohl jeweils ein Jahr zwischen den dreien liegt kann man sie fast so leicht miteinander verwechseln wie Zwillinge – sie tragen sogar ihr dunkelbraunes Haar in exakt derselben Länge und sind ohnehin uniform eingekleidet.

Licea, Sarmene und Altea sind drei der gefährlichsten und aggressivsten Klatschmäuler des Palastes und gegen pikante Details – durchaus auch erfundene – über andere Angestellte oder gar die Helden selbst bieten sie ein breites Angebot an harmlosen bis unterhaltsamen Informationen. Wenn man ihren Sinn für Anarchie anspricht, der für Xarxarierinnen ausgesprochen stark ist, helfen sie auch mit Freuden bei Ablenkungsmanövern, überbringen Nachrichten oder schmuggeln unangenehme Substanzen in Pralinen und Getränke.

Mertus der Stumme

Cineas Küchenjunge und Mädchen für alles erscheint zunächst stumm und genießt es, dass sein Schauspiel ihm relativ viel Narrenfreiheit gewährt. Da er auch nicht schreiben kann und sich so schlecht mitteilen kann, sind die meisten Personen im Palast, die ihn kennen, weit unvorsichtiger mit Geheimnissen in seiner Gegenwart als in der anderer Diener. Obendrein setzen viele Personen seine Stummheit mit Dummheit gleich und kümmern sich fast gar nicht, wenn er Lampenöl nachfüllt, während man direkt daneben politische Geheimnisse bespricht.

Tatsächlich ist der unscheinbare junge Mann vermutlich der am besten bezahlte Kleinspion in ganz Xarxaras und hofft, von dem so verdienten Geld seine Ausbildung als Sänger am Staatstheater finanzieren zu können. In ihm steckt ein großes schauspielerisches Talent, das er vor allem nutzt, um vollkommen talentfrei zu wirken. Es braucht eine gehörige Überraschung – zum Beispiel aus der Kloake erscheinende Helden – um ihm vor Verblüffung dann doch einen Fluch zu entlocken und seine Scharade zu durchschauen. Allerdings wird er anschließend sehr leicht erpressbar sein und alles tun, damit man sein Geheimnis wahrh.

ChaoNi die Gescheckte

ChaoNi ist eine Amauna in mittleren Jahren, deren ausgesprochen feiner Geschmacks- und Geruchssinn ihr den Posten als erste Vorkosterin eingebracht hat. Durch angeordnetes Naschen an sämtlichen frischen Lieferungen und den meisten für die Hohe Magokratin zubereiteten Speisen hat sich ChaoNi eine rundliche Figur erarbeitet. Dass sie ihre Aufgabe zu genießen scheint und bislang noch keinen Unfall hatte, spricht für ihre Fähigkeiten, die meisten Substanzen schon direkt zu erschnüffeln.

ChaoNi hält sich für einen Feingeist und eine Feinschmeckerin, im Innersten ist sie jedoch ein einfaches Mädchen mit einem Heißhunger auf Würstchen und gegrillten Fisch. Wer es schafft, sie irgendwie kurzfristig auszuschalten, kann somit auf den nicht ganz ungefährlichen Posten des Vorkosters berufen werden und die Erlaubnis erhalten, Arsinoas Gemächer zu betreten. Am einfachsten kann man die verfressene Amauna ausschalten, indem man sie mit einfachen und fettreichen Speisen regelrecht überfüttert bis sie einen Tag vor Übelkeit und Bauchschmerzen frei nehmen muss.

Die Sklaven

Selbstverständlich arbeiten im Palast – zur Unterstreichung der Position der Magokraten – auch zahlreiche Sklaven. Die wenigsten von ihnen werden mit Namen angesprochen und häufig verteilen die freien Angestellten einfach respektlose Spitznamen oder Nummern. So kann man durchaus Faulpelz Nummer Drei oder Schleicher Sieben begegnen. Der Stand der Unfreien im Palast ist einfach an dem auf die rechte Wange tätowierten Siegel des Hauses Tharamnos erkennbar, das je-

dem Sklaven bei Kauf verpasst wird. Kurioserweise haben die Sklaven oftmals wegen ihrer Anonymität fast größere Freiheiten als die normalen Angestellten und gelangen als Putzkräfte, Kammerjäger und bei zahllosen anderen kleinen Arbeiten in die meisten Gemächer des Palastes. Schließlich muss auch die Toilette eines Magokraten von jemandem gereinigt werden.

Das Vertrauen der Unfreien zu gewinnen ist nicht einfach – selbst wer versucht, sich anzufreunden, Namen zu lernen und Strafen abzuwenden wird misstrauisch beäugt. Schließlich tut normalerweise niemand etwas für die Sklaven und schon gar nicht ohne Hintergedanken. Wer jedoch geduldig ist und mit dem oftmals kruden Humor der Unfreien zurechtkommt – sie machen sich über Prügelstrafen lustig und loben die geistige Minderbemitteltheit der Freien in den Himmel – kann hier eine ganze Reihe Verbündeter gewinnen. Wer schließlich das Vertrauen der Sklaven hat, kann durch geschicktes Anbringen einer falschen Tätowierung in ihren Reihen untertauchen und überraschend weit kommen, ohne auch nur befragt oder aufgehalten zu werden.



Demaskierung

Der lange Weg zur Hohen Magokratin – ob er nun durch die Katakomben, die Politik oder die Reihen der Dienstboten geführt hat – endet spätestens am fünften Tag der Konferenz. Je nachdem, welchen Weg die Helden eingeschlagen haben, treffen sie sie im höchsten Saal des Turmes oder in ihren privaten Gemächern, die in der Etage unter dem Himmelssaal liegen. Beide Orte bieten einen atemberaubenden Blick über Xarxaras und die umliegende Berglandschaft und im Verlauf des Geschehens auch auf die Verwüstung, die angerichtet wird. Aufmerksame Beobachter können auch von hier aus schon ein kleineres Luftschiff sehen, das an einer der Sternspitzen des Palastes angelegt hat und offenbar gerade beladen wird. Vermitteln Sie Ihren Spielern an beiden Orten die spürbare Macht und den fast lächerlichen Reichtum, den die Architektur vermittelt.

Der Himmelssaal

Über dem Himmelssaal wölbt sich eine architektonisch scheinbar unmögliche Kuppel aus Optrilith und das Licht wird von dem hauchdünn geschliffenen Kristall in Regenbögen gebrochen. Der entstehende genau berechnete Effekt verwirrt das

Auge des Betrachters und hüllt den Thron im Zentrum des Saals in Schleier aus Farben, die sich nur im absoluten Mittelpunkt wieder zu weiß vereinen. Während des folgenden Kampfes birst die Kuppel und die Regenbögen verteilen sich planlos und tauchen Teile des Schlachtfeldes in einzelne Farben, mit denen Sie verschiedenen Szenen im wahrsten Sinne des Wortes unterschiedliche Grundtöne geben können.

Optional können Sie auch hinzufügen, dass die komplexen Verzauberungen in der Kuppel ähnlich zersplittern und die einzelnen Regenbogenfarben unterschiedliche Wirkungen auf diejenigen haben, die davon beleuchtet werden. Im Kasten finden Sie eine Liste von Vorschlägen, wie Sie diese Möglichkeiten ausgestalten können.

Die Farben des Regenbogens

Wir schlagen folgende Effekte für verschiedene Farbbereiche vor:

rot	+2 Bonus auf jede Attacke
	+2 Bonus auf alle Zauberproben bei Verwendung von elementarem Feuer
orange	+2 Bonus auf jede Parade
	+2 Bonus auf alle Zauberproben bei Verwendung von elementarem Erz

gelb	Angriff nur nach einer MU-Probe möglich +2 Bonus auf alle Zauberproben bei Verwendung von elementarer Luft
grün	Jede KR eine Regeneration von 1W3 LeP +2 Bonus auf alle Zauberproben bei der Verwendung elementaren Humus´
blau	+2 RS +2 Bonus auf alle Zauberproben bei der Verwendung von elementarem Wasser
violett	+2 MR +2 Bonus bei Verwendung von elementarem Eis

Sollten Sie zur Veranschaulichung Ihrer Kämpfe Miniaturen oder Karten benutzen, markieren Sie die farbigen Zonen am besten entsprechend.

Die Privaträume

Arsinoas private Gemächer haben die gleiche Ausdehnung wie der Saal darüber und ähneln einer Mischung aus Luxusvilla, Museum und Bibliothek. Sichtbar alte und wertvolle Möbel und Kunstgegenstände zieren die weitläufigen Räume und Regale aus magie-affinem Himmelszederholz enthalten Ausgaben so ziemlich aller relevanten Werke über arkane Künste, die in den letzten zweitausend Jahren verfasst wurden. Zum Ärger für diebisch veranlagte Helden sind vor allem die seltenen und wertvollen Bände profan durch Schlösser und Kettchen und magisch durch Unverrückbarkeit, Alarm oder gar mindere Schadenszauber gesichert.

Im Zentrum der Gemächer befindet sich eine Säule und eine Wendeltreppe, die Arsinoas privaten Zugang zum Himmelsaal und dem Thron der Hohen Magokratin darstellt, falls sie auf die unnötige Zurschaustellung von Magie bei einem plötzlichen Erscheinen verzichten will. Hierüber können Sie auch von den Privaträumen aus den folgenden Kampf in den Himmelsaal verlegen oder – weit dramatischer – unter Einwirkung der titanischen Kräfte schlicht die Decke einstürzen oder entmaterialisieren lassen, so dass in weiten Teilen der Blick auf die Kuppel frei wird.

Andersherum lassen Sie ruhig den Boden in Teilen nachgeben, wenn die Schlacht im Saal stattfindet. Auf diese Weise schaffen Sie eine weit abwechslungsreichere Szenerie für den Kampf und ermöglichen komplexeres taktisches Vorgehen sowohl für die Helden als auch für die Wachen.

Die Hohe Magokratin

Die Majestät ist eine zierliche Frau Mitte vierzig, die jedoch eine spürbare Aura der Macht und Entschlossenheit ausstrahlt und in jeder Situation, auch wenn man sie in ihren privaten Räumen überrascht, überlegen wirkt und sich absolut aufrecht hält. Ansonsten ist kaum etwas von ihr zu erkennen, denn sie trägt eine Vollmaske aus weißem Arkanium, reich mit Optrilithen besetzte weiße Roben und eine hohe Mithra auf ihrem leicht ergrauenden Haar. Am ausdrucksstärksten ist aber ihre Stimme, die schneidend und entschlossen klingt und in der immer leichter Sarkasmus mitschwingt. Die dunklen Augen hinter der Maske haben eine stechende Intensität und trotz Arsinoas geringer Körpergröße scheinen sie auf alle anderen herab zu blicken.

Egal wo die Helden auf die Hohe Magokratin stoßen, sie wird auch bei Eindringlingen in ihr Schlafzimmer gelassen bleiben und nicht nach Wachen rufen – sie ist absolut überzeugt, auch mit ihren eigenen Fähigkeiten jede Situation regeln zu können. Stattdessen wird sie eher die Helden spöttisch darauf aufmerksam machen, dass sie soeben bei einer Erzmagierin und der Herrin über Haus Tharamnos eingebrochen und somit selber an ihrem Schicksal schuld seien. Sie wird aber nicht sofort zuschlagen, sondern die Situation leicht amüsiert verfolgen. Somit haben die Helden auch bei unerlaubtem Eindringen die Chance, ihr ihr Anliegen vorzutragen.

Auf dem Weg zu einer offiziellen Audienz werden die Helden selbstverständlich durchsucht und dürfen keine Waffen mitnehmen. Nur wer sehr geschickt ist, kann hier etwas hinein schmuggeln. Auch die Maske wird dabei untersucht, da es sich aber ganz offensichtlich um eine Optimatenmaske handelt und nicht um eine Waffe, darf sie mitgenommen werden.

Der Verrat

Sobald die Helden die Maske in Anwesenheit der Hohen Magokratin enthüllen, nimmt das Geschehen plötzlich einen drastisch anderen Lauf als geplant.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Welle aus Licht läuft über das weiße Metall der Triopta und scheint ihre Gesichtszüge zu verflüssigen. Gleichzeitig stößt euch eine unsichtbare Hand fort von Ispirmenes Maske, die ihre drei Augen öffnet und den Blick auf Arsinoa richtet. Die Hohe Magokratin wirkt sichtlich angespannt und hebt eine Hand, als wolle sie eine Zaubermatrix vorbereiten, aber noch handelt niemand. Schweigend beobachten sich die zwei Masken aus Arkanium und schätzen gegenseitig ihr Gegenüber ein.

Dann öffnet sich Ispirmenes Mund und ihre glockenhelle Stimme füllt mit unerwarteter Lautstärke und Macht den Raum.

“Verräter!”, schreit sie. “Oder bist du eine Marionette? Eine Schauspielerin? Was auch immer: Xarxaron darf nicht dir gehören?!”

Während Verblüffung sowohl euch als auch Arsinoa einen Moment am Handeln hindert, fließt weißes Licht aus der schwebende Maske in die umgebende Luft und dann tritt Ispirmene selbst aus dem Nichts in den Raum. Mit einer Geste ihrer schmalen Hände erbebt der Boden unter euren Füßen, der jahrtausende alte Turm beginnt zu schwanken. “Mir bist du nicht gewachsen!”, verkündet die Dreiäugige und eine Welle gleißenden Lichtes rollt über Arsinoa, bricht sich an einer unsichtbaren Barriere und vergeht glühend noch in der Luft.

Schreie dringen dumpf aus unteren Etagen des Turms, schwere Schritte hallen auf Treppenstufen und inmitten des beginnenden Chaos prallen ungehindert die magischen Energien einer uralten Dreiäugigen und der Herrscherin Xarxarons aufeinander.

Die Helden sollten an dieser Stelle überrascht und durchaus wütend sein angesichts der plötzlich eskalierten Situation. Ispirmene zählt darauf, Arsinoa vor Eintreffen der meisten Magokraten zu besiegen und die anrückenden Turmwachen als Zeugen des Geschehens schnell beseitigen zu können. Ihre Scharade, Arsinoa als eine Schauspielerin oder Fälschung zu bezichtigen, zielt darauf ab, bei ihrem zweiten Ziel – der Mobilisierung gegen die Draydal – auch die sichtlich hilfreichen Helden noch einsetzen zu können. So ruft sie den Helden aus dem Strudel von Licht und elementaren Entladungen, der sich um sie und die Hohe Magokratin aufbaut, eine Anweisung zu: Sie sollen die Wachen aufhalten. Tatsächlich haben die Helden aber auch kaum eine Wahl in der Angelegenheit, denn als offensichtliche Eindringlinge oder wahrscheinliche Verräter – je nachdem, wie sie in die Nähe von Arsinoa gelangt sind – werden sie von den Wachen ebenfalls sofort attackiert.

Inszenieren Sie diesen Kampf als ein wildes Gefecht auf unsicherem Terrain. Jeden Moment können Teile des Bodens einstürzen oder magische Entladungen einschlagen und das Schlachtfeld umstrukturieren. In erster Linie geht es also darum, zu überleben, bis der eigentliche Kampf zwischen den beiden Magierinnen entschieden ist. Gegen eine der beiden direkt vorzugehen ist hin-

gegen praktisch aussichtslos – Barrieren, dienstbare Geister und magische Gegenschläge halten sowohl Ispirmene als auch Arsinoa alle 'minderen Gefahren' vom Leib.

Beachten Sie bei dem Gefecht, dass die enorme Höhe der Kuppel von zwanzig Schritt auch fliegenden Charakteren den nötigen Raum zum Manövrieren gibt und zudem Teile des Aufbaus ohnehin einbrechen und sogar den Weg zum Himmel freigeben.

Im höchst unwahrscheinlichen Fall, dass die Heldengruppe ausschließlich aus flugfähigen Charakteren besteht, grenzen Sie ihre Beweglichkeit jedoch wieder durch magische Entladungen und Barrieren ein, die aus dem Duell der Magierinnen entstehen. Schließlich sollen die Helden an dieser Stelle des Geschehens nicht einfach fliehen können.

Dass sie sich einfach ergeben ist jedoch auch eine Option. Darauf hin werden die Wachen sie in Schach halten, aber bei den immer stärker werdenden Folgen des magischen Kampfes auch so zusehends dezimiert. Diejenigen, die Ispirmene angreifen, werden regelrecht pulverisiert. Insgesamt zwanzig Wachen stürmen in den Saal, gleichzeitig sollten sich aber immer nur fünf oder sechs um die Helden kümmern, der Rest versucht sein Glück bei Ispirmene oder eilt wieder hinaus, um mehr Truppen zu alarmieren.

Werte der Wachen

Schwertlanze:

INI 8+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** NS
LE 30 **AU** 30 **WS** 6 **MR** 4 **GS** 7
RS 3 (Brustharnisch)

Darüber hinaus dienen die Wachen dazu, die Auswirkungen der Magie zu demonstrieren. Entladungen und fehlgeleitete Zauber zerstören die Umgebung, treffen aber auch die Wächter. Ebenso können sie von herabfallenden Kristallplatten regelrecht zerschnitten werden oder anderweitig ein grausiges Ende finden.



Das Ende des Kampfes

Den Kampf beenden Sie an einer Stelle, die ausreichend dramatisch ist – oder spätestens nach 20 KR. Zum Beispiel wenn die Helden in Bedrängnis geraten sind oder im Gegenteil soeben die letzte von Ihnen eingesetzte Wache erledigen, können Sie durch das Übergehen zur nächsten Szene verhindern, dass die Spannung absinkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ohne Vorwarnung endet der Sturm magischer Energien, der den Palast erschüttert hat. Nur blasses Nachleuchten zuckt noch über die geborstenen Wände und die zerstörte Kuppel. Halb mit dem Boden verschmolzene Gestalten oder Wesenheiten, die kaum sichtbar in der Luft hingen, sacken in sich zusammen und vergehen.

Ispirmene scheint sich kaum von der Stelle gerührt zu haben und lässt nun langsam die Hände sinken. An ihrer Erscheinung verrät nichts, dass sie soeben noch das Zentrum eines tobenden Sturmes war. Ihr gegenüber jedoch ist die Hohe Magokratin reglos zusammengesunken.

Die Angreiferin gibt einen leisen, zufriedenen Laut von sich, schüttelt vorsichtig etwas Glasstaub von ihren Füßen und beachtet das Chaos um sich herum nicht weiter. Die blassen Entladungen treffen rings um euch ziellos Säulen, Wände und Boden und worauf immer sie treffen, es ändert binnen eines Atemzuges die Gestalt. Polierter Marmor streckt sich mit einem Knacken und bringt Äste und Blüten hervor, Metall zerfließt zu Wasser und rinnt auf die Treppen zu. Über euren Köpfen verwandeln sich Glassplitter in durchscheinende Schmetterlinge, die gelassen durch den in der Luft hängenden Staub gaukeln.

Dann trifft eine der lautlosen Entladungen Arsinoa und die reich bestickten Roben sacken leer in sich zusammen. Bevor irgendwer reagieren kann, erhebt sich ein kleiner schwarzweißer Vogel in die Luft und schießt auf die zerborstene Kuppel und den Himmel darüber zu.

Nach einer Schrecksekunde stößt Isphirmene einen Wutschrei aus, aber die grellen Blitze, die von ihren Händen dem Vogel nachzucken, verfehlen ihr Ziel weit und schon ist das kleine Tier außer Sicht.



An dieser Stelle ist es wichtig, die Helden und Isphirmene plausibel daran zu hindern, Arsinoa direkt wieder einzufangen. Magisch begabte oder fliegende Helden könnten hier dem weiteren Geschehen schnell einen Strich durch die Rechnung machen, aber setzen Sie die Umgebung und die Folgen des magischen Duells gegen sie ein.

Die unvorhersehbaren Entladungen, denen Arsinoa ihre neue Gestalt verdankt, machen weiterhin die Bewegung im Raum schwierig und behindern auch die meisten Zauber. Erklären Sie gar nicht zu viel, worum es sich dabei handelt – wer hier wertvolle Zeit auf magische Analysen verschwendet, kann zahlreiche miteinander vermengte Quellen identifizieren, neben Luft, Theseptai und Khalyanar unter anderem auch Feenwesen und die stellare Quelle Wahnsinn. Kurz gesagt: die Wirkungen sind nicht vorhersehbar und können vor allem Verwandlungen sowohl des Körpers als auch des Geistes hervorrufen.

Zudem verschwindet der Vogel rasch in einem Chaos aufgeschreckter anderer Tiere, die allesamt über der Stadt kreisen, nachdem diese während des Duells von einer Art Erdbeben heimgesucht wurde. Arsinoa hier noch ausfindig zu machen, ist zunächst aussichtslos.

Vor allem aber strebt Isphirmene immer noch das Ziel an, Arsinoa zu ersetzen und ihre Macht über Xarxaron für ihre eigenen Ziele zu verwenden. Daher wird sie schnell zum nächsten Schritt übergehen und Ihren Spielern auch kaum Zeit lassen, auf die neue Situation zu reagieren.

Die Königin ist fort – lang lebe die Königin!

Noch während der Staub herabsinkt, der bei der Zerstörung großer Teile des Palastes in die Luft gewirbelt wurde, beginnt Isphirmene mit der Umsetzung ihres Vorhabens. Bislang entspricht allein die Flucht Arsinoas, wenn auch als Vogel, nicht ihren Absichten. So sieht sie sich mit der Frage konfrontiert, wem sie ernsthaft den Auftrag geben kann, eine Schwalbe zu verfolgen und einzufangen oder zu töten. Die erste und einfachste Wahl ist jedoch anwesend: die Helden sind ohnehin Zeugen des bisherigen Geschehens und haben ihre Fähigkeiten schon unter Beweis gestellt.

Isphirmene ist überzeugt, sie auch weiterhin manipulieren zu können, aber gleichzeitig muss sie schon die ersten Schritte für ihre Machtübernahme einleiten. Und dazu gehört, so schnell wie möglich Arsinoas Identität anzunehmen. Dass deren Roben und Triopta mit ihrer Verwandlung nahezu unversehrt und leer zurückgeblieben sind, kommt ihr dabei wie gerufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wer zwischen geborstenen Säulen einen Blick zurück zum Ausgangspunkt des ganzen Chaos wirft, kann Isphirmene sehen, die durch die Trümmer schreitet und dabei ungehört ihre Kleider ablegt. Zuletzt löst sie die Maske von

ihrem Gesicht und legt sie behutsam beiseite, bevor sie sich nach der Triopta Arsinoas beugt, die wie ein erstarrtes Gesicht durch das Loch in der Kuppel zum Himmel starrt.

Mit einem blassen Lächeln legt Isphirmene die fremde Maske auf ihr Gesicht und gleichzeitig heben unsichtbare Hände die weißen Roben der Hohen Magokratin und legen sie sanft um ihre Schultern. Ein Flimmern läuft über ihre Gestalt und ihre Statur und die Farbe ihrer Haare ändert sich. Für jeden unwissenden Beobachter steht wieder Arsinoa in dem verwüsteten Raum, vollkommen unversehrt von den magischen Kräften, die eben noch getobt haben.

Prüfend sieht sie an sich herab, dann richtet sie ihren Blick durch die fremde Maske auf euch. "Ich kann das alles nicht jetzt erklären", sagt sie und ihre Stimme ist immer noch die einer jungen Frau. "Das ist viel zu... kompliziert. Es tut mir leid, dass ich euch nicht warnen konnte, aber ich denke es musste so geschehen. Arsinoa – oder diejenige, die sich für Arsinoa ausgibt – ist eine große Gefahr! Wir müssen sie endgültig stellen und dafür brauche ich euch!"

Isphirmene wimmelt alle Fragen zu ihrem Angriff auf die Hohe Magokratin so schnell wie möglich ab und macht nur vage Andeutungen, dass Arsinoa nicht gewesen sei, was sie

gedacht hätten, und dass das Schicksal des ganzen Hauses Tharamnos davon abhinge, sie einzufangen. Sie müsse gefunden und zurückgebracht werden um zu beweisen, was vor sich ginge, und weil sonst niemand einen harmlos aussehenden Vogel verfolgen würde, müssen es die Helden tun. Sie bittet darum, dass man ihr vertraut, bietet hohe Belohnungen oder droht sogar, sie im Notfall magisch zu zwingen – wobei sie betont, wie leid ihr das tun würde, aber es sei nötig – Arsinoia müsse gefunden werden.

Sie selbst will bleiben und versuchen, alle anderen zu täuschen bis die Helden die Flüchtige wieder eingefangen haben, die als Vogel vermutlich auch nicht mehr über ihre magischen Kräfte verfügen kann. Sie schätzt den Aufwand dabei auch nicht allzu hoch ein und teilt den Spielern sofort mit, dass sich Arsinoia höchstwahrscheinlich auch bald eher wie eine Schwalbe als wie ein Mensch verhalten wird und leicht zu fangen sein sollte. Um Kontakt mit ihnen zu halten, überreicht Isphirmene den Helden erneut ihre Maske. Der Optrilith, der das dritte Auge bildet, weist nach dem Duell einen Sprung auf, aber dennoch scheint das magische Potential kaum beeinträchtigt. Um die verwandelte Magokratin ausfindig zu machen, legt sie einen Zauber wahllos auf den ihr am nächsten stehenden Helden. Dieser spürt von nun an ein leichtes Ziehen in die Richtung, in der der Vogel geflogen ist, sobald dieser sich in einem Umkreis von zwei Meilen befindet.

Als letzten Anstoß in die von ihr gewünschte Richtung händigt sie den Helden Arsinoias Siegelring aus, der ihnen die Unterstützung aller nötigen Truppen und Helfer sichern soll, und trägt ihnen auf, sich ein Flugschiff zu sichern. Praktischerweise liegt eines am Palast vertäut, wie die Helden auch vorher schon feststellen konnten.

Aus den nun erneut in den Raum stürmenden und sichtlich verunsicherten Soldaten und Magokraten wählt Isphirmene zielsicher Aecurian aus, den die Helden schon als Kommandant eines Sterns Aerialtruppen kennen, und schickt ihn mit ihren Helfern zum Luftschiff. Der verwirrte Offizier versucht sich seine Desorientierung nicht anmerken zu lassen, erfüllt seine Aufgabe mit knapper Professionalität und unterdrückt alle Fragen, die ihm auf der Zunge liegen.

Mit seiner Hilfe sollte es kein Problem sein, die Drachenschwinge spontan für eine andere Nutzung abzukommandieren und so können die Helden zu ihrer Jagd nach der Schwalbe aufbrechen.



Alternative Möglichkeiten

Wahrscheinlich werden die Geschehnisse nicht so ablaufen, wie oben geschildert. Je nachdem, wie Ihre Spieler reagieren, kann es zu gänzlich anderen Handlungen kommen, die die Helden jedoch alle am Ende an Bord der Drachenschwinge bringen sollten. Wir geben Ihnen hier ein paar Hinweise an die Hand, die Sie miteinander kombinieren können.

Der Aufstand der Gerechten

Die meisten Helden sind sicherlich wenigstens misstrauisch gegenüber Isphirmene, sobald diese die Rolle der Hohen Magokratin eingenommen hat. Selbstverständlich kann man dennoch zunächst weiter den Diener spielen und ihren Anweisungen Folge leisten, um später aus ihren Plänen ausubrechen. Wer jedoch direkt schon hier seinen Standpunkt klar macht, bekommt arge Probleme mit Isphirmene. Eine Flucht können Sie noch halbwegs realistisch gestalten, da die Dreiäugige nicht hinterher eilen und höchstens einige aggressive magische Maßnahmen ergreifen wird. Es bleibt jedoch die Frage, wie man mit den anrückenden Wachen, Offizieren und Optimaten umgeht, die die Treppen heraufgestürmt kommen. Lügen, Kämpfen, sie mit Geschick oder Magie umgehen – einfach sollte dieser Weg nicht sein. Die zunehmende Dichte an Truppen und der häufiger erwähnte Ausblick auf das Luftschiff sollten dann diesen Fluchtweg immer reizvoller erscheinen lassen. Sie können auch die Zerstörungen am Palast für diesen Part nutzen und manche Wege versperren, während andere wiederum offenstehen, weil Löcher in den Wänden entstanden sind oder verschlossene Türen aus ihren Rahmen gesprengt wurden. Auch die Bediensteten-Gänge, soweit bekannt, können ab zwei Stockwerken unter Arsinoas privaten Gemächern wieder genutzt werden.

Wollen die Helden jedoch gegen Isphirmene kämpfen, ist die Situation für sie recht aussichtslos. Da sich die Dreiäugige jenseits üblicher Regeln für Magie befindet, können Sie hier von Folgendem ausgehen: Isphirmene wendet eine auf Herrschaft basierende Beeinflussung an, die zugleich auf alle Helden wirkt, ihre MR ignoriert und deren Probe nur bei einem Patzer misslingt. Auch ansonsten können Sie magisch hier ihrer Fantasie freien Lauf lassen, für alle anderen Dinge werfen Sie einen Blick auf die Werte der Dreiäugigen im Meisterpersonen-Angang auf S. 136.

Befinden sich die Helden unter der Kontrolle Isphirmenes, wird sie sie nach Belieben für ihre Aufgaben einsetzen. Je nachdem wie düster Sie einen solchen Part gestalten mögen kann sie die Helden als Unterhaltung, Attentäter oder Agenten einsetzen oder sie auch direkt hinter Arsinoia her schicken wie geplant. Wie die Helden mit der Zeit die sie kontrollierende Magie auflösen können, kann sicherlich ein Abenteuer für sich darstellen, den wir jedoch Ihnen überlassen wollen. Erfahrungsgemäß sind Spieler wenig von solchen Zwängen begeistert und Sie sollten versuchen, diese Option zu umgehen. Personen wie ein misstrauischer Korysthenes, Aecurians Schwester Kyrabele oder auch Gonlesch, der Shingwa von der Konferenz, könnten hier nützlich sein und sind bereits in das Abenteuer eingebunden.

Sollten die Helden sich schon während des Duells der Magierinnen für eine Flucht und gegen Isphirmene entscheiden,

können Sie ihnen als Hilfsmittel gerne direkt Arsinoas Siegelung vor die Füße kullern lassen, sobald die Magokratin verwandelt wird.

Aufwiegelei

Sollten die Helden nach einer Flucht oder vorgetäuschem Einverständnis versuchen, außer Hörweite von Isphirmene Offiziere und Optimaten von der Wahrheit zu überzeugen, wird das fast ebenso schwierig wie sich aus dem Palast heraus zu kämpfen. Die Geschichte ist schließlich nicht gerade realistisch, die Personen in Frage sind der Magokratie treu ergeben und niemand kann sich vorstellen, dass die Hohe Magokratin in einem Duell unterliegen könnte. Nur wirklich meisterhafte Proben auf Überzeugen (TaP* 12+) können hier jemanden dazu bringen, die Helden zu unterstützen. In dem Chaos wird jedoch kaum jemand die Zeit haben mehr zu unternehmen, als die 'Wahnsinnigen' zunächst beiläufig in Gewahrsam zu nehmen. Mit den zwei so abgestellten Gardisten könnten die Helden auch unbewaffnet fertig werden und ihren Weg fortsetzen.

Allerdings können hier bei einigen Meisterpersonen, allen voran Acurian, zumindest schon erste Zweifel gesät werden.

Nicht ohne meine Waffen

Da die Helden die Audienz unbewaffnet betreten mussten, werden sie so vermutlich auch die weitere Reise antreten müssen. Manch ein Held wird sich jedoch nur äußerst unwillig von seiner persönlich für ihn angefertigten Schwertlanze oder Bela trennen wollen und darauf bestehen, vor dem Abflug das Schätzchen noch einzusammeln. Ob es sich derzeit im Gewahrsam von einer überforderten Palastwache befindet

oder noch im Gästehaus der Gesandten liegt, hängt von den Entscheidungen vor der Audienz ab. Im ersten Fall ist das Zurückerlangen nicht gerade schwer, im zweiten jedoch mit einigen Umwegen verbunden und sicherlich auch mit Nachfragen der verschreckten Diplomaten und eigentlich auch allen anderen Personen, denen man auf dem Weg begegnet.

Nimm die Katze und renn

Wenn die Helden zusammen mit einer Meisterperson – zum Beispiel einer hilfreichen DjaRaBa – die Audienz betreten haben und diese den folgenden Kampf überlebt hat, kann sie auch nach dem Fiasko zunächst bei den Helden bleiben. An Bord der Drachenschwinge werden sie jedoch vermutlich nicht lange verweilen und an einer passenden Station abgesetzt werden wollen (es sei denn Sie wollen noch eine weitere Meisterperson durch das Abenteuer lotsen). Zuvor jedoch wäre dieser zusätzliche Gast in ideales Bauernopfer, sobald Isphirmene einen Beweis der Treue der Helden fordert (siehe S. 63)

Flug verpasst

Wenn die Helden aus irgendeinem Grund nicht das Flugschiff nehmen und auf einem anderen Weg fliehen oder aufbrechen, können Sie ihnen die Drachenschwinge noch bei anderen Stationen begegnen lassen. So macht das Schiff vielleicht wegen einer Panne an einem nahen Rasthaus halt oder muss im Sturm nahe dem Lager der Helden notlanden. Durch Überredungskunst, Gewalt oder weil die Helden noch im Besitz des Siegels der Hohen Magokratin sind, kann auch dort das Schiff samt Besatzung rekrutiert werden. Die Szene mit der göttlichen Vision müsste dann zuvor und am Boden abgelaufen sein.

Himmelwärts

Noch während Palast und Stadt in Aufruhr sind, können die Helden das Luftschiff erreichen, das derzeit am Palast selbst angedockt hat. Wie sie dort erscheinen – auf der Flucht oder in Begleitung des Offiziers Acurian – hat selbstverständlich großen Einfluss auf die Reaktion der Besatzung. Von der befindet sich derzeit nur ein absolutes Minimum an Bord nämlich die Offizierin der Schützen, ein Schiffsjunge und eine Kundschafterin. Grund dafür ist, dass der Start erst für einige Stunden später geplant ist und Truppen, Steuermann, Navigator und weitere Schiffsjungen erst später an Bord kommen sollen.



In Anlehnung an die Luftschiffe der Vinshina hat Xarxaron einige ähnliche Gefährte entwickeln lassen, um die leichter manövrierbaren, aber schwerer zu wartenden und in ihrer Reichweite eingeschränkten Insektopter zu ergänzen. Die Luftschiffe der Magokratie wirken auf den ersten Blick ähnlich wie ihre Vorbilder, ihre Funktionsweise weicht jedoch stark vom Original ab und die Xarxarer haben es auch nicht geschafft, größere Modelle herzustellen. So würde die 20 mal 5 Schritt messende Drachenschwinge sich neben einem großen Wolkensegler der Vinshina wie ein Spielzeug ausmachen. Als schnelles und zuverlässiges Verkehrsmittel in der Berglandschaft Xarxarons hat sich das kleine Luftschiff allerdings bewähren können und auch für die Helden wird die Drachenschwinge eine immense Erleichterung bei allen anstehenden Reisen darstellen.

Auftrieb erhält das Schiff durch ein ganzes Dutzend Ballons, die in einer Traube miteinander vertäut sind und ein Gas enthalten, dessen Herkunft ein striktes Geheimnis ist. Auch das ledrige Material, aus dem die Ballons bestehen, lässt sich nicht genau identifizieren und wirkt wie eine Mischung aus feinem Leder und dicken, fleischigen Blättern, über die ein klebriger schwarzer Anstrich gelegt wurde. Um das Schiff sinken zu lassen, wird das enthaltene Gas aus den Ballons gelassen. Dieses scheint sich seltsamerweise von alleine wieder zu ersetzen und mit der Zeit für neuen Auftrieb zu sorgen, kurzfristig sinkt die Konstruktion bei Gasverlust allerdings tatsächlich abwärts. Für schnelle Steigmanöver wiederum muss Ballast über Bord geworfen werden, der schlicht in Form von Sandsäcken mitgeführt wird.

Unter den Gasballons hängt in einem komplizierten Vertäuungssystem ein Rumpf, der tatsächlich Ähnlichkeit mit einem normalen Schiff aufweist. Aus leichten Hölzern

gezimmert, bietet er Platz für mehrere Kabinen, einen gemeinschaftlichen Schlafräum für die einfachen Besatzungsmitglieder, eine Kombüse sowie Lagerräume für Nahrung, Ausrüstung und Waffen.

Am Rumpf befinden sich zwei Masten, die nach rechts und links ausgeschwenkt werden können und leuchtend bunte Segel entfalten, auf denen neben dem Siegel des Hauses Tharamnos auch zahlreiche feine Glyphen in Goldfaden eingewebt sind. Segel an einem Luftschiff erscheinen zunächst vielleicht befremdlich, bilden jedoch einen Teil der Steuerung des Schiffes.

Den Antrieb erhält das Luftschiff durch den Wind, in dem es sich befindet. Um sich jedoch nicht dem Zufall zu überlassen, befindet sich am Heck neben dem Steuerrad ein sogenanntes *Aerolabium*, in dem sich mehrere Pfeile übereinander mithilfe einer einfachen elementaren Magie nach den Windrichtungen über und unter dem Schiff ausrichten. So kann man mit einem Blick erkennen, ob man für die gewünschte Flugrichtung eine Luftströmung nutzen kann, einfach indem man auf- oder absteigt.

Die wie Flügel anmutenden Segel des Schiffes ermöglichen jedoch eine feinere Abstimmung des Kurses. Die eingearbeitete Magie des überaus wertvollen Stoffes ermöglicht auch Kurse schräg zum Wind und sogar, die Einwirkung des Windes auf das Schiff durch eine Abwandlung des Dienstes *Schutz vor dem Element Luft* gänzlich zu unterbinden. Welche Magie dabei aktiv ist, kann durch das Öffnen und Schließen einzelner Segelpartien gesteuert werden, im Grunde muss also nicht einmal ein Magier oder ein Mechanopath anwesend sein, auch wenn für letztere eine Steuerung vorgesehen ist, die die ganze schwere körperliche Arbeit an Tauen und Kurbeln zu einem großen Teil ersetzen kann.

Von dieser Minimalbesatzung ist es die Offizierin Carana è Xar Eunaris (Beschreibung siehe Anhang Meisterpersonen S. 134), die das Gespräch mit den Helden führen und über das weitere Vorgehen entscheiden wird.

Wer auf der Flucht ist, muss sie schon geschickt überreden oder Gewalt anwenden, um an Bord zu kommen und den Start zu veranlassen. Das Siegel der Hohen Magokratin oder ein Befehl von Aecurian sorgen jedoch für prompte Zusammenarbeit, die nur von einem kurzen Murren über die winzige Besatzung begleitet wird. Immerhin kann Carana auch als Steuerfrau fungieren und Helden, die Erfahrung im Umgang mit Luftschiffen haben – und auch solche, die wenigstens überhaupt wissen, wie ein normales Schiff zu handhaben ist – können selbst mit Hand anlegen. Zur groben Beschreibung, wie das Luftschiff funktioniert, gibt der Kasten einige kurze Angaben.

Die Begrüßung an Bord

Die Offizierin Carana sowie die Ashariel Alliadana sind die beiden Besatzungsmitglieder, denen die Helden sofort an Bord begegnen. Beide Frauen reagieren kurz angebunden oder barsch, je nach Art der Ankunft der Helden – wenn sie

Ein schlechter Start

Sollten die Helden nicht im Besitz des Siegelrings sein und auf die Idee kommen, die Drachenschwinge zu entern, so ist dies kein guter Beginn für die Beziehungen zu den Meisterpersonen, die im weiteren Verlauf der Kampagne noch sehr wichtig werden. Daher empfiehlt es sich, Kampfhandlungen von vorneherein zu vermeiden – außer Ihre Spieler sind begierig darauf. An Bord könnte sich der eigentliche Kommandant des Schiffes namens *Malcarus* befinden. Dieser hat es nur durch Intrigen so weit auf der Karriereleiter geschafft und behandelt seine Mannschaft wie den allerletzten Abschaum. Er ist ein ausgemachter Feigling und durch die Verwüstung des Palastes noch zusätzlich verängstigt. Sobald die Helden das Luftschiff entern, wird er sich sofort ergeben und ihnen die Drachenschwinge samt ihrer Mannschaft überlassen. Carana und die anderen sind zum einen froh, Malcarus los zu sein, zum anderen natürlich komplett verunsichert. Beide Faktoren können eine friedliche Übernahme des Schiffes bedingen.

nicht sogar in einen Kampf um das Kommando verwickelt werden, sollten die Helden sie schlicht entern.

Der Schiffsjunge Bhoschlich, ein jugendlicher Shingwa, fällt erst auf den zweiten oder dritten Blick auf. Sobald sich der chamäleonartige Echsenmensch erschreckt, nimmt er perfekt die Farbe des Hintergrundes an und erstarrt. So kann er in der Takelage des Schiffes nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe TaP* 4+ entdeckt werden oder sobald Carana ihn lautstark anweist, sich an die Arbeit zu machen.

Die vierte Person an Bord jedoch gehört nicht einmal zur Besatzung, sondern ist eine Geisel, die sich unter Deck in einer verriegelten Kabine befindet. Sobald die Drachenschwinge sich in der Luft befindet und in die von den Helden angewiesene Richtung steuert, wird Carana fragen, was sie nun mit der Geisel tun soll.

Es handelt sich dabei um einen Leonir aus den Savannen Anthalias namens Shaonorr. Durch seine Gefangennahme gedemütigt brütet er düster vor sich hin und wird auf ein Angebot, das ihm seine Freiheit und am besten auch die Möglichkeit auf einen Kampf in Aussicht stellt, dankbar eingehen. So gibt er sein Ehrenwort, den Helden zu helfen, wenn er im Gegenzug seine Waffen zurück erhält (diese befinden sich im Laderaum) und man ihm zusichert, bei der Rückgewinnung seiner Ehre zu helfen. Auf diesem Weg hat man schnell wenigstens einen festen Verbündeten an Bord, der obendrein äußerst kampfstark ist.

Für die Beschreibungen aller vier Meisterpersonen und um ihre möglichen Reaktionen abschätzen zu können, schlagen Sie auf S. 123 im entsprechenden Anhang nach. Machen Sie es Ihren Spielern auf jeden Fall auch bei ungünstigen Umständen nicht unmöglich, die Zusammenarbeit oder gar Unterstützung der Besatzung zu gewinnen. Ein Kompromiss sollte schnell erreicht werden, damit die Drachenschwinge kurz nach Ankommen der Helden starten kann.

Der Sturm

Sobald das Luftschiff auf den Kurs eingeschwenkt ist, den der Zauber von Ispirmene seinem Träger angibt, segelt es bald in die aufgewühlten Wolken hinein, die Xarxaras umkreisen. Auch wenn ein anderer Kurs gewählt wird, ist ein Zusammenstoß mit dieser Naturgewalt nahezu unmöglich zu vermeiden – der Sturm beginnt rasch, eine schwarzgraue Wand rings um die Hauptstadt der Magokratie zu errichten, die mit jeder verstreichenden Minute höher zu wachsen scheint. Der Anblick ist atemberaubend, sobald man jedoch in die Wolken eindringt ist die Sicht sehr eingeschränkt und Carana wird darauf bestehen, höher zu steigen, wo Zusammenstöße mit den schroffen Bergflanken weniger wahrscheinlich sind. Ohnehin ist es schwer, die Richtung zu halten, denn das Aerolabium zeigt nur wild kreiselnde Pfeile, während die Winde um das Schiff beständig Stärke und Richtung ändern.

Nach mehreren Manövern, bei denen Sie die Helden ruhig durch Proben auf *Klettern* oder *Gewandtheit* in der Takelage beschäftigen können, scheint kurz Ruhe einzutreten und vielleicht ist Zeit für ein paar kurze Gespräche oder auch eine verschobene Begegnung mit Shaonorr. Der Frieden währt jedoch nicht lange.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten dunkler Wolkenbänke erfassen heftige Böen das Schiff, im Aerolabium beben und zittern die Pfeile und erzeugen ein helles Klingeln. Die verzauberten Segel blähen sich wild und scheinen kaum in der Lage, das Schiff ausreichend vor den Winden zu schützen, während über dem eigentlichen Schiffsrumpf die Ballons mit dumpfen Geräuschen gegeneinander prallen. Dann zucken die ersten Blitze über den Himmel und Donner lässt das gesamte Schiff erzittern.

Von jetzt an wird der Flug zu einem echten Kampf mit den Elementen. Die Magie der Segel kann nicht gegen die Heftigkeit des Sturmes ankämpfen und scheint schließlich sogar ganz zu versagen. Alle Hände sind jetzt an den Leinen und Winden gefordert, Helden mit der richtigen Ausbildung können mit erfolgreichen Proben auf *Fluggerät Steuern* helfen, alle anderen müssen helfen, die Ballons und die Segel zu sichern und dazu waghalsige Klettermanöver absolvieren.

Durch die gemeinsamen Bemühungen kann das Schiff vor dem Absturz gerettet werden, aber geben Sie den Helden das Gefühl, dass die Bedrohung übermächtig ist. Sie und das Schiff werden mühelos umher geworfen, plötzliche Regengüsse durchweichen alle bis auf die Knochen und in immer kürzeren Abständen erhellen Blitze schlaglichtartig das Geschehen und lassen mit ihrem Donner die Luft erzittern. Das Luftschiff ist den Naturgewalten ausgeliefert und alle an Bord mit ihm. In kurzen Bildausschnitten, wenn die Blitze aufflammen, können die Helden einzelne Mitglieder der Mannschaft sehen, die vom Sturm hin und her gerissen werden, und können versuchen, sie zu retten. So hängt Bhoschlich nur noch mit seinem Greifschwanz in der Takelage, Alliadana wird vom Sturm gebeutelt und kann sich nur mühselig an der Reling halten, Shaonorr schlägt seine Krallen in das Deck und Carana beschließt, sich besser am Steuerrad festzubinden, um noch eine Hand für ihren Weinschlauch frei zu haben.

In dem Moment, wo alles ausweglos erscheint, am besten wenn einer der Helden gerade bei der Rettung eines anderen oder weil er auch nur selbst vom Sturm gepackt wurde, in Lebensgefahr schwebt, erscheint dann überraschend ein Vogel im Sturm.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit vollkommener Ruhe und Eleganz segelt der schnee-weiße Albatros über das Deck des gebeutelten Schiffes hinweg, unter den Ballons hindurch, und setzt sich dann vor den Bug. Er rührt kaum die Spitzen seiner fast zwei Schritt umfassenden Schwingen und gleitet dennoch perfekt im Wind, als würde er still stehen – oder besser, als würde er das Schiff durch die Wolken ziehen wie es angeblich Delphine mit Schiffbrüchigen im Thalassion machen.

Hier können Sie noch einige Proben einstreuen, um das Schiff auf den Kurs des Albatros´ zu lenken und ihm durch die Wolken zu folgen, bis dann Folgendes geschieht:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Sturm ballt sich noch einmal, aber er bildet einen Wirbel um das Schiff, anstatt es selbst hin und her zu werfen. Einige befremdliche Momente lang scheint ein waagerechter Tornado sich um die Drachenschwinge zu wälzen, dann geben die Wolken das Luftschiff frei.

Plötzlich herrscht Ruhe, nur weit entfernt und gedämpft könnt ihr noch das Dröhnen des Sturms hören oder besser fühlen, ein tiefer und beunruhigender Ton, der in Zähnen und Knochen vibriert. Um euch jedoch scheint ein ruhiges Meer zu liegen, nur dass die Wellen Wolken sind und sich gemessen zu schwebenden Türmen und Inseln aufwölben, die schon während sie entstehen langsam wieder zerfasern. Ewig scheint dieses graue Meer zu reichen und unter seiner Oberfläche erhellen es Blitze mit kaltem Licht. Das Schiff fährt auf dem Himmel wie auf dem Meer. Und über euren Köpfen hängt die Welt.

Ihr Ende ist nicht auszumachen. Wie ein unermessliches Gewicht erstickt sie den Blick nach oben – oder nach unten? – verkehrt alle Richtungen und das Gleichgewicht, während ihr offenbar kopfunter auf dem Wolkenmeer segelt. Klein, aber erkennbar könnt ihr Xarxaras ausmachen, ringsum die schneebedeckten Gipfel der Berge am Grünen Orismani, im Westen die Savanne und im Süden der Dschungel. Ihr könnt sogar bis zum Ghulenwall jenseits der anthalischen Ebene blicken, aber dort verliert das Land seine Farbe und wirkt wie Asche.

Der Albatros verlässt mit einem leisen Schlag seiner Flügel seinen Platz vor dem Bug der Drachenschwinge und mit einem langen, traurig klingenden Schrei lässt er sich auf der Faust eines Mannes nieder; der fünf Schritt groß inmitten der Wolken wie auf festem Boden steht. Wetterleuchten erhellt sein scharf geschnittenes Gesicht, Blitze sind in seinen prunkvollen Mantel gewebt. An seiner Seite steht eine fast ebenso große junge Frau in schlichtem Gewand, die als Schmuck eine Uhr an einer Kette trägt, die mit Symbolen des Feuers, des Hammers und anderer Werkzeuge versehen ist. Leicht hinter ihnen hat sich eine dritte, ebenfalls hünenhafte Gestalt in einen grauen Umhang gehüllt, der aus den Wolken gemacht zu sein scheint, und trägt eine lachende Silbermaske mit einem dritten Auge aus Türkis. Die Züge der Maske wirken wie eine Verschmelzung von Mensch und Auaun: elegant, animalisch und gerissen.

Die Stille wird bedrückend. Wer den Mund öffnet, um zu sprechen oder zu schreien, hört seine eigene Stimme nicht. Das Wolkenmeer bildet langsam einen Strudel um euch und die Frau mit der Himmelsuhr nähert sich euch.

“Ihr habt eine große Torheit begangen”, verkündet sie und ihre Stimme klingt mühelos durch die Stille. Ihr Klang summt in euren Knochen, wie das ferne Dröhnen des Sturms. “Aber noch könnt ihr es wieder gut machen. Drei reichen euch die Hand, wenn ihr bereit seid, sie zu nehmen. Die wahre Tochter des Tharamnos muss auf ihren Thron zurückkehren und die Priesterin des Widersachers gestürzt werden.

Mit falschen Worten hat sie euch auf diesen Weg gelockt, aber noch könnt ihr umkehren! Das sterbende Land müsst ihr aufhalten und das Reich der Berge schützen, wenn ihr das Leben und eure Seelen bewahren wollt. Wenn nicht, wird die Welt zu Staub.“

Mit einem alabasterweißen Finger berührt sie die Uhr, die sie trägt und bewegt ihre Zeiger vorwärts. Über euch frisst sich plötzlich eine dunkle Glut durch das Land wie durch Papier und von den brennenden Savannen steigt öliger Rauch auf. Wo immer der Schwelbrand entlang kommt, hinterlässt er Asche und tote, graue Ebenen. Erst fällt Xarxaron und die Berge bedecken sich mit körnigem Staub statt mit Schnee, dann wandert das Feuer weiter und frisst sich unaufhaltsam tiefer in das Imperium.

Die Frau hält die Uhr an und die Welt erscheint wieder wie vorher.

“Das gilt es zu verhindern“, sagt sie, “Und ihr werdet ein Teil davon sein.“

“Es ist eine Zeit der Helden“, erklärt der Maskierte mit einer rauchigen Stimme. “Aber ihr Sterblichen müsst nicht allein stehen. Der Sturm, die Nacht und die Inspiration sind auf eurer Seite.“

“Und nun“, spricht schließlich der Mann, auf dessen Faust der Albatros seine Schwingen spreizt, “nun kehrt zurück und vergesst nicht! Ihr seid das entscheidende Gewicht auf der Waage. Ihr seid unsere Waffe. Findet die Magokratin und befreit Xarxaron!“

Damit branden die Wolken wie Flutwellen über die Reling des Himmelsschiffes und nehmen euch die Sicht. Die Welt über euch verschwindet in wirbelndem Grau und das Dröhnen des Sturmes kehrt zurück. Als Silhouetten vor dem gleißenden Licht der Blitze könnt ihr noch eine Weile die drei Gestalten vor euren Augen flackern sehen, dann sind sie fort.

Die Vision

Nach der Erscheinung scheint der Sturm seinen Zorn verbraucht zu haben und nur noch halbherzig prasselt der Regen auf das Deck und rütteln Böen an der Takelage. Bald schon beruhigt sich der Himmel und erste Sonnenstrahlen dringen durch die Wolken. Die Drachenschwinge zieht eine Schleppe durchtrennter und herabhängender Seile hinter sich her und die Glyphen auf ihren Segeln haben viel von ihrem Glanz verloren, aber noch hält sie sich in der Luft. Es ist jedoch offensichtlich, dass das Schiff repariert werden muss und vor allem die Ballons wirken mitgenommen. Einer ist sogar fast gänzlich in sich zusammengefallen und besitzt kaum noch genug Auftrieb, um nicht auf das Deck herabzusinken.

Bhoschlich und Carana erklären beide, es wäre am sichersten, das Schiff zunächst zu landen. Lassen Sie den Spielern Zeit, unter den Charakteren zu diskutieren, was genau sie gerade erlebt haben und was es bedeutet. Eine Nachfrage ergibt schnell, dass sonst niemand die drei Gestalten und die Vision vom Untergang des Imperiums wahrgenommen hat. Alle erinnern sich nur daran, im Sturm gebeutelt worden zu sein, bis er dann abrupt nachgelassen habe.

Ganz offensichtlich war die Vision also auf die Helden zugeschnitten – und es handelt sich nur um eine Vision (was beeindruckend genug sein dürfte) und kein wahres Erscheinen der Götter. An den Attributen der Personen können Ihre Spieler unter Umständen auch so die beteiligten Götter erkennen, bei denen es sich um Chrysir, Siminia und Phex/FeQesh handelt. Ansonsten können Sie das auch über Proben auf *Götter/Kulte* abhandeln, wobei einem imperialen Charakter Phex vermutlich eher unbekannt ist, während ein Amaun ihn auf jeden Fall kennen sollte.

Reparaturen und Brüche

Die Drachenschwinge kann in einem ansonsten unzugänglichen Hochtal landen und die Besatzung beginnt mit den nötigen Reparaturen. Wenn Helden hier ihre Kenntnisse in Mechanik oder Holzbearbeitung einbringen wollen, können sie das gerne tun. Ansonsten gilt es, die Meisterpersonen friedlich zu stimmen, erste Pläne zu schmieden und die Wunden zu lecken. Einen Tag nachdem die Drachenschwinge in den Sturm geraten ist, nimmt Ispfirmene Kontakt mit den Helden auf. Wählen Sie den Zeitpunkt so, dass möglichst alle Helden an einem Ort sind oder wenigstens keine in dem Moment die Gegend erkunden und damit außen vor bleiben würden. Dazu verwendet sie ihre Maske, die sie einem der Helden mitgegeben hat, diesmal jedoch tatsächlich nur, um zu reden. Der Optrilith, der das Stirnauge bildet, weist seit dem Duell mit Arsinoa einen Riss auf und offensichtlich sind dadurch die Möglichkeiten des Artefaktes eingeschränkt. Bemerkbar macht sich die Kontaktaufnahme dadurch, dass der Träger der Maske oder die Person, die ihr am nächsten ist, beginnt, Ispfirmenes Stimme zu hören. Sie fordert relativ ungehalten, dass die Maske zu dem Spielercharakter gebracht wird, den sie als Anführer der Gruppe wahrgenommen hat. Das wird vermutlich ein Magier sein, am besten ein Optimat, ansonsten eine andere Person mit hohem Sozialstatus oder die, die sich auf der Reise nach Xarxaras am meisten um sie bemüht hat. Am besten sollten sicherlich alle Helden anwesend sein und falls die Person in der Nähe der Maske eine Meisterperson ist, lassen Sie sie auch ruhig alle Helden zusammentrommeln, um ja nicht den Falschen zu informieren. Spätestens wenn das Gespräch eskaliert, sollten jedoch ohnehin alle an Bord des Luftschiffes auf die Auseinandersetzung aufmerksam werden und zum Ort des Geschehens stürmen.

Sollten die Helden schon im Palast in Xarxaras offen mit Ispfirmene gebrochen haben, ist diese Szene selbstverständlich überflüssig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Maske bewegt sich erneut, als wäre sie ein reales Gesicht, auch wenn ihre Oberfläche die von silberweißem Arkanium bleibt. Die Augen bewegen sich und blinzeln sogar, nur das dritte bleibt starr und blassblaue Funken bewegen sich entlang des Risses im Optrilithen. “Meine Freunde, meine Gesandten“, beginnt Ispfirmene mit samtweicher Stimme. “Wo seid ihr und habt ihr gefunden, was ihr für mich aufspüren solltet? Ich warte schon ungeduldig.“

Die Helden können nun entweder in Anbetracht der erhaltenen Vision direkt die Zusammenarbeit mit Isphirmene verweigern und ihr dies auch deutlich verkünden. In dem Fall geht sie direkt zu einem Angriff über wie weiter unten geschildert. Wollen die Helden sie jedoch weiter täuschen, fordert sie einen Beweis der Treue.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Sehr gut“, stellt die Dreiäugige zufrieden fest. „Ich wusste, ihr seid verlässlich. Eines jedoch noch: ihr habt einen Verräter an Bord, wie mir mitgeteilt wurde. Erledigt dieses Problem jetzt und hier vor meinen Augen und mein Vertrauen ist euch sicher.“

Hier bleibt die Wahl des Opfers Ihnen überlassen. Ein Held selbst ist eher unrealistisch, immerhin will sie diese auf ihrer Seite wissen. Unter der Besatzung ist am ehesten Carana geeignet, ansonsten Alliadana. Haben die Helden jedoch einen weiteren Botschafter dabei, der sie zur Audienz begleitet hat, ist dieser praktisch prädestiniert für die Aufgabe. So wäre nämlich direkt auch ein unliebsamer Augenzeuge beseitigt. Eher ehrenhafte Helden werden auf diese Forderung sicherlich nicht eingehen. In dem Fall bleibt also nur eine sehr geschickte Täuschung – auch hier gilt: belohnen Sie kreative Einfälle, aber machen Sie es auf keinen Fall leicht! – oder eine direkte Ablehnung. Zweiteres führt dazu, dass Isphirmene auch die Helden als Risiko für ihre Täuschung beseitigen will.

In dem Fall beginnt sich der Vorgang zu wiederholen, den man schon bei ihrem Erscheinen im Palast beobachten konnte: Licht fließt aus der Maske und beginnt, einen Körper zu formen. Allerdings scheint dabei eine Störung vorzuliegen, die Form baut sich nur langsam auf und der beschädigte Stein auf der Stirn der Maske sprüht zunehmend Funken.

Es braucht tatsächlich nur einen einzigen Schlag oder Schuss mit einer Waffe, die Eisen enthält, der den als sehr kleines Ziel geltenden Stein trifft, damit er endgültig birst und dabei auch die Maske zerreißt und die Gefahr zunächst bannt. Sollten Ihre Spieler nicht auf diesen Gedanken kommen, kann auch eine der Meisterpersonen den ersten Schlag führen oder den ersten Schuss feuern. Durch die dann entstehenden Entladungen und stärkeren Störungen sollte deutlich werden, was man gegen die nahezu sichere Auslöschung tun kann. Mit der Zerstörung der Maske verfliegt allerdings auch der Such-

zauber auf dem ausgewählten Helden – die Möglichkeit, die Schwalbe zu verfolgen, ist damit verloren.

Nach der Auseinandersetzung mit Isphirmene ist obendrein klar, dass die Helden nun auf sich allein gestellt sind und sogar die falsche Hohe Magokratin gegen sich haben. Sollten sie Isphirmene getäuscht haben oder tatsächlich weiterhin für sie arbeiten wollen, bleibt die Aufgabe dennoch dieselbe: Sie müssen Arsinoa in ihrer Vogelgestalt aufspüren und vorher die Drachenschwinge gründlich überholen. Damit ist dieses Kapitel beendet und es beginnt 'Der Flug der Schwalbe', in dem die Helden die Siminiaschwalben verfolgen und hoffentlich auch die Besatzung der Drachenschwinge weiter von ihren Zielen überzeugen werden.

Täuscher-Helden

Wenn Ihre Spieler es geschafft haben, durch ein spontan inszeniertes überzeugendes Stückchen Bühnenkunst Isphirmene vorzugaukeln, sie hätten den angewiesenen Mord ausgeführt, wird sie die Helden zunächst in Ruhe lassen. Mit der Zeit meldet sie sich jedoch immer wieder und wird schließlich praktisch unvermeidlich doch Verdacht schöpfen und angreifen. Bis dahin jedoch können Sie aus den Lügen und der Täuschung gegenüber der nahezu allmächtigen falschen Hohen Magokratin sicherlich einige spannende Szenen generieren.

Anti-Helden

Wenn die Helden sich entscheiden, schlicht und einfach wirklich für Isphirmene zu arbeiten, dann sollen sie das tun. Immerhin ist nicht jede Gruppe nur aus strahlenden Helden zusammengesetzt. Nutzen Sie dann diesen Band und den folgenden als Grundlage dafür, eine Gegenkampagne zu gestalten. Die Helden oder besser Anti-Helden können dann ebenfalls auf der Suche nach Arsinoa sein, das Bild von Verbündeten und Gegnern kehrt sich jedoch um. Accurian wird erst die Helden unterstützen und dann mit der Zeit desertieren. Er oder jemand anders kann sich an die Spitze einer anderen Gruppe setzen, die unter anderem Isquenion rekrutiert und die Helden bei den Türmen der Einsamkeit aufzuhalten versucht.

Um den Vorteil des weiterhin vorhandenen Suchzaubers etwas zu schwächen, behalten Sie immer die begrenzte Reichweite von zwei Meilen im Kopf: die Schwalbe kann immer wieder entkommen und so die Helden zu einer Reise durch Xarxaron zwingen, die jedoch nicht als Verfolgte, sondern als Verfolger absolviert wird.

Wohin die Schwalbe fliegt

Mit dem Bruch mit Isphirmene stehen die Helden vor einem großen Problem: Sie haben zunächst keine andere Möglichkeit, die verwandelte Arsinoa aufzuspüren. Das Kapitel 'Der Flug der Schwalbe' widmet sich der Suche nach einem passenden Artefakt und der begleitenden Reise durch Xarxaron in die Leonir-Steppe hinein. Die Helden müssen jedoch

überhaupt erst auf die Möglichkeit gestoßen werden, Arsinoa zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort wieder anzutreffen.

Wichtig dafür ist schon die Aussage Isphirmenes, dass die verwandelte Hohe Magokratin vermutlich recht schnell der tierischen Natur ihrer neuen Gestalt erliegen und sich wie

ein beliebiger anderer Vogel derselben Art verhalten wird. Das heißt, die Helden können sich in der Folge auf die übliche Wanderroute der Siminiaschwalben verlassen. Der Hinweis auf deren Verhalten kann schon dank der Mosaiken im Heiligtum am Himmelsberg aufgekommen sein (siehe Kapitel 1: Die ewige Mada), aber auch jeder Xarxarier mit rudimentären Kenntnissen der Tierwelt kann dazu Informationen liefern. Isquenion, den die Helden im folgenden Kapitel kennenlernen werden, kann als Chimärologe ebenfalls Hinweise zur neuen Natur der Hohen Magokratin liefern: Da die Verwandlung durch chaotische Effekte hervorgerufen wurde, nimmt er die Verwendung dämonischer Essenzen an, die sowohl Körper als auch Geist beeinflussen. Dass das Verhalten nun ebenso das einer Schwalbe wird wie die Äußere Erscheinung, liegt für ihn nahe.

Auch Helden mit passenden Werten können sowohl Schlüsse aus der Verwandlung ziehen (TaP* 6 bei einer Probe auf *Magiékunde*) als auch den Vogel bestimmen und unter Umständen sogar von der Wanderbewegung wissen (TaP* *Tierkunde* 4 für die Identifizierung, 7 für das Wissen um die Wanderung). Dieses Problem jedoch durch einen einzelnen Würfelwurf zu lösen ist weit weniger stimmungsvoll, als durch Recherche oder Gespräche mit Meisterpersonen die Hinweise zu erhalten.

Fazit

Die xarxarische Siminiaschwalbe bewegte sich zu der Jahreszeit, in der die Helden auf ihre Reise gehen, in kleinen Gruppen nordwärts und findet sich langsam zu Schwärmen zusammen. Diese vereinen sich dann knapp nördlich

der xarxarischen Grenze und versammeln sich für mehrere Tage an den sogenannten Türmen der Einsamkeit. Diese beeindruckende Landschaft am Übergang von Bergland und Steppe spielt eine wichtige Rolle in zahlreichen Märchen und Erzählungen, unter anderem auch wegen der jährlichen auftretenden Schwalbenschwärme, deren Massen den Himmel regelrecht verdunkeln können.

Nach einigen wenigen Tagen zerstreuen sich die Siminiaschwalben dann wieder auf ihrem weiteren Weg nach Norden. Exakt der Zeitraum der Versammlung, der nach dem Aufbruch der Helden ein Oktal – also sechseinhalb irdische Wochen – in der Zukunft liegt stellt also die beste Chance der Helden dar, Arsinoa wiederzufinden.

Allerdings brauchen sie eine Möglichkeit, die Hohe Magokratin von den abertausenden anderen Schwalben zu unterscheiden, die ebenfalls um die Türme der Einsamkeit kreisen werden. Und damit befinden sie sich schon im Kapitel 'Der Flug der Schwalbe'.

Der Mühen Lohn II

Für das erfolgreiche Erreichen von Arsinoa können Sie den Spielern 150 AP geben sowie jeweils zwei Spezielle Erfahrung auf ein passendes Talent oder zur Senkung einer schlechten Eigenschaft so z.B. Überzeugen für erfolgreiche Diplomaten oder Totenangst nach einer überstandenen Begegnung mit den Ghulwesen in den Katakomben.



Der Flug der Schwalbe

‘Der Flug der Schwalbe’ ist das offenste Kapitel in diesem Band. Sie müssen einen guten Überblick über die Motive und Pläne der Helden behalten und gleichzeitig eine ganze Hand voll Meisterpersonen lenken, die Hinweise geben, Unterhaltung bieten und die Erzählung voran treiben. Am besten führen Sie fortlaufende Notizen, wer was weiß und was plant und welche Informationen schon bei den Spielern angekommen sind, was die Hintergründe ihrer Begleiter und mögliche Nebenquesten angeht.

Der Lohn für all die Mühe sollte ein Spielerlebnis sein, bei dem Ihre Spieler gleichzeitig den Eindruck von Handlungsfreiheit und einer packenden Erzählung haben. Der modulare Aufbau von ‘Der Flug der Schwalbe’ sorgt dafür, dass nahezu jeder Teil zu jeder Zeit angegangen werden kann. Es gibt zwar einige Empfehlungen hinsichtlich der Reihenfolge, diese sind aber nicht unbedingt bindend. Wichtiger sind die Entscheidungen, die Ihre Spieler treffen, und so sollten Sie zwischen einzelnen Nebenquesten springen, manche auslassen oder andere erweitern können.



Haupthandlung versus Nebenhandlung

In der absoluten Sparversion dieses Kapitels müssen die Helden nur zwei Dinge leisten: ein Artefakt finden, mit dem sie die verwandelte Arsinoa erkennen können und ihrem Verfolger immer einen Schritt voraus bleiben. Am Ende steht die Versammlung der Schwalben an den Türmen der Einsamkeit, wo sie die Hohe Magokratin mit größter Wahrscheinlichkeit wiederfinden können. Sie können selbstverständlich das Oktal – also 45 Tage – bis zu diesem Ereignis im Zeitraffer vergehen lassen. So bleibt der Fokus auf der göttlichen Queste, allerdings besteht diese Zwischenphase dann nur noch aus einem kurzen Abenteuer und wiederholten Begegnungen mit dem Offizier, der die Helden verfolgt.

In dieser Kurzfassung müssen Sie die Helden nur durch Teile des Abschnitts ‘Von Siminia gesegnet’ und eine Handvoll Begegnungen mit Junior-Tribun Acurian lotsen, bevor Sie zum letzten Kapitel des Bandes schreiten können. So erhalten Sie einen kontinuierlichen Spannungsbogen und im Grunde einen nicht ganz zwei Stunden laufenden Kinofilm.

Von Siminia gesegnet – Isquenion do Phraisopos

Um den genialen Chimärologen und Arzt Isquenion auf ihre Seite zu ziehen, müssen die Helden für ihn den abgebrochenen Kontakt zwischen ihm und seiner Schülerin wieder herstellen. Dazu reisen sie zu einem Chimärgarten des Hauses Phraisopos, wo sie schlussendlich eine Stadt vor einem außer Kontrolle geratenen unersättlichen Dämon retten müssen. Isquenion liefert im Gegenzug ein – leider beschädigtes – Artefakt, das die Suche nach Arsinoa erlaubt.

Die Kinder des Thearchen – Carana è Xar Eunaris

Um Carana bei der Suche nach einer lange verschollenen Freundin zu helfen, müssen die Helden eine Verschwörung rings um illegalen Sklavenhandel aufdecken. Dabei geraten sie nicht nur mit den Händlern, sondern auch einem Offizier der Brajan-Garde aneinander, können aber auch eine ganze Reihe loyaler Helfer in der Form befreiter Sklaven gewinnen. Im Zuge dieser Mission können die Helden den Quoran-Schmied treffen, der mit dem beschädigten Artefakt weiterhelfen kann.

Herrscher des Himmels – Alliadana

Im Nest Alliadanas können die Helden sich eine kurze Zeit verbergen und vom Oberhaupt der Ashariel einige Antworten zu Fragen über Heldenzeitalter und das Wirken der Götter erhalten. Um jedoch weitreichende Unterstützung von den Ashariel und den für die Reparatur des Ortungsartefaktes nötigen Optrilith zu erhalten, müssen

sie Alliadanas Erzfeind, den Luftpiraten Ter Nelsaru aufspüren. Der wird auf seiner Flucht jedoch von Draydal abgefangen und muss nun samt seiner wertvollen Fracht aus dem Lager des Feindes befreit werden. Hier erhalten die Helden Einblicke in die Pläne des Feindes.

Die Brüder des Zorns – Shaonorr

Damit Shaonorr's Rudel den entehrten Leonir wieder aufnimmt, muss dieser im Gegenzug seinen abtrünnig gewordenen jüngeren Bruder ausfindig machen. Dieser hat sich dem dämonischen Einfluss der Domäne Carafai verschrieben und ist mit seinen Anhängern eine Gefahr für das Rudel und andere Bewohner der Steppe geworden. Die Helden müssen ihm bei der Jagd und im Kampf gegen seinen eigenen Bruder beistehen, um seine Loyalität und die Hilfe des Rudels zu gewinnen.

Die Farben der Welt – Bhoschlich

Um Bhoschlich die willentliche Veränderung seiner Farbe zu lehren, ist ein Geweihter der Tscha nötig. Diesen gilt es also aufzuspüren und dann den jungen Shingwa auf einer Traumreise zu begleiten, um ihn mit dem Wunder der Farben der Welt vertraut zu machen.

Viele der Nebenquesten, ob sie jetzt mit der Hauptqueste verknüpft sind oder nicht, bringen den Helden dabei wichtige Verbündete ein, die sich im Laufe der Kampagne als wertvoll erweisen werden.

Aus unserer Sicht stellt 'Der Flug der Schwalbe' jedoch den reizvollsten Teil des Bandes dar und ermöglicht es den Spielern, eine ganze Reihe vielseitiger kurzer Abenteuer zu erleben. So entsteht eher eine kurze Serienstaffel mit Ihren Spielern als den Hauptpersonen und den Meisterpersonen als Nebendarstellern.

Denn jedes der einzelnen Subabenteuer ist an einen der Begleiter an Bord der Drachenschwinge gekoppelt, auch wenn sie fast alle durch einen übergreifenden Erzählstrang verbunden werden. Einen kurzen Überblick über diese Abenteuer finden Sie im Kasten auf der vorangegangenen Seite.

Magische Augen – Die Hauptqueste

Die Nebenquesten sind teilweise mit dem Haupthandlungsstrang des Abenteuers, der Erlangung des Hellsichtartefakts, verbunden. Diese Brille, die von ihrem Erbauer etwas hochtrabend auch 'Balanthadis' Augen' genannt wird, ermöglicht die Identifikation von Arsinoa unter zahllosen Schwalben. Für den Träger markiert es alle unter einer Verwandlung stehenden Wesen durch ein leuchtendes Halo, obendrein sind alle magischen Analysen um –8 erleichtert.

Wir empfehlen diese Variante, weil sie den Helden auch weiterhin Zeitdruck macht und dennoch die Nebenquesten sinnig einbettet.

Wenn Sie direkt zum Ende des Bandes vorrücken und die Nebenquesten weglassen wollen, dann kürzen Sie auch diesen Teil stark ein. Im Extremfall kann Isquenion Balanthadis' Augen ohne großen Widerstand und unversehrt übergeben, wodurch auch einige der folgenden Teilabschnitte wegfallen würden:

Der Chimärologe

Isquenion do Phraisopos ist im Besitz des nützlichen Artefaktes, das verwandelte Lebewesen von natürlichen unterscheiden kann. Die aufwändig gestaltete Brille mit ihren zusätzlichen Linsen und Verzerrungen wird jedoch beschädigt und so ist sie nutzlos, als die Helden sie endlich am Ende des Subabenteuers 'Von Siminia gesegnet' erhalten.

Der Quoran-Schmied

Tyriarchus dyr Quoran ist Isquenion von früheren Zusammenarbeiten bekannt und soll in der Lage sein, die Brille zu reparieren. Er treibt sich in den Kneipen der Stadt Xar Eunaris herum, in der auch das Subqueste 'Kinder des Thearchen' spielt und erklärt sich schließlich zur Mithilfe bereit.

Der Optrilith

Für die Reparatur ist jedoch eine seltene Substanz nötig: Optrilith der edelsten Sorte, mit Arkaniumablagerungen durchsetzt. Diese ist im Handel für Nicht-Optimaten praktisch nicht zu erhalten und horrend teuer. Alliadana jedoch kann eine alternative Quelle nennen. Ihr erklärter Erzfeind, der Luftpirat Ter Nelsaru, ist vermutlich im Besitz einer Ladung des gesuchten Edelsteins. Sollten die Helden keinen anderen

Weg auf der Suche nach dem Optrilith einschlagen, beginnt hier die Subqueste 'Die Herrscher des Himmels'.

Anschließend kann das Artefakt fertig gestellt werden und die Helden können ihre Reise zu den Türmen der Einsamkeit endlich fortsetzen.

Die Kurzabenteuer um Bhoschlich und Shaonorr sind nicht mit der Artefaktsuche verbunden, allerdings wird der Kontakt mit dem Leonirrudel spätestens am Sammelort der Siminiaschwalben stattfinden und dort kann im Notfall 'Brüder des Zorns' nachgeholt werden. Somit verbleibt allein die Suche nach einem Lehrmeister für Bhoschlich komplett optional und hängt davon ab, wie sehr die Spieler den shingwanischen Schiffsjungen mögen und ob sie für ihn Zeit opfern wollen.

Zur selben Zeit an einem anderen Ort

Während die Helden ihrer Queste nachgehen, bleibt Isphirmene selbstverständlich nicht untätig. Sie bereitet ihre Pläne durch einige Schritte vor, die den Helden mit der Zeit als Gerüchte und durch Begegnungen bewusst werden können.

Wir geben Ihnen hier einen kurzen Überblick über ihre Handlungen, die sie mit der Zeit in Form von Gerüchten und beobachteten Szenen einstreuen können. Ziel dabei ist es, den Spielern ein zunehmendes Gefühl der Bedrückung zu vermitteln: Es baut sich eine deutliche Bedrohung auf, gegen die sie als einzige etwas werden unternehmen können. So können Sie verhindern, dass die Reisen mit dem Luftschiff zu einer Urlaubskreuzfahrt ohne echten Zeitdruck verkommen.

Krieg und Diplomatie

Isphirmene wird durch Einberufung freier Bürger und Anwerbung von Söldnerheiten die Armee Xarxarons weiter aufstocken und offiziell einen Vergeltungsschlag gegen die Attentäter aus Draydalân planen, die für die Zerstörungen im Palast angeblich verantwortlich sind. Dazu will sie in Anthalia die Armeen stellen, die laut den Myriapoliern dort auf dem Vormarsch sind. Selbstverständlich hat sie dabei die Absicht, auch die xarxarischen Armeen aufzureiben. Zu dem Zweck besetzt sie zahlreiche Positionen der Armee und ihrer Verwaltung neu und beruft Offiziere, die ihr persönlich treu sind oder gar einem Kult des Vielgesichtigen angehören und jeweils mit Teilen des Planes vertraut gemacht werden.

Die Beziehungen zu den anderen Horasiaten und zum Sternenpfeiler verschlechtern sich unter ihrer Herrschaft. So verweist sie "aus Sicherheitsgründen" mehrere Gesandte anderer Horasiate aus Xarxaron und verweigert Auskunft über ihre Handlungen gegenüber den anderen hohen Mitgliedern des Hauses Tharamnos und Abgesandten des Thearchen. Gerade über solche Dinge können zahlreiche, oftmals auch übertriebene Gerüchte in ganz Xarxaron umgehen.





Legende für Karte von Xarxaron

- T1 Kristalltor, nördliche Grenze von Xarxaron
- T2 Stahltor, südliche Grenze von Xarxaron
- A Phorsina, Hauptstadt gleichnamiger Provinz
- B Xarxaras, Hauptstadt, Handlungsort des Kapitels 'Die Gesandten der Maske'
- C Xar Eunaris, Handlungsort des Subabenteuers 'Die Kinder des Thearchen' und Aufenthaltsort des Arcanomechanikers für die Suche nach dem Hellsichtsartefakt
- D Kithos, anthalische Stadt
- E Neanikis, anthalische Stadt
- 1 Isquenions Tal, Handlungsort des Anfangs von 'Von Siminia gesegnet'
- 2 Ceraparas, Handlungsort des Endes von 'Von Siminia gesegnet'
- 3 Alliadanas Nest, Handlungsort des Anfangs von 'Die Herrscher des Himmels'
- 4 Draydal-Lager, Handlungsort des Endes von 'Die Herrscher des Himmels'
- 5 Türme der Einsamkeit, Handlungsort des Finales
- 6 Der Himmelsberg, Handlungsort der Einleitung
- 7 Imachora, Sitz einer berühmten Bibliothek und Handlungsort des Soloabenteuers 'Die verbotene Kammer', das als Prolog fungieren kann; Anlaufpunkt zu Beginn des zweiten Bandes der Kampagne
- X1 Begegnung mit Aecurian: 'Die Verfolgung im Nebel'
- X2 Begegnung mit Aecurian: 'Der Krisra-Angriff'
- X3 Begegnung mit Aecurian: 'Der Schneesturm'
- X4 Begegnung mit Aecurian und Tacarus: 'Ein neuer Feind'

Unterdrückung und Willkür

Die xarxarischen Bürger setzt Isphirmerne mit anderen Mitteln unter Druck. So werden Sonderabgaben für die Mobilisierung der Armee gefordert, Nahrungs- und Transportmittel beschlagnahmt und zunehmend strikere Ausgehverbote gegen die Gefahr feindlicher Spionage ausgerufen. Ebenfalls werden Gesetze gegen die Spione und Attentäter der Draydal erlassen oder verschärft, die schon wegen eines bloßen Verdachts des Verrats die Verhaftung freier Bürger durch die Brajan-Garden erlauben. Neu eingerichtete Gerichtshöfe fällen über so Verdächtige schnelle und harte Urteile und mehren die Anzahl der Sklaven in den Minen oder auf den Feldern der Magokratie.

Noch wird zumindest in den größeren Städten die Bevölkerung durch Arenaspiele und andere Veranstaltungen beruhigt – dem kommt auch die steigende Anzahl neu versklavter Straftäter zugute – aber in kleineren Städten steigt die Unzufriedenheit mit der beginnenden Nahrungsknappheit und der Willkür der Garden und Gerichte. Die Trodinare und Statthalter, die sich gegen die neuen Anweisungen sperren, werden über kurz oder lang ersetzt.

Aktionen der Helden

Gut möglich, dass die Helden in Xarxaron für einiges Aufsehen gesorgt haben – gerade wenn sie beim Versuch, Botschafter aus Anthalia zu mimen, wilde Geschichten von sich gegeben haben. Scheuen Sie sich nicht davor, die Spieler mit ihren eigenen Aktionen zu konfrontieren – und zwar so wie sie von der Bevölkerung wahrgenommen und verzerrt wurden. Wenn die Helden in einer Taverne in Imachora Lügengeschichten als Fakten verkauft bekommen, die sie selbst in Xarxaras in die Welt gesetzt haben, tut das der Glaubwürdigkeit der Spielwelt nur gut.

Weitere Gerüchte, die sich im Verlauf des Abenteuers ergeben, finden Sie auf Seite 118 (die gesammelten Gerüchte am Ende des Abschnittes 'Der Jäger', am Ende dieses Kapitels).

Wenn Sie schon einmal gezielt auf das Subabenteuer 'Farbe bekennen' hinarbeiten wollen, können Sie auch Gerüchte einstreuen, dass eine kleine Gruppe Shingwa im Gefolge eines Priesters durch die Region zieht.

Strecken:

- Xarxaras zu Isquenions Tal: 1 Tag
- Isquenions Tal nach Ceraparas: 2 Tage
- Ceraparas nach Xar Eunaris: 2 Tage
- Xar Eunaris zu Alliadanas Nest: 3 Tage
- Alliadanas Nest zum Lager der Draydal: 4 Tage
- Xar Eunaris zu den Türmen der Einsamkeit: 5 bis 6 Tage

Reiserouten

Insgesamt können Sie so eine Idealstrecke für die Helden­gruppe aufstellen, wie auf der Karte dargestellt. Sie können allerdings jederzeit davon abweichen und schlicht die Entfernungen abschätzen, um den Zeitaufwand der sonstigen Reisen zu bestimmen. Auch von der Verteilung der Zufalls­begegnungen und der Auseinandersetzungen mit Junior-Tribun Aecurian können sie selbstverständlich nach Lust und Laune abweichen. Wenn Sie allerdings nicht Gefahr laufen wollen, die Übersicht leicht zu verlieren, stellt die Idealstrecke eine realistische und ausgewogene Route dar.

Die Besatzung der Drachenschwinge

Eine ausführliche Beschreibung der Mannschaftsmitglieder finden Sie im Anhang des Abenteuers. Der Umgang mit den Meisterpersonen wird einen Hauptteil Ihrer Arbeit als Meister darstellen und mit so vielen Charakteren zu jonglieren kann regelrecht Migräne verursachen. Als kleine Hilfe geben wir Ihnen eine Liste der gängigsten Fallen mit, die bei Meisterpersonen-Begleitern den Weg spicken.

Das Kindermädchen: Die Spieler sollten nicht den Eindruck bekommen, dass die Meisterpersonen ihnen das Händchen halten müssen. Sorgen Sie dafür, dass die Begleiter nicht wie ungefragte Problemlöser oder zusätzliche Schwerter oder Belas auf dem Schlachtplan wirken, die ungleiche Kämpfe ausgleichen sollen. Niemand möchte gerne Heldentaten begehen und dabei immer seine Aufpasser dabei haben, damit ja nichts passiert.

Der Aufmerksamkeitsdieb: Die Helden und damit Ihre Spieler stehen im Mittelpunkt der Ereignisse. Keine Meisterperson hat eine göttliche Vision empfangen, sie haben allesamt eigentlich nicht das Ziel, eine Schwalbe durch ganz Xarxaron zu verfolgen und sie müssen sich nicht in die erste Reihe jedes Kampfes werfen. Lassen Sie bloß keine Meisterperson einen wichtigen Gegner töten, den die Helden auch alleine besiegen können. Am besten greifen die Begleiter vor allem auf Zuruf der Helden ein oder wenn man ihnen vorher Handlungsanweisung gegeben hat. Stellen Sie sich vor, dass alle Anwesenden an Bord vielleicht einzeln sehr fähig sind, aber keine Ahnung von Taktik haben – die geben die Helden vor. Und wenn etwas Heldenhaftes getan werden muss, sollen es die Helden tun und dabei höchstens Unterstützung von den Meisterpersonen erhalten. Geben Sie Ihren Spielern einfach nie das Gefühl, dass Sie ihnen mit Hilfe der Begleiter die Zügel aus der Hand nehmen und das Geschehen in eine bestimmte Richtung zwingen wollen.

Die Vergesslichen: Geschieht zu viel durcheinander, wird schnell mal ein Detail vergessen. Das können Namen sein – ‘Wie hieß deine Mutter eigentlich noch einmal, Shaonorr?’ – oder auch getroffene Absprachen und bereits geführte Gespräche. Als Hilfe können Sie aber die Seiten mit den Meisterpersonen im Anhang dieses Bandes kopieren.

Außerdem können Sie auch wechselnd den Fokus auf bestimmte Meisterpersonen legen und so erst den Hintergrund von Carana und ihr Verhältnis zu den Helden näher beleuchten und bei der nächsten Spielsitzung dann eher auf Bhoschlich eingehen – so ist jeweils immer nur ein Set an Hintergrundinformationen wichtig.

Die Aufdringlichen: Wenn Ihre Spieler eine Abneigung gegen eine oder alle der Meisterpersonen hegen – lassen Sie sie im Zweifelsfall einfach weg. Niemand will gezwungen sein, eine Person zu mögen und ihr Aufmerksamkeit zu widmen. Allerdings lassen Sie sie ruhig ein bisschen die Konsequenzen ihres Handelns spüren, wenn sie ihre kleine Luftschiffbesatzung gänzlich ignorieren oder gar ausgesprochen unfreundlich behandeln. Die ohnehin eigentlich zum Militär gehörenden Charaktere wie Carana und Allidana können so unter Umständen sehr schnell die Seiten wechseln, der eingeschüchterte Bhoschlich ist irgendwann gar nicht mehr aufzufinden und ein beleidigter Leonir ist ein gefährlicher Leonir. Bei den einzelnen Begleiter-Abenteuern geben wir Ihnen auch ein paar Ideen mit, welche Auswirkungen das Weglassen der Kurzquesten haben kann – vom Verlust wichtiger Ressourcen bis hin zum Tod von Besatzungsmitgliedern.

Streben Sie einfach ein realistisches Geschehen an; die Helden müssen sich nicht mit etwas beschäftigen, was sie nicht interessiert, aber so können sie sich auch selbst Nachteile schaffen.



Die Unnützen: Wenn eine Meisterperson nichts zur Erzählung beiträgt, dann kann sie genauso gut auch einfach weggelassen werden. Jeder Begleiter kann nicht nur hilfreiche Unterstützung liefern und den Ansatz zu weiteren Abenteuern, sie können auch in der 'Kurzfassung' des Kapitels etwas zum Geschehen beitragen. Wenn Ihre Spieler gerne lachen, betonen Sie ruhig die Slapstick-Elemente von Bhoschlich oder die unbeholfene Verwirrung des Muskelpakets Shaonorr. Mögen Sie ein eher düsteres Spiel, so kann der Chimärologe Isquention mit seiner fragwürdigen Moral einiges dazu bei-

tragen. Gehören Spieler zu der Sorte, die gerne Romanzen anfängt oder einfach nur ihren Charakter im Bett anderer landen lässt, so ist wiederum Carana der passende Ansprechpartner für beiderlei Geschlecht.

Auf jeden Fall sollte jeder Begleiter in Ihrer Erzählung eine Funktion erfüllen, die über das bloße Da-Sein hinaus geht. Karteileichen, die nur hin und wieder ein Stichwort geben und ansonsten keine Bedeutung haben, sind mehr als nur überflüssig für einen spannenden und unterhaltsamen Spielverlauf.

Luftschiffkampf

Im Laufe des Abenteuers kann es durchaus dazu kommen, dass die Helden an Bord der Drachenschwinge einen Kampf zwischen Luftschiffen absolvieren müssen. Wir wollen Ihnen Regeln dafür nicht in der Ausführlichkeit wie zum Beispiel für den Schiffskampf in **Efferds Wogen** präsentieren, haben aber eine Handvoll Anhaltspunkte zusammengetragen. Wenn Sie und Ihre Spieler daraus gerne eine Art komplexes Minispiel machen wollen, sind Sie allerdings herzlich dazu eingeladen, eigene und aufwändigere Regeln zu erstellen und zu verwenden. Haben Sie anders herum überhaupt nicht vor, Luftkämpfe mit vielen Regeln zu absolvieren und setzen auf szenisches Erzählen und nur wenige Proben – dann halten Sie es ruhig so. Unserer Meinung nach entfaltet ein Gefecht am Himmel seine Wirkung vor allem durch erzählerische Elemente, trotzdem wollen wir Ihnen ein paar Werkzeuge an die Hand geben.

Positionsproben: Zu Beginn wird jeder Kampf zwischen Luftschiffen auf Distanz ausgetragen. Hier ist die Positionierung entscheidend und jeder Steuermann wird versuchen, sich selbst in eine günstige Schussposition zu bringen und gleichzeitig dem Feuer des Gegners auszuweichen. Die Steuerleute legen dafür Proben auf *Fluggeräte Steuern* ab. Für jede Runde des Luftkampfes, die in etwa zwei Minuten in Realzeit entsprechen dürfte, werden so zwei Werte bestimmt. Die Differenz zwischen den TaP* wird anschließend für den Rest der Runde als Bonus bzw. als Malus verwendet – der Sieger der Probe kann die Boni für Geschützangriffe verwenden, der Verlierer erhält den Malus auf seine Attacken. Jedes Schiff hat hierbei einen Steuerwert, der als Bonus oder Malus für die Probe des Steuermannes gerechnet wird.

Trefferzonen: Ein Luftschiff besteht als Ziel zu drei Vierteln aus Takelage und Ballons. Für jeden Treffer mit einem Geschütz treffen sie bei 1 bis 5 auf einem W20 den Rumpf und bei 6 bis 20 Takelage und Ballons.

Rumpfpunkte und Takelagewerte: Jedes Schiff hat einen Rumpf- und einen Takelagewert. Diese geben an, wie viel Schaden jeweils verkraftet werden kann, bevor alles restlos zerstört ist. Allerdings sinkt ein Luftschiff nicht bei zerschossenem Rumpf, sondern logischerweise bei zerstörten Ballons, die zur Takelage gehören.

Schaden an der Besatzung: Bei einem Rumpftreffer mit einem W20 auf 20 minus SP. Bei Misslingen der Probe richten fliegende Holzsplitter oder Teile des Geschosses

2W6 TP bei einem Besatzungsmitglied an, das sie ebenfalls durch Würfelwurf bestimmen können. Rüstung gilt mit ihrem vollen Wert.

Auftriebsverlust: Sinken die Takelagewerte unter $\frac{3}{4}$ des Gesamtwertes, beginnt das Schiff zu sinken, jedoch noch langsam. Durch Ballastabwurf kann dies noch aufgefangen werden. Seine Positionsproben sind allerdings nun um +4 erschwert. Bei $\frac{1}{2}$ der Takelagewerte steigt die Geschwindigkeit des Absinkens, alle Positionsproben sind um +8 erschwert. Ballast abzuwerfen kann das Sinken nur verlangsamen und höchstens knapp über dem Boden ausgleichen. Prallt man ungebremst mit diesem Takelagewert auf dem Boden auf, nimmt jedes Mitglied der Besatzung bei gelungener Körperbeherrschungsprobe 1W6+2 Schaden, bei misslungener Probe 1W6+4. Bei $\frac{1}{4}$ des Takelagewertes ist der Sturz nicht mehr aufzuhalten – retten kann sich hier nur, wer fliegen kann oder einen der letzten Ballons abschneidet und als private Flughilfe nutzt. In den meisten aller Fälle sollte ein solcher Absturz zum Tod führen. Sie können jedoch auch nach Belieben einen hohen Schadenswert verteilen und die Helden schwer verletzt und den Angreifern ausgeliefert überleben lassen.

Verfolgen und Flucht: Ein Schiff kann versuchen, zu fliehen oder sich im Gegenteil an den Gegner anzunähern. In dem Fall werden die Fluggeräte Steuer-Proben nicht verwendet, um einen möglichen Bonus für die Schützen herauszuholen, sondern die TaP* werden aufaddiert. Für eine Flucht müssen davon 35 gesammelt werden, für eine Annäherung 30 – dann gilt man entweder als geflohen oder längsseits liegend. Selbstverständlich kann das andere Schiff jeweils das Gegenmanöver ausführen. Flieht ein Schiff und verfolgt das andere, werden die TaP* des Verfolgers von den gesammelten TaP* des Flichenden abgezogen – bei dem Versuch, einem Entermanöver zu entkommen, gilt dieselbe Regel. Dann allerdings können auch auf dem zweiten Schiff keine Boni mehr an die Schützen gegeben werden.

Entern: Sobald zwei Schiff längsseits liegen, können sie durch Entershaken oder andere Mittel miteinander verbunden werden, worauf der Kampf von Deck zu Deck beginnt. Diesen wiederum können Sie mit den üblichen DSA-Regeln abhandeln – einen Entershaken zu werfen und zu verankern erfordert eine erfolgreiche Probe auf den Wurf mit einer improvisierten Waffe. Um ihn wieder zu kappen, ist eine erfolgreiche Attacke nötig.

Wir hoffen, dass Sie und Ihre Spieler trotz aller möglichen Schwierigkeiten eine Reihe guter Spielabende mit diesem Kapitel verbringen werden. Die Reise beginnt nun also, immer im Gefolge der Siminiaschwalben durch Xarxaron – auf dem Luftweg durch eine abwechslungsreiche Berglandschaft. Allein das kann schon eine Herausforderung an sich sein, denn plötzliche Wetterwechsel, Kälte, fliegende Angreifer und Fehlfunktionen an Bord machen eine Reise am Himmel vielleicht noch gefährlicher als eine am Boden.

Kurioses und Bezauberndes

Um diesen langen Flug über die Kurzabenteuer und die Begegnungen mit Junior-Tribun Accurian hinaus noch auszuschnüffeln, liefern wir Ihnen einige Anregungen für Gefahren und Hindernisse auf dem Weg. Wer seine Reisen also ungern in zwei Sätzen abgehandelt haben will und jeden Tag eine neue Herausforderung braucht, muss darauf nicht verzichten, auch wenn es am Himmel sicherlich keinen üblichen Räuberüberfall oder zerstörte Brücken geben wird. Lassen Sie darüber hinaus Ihre Phantasie spielen, welche anderen Begegnungen und Schwierigkeiten auf die Helden in der Bergwelt der Magokratie zukommen könnten.

Die Windharfe

Bei der Querung einer Bergkette stößt die Drachenschwinge plötzlich auf unerwartete Hindernisse: Zwischen den Bergen hängen kaum sichtbare Gebilde, schimmernden Schleieren gleich, die allerdings undurchdringlich wie Steinwände sind. Begleitet werden sie von einem hellen, klaren Ton, der sie regelrecht vibrieren lässt. Über oder unter diesen Bändern aus flimmerndem Licht und Tönen hindurch zu navigieren ist eine anspruchsvolle Aufgabe, aber ein Umweg würde viel Zeit in Anspruch nehmen.

Grund für die seltsame Erscheinung ist ein fremdartiges und berückend schönes Artefakt, das sich auf einer der nahen Bergspitzen befindet. Gänzlich aus silbrigen Kristallfäden gewebt, hängt dort eine riesige Windharfe, deren teilweise fingerdicken Saiten im Wind die Töne erzeugen, die die Wände in der Luft entstehen lassen. Musikalische Charaktere könnten auf die Idee kommen, ebenfalls mit Tönen zu arbeiten, und tatsächlich kann man mit exakt demselben Ton die jeweilige Wand teilweise auflösen und hindurch fliegen. Der eigentliche Sinn des Artefaktes ist schwer zu bestimmen, vielleicht sollten die Melodien der Harfe eine Festung in der Luft erschaffen oder ein Fangnetz für riesige, fliegende Kreaturen weben – auf jeden Fall ist die verwendete Magie fremdartig und verbindet stellare und elementare Quellen. Nur ein absoluter Fachmann mit Vorkenntnissen könnte erkennen, dass es sich um ein Werk der inzwischen in Barbarei verfallenen Krisra handelt.

Teile der Windharfe wären sicherlich ihr Gewicht in Optrilith wert, das Artefakt stellt sich jedoch als praktisch unzerstörbar heraus. Das einzige, was man mitnehmen kann, ist die vom Wind erzeugte und fast schmerzhaft schöne Melodie, die man in ihrer mehrstimmigen Vollständigkeit nur nahe der Harfe selbst wahrnehmen kann. Wer sich die Mühe macht, Teile der überderischen Musik zu notieren, wird für das Werk sicherlich als überragender Künstler gefeiert.

Eispanzer

Erst regnet es in Strömen, dann fällt plötzlich die Temperatur und das Wasser beginnt zu gefrieren. Mit vereisten Flügeln und Takelage driftet die Drachenschwinge auf eine Steilwand zu und dank überfrorener Deckplanken wird jeder Rettungsversuch zu einer lebensgefährlichen Rutschpartie. Nur wer sich sehr geschickt anstellt oder kreative Lösungen für das Problem findet, kann den Kurs ändern oder das Schiff auftauen, bevor es gegen den Berg driftet und schweren Schaden nimmt.

Magie zur Änderung der Temperatur oder des Windes kann hier helfen oder sehr gekonnte Kletteraktionen, die einen zu den vereisten Umlenkrollen und Gelenken führen, wo man mit Hammer oder Axt gegen den gefrorenen Regen vorgehen kann. Ballons zu kappen, um schnell in eine tiefere und somit wärmere Luftschicht abzusinken, sollte nur wissenschaftlich gebildeten Charakteren in den Sinn kommen.

Flaute

In der Dämmerung nach einer durchflogenen Nacht oder kurz nach Lichten des Bodenankers setzt der Wind aus und die Drachenschwinge hängt regungslos in der Luft. Ungünstigerweise befindet sich ihre Position exakt über dem Lager einer verblüfften Gruppe Banditen, die die Situation schnell ausnutzen. Nach Probeschüssen mit Bögen oder Belas beginnen sie sogar, Hakenseile oder Brandgeschosse einzusetzen. Können die Helden ein Patt erreichen, beginnen sie zum Nachmittag hin sogar mit dem Bau einer primitiven Schleudervorrichtung – offenbar befindet sich unter ihren derzeitigen Geiseln ein gelernter Mechaniker.

Gewaltsames Vorgehen, Wetterbeeinflussung zur Flucht oder auch geschickte Lügen über die eigene Herkunft, Bewaffnung oder bald eintreffende Verstärkung können hier helfen, aus der misslichen Lage zu entkommen.

Wolkenseide

Das Schauspiel beginnt zunächst wunderschön: Hauchdünne schillernde Fäden scheinen rings um die Drachenschwinge in die Höhe zu wachsen und bewegen sich sacht im leichten Wind. Ein seidiges Meer in allen Regenbogenfarben schimmert in der Morgenluft und könnte glatt wie ein Raia-Wunder wirken, wenn nicht kurz darauf die Passagiere der zarten Fäden in Sicht kämen.

Wie viele kleinere Spinnen nutzen auch die Himmelsweiber die Leichtigkeit ihrer Seidenfäden, um sich von ihnen mit dem Wind forttragen zu lassen. Allerdings handelt es sich bei den Himmelsweibern um fast handtellergroße Arachniden mit einem unangenehmen Gift und nicht um winzige Gartenspinnen. Mehrere ganze Nester sind an diesem Tag aus ihren Kokons geschlüpft, haben ihre Mütter verspeist und dann instinktiv ihre leicht magischen Flugfäden gesponnen. Nach einer kurzen Reise finden sich allerdings viele von ihnen auf der Drachenschwinge wieder, wo sie verwirrt umherhuschen, nach einem Versteck suchen und ihre giftigen Beißwerkzeuge in alles rammen, was nach ihnen greift oder schlägt. Ihr schmerzhaftes und leicht lähmendes Gift (Gift der Stufe 4, GE und FF –2 für 1W3 Stunden) ist zwar eher nervtötend als gefährlich, macht aber das Beseitigen der ungewollten Gäste schwierig. Vor allem können sich viele in Ritzen und dunk-

len Ecken verbergen und tauchen erst im Laufe der nächsten Tage wieder auf, so dass die Helden noch lange Freude an ihnen haben können.

Einzigster Bonus der Situation sind die Seidenfäden, die sich am Schiff verfangen haben. Sie kleben nicht, sind extrem reißfest und haben einen bezaubernden Glanz. Tatsächlich ähneln sie dem Material, das die Vinshina als Wolkenseide verkaufen, und sorgfältig eingesammelt und aufgewickelt kann man dafür auch einen guten Preis erzielen.

Kammerjäger

Eine der Nahrungsrationen an Bord enthielt offenbar blinde Passagiere. Als die Anwesenheit der kleinen grauen Mäuse festgestellt wird, scheint es schon dutzende davon zu geben. In ihren Verstecken zwischen den Schiffsplanken, in Seilrollen und in Rationskisten vermehren sich die Nager mit beeindruckender Geschwindigkeit und fressen bald an allem, was nicht aus Metall ist. Nur Gift, Unmengen an Fallen – in die leicht auch jemand anderes tritt – oder der Kauf von abgerichteten Lamucken kann hier helfen. Wer sich allerdings die Tigerfrettchen an Bord holt, bekommt unter Garantie trotz gegenteiliger Beteuerung Männchen und Weibchen gemischt. So schnell wie die Mäuse gefressen sind, fielen dann auch schon dutzende frisch geworfene Lamucken in Kleidertruhen und Stiefelschäften. Zu allem Ärger sind die Tiere auch noch sehr aggressiv gegenüber Magiern und so haben alle Heldenzauberer sowie Isquenion, falls er schon an Bord ist, alle Hände voll mit der Abwehr der neuen Plagegeister zu tun.

Der Schwarm

Was genau an die hundert xarxarischer Taspharil-Elstern gegen die Drachenschwinge aufgebracht hat, ist schwer zu sagen. Die intelligenten und angeblich magieempfindlichen Vögel finden sich in einem dichten Schwarm ein und lassen sich schimpfend auf allen Seilen, Streben und Kurbeln der Takelage nieder. Ihr Dung bedeckt bald das Deck, der Lärm ist unerträglich und ihre scharfen Schnäbel zerpickten Tautropfen und die ledrigen Hüllen der Ballons. Vor allem sind sie jedoch hinter Gegenständen her, die metallisch glänzen. Je höher der Wert des betreffenden Objektes, desto wütender und gieriger gebärden sich die Tiere und versuchen, sich die Beute gegenseitig abzujauchen. Wer Ohringe oder anderen Schmuck trägt, wird unbarmherzig verfolgt und mit Krallen und Schnäbeln traktiert. Sogar Geldbeutel ziehen das Interesse der Elstern auf sich und sie reißen und zerren an Schnüren und Verschlüssen, um an den Inhalt zu gelangen. Je aggressiver man gegen die Vögel vorgeht, desto bösser werden sie. Wie abgesprochen stürzen sie sich gemeinsam auf Angreifer und hacken nach Augen und anderen empfindlichen Stellen, zerstören mutwillig Kleidung und Ausrüstung und reißen büschelweise Haare aus. Erst wenn man sie gleich zu Dutzenden tötet, ziehen sie sich schimpfend zurück. Man



kann sie allerdings auch vom Schiff weg locken, indem man metallene Gegenstände oder am besten Geldstücke über Bord wirft, worauf sie im Sturzflug hinterher eilen. Gelungene Illusionen von silbrigem Glanz locken sie auch davon. Am Ende bleibt vor allem viel zu putzen.

Profanes

Wenn Sie darüber hinaus das Leben und Arbeiten an Bord eines Luftschiffes ausgestalten wollen, können Sie auch auf folgende, profanere Probleme eingehen.

Muskelkraft

All das viele Tauwerk, mit dem Ballons und Segel gesteuert werden, muss auch jemand bewegen. Ein Mechanopath kann zwar große Teile davon von Arcanomechanikern erledigen lassen, aber auch wenn sich zufällig ein solcher unter den Helden findet, braucht es für einige Dinge immer noch willige Hände. Kurbeln müssen gedreht, Seile eingeholt und Tautropfen aufgewickelt werden. Die Arbeit ist anstrengend, hält einen aber auch in Form an Bord eines Schiffes, wo die sonstigen Bewegungsmöglichkeiten ziemlich eingeschränkt sind.

Kletterpartien

Immer wieder verhakt sich etwas oder Tautropfen wickeln sich umeinander, die das beim besten Willen nicht tun sollten. Zuweilen wird das auch für Bhoschlich zu viel, selbst wenn er vier Daumen, einen Greifschwanz und eine Schleuderzunge besitzt. Wenn er ein weiteres Paar Hände braucht, muss auch schon mal ein Held in die Takelage klettern und Umlenkrollen freizerren oder Seile entknoten.

Navigation

Aus der Luft sieht Landschaft vollkommen anders aus. Mit Karten und Sternpeilungen den Weg zu finden ist für Ungeübte gar nicht so einfach und der eigentliche Navigator der Drachenschwinge ist nicht an Bord. Helden mit geeigneten Talenten und Fertigkeiten können hier beweisen, dass Kartenlesen eine hohe Kunst ist und einem immer wieder große Umwege ersparen kann.

Lagerkoller

Mit einer ganzen Reihe Personen auf begrenztem Raum ergeben sich schnell Probleme zwischen gegensätzlichen Charakteren. Ob einem der nach ein paar Tagen strenger Geruch der anderen auf den Geist geht oder das Schnarchen des Nachbarn einen um den Schlaf bringt – diplomatische, humorvolle und unterhaltsame Helden können hier all ihre Begabung und unter Umständen größere Mengen Alkohol einsetzen, um Streit und Schlimmeres zu vermeiden. Wer lacht, sich bei Musik und Schnaps entspannt oder gebannt einer guten Geschichte lauscht, ist meist weniger reizbar und macht die Reise so für alle erträglicher.

Von Siminia gesegnet

Die Nebenqueste 'Von Siminia gesegnet' ermöglicht den Helden, das Luftschiff gründlich zu reparieren und an ein Artefakt zu gelangen, mit dem sie Arsinoa aufspüren können. Wenn Sie eine kurze Fassung der Kampagne bevorzugen, können Sie hier auch den Teil um die Schülerin des Chimärologen einkürzen oder vollständig weglassen. In dieser Version wäre der Phraisopos, an den die Helden sich wenden, schon weit schneller zur Hilfe bereit und würde das benötigte Artefakt ohne weitere Nebenaufträge überreichen.

'Von Siminia gesegnet' als eigenständiges Abenteuer

'Von Siminia gesegnet' eignet sich selbstverständlich auch als kurzes Zwischenabenteuer unabhängig von der Kampagne. In diesem Fall werden die Helden Isquenion do Phraisopos vermutlich nicht eigenmächtig aufsuchen, stattdessen müsste der Chimärologe gezielt nach fähigen Kräften Ausschau halten, die seinen Auftrag ausführen können. Als Bezahlung winkt dann zwar kein Gold, aber unter den zahlreichen ansonsten unbekanntem Züchtungen in Isquenions Garten finden sich auch viele, die über beeindruckende Heilfähigkeiten verfügen oder ein potentes Gift darstellen. Was immer die Helden dahingehend am meisten interessiert: Isquenion wird es anbieten. Entnehmen Sie dazu Pflanzen aus der Liste am Ende dieses Kapitelabschnittes.

Der Angriff durch Aecurian Serr Tharamnos ergibt so, wie er hier vorgestellt wird, im Rahmen eines alleinstehenden Kurzabenteuers natürlich wenig Sinn. Stattdessen könnten aber Truppen das Tal aufsuchen, die wegen Isquenion angerückt sind und ihn wegen fingierter Verbrechen festnehmen wollen oder planen, ihn in Gewahrsam zu nehmen, um seine weitere Zusammenarbeit mit Haus Tharamnos zu sichern.

Der Einstieg

Wenn die Helden Überlegungen anstellen, wie sie die Drachenschwinge reparieren können oder wie sie Arsinoa aufspüren sollen, kann Bhoschlich von der Takelage herabhängend oder außen an der Schiffswand festgeklammert die Gespräche mithören – wenn er nicht ohnehin ins Vertrauen gezogen wird. Der Shingwa wird, je nachdem wie die Helden sich ihm gegenüber verhalten, dann entweder schüchtern oder begeistert berichten, er kenne einen Optimaten, der weiterhelfen könne.

Er weiß, dass der Magier in Frage zum Haus Phraisopos gehört und Isquenion heißt und ihn bis vor kurzem die drei Luftschiff-Prototypen der Flotte regelmäßig aufgesucht haben. Vor ungefähr einem Jahr allerdings endete die Zusammenarbeit und Bhoschlich hat den auf seinem einsamen Anwesen wie ein Einsiedler lebenden Forscher seither nicht mehr gesehen. Allerdings ist es daher auch unwahrscheinlich, dass jemand anderes dort nach den Helden suchen wird.

Bhoschlich kann berichten, dass Isquenion jedoch sowohl in der Lage sein wird, die Drachenschwinge zu reparieren, als

auch über Möglichkeiten verfügt, Wesen zu erkennen, die in irgendeiner Form verwandelt wurden. Denn er selbst arbeitet laut dem Shingwa mit Pflanzen, die er nach Bedarf verändert oder miteinander verschmilzt, um neue Arten zu erzeugen. Um diese von ihren harmlosen Verwandten auf einen Blick unterscheiden zu können, hat er sich von einem Mitglied des Hauses Quoran eine Brille anfertigen lassen, die ihm offenbar den Unterschied anzeigt.

Die Helden können Isquenion nach Belieben im Verlauf des vierten Kapitels aufsuchen, allerdings bietet sich ein Besuch am Anfang an, da die Funktionstüchtigkeit des Luftschiffes von seiner Hilfe abhängt. Zwar kann die Drachenschwinge auch ohne ausführliche Reparaturen noch weiterfliegen und gesteuert werden, aber gerade in Verfolgungssituationen machen sich die Schäden doch deutlich bemerkbar und das Entkommen deutlich schwerer. Gehen Sie bis zur Reparatur von Aufschlägen auf alle *Fluggeräte Steuern*-Proben von +6 aus, zuzüglich zu Mali für Manöver oder Witterungsbedingungen.

Platzieren Sie Isquenions Tal nach Belieben in Xarxaron, so dass es, sobald die Helden sich zu einem Besuch dort entscheiden, keine weite Reise mehr darstellt. Auf der Übersichtskarte des Kapitels haben wir eine Position vorgeschlagen, Sie müssen sich jedoch keineswegs daran halten.

Hintergrund

Isquenion do Phraisopos hat über Jahre hinweg exklusiv für die Magokratie Xarxaron gearbeitet und die Auftriebsballons für die Luftschiffprototypen hergestellt. Er ist ein hervorragender Chimärologe, der allerdings vor allem mit der Domäne Humus arbeitet und im Grunde nur pflanzliche Chimären erzeugt. Jedoch kann man seine so entstandenen Züchtungen für die ungewöhnlichsten Zwecke einsetzen, von Sicherheitsaufgaben über exotische Baustoffquellen bis hin zu Waffen.

Dass der Eigenbrötler sich hartnäckig geweigert hat, sich an Familienprojekten zu beteiligen oder sein Wissen auch anderen Forschern der Phraisopos zugänglich zu machen, hat jedoch zu schweren Spannungen zwischen ihm und dem Rest seines Hauses gesorgt. Die einzige andere Phraisopos, mit der er zusammen gearbeitet hat, war seine Schülerin Siminadora. Wie es unter Optimaten häufig vorkommt betrachtet er sie mehr als Tochter als er dies bei eigenen Kindern (die er ohnehin nicht hat) tun würde, und hat eine enge Bindung zu ihr aufgebaut. Siminadoras Freundschaft mit Bhoschlich, die sie bei den regelmäßigen Besuchen der Drachenschwinge aufgebaut hat, ist auch der Grund, warum Isquenion den Shingwa gerne empfängt.

Isquenions strikt väterliche Zuneigung zu Siminadora machte sie zum perfekten Druckmittel für die Politiker unter den Phraisopos. Cammerherrin Epacorea ma Phraisopos hat vor anderthalb Jahren verfügt, dass Siminadora zu einem anderen Lehrmeister wechseln müsse, bis Isquenion seine sture Weigerung zur Zusammenarbeite aufgab oder sie ihre Aus-

bildung abgeschlossen habe. Da ihr neuer Lehrer, Xelemachus do Phraisopos, allerdings eher versucht ihre eigenen Fähigkeiten auszukundschaften anstatt ihr Neues beizubringen, liegt ihre Freisprechung als Mitglied des Hauses noch in weiter Zukunft.

Vor einem Jahr gab Isquention immerhin die Zusammenarbeit mit der Magokratie und Haus Tharamnos auf – in der Hoffnung, wenigstens Besuchsrechte für Siminadora zu erhalten, aber Epacorea hält weiterhin an ihren Forderungen fest. Derzeit haben sich beide in ihre Standpunkte verbissen – Isquention, der seine Forschungen auf keinen Fall teilen will



und Epacorea, die über sein Wissen verfügen möchte – und es sieht aus, als würde diese Situation noch lange andauern. Um Isquention dazu zu bewegen, den Helden mehr als nur in den grundlegendsten Dingen zu helfen, müssen die Helden dieses Patt ausschalten. Dazu können sie zum Beispiel einen Weg finden, über den Isquention und Siminadora Kontakt halten können. Sollten Ihre Spieler einen solchen Ansatz verfolgen wollen, bitten wir Sie, diesen auf Basis der folgenden Informationen selbst zu entwickeln.

Weit mehr Dankbarkeit zeigt Isquention allerdings, wenn die Helden Xelemachus dazu bringen, Siminadora freizusprechen, oder sogar Epacorea überzeugen, dass ein freundlicherer Kurs ihr auf Dauer vielleicht mehr Nutzen bringen könnte. Wie sie dies erreichen können, ist Hauptteil dieses Abschnittes.

Das einsame Tal

Das Anwesen des Optimaten liegt für Besuch ohne Flügel oder andere Flugmöglichkeiten nahezu unzugänglich in einem Hochtal. Auch wenn die Berge ringsum karg erscheinen und ihre Spitzen sogar mit Schnee und Eis bedeckt sind, wirkt das Tal wie ein dichter Dschungel und üppig mit Blüten besetzte Baumkronen bilden ein durchgehendes Blätterdach, in dem kleine Vögel umher schwirren. Es scheint insgesamt wärmer zu sein als in der Umgebung und die gesamte Pflanzenwelt wirkt fehl am Platz, als stamme sie eher aus dem Pardirdschungel oder vom Shindrabar-Archipel. Am auffälligsten ist ein baumartiges Gewächs, dessen Blätter bis zu einem Rechtschritt Fläche erreichen und das gigantische Blüten sowie Früchte in unterschiedlichen Entwicklungsstadien trägt. Die größten dieser Früchte erinnern in Ausmaß und Aussehen frappierend an die Ballons der Drachenschwinge.

Am oberen Ende des Tals, wo ein schmaler Fluss einen Wasserfall hinab stürzt, befindet sich die einzige nicht von Bäumen eingenommene Fläche. Inmitten eines penibel sauber angelegten Gartens steht ein kleines Haus, an das jedoch ein beeindruckendes Gebäude nur aus Metallstreben und Kristall-

fenstern anschließt, unter dem noch mehr Grün in verschiedenen großen Tontöpfen sprießt. An der schroffen Felswand oberhalb des Tales ist eine Treppe und ein Gerüst zum Festmachen von Luftschiffen aus lebendem Holz gewachsen.

Zunächst wirkt das gesamte Anwesen unbewohnt, nur der gut gepflegte Zustand von Haus und Garten zeigt an, dass sich jemand regelmäßig um die Anlage kümmert. Die Helden können die lebenden Stufen hinunter steigen und unbehelligt den Garten betreten. Im Garten selbst allerdings werden allerlei andere Wesen auf die Helden aufmerksam, nur handelt es sich dabei um die Pflanzen. Bedienen Sie sich hier bei den beschriebenen Chimären im Kasten auf S. 81 oder erfinden Sie frei neue und beschreiben Sie, wie die exotischen Gewächse aggressiv oder verschreckt reagieren oder anderweitig ihre bizarren Veränderungen zeigen.

Erst wenn die Helden den Rasen vor dem Haus erreichen, zeigt sich Isquention selbst, indem er aus dem Seiteneingang des Glashauses tritt und mit knapper Geste einen fast faustgroßen Samen vor die Füße seiner ungebetenen Gäste wirft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der große Samen kommt auf dem Rasen zu ruhen und euer Blick wandert zu dem dünnen, grauhaarigen Mann mit Triadem, der aus dem Bau aus Kristallglas gekommen ist. In einer befehlenden Geste streckt er die Hand aus, aber es folgt kein Angriffszauber, kein beeindruckender Effekt. Dann jedoch gibt der Samen ein leises Knacken von sich und bleiche Wurzeln schieben sich nach unten in den Boden, während nach oben ein Spross seine Blätter entfaltet. Die Geschwindigkeit des Wachstums nimmt zu und innerhalb von wenigen Atemzügen ist aus dem zarten Trieb ein junger Baum geworden, an dem die ersten Blütenknospen schwellen. Dann endet der unnatürliche Wachstumsschub. "Der Blütenstaub des Jadebaums ist für nahezu alle Lebewesen tödlich, die keine Insekten sind", erklärt der Optimat in einem trockenen und gelassenen Tonfall. "Außer für mich, aber ich bezweifle, dass ihr dieselben Vorkehrungen getroffen habt. Nennt also bitte höflich den Grund für euren Besuch oder das Pflänzchen öffnet seine Blüten."

Bei dem Baum, den Isquention so dramatisch auf seinem Rasen hat erscheinen lassen, handelt es sich tatsächlich um einen Jadebaum aus dem südlichen Shindrabar, allerdings ist er keineswegs giftig. Es handelt sich dabei nur um eine leere Drohung und sollten die Helden spontan den ergrauten Optimaten angreifen, wird er sich mit anderen Mitteln zur Wehr setzen. Die ausführlichen Werte für Isquention finden Sie im Anhang 'Meisterpersonen'. Die Helden können ihn aber sehr schnell überzeugen, sie freundlicher zu empfangen, und spätestens wenn der erschrockene Bhoschlich wieder eine andere Farbe als die des Hintergrunds annimmt, wird Isquention ihn erkennen und ihn begrüßen. Sollte ein Held über ausreichend Pflanzenkunde verfügen, um den Jadebaum zu erkennen (TaP* *Pflanzenkunde* 6+), wird sich der leidenschaftliche Botaniker beeindruckt zeigen und denjenigen sofort einladen, andere seltene Spezies in seiner Sammlung zu begutachten.

Sobald die Helden den Grund ihrer Anwesenheit erklärt haben, zuckt Isquenion mit den Schultern und bittet sie in sein Glashaus. Gleichzeitig platzen die Blüten des Baumes und verteilen goldgelben Pollen. Falls die Helden noch nicht wissen, dass der Baum harmlos ist, wird Isquenion kurz erklären, tatsächlich handle es sich um die Quelle eines seltenen Gewürzes und er habe sie nur einschüchtern wollen.

Wer im Glashaus lebt...

Im Glashaus herrscht eine feucht-warme Atmosphäre und die unterschiedlichsten Pflanzen stehen hier dicht an dicht in großen, mit Erde gefüllten Trögen. Offenbar war Isquenion bei der Ankunft der Helden damit beschäftigt, Setzlinge umzupflanzen und widmet sich nun wieder dieser Tätigkeit. Auf einem kleinen Tisch steht eine Schale mit Früchten und er lädt die Helden ein, sich zu bedienen.

Unter den Glasdächern gibt es noch sehr viel mehr pflanzliche und andere Kuriositäten zu entdecken als in Isquenions Wald und Garten. Hier finden sich unter anderem der Schwiegermutterstrauch, Purpurbohne, Geisterlobelie, Fauchkaktus und bei den Setzlingen handelt es sich um Madablatt (siehe Anhang dieser Subqueste auf S. 81).

Der Optimat scheint trotz seines Standes keinen Wert auf Höflichkeiten und Ehrenbekundungen zu legen und wird seinerseits einen anderen Optimaten auch eher barsch behandeln. Er konzentriert sich auf seine Arbeit und allein auf Bhoschlich oder Charaktere mit hoher Pflanzenkunde, die ihr Wissen beweisen können, reagiert er positiv.

Allerdings gibt er den Helden die Chance, genauer zu erklären, was sie zu ihm führt und was sie von ihm erwarten. Sollten sie ihm tatsächlich von ihrer Vision berichten, wird er nur eine Augenbraue hochziehen und das Ganze nicht weiter kommentieren. Dass sie vermutlich zum Zeitpunkt ihres Besuches von der Magokratie verfolgt werden, interessiert ihn jedoch genauso wenig. Er erklärt sich zu einer Reparatur bereit, in erster Linie weil er weiß, dass das Schiff für Bhoschlich die einzige Heimat darstellt und er dem Shingwa einen Gefallen tun will.

Sobald die Helden jedoch die Frage nach dem von Bhoschlich erwähnten Artefakt stellen, wird Isquenion seine Arbeit beenden und ihnen seine volle Aufmerksamkeit widmen. Die wichtigste Frage für ihn ist jetzt, was die Helden als Gegenleistung für ihn tun können. Göttliche Aufträge, drohende Weltuntergänge und Draydalân sind keine Argumente, die den zynischen Einzelgänger zu irgendetwas bewegen können. Ebenso wenig braucht er Geld oder irgendwelche anderen materiellen Güter.

Spätestens jetzt sollte Bhoschlich ins Gespräch platzen, nachdem er eine ganze Weile im Hintergrund süße Früchte verspeist hat und nach Siminadora fragen. Das wiederum sorgt dafür, dass Isquenions Miene sich verfinstert. Ohne auf die Frage einzugehen erklärt er, sich um die Ersatzballons kümmern zu wollen und verlässt das Glashaus.

Reparaturen

Der Rest des Tages ist der Arbeit an den Bäumen mit den ballonartigen Früchten gewidmet und Isquenion lässt sich auf keine weiteren Gespräche ein, die sich nicht um Pflanzen und Chimärologie drehen. Mit der Hilfe der Besatzung können mehrere der großen Samenkapseln geerntet und neu am Schiff vertäut werden, was der Drachenschwinge neuen Auftrieb gibt. Hierbei können die Helden den Umgang mit den Kapseln lernen und dass sie nur feuersicher sind, wenn sie mit einer speziellen Schutzpaste eingestrichen werden. Im natürlichen Zustand hingegen sind sie nur zu leicht entflammbar und obendrein explosiv, sobald sie sich weit genug erhitzt haben. Abgesehen von Anweisungen und diesen Erklärungen gibt sich Isquenion jedoch ausgesprochen wortkarg.

Die Helden können allerdings von Bhoschlich erfahren, dass früher noch eine Schülerin Isquenions im Tal lebte, mit der er sich angefreundet hat. Warum Siminadora nicht mehr anwesend ist, kann sich der Shingwa allerdings auch nicht erklären.

Erst am Abend bietet Isquenion ein ausführlicheres Gespräch an und lädt die Helden in sein Haus ein. In knappen Worten erzählt er, während er großzügig Wein ausschenkt, vom Streit mit seinem Haus und der Versetzung seiner Schülerin. Die Situation belastet ihn eindeutig und macht ihn vor allem wütend. Schließlich erklärt er, dass er das gesuchte Artefakt verleihen oder gar verschenken würde, wenn man ihm bei diesem Problem helfe. Sich das Artefakt mit Gewalt anzueignen sei obendrein sinnlos – ohne ihn könnten die Helden es weder finden noch bedienen.

Egal ob die Helden zustimmen oder nicht, Isquenion bietet ihnen schließlich eine Übernachtung im Haus an, da viele der Pflanzen in seinem Garten nachts besonders gefährlich seien. Sollten Ihre Spieler dennoch lieber an Bord der Drachenschwinge übernachten wollen, schildern Sie ihnen wie silberne Pollenwolken um sie aufsteigen, wenn sie durch den Garten gehen. Im Dunkeln hören sie knarrende und raschelnde Geräusche und ein Held kann auch von feinen Dornen getroffen werden, die ein aggressives Staudengewächs in seine Richtung schleudert – zum Glück hat jedoch nichts davon tatsächlich eine Auswirkung, die über einen leichten Ausschlag hinausgeht.

Sollten die Helden bei Isquenion im Haus übernachten wollen, müssen die Männer in der Küche und einer kleinen Bibliothek – ausgestattet in erster Linie mit pflanzenkundlichen Büchern, die Bücher zu magischen Themen befinden sich in Isquenions privater Kammer – auf behelfsmäßigen Lagern übernachten, während die Frauen in einem kleinen Dachzimmer einquartiert werden. Dieses zeigt eindeutig, dass vermutlich eine junge Frau darin gelebt hat, denn in der Ecke steht eine Ankleidekommode mit Spiegel, die Tapeten sind mit dezenten Blumenmustern verziert und auf dem leeren Kleiderschrank sammelt ein leichter Strohhut mit Schmuck aus Trockenblumen Staub. Alles wirkt geschmackvoll, aber eindeutig feminin – offenbar hat der Optimat am Zimmer seiner Schülerin nicht das Geringste verändert, seitdem sie ausziehen musste.



Der nächtliche Angriff

Aecurian Serr Tharamnos hat mittlerweile von Isphirmene den Befehl erhalten, nach den Helden Ausschau zu halten – wenn auch in der Erwartung, dass die Ergebnisse auf sich werden warten lassen. Denn der Junior-Tribun muss zunächst noch seine Truppen zurückrufen, die größtenteils nach der Heerschau in Xarxaras wieder zu anderen Stationierungen aufgebrochen waren.

Aecurian zeigt sich allerdings als weit fähiger, als Isphirmene ihn eingeschätzt hat. Er hegt den Verdacht, dass die Drachenschwinge für Reparaturen Isquenion aufgesucht haben könnte, da er die Luftschiffflotte und ihre Besatzung sehr gut kennt und um Bhoschlich und die Arbeit des Phraisospos weiß. Der Tribun hat zwar nicht die Zeit, viele Truppen zu sammeln, entschließt sich jedoch zu schnellem Handeln. Mit einer kleinen Truppe und dem ihm zugeteilten Luftschiff 'Himmelslicht' sucht er das Hochtal auf und entdeckt die Drachenschwinge, worauf er die wenigen Myrmidonen unter seinem Kommando auf das Schiff und das Haus aufteilt.

Durch entschlossenes Auftreten und einen Bluff hofft er, die Helden zur Aufgabe überreden zu können, ohne dass es zum Kampf kommt. Der Sinn im Rahmen des Abenteurers ist, dass die Helden mit Hilfe Isquenions entkommen können, gleichzeitig aber von ihrem Verfolger den Eindruck eines überlegt handelnden und wenig fanatischen Mannes bekommen, der seine eigenen Truppen und auch den Gegner zu schonen versucht, wenn es möglich ist. Angesichts der Tatsache, dass selten etwas so läuft wie geplant, ermutigen wir Sie durchaus zur Improvisation, geben aber auch ein paar Tipps an die Hand, wie man in die gewünschte Richtung steuern kann.

Auftakt

Mitten in der Nacht startet Aecurian seinen Angriff oder besser seinen Bluff. Sollten die Helden Wachen aufgestellt haben, können sie durch Bewegung im Dunkel und die Reaktion der Pflanzen im Garten vorgewarnt werden, allerdings gehen die disziplinierten Truppen schnell und entschlossen vor und haben sowohl das Gelände vor dem Haus als auch die Treppe zum Luftschiff schnell gesichert – wenn auch nur durch sehr wenige Leute. Durch ein schrilles Signal von seinem eigenen Schiff kündigt der Tribun schließlich den Angriff an, um die volle Aufmerksamkeit für seinen folgenden Auftritt zu haben.

Daraufhin wird Aecurian sich und seine Schwester von einem magischen Licht erhellen lassen und das Wort an die Helden und Isquenion richten, sollten Ihre Spieler sich für eine Nacht im Haus des Optimaten entschieden haben. Schlafen die Charaktere der Spieler an Bord der Drachenschwinge, spielt sich dieselbe Szene auf der Treppe zum Luftschiff ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erglüht ein kaltes, magisches Licht in der Nacht. In seinem blassen Schein stehen eine Frau in Robe und Maske einer Magokratin und ein Mann im leichten Panzer der xarxarischen Aerialtruppen.

“Ich bin Aecurian Serr Tharamnos, Junior-Tribun der Luftflotte Xarxarons und habe direkten Befehl der Magokratin, euch gefangen zu setzen”, ruft der Offizier und sucht mit zusammengekniffenen Augen in der Dunkelheit nach Anzeichen für Bewegung. “Legt ihr die Waffen nieder, muss kein Blut fließen und ich garantiere eine nachsichtige Behandlung. Entscheidet ihr euch jedoch zum Kampf, werden meine Truppen sowohl das Tal als auch das Schiff in Brand setzen und euch im Notfall auch tot an die Hohe Magokratin überstellen. Es ist eure Entscheidung. Ich erwarte die Antwort innerhalb der nächsten Viertelstunde. Wird diese Zeit überschritten oder entschließt ihr euch zu Flucht oder Kampf, kommt es zum sofortigen Angriff.”

Der Tribun schließt seine Rede mit einem entschlossenen Nicken ab, dann erscheinen aus dem Dunkel auf sein Winken hin zwei Myrmidonen in leichter Rüstung und stellen für ihn und die Optimatin leichte Falstühle ab. Vollkommen entspannt lassen sich beide nieder und scheinen sorglos eure Antwort abzuwarten.

Tatsächlich hat Aecurian gar nicht so viel mehr Truppen zu Verfügung als die zwei, die die Stühle gebracht haben. Insgesamt nur ein Dutzend Myrmidonen seines kleinen Kommandoschiffs sind am Haus und an der Drachenschwinge verteilt. Die ganze Rede und Vorstellung ist nur ein Schauspiel, um den Eindruck zu erwecken, dass er sich um einen Sieg keine Sorgen macht und die Gefahr durch die Helden nicht fürchtet. Im Grunde ist sein einziger Schutz, während er scheinbar gelassen auf die Antwort wartet, nur die Magie seiner Schwester Kyrabele neben ihm. Sollten sich die Helden zu einem Angriff auf den Junior-Tribun entscheiden, wird sie ihn gegen Waffen und Magie verteidigen, um einen Rückzug zu ermöglichen.

Falls die Helden sich an Bord der Drachenschwinge befinden, können sie bei Alliadana oder Carana Informationen über Aecurian einholen. Beide wissen, dass er im Grunde der wichtigste und fähigste Mann der Luftflotte Xarxarons ist. Seine Truppen schätzen ihn als fähigen Taktiker und entschlossenen, aber gerechten Kommandanten. Angeblich ist er ein entfernter Verwandter der Hohen Magokratin und wird im Feld immer von einer Optimatin des Hauses Tharamnos begleitet, was selbst für wichtige Offiziere eher unüblich ist. Die Helden haben also die Wahl, ob sie Aecurian und seine angeblich vorhandenen Truppen angreifen wollen, die Flucht versuchen oder sich ergeben. In den ersten beiden Fällen wird es zum Kampf mit den Myrmidonen kommen – die Werte finden Sie weiter unten. Bevor sie sich ergeben können, allerdings, werden Isquenions Maßnahmen die Dinge ins Rollen bringen.

Haben die Helden im Haus des Optimaten übernachtet, so befindet er sich ohnehin bei ihnen und schlägt direkt vor, dass er für Ablenkung sorgen kann, während sie zum Schiff zurückkehren. Wenn die Helden sich an Bord der Drachenschwinge befinden, wird Isquenions Eingreifen sie ebenso überraschen wie Aecurian. Isquenion beschließt nämlich – wütend über das Eindringen in sein Tal – notfalls auch seine Schöpfungen zu opfern und regelrecht die Brücken hinter

sich abzureißen. Mit einem einfachen Zauber setzt er die Ballonbäume in Brand und das in den Samenkapseln enthaltene Gas der reiferen Früchte explodiert donnernd und schleudert brennende Reste über das halbe Tal.

Auch Aecurian verlässt bei dem plötzlichen Lärm und den herab prasselnden Funken die vorgespielte Ruhe und er verschwindet mit seiner Schwester zunächst zurück in die Dunkelheit, um seine wenigen Truppen zu versammeln.

Und wieder: Flucht!

Das ist die Gelegenheit für die Helden, aus der ganzen Situation zu entkommen. Befinden sie sich an Bord der Drachenschwinge, müssen sie jetzt nur noch zwei dort stationierte Belaschützen ausschalten. Diese eröffnen das Feuer, sobald auf dem Schiff Aktivität aufkommt, und verraten damit ihre Position am Fuß der Treppe.

Myrmidonen

Leichte Bela:

INI 11+1W6 **AT** 14 **TP** 2W6+2

auf Bela aufgepflanzte Machira:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** NS

LE 32 **AU** 30 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 8

Bei zwei Wunden oder wenn ihre LeP unter die Hälfte sinken, werden die Myrmidonen den Rückzug antreten. Wenn die Helden sie somit besiegt haben, erscheint Isquenion mit einem schweren Bündel auf dem Rücken und kommt mit an Bord, das gesuchte Artefakt hat er angeblich dabei und er will sich der Gruppe anschließen. Sollten die Helden einfach trotz des Beschusses starten und Isquenion zurücklassen wollen, entledigt er sich selbst durch Zauberei der beiden Myrmidonen und stößt gerade noch rechtzeitig zu den Flüchtenden. Falls die Helden im Haus des Optimaten genächtigt haben, haben sie ohnehin seine Vorbereitungen zur Flucht miterlebt – er packt rasch einige Gegenstände und schleudert dann einen gezielten Feuerstrahl auf den nächsten der Ballonbäume. Auf der gemeinsamen Flucht zur Drachenschwinge begegnen den Helden außer den Schützen am Schiff drei weitere Myrmidonen am Gartenausgang, der Rest sammelt sich gerade nahe Aecurians Schiff und versucht, die Lage nach den plötzlichen Explosionen neu einzuschätzen. Dank der Verwirrung und der Dunkelheit ist es aber auch möglich, die Myrmidonen zu umgehen oder Isquenion mit einem diesmal tatsächlich giftigen Gewächs nachhelfen zu lassen. Lassen Sie den Spielern alle Möglichkeiten offen, zurück zur Drachenschwinge zu gelangen, und belohnen Sie hier Kreativität – ein Kampf muss nicht einmal unbedingt nötig sein. Am besten vermitteln Sie jedoch, egal wie die Flucht verläuft, dass der Junior-Tribun seine Überlegenheit nur vorgetäuscht hat und tatsächlich nur mit sehr wenigen Truppen vor Ort ist. Sollten Ihre Spieler daraufhin spontan beschließen, wiederum selbst anzugreifen, trennen Sie sie durch den um sich greifenden Brand von Aecurian oder weisen Sie vorsichtig darauf hin, dass auch wenige Truppen immer noch eine Reihe gut ausgebildeter Gegner darstellen und die Myrmidonen darüber hinaus von einer Optimatin unterstützt werden. Außerdem weigern sich auf jeden Fall Carana und Alliadana, den Tribun anzugreifen und im Notfall entwickelt auch Shaonorr eine spontane Angst vor Feuer.

Auf jeden Fall kann die Drachenschwinge sich schlussendlich wieder auf die Reise machen und hat mit Isquenion ein neues Besatzungsmitglied an Bord.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter euch stehen die hohen Ballonbäume in Flammen und düster blickt Isquenion zur Rauchsäule, die mit dem Nachthimmel verschmilzt. "Immerhin ist Asche ein guter Dünger", sagt er schließlich und wendet sich ab. Brennend steigen einzelne der riesigen Samenkapseln den Sternen entgegen, bevor sie weit über euch donnernd in Funkenregen zerplatzen. Kühler Wind trägt die Drachenschwinge nordwärts, um das Bergmassiv herum und das seltsam unirdische Schauspiel bleibt hinter euch zurück. Als letztes, bevor die Nacht das Tal und die Flammen verschluckt, seht ihr durch Rauch und Flammen noch eine einzelne Gestalt am Bug des anderen Luftschiffes. Behindert durch die brennenden Bäume kann euch das Schiff nicht verfolgen, aber der Tribun blickt euch nach, bis auch er die schimmernden Glyphen auf den Segeln der Drachenschwinge aus den Augen verloren haben muss. Erneut seid ihr auf der Flucht.

Die Weiterreise

Wohin es nun geht, bleibt Entscheidung der Spieler. Sie könnten zum Beispiel auf der Suche nach einer Zuflucht zunächst auf Alliadanas Vorschlag eingehen, ihr Nest aufzusuchen. Genauso gut könnten sie aber auch zunächst Isquenions Handel erfüllen und Kontakt zu seiner Schülerin Siminadora herstellen, um von ihm das Hellsichtartefakt zu erhalten. Andere Pläne könnten sie zum Auffüllen von Vorräten in kleinere Siedlungen führen, wo sie dann die Truppen Aecurians erneut aufspüren können.

Im Rahmen dieses Kapitels allerdings schildern wir den weiteren Verlauf der Geschichte um Isquenion und seine Schülerin, aber fühlen Sie sich frei, zunächst auch zu anderen Abschnitten des Abenteuers zu springen und diesen Faden erst später wieder aufzunehmen.

Ceraparas

Siminadoras neuer Ausbildungsort befindet sich nahe der kleinen Stadt Ceraparas im Nordosten Xarxarons. Ihr Lehrer, Xelemachus, beaufsichtigt den an einen Landsitz des Hauses Phraisopos angeschlossenen sogenannten Chimärgarten. Im Gegensatz zu Isquenion, dessen Pflanzenchimären in einem tatsächlichen Garten lebten, handelt es sich hier um eine Mischung aus Park und Gefängnis. Ausgewählte Gäste und Mitglieder des Hauses können durch sichere Gitterstäbe hindurch die Schöpfungen der Phraisopos beobachten, die hier gehegt und auf Fruchtbarkeit untersucht werden. Neben bizarren Einzelwesen gibt es hier Gehege mit ganz neuen Rassen, die die Eigenschaften unterschiedlichster Tiere in sich vereinen.

Die Tatsache, dass im Garten auch ein manifestierter Dämon gehalten wird, halten die Phraisopos striktestens vor der Be-

völkerung des Ortes geheim. Seit ein paar Oktalen kümmert sich die in Ceraparas ansässige Cella des Hauses um einen Ugrabaan, einen auf beeindruckende Ausmaße angeschwollenen Dämon der Domäne Khalyanar, der mit jedem verspeisten Lebewesen weiter wächst. Seine eigentlich interessante Eigenschaft ist jedoch, dass er verschluckte Wesen auch zu bizarren Chimären verschmolzen wieder ausspucken kann. Von der Untersuchung dieser Chimären erhoffen sich die Phraisopos Erkenntnisse über die Domäne Khalyanar und die Chimärologie im Allgemeinen, der Ugrabaan ist jedoch mittlerweile so groß, dass sie ihn kaum unter Kontrolle halten können.

Die Stadt Ceraparas selber ist nichts Besonderes und liegt an einem Zufluss des Grünen Orismani, dem Fluss Aceta, über den sie auch am leichtesten erreichbar ist. Aufgrund eines lokalen Feiertages, für den zahlreiche Einwohner umliegender kleinerer Orte nach Ceraparas kommen, sind bei der Ankunft der Helden nur noch Zimmer in einem kleineren Gästehaus unweit des Flusshafens frei. Immerhin kann man von dort aus den Tempel der Zatura sehen, dessen elegante kleine Kuppel das Zentrum des Festes darstellt.

Die Weidenweihe

Im Rahmen des Feiertages, der sogenannten Weidenweihe, bringen die Menschen Stecklinge aller Art zum Tempel, wo sie im Rahmen eines Opferfestes gesegnet werden und anschließend ausgepflanzt dem Besitzer Glück bringen sollen. Zweige der uralten Weide, die auf dem Gelände des Tempels wächst, sind als Glücksbringer besonders beliebt und werden nur gegen großzügige Spenden herausgegeben. Zum Abschluss der Feierlichkeiten wird schließlich der Tempelvorhof neu geweiht und Fleisch der Opfertiere unter den Anwesenden verteilt.

Etwas außerhalb der Stadt liegt das Anwesen des Hauses Phraisopos mit dem Chimärgarten, das das eigentliche Ziel der Helden darstellt. Der weitläufige Hauptbau beherbergt echte Gärten, Labore und Wohnbereiche und geht nach Osten hin in den Chimärgarten über. Dieser erstreckt sich über einen ganzen Hügel und umfasst neben zahlreichen Käfigen und Gruben auch mehrere große Wasserbecken und einige Gebäude, in denen spezielle Wesenheiten vor neugierigen Blicken und ungünstigem Wetter geschützt werden. Eine dieser speziellen Wesenheiten ist der Ugrabaan, der hier gehalten wird und nur noch im größten der Gebäude Platz findet.

Über die gesamte Anlage kursieren allerlei Gerüchte in Ceraparas, die die Helden im Schankraum des Gästehauses oder auf den Straßen aufschnappen können. Dabei können sie obendrein auch die ersten Versionen ihrer eigenen Geschichte und des Angriffs auf Arsinoa zu hören bekommen – oder andere, je nachdem zu welchem Zeitpunkt sie Ceraparas aufgesucht haben. Greifen Sie für diese Gerüchte auf die Tipps auf S. 118 (die Liste am Ende dieses Kapitels und am Ende des Abschnittes 'Der Jäger') zurück.

Gerüchte

- Die Phraisopos lassen ihre Wächter nachts Katzen, Hunde, Lamucken und kleine Kinder stehlen, die niemand vermisst. Daraus stellen sie neue Wesen her, die sie im ganzen

Imperium verkaufen. (Teils wahr, teils erfunden. Tatsächlich verschwinden viele streunende Tiere, aber Kinder wurden keine entführt. Grund ist auch eher der Ugrabaan, der gefüttert wird, als die gezielte Herstellung von Chimären zum Export.)

- Die Phraisopos heilen durchaus auch einfache Menschen, verlangen dann aber Blut als Bezahlung oder die behandelte Wunde schließt sich zwar, es wachsen aber später Schuppen darüber. (Unwahr. Die Phraisopos behandeln im Grunde nur den, der zahlen kann, oder der eine wirklich interessante Krankheit aufweist.)

- Die Phraisopos haben in ihrem Chimärgarten ein riesiges Monster gezüchtet, das nachts heult und schreit und das sie mit Sklaven füttern. (Größtenteils wahr – der Ugrabaan hat allerdings bisher nur einmal einen Sklaven verschlungen und das ohne Absicht der anwesenden Optimaten.)

- Dass die Phraisopos zur Weidenweihe die Tore ihres Chimärgartens öffnen ist nur eine Falle, um ahnungslose Reisende hineinzulocken, die man anschließend nie wieder zu sehen bekommt. (Falsch. Der freie Zugang zum Garten beruht auf einem alten Vertrag mit dem Zatura-Tempel in Ceraparas und bisher konnte auch jeder wieder ungehindert gehen.)

Nach der Ankunft

Isquenion selbst ist es striktestens untersagt, das Gelände des Anwesens zu betreten, und so verschanzt er sich im Gästehaus und überlässt jede Kontaktaufnahme den Helden. Er gibt ihnen einen versiegelten Brief mit, den sie wenn möglich Siminadora überreichen sollen. Öffnen allzu neugierige Helden das Schreiben, finden sie etwas unbeholfene Zeilen vor, in denen Isquenion sich entschuldigt, keine Lösung für den Streit mit der Familie gefunden zu haben. Zuletzt bittet er darum, ihm irgendwie wenigstens ein paar Zeilen zukommen zu lassen. Verlangen Sie Proben auf *Fingerfertigkeit*, um anschließend das Siegel wieder unversehrt erscheinen zu lassen.

Die beste Gelegenheit, das Phraisopos-Anwesen zu betreten, ist das Öffnen des Chimärgartens während der drei Tage dauernden Weidenweihe. Aufgrund eines alten Vertrags zwischen dem Haus Phraisopos und dem Tempel der Zatura dürfen alle Interessierten in Begleitung eines Führers während der Festtage den Garten betreten und die Chimären bestaunen. Ursprünglich als abschreckendes Beispiel gedacht – die Gläubigen sollten vor den meist mit dämonischen Essenzen hergestellten Wesen erschrecken – stellt der Besuch inzwischen nur noch eine Art Mutprobe oder Attraktion für Jugendliche dar und eine Möglichkeit, Siminadora zu begginnen, die immerhin die Schülerin des Gartenverwalters ist.

Der Chimärgarten

Direkt am Tor, das den Eingang zum Garten darstellt, werden die Helden von einer jungen Frau in einfachen Roben aufgehalten, die von einem bizarren Wesen begleitet wird. Letzteres ist etwas weniger als einen Schritt hoch und erinnert entfernt an einen großen, aufrecht gehenden Hamster in einer eleganten Tunika. Die intelligenten schwarzen Augen haben einen geduldigen leidenden Ausdruck und in den

kleinen Händen hält die Chimäre ein Silbertablett, auf dem kandierte Früchte und süße Gebäckstücke angerichtet sind. Die Frau stellt sich als Siminadora Serra Phraisopos vor und ihren Begleiter als Zaturius. (Sollten die Helden im Verlauf des Gartenbesuchs fragen, warum die Chimäre so heißt, wird sie selber in einer hohen Stimme erklären, das liege an seiner Begeisterung für Getreide und Gemüse und an der theoretischen Eigenschaft, Schädlinge zu vertilgen.) Tatsächlich ist also die gesuchte ehemalige Schülerin Isquenions direkt die für den Tag zuständige Führerin durch den Chimärengarten. Die ihr lästige Pflicht erledigt sie salopp und mit wenig Begeisterung und nascht dabei ständig von Zaturius' Tablett, ohne den Gästen etwas anzubieten. Ihre gelangweilte Haltung ändert sich jedoch drastisch, sollten die Helden sie auf ihren früheren Lehrmeister und Freund ansprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Isquenion? Isquenion!?" Die angehende Optimatin bleibt plötzlich stehen und beinahe scheinen sich ihre Haare vor Wut zu sträuben. "Der kann mir ruhig gestohlen bleiben!" Ebenso ruckartig, wie sie stehen blieb, setzt sie sich wieder in Bewegung und marschiert an Käfigen vorbei, ohne die heulenden oder gurgelnden Wesen darin zu beachten. "Wenn er denkt ich komme zurück, nachdem er mich einfach für einen billigen Handel hierher abgeschoben hat, dann hat er noch weniger Ahnung von Menschen, als ich dachte. Da denkt man, es gäbe so etwas wie eine Freundschaft, und plötzlich bin ich Gehilfin eines besseren Stallmeisters! Von mir aus kann Isquenion in seinem Tal fliegende Wunderzwiebeln züchten, bis er tot umfällt, ohne dass ich je wieder ein Wort mit ihm wechsle!"

Die vermutlich etwas irritierten Helden müssen die junge Frau erst beruhigen und ihr Isquenions Variante der Geschehnisse darlegen, bevor sie sich etwas abregt. Sie erzählt wiederum, dass sie ohne Ankündigung von Epacorea abgeholt worden sei und anschließend mitgeteilt bekommen hätte, Isquenion hätte einen Handel mit der Cammerherrin gemacht. Im Austausch für Siminadora und ihre Kenntnisse über seine Forschungen hätte er finanzielle Zuwendungen und eine Sondererlaubnis für die Zusammenarbeit mit dem Haus Tharnnos erhalten. Jetzt sitze sie in Ceraparas fest und weigere sich, ihr Wissen mit ihrem neuen Lehrer zu teilen, weswegen dieser sie auch nie freisprechen würde. Also würde sie vermutlich entweder den Rest ihres Lebens Schülerin bleiben oder klein beigegeben müssen. An dieser Situation ändert sich allerdings nicht einmal etwas, wenn die Helden sie davon überzeugen können, dass man sie getäuscht hat. Eher wird sie dann noch entschlossener, ihre Kenntnisse nicht weiterzugeben.

Die einzige Chance, wieder Kontakt zwischen Siminadora und Isquenion herzustellen, wäre also ein Handel entweder mit ihrem Lehrer Xelemachus oder mit Epacorea selber. Drastischere Vorschläge wie eine Entführung oder Flucht Siminadoras lehnt sie deutlich ab, denn auf der Flucht vor Haus Phraisopos zu sein wäre noch weit unangenehmer als das Leben als Schülerin und Geisel.

Die Chimären

Das Gespräch mit Siminadora findet während einer Wanderung durch den Chimärengarten statt – selbst wenn Ihre Helden die Nachricht unbedingt anders an die ehemalige Schülerin Isquenions bringen wollen, wird sie daraufhin eine Einladung zu einem Treffen im Garten schicken. Schildern Sie den Spielern einige der bizarren Wesenheiten, die dort in Käfigen, Gruben und Wasserbecken gehalten werden, um ihnen einen Eindruck von dem seltsamen Schaffen der Phraisopos zu vermitteln. Die folgenden Beispiele sind nur Anregungen: Lassen Sie Ihre Phantasie spielen. Immerhin handelt es sich hier um meisterhafte Chimärologen ohne wirkliche Einschränkung durch Moral oder Gesetz. Von den Beispielen sind allein die *Samenungen* wichtig für die weitere Handlung, ansonsten können Sie alle anderen Vorschläge auch ändern oder weglassen wie es Ihnen gefällt.

Diamantschwarmaffen

Die kleinen Äffchen besitzen ein dichtes Fell, das auf den ersten Blick weiß erscheint, im Sonnenlicht aber alle Farben des Regenbogens enthält. Sie bewegen sich alle gemeinsam wie ein Fischschwarm und stoßen immer gleichzeitig geisterhafte, dumpfe Rufe aus. Aus ihrem Haar wird ein Faden gesponnen, der zu unglaublich schönen Stoffen verwoben wird. An der Kratzigkeit des Materials wird noch gearbeitet.

Skorpiander

In einer Grube hocken zwei riesenhafte Skorpione mit menschenähnlichen schwarzen Gesichtern. Sie geben kontinuierlich finsterste Beleidigungen in zahlreichen Sprachen von sich und drohen den vorübergehenden Helden mit ihren Giftstacheln.

Gassenhauervogel

Dieses unscheinbare schwarzgefiederte Wesen besitzt die Gabe, nahezu alle Instrumente und Stimmen nachzuahmen. Leider hat es eine Begeisterung für Volkslieder und einfache Weisen und trällert Reime von Herzen und Schmerzen. Ursprünglich von einem Optimaten des Hauses Illacrion bestellt konnte dieser Fehlschlag selbstverständlich nicht ausgeliefert werden. Seitdem wird er als Scherz von den Phraisopos-Schülern regelmäßig anderen Opfern ins Zimmer geschmuggelt, wo er dann sein Ständchen gibt.

Schlangenschildkröte

In einem der Wasserbecken dümpelt ein Panzer von fast einem Schritt Länge, allerdings sind Schwanz und Hals der Wasserschildkröte abnorm verlängert. Der Kopf gleicht auch eher dem einer Schlange und entblößt lange Giftzähne, wenn man sich dem Becken nähert.

Vogelbeere

Eine der seltsamsten Chimären des Gartens ist in der Mitte der Anlage eingepflanzt worden. An einem niedrigen Bäumchen scheinen statt Früchten kleine rote Vögel festgewachsen zu sein, die durch ihr trauriges Piepsen eine leise Melodie von sich geben. Ausgetrocknete Vogelleiber liegen wie Fallobst um den Stamm verstreut und an einigen Zweigen hängen Küken oder sogar noch Eier.



Samenungen

In einem Gehege liegen mehrere Wesen, die kleinen Hirschen mit weißem Fell ähneln, auf deren Häuptern gleich jeweils sechs elegante Geweihstangen sprießen. Allerdings wirkt es so, als würden die zierlichen Tiere nicht mehr lange leben – alle atmen schwer, liegen auf der Seite und zucken nur hin und wieder schwächlich mit ihren Beinen. Am Zaun steht ein beliebter älterer Mann mit einer pragmatischen Halbmaske als Triopta und betrachtet die offenbar leidenden Wesen besorgt.

Das Rätsel der Samenungen

Der Mann am Gehege der Samenungen ist Xelemachus, der derzeitige Lehrer Siminadoras. Ihm bereitet derzeit Sorge, dass die hirschähnlichen Wesen das Futter verweigern und langsam regelrecht dahinwelken. Weder er noch anderen Cellenmitglieder haben bisher ergründen können, warum die Chimären nicht leben wollen, denn eigentlich sind ihre Körper fehlerfrei. Durch ein Gespräch mit ihm oder auf Nachfrage bei Siminadora erfahren die Helden schnell, dass er für eine Lösung des Problems nahezu alles geben würde, denn eigentlich sollten die Wesen bereits an die neuen Besitzer übergeben werden. Da es in letzter Zeit fast nur noch Ärger mit der Auslieferung bestellter Chimären gab, vor allem bei denen für das Haus Illacrión, an die auch die Samenungen gehen sollen, steht Xelemachus ziemlich unter Druck. Seine Kollegen machen sich über ihn lustig und seine Untergebenen erwarten, bald seine Position übernehmen zu können. Daher würde er sich sogar auf den Handel einlassen, gegen

Epacoreas Anweisung Siminadora freizusprechen, wenn man ihm erfolgreich hilft.

Die Lösung des Problems ist im Grunde recht einfach. Die Samenungen sollen in ihrer Nähe eine Aura der Inspiration und Kreativität verbreiten, wie Xelemachus erklären kann, und wurden daher mit der Essenz des Stellars Belcar verbunden. Leider hatte das die Nebenwirkung, dass die Wesen ohne bestimmte Reize gar nicht lebensfähig sind, wozu im Besonderen Musik zählt.

Die Helden könnten durch magietheoretische Überlegungen auf die Lösung kommen, unter Umständen jedoch auch durch Zufall. Vielleicht hat der Gassenhauervogel eine einseitige Begeisterung für einen der Helden entwickelt und verfolgt ihn. Sein nahezu ununterbrochenes Singen volkstümlicher Weisen belebt die Samenungen wenigstens etwas und gibt den Hinweis, wie man ihnen helfen könnte. Aber auch Caranas Angewohnheit, Marschlieder zu pfeifen, könnte den Helden helfen. Falls sie sie nicht direkt begleitet, kann sie durchaus auch eigenständig den Chimärengarten besuchen und so bei der Lösung helfen.

Lassen Sie Ihre Spieler ruhig eine Weile rätseln und auch ihre Tierkunde anbringen (auch wenn den Samenungen körperlich nichts fehlt), gönnen Sie ihnen aber auch den Erfolg. Die einfachste Behandlung ist schließlich, den Samenungen Musik vorzutragen – hier können musikalische Helden ihre Begabung entscheidend einbringen. Je besser der Vortrag, desto lebendiger zeigen sich die kleinen Hirschchimären und jagen mit eleganten Sprüngen durch ihr Gehege. Auch ihre Aura der Inspiration entfaltet sich, erleichtert alle Proben auf *Mu-*

sizieren um -4 und kann so regelrecht zu einer 'Kreativitäts-Rückkopplung' führen.

Xelemachus ist so gerührt, aber vor allem erleichtert, dass er sein gegebenes Wort auch hält und Siminadora aus ihrem Schülerstatus entlässt, sollten die Helden das mit ihm abgemacht haben.

Der Ugrabaan

Eine andere Möglichkeit, den Handel mit Isquenion abzuschließen, bietet sich in Form des Ugrabaan im Chimärgarten. Sollten die Helden Xelemachus nicht geholfen haben, können sie durch erfolgreiches Vorgehen gegen den außer Kontrolle geratenden Dämon die Dankbarkeit der Cammerherrin Epacorea erlangen, die daraufhin die Forderungen an Isquenion fallen lässt und Siminadora persönlich aus dem Schülerstatus entlässt.

Am letzten Tag der Weidenweihe, die in Ceraparas gefeiert wird, lehnt sich der Ugrabaan endgültig gegen die Kontrolle der Phraisopos auf, bricht aus dem Chimärgarten aus und wälzt sich in die kleine Stadt, die voll mit intelligenten Wesen ist und ihm ein Festmahl bietet. Legen Sie das Geschehen zeitlich so, dass es kurz vor der Abreise der Helden liegt – dehnen Sie oder stauchen Sie den Zeitrahmen des Festes ruhig nach Belieben, so dass gleichzeitig die Weihe der Stecklinge am Tempel der Zatura stattfindet.

Der Dämon ähnelt einer gigantischen Raupe von etwas über zehn Schritt Länge, deren Kopf jedoch ein einziges, senkrecht stehendes Maul ist. Ein Kranz dünner Tentakel am Hals der Kreatur greift alles Lebende, das in Reichweite gerät, und zerrt es auf den mit kleinen Zähnen besetzten, permanent kauenden Schlund zu. Der Ugrabaan frisst auch Pflanzen, aber vor allem Tiere. Je intelligenter seine Nahrung, desto mehr wächst er mit jedem Opfer. Am gierigsten reagiert er auf magisch begabte Wesen. Als er in die Stadt einfällt, löst er eine Panik aus, die ihm wie eine Welle vorangeht. Schreie und flüchtende Bürger machen mit Sicherheit auch die Helden schnell auf das Geschehen aufmerksam.

Wenn sie den Ugrabaan erreichen, stellen sich dem Dämon gerade einige Gardisten und ein Optimat des Hauses Phraisopos entgegen, der versucht, die Kontrolle über die Kreatur zurückzuerlangen. Der Versuch endet damit, dass er von dem Raupenwesen niedergedrückt und von seinen Tentakeln schreiend in das Maul gezerrt wird. Zugunsten dieses Leckerbissens ignoriert der Ugrabaan sogar die Gardisten, die eher wirkungslos mit Friedensstiftern auf ihn einschlagen und wächst anschließend einige Handbreit in die Länge. Machen Sie deutlich, dass der Dämon im Grunde nur von seiner Gier geleitet wird und besonders auf Magie reagiert, aber offenbar keine allzu hohe Intelligenz aufweist. Ein beherzter Angriff eines Schmiedes mit einer Kentema frisch aus der Esse treibt den Ugrabaan schließlich vom Angreifer weg – er reagiert also auch auf Verletzungen, vor allem auf solche durch Metall.

Dämonentreiben

Isquenion oder andere Optimaten, die sich nach dem Tod ihres Kollegen nicht mehr in die Nähe des Monsters wagen, können nun den Vorschlag machen, den Dämon auf geweihten Boden zu locken und die soeben gesegneten Ruten der Bauern als Waffe einzusetzen.

Der Dämon lässt sich locken oder treiben, indem man ihm ein lohnendes Opfer vorführt oder ihm ausreichend Schmerzen zufügt. Als Lockvogel eignet sich jeder magische Charakter, ob das nun einer der Helden ist oder sie Isquenion überreden können, die Rolle zu übernehmen. Schaden kann der Ugrabaan auch durch profane Waffen nehmen, er besitzt aber eine Verwundbarkeit gegenüber anorganischen Materialien. Jeder Treffer, der ihm trotz seiner zähen Haut (RS 14) überhaupt Schadenspunkte zufügt, treibt ihn weg vom Schmerz in die entgegengesetzte Richtung. Beachten Sie hierbei, dass Waffen aus Metall den doppelten Schaden anrichten.

Insgesamt müssen die Helden als Lockvogel oder Treiber fünf Proben ablegen, um den Ugrabaan zum Tempel zu bringen. Laufen sie vor ihm her als magisch begabter Leckerbissen, müssen sie immer knapp außer Reichweite bleiben und dazu Gewandtheits- oder Akrobatikproben ablegen. Setzen sie dafür Isquenion ein, müssen sie den Ugrabaan durch Attacken auf seine Tentakel davon abhalten, den Optimaten zu verspeisen, und dabei selbst nicht gegessen werden – das heißt hier müssen sie kombiniert Attacke- und Gewandtheitsproben ablegen. Treiben kann man ihn durch erfolgreiche Angriffe, die ausreichend Schaden anrichten.

Zwischen diesen Proben, um den Ugrabaan zu lenken, streuen Sie ein, dass der Dämon nach anderen Personen greift, die gerettet werden müssen, oder ganze Gebäude zum Einsturz bringt, die wiederum die Helden oder andere unter sich zu begraben drohen. Erreicht der durch Angriffe angerichtete Schaden eine Höhe von insgesamt 30 Punkten, verteidigt sich der Ugrabaan durch die Erschaffung minderer Chimären. Er würgt 1W6 bizarre Kreaturen hervor, die aus Katzen, Hunden, Ratten und anderen Tieren zusammengesetzt sind und sich blindwütig auf die Umstehenden stürzen, aber relativ leicht besiegt werden können.

Schwächliche Chimären

Biss:

INI 8+1W6	AT 7	PA 5	TP 1W6	DK H	
LE 15	AU 20	RS 0	WS 5	MR 2	GS 8

Das Ende findet der Dämon schließlich auf dem Vorplatz des Tempels, wo die alarmierten Geweihten der Zatura mit gesegneten Ruten, Wasser und Weihrauch bereitstehen. Sobald die Kreatur sich auf den Platz wälzt, beginnen sie mit der Einsegnung. Weitere 8 Kampfunden muss der Ugrabaan nun davon angehalten werden, die Geweihten oder ihre Helfer zu verspeisen – beschreiben Sie, wie die Priester eilig Salböl verspritzen und ihre Texte singen – dann kreischt die Kreatur auf und zersetzt sich langsam in ätzenden Schleim. Einige der letzten Opfer lösen sich dabei wieder aus seiner Masse, unter anderem der Phraisopos und andere Menschen oder Amaunir oder sonstige Intelligente, die der Dämon erst in der Stadt verschlungen hat. Manche zeigen allerdings Spuren einer Verschmelzung mit anderen Wesen wie Schuppen, Pelz oder zusätzliche Gliedmaßen.

Selbstverständlich können die Helden alternativ auch schlicht versuchen, den manifestierten Dämon mit Waffengewalt zu vernichten oder ihn auszutreiben. Orientieren Sie sich dabei an den Kampferten – einfach dürfte die Aufgabe nicht sein.

Liste von Isquenions Pflanzenchimären

Hier finden Sie die auffälligsten unter Isquenions Neuschöpfungen. Die Angaben zu Proben auf Pflanzenkunde und die folgenden Pflanzen beziehen sich darauf, dass bei den erreichten Mindestwerten ein Charakter diese nahe natürliche Verwandte als Ausgangsbasis für die Chimäre erkennen kann.

Ballonbaum: TaP* 7 + Obstbaum aus Tharpura

Die Samenkapseln des Baumes erreichen gigantische Ausmaße und füllen sich mit einem leichten Gas, das ihnen starken Auftrieb verleiht (Isquenion selber wird es eher mit Wirkungen des Elementes Luft erklären). Mit einer schützenden Paste versehen halten sie Monate und tragen die experimentellen Luftschiffe der Magokratie.

Fauchkaktus:

TaP* 3 + Kaktus aus den xarxarischen Höhenlagen

Der dunkelgrüne Kaktus beginnt bei Annäherung ein leises Fauchen von sich zu geben. Wenn man ihn berührt, entlädt sich der in der Pflanze aufgebaute Druck und der Kaktus verschießt 1W6+4 fingerlange Stacheln, die zwar keinen regeltechnischen Schaden anrichten, aber nur sehr unangenehm aus der Haut zu entfernen sind.

Geisterlobelie:

TaP* 5 + Gewächs des nördlichen Pardirdschungels

Die Geisterlobelie funktioniert als simple Falle oder Aufbewahrungsbehältnis. Geister der Elemente Luft, Wasser und Humus sowie der Quelle Tiergeister werden, wenn man sie manifestiert in die Pflanze schickt von der aus roten Schuppen bestehenden Blüte bis zu deren Verwelken 3W6 Tage festgehalten. Dieser verlängerte Aufenthalt zehrt nicht aus dem Wunschvolumen des Beschwörers. Nach Freilassen der Geister führen diese allerdings noch vorher gegebene Anweisungen aus. Rein theoretisch kann man so einem ungeliebten Bekannten eine Blume schenken, die nach einer gewissen Zeit einen auf Chaos sinnenden Geist entlässt.

Madablatt: TaP* 3 + simpler Wegerich

Madablatt verfärbt sich gelb, wenn es in Kontakt mit einem magisch begabten Wesen oder einem magischen Gegenstand kommt. Einige der Chimären sind sogar in der Lage, durch zusätzliche Muster in anderen Farben bestimmte Aussagen über das Wesen oder den Gegenstand zu machen.

Heil-All: TaP 5 + süße Beere

aus den Fluss-Auen namens Mädchengold

Die Beeren dieses kleinen Strauches haben eine starke heilende Wirkung bei Verletzungen und Schäden aller Art. Nach Einnahme von nur einer Beere regeneriert der Patient über die nächsten zwei Stunden 2W6 LeP unabhängig von anderen Behandlungsarten. Ebenso werden durch Magie erzeugte Ängste oder andere seelische Veränderungen um die Hälfte gelindert. Gleichzeitig allerdings sinkt die KL

des Patienten für den Rest des Tages um 2 Punkte, während er glücklich aber dümmlich die Welt genießt. Nimmt man mehr als eine Beere ein, kumuliert allerdings nur der Abzug auf die Intelligenz, nicht die Heilwirkung.

Als Schutz vor gierigen Räubern schließt die Pflanze bei Berührung mit Stacheln versehene Blätter um die Beeren und öffnet sie erst wieder, wenn man die Stängel zärtlich streichelt.

Purpurbohne:

TaP* 2 + Feuerbohne, gewöhnliches Nahrungsmittel

Wenn die Schoten dieser Bohne reif und trocken werden, reicht ein leichtes Antippen der Spitze und sie explodiert mit einem leisen Knall. Die verschleuderten Bohnen entzünden dabei leicht brennbare Materialien.

Leimrute: TaP* 10 + Baum aus dem Pardirdschungel

Gezüchtet als Taubenabwehr besitzt der Baum lange Luftwurzeln, die von einem giftigen Kleber benetzt werden. Nach langwierigen Experimenten reagieren diese nur noch auf das Gurren von Tauben und schnellen wie Fangtentakel auf das Geräusch zu, um den Vogel zu packen und festzuhalten. In Isquenions Wäldern finden sich allerdings noch einige Exemplare, die auf andere Geräusche reagieren – zum Beispiel auf Gelächter, Niesen oder das Wort 'Kompromiss'.

Schwiegermutterstrauch: TaP* 6 +

Kaiserbaum, ein edles Gehölz aus Parkanlagen

Dieser gedrungene Miniaturbaum trägt große, graubraune Früchte, deren holzige Oberfläche erstaunlich detailreich das vor Wut verzerrte Gesicht einer älteren Frau zeigt. Laut Isquenion handelt es sich dabei um die Mutter einer verflorenen Freundin seiner Jugend. Zur Entspannung benutzt er die Früchte zuweilen als Zielscheiben. Interessiert man sich sehr für das Gewächs bietet er an, weitere mit Gesichtern nach Wahl herzustellen.

Tighrir-Lilie: TaP* 0 + Schwertlilie

Die Blüten dieser eleganten Pflanze ändern bei Annäherung ihre Farbe und zeigen plötzlich zwei Katzenaugen. Gleichzeitig spreizen sich die Blätter zur Seite ab und können dank ihrer scharfen, gezahnten Kanten unangenehme Schnitte zufügen. Tighrir-Lilien, die sich in einem Schritt Reichweite um eine so reagierende Pflanze befinden, werden ebenfalls 'aktiviert'. So kann sich eine Kettenreaktion durch den ganzen Garten fortsetzen.

Wundblatt: TaP* 4 + Bärlauch

Die streng nach Knoblauch riechende Pflanze bringt dicke, fleischige Blätter hervor. Diese kann man leicht anreiben und auf Wunden legen, wo ihr Saft wie ein Kleber fungiert. Die Blutung wird gestillt und während der nächsten Regenerationsphase erhält der Patient 1W6 LeP zusätzlich zurück und die so behandelte Wunde (nur, wenn sie durch scharfe oder spitze Waffen entstanden ist) schließt sich.

Ugrabaan

Maul:

INI 10+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 3W6+15* **DK** H

Tentakel:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** ** **DK** N

LeP 300 **AuP** unendlich **GS** 1 **MR** 27 **RS** 14

Pro KR kann der Ugrabaan einmal mit seinem Maul attackieren, allerdings fünfmal mit seinen Tentakeln.

* Würden dabei die LeP des Opfers auf 0 sinken, bedeutet dies ein Verschlingen der Person, die nach dem Tod des Dämons wieder erscheint.

** Eine gelungene Attacke heißt nur, dass die Person gepackt und vor das Maul gezerrt wird, wo sie in der nächsten Runde durch einen Biss angegriffen wird – es sei denn, es gelingt eine KK-Probe +15 oder jemand anders startet eine erfolgreiche Attacke auf den Tentakel noch in derselben Runde.

Optional: Chimärenhelden

Wenn Sie Ihre Spieler so einschätzen, dass sie damit gut umgehen oder es sogar als interessante Wendung begrüßen würden, können Sie auch zulassen, dass der Ugrabaan einen Spieler verschlingt. Falls nicht, so lassen Sie im Notfall Isquenion oder jemand anderes mit einem Zauber oder einem Angriff eingreifen, der das Schicksal in letzter Sekunde abwendet.

Verschlungene Spieler erwachen nach der Vernichtung des Dämons wie aus einer Bewusstlosigkeit, zeigen aber Merkmale einer anderen Kreatur, die mit ihnen verschmolzen wurde. So können Sie Spielern durchaus auch Vorteile gönnen wie eine schützende Schuppenhaut an den Armen oder Klauen, die sie vorher nicht besaßen – ihr Erscheinungsbild wirkt jedoch nun irritierend und sie tragen Spuren der Dömäne Khalyanar in sich, die gute Hellseher entdecken können.

Optional: Zwei Aufgaben für ein Ziel

Falls Sie Ihre Spieler auf jeden Fall gegen den Ugrabaan antreten lassen wollen, so machen Sie einfach sowohl Xelemachus' als auch Epacoreas Zustimmung zur Bedingung für Siminadoras Freisprechung.

Die Belohnung

Sowohl die Priester der Zatura und die Stadt Ceraparas als auch die Phraisopos sind dankbar für die Vernichtung des Ugrabaan. Cammerherrin Epacorea überreicht persönlich bei einer Feier für die Helden – und etwaige andere Helfer – eine stattliche Summe von 30 Aural als Belohnung und fügt hinzu, dass sie auch einen weiteren Wunsch erfüllen würde, sofern es in ihrer Macht steht – und sie macht deutlich, dass ausgesprochen viel in ihrer Macht steht. Hier könnten die Helden die Gelegenheit nutzen und darum bitten, die Sanktionen gegen Isquenion aufzuheben und Siminadora freizusprechen.

Wie auch immer die Helden hier handeln, gönnen Sie ihnen ein Fest, Bewunderung und eine Art Ordensverleihung – es sei denn Sie werden schon intensiv gesucht, weil sie die meisten anderen Subquesten bereits abgehandelt haben. In dem Fall werden sie immerhin nicht gefangen gesetzt und erhalten auch ihre Belohnung, werden jedoch so schnell als möglich wieder aus der Stadt komplimentiert.

Aber wenn die Helden noch am Anfang der Reise durch Xarxaron stehen, werden sie so bald keine ähnlich gefeierten Erfolge mehr erringen können. Falls Sie das Geschehen nach der Feier schnell wieder ins Gegenteil umschwenken lassen wollen, erscheinen noch am selben Tag oder am nächsten Morgen die Aerialtruppen Accurians am Himmel und zwingen die Helden zum Weiterreisen.

Isquenions Lohn

Der alternde Optimat steht zu seinem Wort und überreicht den Helden die gewünschten Augengläser. Sichtlich peinlich ist ihm allerdings der Umstand, dass die Brille (entweder bei der Flucht aus seiner Villa oder beim Kampf mit dem Ugrabaan) dermaßen stark beschädigt wurde, dass sie nun eigentlich wertlos ist. Isquenion verspricht aber, dies zu beheben und so lange bei den Helden zu bleiben, bis sie ihre Mission erfüllt haben. Er empfiehlt, den Quoran-Mechanicus Tyriarchus in der Stadt Xar Eunaris aufzusuchen, der ihm die Brille vor einigen Jahren gefertigt hatte. Wenn dies die nächste Station der Helden sein soll, bietet sich als Subqueste nun 'Die Kinder des Thearchen an'. Wollen Sie auf diese verzichten, ist nur der Abschnitt 'Die Reparatur der Brille' im folgenden Subabenteuer von Belang.

Die Kinder des Thearchen

'Die Kinder des Thearchen' stellt einen der optionalen Teile des Bandes dar, liefert den Helden allerdings wertvolle Verbündete für den weiteren Verlauf der Kampagne und kann mit der Queste um die Reparatur der magischen Sehgläser verknüpft werden. Thematisch beschäftigt sich das Kapitel mit illegalem Sklavenhandel und dem System von Horten, in dem die meisten xarxarischen Kinder aufwachsen. Die

Stimmung insgesamt ist eher die einer Kriminalgeschichte – schätzen Sie den Geschmack ihrer Spieler ein und binden Sie 'Die Kinder des Thearchen' entsprechend ein. Wie Carana zu den Helden steht, ist schlussendlich nicht entscheidend in dem Sinne, als dass sowohl 'Die ewige Mada' als auch 'Das sterbende Land' auch ohne ihr Wohlwollen oder sogar gänzlich ohne sie gespielt werden können.

‘Die Kinder des Thearchen’ als eigenständiges Abenteuer

Mehr noch als andere Teile des Bandes eignet sich ‘Die Kinder des Thearchen’ allerdings auch gut als Einzelabenteuer im Rahmen einer ganz anderen Kampagne. Im Grunde muss nur die Situation geändert werden, in der Carana die Helden anspricht – alles Weitere können Sie genau so verwenden, wie es hier ausgearbeitet ist.

Die Reparatur der Brille

Als Teil der Hauptqueste suchen die Helden Xar Eunaris wegen des dort derzeit ansässigen Arcanomechanikers Tyriarchus dyr Quoran auf. Da er gewisse Zeit für seine Ausnüchtung und die Reparatur benötigt, haben die Helden ohnehin Freiraum, um Caranas Problem nachzugehen.

Tyriarchus ist Isquenion von früheren Zusammenarbeiten bekannt und wird von ihm aus zwei Gründen empfohlen: Erstens ist der Arcanomechaniker ein Meister seines Faches und zweitens hat er wenig für die Magokraten von Xarxaron übrig und wird die Helden nicht verraten. Der weniger wie ein Optimat wirkende Quoran hat zuletzt in Anthalia nach Spuren der ehemaligen Titanen gesucht und arbeitet sich derzeit in verschiedenen Kneipen von Xar Eunaris durch das gesammelte Material und seine Notizen. Immer in der Nähe von Alkohol anzutreffen und meist ohne sein Triadem unterwegs, könnte der gutaussehende dunkelhaarige Mann auch wie ein exzentrischer Gelehrter von einfacher Herkunft wirken. Bester Hinweis auf seinen Stand ist sein rechter Arm, der gänzlich durch eine komplexe und elegante Arcanomechanik ersetzt wurde und die mit zahlreichen praktischen bis nutzlosen Funktionen versehen worden ist.

Tyriarchus zu finden erfordert eine Suche in den mittleren bis verrufenen Etablissements der Stadt, die Alkohol ausschenken. Ihn jedoch dazu zu überreden, den Helden zu helfen, stellt sich als schwierig heraus. Der eigensinnige Forscher will sich mit anderen Dingen beschäftigen und entweder muss man ihn unter den Tisch saufen (Tyriarchus’ Zechenwert beträgt 15, IN 14 KO 13 KK12), Carana zum selben Unternehmen anstiften, ihm eine hohe Belohnung oder Aufzeichnungen über die Titanen versprechen – im zweiten Band der Kampagne wird sich eine Gelegenheit exakt hierfür ergeben. Während man unter Umständen noch länger auf eine Antwort des Quoran wartet, ihn sucht oder die endgültige Fertigstellung des Artefaktes abwartet, bietet es sich an, die ‘Die Kinder des Thearchen’ zu spielen. So oder so: Für seine Arbeit benötigt Tyriarchus mindestens einen halben Stein reinen Optriliths. Und es ist in der Folge an den Helden, dieses zu besorgen. Wie diese das anstellen können, lesen Sie im Abschnitt ‘Die Herrscher des Himmels’.

Der Einstieg

Wenn Carana erfährt, dass Xar Eunaris das aktuelle Ziel ist, wird sie auf die Helden zukommen. Sie wählt den Zeitpunkt ihrer Bitte so, dass möglichst alle Helden am selben Ort sind und ansonsten niemand ihre Erklärungen mithören kann. Notfalls platzt sie auch ungeniert in eine ‘geschlossene Ge-

sellschaft’ und unterbricht Diskussionen der Helden untereinander. Natürlich können Sie diese Subqueste auch räumlich von der Reparatur der Brille abkoppeln und zu einem ruhigeren Zeitpunkt der Kampagne einstreuen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit knapper Geste wirft die Schützin ihren blonden Zopf zurück und stemmt dann die Fäuste in die Hüfte. Mit leicht schräg gelegtem Kopf mustert sie euch einen nach dem anderen, dann holt sie tief Luft und senkt die Augen. “Ich könnte eure Hilfe gebrauchen”, setzt sie an und ihr Unbehagen ist deutlich zu hören. “Ich wollte hier in der Stadt schon lange etwas ... erledigen. Ich bin nicht mehr so recht dem Militär verpflichtet, bin frei etwas zu unternehmen und ich werde es auch tun, aber ich weiß nicht, ob ich es alleine schaffe.”

Mit saurer Miene hebt sie den Blick wieder. “Also. Hilft mir jetzt jemand oder nicht?”

Jeden, der zu helfen bereit ist, führt sie anschließend oder wenigstens in den nächsten Tagen ohne mehr als vage Informationen herauszurücken zum Hort von Serra Calea. Allerdings wird sie auch ohne die Helden aufbrechen und nach Informationen suchen, wenn nicht in nächster Zeit etwas gemeinsam unternommen wird. Alleine allerdings scheitert sie an dem Versuch, das Verschwinden der Kinder aufzudecken. In dem Fall endet sie auch in den Zellen des Sklavenhändlers Oromantus und die Helden können wiederum ihren Spuren folgen, sobald ihr Verschwinden auffällt. Sollte niemand Interesse dafür zeigen, lassen Sie Ihren Spielern einfach irgendwann von einer Meisterperson die Nachricht zukommen, dass Carana tot aufgefunden wurde. Ihr Hintergrund und die aus ihr herausgepressten Informationen ließen sie den Drahtziehern als zu gefährlich erscheinen, weswegen sie beseitigt wurde. Wollen Sie die Meisterperson allerdings nicht opfern, weil ohne sie das Schiff nicht gesteuert werden könnte oder Sie noch andere Pläne mit ihr haben, dann kehrt sie einfach ohne weitere Erkenntnisse zurück und widmet sich anschließend noch intensiver ihrer Alkoholsucht.

Hintergrund

Die meisten Kinder in Xarxaron, die von freien Bürgern abstammen, werden nicht von ihren Familien, sondern in gemeinsamen Horten großgezogen. In diesen Einrichtungen werden die Kinder unterrichtet, auf die Magokratie eingeschworen und für zukünftige Laufbahnen eingeschätzt. Dabei wird auch die aktuelle Lage des Horasiats mit in Betracht gezogen – herrscht ein Mangel an bestimmten Berufen, werden zusätzliche Kinder in diesen Tätigkeiten ausgebildet. Die meisten dieser Horte sind normale staatliche Einrichtungen, also weder besonders gut noch besonders heruntergekommen. Einige haben einen guten Ruf, andere hingegen nutzen aus, dass sie nahezu unübersichtliche Anzahlen von Kindern und Jugendlichen verwalten. Es kommt schließlich immer mal zu Todesfällen oder jemand läuft erfolgreich da-

von. Ein paar mehr solcher Fälle erregen keine Aufmerksamkeit und so können die Kinder auch gezielt aus den Horten an andere Orte geschafft werden.

Serra Calea ist mit Sicherheit nicht die erste Leiterin eines Hortes, die ihre Aufzeichnungen fälscht und ihre Macht über Mitarbeiter und Kinder missbraucht, um sich zu bereichern. Seit mehreren Jahrzehnten verkauft die inzwischen betagte Amauna Kinder und Jugendliche an Sklavenhändler und lässt sie einfach aus den Papieren verschwinden. Sobald die illegale 'Ware' eine Sklaventätowierung im Gesicht erhalten hat, ist es für die so Gezeichneten auch nahezu unmöglich zu beweisen, dass sie eigentlich freie Bürger sind. Da sie größtenteils in den Besitz des Thearchen auf große Landsitze oder in Minen verkauft werden, kümmert sich auch niemand persönlich um sie und könnte Interesse für die Behauptungen aufbringen. Die wenigen Leute, die bislang Verdacht geschöpft haben, hat sie von ihren Geschäftspartnern beseitigen lassen. Selbst nach Standards des Imperiums ist ihr Handeln illegal und moralisch mehr als dunkelgrau, aber nach myranischem Recht wird nichts verfolgt, das auch nicht jemand zur Klage bringt und ein verworrenes System von Zuständigkeiten und Gerichtsbarkeiten macht Caleas Handeln nahezu lächerlich einfach.

Nur einige ehemalige Schützlinge des Hortes haben erkannt, dass zu viele Kinder zu regelmäßig verschwinden. Nachdem Freunde oder Verwandte über Nacht 'plötzlich verstarben' verfolgten sie später als Erwachsene ihren Verdacht und fanden sich so gegenseitig. Auch Carana gehört zu den Kindern, die in dem Hort aufwuchsen und hat damals ihre engste Freundin Kyriphania an den Handel verloren. Ihre Bindung an das Militär machte es ihr jedoch nahezu unmöglich, selbst zu ermitteln, und so kennt sie nur einige Hinweise, die andere zu Tage gefördert haben.

Mittlerweile ist allerdings der entschlossenste ehemalige Zögling Caleas von ihr enttarnt und von einem der Sklavenhändler gefasst worden. Zum Zeitpunkt, an dem die Helden eingreifen – oder Carana sich alleine auf die Suche macht – wird er seit mehreren Tagen vermisst. Nur eine junge Offizierin der Siminia-Garde interessiert sich für seine Anschuldigungen und sein Verschwinden und kann anderen Suchern helfen, ihn und die Händler zu finden und so auch Calea zu überführen.

Das Geld und die Verbindungen der Sklavenhändler sowie Caleas Ansehen als langjährige Leiterin des Hortes behindern jedoch alle Nachforschungen und wer zu entschlossen vorgeht, steht auch schnell auf der Liste störender Faktoren und wird Besuch von bezahlten Schlägern bekommen. Die Herausforderung für die Helden ist hier sicherlich nicht die körperliche Auseinandersetzung mit solchen billigen Söldnern der untersten Klasse, sondern das Verfolgen der Spuren und Aufdecken des Komplotts.

Meisterpersonen in 'Die Kinder des Thearchen'

ChaRea 'Calea' Serra Tharamnos,
Leiterin des Kinderhortes

Seit fast vierzig Jahren hat die Amauna schon das Amt als Hortleiterin inne. Für eine Amauna ausgesprochen streng gekleidet und wenig verspielt leitet sie die Einrichtung mit einem scharfen Blick auf die Finanzen und kaum Spielraum für Experimente in der Erziehung der Kinder. Nach außen hin wirkt sie wie die perfekte Dienerin der Magokratie – penibel, obrigkeitshörig und langweilig. Tatsächlich betreibt sie jedoch nebenher einen sehr erfolgreichen illegalen Sklavenhandel und finanziert damit die Medikamente für ihren peinlicherweise an der sogenannten Lustzehre erkrankten Sohn RhanGauKhar. Der ist ein hoher Offizier der Brajan-Garde und kann wiederum alle Ermittlungen im Keim erstickern, die gegen seine Mutter angestrengt werden.



Funktion: Calea ist die Gegenspielerin,

die eiskalt berechnende Menschenhändlerin, deren einzige sanfte Seite ihrem Sohn gilt. Vollkommen ohne Gewissensbisse wird sie auch gegen die Helden vorgehen und gleichzeitig ihr Schauspiel der freundlichen alten Dame aufrecht erhalten.

Schicksal: Wenn die Helden Caleas illegalen Handel aufdecken, wird sie auf jeden Fall verhaftet – bei anderen Ausgängen kann sie aber auch in ihrer Position bleiben oder sterben. Ihr Ende liegt ganz in Ihrer Hand und der Ihrer Spieler.

Zitate: "Ach, sie sind die Zukunft der Magokratie. Zuweilen schmerzt es mich, so streng mit ihnen zu sein, aber es ist zu ihrem Besten."

"Ich soll Kinder verkaufen? Nein wie amüsant... aber passt nur auf, wo Ihr das erzählt, die meisten Bürger in Xar Eunaris sind nicht so humorvoll, wie ich es bin."

RhanGauKhar 'Rangaucus'

Rangaucus ist Caleas einziger Sohn, denn sein Zwilling ist kurz nach der Geburt verstorben und nachdem sein Vater bei einer xarxarischen Strafexpedition verschollen ist, hat seine Mutter keinen neuen Gatten angenommen und auch ansonsten darauf geachtet, nicht wieder schwanger zu werden. Dementsprechend ist er ihr Ein und Alles und sie hat ihren ganzen Einfluss geltend gemacht, um ihm seine Position in der Brajan-Garde zu ermöglichen.

Der falbe Kater ist ein verzogener und unangenehmer Stadtaun, dessen Spieltrieb vor Langeweile und mangels Konsequenzen oft genug in Grausamkeit umschlägt. Sein Geld gibt er bei Wetten, für Drogen und für Prostituierte aus, die seine schnell wechselnden und ausgefallenen Neigungen befriedigen.

Bei irgendeiner Bordellamauna oder einem Lustknaben hat sich Rangaucus so die sogenannte *Lustzehr* zugezogen. Eine vor allem beim Liebesakt übertragene Krankheit, die Menschen, Amaunir und Ravesaran treffen kann und unter Prostituierten als 'Raias Strafe' für undankbare und grausame Freier gilt. Nach einer langen ersten Phase, in der der Erkrankte vor allem reizbar und überaktiv ist und die von Oktalen bis zu Jahren andauern kann, schlägt sich die Krankheit schwer auf die körperliche und seelische Gesundheit nieder. Fieberschübe, Knochen- und Gelenkschmerzen und eitrige Pusteln an allen leicht schwitzenden Stellen des Körpers machen das Leben des Kranken zur Hölle und zehren ihn oder sie über Jahre hinweg immer weiter aus. Schließlich beginnen die inneren Organe zu versagen und es folgt ein langsamer, schmerzhafter Tod.

Boshafterweise fühlt man sich nach der Ansteckung zunächst lange noch sehr gut und so können Infizierte oftmals zahlreiche andere Opfer anstecken, bevor die Krankheit bei ihnen festgestellt wird. So kann Rangaucus nicht einmal einschätzen, wann und bei wem er sich die Erkrankung geholt hat, lässt aber jede ihm bekannte Prostituierte, bei der das Fieber ausbricht, verhaften und aufgrund wahllos zusammengesuchter Anklagen verurteilen – nur für den Fall, dass es sich um die oder den Schuldigen handelt.

Einziges bekanntes Mittel gegen die Krankheit ist die Wurzel einer in Xarxaron in hohen Berglagen vorkommenden unscheinbaren Blume, die jedoch von Alchemisten aufwändig aufbereitet werden muss. Normalerweise wird sie als beruhigende und traumfördernde Droge verwendet, hält aber sozusagen als Nebenwirkung auch die Lustzehr in Schach. Rangaucus ist mittlerweile nicht nur wegen seiner Krankheit abhängig vom sogenannten 'Wolkenstaub' und muss sich die teure Substanz von illegalen Händlern besorgen, weswegen er die regelmäßigen Geldgeschenke seiner Mutter braucht und im Ruf steht, mehr Schutzgelder zu erpressen als alle echten Verbrecher der Stadt.

Der immerzu düster gelaunte, drogenabhängige und unfreundliche Offizier ist in der Garde und der Stadt nicht sehr beliebt, aber dafür gefürchtet. Die Handvoll Gardisten, die vor allem ihm treu sind, bilden eine effektive und vom Gesetz kaum zu verfolgende Schlägertruppe, die ihm seine Position trotz aller illegalen Verwicklungen sichert.

Funktion: Rangaucus ist der weniger intelligente, aber wütende und gewalttätige Teil des illegalen Sklavenhandels. Er wird die Helden bei ihren Ermittlungen offiziell als Vertreter der Brajan-Garde behindern und inoffiziell Schläger auf sie ansetzen. Wegen seiner Sucht und seines nicht allzu wachen Verstandes kann man ihm jedoch leicht Fallen stellen oder ihn zu unvorsichtigen Handlungen verlocken.

Schicksal: Lassen Sie ihm ruhig ein unrühmliches und unschönes Ende zukommen. Und wenn er auch nur einfach verhaftet wird und im Gefängnis unter Entzug und Krankheit leidet. Wenn Sie Lust dazu haben, könnten Sie aber einen entehrten und entlassenen Rangaucus auch mitsamt seinen Schlägern entkommen lassen, worauf er eine wiederkehrende, nicht übermäßig ernste Bedrohung für die Helden darstellen kann, die ihnen durch Xarxaron folgt.

Zitate: "Anklagen? Mich? Schert euch davon oder bei Brajan, ihr bekommt meinen Friedensstifter zu spüren!"

"Aus dem Weg, du Lamuk, du verdirbst die Aussicht."

Doralea è Xar Eunarís

Als Tochter eines Schmiedes und einer Schneiderin fand sich Doralea von klein auf regelmäßig in Siminiaschreinen wieder. Als junge Frau beschloss sie, den Rest ihres Lebens dort zu verbringen, und schaffte die Aufnahme in die Siminia-Garde der Stadt. Ihre Begabung mit Zahlen und ihr wacher Verstand brachten ihr schnell einen Posten bei den Ermittlern gegen Steuerhinterziehung und Schmuggel ein und ihre Überprüfungen von Büchern und Frachtpapieren sind gefürchtet.

Die immer gleichzeitig konzentriert und geistesabwesend wirkende unscheinbare Gardistin kennt neben Zahlen und Rätseln eine große Leidenschaft, die nur wenige mit ihr teilen: die Gerechtigkeit. Wenn sie ein Unrecht wittert, so lässt sie es nicht ruhen, bis sie der Angelegenheit auf den Grund gegangen ist. Ob sie dabei den Reichen und Mächtigen auf die Zehen steigen muss, ist ihr auf naive Art und Weise egal und nur Glück und das Wohlwollen ihrer Vorgesetzten hat bei einigen ihrer Ermittlungen für ihre Sicherheit gesorgt.

Funktion: Doralea ist die Helferin der Helden, die Informationen und Zusammenhänge liefert und bei Verwirrung eine Übersicht über die Fakten bieten kann. Dabei ist sie zufrieden mit einer Rolle hinter den Kulissen und überlässt gerne anderen das Rampenlicht, weswegen sie sich in die eigentlichen 'Heldentaten' nicht einmischen wird.

Schicksal: Doralea sollte möglichst das Abenteuer überleben und, falls die Helden eine größere Menge Sklaven befreien, deren Ansprechpartnerin und Anführerin werden. Somit kann sie unter Umständen auch im zweiten Teil der Kampagne noch eine wichtige Rolle spielen.

Epamartus 'das Tigerfrett'

Der drahtige und auffallend hübsche Lustknabe aus dem Bordell 'Feigenbaum' kennt die eher schattigen Teile von Xar Eunarís bestens und meistens aus erster Hand. Als ehemaliger Straßenjunge, Taschendieb und Laufbursche einiger Kleinverbrecher ist die Prostitution noch mit die ehrbarste und vor allem am wenigsten gefährliche Arbeit, die er in seinem jungen Leben schon ausgeübt hat. Als Ausreißer aus dem Hort gilt er für seine Eltern offiziell als vermisst oder tot und hat seinen Geburtsnamen schon lange für eine ganze Reihe anderer Bezeichnungen abgelegt. Epamartus, der 'elegante Jüngling', heißt er seit seiner Anstellung im Feigenbaum. Tigerfrett als Spitzname hält sich hartnäckig und wurde ihm verliehen, weil er ähnlich wie das namensgebende Tier gerissen, schnell und wendig ist.

Epamartus' erstes Interesse gilt der einfachen Frage des Überlebens. Wo und für wen er arbeitet, wie er sich im Notfall in Sicherheit bringt, wo er sein Essen her bekommt. An zweiter Stelle steht allerdings bereits Vergeltung an den Sklavenhändlern und an Calea, die seinen Bruder verkauft haben und denen er selbst nur durch Flucht knapp entkommen ist. Im Rahmen seiner Möglichkeiten hat er den Verantwortlichen hinterher spioniert, Verbindungen geknüpft und Beweise gesammelt. Sein letzter Ausflug in das Anwesen von *Oromantus* allerdings hat sein Glück überstrapaziert. Die Wachen hielten ihn für einen einfachen Einbrecher und wie nahezu alle, die *Oromantus* irgendwie in die Quere kommen, wurde ihm kurzerhand das Siegel des Händlers ins Gesicht tätowiert und er in die Sklavenpferche geschafft.

Funktion: Epamartus ist eine der Spuren, der die Helden nachgehen können. Seine Anwesenheit unter den Sklaven auf Oromantus' Anwesen ist auch ein Beweis für dessen illegales Vorgehen und einige der bedeutenderen Kunden des Lustknaben könnten durch seinen Fall dazu bewogen werden, gegen Oromantus vorzugehen. Darüber hinaus können die Helden hier einem verqueren Leben vielleicht wieder auf eine bessere Spur helfen und Epamartus' vermissten Bruder wiederfinden – für manchen mag auch das eine Belohnung für sich sein.

Schicksal: Sie können Epamartus nach dem Eingreifen der Helden ein besseres Leben gönnen oder ihn als Darstellung der kaltblütigen Grausamkeit der Sklavenhändler umbringen – er dient praktisch als Ihre persönliche Anzeige, wie düster Sie diesen Abschnitt anlegen wollen.

Zitate: "Hier zahlt jeder im Voraus, aber niemand bereut im Nachhinein."

"So ist das mit Tigerfretten – niemand mag sie, aber jede Stadt hat sie."

Koliphydes è Valantia und Oromantus der Zornige

Die zwei wichtigsten Sklavenhändler der Region könnten unterschiedlicher nicht sein. Koliphydes stammt aus dem eleganten und fernen Sidor Valantis und ist der Sohn reicher Kaufleute. Von klein auf ist er im Luxus aufgewachsen, hat Instrumente gelernt, schätzt das Theater und hält sich für einen Feingeist. Oromantus hingegen ist der Sohn eines Flussschiffers und einer Haushaltshilfe und hält eine spät-abendliche Schlägerei für gelungene Unterhaltung. Seine Position an der Spitze eines Sklavenhandelsunternehmens hat er mit einer bizarren Mischung aus Gewalt und Charisma erreicht und stellt seither seinen neuen Reichtum durch eine geschmacklose Villa, käufliche Frauen und hässlichen Schmuck zur Schau. Im Grunde verachtet ihn jeder, aber niemand wagt es, ihm das ins Gesicht zu sagen.

Dass sich aus der Konkurrenz zwischen den beiden auch Verachtung und regelrechter Hass entwickelt, war im Grunde unabwendbar. Nun sind sie in letzter Zeit auch dahinter gekommen, dass Calea an beide verkauft, und jeder will diese Information gegen den anderen einsetzen. Beide haben Unterlagen über die illegalen Käufe und Verkäufe des Gegenspielers gesammelt und warten nur auf die entscheidende Provokation oder den richtigen Moment, um eine Klage einzureichen.

Funktion: Koliphydes und Oromantus sind sicherlich Teil der Antagonisten, gehören aber nicht zu den Handelnden. Sie sind vielmehr Personen, auf die die Helden einwirken können oder die zu Schachfiguren im Spiel zwischen Calea und Helden werden.

Schicksal: Entweder können die Helden einen der Händler gegen den anderen ausspielen oder beide an die Justiz übergeben. Sollten allerdings viele Sklaven im Rahmen des Abenteuers befreit werden und eine Chance bekommen, sich an den beiden zu rächen, könnten sie auch tot und nicht nur im Gefängnis enden.

Zitate: "Dreißig Aureal für die Sänfte und dann habe ich kleinwüchsige Träger gekauft, damit sie tiefer liegt." (Oromantus)

"Es zagt das Herz mir in der Brust, es steigt empor die alte Lust, ich schreite voller Tatendrang vorwärts und wie unter Zwang ... Schreiber, wie war noch die nächste Zeile? Ah, egal, gehen wir noch einmal die Zahlen des letzten Oktals durch." (Koliphydes)

Der Ort: Xar Eunaris oder eine ähnliche Stadt

Wenn Sie 'Die Kinder des Thearchen' in Xar Eunaris spielen lassen, so liegt der Hort in einem der äußeren Viertel der Stadt in der Nachbarschaft heruntergekommen wirkender Insulae – also den riesigen Mietshauskomplexen imperialer Städte. Xar Eunaris ist als Schutzfestung für die reichen Op-trilithminen einer der wichtigsten militärischen Stützpunkte Xarxarons und das Hexagon, das über der Stadt thront, hat gewaltige Ausmaße. Die gesamte Stadt in diesem Schatten ist auf das Militär ausgerichtet, ob es sich nun um Waffenschmiede, Bauern oder eben Erzieher handelt, und die Menschen pflegen einen schlichten und militärisch angehauchten Stil in Kleidung und Verhalten.

Die meisten Bewohner von Xar Eunaris sind stolz, Teil der Festungsstadt zu sein. Nahezu jede Familie stellt ein Mitglied der Myriaden, was allerdings häufig über die Kinderhorte organisiert wird. Der stetige Bedarf nach Soldaten im Namen des Thearchen und der Magokratie wird hier mühelos durch die geschickten Manipulationen der Erzieher gedeckt.

Wollen Sie 'Die Kinder des Thearchen' an einen anderen Ort verlegen, wählen Sie einfach einen ansprechend antik klingenden Namen aus und schildern Sie die Lage ähnlich, jedoch kleiner und ohne die bedeutende Festung oberhalb der eigentlichen Stadt. Auch die Brajan-Garde dürfte hier weniger groß und bedeutend sein als im Fall von Xar Eunaris – so könnte Caleas Sohn aber auch direkt Kommandant der gesamten Garde und nicht nur ein Offizier sein.

Treffen der Ermittler

Carana hat als Information von anderen ehemaligen Mündeln des Hortes eine Adresse erhalten, an der sich die kleine Gruppe der Ermittler regelmäßig trifft. Als sie dort mit den Helden eintrifft, öffnet jedoch nur eine einzelne junge Frau die Hintertür zu einem Schusterladen. Abends stellt dieser kleine Handwerksbetrieb ihres Vaters Daroleas Geheimversteck dar, in dem sich früher auch weit mehr ihrer Gleichgesinnten getroffen haben. In den letzten Oktalen sind jedoch immer weniger zu den Treffen gekommen, nachdem sie Drohungen oder Bestechungen erhalten hatten.

Darolea è Xar Eunaris selbst ist nicht im Hort Caleas aufgewachsen und nur durch einige der Betroffenen auf die seltsamen Vorgänge dort aufmerksam gemacht worden. Sie ist jedoch Mitglied der Siminia-Garde und zuständig für Ermittlungen gegen Schmuggler und illegale Handelswaren. In dem Sinne fällt auch illegaler Sklavenhandel in ihr Ressort und die junge Frau mit dem überbordenden Gerechtigkeits-sinn hat sich der Sache angenommen und ermittelt seit fast zwei Jahren ohne wirklich handfeste Beweise erbringen zu können. Einerseits ist sie nicht gerade die begabteste Ermittlerin – gut gemeint und gut gemacht sind selten dasselbe –

und andererseits springen immer wieder Helfer ab und von der Siminia-Garde selber hat sie für die 'wilden Spekulationen' keine Hilfe zu erwarten.

Ihre wichtigste Stütze bei dem Vorhaben war bisher Epamartus, ein waschechtes Mitglied der unerwünschten xarxarischen Zwischenwelt und ein ehemaliges Hortkind, das seinem eigenen Verkauf in die staatliche Sklaverei nur durch einen Ausbruch knapp zuvorkam. Seither hat er sich als Bettler, Tagelöhner und schließlich als Lustknabe in einem Bordell durchgeschlagen. Mehr als alle anderen ehemaligen Hortkinder sinnt er auf Rache für die Entführung seines Bruders, den er seither auch nicht hat wiederfinden können. Bei dem Versuch, sich bei einem der mit Calea zusammenarbeitenden Sklavenhändler einzuschleichen, ist er jedoch gefasst worden und wird seit vier Tagen vermisst.

Dementsprechend ist Darolea ausgesprochen überrascht, plötzlich nicht nur Carana, sondern auch noch deren Begleitung vor der Tür stehen zu haben, nachdem sie ein weiteres Ein-Frau-Treffen erwartet hat. Sie empfängt sie freudig, auch wenn sie selbst Carana nur flüchtig kennt, und teilt schnell alle ihr zur Verfügung stehenden Informationen mit. Zwischen halbfertigen Schuhen und Sohlenleder breitet sie ihre penibel genauen Aufzeichnungen über Sklavenverkäufe und -preise sowie alle gesammelten Gerüchte und Hinweise aus und erklärt bei verschwörerisch gedämpftem Lampenlicht die Zusammenhänge.

- In Caleas Hort sterben oder verschwinden überdurchschnittlich viele Kinder, weit mehr als in den meisten anderen Horten. Die Fälle werden jedoch gleichmäßig verteilt und treffen in der Regel nur Kinder armer und unbedeutender Familien.

- Geschwister oder Zimmergenossen der verschwundenen Kinder werden oft gezielt an das Militär vermittelt. So sind sie an den Staat gebunden und haben wenig Möglichkeit, selbst nachzuforschen.

- Die beiden wichtigsten Sklavenhändler der Region – Oromantus der Zornige und Koliphydes à Valantia – verkaufen vor allem an die offiziell dem Thearchen oder der Hohen Magokratin gehörenden Optrilithminen oder an große Agrarbetriebe. Die dortigen Sklaven werden kaum beachtet und ihre Lebens- und Arbeitsumstände kümmern niemanden.

- Epamartus behauptete, Beweise für die Verwicklung des Sklavenhändlers Oromantus in die Angelegenheit zu haben. Seitdem er sich mit einem Informanten treffen wollte, ist der Lustknabe verschwunden und Darolea geht davon aus, dass ihn jemand hat beseitigen lassen. Andererseits ist Epamartus chronisch unzuverlässig und launisch und könnte auch aus ganz anderen Gründen verschwunden sein. Falls die Helden nach ihm suchen wollen, gibt sie ihnen die Beschreibung eines schlanken Jugendlichen mit rötlichen Locken und grünen Augen mit, der ein lockeres Mundwerk besitzt.

- Wenn die groben Zahlen der Verdachtsfälle stimmen, hat Calea in ihrer Zeit als Hortleiterin an die zweihundert Kinder und Jugendliche in die Sklaverei verkauft.

- Caleas Lebensstandard liegt allerdings nicht über dem, was für eine Hortleiterin und Honoratin zu erwarten ist. Wofür sie das Geld nutzt oder warum sie es überhaupt nötig hat, ihre Mündel zu verkaufen, weiß niemand.

- Ermittlungen gegen Calea sind schwer anzustrengen, da ihr einziger Sohn RhanGauKhar ein hoher Offizier der Branjan-Garde ist.

Die Helden haben mit diesen Informationen genügend Ansatzpunkte, um ihre eigenen Ermittlungen anzustellen. Sie können den Kinderhort aufsuchen und Calea auf den Zahn fühlen, bei den Sklavenhändlern nach Hinweisen suchen oder auch andere ehemalige Ermittler aufsuchen, deren Namen Darolea weitergibt. Ebenso können sie RhanGauKhar nachspüren, der offenbar die illegalen Tätigkeiten seiner Mutter deckt, oder nach Spuren von Epamartus suchen.

Lassen Sie Ihren Spielern hier ruhig freie Hand und halten Sie Darolea und Carana zurück – beide können wegen ihren bekannten Gesichtern in der Stadt an den meisten Besuchen und Ermittlungen nicht teilnehmen und warten die Ergebnisse der Helden ab. Wird jedoch dringend Hilfe benötigt, um Zusammenhänge herzustellen oder vergessene Details wieder in den Fokus zu rücken, sind die beiden Ihr Joker. Abgesehen davon kann Carana in manchen Situationen als Scharfschützin Rückendeckung geben und Darolea – wenn auch unter Protest – wichtige Papiere wie die Erlaubnis zum Sklavenbesitz fälschen.

Der Ablauf und die Ziele

Im Grunde ist es nicht schwer, der kleinen Verschwörung von Calea und den Sklavenhändlern auf die Spur zu kommen, die Verdächtigungen sind schon da und einige Ermittlungsarbeit schon gemacht. Das Problem ist, dass sich niemand für die Sklaven des Staates interessiert und keiner dem Unrecht nachgehen wird, es sei denn die Beweise werden dramatisch genug an die Öffentlichkeit gebracht. Also geht es darum, Beweise zu finden, die über jeden Zweifel erhaben sind.

Darunter fallen zum Beispiel die genauen Aufzeichnungen über die jeweiligen Verkäufe des Konkurrenten, die die Sklavenhändler Koliphydes und Oromantus führen, der Fall von Epamartus, den genügend Personen als Freien kennen, oder auch Geständnisse der Beteiligten. Das Wiederauftauchen von genügend illegal versklavten ehemaligen Hortkindern, die von Verwandten oder Freunden erkannt werden können, ist schließlich die dramatischste und sicherlich auch rührseligste Lösung des Problems.

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Orte für die Ermittlungen der Helden mit Beschreibungen der Anwesenden und der Reaktionen für erste Besuche, weitere Nachfragen und unter Umständen Informationen für heimliches Eindringen. Die Helden müssen dabei mindestens die Unterlagen über die Verkäufe eines der Sklavenhändler in die Hand bekommen, damit der Fall überhaupt vor ein Gericht gebracht werden kann. Jeder weitere Beweis erhöht die Chancen, dazu gehören:

- Die Aufzeichnungen des jeweils anderen Händlers.

- Nachweis, dass Epamartus ein Freier ist, der illegal versklavt wurde.

- Beweise dafür, dass Rangaucus Schläger beschäftigt und in die Sache verwickelt ist.

- Die Aussage der Ärztin von Serra Caleas Hort über das Verschwinden von Kindern und die Bestechungsgelder der Amauna.

- Caleas Notizbuch über Zahlungen der Sklavenhändler und Kosten des Wolkenstaubs.

Haben die Helden nicht mindestens drei dieser Beweise zur Hand, müssen sie obendrein den jeweiligen Richter bestechen oder bedrohen, um das Verfahren trotzdem zu einem Urteil führen zu lassen. Wenn Sie Ihre Helden in diesem Fall etwas weniger zwielichtig zeichnen wollen, müssen sie stattdessen vielleicht für den Richter Schutz gegen Schläger organisieren oder Bestechungen seitens anderer unterbinden.

Was genau wann geschieht, liegt hier ganz in Ihrer Hand und in der Ihrer Spieler. Improvisieren Sie ruhig und nutzen Sie die folgenden Angaben als Basis für ein an Ihre Runde angepasstes Subabenteuer – für Kämpfer können Sie noch Auseinandersetzung mit den Brajan-Gardisten oder weiteren Schlägertruppen einfügen; wer Freude am Argumentieren hat, kann wiederum mit einer ausführlichen Szene vor Gericht belohnt werden. Arbeiten Sie Nebenfiguren wie Prostituierte, Richter und Andere nach Ihrem Geschmack aus und verteilen Sie die Orte des Geschehens so in Xar Eunaris, dass sie je nach Wunsch lange Laufstrecken und mögliche Überfälle unterbringen oder eben so etwas gänzlich einsparen können.

Rangaucus' Vorgehen

Während die Helden den Verdächtigen auf den Zahn fühlen, können sie sich schnell selbst verdächtig machen. Tauchen dabei in Berichten die Beschreibung derselben Person zweimal auf, wird Rangaucus einen unfreundlichen Besuch in die Wege leiten. Eine Handvoll Schläger soll die Helden daran erinnern, dass man sich nicht in alles einmischen soll. In einer klassischen stillen Gasse oder einer ähnlichen Situation erscheinen die mit Knüppeln und Myrmexen bewaffneten Männer und wollen den vermeintlich leichten Opfern eine Abreibung verpassen. Wählen Sie dabei die gleiche Anzahl wie Helden, die vor Ort sind, lassen Sie die Schläger aber nach den ersten Verletzungen verwirrt fliehen.

Werte Schläger

Knüppel:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** N

Myrmex:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **DK** H
LE 28 **AU** 30 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 3 **GS** 8

Können die Helden einen der Schläger an der Flucht hindern und festhalten, können sie aus dem leicht einzuschüchternden 'Adorus' rasch herausbekommen, wer ihn angeheuert hat. Er weiß, dass Rangaucus irgendwie in die Geschäfte seiner Mutter verwickelt ist und regelmäßig Leuten seine Truppe an den Hals schickt oder mit der Garde droht, wenn sie den Sklavenhändlern zu nahe kommen. Es wird jedoch einiges Überredungsgeschick oder heftige Drohungen brauchen, um den Mann zu einer Aussage vor einem Gericht zu überreden.

Nach dem ersten Angriff weiß Rangaucus, dass er die Helden ernst nehmen muss und plant die Brajan-Garde gegen sie einzusetzen. Darolea kann hier eine Vorwarnung geben, weil sie mit einem Schreiber in der Wachstube der Garde be-

freundet ist. Von jetzt an müssen die Helden vorsichtig vorgehen, weil die Gardisten Ausschau nach ihnen als Dieben halten, die angeblich einen Honoraten überfallen haben sollen. Bei jedem öffentlichen Auftreten sollten sie sich verkleiden oder verbergen. Lassen Sie die Gardisten immer dann die Bühne betreten, wenn die Helden in der Öffentlichkeit längere Redepausen einlegen oder nicht so recht wissen, was sie als nächstes tun sollen. Hilfe durch Begleiter, die eine Ablenkung schaffen, kann hier eine genauso spannende Szene ergeben wie eine kurze Verfolgungsjagd. Als Werte für die Brajan-Gardisten können Sie die der Wachen von Oromanus verwenden (S. 91).

Der Hort

Der Kinderhort unter Leitung von Serra Calea hat im Grunde denselben Aufbau wie alle anderen dieser Einrichtungen. Ein quadratisches Gebäude mit einer altmodischen, von Pylonen gezierten Front umfasst einen großen Innenhof mit Einrichtungen zur körperlichen Ertüchtigung. In den Flügeln sind die Zimmer für die Kinder untergebracht, im rückwärtigen Teil die Wirtschaftsräume, Essensaal und Küche und im Frontteil die Büros der Erzieher und Unterrichtsräume.

Der für Caleas Pläne wichtigste Raum, die Heilerstube, befindet sich in einem kleinen Anbau am rechten Seitenflügel. Durch die ebenerdigen Fenster können rein theoretisch Ausreißer leicht verschwinden, auch wenn solche Fälle in erster Linie von der Hortleiterin selbst inszenierte Entführungen sind. Hier arbeitet AhRauNa, eine amaunische Heilerin mittleren Alters, die von Calea Bestechungsgelder erhält, um kein Wort über die verschwindenden Kinder zu verlieren. Ihr schlechtes Gewissen plagt sie jedoch immer mehr und so wirkt sie fahrig und abgelenkt, wenn die Helden den Raum besuchen sollten.

Das gesamte Gebäude wirkt wuchtig und könnte einige Renovierungsarbeiten vertragen, aber offenbar malt man einfach über Risse im Mauerwerk, anstatt sie zu reparieren. Alle Räume sind simpel eingerichtet und strikte Auflagen für privaten Besitz verhindern, dass die Kinder und Jugendlichen ihren Sechsbettzimmern auch nur einen Hauch von Heimeligkeit verleihen können.

Carana, die ihre ganze Jugend und Kindheit in dem Gebäude verbracht hat, will es um keinen Preis noch einmal betreten. Daher bittet sie auch die Helden, sich dort ein Bild zu machen. Dazu müssten sie sich nur als Eltern ausgeben, die für ihren Nachwuchs einen Hort suchen. Zwar wird die Zuteilung meistens vom Gyldara-Magistral der Stadt geregelt, aber gegen geringe Bestechungsgelder können Eltern selbst die Einrichtung auswählen.

Welche Helden auch immer einen Blick auf Caleas Hort werfen – sie sollten zumindest annähernd wie eine Familie wirken können. Ein Neristo und ein Lyncil dürften schwerlich behaupten können, einen Platz für ihre gemeinsame Tochter zu suchen. Ist die Auswahl jedoch wenigstens halbwegs überzeugend, werden Bedienstete die 'Eltern' praktisch sofort zu Caleas Studierzimmer begleiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei eurem Eintreten steht die ältliche Amauna hinter dem schweren Schreibtisch auf und schenkt euch ein wohlwollendes Lächeln. Anders als die meisten Stadtamaunir ist sie fast übertrieben züchtig gekleidet mit einer langen, locker gegürteten Tunika und einem reich bestickten Macalar. Eine elegante kleine Haube ruht zwischen ihren grauen Ohren und betont das Großmütterliche ihrer Erscheinung. "Herzlich willkommen im Hort", begrüßt sich euch mit einer sanften, schnurrenden Stimme. "Mein Name ist Serra Calea und es ist mir eine Ehre, Euch dieses Haus vorstellen zu dürfen. Wollen wir uns auf eine Besichtigung machen oder habt Ihr zunächst generelle Fragen?"

Serra Calea ist sehr geübt darin, wie eine freundliche und fürsorgliche Matrone zu wirken. Ihr ehemals sehr hübsches, jetzt vor allem elegantes Gesicht mit einer markanten Stirnzeichnung trägt ein permanentes sanftes Lächeln und bei jedem Witz gibt die Hortleiterin ein kultiviertes kleines Lachen von sich. Von den ihr anvertrauten Kindern spricht sie in sanften Tönen und bei einem Rundgang legt sie gerne mal den Kleineren eine Pfote auf den Scheitel oder die Schulter und fragt sie mit einwandfreier Kenntnis aller Namen nach ihrem Befinden.

Allerdings betont die ältliche Amauna auch, dass ihr Hort durchaus militärische Disziplin lehrt und viele Myrmidonen Xarxarons unter ihrer Leitung aufgewachsen seien – darunter auch zahlreiche Offiziere. Im Innenhof können auch Kampf- und Ertüchtigungsübungen beobachtet werden, bei denen die Kinder von ehemaligen Myrmidonen mit gebrüllten Befehlen gescheucht werden und sich bei Ringkämpfen oder mit Holzschwertlanzen redlich bemühen. In Unterrichtsräumen werden die Grundlagen von Lesen und Schreiben vermittelt, die meisten Stunden widmen sich jedoch der Geschichte des Imperiums und speziell der Bedeutung Xarxarons und der Magokratie. Auf den ersten Blick sieht alles nach einer einwandfreien Einrichtung aus und Serra Calea wirkt wie eine von Gyldara gesandte perfekte Erzieherin der kommenden Generationen.

Der erste Hinweis, dass die militärisch-ordentliche Idylle trägt, erscheint während des Besuchs der Helden jedoch unvermittelt in Form von Caleas Sohn.

Der sündige Sohn

Während des Rundganges oder kurz vor der Verabschiedung in der kleinen Eingangshalle erscheint RhanGauKhar 'Rangaucus', ein Offizier der Brajan-Garde und Caleas einziger Sohn. Der falbpelzige hochgewachsene Kater macht aus der Entfernung einigen Eindruck in seiner Rüstung, den Helm unter dem Arm und einen mit Messing reich beschlagenen Pacator am Gürtel. Kommt man ihm jedoch näher, wirken seine Augen fiebrig und rot unterlaufen und der Pelz stumpf. Sein Atem riecht streng – strenger noch als der vieler Amaunir, deren Fleischdiät nicht gerade angenehm für die Nasen anderer Rassen ist – und seine Bewegungen sind etwas fahrig.

Nicht nur geübten Beobachtern kann so schnell auffallen, dass etwas mit Rangaucus nicht ganz stimmt. Auch Calea nimmt sofort wahr, dass ihr Sohn derzeit in keiner guten Ver-

fassung ist, und komplementiert entweder die Helden oder Rangaucus so schnell wie möglich hinaus, um die möglichen 'Kunden' nicht zu verschrecken. Wer jedoch gezielt lauscht, kann durchaus noch Sprachfetzen aufschnappen wie 'Es wird schlimmer, Mutter' oder 'Wenn du das Geld nicht hast, werde ich es mir anders besorgen'.

Die Begegnung dient nicht nur dazu, Rangaucus als Meisterperson vorzustellen und den Eindruck zu erwecken, dass er und seine Mutter ein unangenehmes Geheimnis teilen. Gleichzeitig lernt auch Rangaucus die Helden kennen und wird nachfragen, um wen es sich handelt und aus welchem Stadtteil sie stammen. Zunächst handelt es sich dabei nur um beiläufiges Interesse, falls die Helden ein paar Worte zwischen ihm und Calea mitgehört haben. Tauchen dieselben Gesichter jedoch wieder in seinem Umfeld auf, wird er im Gyldara-Tempel nachfragen und feststellen, dass die genannten Identitäten gar nicht existieren. So wird hier schon die Basis für sein späteres Vorgehen gegen die Ermittler gelegt, das weiter oben geschildert wurde.

Heimliches Eindringen

Nachts können die Helden nur ein erleuchtetes Zimmer in dem Gebäude finden: die Heilerstube. AhRauNa, die Heilerin, kann dank ihres zunehmend schlechten Gewissens nur sehr schlecht schlafen und nutzt die wachen Nachtstunden, um Verbände auszukochen und Salben anzufertigen. Dank ihrer blank liegenden Nerven kann sie aber auch leicht auf die Helden aufmerksam werden, wenn sie sich in den Hort schleichen sollten und wird mit einer Lampe in der Pfote auf die Suche nach den Eindringlingen gehen. Selbstverständlich stellt sie keine wirkliche Bedrohung dar, aber wenn man sie entschlossen zur Rede stellt, wird sie praktisch direkt fragen, ob die Helden wegen der verschwindenden Kinder da sind. Es muss kaum nachgefragt oder Druck auf sie ausgeübt werden, damit sie sich bereit erklärt, genauere Angaben über die Anzahl und Zeitpunkte zu geben und auch vor Gericht auszusagen, dass sie für ihr Schweigen bestochen wurde. Schlagen die Helden die harmlose Amauna kurzerhand bewusstlos, verpassen sie selbstverständlich diese Gelegenheit.

Caleas Arbeitszimmer können die Helden im ersten Stock finden. Falls sie tagsüber als Eltern eines zukünftigen Schülers aufgetreten sind, kennen sie die Lage auch bereits. Das Schloss erfordert eine *Schlösser-Knacken*-Probe +4, um einzudringen. In dem schlicht eingerichteten Raum müssen der Schreibtisch und mehrere Truhen durchsucht werden und nur wer ein genaues Auge auf den Tisch wirft, kann eine geheime Schublade entdecken. Auch hier muss ein Schloss geknackt werden, indem eine erfolgreiche Probe +5 abgelegt wird. Die Alternative stellt ein gewaltsames Aufbrechen dar, nach dem sich das Eindringen aber nicht wieder vertuschen lässt.

In der geheimen Schublade finden sich Aufzeichnungen über Zahlungen, die die Sklavenhändler ihr gegenüber geleistet haben, sowie ebenso penibel vermerkte Einkäufe bei Apothekern. Zwar schreibt sie nur von Zahlungen von Händlern für unbestimmte Ware und über Ausgaben für ein nicht genauer definiertes Medikament, aber die über Jahre zurückreichenden Notizen in dem schlichten Buch bestätigen den Verdacht eindeutig und weisen zugleich auf Rangaucus Krankheit und Sucht hin.

Oromantus' Anwesen

Oromantus' Villa grenzt in ihrer Größe und Pracht schon fast an Dreistigkeit, vor allem im ansonsten nüchternen und schlichten Xar Eunaris. Allerdings verzichtet er auf Gartenanlagen im Innenhof und ähnliche dezente Ausdrücke von Reichtum und hat stattdessen einen ausgesprochen hässlichen und gänzlich vergoldeten Zierbrunnen aufstellen lassen. Dieser stellt ihn im Kreis von Grazien dar – die Gefolgsdamen der Raia in Form von nackten und mit Schmetterlingsflügeln versehenen Frauen schmiegen sich in aufdringlichen Posen an ihn.

Ähnlich geschmacklos sind die Säulen gestaltet, die ebenfalls unbedeckte Damen darstellen. Alle Innenräume sind mit angeberischen Mosaiken oder teuren Teppichen ausgelegt, Gemälde des Besitzers hängen an den Wänden und große, aber nutzlose Waffen werden selbst im Warteraum für Gäste ausgestellt.

Hinter der eigentlichen Stadtvilla liegen die weit schlichteren Gebäude, in denen Oromantus einige spezielle Sklaven untergebracht hat. Dabei handelt es sich vor allem um Fachleute wie Köche, Musiker oder Verwalter, die Optimaten oder Honoraten für ihren Haushalt erstehen können. In einfachen Zimmern mit mehreren schlichten Betten warten die Sklaven auf Käufer und die Anlage wirkt auch nicht unwirtlicher als der Kinderhort von Serra Calea. Nur die Gitter vor den Fenstern und die Türschlösser sind von höherer Qualität.

Der Rundgang als Käufer

Die Helden können sich über Darolea eine gefälschte Erlaubnis zum Halten von Sklaven besorgen. Damit und dem Auftreten wohlhabender Bürger – verlangen Sie Proben auf Sich Verkleiden oder Überreden, falls die Helden keineswegs wohlhabend oder gute Bürger sind – ist es kein Problem, von Oromantus persönlich eine Führung durch die Anlage hinter seiner Villa zu bekommen. Allerdings lässt er sich auch nach plumpen Andeutungen auf eine Bestechung ein, um einfach über das 'daheim vergessene Dokument' hinwegzusehen.

Bei seiner Warenschau zeigt er mehrere Köche vor – Menschen wie Amaunir – deren Künste er hoch anpreist, jedoch offenbart, dass er selbst keinerlei Ahnung von Feinschmeckeri hat. Einige Musiker folgen, aber auch ein Ravesaran, das er als Gesellschafter und Lustsklave anpreist und den Vortrag von unflätigen Witzen begleitet.

Alle Sklaven mustern die Helden aufmerksam und zurückhaltend. Sie wissen genau, dass ein freundlicher und gelassener Besitzer ihre beste Chance auf ein angenehmes weiteres Leben ist und versuchen, die potentiellen Käufer einzuschätzen. Treten die Helden als nette, reiche Personen auf, werden sie sich positiv präsentieren und auf Oromantus' Erlaubnis hin auch ihre eigenen Kenntnisse anpreisen. Nehmen sie die Helden als unangenehme und gefährliche Personen wahr, versuchen sie einen eher schlechten Eindruck zu machen und spielen ihr Können herunter.

Bei dem Rundgang unterläuft Oromantus allerdings ein Fehler. Er hat vergessen, dass Epamartus ebenfalls in einer der Zellen untergebracht wurde, nachdem die Wachen ihn gefangen hatten. Mit einer frischen Tätowierung auf der Wange und einigen blauen Flecken hockt der hübsche und

etwas schlaksige Lustknabe in der hinteren Ecke, kommt aber an das Gitter, sobald er andere Stimmen als die der Wachen hört.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst denkt ihr, dass die benachbarte Zelle leer sein muss, aber dann eilt der einzige Insasse nach vorne und packt das Gitter. Neugierige grüne Augen spähen aus einem jugendlichen Gesicht, das trotz einer leicht entzündeten frischen Sklaventätowierung auf der Wange und einer Platzwunde an der Stirn ausgesprochen hübsch aussieht.

"Heda!", ruft der Junge oder besser junge Mann und streckt die Hände durch die Eisenstäbe in eure Richtung. "Ich gehöre hier nicht her! Ich bin ein freier Bürger! Ich..."

Ein rascher Schlag mit dem Pacator auf eine der ausgestreckten Hände unterbricht ihn und mit einem Schmerzenslaut zieht er sich zurück. Oromantus schüttelt den Kopf und versucht, euch vorsichtig wieder zum Ausgang des Gebäudes zu leiten. "Es gibt immer ein paar Wahnsinnige, die es nicht wahrhaben wollen", erklärt er im Plauderton. "Aber wer verurteilt ist, ist verurteilt."

Hinter euch wagt sich der junge Mann jedoch wieder näher an das Gitter, die verletzte Hand an die Brust gepresst. Mit der anderen rauft er sich die braunroten Locken und schüttelt wütend den Kopf.

"Fragt im Feigenbaum!", ruft er und weicht dann wieder rasch zurück, als die Wache den Schlüssel zu seiner Tür hervorholt.

Die Helden können anhand der Beschreibung von Darolea Epamartus wiedererkennen. Selbst wenn sie das nicht tun, sollte die Szene ausreichend verdächtig sein. Oromantus allerdings will keinen weiteren Kontakt zwischen seinen Kunden und dem illegal versklavten Epamartus und wird alles daran setzen, die Helden mit Geschwätz, Versprechen von Preisnachlass und das Drängen auf ein Verkaufsgespräch bei Erfrischungen schnell aus dem Gebäude zu schaffen. Sollte das nicht reichen, werden mehrere seiner Wachen die Helden höflich, aber bestimmt hinaus geleiten.

Der illegale Sklave selbst wird an weiterer Einmischung dadurch gehindert, dass er von einer der Wachen Prügel bezieht. Begehren die Helden gegen die Behandlung auf, zitiert Oromantus einen obskuren Gesetzestext, in dem Sklavenhändlern erlaubt wird, Unruhestifter streng zu züchtigen, um Aufruhr unter den Sklaven zu vermeiden.

Die Anwesenheit von Epamartus erklärt er wiederum damit, dass er einem Richter einen Gefallen getan hätte. Der habe trotz großen Bedauerns den jungen Mann wegen schwerem Diebstahl und Betrug verurteilen müssen und niemand sonst habe den Unruhestifter haben wollen. Oromantus behauptet, regelmäßig auf solchen Fällen sitzen zu bleiben und sie schließlich für einen Spottpreis an die Landwirtschaftsbetriebe des Thearchen oder der Hohen Magokratin verkaufen zu müssen. Alle anderen Behauptungen wischt er mit großer Geste beiseite und erklärt, die Helden müssten sich irren, es könne sich unmöglich um dieselbe Person handeln. Die Helden können es hier natürlich auf einen Auseinanderset-

zung mit Oromantus und seinen Wachen anlegen, bei der der Sklavenhändler vor allem mit großspurigen Drohungen teilnimmt und bei einer sich abzeichnenden Niederlage rasch die Flucht ergreift.

Werte der Wächter

Pacator:

INI 10+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+2 DK N
LE 30 AU 32 RS 2 WS 6 MR 4 GS 8

Sollten die Helden bei einem solchen Kampf unterliegen, droht ihnen dasselbe Schicksal wie Epamartus. Sie können aber die folgenden Szenen so inszenieren, dass die zusammengeflüchten Helden bei der Tätowierung ihres Sklavens wieder entkommen können.

Naheliegender wäre es jedoch, zunächst Oromantus mit einigen halbgenauen Kaufversprechen zu verlassen und weiter zu ermitteln. Haben sich die Helden allerdings auffällig angestellt, versucht mit Epamartus zu reden oder sich sonst verdächtig gemacht, wird der Sklavenhändler den Vorfall an Serra Calea und Rangaucus melden. Kam es zu einem Kampf, ist das erst recht der Fall.

Nächtlicher Einbruch

Bei einem nächtlichen Besuch müssen die Helden zunächst den zwei Nachtwachen ausweichen, die regelmäßige Rundgänge abschreiten. Einfache Proben auf *Schleichen* ermöglichen es aber, sich geschickt zwischendurch hinter eine Ecke oder in einen Schatten zu bewegen. Ansonsten können Sie die Wächter aber auch mit den Mitteln ihrer Wahl ausschalten – werden die Toten oder Bewusstlosen nicht versteckt, entdecken sie jedoch die nächsten Wachen eine halbe Stunde später und schlagen Alarm.

Die Schlösser an den Sklavenhütten sind allesamt einfach zu knacken und verlangen normale Proben auf *Schlösser Knackten*, die gleichen Modelle befinden sich an den Türen der einzelnen Zellen.

Im dritten von fünf in einem Hufeisen angelegten Gebäuden befindet sich Epamartus, der sich nur zu gerne von den Helden befreien lässt. Ein Problem stellen tatsächlich die anderen Sklaven dar, die teilweise ebenfalls auf eine Befreiung hoffen und damit drohen, Alarm zu schlagen. Um sie auf später zu vertrösten, muss man sie geschickt überreden oder eindrucksvoll einschüchtern (in beiden Fällen Proben +4). Ansonsten müssen die Helden wohl oder übel entweder drei weitere Sklaven befreien, die tatsächlich wegen Verbrechen verurteilt wurden, den Alarm in Kauf nehmen oder irgendwie sämtliche Sklaven gleichzeitig lautlos außer Gefecht setzen, was vermutlich nur mittels Magie möglich sein wird. Wer sich mehr für Oromantus' Aufzeichnungen interessiert, kann seine Schreibstube im Hauptgebäude finden und das Schloss durch eine *Schlösser Knackten*-Probe +6 öffnen. In dem geschmacklos eingerichteten Raum mit einer fast nur aus edelsteinverkrusteten Teilen bestehenden großen Uhr können sie eine nachlässig liegen gelassene Sammlung von schlichten Büchern finden, die sich drastisch von allen an-

deren Gegenständen vor Ort unterscheiden. Es handelt sich hier um Koliphydes' Aufzeichnungen, die Oromantus kürzlich hat stehlen lassen und derzeit durchsieht – und somit um wichtiges Beweismaterial. Der Sklavenhändler selbst befindet sich allerdings die ganze Nacht außer Haus auf einer Feier und kann von den Helden nicht gefunden und bedroht, entführt oder irgendwie beeinflusst werden.

Koliphydes' Anwesen

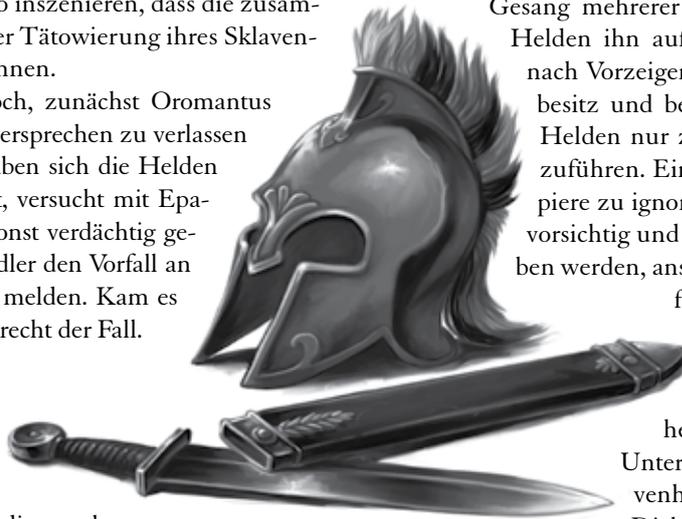
Koliphydes' kleines Stadthaus liegt in einem geschmackvollen Garten, in dem der Besitzer in einem Pavillon dem Gesang mehrerer junger Frauen lauscht, als die Helden ihn aufsuchen. Wie Oromantus ist er nach Vorzeigen einer Erlaubnis zum Sklavenbesitz und bei angemessenem Auftreten der Helden nur zu gerne bereit, seine Ware vorzuführen. Eine Bestechung, um fehlende Papiere zu ignorieren, muss bei ihm jedoch sehr vorsichtig und geschickt angefragt und übergeben werden, ansonsten lässt er die Besucher ein-

fach von seinen Wachen entfernen. Schließlich ist er beunruhigt und will sich zunächst aus unsauberen Geschäften heraushalten, weil kürzlich seine Unterlagen über den illegalen Sklavenhandel gestohlen wurden. Der Dieb handelte im Auftrag von Oromantus, was Koliphydes zwar ahnt, aber nicht genau weiß.

Besonders wenn die Helden erwähnen, bereits bei der Konkurrenz gewesen zu sein, wird der Sklavenhändler nur noch vorsichtiger in seinen Formulierungen.

Anders als Oromantus lässt Koliphydes die zum Verkauf stehenden und im Keller seines Stadthauses untergebrachten Luxusklaven zum Pavillon bringen und vorführen, anstatt selbst die Unterkünfte aufzusuchen. In seinem Angebot finden sich vor allem Künstler aller Art, aber auch Masseure und geschickte Handwerker.

Springen die Helden während der Vorführung auf irgend eines der Objekte oder Bücher an, die Koliphydes zum Beweis seiner Feingeistigkeit rings um sich dekoriert hat – die Figurine mit Schwalbenflügeln, Gedichtbände, Theaterstücke und eine Laute – wird er sich begeistert zeigen und darüber fachsimpeln. Einem Gesprächspartner, der in erster Linie zustimmt und Bewunderung für seine vielen Talente zeigt, vertraut der Sklavenhändler an, dass er sich mit seiner Kunst von seinen vielen Sorgen ablenken muss. Zunehmend unvorsichtiger gegenüber dem Gleichgesinnten berichtet er, dass vermutlich die Konkurrenz Unterlagen von ihm gestohlen hat. Natürlich verschweigt er die Natur der Unterlagen, macht jedoch sehr offensichtliche Andeutungen über Neureiche und Angeber, die auf Oromantus als Täter hinweisen. Wenn die Helden sich geschickt anstellen und eine Reihe von Floskeln und Hinweisen mit Koliphydes austauschen, können sie sich als Fachleute und Vermittler zur Wiederbeschaffung seiner Dokumente ausgeben. Daraufhin wird der Sklavenhändler alle Sklaven und Wachen außer Hörweite schicken und ein offeneres Gespräch führen. Er kennt die Wach-



wechsel bei Oromantus und könnte auch einige der Wachen bestechen, um einen Einbruch zu erleichtern. Zudem kann er mit hoher Wahrscheinlichkeit sagen, wo im Haus seines Konkurrenten die Unterlagen versteckt sind.

Haben die Helden vor, bei Oromantus einzubrechen, haben sie somit weit bessere Chancen – und bekommen auch noch Geld dafür geboten.

Verhalten die Helden sich jedoch auffällig, ohne auf die Anwerbung als Einbrecher einzugehen, wird auch Koliphydes ihr Erscheinen an Serra Calea und somit an Rangaucus weitergeben.

Nächtliches Eindringen

Ähnlich wie bei Oromantus patrouillieren hier ständig zwei Wachen und im Garten befindet sich ein Pfau, der bei misslungenen *Schleichen*-Proben aufmerksam wird und bei weiteren Geräuschen anfängt, laute Rufe von sich zu geben und das gesamte Anwesen aufzuwecken.

Die Sklaven sind hier in einem Kellergeschoss untergebracht und schlafen des Nachts, allerdings befindet sich hier auch niemand, an dem die Helden aus Ermittlungsgründen Interesse haben dürften.

Im Obergeschoss befindet sich Koliphydes' Studierzimmer, dessen Schloss eine Probe auf *Schlösser-Knackern* +4 erfordert. Hier finden sich neben seinen normalen Aufzeichnungen über legale Verkäufe auch die über illegale Handelsabschlüsse mit Serra Calea sowie eine Kopie von Oromantus' Unterlagen zum selben Thema. Seine geheimen Bücher liegen in einer verschlossenen Kiste, die auf den ersten Blick wie eine reich verzierte Spieluhr aussieht. Wenn man diese öffnet und dann den Mechanismus, der die Melodie erzeugt, exakt zwischen zwei Wiederholungen des kurzen Stücks anhält, öffnet sich unten ein Geheimfach. Darin liegt ein dünnes Buch, das als Beweismaterial vor Gericht ausgesprochen wichtig sein kann.

Oromantus' Aufzeichnungen allerdings liegen in einem anderen, weniger gut versteckten Fach in einem hässlichen Stück Nippes. Die Porzellanfigur eines Adlers passt ganz und gar nicht in den Stil des Raums und wenn man ihren Sockel dreht, kommen die Unterlagen zum Vorschein.

Zum Feigenbaum

Das Bordell versteckt sich hinter einer braven Fassade, die sich bis auf ein Schild mit dem Bild des namensgebenden Baumes nicht von denen der Gebäude rechts und links davon unterscheidet. Im Inneren sind die Räume jedoch passend schummerig rot ausgeleuchtet und eine Malerei der Raia Cinnabaris – einer lokalen Form der Göttin in leuchtend rotem Gewand, die sich vor allem der körperlichen Liebe widmet – schmückt die Rückwand der Eingangshalle. Weitere, kleinere Malereien stellen recht ungeniert verschiedene Dienstleistungen des Hauses dar mit den dazu passenden Fachbegriffen, um dem Kunden die Bestellung zu erleichtern.

Als die Helden eintreten, ist die Herrin des Etablissements in ein leise, aber entschlossen geführtes Gespräch mit einer verschleierte Kundin vertieft. Nach ein paar letzten Sätzen – "Nein, er ist NICHT da, egal wie oft Ihr fragt!" – widmet sie sich allerdings auch ihren neuen Gästen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ah, willkommen im Feigenbaum, werter Besucher!", begrüßt euch die leicht untersetzte Matrone am Empfangstisch und ignoriert ihre tief verschleierte Gesprächspartnerin. "Wonach stehen euch die Sinne? Ihr seid zum ersten Mal Gäste hier, wenn ich mich nicht irre, also fragt ruhig drauflos. Oder soll ich euch eine Auswahl zusammenstellen? Ich schätze ich könnte erraten, wonach euch der Sinn steht."

Mit leicht zusammengekniffenen Augen mustert sie euch, dann nickt sie und strahlt euch mit einem leicht schmutzigen und wissenden Lächeln an. "Oh ja, ich denke wir werden genau das Passende für euch haben."

Falls Ihre Spieler zu denen gehören, die so eine Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen können: Das Haus hat eine große Auswahl an Damen und Knaben verschiedener Spezies zur Auswahl und bietet eine große Bandbreite verschiedener Dienstleistungen an. Die Preise sind nicht gerade billig, aber der Monopolstellung des Hauses in der Festungsstadt angemessen. Wer sich auf das Angebot der Matrona einlässt, seine Vorlieben zu erraten, den erwarten allerdings in erster Linie gut gelaunte Witze und wilde Spekulationen, um möglicherweise etwas verstockte Kundschaft aufzulockern und das Eis zu brechen. Bei den Angestellten des Hauses erhalten die Helden eine angemessene Gegenleistung für das gezahlte Geld und wer die Gelegenheit für ein paar Fragen nutzen will, kann auch von Epamartus' Verschwinden erfahren. Wer sich sehr geschickt anstellt, erfährt auch, dass er sich bei einem Sklavenhändler umsehen wollte. Warum jedoch, weiß niemand. Wer jedoch die Leiterin des Hauses, die sich einfach als Purgurea vorstellt, über das Missverständnis aufklärt und gezielt nach Epamartus' fragt, kann einiges mehr erfahren. Die Matrona selber erklärt entschlossen, dass der Junge nicht da sei und ihn ein dem Chrysir angemessenes Donnerwetter erwartet, wenn er zurückkommt. Sein Verschwinden habe eine Reihe wichtiger Kunden enttäuscht. Sie kann auch angeben, dass er vor drei Tagen am späten Mittag das Haus verlassen habe und danach noch kurz auf dem Markt gesehen worden sei. Danach verliere sich seine Spur jedoch – offenbar hat die Frau selbst schon Nachforschungen angestellt.

Verlassen die Helden nach nur einem kurzen Gespräch das Haus wieder, folgt ihnen die verschleierte Frau und holt sie rasch ein. Sie stellt sich als Krysirena vor – ihre Mutter stammt aus dem fast gleichnamigem Viertel von Balan Cantara und hat ihre Tochter aus Heimweh benannt, wie sie auf Nachfrage zugibt. Tatsächlich handelt es sich bei ihr um eine noch recht junge Frau, die für einen reichen Waffenhändler der Stadt arbeitet. Parvenus der Pacator beliefert das Hexagon mit Standardausrüstung und ist eine wichtige Persönlichkeit der Stadt. Zudem hat er eine Vorliebe für junge, rothaarige Männer und war Stammkunde bei Epamartus. Für Informationen über dessen Verbleib wäre der Händler dankbar und könnte sich unter Umständen auch erkenntlich zeigen. Wenn die Helden hier nachhaken, wird Krysirena ihnen einen Zeitpunkt und einen unverfänglichen Ort für ein weiteres Gespräch nennen. In der Folge ist sie bereit, für ihren Arbeitgeber zu bezeugen, dass Epamartus ein Freier ist und zu Unrecht verklagt wurde.

Nächtliches Eindringen

Der Feigenbaum hat nie geschlossen – die Helden werden höchstens eine Vertretung am Tresen antreffen, still hineinschleichen ist jedoch zu keiner Tageszeit möglich.

Die Felder des Thearchen

Die meisten Sklaven, die sich im Besitz des Thearchen befinden, arbeiten entweder in den Minen oder auf großen landwirtschaftlichen Betrieben, wie Darolea darlegen kann. Die Minen sind jedoch Sperrgebiet und sie zu betreten ist selbst für eine Angehörige der Siminia-Garde nahezu unmöglich. Immerhin handelt es sich um den persönlichen Besitz des Thearchen und gegen ihn wegen möglicher Unterschlagung zu ermitteln, wäre höchst lächerlich.

Die großen Felder und Obsthaine, die nicht ganz einen Tagemarsch von Xar Eunaris entfernt liegen, kann man mit weit weniger Problemen aufsuchen und falls die Helden gezielt nach verschollenen Kindern und Jugendlichen suchen wollen, empfiehlt sich eine Reise dorthin.

Die Anlagen werden von einem zentralen Verwaltungssitz überwacht, der wie ein normales Gebäude auf einem kleineren Landsitz wirkt. Hier befinden sich die Schreiber und die Offiziere der Wachen, die die Arbeitskräfte in Schach halten, sowie die Sklaven, die als Dienstboten und Ähnliches arbeiten. Einen großen Teil bei der Überwachungsarbeit leistet allerdings die Landschaft: die Felder liegen in einem fruchtbaren Tal, das ringsum von steilen Bergen eingefasst ist. Wer sich nicht auskennt, kann so kaum einen unbewachten Weg finden und die Passage flussabwärts aus dem Tal heraus ist mit einer hohen Palisade und einigen Wachtürmen gesichert.

Die Verwalter zeigen sich recht verschlossen gegenüber Besuchern, es sei denn, es handelt sich um eine offizielle Gesandtschaft der Siminia-Garde – was Darolea veranlassen kann – um die direkt an Xar Eunaris gehenden Erträge neu auszuhandeln. Da die Stadt einen der größten Abnehmer stellt und somit die Anstellung der Verwalter sichert, erlaubt man den Helden so eine Besichtigung der Anlagen.

Die Sklaven auf den Feldern und Plantagen haben sicherlich ein leichteres Los, als die in den Minen, werden aber immer noch unverhältnismäßig streng behandelt. Nachts schlafen sie in kargen Hütten, teilweise zusätzlich festgekettet, ihre Ernährung besteht aus eingeweichten Pulpellen, die für die Armee zu alt wären und zuweilen bereits von Maden durch-

setzt oder mit dem Kot von Ungeziefer verunreinigt sind. Die gelangweilten Wachen greifen schon bei Kleinigkeiten hart durch und kaum einer der Sklaven weist keine Peitschennarben auf Rücken und Schultern auf. Eine ärztliche Versorgung wird nur halbherzig von einem älteren Heiler geleistet, der allein für mehrere hundert Menschen und andere Intelligenz zuständig ist und sich obendrein kaum mit der Anatomie von Amaunir oder Neristu auskennt.

Besuchern schauen die Unfreien nicht in die Augen und versuchen, einen unauffälligen Eindruck zu machen, sobald Wachen in der Nähe sind. Mit eintönigen Bewegungen jäten sie Unkraut aus Feldern, hacken Erde oder ernten Früchte von Sträuchern und Bäumen.

Wenn es den Helden gelingt, durch Ausreden oder abstruse Aufträge die zur Begleitung mitgeschickten Wachen loszuwerden, können sie die Sklaven auf die mögliche Herkunft aus



Caleas Hort ansprechen. Die meisten reagieren verwirrt und unwirsch, andere jedoch behaupten rasch, dass sie illegal verkauft worden seien. Hier die Lügner von den echten Fällen zu trennen, erfordert Proben auf *Menschenkenntnis* – ansonsten haben die Helden bald Dutzende wenn nicht gar hunderte Sklaven am Hals, die auf einen Weg aus ihrer Lage hoffen.

Die tatsächlich illegal verkauften Personen können allerdings Zeugen nennen, die sie als Freie kennen. Wenn man diese bei einem zweiten Besuch auf das Gelände bringt (dieser zweite Besuch allerdings lässt einen der Verwalter, der Bescheid weiß, an Calea und Rangaucus berichten), können sie ihre Verwandten oder Freunde wiedererkennen. Zwar ist es nicht einfach, sie anschließend vom sofortigen Handeln abzuhalten, aber als Zeugen vor Gericht können sie entscheidend sein. Legen Sie sich hier einfach eine Liste von Namen und Kurzbeschreibungen zurecht – die Spieler werden ohnehin nicht nach allen fragen, geschweige denn sie sich merken können.

Nächtliches Eindringen

Wer sich nachts auf das Gelände stiehlt, muss irgendwie an den Wachen an der Palisade vorbei. Man kann diese erklettern (*Klettern*-Probe +2) wenn man die Patrouillen abgeschätzt hat, genau so gut aber kann man sich einen Pfad durch das Bergland rings um das Tal suchen. Das dauert mindestens einen Tag als Vorbereitung und auf der Strecke können die Helden auf erboste Wildtiere stoßen, wenn Sie noch einen Kampf einbauen wollen.

In den Sklavenbaracken stellt sich ein ähnliches Problem wie beim Eindringen bei Oromantus: alle der Sklaven wollen fliehen und müssen im Notfall vom Gegenteil überzeugt, am Schreien gehindert oder mit freigelassen werden.

Wer sich anschließend wieder hinausschleicht oder durch die Berge zurückkehrt, sich mit einer unter Umständen unvorhergesehen auftauchenden Truppe Wachen erfolgreich auseinandersetzt (Werte wie Oromantus' Wachen S. 91) und die Sklaven nach Xar Eunaris hineinschmuggelt, kann diese auch direkt zu ihren Verwandten bringen und ihre Fälle als Beweise vor Gericht anbringen.

Die Folgen

Mit einem erfolgreichen Verfahren von Darolea gegen die Sklavenhändler müssen einige illegal verkaufte Bürger wieder freigelassen werden. Diese nehmen als Gruppe den ironischen Namen 'Kinder des Thearchen' an. Mit dem Mal des Herrschers über das Imperium im Gesicht und auf einer Medaille, die sie als Zeichen der Freiheit mit sich tragen müssen, bilden sie eine untereinander verschworene Gemeinschaft. Carana, Darolea und den Helden gegenüber empfinden sie eine große Dankbarkeit und wären bereit, sich freiwillig in deren Dienste zu stellen, um eine Gegenleistung für ihre Befreiung zu bringen.

Zudem streben sie weitere Gerichtsverfahren in anderen Städten Xarxarons an. Auf den Landsitzen haben sie von anderen Sklaven ähnliche Klagen gehört und wollen diesen nachgehen. So werden die Kinder des Thearchen über die nächsten Oktale und Jahre hinweg noch weiter anwachsen und schon während des zweiten Bandes der Kampagne für die Helden eine wertvolle Unterstützung darstellen.

Im weiteren Verlauf dieses Bandes können Sie nun selbstverständlich die Gerüchte streuen, die sich auf die Sklavenbefreiung in Xar Eunaris beziehen.

Die Herrscher des Himmels

Die Queste um Alliadana und ihren Erzfeind können Sie am besten auf dem Weg der Helden platzieren, wenn sie auf der Suche nach Bauteilen für die Quoran-Brille sind. Dabei können sie im Grunde zwei Aufgaben in eine packen – Alliadana weiß von einer Quelle von Optrilith, die bereits aus dem schwer bewachten Besitz der Magokratie befreit ist und der Weise ihres Nestes kann als metaphysischer Berater einige Fragen der Helden zu ihrem göttlichen Auftrag beantworten.

Letzteres können die Helden zwar nicht ahnen, wenn sie sich auf den Weg zu Alliadanas Nest machen. Vor Ort jedoch sollten Sie Ihren Spielern die gelassene und heitere Weisheit Daolans schildern und ihn als Ansprechpartner in religiösen und moralischen Dingen für die Ashariel aufbauen und so auch für die Helden.

Das schwierige an einer solchen Meisterperson ist die Gefahr, den weisen Alten eher zu einer Persiflage geraten zu lassen. Mixen Sie immer auch etwas stillen und hintergründigen Humor in Daolans Charakterdarstellung, um so übertrieben ernste Momente aufzulockern.

Ansonsten ist dieses Subabenteuer die Chance für die Helden, die stolze und zugleich den Optimaten untergeordnete Kultur der imperialen Ashariel kennen zu lernen. Die selbst-erklärten Herrscher des Himmels lassen selten einen solchen Einblick zu, aber die Helden können unter Umständen nicht nur Alliadanas Nest, sondern über den Einfluss des Weisen Daolan auch andere asharielitische Nester in Xarxaron für ihre Queste gewinnen. So können sie im weiteren Verlauf von 'Die ewige Mada' darauf zählen, dass die Ashariel der xarxarischen Aerialtruppen desertieren und sich zurückziehen. Im

Folgeband 'Das sterbende Land' können diese Ashariel dann eine eigene Armee auf Seiten der Helden stellen.

Zuletzt kann man durch die Suche nach dem Luftpiraten Ter Nelsaru Alliadanas Freundschaft und Treue gewinnen. Die kühle und abweisende Ashariel macht in diesem Subabenteuer einige ihrer Entscheidungen von den Empfehlungen der Helden abhängig und wird in der Folge davon geprägt sein. Ihre Spieler können also an diesem Punkt entscheiden, ob eine ihrer Begleiterinnen eher zu unbedachter Gewaltanwendung und Rache tendiert oder etwas mehr Ruhe und Sicherheit gewinnt.

'Die Herrscher des Himmels' als eigenständiges Abenteuer

Herrscher des Himmels kann, wie die anderen Subabenteuer dieses Kapitels, auch außerhalb der Kampagne als Einzelabenteuer gespielt werden. Voraussetzung dürfte allerdings sein, dass die Helden, aus welchem Grund auch immer, Zugriff auf ein eigenes Luftschiff haben oder allesamt flugfähig sind – anderweitig machen die Verfolgung und der Eingriff der Draydal wenig Sinn. Am Ablauf müssen Sie dann nur wenig ändern – eine Ashariel jagt ihren Erzfeind, der jedoch von jemand anderem gestellt wird. Nur die Einleitung zum Abenteuer bedarf einiger Modifikationen.

So dürfte Alliadana selber kaum Interesse daran haben, dass ihr wildfremde Personen – vermutlich auch noch von einer anderen Spezies – bei ihrer Lebensaufgabe helfen. Allerdings könnte Daolan beschließen, dass die ungestüme junge Frau auf ihrem Weg Unterstützung oder Beratung von außerhalb

ihres Nestes braucht. So wird Alliadana die Helden zwar als ein Ärgernis betrachten, sich aber auch der Entscheidung ihres Weisen beugen.

Alternativ könnten die Helden auch von jemandem angeworben werden, der es auf die legendären Reichtümer an Bord der *Sardesha* abgesehen hat. In diesem Fall müssen die Helden Alliadana regelrecht verfolgen, die die beste Spur zu dem schwer greifbaren Vinshina-Kapitän darstellt. Mit Hilfe eines Peilungsartefaktes, das der Ashariel geschenkt oder untergeschoben werden muss, können die Helden sie verfolgen. Inszenieren Sie eine Folge von Szenen, in denen die junge Kriegerin zu ihrem Ärger immer wieder feststellen muss, dass die Helden ihr auf den Fersen bleiben. Schließlich kann sie sich damit abfinden, beständig Verfolger zu haben und sich unter Umständen mit den nervtötenden Anhängseln anfreunden. Dieser Teil des Abenteuers müsste dementsprechend gestreckt und ausgearbeitet werden, damit die Entscheidung Alliadanas zum Ende hin auch für die Helden eine Tragweite hat. Die Suche nach Ter Nelsaru könnten Sie zum Beispiel mit einigen der Erlebnisse aus dem einleitenden Teil des Kapitels füllen.

Der Einstieg

Wenn die Helden ihre Begleiter in die Diskussion um die Materialbeschaffung für das Hellsichtsartefakt mit einbeziehen, kann Alliadana ihre Meinung direkt einbringen. Wenn die Informationen darüber nur Stück für Stück durchsickern – Isquention lässt sich kaum davon abhalten, mehr zu erfahren, und wird im Notfall alles weitertratschen – sieht sie zumindest ihre Chance gekommen. Mit Hilfe der Helden könnte sie endlich wieder ihr Ziel verfolgen, und so wird sie ihre Version der Dinge sowie ihre Ideallösung des Problems vehement vertreten. Sie wird das Gespräch auf das Thema lenken, sich die Meinungen der Helden anhören und dann ihre eigene präsentieren und in der Folge darauf beharren, so vorzugehen.

Vom Vorlesen oder Nacherzählen:

“Die Minen”, mischt sich Alliadana plötzlich ein, “die Minen sind zu schwer bewacht. Ganze Armeen lagern vor den Tälern und die Eingänge sind Festungen. Niemand kommt dort hinein und auch wieder hinaus. Aller Optrilith gehört der Hohen Magokratin und wer sie bestiehlt, wird vor Ort verurteilt und verbringt den kurzen Rest seines Lebens als Sklave damit, selbst in den Minen zu arbeiten. Die Transporte sind ähnlich gesichert und nur fünf Personen im ganzen Horasiat wissen jeweils, wo und wie der Optrilith befördert wird.”

Die Ashariel ordnet das Gefieder ihrer Flügel und legt den Kopf leicht schräg, während sie euch einen nach dem anderen mustert. “Es gab bislang genau einen einzigen Dieb, der mit einer Ladung des Kristalls auch entkommen konnte. Die meisten Militärs wissen bis heute nicht, wer es war, aber ich ...”, sie lächelt nun stolz und etwas spröde, “... ich bin mir ziemlich sicher zu wissen, um wen es sich handelt. Und es ist leichter, einen Dieb zu bestehlen, als eine ganze Armee zu berauben, nicht wahr?”

Bei Letzterem mag sich die Ashariel zwar irren, aber sie kann ihre sonstigen Behauptungen sehr gut mit Fakten unterfüttern. Sie hat die Karriere und die Raubzüge von *Ter Nelsaru* aufs Genaueste verfolgt und seine bekannten Routen und Taktiken mit dem verschwundenen Transport Optrilith abgeglichen. Niemand sonst konnte glauben, dass ein einzelnes Schiff – und auch noch mit nicht-imperialen Truppen! – einen so dreisten Coup landen könnte. Obendrein hat der Vinshina offenbar nur geringste Mengen des Materials verkauft, um nicht aufzufallen. Er muss also noch eine gute Anzahl erstklassiger Steine besitzen, wie sie Tyriarchus für die Reparatur benötigt.

Zuletzt legt Alliadana durchaus selbstzufrieden dar, dass der Pirat eigentlich leicht zu stellen sei, wenn man über die nötigen Ressourcen und einen geeigneten Plan verfüge. Sie bietet an, die Helden zu ihrem Nest zu führen, wo sie sich erstens gut verbergen können und zweitens Informationen über das letzte bekannte Auftauchen Ter Nelsarus einholen können. Sollten Ihre Spieler dennoch darauf bestehen, den Optrilith anderweitig zu besorgen, können zunächst die anderen Begleiter an Bord der Drachenschwinge sich für Alliadanas Plan aussprechen. Fruchtet auch das nichts müssen die Helden ihre Eigenständigkeit beweisen. Sie könnten versuchen, Optrilith auf dem Schwarzmarkt zu gigantischen Preisen zu erstehen oder auch die Schwarzmarkthändler ausschalten, um eben diese Preise nicht zahlen zu müssen. In beiden Fällen sind die Anbieter schwer zu finden und von zahlreichen Leibwächtern und Straßenschlägern umgeben.

Die am wenigsten aussichtsreiche Variante ist weiterhin, eine der Minen anzugreifen oder einen Transport aufzuspüren. Beides ist alles andere als einfach und wenn Sie die Lust verspüren, lassen Sie Ihre Spieler einen kurzen Ausflug in die Sklaverei machen, bevor sie sich befreien können oder befreit werden.

Die Ausarbeitung dieser Szenarien überlassen wir aus Platzgründen jedoch auf jeden Fall allein Ihnen und zählen im Gegenzug darauf, dass die Spieler durchaus auf die Hilfen und Hinweise ihres Meisters und der Meisterpersonen reagieren.

Warum der Zorn?

Den Helden sollte schnell klar werden, dass Alliadana einen Hass auf Ter Nelsaru pflegt, der weit über ihre übliche Abneigung gegen Besitzer von Flugapparaten hinaus geht. Wenn sie nachhaken, wird die Ashariel auch rasch zugeben, dass es sich bei dem Piraten um ihren privaten Feind handelt – aber auch betonen, dass er gleichzeitig die beste Chance der Helden auf den gesuchten Optrilith darstellt.

Alliadanas Horst hat sich trotz des Dienstes am Imperium die Tradition bewahrt, sich einen Erzfeind zu wählen, an dem sie sich messen und durch dessen Bekämpfung sie charakterlich wachsen wollen. Die Ashariel wird mit einer Mischung aus Irritation und Begeisterung etwas ungeschickt erklären, was es damit auf sich hat und warum sie ausgerechnet den Vinshina für sich als Feind erwählt hat. Der Pirat ist schließlich schon länger ein Ärgernis für die Nester Xarxarons und unter den jungen Ashariel gingen immer Vermutungen darüber um, wer ihn wie und wann stellen und erledigen könne. Auch

als Jugendliche wegen ihres selbst für imperiale Ashariel bitteren und aufbrausenden Gemüts eine Außenseiterin, hat sich Alliadana diese eine größte Aufgabe als ihre persönliche Queste herausgesucht – sie will sich selbst und allen anderen beweisen, dass sie und nur sie den Vermutungen durch Tatsachen ein Ende setzen wird. Spielen Sie hier ihren Stolz und ihre Entschlossenheit aus, aber auch ihre Engstirnigkeit. Dass die Ashariel von Alamar oftmals ihren Erzfeind sogar leben lassen, wenn sie ihn gestellt haben, ist ihr höchstens vage bekannt und sie hält ihren Weg für den einzigen, den sie gehen kann. Für Helden, die die kompromisslose Weltsicht der jungen Ashariel ändern wollen, steht harte Geduldsarbeit an.

Meisterpersonen in 'Herrscher des Himmels'

Daolan, Schüler des Weltengeistes

Ältester und Leiter des Nestes ist Daolan, ein Ashariel von ungefähr siebzig Jahren, dessen hüftlanges weißes Haar mit Schmuckbändern verziert ist und der ansonsten keine Kleidung oder Zierde am Leib trägt. Jede seiner Gesten ist von einer beeindruckenden inneren Ruhe geprägt und auf jede Frage oder Aufforderung reagiert er gelassen und mit einem stillen Humor. Wie viele ältere Ashariel widmet sich Daolan der Philosophie und der Vervollkommnung des asharielitischen Weltverständnisses. Er bemüht sich, das Wirken des Welt-

geistes Nairak zu erkennen und zu verstehen und dazu muss man, wie er auf Nachfrage mit einem leisen Lächeln erklärt, in erster Linie auf die Welt lauschen. Und das kann man am Besten, wenn man selbst still wird.

Daolan ist der Inbegriff des würdevollen und weisen alten Mannes, zugleich aber immer noch in guter körperlicher Verfassung und ein guter Flieger. Anders als seine jüngeren Nestmitglieder fliegt er jedoch keine akrobatischen Manöver zwischen den Hängebrücken und Klippenhäusern, sondern gleitet mit schwereloser Eleganz auf den Winden wie ein großer Seevogel und bewegt seine schneeweißen Schwingen nur minimal, um seine Richtung zu bestimmen.

Darstellung: Sprechen Sie ruhig und niemals laut, bleiben Sie immer höflich und freundlich und machen sie sanfte, beruhigende Gesten. Legen Sie zuweilen vor dem Antworten nachdenkliche Pausen ein oder lachen Sie leise über etwas, dass Sie selbst über die Philosophie und Einstellung der Ashariel gesagt haben.

Funktion: Daolan kann den Helden einige Hinweise zu ihrer göttlichen Queste geben und liefert einen Rahmen für Alliadanas Subabenteuer.

Zitate: "So ist die Welt geschaffen und so wird es einen Sinn haben – auch wenn ich ihn selbst gerade nur schwach aus dem Augenwinkel erkennen mag."

Ter Nelsaru, Luftpirat und Mann von Welt
Vinshina verlassen selten ihre Familien und fliegenden Städte – manche jedoch sehen sich dazu gezwungen. Ter Nelsaru, zweiter Sohn eines Generals des fliegenden Volkes, sah sich nach dem Tod seines Vaters und einem Streit mit seinem Bruder auf einmal einer Anklage wegen Mordes gegenüber. Anstatt sich der ungerechtfertigten Anklage zu stellen und die Todesstrafe zu riskieren, verbannte Ter Nelsaru sich selbst und stahl dabei eines der kleineren und wendigeren Schiffe seiner Stadt. Begleitet nur von seinem Cousin und besten Freund Ter Hakaran begann er ein neues Leben, das recht schnell zwielichtige Wege einschlagen sollte.



Jetzt, über zehn Jahre später, hat Ter Nelsaru einen festen Platz auf Fahndungslisten in Koromanthia und Xarxaron wegen Raub, Geiselnahme und wiederholtem Widerstand gegen die Staatsgewalt. Was Räuber angeht, so gehört er sicherlich noch zu der besseren Sorte, die nicht unnötig tötet oder grausam ist, allerdings ist er auch alles andere als ein edler Schurke, der den Armen vom Erbeuteten abgibt. Stattdessen versucht sich der Pirat ein wenig des Lebensstandards zu ergaunern, den er als Sohn eines reichen Mannes unter den Vinshina von klein auf gekannt hat.

Darstellung: Machen Sie große Gesten, reden Sie laut und zeigen Sie sich fast komödiantisch entsetzt oder begeistert je nach Situation.

Funktion: Ter Nelsaru ist das Ziel der Helden, das es zu fassen gilt und das sich schwer fassen lässt.

Schicksal: Ob der Luftpirat das Abenteuer überlebt, hängt ganz von den Helden ab. Retten sie ihm das Leben, wird er jedoch im zweiten Band noch ein wertvoller Verbündeter.

Zitate: "Nicht doch, was sollen denn die Waffen – ich bin mir sicher, wir können darüber reden ... oder nicht?"

Das Nest der gefrorenen Wolken

Das Nest liegt geschmiegt in eine Felsspalte zwischen den zwei Gipfeln eines Bergmassivs, das seine Nachbarn überragt und von dem man einen atemberaubenden Ausblick auf schneebedeckte Bergriesen hat. Unterhalb sammelt sich Dunst aus den warmen Tälern und bildet eine silbrige Decke, oberhalb befindet sich nur der hier irgendwie dunkler und unendlich weit wirkende Himmel.

Für an den Boden gebundene Gäste ist das Nest allerdings ein Albtraum ohne richtige Wege. Zwischen den einzelnen, wie Schwalbennester an die Felswand geklebten kleinen Häusern sind höchstens schmale Verbindungen aus Seil geknüpft, deren Nutzung selbst für schwindelfreie Personen eine Überwindung darstellt. In einem Volk von Geflügelten wirkt ein Sturz nicht annähernd so beeindruckend wie für Flugunfähige und so bewegen sich die Ashariel, wenn sie nicht fliegen, mit gelassener Eleganz auf den wackeligen und vom Wind in Schwingung gebrachten Seilbrücken. Auf Bitte ihrer Gäste hin sind die Handwerker allerdings bereit, zusätzliche Sicherungsleinen zu ziehen, auch wenn sie dies mit viel Gelächter und wohlwollendem Spott tun.

Die Helden können an Bord ihres Schiffes bleiben, werden aber ansonsten in freien Klippenhäusern untergebracht. In den nahezu kugelförmigen kleinen Gebilden aus Flechtwerk und Lehm ist man erstaunlich windgeschützt und geradezu luxuriöse Massen an Decken und Kissen aus einem sehr feinen und weichen Stoff halten im Schlaf die Kälte ab.

Ringsum üben sich Ashariel-Kinder in Spielen, die vor allem aus wilden Sturzflügen und viel Gekreisch bestehen, während die älteren Bewohner sich gemessener bewegen und zur Jagd ausfliegen oder das Nest in Stand halten und ausbessern. Es sind kaum Ashariel im Alter von Alliadana anwesend – sie dienen fast alle im Militär Xarxarons oder sind anderweitig auf Reisen, um der Neugier und dem Bewegungsdrang ihrer Art nachzugehen.

Der Rat von Daolan

Der Anführer des Nestes, der Weise und Windflüsterer, wird die Helden bald zu einem Gespräch zu sich einladen, das er mit ihnen auf einer Plattform nahe einer der beiden Bergspitzen abhalten möchte. Dort befindet sich auch sein Ritualplatz, der mit geometrischen Felszeichnungen und Federn sowie beschrifteten Tüchern an Leinen geschmückt ist. Alliadana ist bei dieser Unterredung ausdrücklich nicht eingeladen, da es unter anderem um ihre schwierige Einstellung und ihre mögliche weitere Entwicklung gehen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der fast zerbrechlich wirkende, schmal gebaute Ashariel tritt an den Rand des windumtosten Abgrundes und spreizt seine weißen Schwingen. Ein paar Melodiefetzen dringen an eure Ohren, als er leise zum Himmel singt. Dann wendet er sich um und lässt sich mit einem Seufzen nieder. Eine schlanke Hand bedeutet euch mit knapper Geste, ebenfalls einen Platz auf dem bemalten Fels einzunehmen.

“Ich habe bereits mit Alliadana gesprochen”, sagt er mit leiser, aber klarer Stimme. “Über das, was sie will und das, was ihr wollt. Es bleibt zu sehen ob sich beides damit vereinbaren lässt, was ich mir für mein Volk und die Welt erhoffe.”

In der Folge nimmt sich der alte Windflüsterer Zeit, um sich die Geschichte der Helden erzählen zu lassen. Speziell die Vision im Sturm interessiert ihn, sowie das Verhältnis zu Alliadana. Zu ihrer von den Göttern verliehenen Aufgabe kann er den Helden Folgendes vermitteln.

- Ungefähr einmal im Millennium kommt Wandel in den Weltgeist Nairak. Dann werden Helden geboren, um über das folgende Millennium zu entscheiden und es für ihre Götter und ihre Völker zu erobern. Die Vision, die Aufgabe und die Wendungen des Schicksals weisen darauf hin, dass seine Gäste eben solche Helden im Auftrag des Weltgeistes sein könnten.

- Xarxaron mag arrogant sein, aber in einem hat es Recht: Es ist das Bollwerk gegen die Draydal.

- Der Schädelgötze der Draydal ist die Verneinung allen Lebens. Somit ist jeder, der dem Nairak oder einem Gott als Gesicht des Weltgeistes dient, dazu aufgerufen, sie aufzuhalten.

- Niemand kann sich auf Dauer gegen das Schicksal wehren – es wird aber auch Gelegenheiten entstehen lassen. Die Helden sollen mit offenen Augen durch die Welt gehen und die Chancen wahrnehmen, die ihnen das Nairak zukommen lässt.

Was Alliadana angeht, hat er nur eine Bitte: Die Helden sollen sich bemühen, den Zorn der jungen Frau zu mäßigen. Wie viele junge Ashariel im Imperium sei sie über alle Maßen verbittert und er fürchtet um ihr Herz und ihre Seele, wenn sie den eingeschlagenen Weg so weiter beschreitet. Erklären sich die Helden dazu bereit, wird er für sie den Luftpiraten ausfindig machen.

Die letzte Sichtung von Ter Nelsaru wurde vor zwei Tagen aus einer kleinen Stadt nordwestlich des Nestes gemeldet, die nahe am Übergang zur anthalischen Steppe liegt. Dorthin sollen die Helden aufbrechen und dann einen Vogel freilassen, den Daolan ihnen mitgibt. Er werde sie zu dem Piraten führen.

Eine einfache Analyse fördert schnell zu Tage, dass in den Vogel ein Genius der Luft gebunden ist. Der grauweiße Falke sitzt in einem aus Zweigen geflochtenen Käfig und mustert alle Personen ringsum herablassend. Wird er freigelassen, schlägt er tatsächlich zielsicher einen Kurs nach Westen ein und führt die Helden aus Xarxaron hinaus gen Anthalia.

Der Pirat

Nach einer ereignislosen kurzen Reise von höchstens zwei Tagen – handeln Sie diese schnell ab, es sei denn Sie wollen eine Begegnung mit Aecurian oder ein anderes Ereignis einflechten – kommt das Schiff des Luftpiraten in Sicht. Bunt mit Vögeln und Federn bemalte Ballons tragen einen

schlanken Schiffskörper, der ebenso fantasievoll verziert ist. Offensichtlich hat das Schiff eine Weile am selben Ort verharrt, denn erst bei Annäherung der Drachenschwinge kommt Bewegung in die Besatzung, die eilig Segel setzt.

Die Helden können auf verschiedene Arten und Weisen vorgehen. Alliadana drängt nun dazu, sofort zum Angriff überzugehen. Es wäre aber auch möglich, sich friedlich zu nähern und zunächst abzuwarten, wie die Vinshina reagieren. Ist die Drachenschwinge jedoch vorher nicht als Piratenschiff getarnt worden – wenigstens durch Abhängen der Symbole der Magokratie auf den Segeln – wird Ter Nelsaru die Flucht ergreifen. Es könnte allerdings auch ein Unglück an Bord der Drachenschwinge inszeniert werden, die plötzlich mit Schlagseite und aufsteigendem Rauch zu sinken beginnt. Nur wenn er so eine einfache Beute zu wittern glaubt, wird der Pirat nicht fliehen, sondern langsam sein Schiff näher steuern.

Auf der Flucht steuert Ter Nelsaru eine Wolkenformation an, die sich am Horizont erstreckt, und fliegt damit weiter nach Westen und in die Steppe hinein. Während der Verfolgung können Sie schon nach gelungenen *Sinnenschärfe*-Proben einstreuen, dass sich am Grund einige Truppen bewegen. Verlegen sich die Helden auf eine Täuschung, um Ter Nelsaru anzulocken, können sie dasselbe an Ort und Stelle beobachten.

Am Ende wird jedoch praktisch jede Variante in einem Kampf zwischen den beiden Schiffen enden. Wenn es zur Enterung kommt, wird Ter Nelsaru persönlich sich rasch in den Hintergrund zurückziehen und neben dem Steuermechanismus des Schiffes positionieren.

Bei erster Gelegenheit wird Alliadana den Piraten angreifen und es wird zu einem kurzen Austausch kommen – sollte einer der Helden schneller sein, wird die Ashariel sich jedoch neben ihn in die erste Reihe drängen. Dass die Helden Ter Nelsaru mittels Magie gefangen nehmen und ihm die Flucht unmöglich machen, sollten Sie unterbinden, indem er einfach beim ersten Anzeichen eines gegen ihn gewirkten Zaubers die Falltür unter sich auslöst und ohne letzte Worte die Flucht ergreift. In dem Fall fällt der folgende Text selbstverständlich weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der untersetzte Mann in seinen übertrieben prunkvollen Kleidern scheint die Welt nicht mehr zu verstehen. Sein panischer Blick wechselt zwischen euch und Alliadana hin und her. "Ihr... ihr seid keine Truppen der Magokratin! Was wollt ihr von mir? Was habe ich euch getan?"

Alliadana unterbindet jede Antwort von euch, indem sie den Speer hebt und ein Zischen ausstößt. "Ihr seid mein Feind! Ich lebe um Euch zu töten!", verkündet sie.

Die Panik in den Augen des Piraten grenzt nun an Entsetzen: "Aber... Aber ich kenne euch doch überhaupt nicht! Ihr müsst mir schon eine Chance lassen, aus dieser Angelegenheit wieder heraus zu kommen!"

Die Ashariel scheint dazu nicht gewillt. "Abschaum wie ihr verdient aber keine solche Chance!"

Bei diesen Worten macht Nelsaru einen für seine Statur überraschend gewandten Schritt nach hinten und während

er Alliadana weiter fixiert betätigt er schwungvoll eine Hebel, der aus einer der Schiffswände emporragt. Augenblicklich tut sich der Boden unter seinen Füßen auf und der Pirat entgleitet eurem Zugriff. Ein knarrendes Geräusch erklingt, dann hört ihr etwas Großes fallen. Als ihr in das Loch hinab blickt, das sich im Schiffsrumpf gebildet hat, erblickt ihr ein deutlich kleineres Luftschiff, das schnell zu Boden fällt, dann aber zwei seitliche Segel ausklappt und eine stabile Flugbahn einnimmt. Die kleiner werdende Gestalt Nelsarus winkt euch aus der Ferne spöttisch zu und ist dann auch schon in der düsteren Wolkenfront verschwunden.

Nach der Flucht ihres Kapitäns strecken die restlichen Piraten resigniert die Waffen. Wenn die Helden das Schiff untersuchen, wird bald klar, dass kein Optrilith an Bord ist. Die Mannschaft ist zwar enttäuscht von der Tatsache, dass ihr Kapitän sie im Stich gelassen hat, aber scheinbar an dergleichen gewöhnt. Überraschend gelassen und stoisch wird den Helden berichtet, dass die wertvollsten Güter sich immer an Bord des kleinen Rettungsschiffes von Ter Nelsaru befinden. Es gilt also, keine Zeit zu verlieren und diesen einzuholen. Wenn die Helden sich beeilen, können sie ihrer Beute auch in dichtem Wolkendunst halbwegs folgen, sollten sie allerdings zu lange zögern, verlieren sie ihn schnell aus den Augen. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd durch den Nebel löst sich dieser vor den Helden auf und sie werden Zeuge folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt vor euch erblickt ihr Ter Nelsaru auf seinem Himmelsgleiter. Er schießt durch die Wolkenfront hindurch und erreicht wieder offenen Luftraum. Im nächsten Moment jedoch vernehmt ihr einen ohrenbetäubenden Knall. Das kleine Schiff des Piraten gerät ins Trudeln und strebt schnell dem Boden entgegen. Verzweifelt versucht Nelsaru, gegenzusteuern, doch eines seiner Segel ist völlig zerfetzt. Während ihr euch noch selbst im trügerischen Schutz der Wolkenformation aufhaltet, könnt ihr weit unter euch Bewegung auf der Hochebene ausmachen. Ein großer Trupp ist dort versammelt. Er flankiert einen Apparat, der offenbar ein von einem rattenhaften Monster gezogenes bewegliches Geschütz darstellt und der eure Beute gerade vom Himmel geholt hat. Nelsaru ist inzwischen unsanft aufgekommen und schon stürmen die Truppen herbei und machen sich an seinem Gleiter zu schaffen.

Verdeutlichen Sie den Spielern die Gefahr, die von dem Geschütz ausgeht und vereiteln Sie etwaige direkte Angriffsversuche mit ein paar heftigen Schüssen, die die Drachenschwinge beschädigen und die Spieler zum Rückzug zwingen. Sollten sie sich davon nicht belehren lassen, können Sie die folgenden Szene entweder so abändern, dass die Helden mit Ter Nelsaru gefangen genommen werden oder – falls die Spieler sich geschickt anstellen – sie über den Trupp Draydal

siegen und den Piraten bereits hier an Bord nehmen können. In diesem Fall bauen Sie die Szene um das Lager der Draydal an einer anderen Stelle im Abenteuer ein. Wenn die Helden den für eine Seite fatalen Konflikt meiden, können sie beobachten, wie Nelsaru weggeschleppt wird und der gesamte Trupp, das mobile Geschütz flankierend, gen Osten abzieht. Dort verschwindet er in einer schmalen Felsschlucht, in der sich das derzeitige Lager der Draydal befindet. Die Helden können den Trupp vorsichtig verfolgen, Späher aussenden und die Absturzstelle untersuchen: In dem völlig zerstörten Gleiter findet sich keine Spur des Optriliths. Die Draydal müssen es mitgenommen haben.

Alliadena bittet die Helden inständig, nicht nur die Ladung, sondern auch den Piraten aus dem Lager der Draydal zu befreien. Sollten die Helden dies in Erwägung ziehen, ist sie auch bereit es zu akzeptieren, wenn sie die Besatzung von Nelsarus Schiff um Hilfe bitten – wobei diese eher halbherzig einwilligt.

Das Draydal-Lager

Im folgenden Abschnitt geht es darum, Ter Nelsaru und das von ihm erbeutete Optrilith aus den Fängen der Draydal zu befreien. Dazu beschreiben wir ausführlich das Lager der Schädelgötzenanbeter mit allen relevanten Stationen und schlagen kurz einen möglichen Ablauf vor. Wir gehen davon aus, dass die Helden einen Plan entwickeln, sich heimlich in das Lager zu stehlen. Es kann aber genau so gut sein, dass sie selbst gefangen genommen wurden, dass sie versuchen, das Lager direkt anzugreifen, oder dass sie ohne hinter dem Piraten her zu sein auf die Draydal stoßen. Passen Sie die Kampfkraft der Feinde und die Gegebenheiten entsprechend an, um Ihren Spielern eine angemessene Szene zu bieten, machen Sie es ihnen aber auch nicht zu leicht.

Hintergrund

Die Anwesenheit der Draydal in Anthalia ist nichts Besonderes, immerhin ist der Landstrich schon lange umkämpft. Die Truppen, die in diesem Kapitel (und im Folgeabenteuer 'Das Sterbende Land') relevant sind, besitzen jedoch einen Sonderstatus. Systematisch durchkämmen mehrere große Truppenaufkommen Anthalia. Sie sind in mehreren Lagern organisiert, die ihre Position beständig wechseln und über Botenketten und magische Mittel in Verbindung stehen. Seit einiger Zeit sind sie, einer Vision des Hohepriesters *Parthras Turam* folgend auf der Suche nach dem Heiligtum des Carophyrides san Chrysotheos. Diesen übergelaufenen Optimaten verehren die Draydal als Heiligen und das nach seinem Tod verbliebene dritte Auge wurde in einem Schrein als Reliquie untergebracht. Die genaue Lage des Schreines ist jedoch nur über die Triopta von Carophyrides zu bestimmen, die wiederum seit Jahrhunderten in Xarxaron liegt und für die Draydal unzugänglich ist. Somit bleibt dem Hohepriester nur eine gründliche Suche auf Basis von Legenden und Märchen. Die Helden sind einem kleineren Trupp aus der Gefolgschaft des Hohepriesters bereits im ersten Kapitel begegnet.

Im Zuge ihrer eiligen Mission gehen die Draydal besonders rücksichtslos vor, schleifen Städte und versklaven oder erschlagen die Bevölkerung. Dieses Mal geht es nicht darum, das Land längerfristig zu sichern oder sogar das Volk Anthali-

as für sich einzunehmen. Dieses Mal wollen die Draydal nur möglichst schnell ihr Ziel erreichen. Dabei denken sie nicht an morgen und tun alles, um schnell an die nötigen Vorräte zu kommen. Alle Trupps haben eine Spur der Verwüstung hinter sich gelassen, und jeder hat ein mobiles Geschütz dabei, um Handelsschiffe – und zur Not auch Imperiale Kriegsschiffe – aus der Luft zu holen. So gesehen hatte Nelsaru nur Pech – er flog den Draydal mitten in ihre Schießübungen hinein.

Das hier beschriebene Lager beheimatet ca. 100 echte Draydal, 200 Ghule und 60 Sklaven aller Rassen. Sowohl Ghule als auch Sklaven sind jedoch außerhalb des eigentlichen Lagers in Zwingern untergebracht, wenn sie nicht gebraucht werden. Dazu kommen einige Dutzend Hetzratten und drei Riesenratten von vier Schritt Schulterhöhe, die für den Transport der Zelte und des Geschützes zuständig sind.

Momentan sind etwa 15 Zelte und mehrere Zwinger in einer Bergschlucht aufgebaut. Draydal mit Hetzratten patrouillieren jeweils zu zweit darum herum. Für jede dieser Runden braucht die Patrouille fünf Minuten.

Das Zelt des Priesters

In einem Prunkzelt in der Mitte des Lagers residiert der Priester *Xanaxes*, der den Trupp anführt. Hier wird Ter Nelsaru zwecks eingehender Befragung festgehalten. Die Draydal sind sehr daran interessiert, wie es dem Piraten gelingen konnte, Optrilith in diesen Mengen zu beschaffen. Außerdem wollen sie wissen, ob ihm vielleicht eine Spur zum Heiligtum des Carophyrides untergekommen ist. Dazu fragen sie nach Gerüchten von mächtigen Artefakten in der Region, nach verlorenen Tempeln und Gegenden, in denen das Pflanzenwachstum schwächer ist als anderswo. Mit den Antworten des Vinshina ist der Priester jedoch nicht zufrieden. Tagsüber wird Nelsaru in diesem Zelt gefoltert, nachts ist er mehr besinnungslos als schlafend an einen der Pfosten angekettet. Außer *Xanaxes* sind in diesem Zelt fast immer seine persönlichen Leibwachen, zwei *Pardir*, anwesend, die auch die Folter übernehmen.

Xanaxes ist jedoch mehr an seiner eigentlichen Mission als an dem Optrilith interessiert, denn der Hohepriester *Parthras Turam* setzt ihn mittlerweile wie alle anderen seiner Untergebenen gewaltig unter Druck. Während die Helden im Lager anwesend sind, erreicht *Xanaxes* eine Nachricht aus Draydalân, in der um zügige Fortschritte gebeten wird. Diese Nachricht können die Helden in diesem Zelt finden.



Ehrwürdiger Xanaxes!

Ihr stehlt meine Zeit. Jeder Tag ist kostbar, die Vorbereitungen können nicht mehr lange hinausgezögert werden. Dennoch habt Ihr keinen Hinweis zu Tage fördern können. Habt Ihr die Wochen mit Euren privaten Vergnügungen verbracht, anstatt unser Werk zu fördern? Das Auge muss gefunden werden, IHM zu Ehren und für seine Herrlichkeit. Ich habe übrigens nicht vergessen, wie Eure Agenten bei der Suche nach dem Auge der Schwester versagt haben. Das Erbe der verlorenen Chrysotheos ist kein Spiel, bei dem Ihr euch nach Belieben zurückziehen könnt, sobald es nicht günstig für euch läuft.

Könnt Ihr innerhalb der nächsten zwei Nonen keine Ergebnisse liefern, denkt darüber nach, welches Opfer dafür angemessen wäre. Ich erwarte Eure Antwort.

Parthras Turam

Genau so interessant wie die Nachricht selbst, sollte aber der Bote sein: Falls Caius Kapitel Zwei überlebt hat, ist er es, der Xanaxes die Nachricht aus Draydalân überbringt. Sorgen Sie dafür, dass die Helden die Übergabe der Nachricht mitbekommen. Entweder findet diese Szene im Zelt des Priesters statt, wenn sie sich dort einschleichen oder öffentlich, falls sie anderen Pläne verfolgen.

Sollte Caius schon verstorben sein, ist der Bote austauschbar. Versuchen Sie aber in diesem Fall, den Priester Xanaxes überleben zu lassen und zu einem hassenswerten Schurken auszubauen.

Sollte es zu Tumult im Lager kommen, wird der Priester mit einer seiner Wachen das Zelt verlassen.

Werte Xanaxes

Ritualdolch:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** N
LE 32 **AU** 30 **KP** 18 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 6 **GS** 8
MU 14 **IN** 13 **CH** 12

LkW: 8

Relevante Liturgien: Pech und Schwefel (II/P) verschießt einen Strahl schwarzer Flammen (2W6+LkP*SP)

Werte Paddir

Speer:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** S
LE 35 **AU** 34 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 4 **GS** 8

Werte Truppen

Ximtar:

INI 10+1W6 **AT** 15 **Pa** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

Speer:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+6 **DK** S
LE 30 **AU** 37 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 2 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Ter Nelsaru

Wird Ter Nelsaru befreit, ist er trotz seiner Folter noch relativ gut als Kampfgefährte einzusetzen. Er bietet an, den Helden bei der Bergung des Optriliths zu helfen. Er könnte zum Beispiel ein Ablenkungsmanöver starten oder das Schloss der Truhe knacken. Wie die Helden ihn am besten einsetzen, sei den Spielern überlassen. Als Gegenleistung verlangt er jedoch, dass die Helden bei Alladiana ein gutes Wort für ihn einlegen. Er hat immer noch nicht verstanden, was er der Ashariel eigentlich getan haben soll.

Das Beute-Zelt

Hier haben die Draydal ihre erbeuteten Reichtümer versammelt, darunter das gesuchte Optrilith in verschlossenen Kisten, aber auch das ihrem Gott heilige Gold und verschiedene Edelsteine. Insgesamt ruht hier neben dem Optrilith eine Kriegskasse im Wert von 700 Aureal – beachten Sie bei gierigen Helden allerdings, dass sie kaum den gesamten Wert in den schweren Metallkisten tragen können, zumal sie alle Schlösser einzeln öffnen müssten.

Entsprechend schwer wird dieses Zelt bewacht. Es liegt direkt neben dem Zelt des Priesters und vier Draydal-Soldaten lassen es zu keinen Zeitpunkt aus den Augen – außer natürlich, es entsteht Chaos im Lager oder sie werden durch eine Angriff gezwungen.

Die Ghulen-Zwinger

Ca. 200 Ghule sind hier in vier nicht sehr stabil aussehenden Holzkäfigen am östlichen Rand des Lagers zusammengepfercht. Sie sitzen in einer Art Starre auf dem Boden und reagieren auch nicht darauf, wenn jemand in die Käfige eindringt oder sie tötlich angreift. Sollte jedoch einer der Soldaten, die im Umgang mit ihnen ausgebildet sind, den Befehl geben, sind sie alle innerhalb weniger Augenblicke auf den Beinen und kampfbereit. Ohne Befehl jedoch reagieren sie höchstens auf die unmittelbare Nähe von lebenden Wesen. Wenn sie in die Hände bekommen, den erwürgen sie praktisch lautlos auch durch die Gitterstäbe der Käfige hindurch. Vorher jedoch können sie Eindringlinge unter Umständen durch stöhnende Geräusche und das Zerren an den Gitterstäben verraten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jeweils mehrere Dutzend Gestalten sind in jedem der Käfige eingepfercht. Manche von ihnen wirken fast normal bis auf ihre Reglosigkeit. Anderen jedoch fallen sowohl die Rüstungen als auch das Fleisch bereits in Fetzen von den Gliedern.

Dann geht plötzlich eine Bewegung durch die Reihen. Wie Halme im Wind wiegen sich die Gefangenen plötzlich, neigen die Häupter und ein Flüstern geht von ihnen aus.

“Kein Ende”, wispern sie. “Kein Ende. Helft uns! Es hat kein Ende...”

Werte Ghule

Biss:

INI 10+IW6 AT 8 PA – TP IW6 DK H

Raufen:

INI 10+IW6 AT 11 PA 10 TP IW6 DK H
LE 30 AU unendlich RS 0 WS 5 MR 6 GS 6

Sonderfertigkeiten : Klammer, Niederringen, Würgegriff

Geschwindigkeit ausgelegt und die nackten, langen Schwänze verleihen ihnen ein hervorragendes Gleichgewicht. Die Nagezähne einer normalen Ratte sind zu Reißzähnen verformt und triefen vor giftigem Speichel.

Biss:

INI 12+IW6 AT 11 PA 10 TP IW6+6 DK H
LE 30 AU 70 RS 0 WS 5 MR 0 GS 25

Ein Biss, der Schaden erzeugt, überträgt das Gift der Ratte – die Wirkung kann so auch mehrfach einsetzen:

Stufe: 8

Wirkung: AT/PA je –2 pro KR/ AT/PA je –1 pro KR

Beginn: sofort

Dauer: 3W6/IW6+1 KR

Sind beide Werte auf 0 gesunken, bleibt das Opfer bis zu einer magischen Heilung regungslos liegen.

Büffelratten und Geschütz

Die drei Riesenratten sind nachts am südlichen Rand des Lagers angepflockt und werden nicht besonders bewacht, jedoch lagern ihre jeweiligen Reiter direkt neben ihnen.

Tagsüber sind ein oder zwei der riesenhaften Untiere in der Hochebene unterwegs um das Geschütz an Orte zu schleppen, an denen es vorbeifliegende Luftschiffe vom Himmel holen kann. Würde man die eigentlich recht ruhigen Riesenratten in Raserei versetzen, wären die Auswirkungen für das Lager katastrophal. So leicht lassen sich die Tiere aber nicht aus der Ruhe bringen, dafür braucht es schon einigen schwere Verletzungen oder offenes Feuer.

Beschreibung und Kampfwerte Büffelratten

Die Ratten erreichen eine Schulterhöhe von über drei Schritt und wirken, als habe ein Chimärologe Ratten und Blutbüffel vermischt. Obwohl vom Körperbau

eindeutig Ratten sind ihre Schädel von einem schweren Gehörn gekrönt und sie haben das Gebiss eines Grasfressers. Sie verhalten sich träge, aber wenn sie erst einmal gereizt sind, können sie erheblichen Schaden anrichten.

Stoß:

INI 9+IW6 AT 13 PA 4 TP 2W6+2 DK H

Trampeln:

INI 9+IW6 AT 12 PA 4 TP 2W20 DK H
LE 120 AU 100 RS 2 WS 8 MR 1 GS 12

Besondere Kampfgregeln: sehr großer Gegner; Überrennen (7, 4W6), Niederwerfen (7, Stoß), Trampeln



HetZRatten-Zwinger

Im Gegensatz zum Ghulen-Zwinger herrscht in diesen Käfigen am nördlichen Rand des Lagers das blanke Chaos. Einige Wärter sind rund um die Uhr damit beschäftigt, die aggressiven Tiere auseinander zu halten und zu beruhigen. Alle halbe Stunde erscheint eine Patrouille aus zwei Draydal und tauscht ihre beiden HetZRatten gegen neue aus. Sollten die Wärter überwältigt und die Ratten frei gelassen werden, würde im ganzen Lager Chaos ausbrechen.

Beschreibung und Kampfwerte

Die HetZRatten ähneln einer Mischung aus Windhund und Ratte – ihre sehnigen, schlanken Körper sind eindeutig auf

Geschütz der Draydal

Der Kern des Geschützes ist eine lange, mattschwarze Metallröhre, die nur an einem Ende offen ist. Darum winden sich zahlreiche arkane Vorrichtungen, deren Zweck auch erfahrenen imperialen Arcanomechanikern ohne eingehende Untersuchung ein Rätsel ist. In kunstvollen Einlegearbeiten wurde der Lauf mit goldenen Schädeln und goldenen Skeletten und Ratten verziert, die wie eine bizarre Form der Heraldik wirken.

Transportabel ist die Vorrichtung durch einen Unterbau mit vier schweren Rädern, die für das Abfeuern der Waffe blockiert oder sogar abmontiert werden können. Allerdings wären nur andere Wesen mit ähnlicher Kraft wie die Büffelratten in der Lage, das Geschütz zu bewegen. Am gezielten Feuern kann man sie schon alleine hindern, indem man ein oder besser zwei Räder mit einigem Kraftaufwand zerschlägt – das Rohr lässt sich nur senkrecht schwenken und muss ansonsten durch Drehen des Unterbaus ausgerichtet werden.

TP 3W20+6 an Lebewesen, 2W6 an Gebäuden und Ähnlichem

Reichweiten: 40/70/170/275/450

Laden: 100 KR

Talent: Belagerungswaffen (der Schütze besitzt einen AT-Wert von 14)

Riesen-Fledermäuse

An speziellen, etwa vier Schritt hohen Gerüsten hängen immer zwischen zwei und fünf Riesenfledermäuse, die darauf abgerichtet sind, Nachrichten zwischen den Lagern zu überbringen. Sie haben eine Spannweite von vier Schritt, sind aber im Grunde ungefährlich.

Sklavenbereich

Die Sklaven, die die Draydal aus den nächsten Städten verschleppt haben leben in einem Zwinger, der dem der Ghule ähnelt. Sie arbeiten in drei Schichten, weshalb immer 20 Sklaven in den Käfigen schlafen. Die Draydal gehen extrem hart mit ihren Gefangenen um, da Nachschub nicht besonders schwer zu beschaffen ist. Daher sind die Sklaven – zum größten Teil Menschen, aber auch Amaunir und ein paar Angehörige andere Rassen – am Ende ihrer Kräfte. Wenn die Helden versuchen, auch die Sklaven zu befreien, ist dies vielleicht ein nobles, aber keineswegs einfaches Unterfangen, da 40 der Gefangenen immer im Lager verteilt sind. Sie sind keine große Hilfe bei Kämpfen, könnten aber wertvolle Ablenkungsmanöver starten. Sollten die Helden den Sklaven größeres Interesse schenken, belohnen Sie sie, indem sie wenigstens ein Dutzend von ihnen entkommen lassen.

Als Ansprechpartner dienen vor allem eine ältere Menschenfrau und ein Amaunir, die beide in einer nahen Siedlung einen Schrein der Gyldara gepflegt haben. Tolmene und NiKhau versuchen, die Mitgefangenen vor den schlimmsten Misshandlungen zu schützen, indem sie im Notfall Ablenkungen inszenieren und vorbeugend alle anderen zur Ruhe ermahnen. An eine Flucht glauben sie nicht, aber wenn man sie davon überzeugen kann, organisieren sie die müden und verbrauchten Sklaven schnell zu einer brauchbar funktionierenden Gruppe.

Caius' Zelt

Falls Caius noch lebt und somit als Bote fungiert, bezieht er nach seiner Audienz bei Priester Xanaxes eines der wenigen Offizierszelte. Er wird jedoch immer wieder durchs Lager wandern. Sollte Caius die Helden entdecken, ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, dass er sie wiedererkennt – dies könnte gerade dann zu spannenden Szenen führen, wenn die Helden sich entschlossen haben, verkleidet das Lager zu infiltrieren. Hier kann es zum Kampf kommen, doch auch diese Begegnung sollte Caius überleben. Kampfwerte Caius siehe Seite 30.

Vorgehen der Helden

Anhand der Beschreibung des Lagers und seiner Bewohner sollten Ihre Spieler ihren individuellen Plan zur Befreiung Ter Nelsarus oder wenigstens zur Erlangung des Optriliths aufstellen können. Die verschiedenen Möglichkeiten, an diese Ziele zu gelangen, können wir hier gar nicht abdecken. Sollten die Spieler jedoch auf der Stelle treten und selbst keine rechte Idee entwickeln, können ihnen Meisterpersonen mit Hinweisen helfen und ihnen eine der folgenden Varianten vorschlagen – oder auch davon warnen.

In der Uniform des Feindes: Die Soldaten der Draydal tragen zwar nicht gänzlich identische Ausrüstungen, ihre dunklen Kleidungen, Rüstungen und Waffen verraten durch ihre fremdartige Machart und die Verzierung mit Schädelmotiven eindeutig ihre Herkunft. Gelingt es, Wächter oder Patrouillen zu überwältigen, können Helden sich als Draydal-Truppen verkleiden und so in das Lager gelangen. Hierbei besteht natürlich beständig die Gefahr, enttarnt zu werden, vor allem wenn die Helden auf der falschen Sprache angesprochen werden oder ein Offizier sich über die unbekanntenen Gesichter wundert.

Im Schutz der Nacht: Die Helden können sich aber auch ohne Tarnung heimlich in das Lager schleichen. Ausrüstung der Vinshina kann ihnen hier helfen, falls sie sich mit den Piraten arrangieren können. Diese verfügen zum Beispiel über mit Federmotiven bestickte Gürtel, die ihre Träger langsam zu Boden sinken, anstatt sie im freien Fall abstürzen zu lassen. Anschließend gilt es, unerkannt zum Ziel zu gelangen und ebenso wieder zu entkommen.

Sollten Ihre Spieler übrigens die Vinshina erledigen und ihr Schiff samt Ausrüstung übernehmen wollen, so können sie wohl kaum etwas damit anfangen. Obendrein können Sie sämtliche Artefakte an Bord mit einer begrenzten Anzahl von 'Ladungen' ausstatten, die sich rasch erschöpfen.

Sabotage: Panische Büffelratten oder losgelassene Hetzratten sowie gelegte Brände können das Lager schnell in Aufruhr versetzen und den Helden einen deutlichen Vorteil bei ihrem Vorhaben verschaffen.

Der direkte Angriff: Hierbei ist davon auszugehen, dass sowohl die Drachenschwinge als auch ihre Besatzung schweren Schaden davon tragen werden. Als Konsequenz können hier – wenn das Unternehmen überhaupt Erfolg hat – auch Meisterpersonen oder sogar Helden sterben.

Alliadana und Ter Nelsaru

Haben die Helden dem Piraten versprochen, ihn vor Alliadana zu schützen, wird er freiwillig mit zur Drachenschwinge kommen. Falls nicht, wird er beständig im Wechsel versuchen, zu fliehen und den Helden seine treuen Dienste anbieten, so sie ihn denn nur beschützen. Alliadana wird Ter Nelsaru so gleich zum Duell auffordern, das der geschwächte Vinshina nur verlieren kann. Hier ist es an den Helden, zu vermitteln. Der Pirat könnte sich in Zukunft noch zu einem wichtigen Verbündeten entwickeln, aber hält man Alliadana davon ab, ihre Rache auszuführen, wird sie sich den Helden gegenüber zunächst unwirsch und wütend verhalten und je nach bisherigem Verhältnis sogar die Drachenschwinge verlassen. Nur sehr gute Argumente und Überzeugung können in ihr die Einsicht fördern, dass es sich um die richtige Entscheidung gehandelt hat. Ein Kompromiss wäre, Alliadana vor Augen zu führen,

dass die Rache an einem bereits besiegten Erzfeind ehrlos wäre und sie am besten beraten sei, den Kampf mit Nelsaru an einem anderen Tag fortzuführen. Damit können beide leben und verabreden sich zu einem Duell zu einem späteren Zeitpunkt, wobei man den Vinshina zu einem Schwur auf etwas Wichtiges zwingen sollte – am besten auf sein Schiff.

Die Brille ist vollendet

Mit dem erbeuteten Optrilith im Gepäck können die Helden zu Tyriarchus zurückkehren, der die Brille, je nachdem, welche Subquesten Sie noch abhandeln wollen, mehr oder weniger zügig fertigstellt. Nun müssen nur noch zum richtigen Zeitpunkt die Türme des Morgens aufgesucht und ein Ritual zur Rückverwandlung Arsinoas vorbereitet werden. Hierfür bietet sich der folgende Abschnitt an

Brüder des Zorns

Das Subabenteuer 'Brüder des Zorns' stellt eine Vorbereitung zum Finale des Bandes dar. Das Leonirrudel, zu dem Shaonorr gehört, wird sowohl hier als auch im Finale eine wichtige Rolle spielen. So haben die Helden die Gelegenheit, sich schon einmal gute Beziehungen zu den Leonir und vor allem ihrer Schamanin zu sichern. Dies setzt natürlich voraus, dass sie bereits einen Plan für die Rückverwandlung Arsinoas haben. Eventuell haben die Helden die Türme der Einsamkeit bereits ausgekundschaftet und ihre Schlüsse gezogen.

Insgesamt ist dieses Kurzabenteuer tatsächlich kurz und geradlinig gehalten und besteht in erster Linie aus einer Jagd und einem Kampf. Den eher waffenstarken Charakteren wird hier eine Herausforderung geboten, Wildnischaraktere können ihre Kenntnisse anbringen und auch Angehörige fliegender Rassen können ihren Vorteil beim Kundschaften einsetzen. Für eine kämpferisch eher schwache Gruppe empfiehlt es sich, die Werte und Anzahl der Gegner herabzusetzen.

Einleitung

Ansiedeln können Sie das Subabenteuer zeitlich, wann immer es gerade passt, im Notfall kann es auch vor Ort an den Türmen der Einsamkeit als Einleitung zum letzten Kapitel des Bandes gespielt werden. Entweder die Helden treffen mehr oder weniger zufällig auf das Rudel oder Shaonorr bittet sie, seiner Familie einen Besuch abzustatten zu dürfen. Sobald die Helden jedoch das Lager von Shaonorrs Rudel – auch *das Rudel der roten Sonne* genannt – aufsuchen, wird eine gespannte Lage deutlich. Die erwachsenen Mitglieder mustern den Sohn des verstorbenen Rudelführers mit düsteren Blicken und manch einer flischt offen die Zähne. Man lässt ihn samt seiner Begleiter jedoch bis zur Xarchash, der Schamanin, vordringen und wechselt kein Wort mit den ungebeten Gästen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine zierlichere Gestalt tritt zwischen den hünenhaften Nomaden hindurch. Für einen Menschen erscheint sie immer noch groß und bedrohlich, aber ihr eleganter Schädel wird von keiner Mähne gekrönt und ihre Schultern sind schmaler. Erste Spuren von Grau finden sich an Ohren und Schnauze, aber dennoch hält die Leona sich aufrecht und strahlt Dominanz aus. Ihr Fell ist mit einer roten Malerei verziert und Schmuck aus beschmutzten Knochen hängt um ihren Hals und die Handgelenke.

Ihr Blick schweift nachdenklich über euch und bleibt dann an Shaonorr haften. Ihre Lippen zucken, dann stößt sie plötzlich ein markerschütterndes Brüllen aus, dem einige harsche Laute folgen. Mit nervös zuckenden Ohren verneigt sich Shaonorr, dann holt er tief Luft.

„Meine Mutter, die Schamanin“, erklärt er leise für euch.

Tarsharra, die Xarchash des Rudels, hält derzeit die Zügel in der Hand und versucht einen würdigen Nachfolger für Shaonorrs Vater Rhadrach zu finden. Die aggressive Stimmung unter den männlichen Leonir macht ihr die Arbeit jedoch schwer und so darf sie sich keine Blöße geben – auch nicht, indem sie ihren eigenen Sohn bevorzugt oder sanft behandelt. Allerdings ist sie dazu bereit, über seine Wiederaufnahme in das Rudel zu verhandeln und Shaonorr wenigstens eine Chance zu geben, seine Ehre wiederzuerlangen.

Hintergrund

Tarsharra, die Schamanin, hatte mit dem Anführer des Rudels der roten Sonne zwei Söhne. Shaonorr als der ältere war in jeder Hinsicht ein gänzlich normaler Leonos, sein jüngerer Bruder Marrhadash wurde jedoch mit einer magischen Begabung geboren – ein Schicksal, dass nur einem unter vie-

len tausend Leonir widerfährt. Dementsprechend hatte Tarsharra auf ihren jüngeren Sohn immer ein wachsames Auge, da magiebegabte männliche Leonir immer in der Gefahr stehen, einem Pakt mit der Domäne Carafai zu verfallen, die die Leonir Xarfyach nennen.

Der aufsässige junge Leonos machte ihr manche Sorgen, ließ sich jedoch immer irgendwie unter Kontrolle halten. Als jedoch Shaonorr von xarxarischen Truppen gefangen genommen wurde, sah er eine Chance für Veränderung gekommen und erwartete, ab jetzt als zukünftiger Erbe des Vaters gehandelt zu werden. Das stand jedoch für praktisch alle Rudelmitglieder außer Frage – zu gefährlich war ihnen die latente Magie. Ein Streit zwischen Marrhadash und seinem Vater eskalierte schließlich und als der ältere Leonos den Sohn mit einigen Prankenhieben zurechtwies, wehrte dieser sich mit arkanen Mitteln.

Seine Kräfte fügten Rhadrach tödliche Verletzungen zu und als andere Männchen eintrafen, floh der Jugendliche. In seiner Verwirrung, Wut und Verzweiflung bot er den Dämonen der Domäne Carafai ein leichtes Ziel und schloss einen Pakt. Nun will er Macht sammeln und Anhänger um sich scharen, um schließlich Rache an dem Rudel zu nehmen, das ihn aus seiner Sicht zum Mord am Vater trieb.

Dass Shaonorr sich aus der Sicht der Leonir kampflos ergeben hat und die Folgen seines Verschwindens machen ihn in den Augen seiner Rudelmitglieder ehrlos. Nur eine heldenhafte Tat für das Rudel kann ihm seinen Status wiederbeschaffen

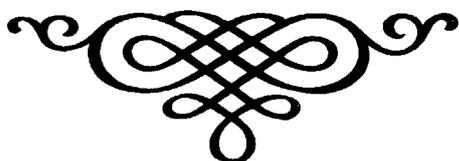
Das Lager des Rudels der roten Sonne

Suchen die Helden das Rudel auf, bevor es sich mit anderen an den Türmen der Einsamkeit trifft, so befinden sich zwischen zwei und drei Dutzend Leonir beider Geschlechts im Lager, wobei die Frauen allerdings sehr zurückhaltend sind und sich kaum den Fremden zeigen werden.

Das Lager selbst besteht aus schlichten Lederzelten, die kreisförmig aufgebaut sind. In der Mitte befindet sich nicht nur ein Feuerplatz, sondern auch ein schlichter Ritualkreis der Schamanin, der mit Blut, Farbe und Knochen angelegt wurde.

Der wichtigste Besitz des Rudels befindet sich jedoch außerhalb des Lagers: Viele dutzende Blutbüffel weiden das Steppengras ab, immer aufmerksam von einigen Männern bewacht. Die riesigen Tiere verhalten sich recht friedlich, es sei denn es drohe unmittelbar Gefahr. Anders als die meisten Herdentiere wählen sie jedoch lieber den Angriff als die Flucht und kaum ein Raubtier wagt sich an einen ausgewachsenen Büffel heran.

Die Savanne selbst stellt eine leicht hügelige, von kniehohem Gras bewachsene Landschaft dar, die nur zuweilen von einzelnen Bäumen oder Felsformationen unterbrochen wird.



Meisterpersonen in 'Brüder des Zorns'

Tarsharra, die Schamanin

Als Xarchash des Rudels ist Tarsharra dafür verantwortlich, mit den Geistern der Ahnen und des Landes Kontakt zu halten, die Riten der Leonir zu pflegen und neue Schamaninnen auszubilden. Derzeit folgt ihr die junge Leona Mirrisha, die sich als Fremde und Frau sehr zurückhaltend verhält.

Tarsharra hat ihre Position schon lange inne und bewegt sich mit sicherer Befehlsgewohnheit unter den männlichen Leonir. Sie ist weise genug um zu erkennen, dass ihr Volk trotz seines Stolzes auch Verbündete braucht, um auf Dauer seine Freiheit in den Savannen behaupten zu können und so wird sie Fremde nicht so herablassend behandeln wie die meisten ihrer Artgenossen.

Sie spricht nur sehr leidlich Myranisch, aber selbst ihre grammatikalisch falschen Sätze äußert sie mit einer erhabenen Würde, als würde sie in Hochimperial parlieren.

Ihr ist die Sicherheit des Rudels am wichtigsten, daher begrüßt sie ein Ende ihres jüngeren Sohnes, auch wenn sie zugleich seinen Tod bedauern wird. Ebenso ist sie bereit, den Helden am Ritualplatz der Türme der Einsamkeit zu helfen (so die Helden diese Option bereits für sich entdeckt haben, nachdem sie diese Region als Ziel der Siminiaschwalben ausmachen konnten, siehe S. 63 (Ende des Kapitels zwei)) wenn sie dafür in der Zukunft auf xarxarische Unterstützung für die freien Anthalier zählen kann. Auch dass Götter oder vielleicht mächtige Geister die Helden beauftragt haben, beeindruckt sie und sie wird sich für eine Nacht in Meditation zurückziehen und Kontakt zu Xarch suchen, wenn man ihr dies mitteilt. Auch wenn der vergöttlichte erste Leonos außerhalb des ihn verehrenden Volkes wenig Bedeutung hat, so steht auch er den Draydal feindlich gegenüber und unterstützt alles, was ihnen schadet.

Funktion: Die Schamanin überwacht und leitet die Mission, Shaonorrs Ehre wiederherzustellen und seinen Bruder zu töten. Anschließend stellt sie für das Rückverwandlungsritual eine wichtige Verbündete dar, die auch andere Xarchash und ihre Schülerinnen zur Teilnahme überreden kann.

Schicksal: Tarsharra wird das Subabenteuer auf jeden Fall überleben, es sei denn die Helden beschließen spontan, das gesamte Rudel auszulöschen. Erst bei der Schlacht an den Türmen der Einsamkeit kann sie unter Umständen fallen. Ihr endgültiges Schicksal liegt ganz bei Ihnen.

Zitate: "Ein Ärgernis, das ist mein Sohn. Beide. Findet wer Ehre, findet wer Heimat. Sucht wer Xarfyach, findet wer Tod."

Marrhadash, der Paktierer

Shaonorrs jüngeren Bruder wächst die Mähne erst noch, aber dennoch hat er sich zu einem äußerst gefährlichen Gegner gewandelt. Sein Pakt mit der Domäne Carafai zeigt sich als einige verschlungene schwarze Tigerstreifen an Hals und Nacken und äußert sich ansonsten in den magischen Fähigkeiten des Jugendlichen. Wenn er einen Geist Carafais in sich fahren lässt, wird Marrhadash zur nahezu unaufhaltsamen Bestie, die alles zerfetzt, was ihr unter die Klauen kommt.

Der junge Leonos bedauert den Tod seines Vaters, macht jedoch die anderen Rudelmitglieder dafür verantwortlich – hätten sie ihm nicht seinen Platz vorenthalten, wäre es nie dazu gekommen. Durch seine neu gewonnene Kraft hofft er, zusammen mit Verbündeten dem Rudel zeigen zu können, dass er jeden von ihnen besiegen kann.

Auf seiner Suche nach Unterstützung verfällt Marrhadash immer mehr Carafais Versprechungen und hat schon einige andere unzufriedene Jugendliche aus unterschiedlichen Rudeln um sich scharen können. Gemeinsam überfällt die Bande Büffelherden und kleine Lager und schlachtet ansonsten alles ab, was ihren Weg kreuzt. Selbst die ansonsten gefürchteten Khemosi-Affen der Savanne machen einen weiten Bogen um diese Gruppe.

Funktion: Marrhadash zu töten stellt Shaonorr's Prüfung dar. Ihm bei dieser Tat und darüber hinaus zu helfen wird die Aufgabe der Helden sein – selbst die kriegserprobten Leonir töten nicht gewohnheitsmäßig ihre kleinen Brüder.

Schicksal: Marrhadash ist nicht mehr zu retten, es sei denn Ihre Spieler können ein wirkliches Wunder – und nicht nur regeltechnisch – bewirken. Er wird im Rahmen dieses Kurzabenteuers sterben.

Zitat: "Ich spreche nicht mit Opfern." (Aus dem Leonal)

Werte

MU 14 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 15
LE 38 **AU** 42 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 8

Speer:

INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** S

Biss:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** H

Krallen:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6+1TP/TP(A)

DK H

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag, Finte

Als Paktgeschenk hat Marrhadash die Fähigkeit erhalten, durch vergossenes Blut stärker zu werden. Für jede Wunde, die er jemandem zufügt, erhält er für den Rest des Kampfes einen temporären Bonus von +1 auf AT und PA.

Die Wiederherstellung der Ehre

Nach der Ankunft im Lager holt Tarsharra ihren Sohn und seine Begleiter zu einem Gespräch in ihr Zelt. Helden, die des Leonal nicht mächtig sind, werden von dem Gesagten nichts verstehen oder auch nur erraten können. Nach einigen kurzen Sätzen zwischen der Schamanin und Shaonorr sollten Sie daher dazu übergehen, beide Myranisch sprechen zu lassen. Shaonorr kann nun die Lage erklären, zuweilen unterbrochen von kurzen und etwas radebrechenden Einwüfen seiner Mutter. Direkt anschließend schickt die Schamanin ihren Sohn hinaus und wendet sich an die Helden.

Notfalls in gebrochenem Myranisch macht sie ihnen deutlich, dass sich niemand aus dem Rudel in Shaonorr's Angelegenheiten einmischen darf, seine Begleiter würden jedoch nicht einem solchen Verbot unterliegen. Sie erklärt, dass sie im Gegenzug bereit wäre, auf das Rudel zu Gunsten der Helden

einzuwirken und an den Türmen der Einsamkeit zusammen mit anderen Schamaninnen zu helfen. Viel hat sie dazu nicht zu sagen, sie fasst sich kurz und auch wenn man ihr von der Mission der Helden erzählt, schickt sie sie rasch hinaus, um sich auf eine Meditation vorzubereiten. Die sieht in ihrem Fall allerdings so aus, dass sie in der folgenden Nacht auf ihrem Ritualplatz die Geister und Xarch durch lautes Brüllen herausfordern und sich selbst blutige Wunden zufügen wird, was auf Nichtleonir äußerst befremdlich wirken dürfte.

Auf der Jagd nach dem Bruder

Die neuste Spur, die die Leonir von Marrhadash haben, war eine Sichtung bei ihrem letzten Lager. Dort können die Spieler seine Fährte aufnehmen und ihn verfolgen. Tatsächlich findet sich in der Nähe des angegebenen Lagerorts bei einer markanten Felsformation grob in Form eines Büffelkopfs ein zweites, kleineres Lager.

In erster Linie sind zunächst Charaktere gefragt, die gute Werte in Spurenlesen haben. Verlangen Sie einige Proben, die Sie Stück für Stück steigern, bis die Helden schließlich die Fährte verlieren, weil der Boden trocken und steinig geworden ist. Hier jedoch können sie andere Hinweise entdecken, wenn sie eine Weile suchen, wobei Geier und Fliegenschwärme ihnen den Weg weisen.

Hinter einigen Felsbrocken liegen die Reste von etwas, was vermutlich einmal mehrere Khemosi waren. Die Raubaffen sind regelrecht zerstückelt worden und können nur identifiziert werden, weil ein abgerissener Unterkiefer wie als Dekoration auf die Fleisch- und Fellfetzen gelegt wurde. Von hier aus führt wieder eine deutliche Spur einen steilen Hügel hinauf, der einen guten Ausblick über das Land bieten dürfte. Offenbar ist mindestens einer von Marrhadash's Gefolgsleuten im Kampf gegen die Khemosi verletzt worden, denn Blutstropfen machen die Fährte fast unübersehbar.

Auf dem Hügel erwartet die Helden der Anblick der Steppe und einer Herde grasender Khardane. Die wilden Verwandten der Einhörner haben sich zu einer Herde von über hundert Tieren zusammengefunden und weiden das hohe Savannengras ab. Dabei bemerken sie nicht, dass sich gegen den Wind mehrere Leonir nähern, was die Helden jedoch von ihrer erhöhten Position – oder weil sie fliegen können oder Alliadana zum Kundschaften überredet haben – deutlich erkennen können. Die Zahl stimmt mit der Gruppe überein (Marrhadash und drei Begleiter, auch wenn Sie die Zahl an die Kampfstärke Ihrer Gruppe anpassen sollten), die sie bis hierher verfolgt haben.

Shaonorr drängt auf einen schnellen Angriff, um alles hinter sich zu bringen, aber auch wenn die Helden nicht handeln, kommt das Geschehen in Bewegung. Die Leonir greifen die Herde Khardane an und ihr Anführer lässt das erste Tier mit einem Stich des Speers zu Boden gehen, wendet sich aber sofort dem nächsten Ziel zu. Während die Herde in Panik gerät, wird deutlich, dass die Leonir nicht nur jagen, sondern sich vielmehr durch die Herde schlachten. Sie verletzen die Tiere, lassen sie liegen oder davonhumpeln und trachten danach, so viele Opfer wie möglich zu Fall zu bringen.

Als die panisch flüchtenden Khardane, von den Leonir getrieben und rasch in die Zange genommen den Hang zum Hügel der Helden erklimmen, werden auch Marrhadash und

seine Gefolgsleute auf die Zuschauer aufmerksam. Ab jetzt ist ein Kampf praktisch unausweichlich und nach einer gebrüllten Herausforderung nähern sich die Brüder einander durch ein Chaos von rennenden Monocornen.

Sollten Ihre Helden Marrhadash aus der Luft aufgespürt haben, wird Shaonorr darauf bestehen, sich seinem Bruder von Angesicht zu Angesicht am Boden stellen zu dürfen und um eine Landung bitten oder wenigstens darum, abgesetzt zu werden. Alle Varianten, in denen die Helden nicht zu Fuß kämpfen, wird der Leonos als Anlass zu Geringschätzung gegenüber den Helden nehmen und gar wütend fordern, dass man sich aus seiner Angelegenheit heraushält, wenn man sie schon nicht 'mit Rrondrs Ehre' erledigen will.



Ein Kampf im Staubschleier

Die Herausforderung am Kampf gegen Marrhadash liegt nicht nur in der Tatsache, dass es sich bei ihm um einen Paktierer handelt, sondern auch an den ungewöhnlichen Umständen. In einer panischen Masse entweder flüchtender oder zum Gegenangriff übergehender Khardane gilt es, nicht nur den Gegner, sondern auch das restliche Umfeld im Auge zu behalten. Das wird dadurch erschwert, dass die zahlreichen Hufe auf dem trockenen Savannenboden Staub aufwirbeln, der die Sicht erschwert. Alle Fernkämpfer müssen für Ziele, die mehr als fünf Schritte entfernt sind, einen Malus von +4 in Kauf nehmen, ab 10 Schritt von +7.

Der Kampf ist auch davon abhängig, wie der Zufall in Form der Khardane darauf einwirkt. Würfeln Sie bei jeder neuen Kampfrunde auf die unten stehenden Tabellen, um die Bewegung der flüchtenden Herde mit einzubeziehen. Nutzen Sie die Effekte aber auch durchaus, um die Spannung des

Kampfes zu halten oder zu erhöhen. Wenn ein Held zu verlieren droht, kann ein Khardan den tödlichen Schlag abhalten oder den Gegner abdrängen. Einzelne Kämpfer können von der Gruppe getrennt werden, um eine Duellsituation zu erzeugen. Und falls Marrhadash und seine Gefolgsleute sogar zu einfach besiegt werden, können die Einhörner ebenso auch die Helden behindern und den Kampf verlängern.

Werfen Sie einen W20

- 1-4 In dieser Runde geschieht nichts Außergewöhnliches.
- 5-6 Ein durch die Kämpfenden preschendes Tier wirbelt weiteren Dreck und Staub auf: Für die nächsten zwei Runden ist die Sicht noch schlechter, jeder Fernkampfangriff um weitere +2 erschwert und sogar im Nahkampf kommt ein Malus von +2 hinzu.
- 7-8 Ein verletztes Tier bricht neben einem der Kämpfenden zusammen und bildet ein ärgerliches Hindernis. Wer nicht von den um sich schlagenden Hufen des sterbenden Khardans getroffen werden will, muss mindestens einen Schritt Abstand halten.
- 9-10 Ein in die Enge gedrängtes Khardan greift einen der Kämpfenden an und lässt erst von ihm ab, als es selbst Schaden davon trägt.
- 11-12 Mehrere Khardane preschen in die Kämpfenden hinein und drängen zwei von ihnen vom Rest der Gruppe ab. Diese müssen auf ihre Handlung in dieser Kampfunde verzichten und finden sich zehn Schritt weiter wieder.
- 13-14 Ein Khardan rempelt mit Wucht einen der Gegner der Helden an und drängt ihn drei Schritt von seiner Position ab. Wer bei einer Gewandtheitsprobe versagt, geht zu Boden.
- 15-16 Ein Khardan rempelt mit Wucht gegen einen der Helden und drängt ihn drei Schritt von seiner Position ab. Wer bei einer Gewandtheitsprobe versagt, geht zu Boden.
- 17-18 Ein Khardan verirrt sich zwischen zwei Kämpfende und hält die nächste Attacke eines Gegners der Helden ab, bevor es panisch weiter flieht.
- 19-20 Ein Khardan verirrt sich zwischen zwei Kämpfende und hält die nächste Attacke eines Helden ab, bevor es panisch weiter flieht.

Werte Leonir

Speer:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+5 **DK** S

Biss:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** H

Krallen:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+1TP/TP(A)

DK H

LE 40 **AU** 42 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 4 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag, Finte

Verschrecktes Khardan

Horn

INI 8+1W6 **AT** 9 **PA** 4 **TP** 1W6 **DK** H

LE 35 **AU** 42 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 0 **GS** 13

Das Ende

Sobald seine Gefolgsleute besiegt sind und Marrhadash schwer verletzt, wird er zu verstehen geben, dass er sich ergeben will. Shaonorr geht widerwillig darauf ein und im sich langsam legenden Staub, während die Khardare davon eilen, kommt es immerhin nach dem Kampf zu einem letzten Gespräch zwischen den Brüdern. Marrhadash geht verletzt in die Knie und will offenbar seinem älteren Bruder erklären, was in ihm vorgegangen ist. Er spricht von dem Zorn, der ihn überkommen hat und von der Ungerechtigkeit, dass er nur wegen seiner angeborenen Magie nie behandelt wurde wie Shaonorr.

Höchstwahrscheinlich verstehen die Helden auch hiervon kein oder nur kaum ein Wort. Wichtiger ist auch, dass Marrhadash sich exakt dort hingekniet hat, wo vorher im Kampf einer seiner Begleiter eine Waffe verloren hat. Während sich Shaonorr ahnungslos nähert und sich auf das Gespräch einlässt, legt er langsam die Finger um den Griff des Dolches und bereitet sich auf einen letzten Angriff vor.

Helden können mit einer *Sinnenschürfe*-Probe erkennen, was vor sich geht und Shaonorr warnen. In dem Fall hat er einen Schreckmoment Zeit, sich zu wappnen, bevor Marrhadash brüllend auf ihn losgeht, ansonsten ist er unvorbereitet. Es gilt nun den wahnsinnigen Leonos endgültig zu Boden zu ringen und zu töten – in seinen hasserfüllten Angriffen mit Dolch, Klauen und Zähnen ist kaum noch ein Verstand zu erkennen. Shaonorr ist dabei so geschockt, dass er drei KR lang nicht eingreifen wird und den Kampf den Helden überlässt.

Als Marrhadash stirbt, gibt er keine letzten Worte der Reue von sich, sondern verlässt das Leben schweigend. Seiner Leiche brennen sich anschließend die Tigerstreifen des Paktier-

ermals ein wie eine Brandnarbe und ein langsamer Schwelbrand beginnt, sich durch das Fell zu fressen.

Shaonorr's Bruder ist tot und zu seinem Erschrecken gehört offenbar auch seine Seele bereits Xarfyach. Der junge Leonirkrieger bemüht sich jedoch, keine Regung zu zeigen und löst dem Toten einen Knochenring aus dem Ohr. Dieser war ein Geschenk ihrer Mutter und soll als Beweis für Marrhadash's Tod dienen.

Die Folgen

Die Helden können erfolgreich mit Shaonorr zum Rudel zurückkehren, wo der junge Leonos wieder in Ehren aufgenommen wird. Seine Mutter zeigt sich dankbar und wird auf jeden Fall die Helden weiter unterstützen. Sie selbst wagt es nicht, irgendwelche Gefühle über den Tod ihres jüngeren Sohnes zu zeigen, aber Shaonorr weiß in der Situation jemanden zu schätzen, der seinen Sorgen zuhört und sich nicht über seine Emotionalität lustig macht. In erster Linie fragt er sich, was mit dem Geist seines Bruders geschehen ist oder geschehen wird, ob er noch auf dessen Schicksal einwirken kann und ob er richtig gehandelt hat, Marrhadash zu töten.

Auf jeden Fall nimmt er die Ehrenschild sehr ernst, die er bei den Helden nach deren Hilfe hat und will weiterhin gemeinsam mit ihnen kämpfen bis sie ihre eigene Mission erfüllt haben. Die Helden können ihn aber auch überreden, die Position des Rudelführers anzustreben und sich gegen etwaige Herausforderer durchzusetzen. In diesem Fall hätten sie einen festen Begleiter weniger, aber ein Leonirrudel absolut fest auf ihrer Seite, was auch im zweiten Band der Kampagne noch Bedeutung erlangen kann.

Farbe bekennen

'Farbe bekennen' ist die einzige der Subquesten, die nicht über die Reparatur der Brille an den Rest des Abenteuers angeschlossen werden kann und die auch keine anderen großen Vorteile für den Lauf der Kampagne ergibt außer die Freundschaft und Ergebenheit des Schiffsjungen Bhoschlich.

Spieler jedoch, die den jungen Shingwa mögen und auch ohne große Belohnung auf Abenteuer ausziehen, haben hier die Chance, ein kurzes und in sich geschlossenes Kapitel rings um den Chamäleonmenschen und seine Artverwandten zu spielen. Es wird hierin kaum um Kämpfe gehen, sondern um Fantasie und Interaktion mit Meisterpersonen. Wenn Ihre Spieler aber auf die Subqueste eingehen, werden sie vermutlich auch die richtige Art Person für die Geschichte sein. Falls das Subabenteuer jedoch eher nicht zum Stil Ihrer Gruppe passt, werden die Spieler auch keinen Nachteil dadurch erhalten, es nicht durchzuspielen.

'Farbe bekennen' als eigenständiges Abenteuer

Wenn Sie dieses Subabenteuer unabhängig von der Kampagne spielen wollen, brauchen Sie nur eine plausible Situation, in der die Helden Bhoschlich kennen lernen können. Vielleicht wird ihnen der junge Shingwa von einem unfreundlichen Händler als illegaler Sklave angeboten, vielleicht bettelt er bei ihnen oder versucht etwas zu Essen zu stibitzen. Ein Einstieg mit ihm als Schiffsjunge macht allerdings wenig Sinn, wenn die Helden sich nicht zufällig auf einem Schiff befinden.

Lassen Sie dann etwas Zeit verstreichen, in der der Shingwa den Helden folgt und man sich miteinander anfreunden kann und warten Sie ab, ob die Spieler auf die Geschichte ihres Begleiters eingehen. Ansonsten könnten Sie den Auftritt eines Shingwa-Gauklers in einer fahrenden Schaustellertruppe oder etwas Ähnliches als Anlass nehmen, dass Bhoschlich sich ausdrücklich mit seiner Bitte an die Helden wendet.



Der Einstieg

Im Idealfall sprechen die Helden den Shingwa früher oder später auf seine eigenwillige Färbung an, die nur unbewusst die Tarnfähigkeiten seiner Spezies zeigt. Sobald eine erste Hemmschwelle der Schüchternheit genommen ist, wird Bhoschlich auch durchaus von seiner Vergangenheit erzählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kleine Shingwa zuckt mit den leicht hängenden Schultern und fahlgelbe Blitze erscheinen kurz auf seiner Haut. "Ach, scho ischesch nu mal. Bin nur paar Mal anderen Shingwa begegnet – waren entschetscht! Schie meinten ich wäre scho wasch wie entschellt. Gemein! Ich hab doch nur nie gelernt, wie man dasch macht, bin ja nicht ausch Abschicht scho.

Aber wenn ich jemalsch ... alscho wenn ein Shingwa-Fräulein und ich ... die schauen mich doch nicht schweimal an! Und auch schonscht – wenn ich wäre wie andere Shingwa, wäre ich gleich doppelt scho glücklich und nie wieder widerborschtig!"

Auch wenn der Shingwa mit den Beteuerungen vielleicht übertreibt, ist offensichtlich, dass er sich die Fähigkeit, seine Farben zu kontrollieren über alles wünscht. Die Frage ist jedoch, wie man ihm helfen kann, und am Naheliegendsten wäre sicherlich, andere Shingwa zu finden. Xarxaron mag nicht unbedingt bekannt für seine Shingwa-Siedlungen sein, aber im Imperium durchmischen sich zahlreiche Völker und mit etwas Glück müsste man auch in der Magokratie einen Vertreter dieser Echsenwesen ausfindig machen können.

Falls Sie auf dieses Subabenteuer hinsteuern wollen, können Sie zum Beispiel den Shingwa Gonlesh auf der Konferenz in Xarxaras bereits hervorheben und erwähnen, welche Reisepläne er anschließend hat. Somit könnten die Helden sich direkt an einen Shingwa wenden, den sie bereits kennen.

Ansonsten müssen sie sich nach einem der Tarnkünstler umhören. Streuen Sie Gerüchte über eine kleine Gruppe Shingwa, die gemeinsam durch Xarxaron reist und zu der auch offenbar so etwas wie ein Priester gehört. Dieser ist einigen schon länger bekannt – oder wird mit einem anderen Shingwa verwechselt – und es ranken sich schon einige Geschichten um ihn.

Ioscho, Wanderer auf dem Weltenei

'Der alte Ioscho' soll schon seit Jahrhunderten durch Myranor reisen. Dabei ist er angeblich vom Wunder der Schöpfung so fasziniert, dass er völlig vergessen hat zu sterben. Ein echter Unsterblicher hätte sicherlich schon längst auch die Aufmerksamkeit der Magokraten auf sich gelenkt, aber immerhin hat Ioscho für einen Shingwa eine sehr beträchtliche Lebensspanne. Schon seit Jahrzehnten wandert der alte Priester umher, um das Wirken seiner Göttin Tscha zu beobachten, ihre alten und teilweise vergessenen Kultorte zu pflegen und seinem Volk mit weisem Rat zu helfen.

Aber nicht nur bei den Shingwa ist Ioscho ein gern gesehener Gast, auch andere Völker suchen bei ihm Rat, lauschen den alten Geschichten, aber auch den Neuigkeiten, die er von seinen Reisen mit sich bringt. Begleitet wird der Priester immer von einem Novizen, den er unterrichtet. Unter der Priesterschaft der Tscha gilt es als große Ehre, wenn man von Ioscho ausgebildet wurde, wenn auch seine ehemaligen Novizen von einer zweifelhaften Ehre sprechen würden. Neigt doch der alte Priester zu recht eigenwilligen Lehrmethoden und weist einige seltsame Marotten auf. So lernen seine Novizen recht schnell sich mit Bedacht schlafen zu legen und seinem Wanderstab auszuweichen, wenn Ioscho ihre Reflexe und Aufmerksamkeit testet.

Es ist auch nicht ungewöhnlich dass sich ihm eine kleine Gruppe von Gläubigen eine kurze Strecke seines Weges anschließt, um von ihm zu lernen.

Darstellung: Legen Sie beim Reden den Kopf schief, sprechen sie etwas kratzig und kneifen Sie öfters nachdenklich die Augen zusammen. Dann lachen Sie im nächsten Moment und reden schnell und begeistert wie ein Kind.

Funktion: Ioscho kann nicht nur Bhoschlich helfen, er bietet interessierten Helden dabei auch einen Einblick in die Lebenswelt der Shingwa.

Wer sucht, der findet

Ioscho ist nicht schwer zu finden – streuen Sie ein paar Hinweise, die die Helden schnell in einen kleineren Ort führen. Dort werden sie erst nicht fündig, niemand kann ihnen weiterhelfen und wenn sie dann zum Luftschiff zurückkehren wollen, steht der alte Shingwa mit mehreren Begleitern plötzlich vor ihnen und grüßt sie freundlich.

Wenn ihre Runde es etwas mystischer möchte, dann können Sie die Begegnung auch an einem alten Ritualplatz inmitten von überwucherten Ruinen oder an einer heiligen Stätte der Tscha statt finden lassen – zum Beispiel in einer Grotte hinter einem Wasserfall deren Wände über und über mit farbenprächtigen Motiven bemalt sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alte, aufmerksame Augen, die ihren Glanz aber noch lange nicht verloren haben, mustern euch neugierig. Die schlaffe Schuppenhaut des alten Shingwa bildet an einigen Stellen Falten, die von seinem hohen Alter zeugen. Auch mögt ihr hier und da einige matte Schuppen erkennen.

Er trägt einen langen, ärmellosen und ehemals vielleicht grasgrünen Mantel, der alle Farben des Spektrums in Form von Flecken und Stickereien zeigt. Darüber wird ein bunter Lendenschurz von einem einfachen Gürtel gehalten, an dem mehrere Beutelchen und Schmuckgegenstände baumeln.

Der Priester zieht noch einmal genüsslich an der langstieligen Pfeife, die er raucht, und während euch der fruchtige Qualm in die Nase steigt, spricht er euch an: "Pa'she wi'sh sch'ou, ihr Wanderer auf der Schuche nach Antworten. Wasch kann der alte Ioscho für Eusch tun?"

Sprechen die Helden direkt das Problem an, wird Ioscho Bhoschlich kurz untersuchen wollen. Nach einigem Stupsen mit den Fingern und nachdenklichem Brummen zeigt er sich einverstanden, dem jüngeren Shingwa 'Tscha und ihre Farben' nahezubringen.

Ioscho kann seinem jungen Artgenossen mittels eines alten Rituals helfen, seine Farben zu kontrollieren. Allerdings erst beim nächsten Sonnenaufgang, wenn ein neuer Tag geboren wird. Der alte Priester wird sich und Bhoschlich mit Hilfe von Kräutern und Musik in eine Art Trance begeben, um ihm so sein Volk und seine Wurzeln näher zu bringen.

Wandern auf dem Regenbogen

Entscheiden Sie selbst wie sehr Sie die Helden bei dem Ritual und den Vorbereitungen dafür einbinden möchte – nicht für jeden Spieler ist ein Blick in die Gedanken eines Shingwa eine Bereicherung. Andere hingegen könnten eine solche Spielsitzung durchaus einem weiteren Gefecht vorziehen.

Um das Ritual zu gestalten, geben wir Ihnen nur ein paar Anregungen an die Hand. Die Riten und Bräuche der Tscha Priester folgen keinem fest gelegten Ablauf, so dass jedes Gebet, jede Segnung immer anders und neu erscheint.

Die Eckpfosten für das Gelingen des Rituals sind der Zeitpunkt, der Ort, die musikalische Untermalung und ein berauscher Trank aus Kräutern. Der Zeitpunkt ist nicht weiter schwer. Morgens wenn sich die Sonne langsam hinter dem Horizont erhebt, die Natur erwacht und ein neuer Tag geboren wird, ist der beste Augenblick um der Göttin Tscha nahe zu sein.

Einen passenden Ort zu finden kann schon schwerer werden, besonders wenn Ihre Helden den alten Priester in einer Stadt und nicht an einem alten Heiligtum getroffen haben. Lassen Sie die Helden mit Hilfe von Proben einen geeigneten Ort finden. In einer Stadt helfen hier Proben auf *Gasenswissen* und/oder *Orientierung*, um den Weg in eine Parkanlage, eine Färberei oder an einen ähnlichen farbenfrohen Ort zu finden, um der Schöpfung Tschas nahe zu sein. In der Wildnis bringen Proben auf *Wildnisleben* und/oder *Orientierung* das gewünschte Ergebnis, so dass eine Lichtung voll junger Sprösslinge oder eine Ansammlung leuchtend bunter Blüten als Ritualplatz gefunden werden kann. Sollten die Helden über spezielle Ortskenntnisse verfügen, wird ihnen sehr schnell ein geeigneter Ort einfallen, die Proben sollten dadurch erleichtert werden.

Vielleicht entdecken die Helden aber auch mittels *Sagen/Legenden* ein längst vergessenes Tscha-Heiligtum, das sich unter dem Pflaster einer Stadt oder tief im Wald verbirgt. Wenn es Ihrer Gruppe absolut nicht gelingt, einen Ort zu finden, dann kann Ioscho sie nach einem kurzen Orakel mit ausgestreutem buntem Sand zu einem solchen Platz führen.

Die Musik für das Ritual ist nicht wirklich relevant, erleichtert aber den Zutritt zu Bhoschlichs Geist. Musikalische Helden dürfen sich gerne mit Trommel oder Flöte versuchen und eine *Musizieren*-Probe ablegen. Ist keiner der Helden bereit zu musizieren oder sind einfach keine musikalischen Helden in der Gruppe, so wird Ioschos Novize diese Aufgabe alleine übernehmen.

Zu guter Letzt müssen noch Rauschkräuter gefunden oder anderweitig organisiert werden. Besonders die Caranuss und die Cuina-Blüte (**Myranor HC S.262**) bieten sich hierbei an. Wildnis- oder pflanzenkundige Charaktere können mit Hilfe der entsprechenden Probe versuchen, die passenden Kräuter selbst zu finden. Alternativ könnte ein Kräutelhändler oder Alchemist aufgesucht werden, den man mit *Feilschen* von Wucherpreisen abbringen muss. Eine Probe auf *Kochen* oder *Alchemie* unterstützt wiederum Ioscho bei der Zubereitung des Trankes. Notieren Sie die TaP*, die bei den Proben anfallen – jeder Held, der mehr als 10 davon sammeln konnte, wird im Ritual tatsächlich in Bhoschlichs Geist gesogen und kann ihm dort helfen. Wollen Sie jedoch auf jeden Fall alle Spieler daran teilhaben lassen, können Sie auch das gerne tun und auf diesen Schwellenwert verzichten.

Jeder der Helden, der Bhoschlich auf seiner geistigen Reise begleiten möchte, wird einen Schluck von dem berauschernden Trank bekommen und (bei erfüllter Bedingung) getragen von der rhythmischen Musik in Trance fallen.

Die Helden und Bhoschlich finden sich in den Kindheitserinnerungen des Shingwa wieder. Bhoschlich ist wieder eine junge Echse, ebenso wie alle Helden das Erscheinungsbild von Shingwakindern haben: Bhoschlichs frühere Spielkameraden. An Talent- oder Charakterwerten ändert sich nichts, da sich nur das Erscheinungsbild der Helden der Erinnerung angepasst hat. Allerdings verfügen Ihre kleinen Shingwa über den Vorteil eines zusätzlichen Gliedes, nämlich den des Echsen greifschwanzes und die Fähigkeit des Farbwandels. Gerade diese Fähigkeit wird bei den Erlebnissen eine Rolle spielen. Die Probe auf Farbwandel wird mir KL/IN/IN abgelegt und der Startwert sollte zwischen 1 und 3 liegen, bemessen Sie es danach wie hoch der Klugheits- und Intuitionswert der Helden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den Geschmack des würzigen Kräutertrankes immer noch auf der Zunge findet ihr euch in einem tropischen Wald wieder. Allerdings kommt euch die Umgebung seltsam vor: Alles um euch herum wirkt wie von Kinderhand gezeichnet. Bäume, Sträucher, Gras und Steine haben einen deutlichen Umriss und sind mit kräftigen Farben ausgemalt. Manchmal hat der Schöpfer dieser Welt etwas ungenau gearbeitet und die Schattierung vergessen oder eine ungewöhnliche Farbe gewählt. So versteckt ihr euch gerade hinter einem großen Stein in leuchtendem Orange. Erstaunlicher ist jedoch die Tatsache, dass ihr nicht mehr ihr selbst seid. Eure Hände und Füße sind gebaut, um Bäume zu erklettern, und hinter jedem von euch ringelt sich ein eleganter Greifschwanz. Während ihr mit überraschten, kegelförmigen Augen Blicke austauscht, wird euch klar, dass ihr in den Körpern junger Shingwa steckt.

Orientieren Sie sich bei den Beschreibungen dieser Welt an Kinderbildern. Hier und dort ist mal über die Linie gemalt, ein Baum ist ein brauner Strich mit einer grünen Wolke als Krone und das Gras hat nur einen Farbton, auch wenn es im wirklichen Leben heller und dunkler sein kann.

Verpassen Sie den Helden ein passendes schingwanisches Erscheinungsbild. Ein Kämpfer wird dementsprechend ein kräftiges, athletisches Kind sein, das sich gerne mal balgt. Der Sinn hinter der Szene sollte sich schnell erschließen, sobald die Helden feststellen, dass sich außer ihnen noch zwei junge Shingwa in der Vision befinden. So hockt ein kindlicher Bhoschlich neben ihnen und scheint sich nicht der Tatsache bewusst zu sein, dass das Geschehen nicht real ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bhoschlich hat sich eng an den Stein gedrückt und späht vorsichtig darüber hinweg.

“Da schind gansch viele Chemec mit Tieren und so”, verkündet er dann.

Als ihr hinter dem Stein hervorschaut, könnt auch ihr eine Karawane erblicken, die nicht weit von euch eine Rast eingelegt hat. Unschwer sind Menschen und Neristu zu erkennen, die sich um die Tiere kümmern und die Ladung prüfen.

“Isch wette mit dir, dasch du disch nischt nah genug ran trauscht, um einen Wagen antschufaschen, Bhoschlich” verkündet plötzlich ein unsympathisch wirkendes Shingwakind, das sich mit euch hinter dem Stein versteckt.

“Um wasch wetten wir?”

“Mmmh... wenn du disch ran trauscht, dann gebe isch dir mein Federhalsband, und wenn nischt, dann gibst du mir deine hübsche grosche Muschel!”

Bhoschlich scheint kurz abzuwägen, stimmt dann aber der Vereinbarung zu.

Ein ganz normales Shingwa-Leben

Nun ist es an den Helden, den jungen Shingwa von seinem Vorhaben abzubringen und so seiner Erinnerung vorzugaukeln, dass seine Kindheit ganz normal verlaufen ist. Proben auf *Bekehren*, *Überreden* oder *Überzeugen* sind dabei hilfreich. Lassen Sie Bhoschlich aber Gegenargumente anbringen, schließlich möchte er nicht als Feigling dastehen und außerdem geht es um ein sehr schönes buntes Federhalsband, welches er gerne hätte. Auch den Verlust seiner großen Muschel, die so schön schimmert und in der man das Meer rauschen hört, würde ihn sehr schmerzen.

Die Helden könnten auch ungefährlichere Gegenwetten vorschlagen oder wesentlich schönere Trophäen herstellen, die beispielsweise dem besten Verstecker gehören sollen.

Wenn sich die Helden nicht zu ungeschickt anstellen, sollte es ihnen gelingen, Bhoschlich von der Karawane fern zu halten, so dass sie mit ihm nun den Farbwechsel üben können.

Lassen Sie die Schingwakinder nun Verstecken oder Imitieren spielen, zwei beliebte Spiele bei den Jungechsen. Ihre Spieler sollen einen Sucher bestimmen und sich dann verstecken. Das heißt sie teilen Ihnen geheim mit, wo sich ihre Charaktere verstecken, z.B. hinter einem Baum. Dann wird eine Probe auf den *Farbwechsel* abgelegt und alle TaP* dürfen bei der anschließenden *Sich Verstecken* Probe als Bonus gerechnet werden. Das machen alle bis auf den Sucher und

Sie können anhand der Verstecke dann eine Umgebung beschreiben. Der Sucher darf nun mittels einer *Sinnenschärfe* Probe die Umgebung erkunden, wobei er nur die Shingwa entdeckt, deren TaP* bei der *Sich Verstecken*-Probe niedriger sind als die der *Sinnenschärfe*-Probe des Suchers.

Beim Imitieren müssen Tiere oder Pflanzen auf Zurufen nachgemacht werden. Wieder ist eine Probe auf *Farbwechsel* der erste Schritt, gefolgt von einer Probe auf *Schauspielerei* oder *Sich verkleiden*. Wieder dürfen TaP* von Farbwechsel auf den Talentwert von *Schauspielerei* und *Sich verkleiden* übernommen werden. Sollten einzelne Helden nicht über eines der beiden Talente verfügen, so können Sie davon ausgehen, dass sie in Bhoschlich Erinnerung sehr wohl über die Fähigkeit verfügen und zwar mit einem Talentwert zwischen 1 – 3.

Des Weiteren könnten die Shingwakinder zu einer Unterrichtsstunde in Tarnen und Verstecken von einem älteren Shingwa aus Bhoschlichs Sippe gerufen werden. Er wird dann Szenen nachstellen, in denen er ein gefährliches Tier spielt und die Kinder müssen sich mit *Farbwechsel* und *Sich Verstecken* vor ihm in Sicherheit bringen.

Vielleicht fällt Ihnen aber auch noch eine ganz andere Idee ein, wie Sie die Helden dazu bringen, Bhoschlich zum Wechseln seiner Farbe zu bringen. Ein weiblicher Charakter, der dann auch ein Shingwamädchen ist, könnte zum Beispiel vorgeben für Bhoschlich zu schwärmen, aber nur wenn er sie mit besonders hübschen Mustern auf seinen Schuppen beeindrucken kann.

Der Mühen Lohn

Bhoschlich wird so nach und nach das Farbwechseln erlernen. Starten Sie bei einem TaW von 1 und heben diesen Stück für Stück auf 6 an, so dass immer öfter gelungene und sogar gute Proben möglich sein sollten. Parallel dazu wird auch der reale Bhoschlich nach Ende der Vision in der Lage sein, willentlich die Farbe zu wechseln.

Nach Ende der Trance werden die Helden zunächst noch etwas berauscht mit den Nachwirkungen des Rituals zu kämpfen haben. Körperliche Talente sind für die nächste Stunde um +2 erschwert, musische und intuitive Talente sind um –2 erleichtert.

Sie können Ihren Helden auch vermitteln, dass sich ihre Sichtweise auf die Welt verändert hat. Sie nehmen die Farben und deren Vielfalt der Umgebung nun deutlicher wahr oder haben eine etwas fröhlichere Grundeinstellung. Übertreiben Sie es nur nicht, wenn die Wirkung nicht willkommen ist, und lassen Sie diese im Laufe des Tages weiter abklingen.

Auf jeden Fall wird der junge Schingwa nicht müde, immer wieder seine Freude und Dankbarkeit über seine neu erlernte Fähigkeit auszudrücken.

Andere Wege zum Ziel

Sind seelenheilkundige Helden in ihrer Runde oder haben sie einfach Spaß daran, sich mit Bhoschlich zu beschäftigen, wäre es auch denkbar, dass sie das Farbproblem mit einer intensiven Therapie behandeln.

Ihre Helden können bemerken, dass der Schingwa in Schrecksituationen sehr wohl in der Lage ist sich zu tarnen

(wenn auch nicht willentlich) oder sich seine (Alb-)Träume auf seinen Schuppen wieder spiegeln. Vielleicht bemerken sie auch, dass sich seine Schwanzspitze färbt, wenn er eine Leckerei bekommt oder Musik hört. Wenn sich die Helden nun jeden Tag damit beschäftigen diese Gefühls- und Farbreue zu trainieren, sollte dies auch zum gewünschten Ergebnis führen. Denken Sie als Meister dabei z.B. an Szenen, bei denen Bhoschlich von den Helden so oft absichtlich erschreckt wird, bis er sich irgendwann vorher tarnt, um Ihren Helden zuvor zu kommen.

Hilfreich wäre es dabei natürlich, wenn die Helden sich etwas mit der shingwanischen Kultur (wenn nicht sogar ein Shingwa in der Gruppe ist) auskennen. Aber vielleicht wäre auch gerade das ein Anreiz für ihre Gruppe, ein wenig zu forschen und ihren eigenen Horizont zu erweitern. Immerhin sind die

Bibliotheken Xarxarons mit die besten des Imperiums und auch über Shingwa wird sich sicherlich Material finden lassen. Auch das Aufarbeiten von Bhoschlichs Kindheit oder seiner Einstellung zu seiner eigenen Rasse wäre auf eine konventionellere Art und Weise möglich. Behandeln Sie dabei die Unfähigkeit zum Farbwandel schlicht als eine schlechte Eigenschaft mit dem Wert 6, die behandelt werden soll (siehe **WdS** S. 36).

Sollten Ihre Spieler auf eine völlig andere, aber überaus kreative Idee kommen, dann sollten Sie dies als Meister mit dem gewünschten Erfolg belohnen. So kann ein alchemistischer Trank, der alle Farben in Form von Zutaten (rote Blüten, grünes Wasser etc.) enthält, durchaus seine Wirkung aber auch amüsante Nebenwirkung haben. Denken sie immer daran, Tscha ist mit den Kreativen.

Der Jäger

Schon kurz nachdem die Helden Xarxaras verlassen haben, setzt sich *Aecurian Serr Tharamnos*, ein Junior-Tribun der Aerialflotten und damit Kommandant mehrerer Insektoper und eines Luftschiffs, auf die Spur der Helden und ihrer Begleiter an Bord der Drachenschwinge. Für Sie als Meister bedeutet er ein Mittel, um die Helden bei Langeweile aufzuschrecken, sie von einem Ort wegzutreiben oder ihnen einfach nur einen kurzen Kampf zu liefern.

Das Schwierige an der Sache ist, den Tribun weder allwissend noch unfähig erscheinen zu lassen. Er kann nicht vollkommen ohne irgendwelche Hinweise die Helden im hinterletzten Winkel Xarxarons aufspüren und damit Ihre Spieler in den Wahnsinn treiben, er sollte aber auch nicht wie ein Cartoon-Bösewicht wirken, der in jeder Folge wieder den Kürzeren zieht und dabei nicht dazulernt.

Behalten Sie im Auge, was die Helden wann wo tun und wie die Nachrichten unter Umständen zu Aecurian gelangen könnten. Eine Sichtung des Luftschiffes nahe einer Einsiedelei oder Steckbriefe der Helden in einer Stadt können zu Berichten führen, die auf Umwegen zum Junior-Tribun gelangen und ihn wieder auf die Fährte der Gesuchten bringen. Stellen sich Ihre Spieler aber sehr geschickt darin an, unerkannt zu bleiben, so können sie wiederum zufällig auf Aecurian stoßen und im Vorteil sein.

Allerdings verfügt der Tribun über einige Mittel und Kenntnisse, um auch mit sehr wenigen Hinweisen auf der Spur der Helden zu bleiben. Vor allem kennt er Xarxaron und selbst seine abgelegenen Regionen aus der Luft und oft auch am Boden sehr gut und kann die wahrscheinlichsten Routen eines Luftschiffes in der schroffen Bergwelt gut voraussagen. Darüber hinaus wird er von seiner Schwester *Kyrabele an Tharamnos* begleitet, deren Begabung für die elementare Quelle Luft und die stellare Quelle Erkenntnis ihr zahlreiche magische Möglichkeiten gibt, Spione auszusenden oder durch Hellsicht die Gesuchten aufzuspüren. So kann sie die Helden, wenn zumindest ein grober Verdacht besteht, in einem begrenzten Gebiet recht zuverlässig aufspüren.

Auf Basis dieser Möglichkeiten können Sie Ihre Helden für besonnenes Vorgehen oder kreative Verstecke durch weniger Attacken belohnen oder durch Erscheinungen von Luftgeistern vorwarnen, dass ihr Aufenthaltsort bekannt ist.

Zu Aecurian und Kyrabele sowie ihrem Verhältnis zum Haus Tharamnos und speziell zu Arsinoa finden Sie weitere Angaben im Anhang 'Meisterpersonen'.

Ein Puzzle

Das ganze Kapitel 'Der Flug der Schwalbe' ist sehr modular gedacht und so wollen wir Ihnen auch keinen festen Ablauf der Verfolgungsjagd liefern, sondern eine Reihe von möglichen Szenen, die Sie nach Belieben an passenden Stellen einfügen können. Allein das Aufeinandertreffen bei Isqueniön im Abschnitt 'Von Siminia gesegnet' wollen wir als erste Begegnung mit dem Junior-Tribun empfehlen.

Über die hier geschilderten Begegnungen hinaus setzen Sie Aecurian durch kurze Verfolgungen, Sichtungen am Horizont oder zufällige Begegnungen mit ihm und seinen Truppen in besuchten Städten ein, um das Gefühl der ständigen Verfolgung so weit aufrecht zu erhalten, wie Sie es für nötig erachten.

Ein sympathischer Antagonist

Aecurian soll auch im weiteren Verlauf der Kampagne 'Wächter des Imperiums' eine wichtige Rolle spielen, sobald die Helden ihn auf ihre Seite gezogen haben oder er im Laufe der Ereignisse zum Ende dieses Bandes desertiert. Ihre Aufgabe dabei ist es, Ihren Spielern auch den Eindruck zu vermitteln, dass ihr Verfolger überzeugt werden kann. Sie müssen also trotz der wenig angenehmen Situationen, in denen die Helden Aecurian begegnen, von ihm das Bild eines vernünftigen und ehrenhaften Mannes zeichnen, auf dessen Urteil man eigentlich vertrauen kann. Einige der auf den folgenden Seiten geschilderten Szenen zielen daher auch darauf ab, mit Aecurian oder seinen Untergebenen etwas gelassener einige Worte zu wechseln und ihn etwas näher kennen zu lernen.

Einige grundlegende Dinge sollten Sie bei der Darstellung daher auf jeden Fall beachten.

- Geht Aecurian eine Abmachung mit den Helden ein wie einen Waffenstillstand oder ähnliches, wird er sich unter allen Umständen daran halten; solange die Helden die Übereinkunft nicht dazu nutzen, ihm in den Rücken zu fallen.
- Sind seine Soldaten in unnötig großer Gefahr, geht ihr Wohl vor dem Erfolg der Mission (eigentlich keine besonders gute Eigenschaft eines Offiziers der Myriaden, aber eine menschliche).
- Auch unter Druck reagiert er überlegt und nicht übertrieben gewalttätig, es sei denn seine Schwester wird bedroht.
- Ist seine Schwester in Gefahr, nimmt Aecurian keine Rücksicht auf seine eigene Sicherheit, um ihr zu helfen.

Ansonsten kennen Sie Ihre Spieler auf jeden Fall am besten und wissen, wie Sie ihnen möglichst freundlichen Respekt für ihren Gegenspieler vermitteln können. Sollte es sich bei ihren 'Helden' um eher unfreundliche, egoistische und soziopathische Personen handeln, können Sie ihnen hoffentlich wenigstens vermitteln, dass Aecurian ein sehr nützlicher Helfer sein könnte.

Und nun zur Handlung

Die folgenden Szenen können Sie beliebig während des ganzen Kapitels 'Der Flug der Schwalbe' einstreuen. Einige eignen sich eher für eine Begegnung zum Ende hin, andere passen besser zum Anfang, aber spielen Sie einfach damit herum und tauschen Teile aus, um jeweils die passende Begegnung für Ihre Spieler zusammenzustellen. Behalten Sie dabei nur drei Dinge im Auge: Frustrieren Sie Ihre Spieler nicht, zeichnen Sie den Gegenspieler nicht als wahnsinnigen Klischeebösewicht und verhindern Sie, dass die Helden ihn umbringen. Die ständige Anwesenheit von Aecurians magisch begabter Schwester ist eine große Hilfe dabei, das Überleben des Junior-Tribuns zu sichern. Ansonsten lassen Sie ihn rechtzeitig den Rückzug antreten, sich notfalls ergeben oder auch einfach aussichtslose Situationen wie abstürzende Luftschiffe überleben und mit einigen hässlichen Narben wiederkehren.

Als allerletzte Möglichkeit – sollten es Ihre Spieler wirklich und unabwendbar auf den Tod Aecurians abgesehen haben, lassen Sie ihn sterben. In der Folge wird Isphirmene sofort den neuen Befehlshaber *Tacarus Serr Tharamnos* ausschicken, der weit weniger ehrenhaft vorgeht als sein Vorgänger und Aecurian als Untoten wiederbeleben. Dieses Totenwesen erfüllt dann den weiteren Zweck der Figur, wechselt die Seiten und kämpft im zweiten Teil der Kampagne für die Befreiung Xarxarons, bevor mit dem Ende Isphirmenes auch die Magie erlischt, die ihn im Unleben hält.

Die Verfolgung im Nebel

An einem Reisetag mit schlechter Sicht und dichtem Nebel, der nahtlos in Wolken übergeht, können die Helden oder Bhoschlich gegen Mittag Aecurians Luftschiff sichten. Die purpurnen Segel mit dem Siegel des Hauses Tharamnos sind sogar im Dunst noch weithin gut erkennbar.

Lange Zeit bleibt der Abstand nahezu gleich, da beide Schiffe denselben Wind nutzen müssen, der ohnehin nicht sehr

schnell geht. Nervenzehrende Stunden später, der Abend nähert sich schon, hat das besser gewartete und modernere Schiff Aecurians Stück für Stück aufgeholt und kommt in Reichweite der Bordgeschütze.

Brennende Geschosse erhellen daraufhin den Nebel rings um die Drachenschwinge. Dazu können Sie die Luftkampf-Regeln auf S. 69 verwenden. Ansonsten können Sie wie folgt vorgehen: Das erste halbe Dutzend verfehlt das kleinere Schiff und weitere gehen fehl, wenn die Helden und ihre Begleiter rasch zu Ausweichmanövern übergehen. Dann jedoch hat sich der Geschützmeister an Bord des verfolgenden Schiffes auf Wind und Distanz eingestellt und die ersten Geschosse treffen den Rumpf der Drachenschwinge. Jetzt ist Schadensbegrenzung die wichtigste Aufgabe. Isquenions Fähigkeiten im Umgang mit Holz können wichtige Dienste leisten, aber lassen Sie vor allem auch die Helden Feuer ausschlagen und löschen und dazu in der Takelage klettern oder an Seilen außen am Rumpf hinabsteigen. Fliegende Splitter von den Treffern sind die größte Verletzungsgefahr neben den Flammen und bei jedem Treffer – einer jede Minute nach dem Ladetakt der zwei Frontgeschütze der Verfolger – würfeln Sie verdeckt einen W 20. Bei einer 19 und 20 nimmt einer der Helden, den sie wiederum durch Würfelwurf bestimmen können, Schaden durch fliegenden Holzsplitter in Höhe von 1W6+2.

Der immer dichter werdende Nebel rettet schließlich die Drachenschwinge vor noch weit schlimmerem Schaden. Lassen Sie diesen Effekt auftreten, sobald die Helden einiges zu tun hatten und noch nicht frustriert von ihrer Lage sind. Fast gänzlich ohne Sicht treiben beide Schiffe dahin und nach einer kurzen Pause hört man helle Flötentöne aus Richtung von Aecurians Schiff.

Carana oder Bhoschlich können erläutern, worum es sich dabei handelt. Die Lotsen und Navigatoren benutzen magische Flöten zusammen mit darauf abgestimmten silbernen Becken voll feinem Sand. Der Sand reagiert auf die Melodie der Flöte, indem er zitternd komplexe Muster bildet ähnlich wie Wellen auf einer Wasseroberfläche. Wenn die Flötentöne als Echo zurückkehren, entstehen Störungen in diesen Mustern und der Navigator weiß, dass das Schiff sich einem unsichtbaren Hindernis nähert.

Die Methode ist keineswegs perfekt, erlaubt einem aber immerhin, Bergen auszuweichen. Die Drachenschwinge besitzt zwar ein solches Sandbecken, aber keine Flöte, da diese normalerweise im Besitz der Navigatoren sind. Musisch begabte Charaktere können zwar versuchen, den Effekt mit einem anderen Blasinstrument zu erzielen (Musizieren-Proben mit einer Erschwerung von 8), würden damit aber auch den Standort der Drachenschwinge verraten. In dem Fall geht die Verfolgungsjagd weiter. Beschließen die Helden, sich ruhig zu verhalten, ist die Drachenschwinge entweder zum Stillstand gezwungen oder geht das Risiko ein, im Flug auf ungesehene Hindernisse zu stoßen. Bleibt es jedoch lange genug still im Nebel, bricht Aecurian schließlich scheinbar die Suche ab und lässt sein Schiff in sichere Höhen über die Wolken aufsteigen.

In beiden Fällen – ob die Helden nun ebenfalls mit Flötentönen zu navigieren versuchen oder still bleiben – bedient sich der Junior-Tribun allerdings bald einer List. Sein Schiff ist in

den Ruhemodus gegangen und bewegt sich nicht mehr mit dem Wind, dafür hat Aecurian einen seiner Ersatzballons auf die Reise geschickt. Die daran festgebundene Flöte spielt ein milderer Windgeist, den seine Schwester herbeigerufen hat. Die Melodie, die die Helden für Aecurians Schiff halten müssen, bewegt sich also scheinbar weiter auf der Suche nach ihnen durch den Nebel oder steigt aufwärts.

Anschließend verhält sich der Junior-Tribun weiter still und horcht auf die Reaktion der Helden. Nur ein lautes Wort, die Melodie einer Navigationsflöte oder das Knarren von Segeln in Bewegung kann ihm verraten, wo sich die Drachenschwinge befindet, denn im Nebel sind die Schiffe sich unwissend schon sehr nahe gekommen. Und selbst wenn eine Weile nichts zu hören ist, gibt Aecurian schließlich seiner Schwester den Befehl, den Nebel ringsum mithilfe eines in einen Ring gebundenen Geistes der Luft zu vertreiben. Hat er vorher von den Helden gehört, ist er auf ihre Anwesenheit vorbereitet – waren sie jedoch ausreichend leise, überrascht die Nähe ihn vermutlich mindestens ebenso wie die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Träge fließt der Nebel über die Reling und das Deck der Drachenschwinge. Vom Heck aus ist es schon unmöglich, den Bug zu erkennen, und die Ballons verschwinden ebenfalls zum größten Teil im Dunst. Alles ist klamm und kalt und mit jedem Atemzug scheint ihr mehr Wasser als Luft zu atmen.

Irgendwo in der weißen Leere rings um euch erklingt die eintönige Melodie der Silberflöte, die sich beständig wiederholt. Die klaren Töne werden kurz lauter und scheinen sich euch zu nähern, dann entfernen sie sich langsam. Ihr Klang wird immer leiser und ferner und ist schließlich nicht mehr wahrnehmbar. Das andere Schiff ist fort.

Geben Sie hier Ihren Spielern Zeit, darauf zu reagieren, und fahren Sie dann fort.

Plötzlich bilden sich Wirbel im vorher so gleichförmigen Weiß und ihr riecht Weihrauch und Myrrhe anstatt nassem Segeltuch. Ein helles Lachen erfüllt den Dunst, der immer mehr in Bewegung kommt und sich zu grinsenden und feixenden Fratzen verzerrt. Einen Moment ballt sich der Nebel rings um euch zusammen und formt einen riesigen, vierarmigen Oberkörper mit einem Unterleib aus Wolken, dann zerbricht die Erscheinung mit einem wilden Jauchzen und die Luft um euch ist klar.

Vielleicht nur hundert Schritt entfernt schimmern taufeuchte purpurne Segel und der Blick des Kommandanten, der mit dem Helm unter dem Arm im Bug steht, erfasst die Drachenschwinge.

“Gebt auf!”, ruft er durch die plötzlich klare Luft herüber. “Gebt auf und ich gebe euch mein Ehrenwort, dass wir euch unversehrt und unter besten Umständen zu einer gerechten Verhandlung nach Xarxaras bringen werden. Weigert euch und ihr werdet gezwungen, uns zu begleiten. Die Wahl liegt bei euch!”

Höchstwahrscheinlich werden sich die Helden weigern (wenn nicht, verwenden Sie die Hinweise zu gefangenen Helden weiter unten) und so haben als nächstes die Fernkämpfer die Möglichkeit zu handeln. Auf Seiten Aecurians handelt es sich dabei um vier Bela-Scharfschützen, die jedoch unter Umständen einige Kampfbrüder benötigen, um in Position zu gehen – abhängig davon, ob die Helden vor der Enttarnung gelärmt haben oder nicht.

Sie schießen allerdings nicht auf die Besatzung der Drachenschwinge, sondern auf deren Ballons, um sie zum Landen zu zwingen. Angesichts der deutlichen Übermacht auf Seiten Aecurians, immerhin hat sein Schiff Bordgeschütze, die bereits neu ausgerichtet werden, und mehrere Dutzend Myrmidonen an Bord, sollte Flucht als die beste Option erscheinen.

Sollten die Helden von sich aus keine Vorschläge liefern, werden die Begleiter gemischt entweder “Aufwärts!” oder “Abwärts!” schreien und die Entscheidung zwischen beiden Möglichkeiten wiederum den Helden überlassen. Wird Gas abgelassen, sinkt die Drachenschwinge schnell aus der vom Nebel befreiten Zone heraus. Jetzt allerdings besteht zunehmend mehr Gefahr, mit etwas zusammenzustoßen. Selbst mit der Hilfe einer Flötenmelodie zur Navigation tauchen unvorhergesehen Felszacken aus dem Nebel auf und schließlich auch Bäume. Fordern Sie einige Proben auf *Fluggeräte Steuern*, um schweren Schaden am Schiff zu vermeiden. Allerdings steht Aecurian vor denselben Problemen, wenn er der Drachenschwinge folgen will und wird den blinden Flug abbrechen, bevor eine Katastrophe geschieht. Lassen die Helden das Schiff einfach nur in den Wind gehen und auf selber Höhe bleiben, wird Ähnliches geschehen, wenn sie sich einer Bergflanke nähern und dort ebenfalls von Fels und Wald behindert werden.

Steigt die Drachenschwinge auf, erreicht sie nach einer Weile die Zone über den Wolken und der Nebel weicht dem Licht der mittlerweile untergehenden Sonne. Hier kann die Verfolgungsjagd noch eine Weile weitergehen und die Bordgeschütze von Aecurians Schiff zwingen entweder die Helden zu einem erneuten Abtauchen in den Nebel oder die anbrechende Nacht setzt der Jagd ein Ende.

Auf jeden Fall sollten die Helden am Ende entkommen. Sie wissen nach diesem Zusammenstoß auf jeden Fall, dass Aecurian durchaus ein geschickter Taktiker ist, aber auch nach unblutigen Lösungen für einen Konflikt sucht. Immerhin fragt er erst nach der Kapitulation der Helden, bevor er erneut schießen lässt.

Das Manöver mit dem Ersatzballon und der Navigationsflöte können Carana oder Alliadana erklären und Boshchlich zumindest grob umreißen, wie es funktioniert. Der Trick ist durchaus bekannt, aber die Situation kommt selten vor. Schließlich will kaum jemand blind im Nebel treiben und man benötigt einen Magier an Bord oder muss einen Flötenspieler ohne wirkliche Hoffnung auf Rückkehr mit dem Ballon loschicken, um die Täuschung umsetzen zu können.

Der Krisra-Angriff

Die von Menschen und anderen Spezies des Imperiums kaum besiedelten hohen Bergregionen Xarxarons sind einerseits ein guter Ort, um sich vor Truppen der Magokratie zu verstecken, andererseits aber auch die Heimat unfreundlicher Ureinwohner. Vor allem die Krisra – intelligente Flugechsen,

die seit dem Ende ihrer Zivilisation immer mehr in die Barbarei verfallen sind und mit dem Erbe ihrer Vorfahren nichts mehr anfangen können – greifen wütend jeden Eindringling in ihr Reich an.

Lassen Sie ruhig immer wieder einzelne Krisra oder kleine Gruppen auftreten, die mit wütendem Gekreisch die Drachenschwinge umkreisen und aufgelesene Steine oder Äste auf das Schiff fallen lassen. Solche kleinen Ärgernisse lassen sich schnell mit ein paar Belaschüssen in die Luft erledigen. Auf der Flucht vor Aecurian schrecken die Helden zu ihrem Pech gleich eine ganze Kolonie der Echsen auf. Mit schrillen Schreien stürzen sich die Krisra auf die Drachenschwinge und ihre Besatzung und obwohl sie höchstens mit primitiven Speeren bewaffnet sind, stellen sie allein durch ihre Zahl einen formidablen Gegner dar.



Werte Krisra

Klauen:

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

Schnabel:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 4 **TP** 1W6+1 **DK** H/N

Speer:

INI 7+1W6 **AT** 12/8* **PA** 12/5* **TP** 1W6+6 **DK** NS

LE 40 **AU** 30 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 7

GS 10/7*

Besondere Kampfregeln: Ein aus der Luft geworfener Speer richtet 1W+10TP an.

*) in der Luft / am Boden

Einige landen auf Deck und gehen auf ihren kurzen Beinen und Flügeln etwas unbeholfen zum Nahkampf über, bei dem sie vor allem ihre Schnäbel einsetzen. Der Rest attackiert aus einem anstrengenden, flatternden Fliegen auf der Stelle aus oder setzt den Helden und ihren Begleitern mit wiederholten Sturzflugattacken zu. Organisieren Sie

den Kampf so, dass jeder Held höchstens gegen zwei Krisra gleichzeitig kämpft; wer geschickt manövriert, kann die Enge des Decks und die Deckung durch andere nutzen, um das Verhältnis noch zu verbessern. Werfen Sie allerdings alle paar Spielrunden eine Sturzflugattacke ein, wenn sich ein Krisra aus dem Schwarm löst, der kreischend um die Drachenschwinge kreist.

Das Hauptproblem stellt allerdings vor allem die Menge der Angreifer dar. Lassen Sie im Eifer des Gefechts keine genaueren Zählungen zu als 'viele' oder bestenfalls 'ein paar Dutzend'. Die einzelnen Gegner fallen so recht schnell, aber jeder Tote wird ebenso schnell von einem anderen Krisra ersetzt. So erhalten Ihre Spieler zwar das Erfolgserlebnis schneller Siege, können der Angreifer auf Dauer jedoch trotzdem nicht Herr werden.

Eine Art Rettung erfolgt ausgerechnet durch Aecurian. Da der Junior-Tribun sowohl die Helden lebend fassen als auch generell mit den räuberischen Krisra der Gegend aufräumen will, geht er als erstes gezielt gegen die Flugechsen vor. Scharfschützen nehmen die Angreifer unter Beschuss und schnell müssen die Krisra ihre schwindende Zahl auf zwei Schiffe aufteilen. Aecurians Schiff, die eindeutig größere Gefahr und auch größere Beute, wird rasch von mehr Angreifern umschwärmt als die Drachenschwinge. So haben

die Helden Chancen, alle Krisra auf ihrem Deck (setzen Sie noch ein bis zwei Gegner pro kampffähigem Charakter an Deck ein) zu beseitigen und die Flucht anzutreten, während Aecurians Truppen sich mit dem Rest des Schwarms auseinandersetzen müssen.

Freundliche oder noble Helden könnten hier auch auf die Idee kommen, ihrerseits dem Tribun und seiner Mannschaft zu helfen. Sollten sie das tun, wird anschließend Aecurian von einer direkten Verfolgung absehen. Stattdessen teilt er höflich mit, einen halben Tag Vorsprung zu geben – er sei schließlich Ehrenmann und müsse sich selbstverständlich für die Hilfe erkenntlich zeigen.

Nutzen die Helden jedoch die Gelegenheit, um Aecurian am Besten noch Trägerballons zu zerstören oder gezielt Schüsse auf ihn und seine Mannschaft abzugeben, so wird der Junior-Tribun bei der nächsten Begegnung nur mit knapp zurückgehaltener Wut mit seinen Gegnern parlieren. Allerdings hat er auch Respekt vor einem Feind, der all seine Gelegenheiten zu nutzen weiß und wird im späteren Verlauf der Kampagne keinen persönlichen Groll gegen Helden oder Begleiter hegen.

Der Schneesturm

Durch die Mischung aus warmen Tälern und eisigen Höhen ist das Wetter Xarxarons wechselhaft und unvorhersagbar. Auf angenehme sonnige Stunden kann aus dem Nichts ein Schneesturm folgen, der bis an die Grenzen der tief liegenden Dschungel reicht – und eben dies stößt auch den Helden auf ihrer Reise zu. Wieder einmal mit den purpurnen Segeln von Accurians Schiff am Horizont segelt die Drachenschwinge einen halben Tag bei gutem Wind und angenehmem Wetter, bevor eine massive Wolkenfront über die umliegenden Pässe rollt und den Himmel verdeckt. Plötzliche und heftige Böen drücken die Drachenschwinge auch bei voll aktiven Segelglyphen zu Boden und nur geschicktes Manövrieren macht aus einem Sturz eine Notlandung. An einer hohen Bergflanke gestrandet können so Helden und Begleiter nichts weiter tun, als den Sturm im Schutz der Kabinen abzuwarten, während sich draußen innerhalb weniger Stunden der Schnee bis zur Reling auftürmt.

Accurians Schiff gleitet nach der Notlandung der Helden noch einmal knapp über deren Landeplatz durch den Schneesturm, gerät dann aber außer Sicht und es folgt auch kein Angriff. Kurz vor Einbruch der Abenddämmerung nähert sich eine Gesandte mit einer im Schnee kaum von den wirbelnden Flocken unterscheidbaren weißen Flagge. Halten die Helden Ausschau, können sie die einsame Gestalt auf dem Bergpfad frühzeitig ausmachen, da sie in eine Uniform in Purpur und Silber gewandet ist. Gibt es keinen Posten, so überrascht ein lautes Pochen an den Luken die Helden und wiederholte Rufe von ungeduldigen Aufforderungen, endlich aufzumachen.

Accurians Gesandte hört auf den Namen Meliodane und ist eine Bestiarin, also eine Satyarin im Dienste des Imperiums. Unter Accurians Befehl kümmert sie sich um Boten- und Jagdvögel und den Canillen-Hund namens Serr Magnus, der eine Art Maskottchen der Truppe darstellt und stillschweigend von allen Offizieren an Bord geduldet wird. Den Weg zu den Helden hat sie allerdings übernommen, weil sie aus den Bergregionen Xarxarons stammt und sich mit Schneestürmen und steinigten Pfaden bestens auskennt. An ihren zierlichen Hufen hat sie eine Art Steigeisen angebracht, die ihr noch besseren Halt verleihen und eine gefütterte Uniform schützt sie vor der Kälte und macht einen unpassend züchtigen Eindruck für ihre Spezies. Ihre Hörner wirken fast eher wie die eines Steinbocks als die einer Ziege und sind auffallend lang und gebogen, der wahre Blickfang an ihr sind jedoch die leuchtend grünen Augen über einer niedlichen Stupsnase und einem breiten Grinsen.

Meliodane trägt einen Rucksack voll mit hilfreichen Materialien bei sich, die sie auf Befehl von Accurian den Helden überlassen soll. Darunter befinden sich mehrere seltsame Lampen, in denen eine scharf riechende Paste mit dunkelroter Flamme brennt und mehr Wärme als Licht verbreitet. Eine allein schafft es, einen kleinen Raum trotz des Schneesturms jenseits der Luken auf eine angenehme Temperatur zu bringen. Dazu kommen Pulpellen aus Getreide und die KuaNua genannte Fleischmasse, die zusammen die Standardrationen der Myriaden für Menschen und Amaunir stellen, sowie eine Flasche exquisiten Weins.

Auf die Frage, was das Ganze soll, antwortet Meliodane nur zu gerne ausführlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Serr Accurian ist eine seltsame Sorte Mensch und das schon im Vergleich zu Menschen im Allgemeinen und Xarxariern im Besonderen”, verkündet die zierliche Satyarin und bürstet Schnee aus dem Pelz an ihren Beinen. “Furchtbar altmodisch und unnötig höflich für sein Alter und seinen Rang. In seinem Kopf existiert ein Regelwerk des schicklichen Benehmens und in jeder Situation muss er erst nachschlagen, was er jetzt tun soll.”

Sie rümpft die Nase und schüttelt den Kopf. “Also, Serr Accurian ist eben nicht gerade humorvoll”, fährt sie fort, “und auch kein Frauenheld – ebensowenig ein Männerheld, da bin ich mir sicher – aber er ist grundehrlich und ehrbar. Langweilig, aber verlässlich. Und deswegen schickt er auch seinen Gegnern Wein, wenn beide in derselben misslichen Lage sind. Wir liegen an einem Hang ein Stück weiter und so habe ich mich für den Auftrag gemeldet, euch seinen Respekt und diese Handvoll Geschenke zukommen zu lassen.” Sie unterbricht ihren Vortrag und rollt die Augen aufwärts, als müsse sie etwas an der Decke der Kajüte ablesen. “Und ... ah ... genau. Er sagte auch so etwas wie dass er vielleicht einen klaren Befehl hätte, euch nach Xarxaras zu bringen, die einzelnen Details jedoch ihm als Kommandant des entsandten Sterns Aerialtruppen überlassen seien. Und niemand ...”, hier richtet sie ihren Blick auf ihre Zuhörer, reckt das Kinn vor und hebt mahnend einen Zeigefinger; “... niemand ist ein besserer Kommandant als Serr Accurian. Sage ich.”

Zeigen sich die Helden gegenüber Meliodane freundlich, bleibt die Satyarin gerne noch eine Weile an Bord der Drachenschwinge, um sich aufzuwärmen. Auch bei einer Kostprobe vom mitgebrachten Wein sagt sie nicht nein und kann so auch misstrauische Helden davon überzeugen, dass die Geschenke nicht vergiftet sind. Die Bestiarin ist eine fröhliche und leutselige Person, die mit einem großen Talent für das Nachahmen anderer und ansteckender Begeisterung unwichtige aber amüsante Details über ihr Schiff, ihren Befehlshaber und die Myrmidonen an Bord erzählt.

Wer Genaueres herausfinden will, muss sie immer wieder am Abschweifen hindern und auf dem erwünschten Thema beharren. Über die Informationsquellen, durch die Accurian die Helden immer wieder aufspürt, oder die Bewaffnung und Ausrüstung ihres Trupps verrät Meliodane allerdings unter keinen Umständen etwas. Auch wer beharrlich ist, kann höchstens etwas über den familiären Hintergrund von Accurian und seine Karriere sowie über seine Schwester erfahren (siehe Anhang Meisterpersonen).

Ansonsten liefert die Satyarin folgende – größtenteils bestenfalls bedeutungslose und schlimmstenfalls unerwünschte – Informationen:

- Der zum Kochen abgestellte Myrmidone Cestius hat sich beim letzten Kauf von Proviant viel zu teure Gewürze aufschwätzen lassen. Um die Ausgabe zu rechtfertigen, setzt er die scharfen und bitteren Pulver großzügig ein und quält die Besatzung mit ‘makshapurischem Futter’ wie Meliodane sich ausdrückt.

- Am Anfang der Reise war die Optimatin Kyrabele häufig luftkrank und während ihrer Genesungsausflüge an Deck mussten sich alle anwesenden Myrmidonen und anderen Besatzungsmitglieder abwenden, um ja keine erhabene Magokratin beim Speien über die Reling zu beobachten.
- Beim Essen in der Kabine des Kommandanten sitzt meistens das Maskottchen des Schiffes, der Canillen-Hund Serr Magnus, unter dem Tisch. Grund für die Angewohnheit ist, dass Aecurian ständig Leckerbissen von seinem Teller zum dankbaren Empfänger an seinem Knie schmuggelt.
- Meliodanes Lieblingsgreifvogel an Bord der 'Morgenröte', die große Eule Khematu, macht ihr in letzter Zeit Sorgen. Das Tier frisst wenig und wirkt lustlos.
- Seit einer besonders überwürzten Mahlzeit leiden mehrere Besatzungsmitglieder an Verdauungsproblemen – eine unangenehme Situation an Bord eines Schiffes mit wenig Raum für 'private Zellen'.
- Der Besitzer der Hängematte neben der von Meliodane schnarcht so unerträglich, dass ihm zuletzt einer der Scharfschützen eine mehrere Tage getragene Socke als Knebel in den Mund gestopft hat. Der Betroffene schlief sogar noch eine Weile weiter und seither ist die Lage nicht mehr so schlimm – offenbar hat irgend etwas, am Ende vielleicht sogar die scharfen Ausdünstungen des Knebels, die Situation dauerhaft verbessert.

Im Gegenzug versucht Meliodane nicht, die Helden wirklich auszuhorchen. Ihre wachen Augen bemerken zwar jedes Detail an ihren Gastgebern und dem Raum, in dem sie sich befindet und sie merkt sich alle im Gespräch fallenden Andeutungen und Informationen, aber sie wird nicht nachbohren. Nachdem sie sich etwas aufgewärmt und für eine Weile die Uniformjacke geöffnet hat – darunter sieht man die weit satyrischer wirkende lange purpurne Weste, die ihre eigentliche Uniform darstellt – will sie sich auch wieder auf den Weg machen und verabschiedet sich, um noch in der Dämmerung zurück zu ihrem Schiff zu klettern.

Die ganze Szene wie oben beschrieben geht offensichtlich davon aus, dass die Helden sich der Unterhändlerin gegenüber freundlich verhalten. Lassen Sie sie am Ende unbehelligt wieder ziehen, wird Aecurian auch nach Ende des Schneesturms am nächsten Morgen nichts weiter unternehmen. Wenn die Drachenschwinge abhebt, um die Reise oder Flucht wieder aufzunehmen, liegt die Himmelslicht noch am Berghang und die Besatzung schaufelt Schnee – die Wehen rings um den Rumpf sind weit höher als sie an dem Hang waren, auf dem die Helden festsaßen. So können Ihre Spieler das Abenteuer mit einem guten Vorsprung fortsetzen.

Unfreundliche Spieler

Zeigen sich die Helden jedoch von einer weniger freundlichen Seite und lassen Meliodane nicht wieder ziehen oder nehmen sie direkt gefangen, wird Aecurian am nächsten Morgen zur Tat schreiten. Einen Trupp Schützen schickt er mit Schneeschuhen und Kletterausrüstung los, um auf einem Umweg auf die andere Seite der gestrandeten Drachenschwinge zu gelangen. Er selbst, seine Schwester und ein kleiner Trupp nähern sich über denselben Pfad, den Meliodane genommen hat.

Unter einer weiteren weißen Parlamentärsflagge bittet er um ein Gespräch und fordert dann seine Untergebene unversehrt zurück. Im Gegenzug ist er bereit, den Helden einen Vorsprung einzuräumen, bevor er sich erneut an die Verfolgung macht. Gehen diese auf das Angebot ein, wird er sich auch explizit an die ausgemachte Zeit halten.

Sollten Ihre Spieler allerdings die Abmachung ablehnen und Meliodane als Geisel behalten wollen oder sie gar bereits – warum auch immer – umgebracht haben, kommt es zum Kampf. Der endet schließlich damit, dass mit einem Grollen und Knirschen der gesamte Schnee in Bewegung kommt und eine Lawine bildet, die die Drachenschwinge und einige unglückliche Myrmidonen regelrecht vom Berg in den Aufwind spült. Aecurian überlebt dank der Magie seiner Schwester und dürfte diese Vorgehensweise der Helden trotz seines wenig rachsüchtigen Wesens kaum verzeihen.

Ein neuer Feind

Diese Szene setzt voraus, dass Aecurian bereits die Verantwortung für das Aufspüren und Festsetzen der Helden entzogen wurde – was zwangsläufig nach mehreren Fehlschlägen im Lauf des Abenteuers geschieht – und er selbst nun unter dem Kommando von Tacarus steht. Der neue Befehlshaber über die Aerialtruppen Nord-Xarxarons pflegt ein ganz anderes Vorgehen als der altmodisch denkende Aecurian und kennt als Kultist des Vielgesichtigen – der verwandt ist mit Isphirmenes eigener Interpretation des namenlosen Widersachers – keine Skrupel beim Erreichen eines gesteckten Ziels. Aecurian und seine Truppen stellen dabei für Tacarus in erster Linie Werkzeuge dar, die über die Erfüllung eines Auftrags hinaus keinen weiteren Wert darstellen. Tatsächlich hat er die Erlaubnis von Isphirmene, die Himmelslicht, ihren Kommandanten und alle an Bord zu opfern, wenn es in seinen Plan passt. Das Vorgehen des Junior-Tribuns beunruhigt die falsche Hohe Magokratin, die einem möglichen Seitenwechsel des beliebten Offiziers notfalls auch durch Mord zuvorkommen will.

Dementsprechend wird Tacarus beim Aufbau einer Falle den Tod Aecurians billigend in Kauf nehmen.

Sein Plan sieht daher vor, die Helden und die Drachenschwinge mit Hilfe der Himmelslicht möglichst bewegungsunfähig zu binden und anschließend mit den schweren Chrysobelas an Bord seines eigenen Schiffes das Feuer auf beide Ziele gleichzeitig zu eröffnen. Nachdem aus Sichtungungen, der letzten bekannten Position und gewagten Schätzungen grob ermittelt wurde, wo die Drachenschwinge sein dürfte, lässt Tacarus alle Aerialtruppen der Region in mehreren Einsatzgruppen zusammenziehen. Dabei handelt es sich vor allem um Insektoper und Ashariel, wobei letztere unter Umständen bereits zu desertieren beginnen, sollten die Helden schon Alliadas Nest besucht haben. Tacarus' Luftschrift, die Invictus, verbleibt nach Möglichkeit in dichten Wolkenschichten, um zufälligen Sichtungungen durch die Helden vorzubeugen, und nur Aecurian setzt offen sichtbar die Verfolgung fort. Sobald die Himmelslicht jedoch die Drachenschwinge aufspürt und mittels magischer Kommunikation Meldung macht, setzen sich alle Teile der Falle in Bewegung.

Aecurians Aufgabe dabei ist, die Drachenschwinge möglichst bewegungsunfähig zu machen. Nach Beschuss der Ballons

und geschickten Manövern versucht er, längsseits zu gehen und die beiden Schiffe durch Enterhaken aneinander zu binden. Wie die Helden vermutlich bereits gewohnt sind, wird er zunächst einen Angriff von Bord zu Bord zurückhalten, jedoch wirkt er dabei weniger kontrolliert und gelassen als bei bisherigen Auseinandersetzungen.

Machen Sie seinen Versuch, auf die Helden einzuwirken, vom bisherigen Verhalten abhängig. Ob er nur mühselig gegenüber recht skrupellosen Charakteren die Höflichkeit wahrt oder mit ihnen über ihre Behauptung, die Hohe Magokratin sei eine Doppelgängerin, reden will, hängt ganz von den bisherigen Begegnungen ab. Er warnt aber davor, dass jemand anderes auf die Helden angesetzt worden sei, der ein anderes Vorgehen bevorzuge.

Während dieses Gesprächs oder beginnenden Kampfes – je nach Reaktion der Helden – greift Tacarus an. Die Invictus löst sich aus einer Wolkenbank und nimmt mit ihren schweren Chrysobelas den Beschuss auf. Die aneinander gekoppelten Schiffe können dem Feuer nicht ausweichen und behindern sich gegenseitig.

In dieser Situation, die für Aecurian einen Verrat darstellt, gibt er den Befehl, die Seile der Enterhaken zu kappen. So gibt er der Drachenschwinge die Freiheit, der Invictus zu entkommen, die durch die angeschlagene Himmelslicht behindert wird, die in ihre Flugbahn treibt.

Nach dieser Szene gibt es zunächst keine weiteren Angriffe, während die in Brand geratene Himmelslicht repariert wird und die Besatzung verarztet wird. Frühestens eine None später – oder zum Ende des Abenteuers, wenn Sie die Szene sehr spät angesiedelt haben – können die Helden Aecurian wieder begegnen. Der hat beim Angriff der Invictus auffällige Brandnarben an Stirn und rechter Wange erhalten und führt seinen Dienst unter Tacarus' Kommando verständlicherweise nur sehr widerstrebend aus.

Zwischenstationen

Sie können auch andernorts Begegnungen mit dem Verfolger einbinden. So könnten die Helden beim Einkauf von Verpflegung auf demselben Markt den Junior-Tribun entdecken, der in Begleitung eines bärbeißigen alten Kochs und seiner Schwester den Verhandlungen mit Gewürzhändlern mit wenig Interesse folgt. Hier könnten die Helden ihm ausweichen oder selber versuchen, ihn zu stellen – Aecurian wird auf jeden Fall verhindern wollen, dass es bei einer Auseinandersetzung zivile Opfer gibt. Ebenso könnte der Junior-Tribun z.B. den Helden während des Subabenteuers 'Die Herrscher des Himmels' nachspüren und dort lieber die Draydal attackieren als sein eigentliches Ziel zu verfolgen.

Ebenso können zum Ende der Reise Begegnungen mit Tacarus stattfinden – der sich jedoch von einer ganz anderen Seite zeigt. Er könnte Personen aus Orten bedrohen, in denen die Helden schon tätig waren. Für die 'Unterstützung von Aufständischen' könnte er die Todesstrafe fordern und unter neu erlassenen Gesetzen auch selbst vollziehen, sollte hier niemand eingreifen und ihn zum Rückzug zwingen.

Nutzen Sie solche Begegnungen, um Spannung in Zwischenphasen der Reise zu bringen oder die beiden unterschiedlichen Gegner noch genauer zu zeichnen, nerven Sie Ihre Spieler jedoch auch nicht damit.

Das Unvorhersehbare

Auch wenn idealerweise weder die Helden Aecurians Gefangene werden, noch sie den Offizier überwältigen können, verläuft üblicherweise alles anders als geplant. Zwingen Sie Ihre Spieler auf keinen Fall mit Gewalt dazu, keine gewagten Angriffe zu unternehmen oder plötzlich zu kapitulieren. Arbeiten Sie weiter mit den Entscheidungen, die sie getroffen haben – daraus könnten sich mit die spannendsten Situationen des Kapitels ergeben.

Gefangene Helden

Wenn die Helden in Aecurians Gefangenschaft geraten, werden sie an Bord der Himmelslicht mit ausgesuchter Höflichkeit behandelt. Sie erhalten eine oder bei größeren Gruppen zwei Kabinen für sich, in denen sie zwar eingeschlossen sind, aber gut versorgt werden. Mitgefangene Begleiter werden dabei getrennt untergebracht, da sie entweder als Verräter gelten oder eine Geisel sind. Besonders wenn sie die Helden schon kennen gelernt hat, wird Meliodane gerne die Pflicht annehmen, ihnen das Essen zu bringen und sich lang und schwatzhaft mit ihnen zu unterhalten.

Die Wachen, die jeweils einzelne Helden beim Gang zu den einfachen sanitären Anlagen begleiten, sind schweigsam, aber diszipliniert und freundlich. Nach einem Tag an Bord werden die unfreiwilligen Gäste sogar von Aecurian zum Essen geladen und in die Kabine des Kommandanten gebracht. Bei drei einfachen aber schmackhaften Gängen in Anwesenheit des Offiziers und seiner Schwester sowie zweier Wachen – und mit dem Hund Serr Magnus unter dem Tisch, der mit großen Augen auf Leckereien hofft – versucht Aecurian mehr über die Helden und ihre Beweggründe zu erfahren.

Wenn die Behauptungen zu ungewöhnlich werden, schickt Aecurian schließlich die Wachen hinaus und verlässt sich nur auf die Magie seiner Schwester für eine Verteidigung im Notfall. Er will mehr Details erfahren und bietet so den Helden die Chance, weiter auf ihn einzuwirken.

Die Helden haben im Verlauf der Gefangenschaft oft genug Gelegenheit, einen Fluchtversuch zu starten. Sie können Meliodane als Geisel nehmen, ihre Wachen überwältigen, kreativ Magie einsetzen oder Aecurian weit genug überzeugen, dass er ihnen ein leichtes Entkommen ermöglicht. Nehmen Sie für die Himmelslicht einen ähnlichen Grundriss wie für die Drachenschwinge an (siehe **Anhang II** auf S. 138), allerdings bei doppelter Länge, um Schleichaktionen oder Kämpfe zu gestalten.

Wenn die Helden beim besten Willen keinen Weg von Bord finden, können Sie ihnen immer noch bessere Gelegenheiten durch Krisra-Angriffe oder andere Vorkommnisse liefern, entkommene Verbündete einen Befreiungsversuch starten lassen oder auf ähnlichem Weg Hilfestellungen geben.

Aecurian als Gefangener

In Gefangenschaft der Helden wird der Offizier sich steif und förmlich verhalten und auf alles gefasst sein. Eine gute Behandlung vergilt er mit Höflichkeit, wird aber keinerlei Informationen über die Armeen Xarxarons oder über seinen persönlichen Hintergrund herausgeben. Nötigt man ihm Versprechen ab wie, keine Fluchtversuche zu unternehmen, wird er sich daran halten.

Den Helden gegenüber versucht Accurian zu vermitteln, dass sie offenbar im Unrecht sind und wie Verbrecher handeln und er bei falschen Anschuldigungen bereit wäre zu vermitteln. Versucht man hingegen, ihn zu überzeugen, wird er zunehmend verschlossen, aber auch nachdenklich.

Hat er kein Versprechen geben müssen und zeigen seine Überzeugungsversuche keinen Erfolg, wird Accurian zu fliehen versuchen, dabei jedoch vermeiden, jemand anderen in Lebensgefahr zu bringen. Hat er sein Ehrenwort gegeben, wird er sich sogar bei einem Befreiungsversuch seiner Schwester und Untergebenen weigern, die Drachenschwinge zu verlassen und im Notfall von ihnen unter magischem Einfluss oder bewusstlos abtransportiert werden müssen.

Sind Ihre Helden zu gerissen, um Accurian entkommen zu lassen, wird er wohl oder übel bis zum Ende des Abenteuers bei ihnen bleiben. Dort kann er immer noch das Kommando über die Himmelslicht wieder an sich bringen und als Verbündeter in die Schlacht ziehen.

Ein Gegenmittel

Spricht man Isquenion darauf an, was man gegen das verfolgende Luftschiff unternehmen kann, fertigt er ein spezielles Mittel an. Die stinkende braune Paste löst den Schutzmantel der Ballons auf und macht sie weit anfälliger für Feuer. Auch wenn die Helden gar nicht darauf eingehen, dass der Phraiospos der ausgewiesene Fachmann für die xarxarischen Luftschiffe ist, kann er das Mittel anfertigen und nach einer weiteren Auseinandersetzung lakonisch anmerken, dass er hätte helfen können – aber wer nicht fragt, erhält auch keine Hilfe.

In der Gerüchteküche

Im Laufe ihrer Reise durch Xarxaron wird sich die Geschichte um die Helden und das Vorgehen von Isphirmene auch auf die Gerüchte niederschlagen, die um beides kursieren. Dabei wandelt sich das Bild einer Jagd nach Verbrechern zu einer Art Bewunderung für die edlen Vogelfreien, die ihren Verfolgern immer wieder entkommen. Besonders wenn die Helden größere Taten vollbringen wie zum Beispiel den Dämon in 'Von Siminia gesegnet' aufzuhalten oder die Ashariel von ihrer Aufgabe zu überzeugen, wird sich das auf die Berichte auswirken.

Wir liefern Ihnen eine Reihe Gerüchte, die Sie verwenden können, aber gehen Sie kreativ mit den Handlungen Ihrer Spieler um und machen Sie daraus auch wieder weitere Geschichten, die verbreitet und dabei verändert werden können.

Zu Beginn der Reise:

- Es gab einen Anschlag auf die Hohe Magokratin, bei dem die Attentäter entkommen konnten. Es ist aber einer der fähigsten Offiziere Xarxarons auf die Flüchtigen angesetzt worden. (Im Grunde wahr.)
- Die Myriaden werden in Marschbereitschaft versetzt und Teile der Luftflotte sind bereits in Bewegung. (Nur teilweise wahr – die Myriaden bereiten sich auf mögliche Einsätze vor, aber die Bewegungen der Luftschiffe und Insektopter haben damit nichts zu tun.)
- In den Bergen gab es ein Luftgefecht, das ein ganzes Tal in Brand gesetzt hat. (Tatsächlich hat Isquenion als Besitzer des Tales dieses selbst in Brand gesteckt.)

- Die Draydal drohen mit Krieg und haben die Hohe Magokratin persönlich attackiert. (Falsch.)
- Ein einzelnes Luftschiff wurde auf dem Weg nach Norden gesichtet, was vielleicht auf geheime Pläne in der Region hinweist. (Im Grunde wahr.)

Mitte der Reise:

- Eine Gruppe Luftpiraten führt die xarxarische Luftflotte an der Nase herum. (Halbwegs wahr, auch wenn es nur ein kleiner Teil der Flotte ist.)
- Die Hohe Magokratin soll ihren Offizieren mit schweren Strafen gedroht haben, wenn sie nicht bald Ergebnisse bei der Suche nach den Flüchtigen liefern. (Wahr)
- (nach 'Von Siminia gesegnet') Eine Handvoll Helden hat die Stadt Ceraparas vor einem riesigen Monster gerettet. Kurz darauf stellte sich heraus, dass es gesuchte Verbrecher waren. (Wahr)
- (nach 'Die Kinder des Thearchen') Viele Sklaven sind illegal verkauft! Und endlich hat jemand so einen Handel aufgedeckt. Jetzt gibt es viele Freigelassene, die Gerechtigkeit fordern und ihren Besitz zurückwollen. (Wahr)
- Die Magokraten jagen ein paar Dissidenten, weil sie ihre Herrschaft nicht anerkennen. (Ein Funken Wahrheit.)

Zum Ende der Reise

- Die Myriaden sollen gegen Draydalân marschieren, stattdessen aber suchen sie in Xarxaron nach Verrätern und terrorisieren die Bevölkerung. (Im Grunde wahr.)
- Die gesuchten Verräter sind wie Märchenhelden – sie strafen schlechte Beamte und gierige Händler und helfen den einfachen Menschen. (Vermutlich übertrieben.)
- Eine Gruppe von nur einem halben Dutzend hat immer wieder die halbe Armee aufgehalten – es muss sich um wirklich große Helden handeln. (Übertrieben.)
- Die Flüchtigen haben zu einem entscheidenden Kampf aufgerufen und wollen sich der ganzen Macht der Magokratie stellen und sie besiegen! (Hoffentlich nicht wahr.)

Der Mühen Lohn III

Für die Reise durch Xarxaron können Sie ihren Spielern pauschal 150 AP geben, hinzu kommen jedoch weitere AP für die Subquesten, falls sie gespielt wurden. 'Von Siminia gesegnet' und 'Die Herrscher des Himmels' schlagen dabei mit jeweils 80 AP zu Buche, 'Die Kinder des Thearchen' und 'Brüder des Zorns' mit jeweils 60 und 'Farbe bekennen' mit 40. Das heißt, wer tatsächlich alle Subquesten erlebt hat, kann hier insgesamt 470 AP erhalten. Dazu kommen auf jeden Fall drei Spezielle Erfahrungen auf passende Talente wie z.B. *Fluggeräte Steuern*, *Orientierung*, oder *Kriegskunst*. Für jede absolvierte Subqueste kommt eine Spezielle Erfahrung auf ein Talent oder zur Senkung einer schlechten Eigenschaft hinzu, also können insgesamt maximal 8 Spezielle Erfahrungen vergeben werden. Sie können die Angaben aber nach oben hin anpassen, wenn Sie besonders viele Begegnungen mit Accurian oder Tacarus eingefügt haben.

Die Türme der Einsamkeit

Mit diesem Kapitel kommt der erste Band der Kampagne 'Die Wächter des Imperiums' zum Ende. Die Helden haben ihr magisches Hilfsmittel erlangt und müssen nun Arsinoa in den gigantischen Vogelschwärmen aufspüren, die in diesen Tagen an der Grenze zur anthalischen Steppe Rast machen, und ihr ihre menschliche Gestalt zurückgeben. Gleichzeitig jedoch holen ihre Verfolger sie ein und stellen sie zu einem letzten Gefecht am Boden und in der Luft. Viele Entscheidungen Ihrer Spieler werden sie an dieser Stelle wieder einholen – wie sehr sie auf den Offizier Accurian bereits eingewirkt haben, welche Verbündeten sie während ihrer Reise gewonnen haben und wie gut sie mit den Meisterpersonen von der Drachenschwinge zusammengearbeitet haben.

Selbst im Idealfall sollte das Ende des Abenteuers dennoch eine Herausforderung bleiben und die Helden nach einer kurzen Vorbereitungsphase von einem Notfall in den nächsten jagen. Lassen Sie keine Langeweile aufkommen und forcieren Sie das Tempo zum Ende hin immer mehr, bis dann erst mit der Rückverwandlung Arsinoas eine erste Atempause eintritt.

Einleitung

Sobald die Brille wieder hergestellt ist, die Helden herausgefunden haben, wann die Schwalbenschwärme sich versammeln und daher die Türme der Einsamkeit aufsuchen, ist es angebracht, Zeitdruck aufzubauen. Alliadana erfährt von einer befreundeten Ashariel, dass mehrere Truppenteile der Magokratie ebenfalls auf dem Weg zu den Türmen sind. Isquenion drängt auf eine schnelle Rückverwandlung Arsinoas und schlägt vor, die einzigartigen magischen Eigenschaften des Ortes zu nutzen (siehe unten). Shaonorr kann anbieten, sein Rudel um Hilfe zu bitten.

Das Gelände

Die Landschaft an der Grenze des xarxarischen Berglands zur anthalischen Steppe ist atemberaubend. Über Äonen hinweg haben Wind und Wasser das Land abgeschliffen und nur aufragende Säulen härteren Felsens stehen lassen, die nun einen steinernen Wald bilden, der aus dem kargen Grasland

empor wächst. Immer schon galt diese Region als magisch, heilig oder beides und auf den zahllosen Felsspitzen finden sich Ruinen von Heiligtümern vergangener Rassen und Kulturen.

An vielen hängen bis heute Reste von Gebäuden, um manche winden sich gemeißelte Treppen und einfache Bilder von unbekanntem Wesenheiten überdauern unter schützenden Vorsprüngen die Jahrtausende. An bestimmten Nächten gehen die Geister vergangener Priester die Wege ihres einstigen Lebens ab und vollführen Handlungen längst vergessener Kulte.

Die derzeitigen Hüter der Heiligtümer sind Leonir, genauer gesagt ein einzelnes Rudel, deren Schamaninnen seit ungezählten Generationen hier ihre Weihen empfangen und ihre Toten bestatten. Die Einkehr der Siminia-schwalben, die sie die Boten Shirrs, des Totenvogels, nennen ist eine der heiligsten Zeiten ihres kultischen Jahres und das gesamte Rudel findet sich hier ein.

Zwischen den Felssäulen finden sich daher zurzeit Zelte und behelfsmäßige Pferche für junge Blutbüffel. Feuer aus getrocknetem Dung lassen Rauchfahnen aufsteigen. In der Dämmerung gehen die Frauen auf Jagd und die Reste der Tiere werden jeden Morgen auf mehreren der Felsen für die Vögel ausgelegt, so dass sich wild keifende Schwärme von Aasfressern,

aber auch jeweils einigen anderen Arten einfinden.

Am beeindruckendsten sind jedoch die unzähligen Schwalben, die mit ihren schwarzweißen Flügeln und hellen Rufen den Himmel erobern. Nachts bedecken sie die Felsen dicht an dicht und hinterlassen weiße Schichten von Kot, tagsüber tanzen sie als Schwärme umher und führen ein regelrechtes Ballett der Lüfte aus.

Von oben, also aus einem Luftschiff oder als fliegendes Wesen, hat man die einzige wirkliche Übersicht über die Landschaft. Zu dieser Jahreszeit allerdings wird man auch dort von den Schwalben behindert. Am Boden jedoch verwandeln sich die schroffen Säulen in eine Art Labyrinth aus engen Passagen, schmalen Durchgängen und langen Schatten. Wie in einem dichten Wald kann man an keinem Ort den Horizont sehen und oft die Sonne nur erahnen.



Geben Sie ihren Spielern einen Eindruck von einer urtümlichen und durchaus auch unheimlichen Landschaft, in der zugleich seit ewigen Zeiten die unterschiedlichsten Kulturen ihre Toten bestattet und ihre Riten vollzogen haben. Da man selten mehr als 20 Schritt weit sehen kann, könnte hinter jeder Ecke eine unangenehme Überraschung lauern.

Legende:

Ein Ausschnitt der Türme der Einsamkeit rings um den Ritualplatz

- 1: Die sieben Steinsäulen des eigentlichen Ritualplatzes
- 2: Lager der Leonir
- 3: Weidefläche der Brassachbüffel
- X: Durchgänge zwischen Lager und Weidefläche, die im Laufe des Kapitels gesperrt werden müssen



Shaonorrs Queste

Sollten Ihre Spieler bislang Shaonorr ignoriert oder ihn gar getötet oder von der Drachenschwinge verbannt haben, so haben sie einen eher schlechten Einstand beim Rudel an den Türmen der Einsamkeit. Obendrein ist das Rudel selbst in Unruhe, da der älteste Sohn

des letzten Anführers zu einem Dämonenpaktierer geworden ist und als Xarfarash mit einigen Getreuen die Gruppe terrorisiert und immer wieder überfällt. Nur die Schamanin Tarsharra hält das Rudel noch zusammen, aber ohne einen Obersten und mit der ständigen Bedrohung sind dennoch alle reizbar und angespannt und Fremden gegenüber alles andere als freundlich eingestellt.

Haben die Helden jedoch Shaonorrs Queste zwar noch nicht gespielt, sich die Möglichkeit aber auch nicht verbaut, so ist jetzt der ideale Moment, um sie noch nachzuholen. Mit einem Freund an der Spitze des Rudels und dutzenden Leonir sowie deren Schamaninnen als Verbündeten haben die Helden einige Vorteile während des abschließenden Kampfes. Daher finden Sie die Einzelheiten zu den Mitgliedern des Rudels auch unter dem Kurzabenteuer 'Bruder des Zorns'.

Der Ort der Wandlung

Seit Jahrhunderten schätzen die Schamaninnen der anthalischen Leonir die Türme der Einsamkeit auch wegen eines Ritualplatzes, den ihre Vorfahren dort angelegt haben und den sie seither pflegen. Die beeindruckende Anlage umfasst sieben der Steinsäulen, sechs an den Ecken eines Hexagramms und eine im Mittelpunkt desselben. Auf der Spitze jeder Säule ist wiederum ein kleinerer Ritualplatz eingerichtet und mit

Blutopfern und aufwändigen Felsmalereien geweiht worden. Jeder Platz spielt im gesamten Konzept eine einmalige Rolle und nur das Zusammenspiel der sechs äußeren Säulen ergibt die Macht über Magie und Besessenheit, die das leonische Heiligtum hat.

Jede der sechs Säulen ringsum ist einer anderen Quelle zugeordnet, mit der dort unter idealen Umständen gearbeitet werden kann. Beginnend im Nordosten im Uhrzeigersinn handelt es sich dabei um Totengeister, Tiergeister, Luft, Erz, und Freiheit – letztere sehen die Leonir als einen vor langer Zeit schon aufgestiegenen Ahnen, der für die unbeugsame Seele ihres Volkes steht.

Die letzte Säule besitzt eine Affinität zur Quelle Zauberei, die als Manifestation des ersten leonischen Schamanen, Xarch, selbst gesehen wird. Bei der zentralen Säule läuft ein feines Netz aus magischen Verbindungen zusammen. Wenn eine erfahrene Xarchash ein Ritual leitet, während sich auf den anderen Säulen andere Magiebegabte befinden, sind die Möglichkeiten bei der Beeinflussung anderer Magie enorm.

Das Netz, das die Säulen unsichtbar verbindet, wird physisch auch durch gespannte Seile dargestellt. Geflochten aus dem Pelz von Blutbüffeln und Leonirmähnen sind sie mit Federn, Knochen und Malereien auf Rohleder geschmückt. Für Leonir handelt es sich tatsächlich nur um eine Verzierung des Ritualplatzes, für leichtere und zugleich geschickte Wesen können die jeweils zu mehreren gespannten Seile allerdings tatsächlich so etwas wie sehr unsichere Brücken darstellen. Während des Kampfes rings um die Türme der Einsamkeit kann die Möglichkeit, so zwischen den Felspitzen zu wechseln, noch eine wichtige Bedeutung erlangen.

Der gesamte Ritualplatz wird von den Xarchash als 'Ort der Wandlung' bezeichnet. Hier werden oft die letzten Weihen für junge Schamaninnen abgehalten, Kontakt zu Ahnen der Rudel hergestellt und vor allem handelt es sich um den Ort, an dem sich die Xarchash mit ihnen unbekanntem magischen Gegenständen und Personen beschäftigen. Fremde Artefakte, die schädlich sein könnten, werden hier untersucht oder entzaubert. Mit den Draydal als Nachbarn ist der Ort der Wandlung ein wichtiges Zentrum geworden, an dem auch Dämonen gebannt und bizarre Wesenheiten untersucht und neutralisiert werden können.

Für die Helden stellt dieser Ort selbstverständlich einen perfekt gelegenen und hervorragend geeigneten Ritualplatz zur Rückverwandlung Arsinoas dar. Allerdings müssen sie, um

ihn verwenden zu können, entweder die anwesende Xarchash und ihre Schülerinnen für sich gewinnen oder im Gegenteil das Rudel vertreiben, um selbst über die von Magie getränkten Steinsäulen zu bestimmen. Eine gütliche Einigung mit den Leonir ist selbstverständlich der sinnvollere Weg, aber nicht immer gehen Helden sinnvolle Wege, behalten Sie also die Nutzung des Ritualplatzes durch magiebegabte Spielercharaktere als Option im Hinterkopf. Verlangen Sie dann für die Untersuchung und Nutzung des Ortes aufwändige Analysen mit hohen Erschwernissen für jeden, der nicht mit dem leonischen Animismus vertraut ist.

Hüterinnen der Toten

Zur Beschreibung der Xarchash des Rudels greifen Sie bitte auf die Subqueste 'Brüder des Zorns' zurück. Zusammen mit ihrem Rudel befinden sich zwei weitere an den Türmen der Einsamkeit und haben an dem heiligen Ort friedlich zusammengefunden. Jedes dieser Rudel wird von einer weiteren Xarchash samt Schülerin begleitet. Zusammen mit der jungen Frau, die Tarsharra zur Schamanin ausbildet, befinden sich sechs magiebegabte Leonir vor Ort, die den Ritualkreis gemeinsam nutzen können.

Haben die Helden 'Brüder des Zorns' erfolgreich absolviert oder holen sie die Queste vor Ort nach, wird Tarsharra auch auf die anderen Xarchash einwirken, dass diese das Ritual unterstützen. Dennoch muss weiter etwas Überzeugungsarbeit geleistet werden. Da die Zeit vermutlich drängt, wollen wir hier nur einige Hinweise geben, wie die beiden verbleibenden Schamaninnen überzeugt werden können. Ohne die Subqueste zu Shaonorr's Hintergrund müssen die Helden auch auf dessen Mutter anderweitig einwirken – über ihren Sohn oder über mögliche Zugeständnisse, die die Hohe Magokratin den Leonir gegenüber hoffentlich in Zukunft machen wird.

Selbstverständlich bleibt zuletzt auch die Möglichkeit, im Ritual Leonir durch Heldenmagier zu ersetzen und so nicht alle drei Xarchash überzeugen zu müssen.

Farrhashana: Die Leona ist noch nicht lange in ihrem Amt im Rudel des gestreiften Khadars und bringt noch eine etwas ungestüme Begeisterung mit. Sie können die Helden am ehesten überzeugen, indem sie ihr von der Queste und deren Bedeutung berichten. Alles, was den Draydal schaden könnte, wird sie mit aller Macht unterstützen.

Mishandrra: Mit bereits grauer Schnauze aber immer noch wachem Verstand stellt die alte Xarchash ihr Rudel des Ost-

windes und sein Wohl über alles andere. Mit Aufträgen von Göttern und Appellen an ihre kaum vorhandene Freundlichkeit können die Helden hier nicht punkten. Kann man ihr allerdings glaubhaft klar machen, dass ihr Rudel von der Rückverwandlung der Hohen Magokratin profitieren wird, stimmt sie zu. Auch Gold oder besser noch Rinder können ihre Entscheidung beeinflussen oder unter Umständen die Vermittlung von Frauen aus einem anderen Rudel, da ihres derzeit einen Mangel hat.

Warum das Ritual?

Die Helden werden sich sicherlich auch die Frage stellen, warum sie überhaupt die Leonir mit einbeziehen sollten. Mit Hilfe eines meisterhaften Chimärologen und genug Zeit könnte es schließlich auch ohne den Ritualplatz möglich sein, die Hohe Magokratin zurück zu verwandeln. Allerdings stehen die Helden unter Zeitdruck: Sie werden immer noch verfolgt und die richtige Schwalbe trifft erst am selben Tag wie Tacarus` Truppen ein. Selbst wenn die Helden also weit früher an den Türmen der Einsamkeit eintreffen, können sie nur Tag für Tag mit nervenzehrendem Abwarten verbringen.

Sobald dann die Schwalbe gefunden ist und alles in Bewegung gerät, stellt das Ritual am Heiligtum der Leonir schlicht die pragmatischste Lösung dar. Der Ort ist vorhanden, die Magiewirker auch und wann und wie sich mit den Verfolgern dicht auf den Fersen wieder eine Möglichkeit bieten sollte, ist fraglich.

Allerdings können Ihre Spieler durchaus ihren Kopf durchsetzen und ihre Charaktere lieber mit der Schwalbe fliehen lassen wollen. In dem Fall wird Isquenion an einem anderen Ort ein kleineres Ritual durchführen müssen, das ebenfalls unter Zeitdruck abläuft, während die Verfolger anrücken. Das Ergebnis ist ähnlich wie in dem im Folgenden geschilderten Ablauf, jedoch noch weniger perfekt. Im Grunde müssen Sie die Szene nur an einen anderen Ort verlegen und ohne Leonir auskommen, während Sie gleichzeitig trotzdem ein spannendes Ende des Bandes inszenieren. Ein Ort mit beschränkten Zugangsmöglichkeiten wäre ideal, ein Tunnelsystem oder ein sehr schmales Tal, in beiden Fällen mit einem zweiten Ausgang – so können die Helden sich immer mit begrenzten Truppenanzahlen auseinandersetzen und erfolgreich fliehen. Wie genau Sie jedoch so ein alternatives Ende gestalten, bleibt im Grunde ganz Ihnen überlassen.

Kampf im Schwalbenschwarm

Während die Helden sich um die Rückverwandlung Arsinoas sorgen, bringt Tacarus seine Truppen in Stellung. Der eigentliche Angriff läuft dann parallel mit dem Rückverwandlungsritual, so dass Ihre Spieler überall gleich beschäftigt sein werden, ob sie nun am Ritual teilnehmen oder gegen die Myriaden antreten.

Der Übersicht halber haben wir das Geschehen rings um das Ritual und die Schlacht in fünf Phasen eingeteilt und die unterschiedlichen Handlungsweisen der Helden und Meisterpersonen in der jeweiligen Phase zusammengestellt. Ihre Helden müssen nicht durchgehend nur im Kampfgeschehen sein oder nur am Ritual teilnehmen, sie können auch wech-

seln und somit die Schlüsselereignisse jeweils aus verschiedenen Perspektiven erleben.

Bauen Sie auch in den Anfangsphasen beständig Zeitdruck auf, indem sie die Feinde am Horizont immer näher rücken lassen.

Phase eins: Eine Schwalbe unter Tausenden

Mit einer funktionierenden Quoran-Brille können die Helden Arsinoa rein theoretisch ausfindig machen. Allerdings befinden sich abertausende Siminiaschwalben an den Türmen der Einsamkeit und selbst mit dem Hellsichtartefakt gilt es immer noch, ein regelrechtes Labyrinth aus Fels abzusuchen. Führen Sie Ihre Spieler auf ein paar falsche Fährten – eine als verwandelt markierte Schwalbe, die mühsam unter Klettern oder mit waghalsigen Flugmanövern von einer Felspitze geholt werden muss, stellt sich als extravagante Briefzustellung heraus. Das hübsche Tier hat statt der normalen Zeichnung eine etwas unbeholfene Beschriftung: "Ich liebe dich über alles, Calliope! Erhöre mich! Dein kleiner Lamuk." Ein verärgertes Isquention kann erklären, dass vor einigen Jahren solche Tierbriefe große Mode unter Schülern des Hauses Phraisopos waren, aber höchstens die Hälfte von ihnen auch den Adressaten aufsuchte. Unter Umständen haben die Helden auch schon ähnliche Wesen im Chimäregarten bei Ceraparas gesehen. Schließlich kann der Held mit der Brille jedoch eine Schwalbe erspähen, deren magische Signatur grell in den Kristallgläsern erstrahlt.

Zusammen mit einem kleinen Schwarm verschwindet die Schwalbe in einem der zahlreichen alten Tempel, die in, an und zwischen den Steinsäulen errichtet wurden. Diese Konstruktion sieht ein wenig so aus, als hätten große Wespen ein Nest errichtet. Helden, die mit Chrat-Waren Erfahrung haben, können eine gewisse Ähnlichkeit zwischen dem Baustoff und Chratmörtel erkennen. Allerdings hat das Material schon deutlich gelitten und das befremdliche Gebäude, das wie ein Geschwür zwischen drei Felsnadeln hängt, weist zahlreiche Risse und Löcher auf. Angesichts der berühmten Langlebigkeit von Chratmörtel weist dies auf ein enormes Alter der Struktur hin.

Der Tempel der Vielgliedrigen

Fliegend oder kletternd kann man über eines der Löcher auch ins Innere gelangen – und sollte dabei höllisch darauf achtgeben, die Brille nicht zu verlieren! – das gänzlich aus sechseckigen Räumen verschiedener Größen besteht. Runde Öffnungen in den glatten Wänden dienen als Durchgänge und in vielen Wänden befinden sich zahlreiche kleine Fächer, in denen die Schwalben sich gerne niederlassen. Diese ehemalige Kinderstube einer unbekannteren insektoiden Rasse wirkt so ein wenig wie ein Taubenschlag.

Zentrum der Anlage hingegen ist ein umfangreicher, ebenfalls sechseckiger Raum mit bizarren Zeichnungen oder Schrif-

ten an den Wänden. Es wirkt, als wäre etwas mit sehr vielen Gliedmaßen wild hin und her getaumelt und hätte schwarze, borstige Fußabdrücke hinterlassen, die sich manchmal zu abstrahierten sechsgliedrigen Gestalten zusammenfügen und manchmal einfach nur Chaos bilden.

In diesem Raum finden die Spieler auch Arsinoa, die mit anderen Schwalben durch das Halbdunkel flattert, das von vereinzelt Lichtstrahlen durch Risse in der Decke erhellt wird. Die Hohe Magokratin Xarxarons fängt hier Mücken und vereinzelt Fliegen. Zusammen mit den Spielern haben jedoch auch Agenten Isphirmenes den Tempel entdeckt. Geleitet vom selben Peilungszauber, den die Archäerin auch auf einen der Helden gewirkt hatte, sucht der Spähtrupp, der sich vom Hauptheer getrennt hat, die verwandelte Arsinoa, um sie zu töten oder wenn möglich, lebend zu fangen und Isphirmene auszuhändigen.

Schildern Sie Ihren Spielern, während sie sich durch Hexfelder arbeiten, dass sie immer wieder glauben, andere Stimmen und Schritte zu hören. Der verwinkelte Bau verhindert jedoch, dass die zwei Gruppen sich vorzeitig treffen. Je nachdem, wie vorsichtig die Helden vorgehen, können Sie schließlich

die Agenten Isphirmenes überraschen oder werden von ihnen überrascht. Der Kampf ist jedoch gleichzeitig ein Fangen-Spiel, bei dem jeder versucht, die richtige Schwalbe zu erhaschen. Auf beiden Seiten befindet sich jeweils nur eine Person, die Arsinoa unter den anderen Schwalben erkennen kann – der Held mit der Quoran-Brille und der Agent, auf den Isphirmene den Peilungs-Zauber gelegt hat.

Wollen Sie das Geschehen etwas abwechslungsreicher gestalten, können Sie auf einem Bodenplan – ein leerer sechseckiger Raum – neben den Spielern und ihren Gegnern auch mehrere Schwalben markieren und nur dem Spieler mit der Brille mitteilen, welche Schwalbe die richtige ist. Auf der Gegenseite wird auch der Agent mit dem Zauber jeweils auf das richtige Tier zuhalten und versuchen, es zu verletzen oder zu töten.

Werte Agenten

Machira:

INI 10+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+3 DK HN

Myrmex:

INI 10+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+2 DK H
LE 29 AU 31 RS 2 WS 6 MR 4 GS 8

Kampf unter erschwerten Bedingungen

Einen weiteren Anreiz können Sie schaffen, indem Sie die Bauauffälligkeit des uralten Nestes mit einbeziehen. Ziehen Sie für sich eine Linie durch den Raum, die die Gleichgewichtsschwerachse darstellt. Befinden sich zwei Drittel der Personen im Raum auf einer Seite der Achse, beginnt der Boden zu kippen und die gesamte Konstruktion ächzt. Bei bestimmten Kampfmanövern wie Wuchtschlag und seinen



Varianten (WdS S. 58 ff.) schildern Sie Ähnliches. Führen Sie eine Punktliste, wie oft der Raum kippt und schwankt, um die zunehmende Instabilität des Nestes festzuhalten. Nach fünf Erschütterungen geht ein fühlbarer Ruck durch das gesamte Nest und ein lautes Knirschen und Krachen ertönt von außerhalb, als die Aufhängungen sich zu lösen drohen. Nur eine erfolgreiche Gewandtheitsprobe lässt einen dabei nicht zu Boden gehen.

Nach zehn Erschütterungen erhält das Nest eindeutige Schiefelage und Sie können sämtliche Attacken und Manöver erschweren, von +2 an kontinuierlich ansteigend während der Boden immer mehr aus der Waagerechten zu einer Seite absackt. Bewusstlose oder tote Personen beginnen zum tieferen Ende des Raumes zu rutschen und verstärken den Effekt noch – für jede Person, die aus welchem Grund auch immer an den äußeren Rand der abgerutschten Seite gelangt, können Sie einen weiteren Punkt auf der Liste der Instabilität hinzufügen.

Bei fünfzehn Punkten bilden sich Risse in Wänden, Decke und Boden und können überraschend Kämpfende trennen oder bilden gefährliche Stolperfallen.

Den Höhepunkt des Chaos erreicht das Geschehen jedoch in dem Moment, in dem die Helden die Schwalbe zu fassen bekommen. Ob das nun noch im Kampf ist oder nachdem alle Gegner erledigt wurden: Schildern Sie den Moment des Triumphs, als sich die Hand endlich um den zierlichen Vogel schließt, eine Sekunde der zufriedenen Stille und dann – stürzt das gesamte marode Nest ab.

Zum Glück für die Helden und etwaige noch lebende Gegner verkeilt es sich nach einem kurzen Sturz allerdings wieder zwischen den unten breiter werdenden Felssäulen und bleibt stecken, auch wenn es nun endgültig auseinanderzubrechen beginnt.

Wer keine *Körperbeherrschung*-Probe +5 besteht, nimmt fünfmal 1W6–1 Schaden (für jeden TaP* darf ein Würfel ignoriert werden) und geht zu Boden. Verlangen Sie von dem Spieler, dessen Charakter die Schwalbe gefangen hat, eine höher erschwerte Probe von +7, um gleichzeitig weder die Schwalbe zu verletzen noch sie loszulassen. Diese kann auf +2 reduziert werden, wenn der Charakter das Wohl des Vogels an erste Stelle stellt und eigene Verletzungen dabei in Kauf nimmt, z.B. indem er sich schützend um die Schwalbe zusammenrollt.

Anschließend jedoch gilt es nur noch, das Nest wieder zu verlassen und mit der Schwalbe zum Ritualplatz zurückzukehren.

Spionage

Helden, die nicht an der Suche nach Arsinoa teilnehmen und schnell unterwegs sind, können sich auch als Kundschafter einbringen und Ausschau nach den Truppen von Tacarus halten. Die Luftschiffe können zwar sehr lange Zeit am Himmel bleiben, aber die Insektoper der Aerialtruppen müssen landen und können nur begrenzte Strecken fliegen. Daher muss der neue Tribun, wenn er den Helden mit all seinen Truppen gefolgt ist, in der Nähe noch ein Lager aufschlagen, bevor er mit frischen Myrmidonen und Kriegsgerät angreifen will.

Dieses Lager können Kundschafter auch am Morgen des Tages, an dem Arsinoa entdeckt wird, in den Ausläufern des Berglandes entdecken. In perfekten Reihen sind Zelte an-

gelegt, die Maschinen sind fest vertäut und während eines Morgenappells stehen über hundert Mann stramm vor dem Zelt des Kommandanten. Beobachter können aus dem umliegenden Wald das Geschehen beobachten und Tacarus, einen unbekanntem Optimaten und sowohl Aecurian als auch seine Schwester Kyrabele erkennen.

Wer sich näher heranwagt – verlangen Sie Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* – kann zwei Bestiare finden, die offenbar vom Appell ausgenommen sind. Sie haben ihre tierischen Schützlinge etwas außerhalb des Lagers an eine ruhig gelegene Bachschleife gebracht und üben mit den Raubvögeln das Anzeigen von Gegnern, den Angriff auf Ziele und das folgsame Zurückkehren auf die Hand. Wer hier bei *Sich Verstecken*-Proben versagt, wird auch direkt von einem der Jagdfalken entdeckt und durch Rüttelflug über dem Versteck und einen lauten Ruf angezeigt.

Die weibliche Satyarin ist allerdings Meliodane, die die Helden unter Umständen schon kennen gelernt haben (siehe Abschnitt 'Der Jäger' in Kapitel vier). Sie wird die Helden eventuell nicht verraten und schnell fort schicken und auch ihren Begleiter, Ancophos, zum Schweigen überreden. Sie will nur so viel verraten: Es wird einen Angriff geben, Aecurian ist degradiert worden und Tacarus ist ein höchst unangenehmer Mensch. Auf keinen Fall wird sie freiwillig das Lager verlassen, da sie sich weiterhin ihrem Kommandanten verpflichtet fühlt, und lautstark und entschlossen Widerstand leisten, sollte man sie mit Gewalt mitnehmen. Vergessen Sie in einem solchen Fall auch nicht die Greifvögel, die auf Meliodanes Pfiffe hin eingreifen können, sowie ihren Kollegen. Die Werte für die Tiere können Sie der *Zoobotanika Aventurica* unter dem Eintrag 'Blaufalke' entnehmen.

Werte Satyare

Ringen:

INI 10+1W6	AT 12	PA 9	TP 1W6 (A)	DK H
LE 30	AU 34	RS 0	WS 6	MR 5
			GS 8	

Nach einem solchen Zwischenfall sollte es auf jeden Fall für die spionierenden Helden nicht gerade einfach sein, unbemerkt zu entkommen.

Sollten Ihre Spieler Gefallen am Agenten-Dasein haben, können Sie sie auch ins Lager eindringen lassen, wo sie unter Umständen Insektoper sabotieren oder Kontakt mit Aecurian und Kyrabele aufnehmen können. Diese müssten allerdings trotz allem noch mit sich ringen oder erfolgreich überredet werden, um nicht Alarm auszulösen.

Wie auch immer die Helden vorgehen, von Meliodane, anderen Soldaten oder durch mitgehörte Gespräche kann in Erfahrung gebracht werden, dass ein Angriff für den Mittag geplant ist, wenn die Luftschiffe und Insektoper von Süden aus direkt aus der Sonne angreifen können und Leonir häufig eine Mittagsruhe halten. Die Befehle lauten, die gesuchten Verräter und Saboteure – also die Helden – zu töten und eine Sondertruppe darin zu unterstützen, ein bestimmtes Artefakt in den Türmen der Einsamkeit zu finden. Opfer unter den Leonir werden als unbedeutend eingestuft.

Phase zwei: Einstimmung der Ritualeilnehmer und Aecurians Mission

Gegen Mittag ist die richtige Schwalbe gefunden und vorsichtig mit dünnen Bändern am Wegfliegen gehindert zum Ritualplatz gebracht worden und die Leonir können mit der Vorbereitung für die Rückverwandlung beginnen. Im Notfall kann die Schamanin mit ihrer Schülerin und anderen Xarchash sowie deren Schülerinnen die sechs äußeren Felsnadeln des Heiligtums besetzen, sie greift aber gerne auf die Hilfe erfahrener Magiekundiger unter den Helden zurück. Um ihnen die Nutzung der magischen Energien des Ortes zu ermöglichen, führt Tarsharra ein Reinigungs- und Einführungsritual mit den Helden und anderen Beteiligten durch.

Zu dem Zweck opfert sie ein Blutbüffelkalb und beginnt, mit dem Blut des Tieres ihre Ritualhelfer zu bemalen. Dabei trägt sie das Blut mit erstaunlich geschickten Tatzten nur auf einer Körperhälfte an. Begleitend trägt sie eine Geschichte von Xarch, dem ersten Leonir und Beschützer der Schamanen vor – was nur diejenigen verstehen, die des Leonischen mächtig sind. Unter Umständen hat sich aber ein freundlicher Übersetzer eingefunden, zum Beispiel Shaonorr, der auch ausreichend gut Myranisch kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Khorr, Allvater, Leonirvater, erschuf die Welt, erschuf die Dinge, schuf seine Kinder, darin zu leben. Khorr erschlug die Schwachen, Khorr zertrat die Finsternen, und Blut tränkte das Land. Aus Blut sind wir geschaffen!

Xarch, Erster des Volkes, Meister der Welten, entstand aus Staub und Blut und Harn und öffnete die Augen zum Himmel. Xarch führte die Leonir, Xarch lebte und starb für das Rudel und Xarch kehrte wieder von den Toten.

Shirr, Geistervogel, Bote des Jenseits, kam ihn zu holen, ihn fortzubringen. Shirr jedoch sah in die Augen des Ersten und Shirr senkte in Demut sein Haupt.

Xarch, der Erste, der Meister der Welten, sieht mit einem Auge was ist und mit einem Auge was war. Er fügt zusammen, was lebt und was tot ist, mit seiner Stimme sprechen die Ahnen, auf seiner Fährte tanzen die Geister.

Kommt, ihr Kinder, der Vater ruft! Kommt, ihr Kinder, Xarch befiehlt! Ins Totenland und heim, ins Geisterland und heim. Wir sind die, die beide Welten sehen, und wir folgen auf der Fährte Xarchs!”

Die Schamanin beendet ihre Malerei und der metallische Geruch von Blut hängt schwer in der Luft. Sie hebt den Blick und atmet tief ein, dann öffnet sich ihr mit Reißzähnen bewehrtes Maul und sie stößt ein Brüllen aus, das ringsum die Schwalbenschwärme panisch aufflattern lässt. Ein seltsamer, goldener Glanz liegt in ihren Augen, als sie den Blick wieder auf euch richtet.

“Der Erste hat zugestimmt”, sagt sie schlicht, dann wendet sie sich ab. Das Ritual ist, wie es scheint, zu Ende.

Das Ritual verleiht, solange die Blutbemalung nicht abgewischt wird, einen Bonus –4 auf Beschwörungsproben für Totengeister sowie der stellaren Quelle der Erkenntnis. Alle Zaubermatrizen, die zur Entschlüsselung leonischer Magie verwendet werden, sind ebenfalls um –4 erleichtert.

Der Unterhändler

Während die Silhouetten der Luftschiffe sich langsam und bedrohlich nähern, setzt ein einzelner Insektopter eine kleine Gruppe nahe des Leonirlagers ab. Die drei Personen tragen eine Parlamentärsflagge und warten geduldig darauf, dass man mit ihnen Kontakt aufnimmt.

Es handelt sich dabei um Aecurian, seine Schwester und die Bestiarin Meliodane (wenn sie denn nach der Begegnung mit den Helden noch lebt) mit einem Botenvogel auf der Faust.

Aecurian hat Tacarus davon überzeugt, mit den Helden zunächst verhandeln zu dürfen – oder wenigstens glaubt er das. Tacarus hingegen nutzt die Ablenkung nur, um sich und seine Truppen besser in Stellung zu bringen. Das ändert jedoch nichts daran, dass Aecurian selber die Verhandlung äußerst ernst nimmt und sich die Geschichte der Helden anhören will.

Sollten die Helden zu einem Gespräch bereit sein, wird der ehemalige Tribun auch bereitwillig seine Waffen abgeben und sich in die Hand des Gegners begeben und auf eine ehrenhafte Behandlung als Unterhändler vertrauen.

Verhalten die Helden sich hier aggressiv, wird die Gruppe zu flüchten versuchen, kann aber durchaus dabei aufgehalten werden – auch wenn Kyrabeles Magie hier einen schwierigen Faktor darstellen kann.

Sollten Ihre Spieler allerdings Aecurian um jeden Preis umbringen wollen und seine Hilfsangebote ausschlagen, müssen sie mit den Konsequenzen für das Finale dieses Bandes und für den zweiten Band leben. Wir gehen im Weiteren jedoch zunächst davon aus, dass sie sich auf ein Gespräch mit ihrem Verfolger einlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit Brandnarben im Gesicht und ohne Paradehelm unter dem Arm wirkt der Offizier wie eine abgenutzte Version der Person, die ihr bisher kennen gelernt habt. Er trägt zwar die Rüstung und die Abzeichen Xarxarons, aber seine Miene lässt die unerschütterliche Gewissheit vermissen, auf der richtigen Seite zu stehen. Tatsächlich wirkt er eher gehetzt und wie unter großem Druck als wie ein ordentlicher Unterhändler.

“Dies ist sicherlich kein angenehmer Anlass für ein Gespräch”, beginnt er ohne Umschweife. “Aber zugleich die letzte Gelegenheit dafür. Überzeugt mich von Eurer Geschichte, aber tut es schnell – oder keiner von uns hat die Gelegenheit, noch irgendwem irgendetwas zu erklären.”

Die Helden haben hier die Gelegenheit, Aecurian auf ihre Seite zu ziehen. Wird er zunächst gefangen genommen und so Zeuge des weiteren Rituals und der Wiederherstellung Arsinos ist dafür nicht einmal große Überredungskunst vonnöten. Ansonsten orientieren Sie sich daran, dass Aecurian von

klein auf die Karriere im Militär angestrebt hat und das der einzige Platz in der Welt ist, den er sich vorstellen kann. Befehle nicht zu befolgen und möglichen Attentätern und Verrätern zu glauben, ist für ihn absolut untypisch und ein auch ihm kaum verständliches Verhalten. Er fühlt sich dementsprechend unsicher und kann nicht nebenbei dazu gebracht werden, ehemalige Verbündete oder einen Vorgesetzten anzugreifen. Allerdings hat Aecurian auch eine starke Abneigung gegen Tacarus entwickelt und sein Gerechtigkeitsinn rebelliert gegen viele Befehle des neuen Tribuns und sogar der 'Magokratin', was er den Helden auch mitteilt.

Wichtigster Punkt in der Überzeugungsarbeit ist die Identität Arsinoas. Aecurians beinahe fanatische Treue gegenüber seiner Hohen Magokratin (und entfernten Verwandten) kann leicht zum Vorteil für die Helden werden, wenn sie überzeugend darlegen können, dass auf dem Thron derzeit eine Usurpatorin sitzt.

Gelingt diese Überzeugungsarbeit – spätestens mit der Rückverwandlung Arsinoas – wird Aecurian auf die Himmelslicht zurückkehren und Unterstützung für die Helden versprechen. Seine gesamte Besatzung ist auf den möglichen Kurswechsel vorbereitet und hält zu ihrem Offizier, Wackelkandidaten sind in den letzten Tagen zu den Insektoptern oder zu Tacarus versetzt worden, bevor der Plan abgesprochen wurde.

Während des Gesprächs nähern sich allerdings mehrere Gruppen von Tacarus' Männern zu Fuß, die außer Sicht auf der anderen Seite des steinernen Waldes abgesetzt wurden. Der neue Tribun hat den Befehl, wenn möglich Arsinoa oder besser die betreffende Schwalbe persönlich gefangen zu nehmen. Da diese Weisung direkt von Isphirmene stammt und der erste Versuch mit der Agententruppe am Tempel der Vielgliedrigen fehlgeschlagen ist, wird Tacarus sich zähneknirschend selbst in Gefahr bringen und mit einer Gruppe Nahkämpfer und Schützen in das Leonirlager vordringen. Gleichzeitig werden allerdings mehrere andere Gruppen sowie die Insektopter angreifen.

Die Invictus hält er allerdings noch zurück, da er keinen Wert darauf legt, ein Gelände unter schweren Beschuss zu nehmen, in dem er sich selbst derzeit aufhält.

Phase drei: der Angriff auf das Ritual

Der Angriff auf den Ritualplatz wird von mehreren Gruppen gestaffelt ausgeführt. Als erstes attackieren einzelne Kämpfer die Büffelherden der Leonir, um sie in das Lager zu hetzen. Anschließend greifen die Insektopter an und am Boden rücken Fußtruppen vor.

Büffel in Panik

Während das Ritual beginnt, greifen Saboteure unter Tacarus' Kommando das Lager der Leonir an. Sie haben sich gegen den Wind und durch passende Kleidung gut getarnt im hohen Gras genähert, bis sie die Büffelherden erreicht haben. Dort beginnen sie, Feuer zu legen und mit Schleudern gezielt die Leitbüffel zu verletzen, um sie in Raserei zu bringen. Innerhalb kürzester Zeit gerät ein Großteil der Tiere in Wut und Panik und droht, auf der Flucht vor den Flammen über

das Lager zwischen den Felsennadeln hinweg zu stürmen. Dabei können sie drei Eingänge zwischen Steinsäulen ins Lager nehmen – oder darum herum gelenkt werden. Es gibt nun mehrere Möglichkeiten, wie die Helden eingreifen können:

- Sie können versuchen, die Feuer zu löschen, um die Panik der Tiere zu mildern und nebenbei auch das Lager vor dem Brand zu schützen. Das kann zum Beispiel auf magischem Wege geschehen oder einfach durch nasse Decken und Tücher und einige Gewandtheitsproben, um beim Ausschlagen der Flammen nicht selbst verletzt zu werden.

- Charaktere mit entsprechenden magischen oder profanen Kenntnissen können auch anderweitig auf die Tiere einwirken, um sie zu beruhigen. Animisten mit einer Begabung für Tiergeister würden sich z.B. anbieten.

- Ansonsten gilt es, die drei Zugänge zum Lager zu sperren. Dazu sind äußerst stabile Barrieren nötig, ansonsten weicht ein ausgewachsener Büffel höchstens vor einer ganzen Reihe Spieße oder weiterem Feuer zurück.

- Die Helden können hier auch auf die Fähigkeiten ihrer Begleiter zurückgreifen. Isquenion zum Beispiel kann wenigstens einen Durchgang zum Lager rasch mit einer Barriere aus Humus, also emporschießenden Dornbüschen und -ranken, sperren.

Ansonsten gilt es, das Feuer zu kontrollieren und unter Umständen die Saboteure gefangen zu setzen. Die vier Männer leisten dabei kaum Widerstand, schon bei leichten Verletzungen oder einer deutlichen Übermacht kapitulieren sie und zählen darauf, ohnehin bald befreit zu werden. Allerdings weigern sie sich, Auskunft über Tacarus' Pläne zu liefern und können nur durch Folter zum Reden gebracht werden. Die Leonir sind allerdings nur zu bereit, die Menschen in Stücke zu reißen, die ihre Büffelherde in Gefahr gebracht haben. Nur ein überzeugender Auftritt kann sie von wütender Lynchjustiz abhalten – falls die Helden das überhaupt wollen.

Werte Saboteure

Gladius:

INI 12+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+3 DK HN
LE 32 AU 31 RS 2 (Linothorax) WS 6 MR 5 RS 2
GS 8

Stürmung des Ritualplatzes und Landetruppen

Im Anschluss an die Attacke auf die Büffel folgt der Hauptangriff auf das Lager und das Heiligtum der Leonir. Mehrere Insektopter nähern sich und schwärmen aus, um den Ritualplatz aus allen Richtungen in die Zange zu nehmen und die leichten Bordgeschütze gegen die Schamaninnen auf den Felsnadeln einzusetzen. Gleichzeitig rücken Fußtruppen zwischen den Felsnadeln vor und greifen das Lager am Boden an.

Die Bodentruppen können die Helden hier durchaus auch den wütenden Leonir überlassen, die mit Speeren und zum Teil auf dem Rücken ihrer Kriegsbüffel gegen die Eindringlinge vorgehen – Shaonorr wird sich hier seinem Rudel anschließen. Sollten Helden unbedingt auch an dieser Front kämpfen wollen, gönnen Sie ihnen eine Szene, bei der sie

eine kleine Gruppe Eindringlinge kurz vor dem Aufgang zu einer der Säulen am Ritualplatz aufhalten können. Die Angreifer sind irgendwie durch die Reihen der Leonir geschlüpft und nur die Helden stehen zwischen ihnen und den Schamaninnen oder den zauberkundigen Kameraden.

Werte Myrmidonen

Kentema:

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

Gladius:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** HN

LE 32 **AU** 31 **RS** 4 (Myrmidonen-Rüstung) **WS** 6

MR 5 **GS** 8

Luftschlacht

Der eigentliche Kampf wird auf den Steinsäulen und im Himmel darüber ausgetragen. Die Drachenschwinge stellt die beste Verteidigung gegen die Insektoper dar und es erfordert jeweils eine Serie von *Fluggeräte Steuern*-Proben, um zwischen einem Angreifer und dem Ritualplatz in Stellung zu gehen und so den Beschuss zu verhindern. Addieren Sie dabei die TaP* von Proben auf, bis jeweils 15 erreicht sind. Beachten Sie dabei, dass gleichzeitig die Insektoper versuchen, in Schussposition zu kommen, und dafür ebenfalls 15 TaP* sammeln müssen. Es kann so also schnell eine Art Tanz in der Luft entstehen, bei dem niemand den anderen ausmanövrieren kann, aber immerhin die Insektoper zu beschäftigt sind, um zu schießen. Lassen Sie die Maschinen am besten gestaffelt antreten, damit die Drachenschwinge sich jeweils akut nur um eines der Fluggeräte kümmern muss – oder die anderen Arcanomechaniken schießen im Vorbeiflug und kehren regelmäßig in Schleifen zurück, bis auch sie zum Kampf gestellt werden.

Die Insektoper können am leichtesten ausgeschaltet werden, indem man die Piloten unter Beschuss nimmt. Dazu muss die Kanzel zunächst durch zwei Treffer zerstört und dann der Mechanopath getroffen werden. Lassen Sie hier Carana, sofern sie noch lebt und für die Helden arbeitet, durchaus helfen, aber nicht alles alleine übernehmen. Nur wenn keiner der Helden im Fernkampf bewandert ist, beschäftigen Sie sie durch die Flugmanöver, durch die sie Carana die nötige Zeit erkaufen.

Flugfähige Charaktere können allerdings auch in den Nahkampf gehen – beachten Sie hier die Positionsproben, um die Schwierigkeit eines reinen Luftkampfes abzubilden. Ähnlich wie mit einer Schusswaffe muss ein Angreifer hier zunächst die Kanzel zerstören, bevor er gegen den Piloten vorgehen kann, ist hier aber auch Angriffen durch den zweiten Mann im Insektoper ausgesetzt. Der kann zwar das Bordgeschütz aus einer solchen Nähe nicht einsetzen, aber mit einem Kurzsword gegen den Helden vorgehen.

Auf ähnliche Art und Weise kann auch Alliadana helfen, immer jeweils einen der Insektoper zu beschäftigen. Die übrigen Maschinen jedoch können praktisch ungehindert auf die Beteiligten am Ritual und die Leonir am Boden feuern. Schildern Sie durchaus, wie die Krieger und ihre Büffel unter dem Beschuss zu Boden gehen, um die Helden zur Eile anzutreiben.

Zusätzlich zu den Angriffen der Insektoper können hier mehrere Ashariel angreifen – allerdings nur, wenn die Helden nicht Alliadanas Nest auf ihre Seite ziehen konnten und diese wiederum viele Ashariel der Magokratie zum Desertieren gebracht haben.

Phase vier: Tacarus' Angriff

Tacarus hat sich während des Gesprächs mit Accurian und des Angriffs selbst zum Ritualplatz begeben, um dort eigenhändig einzugreifen. Auf dem Weg dahin nimmt er keine Rücksicht auf Hindernisse, aber auch nicht auf die eigenen Männer. Zweck der folgenden Szene soll sein, den Helden unmissverständlich klar zu machen, dass es sich hier um den Bösen handelt. Zwar hat Tacarus sich schon als deutlich skrupelloser gezeigt als Accurian, aber eine direkt beobachtete und kaltblütige Mordhandlung wird ihn schnell als Gegner Nummer eins etablieren und zum Gesicht von Isphirmenes Machenschaften machen.

Zu dem Zweck lassen Sie Tacarus einen der Begleiter von der Drachenschwinge töten. Wir empfehlen die Meisterperson dafür auszuwählen, die sich im Verlauf des Bandes als die zweitliebste Figur Ihrer Spieler herausgestellt hat. So ist die ausgelöste Wut hoch genug und zugleich ist nicht der größte Sympathieträger verstorben. Natürlich muss die Tat auch logisch machbar sein. Wenn sich beispielsweise Isquenion unter Deck versteckt, wird er kaum das Opfer sein können.

Der geeignete Zeitpunkt liegt direkt nach einem Erfolgserlebnis, wenn soeben ein Insektoper besiegt oder ein Bodenangriff auf das Heiligtum zurückgeschlagen wurde. Während man sich noch innerlich oder tatsächlich gratuliert, hat sich gleichzeitig mit der gut ausgegangenen letzten Szene Tacarus schon zu einer der Meisterpersonen vorgearbeitet und einen kurzen Kampf mit Hilfe seiner Soldaten für sich entschieden.

Im Chaos der Kämpfe sollten die Helden dabei den Überblick verloren haben, welche Meisterperson sich aktuell wo aufhält. So werden sie erst durch Warnrufe oder Hilfeschreie des bedrohten Begleiters auf die Szene aufmerksam, die sich dann in einiger Entfernung außer Reichweite abspielt. Lassen Sie Tacarus am besten auf einer der Felsnadeln auftreten – Spielercharaktere auf der Drachenschwinge sehen das Geschehen von oben, solche auf einer anderen Felsnadel über einen Abgrund hinweg und solche am Boden müssen zu dem Mord aufblicken. Keiner ist dabei in der Lage, allzu schnell zu Tacarus zu gelangen, zumal der Tribun nicht alleine ist und zwei Schützen an seiner Seite auch fliegende Spieler einen Moment aufhalten können. Obendrein fehlt auch nur der finale Todesstoß, als die Helden auf das Geschehen aufmerksam werden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tacarus scheint es zu genießen, dass er Zeugen hat. Mit einer fast geizert anmutenden Bewegung zieht er die Klinge seines Schwertes wieder aus dem Fleisch [Name]s und lockert die Arme, als handle es sich um einen sportlichen Wettbewerb. Dann ändert er den Griff um das Heft, holt konzentriert aus und durchtrennt den Hals seines Opfers bis zum Genick. Zwei weitere Schläge und aufsprühendes Blut folgen und dann lässt er den Leichnam kopflos zu Boden sacken. Einen Moment betrachtet er noch den abgetrennten Schädel, dann stößt er ihn mit dem Fuß beiseite. Er entbietet euch einen letzten höhnischen Gruß, dann wendet er sich ab.

Dem Toten ist eindeutig nicht mehr zu helfen – die LP befinden sich weit über dem KO-Wert im negativen Bereich und rein praktisch ist der Kopf abgetrennt worden. Diese Meisterperson ist unwiederbringlich tot und wird nur in der Erinnerung noch eine Bedeutung für den zweiten Band haben.

Tacarus hat es nun gezielt auf die Steinnadeln mit den Schamaninnen abgesehen und befiehlt seinen übrig gebliebenen Schützen, auf die Leonir und unter Umständen beteiligte Spieler zu schießen. Allein auch aus diesem Grund sollte er möglichst schnell ausgeschaltet werden. Hilfreich für die Helden können hier die behelfsmäßigen Brücken zwischen den Felsnadeln sein. Für Sie als Meister stellen sie ein weiteres Spannungselement dar.

Werfen Sie Ihren Spielern noch Soldaten entgegen, soviel sie verkraften können, wobei diese durchaus schon verletzt in den Kampf eintreten können. Tacarus wird allerdings, sobald sich eine Niederlage abzeichnet, die Flucht antreten und sich von einem Insektopter abholen lassen. Ebenso verfährt er, wenn man ihn im Fernkampf oder anderweitig selbst verletzt. So schnell als möglich kehrt er dann an Bord der Invictus zurück und wird das Luftschiff und seine Geschütze einsetzen, auch wenn er damit den Tod von Arsinoa riskiert, die er möglichst lebend fassen sollte.

Gönnen Sie entschlossenen Helden hier aber durchaus auch einen kurzen Kampf mit Tacarus auf den Steinsäulen, während sich der Insektopter nähert. Der Offizier besitzt jedoch einen magischen Ring, der ihm mehrere schwerelose Sprünge von Felsnadel zu Felsnadel erlaubt und kann so immer wieder nicht-fliegenden Angreifern entkommen, bis er aufgesammelt wird.

Der Rückzug verschafft den Helden eine kurze Atempause, in der das Ritual zu seinem Ende kommt. Während eben dieser Pause setzt sich jedoch die Invictus mit ihren silber-schwarzen Segeln in Bewegung und nähert sich bedrohlich, die Himmelslicht direkt hinter sich.

Werte Tacarus

Machira:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** HN
LE 32 **AU** 34 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 8

Phase fünf: Die Rückkehr der Magokratin und der Tod der Himmelslicht

Mit dem Ende des Rituals, dessen Teilnehmer und Ort so vehement verteidigt werden mussten, erlangt Arsinoa ihre menschliche Gestalt zurück. Oder zumindest fast.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein letztes Mal wirft die Xarchash den mächtigen Kopf in den Nacken und erschüttert den Himmel mit ihrem Gebrüll. Ihre Schwestern und Schülerinnen stimmen ein und Felsen und Steppe scheinen zu vibrieren, dann erklingt ein Geräusch wie von berstendem Kristall.

Dort, wo eben noch die Schwalbe mit gebundenen Flügeln lag, richtet sich eine menschliche Gestalt auf. Graue Augen blicken überrascht aus einem gestrengen Frauengesicht und schmale Hände tasten vorsichtig über Stirn und Wangen. Ihr gesamter Körper ist von einem feinen, schwarz weißen Gefieder überzogen und schimmernde Schwungfedern erwachsen ihrem ergrauenden Haar.

Mit einem Seufzen sacken die Beine unter ihr weg und sie streckt die Arme aus, um verwirrt ihre befiederten Gliedmaßen zu betrachten. Nichts an ihrer Haltung weist auf die herrschaftliche Frau im Palast von Xarxaras hin, ihre Haut ist von Federn bedeckt – aber dies muss Arsinoa sein, die Hohe Magokratin von Xarxaron.

Nach dem nicht hundertprozentig erfolgreichen Ritual ist Arsinoa desorientiert, erschöpft und nahezu nicht in der Lage, ihre Magie zu verwenden. Allerdings leistet sie auch keinen Widerstand, wenn man sie einfach packt und die Flucht antritt. Diese wird langsam dringend, da die Invictus zu diesem Zeitpunkt in Schussreichweite kommt.

Ihre Helden erhalten jedoch, wenn sie Accurian überreden konnten oder er das Ende des Rituals gesehen hat, Hilfe von der Himmelslicht. Entweder auf direkten Befehl oder nach einer durch einen Vogel überbrachten Botschaft macht sich die Besatzung bereit, für die Hohe Magokratin und ihren Kommandanten den Kampf gegen das größere Schiff aufzunehmen.

Während die Helden hoffentlich alles bereit machen, um selbst mit der Drachenschwinge zu fliehen, beginnt über ihren Köpfen eine zweite Luftschlacht. Die kleinere und manövrierfähigere Himmelslicht setzt sich zwischen Leonirlager und Invictus und eröffnet das Feuer auf Tacarus' Schiff. Schildern Sie bei den einzelnen Schritten der Helden bis zur Flucht, wie die Geschosse zwischen den Schiffen hin und her fliegen, wie Masten brechen und Seile reißen und Brände an Deck ausbrechen. Einzelne Myrmidonen stürzen zusammen mit Trümmern und verirrten Geschossen auf die Türme der Einsamkeit herab.

Dann, wenn die Drachenschwinge sich auf ihren Weg macht und die Leonir ihre Herden in Bewegung bringen, versetzt die Invictus der Himmelslicht den Todesstoß.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Brennende Ballons steigen in den Himmel auf und glühende Trümmer fallen zu Boden. Die Himmelslicht ist nur noch ein halb zerborstener Rumpf, dessen Kiel über die Felsnadeln schleift. Eine letzte Salve aus den Chrysobelas der Invictus trifft das sterbende Schiff und in einem Hagel aus Splittern und Feuer bricht es gänzlich auseinander. Die Hälften sacken abwärts und verkeilen sich zwischen den steinernen Türmen und die Flammen greifen darin rasch um sich.

In all dem Chaos und Rauch könnt ihr allerdings Überlebende ausmachen:

In einem Wirbel aus Staub und Wind hat sich eine kleine Gruppe auf eine der Säulen des Ritualplatzes gerettet. Die weißen Roben Kyrabele an Tharamnos' blitzten auf, neben ihr erkennt ihr Aecurian und eine Satyarin sowie eine Handvoll einfacher Myrmidonen. Andere haben irgendwie den Boden erreicht oder klammern sich zu mehreren an einzelne Ballons, die mit dem Wind davon driften.

Keiner jedoch ist außerhalb der Reichweite der Invictus, deren dunkle Segel sich blähen, während das Schiff trotz seiner Schäden Fahrt aufnimmt und zugleich die Geschütze auf die Überlebenden richtet.



seine Gruppe gerettet haben, ist der Abstand zwischen den beiden Schiffen besonders knapp und die ersten Treffer erschüttern bald das Deck.

Die Invictus muss also zerstört oder schwer beschädigt werden, um das eigene Entkommen zu ermöglichen. Dabei stehen den Helden einige Möglichkeiten zur Verfügung, auf

eine weisen jedoch bereits die Schäden am Verfolgerschiff hin. Dort sind einige kleine Brände noch nicht ganz unter Kontrolle und die Besatzung müht sich, sie mit Sand oder nassen Laken zu löschen. Eine Explosion, wie die Helden sie in Isquenions Tal erlebt haben, wäre in diesem Moment die Rettung. Sie kann auf verschiedensten Wegen herbeigeführt werden und hier sollten Sie spontane und überraschende Ideen Ihrer Spieler honorieren und zum Erfolg führen lassen. Allerdings gilt es ein paar Eigenheiten der Luftschiffballons zu beachten.

- Die Ballons sind von Natur aus anfällig für Hitze und Feuer. Jeder wurde jedoch von Isquenion mit einer Schutzschicht überzogen, die ihn stabiler und feuerfester macht. Die Umgebungshitze muss also tatsächlich extrem hoch sein oder die Schutzschicht

muss zerstört werden. Die Helden konnten dies bereits bei ihrem Besuch im Tal des Chimärologen feststellen oder während weiterer Reparaturen, Isquenion kann sie aber auch noch einmal darauf aufmerksam machen.

- Nach mehreren Begegnungen mit Aecurian hat Isquenion ein Mittel angefertigt, das diese Schutzschicht zersetzt (siehe Kapitel drei, 'Der Jäger'). Es muss allerdings in direkten Kontakt mit den Ballons kommen, um zu wirken.

Wenn die Helden sich nicht an das Mittel erinnern, wird Isquenion das tun. Wie es nun zu den Ballons der Invictus gelangt, ist gänzlich den Helden überlassen. Wagemutige fliegende Charaktere, damit eingestrichene Pfeile oder Bolzen oder ein mit Magie befördertes Paket – Hauptsache es kommt an.

Anschließend gilt es, die Brände an Bord des anderen Schiffes zu fördern. Erneut stehen Magie, Flugattacken und Geschosse zur Auswahl. Aber auch gezielter Beschuss der Besatzungsmitglieder, die die noch existenten Brände bekämpfen, kann hier weiterhelfen.

Unter Umständen könnte gerade magisches Feuer sogar ausreichen, um auch ohne Isquenions Mittel einen Ballon zum

Das ist die Chance der Helden, sich bei Aecurian zu revanchieren. Mit einem gewagten Flugmanöver, zugeworfenen Seilen oder im Notfall über kurze Strecken auch mittels Kyrabeles Magie können sie den übergelaufenen Offizier und seine kleine Gruppe an Bord nehmen. Tun sie das nicht, sehen sie die Säule in einer Explosion erbeben, können das Ergebnis aber nicht ausmachen. In diesem Fall wird Aecurian zwar auch im zweiten Band der Kampagne auftreten, aber nicht von Anfang an zu den Verbündeten zählen.

Phase sechs: die Flucht

Jetzt steht für die Drachenschwinge und ihre Besatzung jedoch vor allem eines an: Flucht. Das gestaltet sich jedoch schwieriger als gedacht, denn die Invictus bleibt den Flüchtigen dicht auf den Fersen und beginnt sich auf das kleinere Schiff einzuschließen. Sollten die Helden noch Aecurian und

Platzen zu bringen, was wiederum eine Kettenreaktion auslöst. Die Werte der Invictus, basierend auf den Luftkampffregeln auf S. 69 (die Seite mit dem Kasten für Luftkampffregeln am Anfang vom Kapitel 'Der Flug der Schwalbe') finden Sie im Anhang II.

Achten Sie auf jeden Fall darauf, alle Helden zu beschäftigen. Fernkämpfer nehmen die Invictus und die Ballons unter Beschuss, Magier fördern die Brände mit ihren eigenen Mitteln und fliegende Charaktere greifen aus der Luft an. Gleichzeitig können Sie den Heilern Verletzte aus Aecurians Gruppe oder unter den Begleitern ausliefern und rein sozial ausgelegten Charakteren die Obhut über die verwirrte und geschwächte Arsinoa überlassen, die im Notfall auch droht, in einem Anfall von Wahnsinn über Bord zu gehen und dabei aufgehalten werden muss.



Das Ende

Am Ende werden die Anstrengungen belohnt: Die Invictus stürzt dank der Bemühungen der Helden in einer grandiosen Explosion ab. Auch wenn ein Begleiter gestorben ist, die Leonir Opfer zu beklagen haben und Arsinoas Rückverwandlung nicht perfekt ist – der Tag endet doch mit einem Triumph.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Invictus ist bereits so nahe, dass ihr Tacarus erkennen könnt, der siegesicher am Bug seines Luftschiffes steht und zu euch herüber starrt. Dann erblüht eine Wolke aus Feuer hinter ihm. Der Schlag der Explosion trifft auch die Drachenschwinge mit ungeahnter Wucht und holt euch beinahe von den Füßen, die Hitzewelle rollt fast unerträglich über euch hinweg. Mit einem Schlag bestehen die schwarzen Segel des euch verfolgenden Luftschiffes nur noch aus glühenden Fetzen, das Deck ist aufgerissen und die Traube der Ballons steigt brennend zum Himmel auf, immer wieder von einzelnen Explosionen erschüttert.

Tacarus' Schiff geht in Trümmern zu Boden und der Himmel ist – erst einmal – frei von Verfolgern.

Der Ausklang

Nach der Explosion der Invictus, die auch die restlichen Truppen von Tacarus zunächst beschäftigen wird, haben die Helden die Chance, ein Versteck aufzusuchen und ihr weiteres Vorgehen zu planen. Das Nest von Alliadana bietet sich dafür an, falls die Helden es aufgesucht und sich mit den Bewohnern gut gestellt haben. Ansonsten sind die Bergwelt Xarxarons und die Weiten Anthalias ebenfalls voll potentieller Versteckmöglichkeiten.

Hier gilt es, Schäden an der Drachenschwinge auszubessern, sich mit seinen Verbündeten abzuklären und einen groben Plan für die Zukunft aufzustellen. Bei ersterem hilft natürlich vor allem Isquenion – falls er nicht das Meisterpersonenopfer war. Sehen Sie die Reparaturen in erster Linie als einen Faktor, der zu einer Ruhepause zwingt und nicht als Aufgabe der Helden. Es sei denn natürlich, einer Ihrer Spieler will seine Fähigkeiten in Holzbearbeitung sinnvoll anbringen.

Die Verbündeten

Majestät Arsinoa na Tharamnos, Erzmaga, Matriarchin des Hauses Tharamnos und Hohe Magokratin von Xarxaron
Arsinoa kommt nach einer längeren Bewusstlosigkeit zu sich und echauffiert sich zunächst über die misslungene Rückverwandlung: Weit mehr als ihr verbliebenes Federkleid regt sie auf, dass sich das Ea'Myr auf ihrer Stirn (in dessen Öffnung sie viele Jahre der Meditation gesteckt hat) nur noch als geschlossenes Auge mit zusammengewachsenen Lidern zeigt.

Dadurch fehlt ihr ihr Astralblick und sie fühlt sich auch nahezu, als wäre sie erblindet.

Erst noch einer kurzen Weile wird ihr bewusst, dass unter Umständen wenigstens eine huldvolle Würdigung ihrer Rettung angebracht wäre. Die Hohe Magokratin tut sich schwer im Umgang mit 'einfachem Volk', besonders wenn es nicht sofort auf die Knie fällt und ihr obendrein das Leben und die Identität gerettet hat. Sie verlangt genaue Berichte über alles, was vorgefallen ist, scheint sich aber mit Entscheidungen schwer zu tun. Ihr verändertes Aussehen macht ihr deutlich zu schaffen, auch wenn sie es zu ignorieren versucht.

Ein größeres Problem stellen allerdings ihre magischen Kräfte dar. Die sind schwer gestört und produzieren unvorhergesehene Nebeneffekte, zumal sie durch das blinde Schwarze Auge auf der Stirn nicht mehr die feinen Gespinste der Astralen Kraft wahrnehmen kann. Behandeln Sie dies bei allen Beschwörungen (ob als Essenz oder als Wesen) als einen hohen Aufschlag auf sämtliche Zauberproben von +16 und auf die Kontrollprobe beschworener Wesen von +12. Im Grunde ist die mächtigste Magierin Xarxarons derzeit zu wenig mehr als sehr simpler Zauberei nütze, was sie selbst schnell bei misslungenen Rückverwandlungsversuchen feststellen muss.

Lassen Sie die Helden durchaus mit der Herrscherin aneinander geraten, wenn sie selbstverständliche Ergebenheit und Bedienung erwartet und selbst in praktischen Dingen vollkommen unfähig ist. Die ungünstige Lage macht auch sie immer reizbarer, bis sie ihre geschulte scharfe Zunge an jedem auslässt, der in ihre Nähe kommt. Entschuldigungen

nach solchen Ausrutschern sind selten und lassen lange auf sich warten. Auf keinen Fall ist sie eine angenehme, weise und sanfte Herrscherfigur, sondern jemand, der von klein auf an alle Privilegien gewöhnt wurde und immer nur mit dem Verstand, jedoch nie körperlich arbeiten musste.

Allerdings ist die Hohe Magokratin ein Vernunftmensch und wird sich auf Dauer den Umständen beugen, wenn auch nicht gerade bereitwillig. Dann beginnt sie sogar eigenständig Gespräche über die Hintergründe und Vergangenheit ihrer Retter, wenn auch auf unbeholfene Art und nur zum Zweck der Einschätzung ihrer Ressourcen.

Aecurian Serr Tharamnos

(falls die Helden ihn gerettet haben)

Der desertierte Offizier gibt sich nach seiner Rettung wortkarg und zurückhaltend. Er bedankt sich knapp dafür, dass die Helden für ihn und seine Gruppe ein Risiko eingegangen sind, kann aber mit seiner neuen Position nicht so recht etwas anfangen. Ganz offensichtlich hat er, obwohl ansonsten kein schlechter Stratege, kaum weiter als bis zum Seitenwechsel und der Verteidigung der echten Hohen Magokratin gedacht. Jetzt steht er ohne Schiff und ohne einen Großteil seiner Myrmidonen recht alleine da und auch Arsinoa registriert ihn nur als vermutlich hilfreiche Figur im Spiel um ihren Thron.

Helden, die den Kontakt mit Aecurian suchen, können schnell den Eindruck gewinnen, dass er schlicht und einfach unsicher ist, wo er sich befindet und wie er sich zu verhalten hat. Akzeptiert man ihn als Verbündeten und weist ihm klare Aufgaben zu, ist er regelrecht dankbar und führt alle Arbeiten aus, egal wie unbedeutend.

Kyrabele an Tharamnos

(falls die Helden sie gerettet haben)

Die junge Optimatin stellt sich als stille, aber sehr freundliche Frau heraus, die unter ihrer Maske ein eher durchschnittliches Mauerblümchen ist. Sie gibt sich höflich und still und verbringt die meiste Zeit in der Nähe ihres Bruders. Ansonsten versucht sie durch unaufdringliche Fragen mehr über die Helden und ihre Geschichte herauszufinden, um einschätzen zu können, welche Folgen Aecurians Entscheidung hat und ob sie gerechtfertigt war. Aber selbst wenn sie, angesichts extrem unhöflicher Helden zum Beispiel, zu einem negativen Ergebnis kommt, wird sie ihren Bruder nicht offen zweifeln. Sie steht zu der Entscheidung, aber wie sehr sie selbst auftaut hängt von der Behandlung ab, die sie durch die Helden erfährt.

Über ihre eigene Vergangenheit oder Aecurian schweigt sie sich lieber aus und fördert nur einzelne Anekdoten zu Tage, vor allem aus ihrer Zeit in der Ausbildung. Offensichtlich war die stille junge Frau zu schlau für manche ihrer Lehrer und neigte zu einer gewissen Aufsässigkeit.

Meliodane (falls die Helden sie gerettet haben)

Die gut gelaunte kleine Satyarin überwindet den Schock, die Himmelslicht verloren zu haben, ziemlich schnell und umso schneller, je mehr Alkohol zur Verfügung steht. Mit am Wichtigsten ist ihr, dass sie Serr Magnus, den mopsähnlichen Canillenhund und das Maskottchen des Schiffes, hat retten

können. Meistens kann man sie mit dem dicklichen Tier antreffen, das sie mit Leckereien vollstopft und zu Tricks zu animieren versucht.

Wie auch bei der möglichen ersten Begegnung mit den Helden plappert sie fröhlich vor sich hin, egal zu was man sie befragt, liefert aber in erster Linie nur bedeutungslose Informationen über Freunde, Bekannte und Tiere. Außer Serr Magnus hat sie allerdings von diesen nur Khematu, ihre große, grauweiße Eule retten können. Die anderen Vögel hat sie vor dem Angriff auf die Invictus freigelassen, sie aber anschließend nicht wieder gesehen.

Wie geht es weiter?

Arsinoa ist zwar wieder nahezu menschlich, aber noch sitzt Isphirmene auf dem Thron Xarxarons. Der göttliche Auftrag der Helden, den die Hohe Magokratin selbstverständlich vollauf unterstützt und dafür auch reichhaltige Belohnung verspricht, ist damit erst zur Hälfte erfüllt. Jetzt braucht es einen guten Plan, um die Usurpatorin zu stürzen.

Leider gibt selbst Arsinoa zu, dass sie in ihrem derzeitigen Zustand kaum direkt nach Xarxaras reisen und ihr Horasiat zurückfordern kann. Isphirmene hat, wie Aecurian bestätigen kann, die meisten engen Vertrauten der echten Hohen Magokratin aus dem Palast geschickt und zahlreiche Posten neu besetzt – alles unter dem Deckmantel verschärfter Sicherheit nach dem Anschlag. Zudem sieht sie zurzeit mehr nach Arsinoa aus als diese selbst und ihre magische Macht war schon bei der ersten Begegnung der wahren Herrscherin Xarxarons überlegen.

Arsinoa und Aecurian wollen daher zunächst Verbündete in den Provinzen gewinnen, Isphirmenes Herrschaft unterwandern und das Ziel so indirekt angehen. Mit der Information, dass Isphirmene vermutlich eine Chrysotheos ist – was man aus dem Zusammenhang ihrer Kenntnisse über Xarxaras mit dem in den Katakomben gefundenen Tagebuch schließen kann, ansonsten stellt Arsinoa diese Vermutung an -, eröffnet sich jedoch eine weitere Option. Unter Arsinoas Statthaltern befindet sich eine Koryphäe für die Geschichte des verbannten Hauses: Korysthenes, der Verwalter der Stadt Imachora. Ihn empfiehlt die Hohe Magokratin als nächste Anlaufstelle für die Helden, um mehr über Isphirmene, ihre Familie und mögliche Schwächen zu erfahren.

An diesem Punkt wird Band zwei der Kampagne 'Wächter des Imperiums' beginnen.

Isphirmenes Pläne

Falls Sie und Ihre Helden vor der Reise zu Korysthenes zunächst andere Dinge erledigen oder Kontakt mit möglichen Verbündeten für Arsinoas und Aecurians Bemühungen aufnehmen wollen – die Kinder des Thearchen oder Alliadas Nest, falls sie nicht schon dort sind – geben wir Ihnen hier einen kurzen Ausblick auf Isphirmenes weiteres Vorhaben. So können Sie die Geschichte im Hintergrund durch Gerüchte und einige Beobachtungen vorantreiben, ohne dass die Helden sich zwischen den Bänden im luftleeren Raum bewegen.

Der erste Heerzug

Während die Helden ihr weiteres Vorgehen planen, entsendet Ispirmene ihre ersten Truppen nach Anthalia. Es handelt sich dabei größtenteils um unerfahrene Einheiten, deren Offiziere zugleich den Auftrag haben, mögliche Verbündete vor den Kopf zu stoßen. So entsteht schnell Empörung auf Seiten der Myriapolier über die Arroganz und Unfähigkeit der Neuankömmlinge und eine Zusammenarbeit mit den Kriegern des Shinxir-Kultes wird mit jeder ausgetauschten Unverfrorenheit, Missachtung ritueller Gebote und demonstrierter laxer Moral unwahrscheinlicher. Anschließend plant Ispirmene, diese Truppen in Schlachten schnell aufzureiben und somit auch die Hoffnung auf die Stärke der Magokratie unter den restlichen Verbündeten zu vernichten und gleichzeitig die Draydal zu provozieren.

Die Strafexpedition

Zahlreiche kleinere, aber erfahrene Einheiten unternehmen Angriffe auf Leonir der anthalischen Steppe, als Rache gegen die 'Angriffe auf die Luftflotte'. Nach ersten Erfolgen, bei denen einzelne Lager vernichtet werden, leisten die Leonir erbitterte Gegenwehr und können sich gut behaupten. Daraufhin verlegen sich Ispirmenes Truppen darauf, Feuer im trockenen Steppengras zu legen und die Büffelherden anzugreifen. Riesige Rauchfahnen und flüchtende Tiere kündigen von ihrem Vorgehen, das die Leonir immer weiter nach Anthalia hinein treibt.

Die strenge Hand

Die neuen Gesetze und Gerichte in Xarxaron arbeiten weiter und zugleich werden nun auch in den größeren Städten die ablenkenden Arenaspiele eingestellt und durch Agitatoren Unruhe geschürt. Die verwirrte Bevölkerung bewahrt zum größten Teil Ruhe, aber die weniger obrigkeitshörigen Schichten beginnen bereits, von Widerstand zu munkeln. Dass bald schon regelmäßige Treffen von mehr als fünf nicht verwandten Personen verboten werden, sorgt zwar für viele Verhaftungen 'möglicher Aufständischer', heizt aber die Stimmung nur noch mehr an.

Bastardkinder

Die Bewegung der 'Kinder des Thearchen' – falls die Helden die zu Unrecht Versklavten in Xar Eunaris befreit haben – wird von Ispirmene ebenfalls zur Bedrohung der Magokratie erklärt. Sie untersagt die Freilassung von Sklaven egal unter welchen Umständen und zwingt so die schon stark angewachsene Gruppe dazu, auch illegal vorzugehen und weitere 'Kinder des Thearchen' mit Gewalt zu befreien. So entsteht schnell eine Art kleine aufständische Armee innerhalb Xarxarons, die als Sklavenaufstand deklariert wird. Spätestens kurz bevor Sie den zweiten Band anfangen, marschieren Truppen nun gegen die ehemaligen Sklaven, die sich in Dschungeln und Bergtälern verstecken und aus dem Hinterhalt angreifen.

Das sterbende Land

In Band zwei der Kampagne machen sich die Helden auf die Suche nach einem Mittel, Ispirmene zu besiegen. Korysthenes, ausgewiesener Fachmann für die Chrysotheos, schickt sie dazu nach Anthalia auf die Spur seines Schülers Gyldeirianus. Der hat nach einer Vision eine Reise angetreten, die ihn zu einem Heiligtum bringen soll, in dem vielleicht eine entscheidende Waffe gegen Ispirmene ruht.

Auf der Reise durch Anthalia werden die Helden in den beginnenden Krieg verwickelt, müssen das Heiligtum von Ispirmenes lange verstorbenem Bruder Carophyrdes finden und werden dort auf einen Hochgeweihten der Draydal stoßen, der auf eigene Faust einen Kriegszug gegen Xarxaron plant. Mit dieser Gefahr dicht auf den Fersen müssen die Helden nun zu Ispirmene vorstoßen und hoffen, dass das versteinerte Auge ihres Bruders tatsächlich als Waffe gegen sie dienen kann.

Während Xarxaras belagert wird und nahezu alle Verbündeten der Helden Ispirmenes Truppen und Agenten zum Opfer fallen, müssen sie sich einen Weg zu ihr bahnen und sie töten. Nur so können sie Arsinoa ihren Thron zurückzugeben und Xarxaron, das Land der selbsternannten 'Wächter des Imperiums', retten.

Der Mühen Lohn IV

Für das Finale des Abenteuers können Sie Ihren Spielern jeweils 200 AP sowie zwei Spezielle Erfahrungen auf passende Talente geben.



Anhang 1: Meisterpersonen

Bhoschlich

Als Kind von seinem Stamm getrennt und von einem Händler an einen Optimaten des Hauses Tharamnos zum Studium verkauft, gelangte Bhoschlich nach Xarxaron. Ursprünglich wollte sein Besitzer an ihm die Fähigkeit zum Farbwandel der Shingwa studieren, sein Versuchsobjekt besaß jedoch diese Gabe noch nicht und konnte sie ohne Anleitung seiner Verwandten auch nicht entwickeln.

Als unnütz sich selbst überlassen wurde Bhoschlich von einem Offizier der Aerialtruppen beim Herumstöbern erwischt und schließlich als Maskottchen akzeptiert. Seither arbeitet er als Schiffsjunge auf den Luftschiffen der Flotte und hat sich dank seiner Kletterfähigkeiten als wertvolle Hilfe herausgestellt.

Bemerkenswert ist an dem jungen Shingwa vor allem seine Unfähigkeit, gezielt seine Färbung zu beeinflussen. Anders als den normal aufgewachsenen Mitgliedern des kleinen Chamäleonvolkes ist es ihm nicht möglich, willentlich Muster und Farben auf seiner Haut erscheinen zu lassen und sich so nach Wahl zu tarnen oder auffällig zu schmücken.

Allein wenn man ihn erschreckt – wozu unter Umständen ein lautes ‘Buh’ reicht – verschmilzt er instinktiv mit dem Hintergrund und nimmt erst wieder seine übliche graubraune Farbe an, wenn er sich entspannt. Seine Tarnung ist dabei so perfekt, dass es Beobachtern oft so erscheint, als würde ein Teil der Reling blinzeln und reden, der nur vage den Umriss eines Shingwa hat.

Ansonsten werden einzelne Farbblitze nur durch starke Emotionen ausgelöst. So weist Bhoschlich bei schlechter Laune orange Streifen auf, gut gelaunt gelbe Flecken und bei Verwirrung zuweilen ein Muster aus bunten Funken.

Charakterlich schwankt Bhoschlich zwischen leicht kindischer Begeisterung für Süßigkeiten, Schmeicheleien und Musik, selbstverständlichem Ernst, was seine Aufgabe als Takelagenkletterer an Bord angeht und nervöser Schreckhaftigkeit. Kümmert man sich freundlich um ihn, wird das einfache Gemüt schnell große Treue zu den Helden entwickeln, macht man sich hingegen über ihn lustig oder schimpft ihn aus, wird er orange gestreift stundenlang schmolten und schließlich nur widerwillig Befehlen folgen.

Darstellung: Lispeln Sie beim Reden und bauen sie überall ein ‘sch’ ein, wo Sie können. Lassen Sie die Schultern hängen und recken Sie den Kopf vor, als würden Sie ein bisschen krumm dastehen.

Funktion: Bhoschlich weiß praktisch alles über die Drachenschwinge und ihre Funktionen und kann den Helden bei der Steuerung und Wartung des Schiffes helfen. Obendrein kennt er Isquenion persönlich und sorgt so für die nötigen Reparaturen und indirekt für das Hellsichtartefakt, mit dem die verwandelte Arsinoa ausfindig gemacht werden kann. Als Teil der Besatzung stellt er den freundlichsten und umgänglichsten Charakter dar, der schnell Freundschaften schließt. Zu guter Letzt ist er so etwas wie der ‘Comic relief’ als vor Schreck mit dem Hintergrund verschmelzender Angsthase

und zugleich meist gut gelaunter Optimist. Stellen Sie ihn zwar durchaus niedlich, aber vor allem sympathisch dar.

Schicksal: Wir gehen davon aus, dass praktisch alle Heldengruppen den ungefährlichen Shingwa nicht über Bord werfen werden. Allerdings kann es sein, dass er während des Finales das Opfer des gegnerischen Offiziers Tacarus wird.

Zitate: “Danke, mir fehlt niks. Auscher meim Früschtück. Meh, scho’n Manöver machen wir scho schnell nich wieder, oder?”

Eigenschaften:

MU 10 KL 10 IN 12 CH 10 FF 13

GE 14 KO 12 KK 12 SO 6 Neugier 12

LE 28 AU 32 INI-Basis 9 MR 2

Talente: Klettern 12, Sich Verstecken 10, Schleichen 9

Alliadana

Alliadana ist eine junge Ashariel aus einem Nest, das nahe der Westgrenze Xarxarons für Nichtflieger unerreichbar gelegen ist und eine Gruppe imperialer Ashariel beherbergt. Im Dienst der Myriaden wurde die ungestüme Kriegerin bei den fliegenden Truppen eingesetzt und zuletzt, trotz ihrer Abscheu gegen fliegende Konstruktionen für ansonsten an den Boden Gebundene, der Drachenschwinge als Aufklärerin zugeteilt.

Anstatt sich jedoch in Disziplin zu üben und wenigstens höflich mit Ungeflügelten umzugehen, deren Schiff sie begleiten muss, würde sie viel lieber auf eigene Faust nach ihrem Erzfeind suchen, den sie sich beim Verlassen des Nestes erkoren hat: den Luftpiraten und abtrünnigen Vinshina Ter Nelsaru. Alliadana besitzt die hagere, fremdartige Schönheit der Ashariel und auch wenn ihre Figur wie die aller Angehöriger ihrer Spezies fast schon geschlechtslos wirkt, kann ihre unbekümmerte Nacktheit für Verwirrung sorgen. Sofern sie sich nicht auf einen Kampf vorbereitet und eine leichte Rüstung aus Stoff und lackiertem Bambus anlegt, trägt sie kaum mehr als einige bunte Bänder am Leib, die kunstvoll um Arme, Beine und Taille geschlungen sind. Mit ihren schwarz-weiß gemusterten Flügeln und den karamesinroten Bändern bietet sie einen beeindruckenden Anblick, wie sie um die Drachenschwinge kreist oder auf der Reling hockend Ausschau hält. Ihre arrogant wirkende verschlossene Art und der herrische Blick aus dem schmalen Gesicht erwecken immerzu den Eindruck, dass sie sich weit über den landgebundenen Mitgliedern der Besatzung einordnet.

Bis zu einem gewissen Grad ist das auch sicher der Fall, aber wie alle Ashariel hat sie einen großen Respekt vor Alter und Weisheit. Ein Held, der philosophisch sehr gebildet ist und sich mit ihr auf eine Diskussion über den Weltengeist Nairak und ihre Rolle in der Ordnung der Dinge einlässt, wird ihr Interesse erwecken. Jemandem, der durch eigene Fähigkeiten oder Magie sogar zu fliegen vermag, zeigt sie eine ganz andere Seite als die der verschlossenen Kriegerin: wenn sie

mit den Winden tanzt wirkt sie ausgelassen und fröhlich und jagt einen Partner spielerisch durch die Wolken.

Neben der selbstverständlichen Arroganz einer Fliegenden unter Bodengebundenen zeichnet sich Alliadas Charakter vor allem durch absolute Konzentration auf ihre Aufgaben und Ziele aus. Einem Befehl folgt sie bis zu letzten Konsequenz und eine Beute verfolgt sie gnadenlos. Besonders wenn man ihrem Wunsch folgt, den Piraten Ter Nelsaru zu verfolgen, kann ihre Vorfreude auf die Jagd und ihre gebündelte Aggressivität auch erschreckend wirken.

Funktion: Alliadana oder kurz Dana dient als Aufklärerin und fliegende Kriegerin und kann in Schlachtplänen der Helden einen wichtigen Faktor darstellen. Bei der Suche nach speziellem Optrilith für die Reparatur des Hellsichtartefaktes kann sie den Hinweis auf ihren Erzfeind liefern, der im Besitz der wertvollen Kristalle ist. Für einen anderen Ashariel oder einen anderweitig eigenständig fliegenden Charakter kann sie auch eine enge Freundin oder gar Affäre darstellen – wobei sie diese Lebensaufgaben ebenso konzentriert und leidenschaftlich angeht wie alles andere.

Darstellung: Bewegen Sie den Kopf leicht vogelähnlich ruckartig, machen Sie beim Reden ausgreifende und leicht unnatürlich wirkende Gesten mit den Armen und sehen Sie Ihre Gesprächspartner von oben herab an.

Schicksal: Alliadana ist nicht absolut notwendig für das Bestehen des Abenteuers, kann also von den Helden auch wegen ihres schwierigen Charakters von der Drachenschwinge verbannt werden, auch wenn es dann bei der Suche nach Optrilith etwas zu improvisieren gilt. Wie alle Begleiter kann sie während des Finales sterben.

Zitate: "Ich will diesen Schlammstapfer tot sehen – und das werde ich auch."

Eigenschaften:

MU 14 KL 12 IN 13 CH 12
FF 12 GE 14 KO 12 KK 13
LE 28 AU 35 INI-Basis 11 MR 5

Talente: Freies Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Speere 12 (14/14)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Sturzflugangriff

Shaonorr

Shaonorr ist mit jeder Fingerbreit seiner zwei Schritt und anderthalb Spann ein echter Savannenprinz. Von seiner hohen Körpergröße aus mustert er jeden Nicht-Leonir abschätzig und weigert sich bei den meisten zunächst, überhaupt mit ihnen zu reden. Hinter der beeindruckenden Fassade verbirgt sich allerdings eine große Unsicherheit. Von xarxarischen Truppen als Geisel genommen, um auf sein Rudel einzuwirken, schämt sich der Sohn des Anführers und der Schamanin dafür, lebendig überwältigt worden zu sein.

Hinzu kommen die ungewöhnliche Umgebung und die unverständlichen Bräuche der Nicht-Leonir sowie die Tatsache, dass er nur in begrenztem Maße des Myranischen mächtig ist. Shaonorr verlässt sich daher auf Dinge, die er kennt und denen er vertraut – seinen eigenen Waffen, seiner Ausbildung

als Krieger und sein Vertrauen auf die Götter Khorr und Ron-dr. Speziell die Göttin der Ehre und des gerechten Kampfes ist ihm wichtig und er hofft, durch das Einhalten ihrer Gebote seine eigene Würde und Ehre retten zu können. So wird er sich absolut an ein Ehrenwort halten – zum Beispiel den Helden zur Seite stehen im Austausch für seine Freiheit und seine Waffen. Auch wird er in einem Kampf auf Gerechtigkeit achten, in einem Duell mit einem Nicht-Leonir dem anderen den ersten Schlag überlassen oder sich nur gegen eine ganze Gruppe Bewaffneter in die Schlacht stürzen.

So beeindruckend der junge Leonos mit einer Waffe in der Hand ist, so verwirrt wirkt er im Umgang mit fremden Gebräuchen. Seine Neugierde ringt dabei mit seinen erlernten Überzeugungen und so kann es schnell zu Diskussionen und Missverständnissen über die Rolle der Frau unter Menschen, die Bedeutung der Optimaten oder die Kriegstaktik der Myriaden kommen.

Funktion: Neben seinem offensichtlichen Nutzen als Nahkämpfer, der den Helden den Rücken freihalten kann, bedeutet ein gutes Verhältnis zu Shaonorr auch einen Vorteil bei der Vorbereitung des Finales. Wer den stolzen und zugleich verwirrten Jungleonos zum Freund gewinnen kann, hat einen absolut treuen und zuverlässigen Gefährten in ihm, der auch sein eigenes Leben ohne Nachdenken für den anderen einsetzen würde.

Darstellung: Halten Sie sich sehr aufrecht, gestikulieren Sie als hätten Sie Pranken statt Hände und machen Sie in Diskussionen Denkpausen. Nicken Sie mit nachdenklichem Ernst, wenn jemand Shaonorr zu überzeugen versucht und zwinkern sie mit ansonsten stoischer Miene verwirrt, wenn er etwas nicht auf Anhieb durchschaut.

Schicksal: Auch Shaonorr ist nicht unbedingt nötig für das Abenteuer und kann während des Finales sterben.

Zitat: "Wenn eure Frauen kämpfen wie Männer und eine Frau regiert, sind dann nicht die Frauen die Männer und die Männer die Frauen?"

Eigenschaften:

MU 14 KL 10 IN 12 CH 11 FF 10
GE 13 KO 14 KK 15 Arroganz 5
LE 34 AU 32 INI-Basis 11 MR 3

Talente: Wildnisleben 8, Speere 10 (14/12)

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Sturmangriff

Isquenion do Phraisopos

Isquenion do Phraisopos ist ein hochgebildeter Arzt und vollendeter Chimärologe – allerdings hat er sich auf Pflanzen spezialisiert, was seine Schöpfungen weniger dramatisch erscheinen lässt als die vieler anderer Angehöriger seines Hauses. Allerdings finden auch seine Pflanzenchimären zahlreiche praktische Verwendungsgebiete. So hat er unter anderem die Bal-



lonbäume entwickelt, deren Samenkapseln die xarxarischen Luftschiffe am Himmel halten.

Vor nicht ganz einem Jahr allerdings hat sich Isquenion mit den meisten Mitgliedern seiner näheren Verwandtschaft überworfen und die meisten Privilegien innerhalb des Hauses sind ihm aberkannt worden. Seither arbeitet er alleine an seinen Projekten und hat sich zu einer zunehmend sarkastischen und verbitterten Person entwickelt. Am meisten hat ihn jedoch getroffen, dass seine Schülerin, Siminadora, von einem anderen Ausbilder übernommen und beiden der Kontakt zueinander strikt untersagt wurde. Isquenion, der nie eine dauerhafte Beziehung aufbauen konnte und keine Kinder hat, sieht in dem Mädchen so etwas wie seine Tochter und hofft einerseits darauf, sie doch irgendwann wiederzusehen, während er andererseits zu stur ist, um als Bittsteller zu den anderen Angehörigen seines Hauses zu kommen.

Über die regelmäßigen Besuche der meisten Luftschiffe bei seinem Labor kennt Bhoschlich den eigenbrötlerischen Forscher und kann die Helden darauf hinweisen, dass er über Mittel und Wege verfügt, unnatürliche Wesen auch unter Massen anderer zu finden. Um seine eigenen pflanzlichen Chimären unter Kontrolle zu halten und ihre Ableger und Sämlinge aufspüren zu können, hat er sich von einem Quoran eine Brille anfertigen lassen, die für den Träger auch kleinste Spuren von verwandelnder Magie sichtbar macht. Damit kann er einen normalen Grashalm von einem veränderten unterscheiden, es wäre aber ebenso möglich, auf diese Art und Weise Arsinoa unter tausenden anderer Vögel zu erkennen.

Isquenion ist den Helden gegenüber zunächst abweisend, sarkastisch und auch etwas nihilistisch eingestellt. Im Grunde ist er überzeugt, dass ohnehin in der Welt alles den Bach herunter geht und es ihn nicht zu kümmern hat, was für Probleme andere haben oder dass irgendwie die Schöpfung oder sonst etwas bedroht ist. Wenn die Helden ihm allerdings helfen können, Botschaften zu Siminadora zu bringen, wird er sie unterstützen und sich ihnen Umständen sogar anschließen.

Obwohl er ein hervorragender Magier und fast so etwas wie ein leicht wahnsinniges Genie ist, wirkt Isquenion äußerlich eher unscheinbar. Von durchschnittlicher Größe kleidet er sich unauffällig und trägt das grau werdende Haar schlicht kurz. Allein die zahlreichen seltsamen Gerätschaften, die von seinem Gürtel baumeln und das aus lebendem Holz bestehende Triadem auf seiner Stirn lassen erahnen, dass es sich um eine nicht ganz normale Person handelt.

Als Gesprächspartner und Mitglied der Besatzung ist der Optimat anstrengend, denn zwar pocht er nicht auf seinen Status, lässt aber seine überlegene Bildung und seine negative Einstellung zum Leben und allen anderen Wesen bei jeder Gelegenheit durchscheinen. Schnell sortiert er die Helden und anderen Personen an Bord in verschiedene Kategorien von 'nervtötend' ein, erklärt die Schöpfung mit wenigen Ausnahmen für generell verabscheuungswürdig und hat für alles einen zynischen Kommentar übrig. Lässt man sich auf seinen meist sehr finsternen Humor ein, stellt sich der Einsiedler allerdings als höchst unterhaltsam heraus und versucht seinen neuen Freund in die Freuden der generellen Abscheu gegen den Rest der Welt einzuweisen.

Funktion: Isquenion kann nicht nur viel zur Bauweise der Luftschiffe erklären und wichtige Reparaturen durchführen, seine Kenntnisse als Arzt können sich auch sehr rasch unbezahlbar machen. Außerdem besitzt er das Hellsichtartefakt, das die Suche nach Arsinoa stark erleichtert wenn nicht sogar überhaupt erst möglich macht.

Darstellung: Rollen Sie betont mit den Augen, wenn sich ein Gesprächspartner nicht als genauso gebildet wie Isquenion herausstellt, tun Sie Bedenken mit einem Schulterzucken ab und lenken sie spontan das Gespräch durch einen abwertenden Kommentar auf ein vollkommen anderes Thema. Achten Sie aber trotz der unangenehmen Charakterzüge des Optimaten darauf, ihn gleichzeitig mit einer Aura der sarkastischen Gelassenheit zu umgeben, die ihn vor dem Dasein als vollkommener Unsympath bewahrt.

Schicksal: Auch Isquenion kann während des Finales sterben.

Zitat: "Hah! Ich mag Eure Einstellung. Mich beschleicht das Gefühl, dass Ihr nicht ganz so verabscheuungswürdig seid wie der Rest der Welt. Lust auf einen Tee bei einer Diskussion über die Bedeutung des Optimismus als größte Falle des menschlichen Denkens?"

Eigenschaften:

MU 13 KL 15 IN 13 CH 13

FF 14 GE 9 KO 9 KK 9

LE 24 AU 26 MR 3 AE 35

Vollzauberer, Neugier 8, Arroganz 6

Talente: Pflanzenkunde 14, Magiekunde 15, Ritualkenntnis [Optimatiker] 14, Tierkunde 8, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Wunden 10

Zauber: HE: Humus +12, E: Erkenntnis +7, E: Kreativität +4, E: Zauberei +5, E: Mishkarya +4

Instruktionen: Analyse, Beseelung durch Quelle, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Explosion, Heilung, Kontrolle über Element, Regeneration, Schadenszauber, Verwandlung

Formeln: Bluthheilung Q3, Das Auge des Anatomen Q3, Fesselranken Q2, Fruchtbare Land Q3, Giftheilung Q3, Großer Heilzauber Q2, Kleiner Heilzauber Q5, Pflanzenwachstum Q6, Klugheit Steigern Q2, Schnelle Zauberstärkung Q2, Krankheit Heilen Q5, Ungezieferbann Q4

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Heilmagie, Quellenkenntnis [Humus], Ritualkenntnis [Optimatiker], Spezialwissen [Phraisopos]

Carana e Xar Eunarís

Ursprünglich ist Carana als Scharfschützin an Bord der Drachenschwinge gekommen und hätte normalerweise das Kommando über bis zu fünf weitere Bela-Schützen. Neben ihrer eigentlichen Ausbildung und Funktion hat sie allerdings auch genügend Wissen über die Funktionsweise des Schiffs, um die Rolle der Steuerfrau zu übernehmen.

Vor ihrer Versetzung zu den Luftschiffeinheiten hat Carana in der Festungsstadt Xar Eunarís Eliteschützen für die Leibwachen der höchsten Magokraten ausgebildet, nachdem sich ihr fast lächerlich großes Talent für den Umgang mit Schusswaffen und ihre mangelnde Disziplin im Feld herausgestellt hatte.

Mittelgroß, mit einem langen blonden Zopf und häufig etwas nachlässig gekleidet wirkt sie tatsächlich kaum wie eine typische Soldatin der Myriaden. Jemand mit geringeren Fähigkeiten als sie könnte sich ihren Konsum an Alkohol und anderen leichten Drogen sowie ihre Ignoranz zahlreicher Ordnungsvorschriften kaum leisten. Wegen ihrer Gabe wurde sie immerhin schließlich nur auf das Luftschiff versetzt und nicht direkt unehrenhaft aus den Myriaden ausgestoßen, nachdem ihre Trunkenheit im Dienst überhand nahm.

Carana hasst ihren Posten und das Leben in den Myriaden grundsätzlich, wüsste aber auch keinen anderen Platz für sich in der Welt. Ihre Talente sind kaum für ein anderes Leben geeignet und so findet sie sich mehr oder minder damit ab, auch weiterhin von einer Position zur anderen versetzt zu werden und ihren Wert durch ihr scharfes Auge und überraschend sichere Hand zu beweisen.

Die Begegnung und das folgende Abenteuer mit den Helden, die sie aus der Armee und ihrem bisherigen Leben reißen, begrüßt sie recht schnell mit offenen Armen. Plötzlich, wenn auch zunächst nur auf kurze Sicht, tun sich ihr neue Möglichkeiten auf und mit einer fast mädchenhaften Begeisterung wirft sie sich in jedes noch so unsinnig erscheinende Abenteuer.

Ansonsten jedoch kann sie auch anstrengend sein: Bockig, gerissen und sich ihrer Fähigkeiten als Waffenmeisterin nur zu bewusst lässt sie sich nur schwer herumkommandieren und ist es gewohnt, selbst die Oberhand zu haben. So wird sie sich auch schnell auf einen möglichst gutaussehenden Helden der Gruppe konzentrieren und versuchen, ihn durch ziemlich direkte Annäherungsversuche in ihre Koje zu holen. Mit Gefühlen hat das für sie allerdings (noch) nichts zu tun und auch Monogamie ist für sie ein absolutes Fremdwort – sie sucht nur nach einer Beziehung, die sie selbst bestimmen kann. Wer ihre Eigenständigkeit und ihren Freiheitsdrang jedoch akzeptieren kann, dem gegenüber wird sie eine sie selbst überraschende Treue entwickeln.

Funktion: Carana kann die Aufgabe des Steuermannes übernehmen und als Scharfschützin von den Helden zur Absicherung waghalsiger Aktionen eingesetzt werden. Ansonsten ist sie mit ihrer fröhlichen Trunksucht und dem offenen Umgang mit ihrer Libido ein unterhaltsamer Part der Besatzung und wird schnell und leicht Kontakt zu den Helden aufbauen, die eine ihrer beiden Begeisterungen teilen.

Darstellung: Lachen Sie laut und ungeniert, prostern Sie den Helden nach guten Zitaten und beeindruckenden Aktionen fröhlich zu und kommentieren Sie jede Zweideutigkeit mit einer zotigen Bemerkung.

Schicksal: Carana ist nicht nötig für den Verlauf des Abenteuers und kann rein theoretisch direkt zu Beginn schon von Bord geworfen werden – so lange wie sich ein Ersatz als Steuermann findet. Ansonsten kann auch sie während des Finales sterben.

Zitat: "Was er nicht sagt ... Ich kenn' da noch eine Angelegenheit, die ich eingehender untersuchen wollen würde – und von hier aus habe ich es gut im Blick! Darauf noch einen!"

Eigenschaften:**MU 13 KL 11 IN 15 CH 13****FF 15 GE 13 KO 13 KK 14****LE 30 AU 30 INI-Basis 11 MR 3****Talente:** Zechen 14, Fluggerät Steuern 8, Bela 14 (23)**Sonderfertigkeiten:** Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen [Bela]

Isphirmene sana Chrysotheos

Den Helden stellt sich Isphirmene zunächst als Angehörige des Hauses Tharamnos vor und behauptet obendrein, nach ihrer langen Stasis noch nicht im Vollbesitz ihrer magischen Kräfte zu sein. Die zierliche, scheinbar junge Frau mit den großen blauen Augen – und einem schwarzen dritten auf der Stirn – spielt vollendet die Prinzessin in Nöten. Schon vor ihrer Niederlage gegen ihre Familie war sie eine begnadete



Lügnerin und Spionin, das perfekte Werkzeug ihres Gottes und sogar eine Gefahr für ihre eigenen Verwandten.

Denn anders als die meisten ihres Hauses folgte Isphirmene schon von Kindheit an einer anderen Facette ihres Gottes und verehrte ihn als vielgesichtigen Herren des Schicksals und über Leben und Tod. Dem Plan, sich den Draydal und ihrem Schädelgott anzuschließen, widersetzte sie sich mit all ihrer magischen Macht und Begabung für die Intrige und konnte zuletzt nur von mehreren ähnlich mächtigen Chrysotheos unter Leitung ihres Bruders Carophyrdes gestellt, versteinert und so daran gehindert werden, dass sie weite Teile der Familie an Haus Tharamnos oder gar den Senat verriet.

Die lange Zeit ihrer Versteinierung hat Isphirmene in einer qualvollen Hilflosigkeit verbracht und dennoch nahezu alles wahrnehmen können, was um sie geschah. Ihre hilflose Wut auf alle niederen Wesenheiten – also alle ohne geöffnetes drittes Auge – ist durch die jahrhundertelange Frustration ins Unermessliche gestiegen, ebenso ihr Hass auf ihren Bruder und ihre gesamte Familie. Endlich aus dem Bann befreit, macht sie sich unverzüglich daran, einen Schlag gegen die ehemaligen Chrysotheos vorzubereiten und dabei quasi als Dreingabe das seit jeher verhasste Haus Tharamnos und die gesamte Magokratie Xarxaron mit in den Untergang zu reißen.

Sie ist jedoch zu alt, zu intelligent und zu gerissen, um all das mit unverschleierte Gewalt anzugehen. Ihr Weg ist die Intrige, der Verrat und ein gekonntes Spiel mit allen Wesen in ihrem Umfeld, die sie vollkommen ohne Gewissensbisse einsetzt oder wegwirft. Auch mit den Helden wird sie ihr Spiel spielen und erst wenn sie sich weigern, weiterhin ihre Figuren zu sein, ihrer Abscheu und Wut Ausdruck verleihen. Gleichzeitig sind die Helden und ihr göttlicher Auftrag das Einzige, was sie wenigstens im Ansatz fürchtet, denn anders

als die meisten Optimaten weiß sie als Vertraute des Gottes ohne Namen nicht nur um die Existenz der Götter, sondern auch um deren Macht.

Funktion: Ispirmene ist der Köder und der Haken, der den Helden angeboten wird und den sie hoffentlich schlucken. Bald jedoch wandelt sie sich von einer Auftraggeberin und Prinzessin in Nöten zu einer gnadenlosen Gegnerin und skrupellosen Herrscherin. Im Laufe des Abenteuers wird sie indirekt als große Bedrohung aufgebaut, die die Helden unablässig verfolgen lässt und sie unter Druck setzt.

Mehr zu Ispirmenes Hintergrund finden Sie im Extrakasten auf Seite 16.

Darstellung: Während sie sich noch als Verbündete ausgibt, stellen Sie Ispirmene mit einem sanften Lachen und melancholischem Lächeln dar. Senken Sie traurig den Blick, wenn die Sprache auf ihre Vergangenheit kommt und klatschen Sie wie ein Mädchen fröhlich in die Hände, wenn die Helden ihr einen Gefallen tun. Nach ihrer Machtübernahme setzen Sie eine steinerne Miene auf, machen Sie knappe und befehlende Gesten und halten sich absolut aufrecht. Sprechen Sie mit einer schneidenden Stimme und schwanken Sie dabei zwischen leisen Tönen und lauten Befehlen, die keinen Widerspruch dulden.

Schicksal: Ispirmene wird dieses Abenteuer überleben, um im zweiten Band von den Helden zu Fall gebracht zu werden.

Zitat: "Ich kannte mal jemanden, der war fast so lustig wie Ihr und hat exakt denselben Ausdruck gehabt, wenn man ihn bei etwas ertappt hat! Aber das ist jetzt schon ziemlich lange her ..." – "Tut was ich sage und ihr lebt. Die Konsequenzen für Widerspruch sind euch bekannt."

Eigenschaften:

MU 14 KL 16 IN 14 CH 14

FF 12 GE 11 KO 8 KK 8

LE 22 AU 25 INI-Basis 11 MR 8 AE 63

Talente: Lügen 16, Menschenkenntnis 14, Überreden 14, Überzeugen 12, Magiekunde 14

Ispirmene als Dreiäugige besitzt eine intuitive Kenntnis der Magie, die sich nicht durch Werte abbilden lässt. Machen Sie ihre Fähigkeiten hier vom erzählerischen Moment abhängig und nicht von Werten.



Arsínoa na Tharamnos

Arsinoa ist mit Mitte vierzig bereits Hohe Magokratin von Xarxaron, eine Position, die sie einer Mischung aus politischer Begabung und magischen Fähigkeiten zu verdanken hat. Sie hält sich mit eiserner Disziplin auf dem Thron und vertraut praktisch niemandem, selbst auf ihre engsten Berater hat sie unentwegt ein scharfes Auge.

Arsinoa kennt keine Kompromisse, weder anderen gegenüber noch bei sich selbst. Nur Perfektion bei der Ausführung einer Aufgabe erweckt ihr Wohlwollen. Honoraten wie Optimaten ihres Stabes können bei Versagen sehr schnell ihre Ämter und Posten verlieren, während sie bei ihren eigenen Fehlern mit unbarmherziger Selbstdisziplin daran arbeitet, sich zu verbessern und zu übertreffen.

Die Härte anderen und sich selbst gegenüber hat Arsinoa kalt und nicht zuletzt einsam werden lassen, sie sieht darin jedoch Stärke und Autonomie. Für alberne Gefühlsregungen hat sie ebenso wenig übrig wie für alle Formen von Religion. Alleine Macht, vor allem magische Macht, darf ihrer Ansicht nach das Handeln der Menschen und anderen Vernunftbegabten bestimmen.

Am meisten verabscheut sie jedoch den Kult der Draydal und noch mehr als die meisten Magokraten Xarxarons sieht sie in Draydalân den größten Feind des Imperiums und eine persönliche Aufgabe für die xarxarische Herrschaft, an der es sich zu beweisen gilt. Die Verehrung des Schädelgottes ist für sie die höchste Form von Verblendung und der schon antike Verrat des Hauses Chrysotheos ist für sie eine Warnung, wie gefährlich Götter und Glaube für die Integrität eines jeden sein können.

Als Magierin ist Arsinoa auf Antimagie spezialisiert, also auf die Aufhebung und die Unterbrechung anderer Magie. Dank ihrer meisterhaften Beherrschung dieser schwierigen Kunst gibt es kaum eine Illusion, die sie nicht durchschauen und keinen magischen Angriff, den sie nicht aufhalten kann. Ihre Fähigkeiten geben ihr auch auf dem Gebiet der Magie eine Illusion perfekter Kontrolle, die erst durch das Erscheinen Ispirmenes zerbrochen wird. Denn wie begabt Arsinoa auch als Magierin sein mag, mit einer echten Dreiäugigen kann sie es dennoch nicht aufnehmen.

Eine Ironie des Schicksals will es, dass sie nur in der Gestalt einer Schwalbe fliehen kann, nachdem sie verwandelt wurde. Gefangen in diesem Körper und geistig verwirrt kann die meisterhafte Antimagierin den Bann nicht selbst aufheben und ist auf die Hilfe anderer angewiesen. Während ihrer Flucht verliert sie zudem immer mehr von ihrem menschlichen Geist und wird zu dem Tier, dessen Form sie angenommen hat.

Diese Erfahrung lehrt sie allerdings etwas Demut und zugleich auch etwas Vertrauen in andere Menschen, selbst wenn sie sich ihren Empfindungen oder Göttern verschrieben haben. Mit Hilfe der Helden kann die eisige Herrscherin Xarxarons etwas menschlicher werden und ihre Seele vielleicht dem Glauben öffnen.

Funktion: Die Magokratin in ihrer Form als Schwalbe ist das Ziel, dem die Helden durch ganz Xarxaron und darüber hinaus nachjagen. Im zweiten Band wird sie zur Verbündeten und Auftraggeberin.

Darstellung: Arsinoa spricht mit ruhiger, sehr beherrschter Stimme. Behalten Sie eine regungslose Mimik bei, ob die Magokratin eine Maske trägt oder nicht. Verwenden Sie praktisch keine Gesten und fixieren Sie einen Gesprächspartner mit einem kalten, festen Blick.

Schicksal: Arsinoa soll am Ende des Abenteuers nahezu wieder ihre eigentliche Gestalt erlangen und im zweiten Band eine aktivere Rolle spielen.

Zitat: "Wir gestatten Euch, eine Frage an Uns zu richten. Sprecht."

Eigenschaften:

MU 14 KL 16 IN 15 CH 12

FF 13 GE 9 KO 8 KK 8

LE 22 AU 26 INI-Basis 10 MR 4 AE 42

Vollzauberer, Arroganz 12

Talente: Menschenkenntnis 12, Magiekunde 17, Staatskunst 14

Auch hier gilt: Die hohe Magokratin beherrscht praktisch das gesamte Repertoire der Antimagie und darüber hinaus noch umfassende Kenntnisse. Anstatt hier eine sehr lange Auflistung zu bieten überlassen wir es Ihnen, bei speziellen Fällen selbst zu entscheiden.

Junior-Tribun Aecurian Serr Tharamnos



Als Kind eines Optimaten war Aecurian auch ohne magische Begabung der Rang eines Honoraten von Geburt an sicher. Dennoch sieht er seine Lebensaufgabe darin, bescheiden den Optimaten seines Hauses zu dienen. Speziell gegenüber der Hohen Magokratin empfindet der Offizier eine absolute Treue, auch wenn er sie kaum kennt.

Stur, trotz seines Alters von nur Mitte zwanzig alt-

modisch und immer korrekt gilt Aecurian als fähiger Taktiker und guter Kommandant, aber nicht entschlossen genug. So-

zial eher unfähig und im Grunde schüchtern verlässt sich der Honorat auf einen klaren Verhaltenskodex, der noch aus dem ersten Imperium stammen könnte. So behandelt er nicht nur Untergebene, sondern üblicherweise auch Gegner mit steifer Höflichkeit und Respekt. Anders als viele Offiziere der Myriaden glaubt er daran, einen Sieg idealerweise auch durch die reine Androhung von Gewalt oder durch Diplomatie herbeizuführen und so die Soldaten unter seinem Kommando und in Folge die Kampfkraft der Magokratie zu bewahren.

Praktisch humorlos – und sich dieser Tatsache durchaus bewusst – und immer förmlich zeigen sich Aecurians menschliche Seiten vor allem beim Verwöhnen des dicklichen Cannillen-Hundes Serr Magnus, der ein Maskottchen an Bord seines Schiffes darstellt und durch ein beeindruckendes Gedächtnis für alle Namen und Hintergründe seiner Soldaten, um deren Wohl er sich besorgt zeigt.

Funktion: Zunächst verfolgt Aecurian die Helden mit erschreckender Effizienz, scheitert aber regelmäßig und nicht zuletzt wegen seiner eigenen Zurückhaltung. Zum Ende des Abenteuers hin, wenn er durch einen weit ruchloseren Vorgesetzten verdrängt wird, bietet sich für die Helden die Chance, den altmodischen Offizier von ihrer Aufgabe zu überzeugen und auf ihre Seite zu ziehen.

Darstellung: Sprechen Sie mit penibel genauer Aussprache und dem Brustton der Überzeugung, nicken Sie bei Gegenargumenten ernst und reagieren Sie verwirrt auf Humor und Ironie.

Schicksal: Aecurian kann zum Ende des Abenteuers die Seiten wechseln und sich als Verbündeter der Helden herausstellen. Er sollte überleben, um im zweiten Band noch eine wichtige Rolle zu spielen.

Zitat: "Ich gebe mein Ehrenwort, dass Euch nichts geschehen wird. Mehr Sicherheit werdet Ihr nicht brauchen."

Eigenschaften:

MU 14 KL 13 IN 12 CH 12

FF 10 GE 13 KO 14 KK 14

LE 31 AU 31 AT-Basis 8 PA-Basis 8

FK-Basis 7 AW-Basis 8 INI-Basis 11

Talente: Fluggerät Steuern 9, Kriegskunst 13, Machira 14 (16/14)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Binden, Meisterparade, Entwaffnen

Anhang 2: Schiffe

Drachenschwinge

Als das kleinste und leichteste unter den Luftschiffen Xarxarons muss die Drachenschwinge gänzlich ohne Bordgeschütze auskommen. Dafür sind ihre weißen Segel und ihre Ballons im Verhältnis die größten in der Flotte und ermöglichen eine gute Steuerbarkeit sowie die Fähigkeit, schnell auf- und abzustiegen. Versucht man bei einer Flucht auch durch Änderung der Höhe zu entkommen, sind alle Proben dafür um -2 erleichtert.

Rumpfpunkte: 50

Takelagepunkte: 140

Himmelslicht

Das Schlachtschiff mit den purpurnen Segeln unter Kommando von Tribun Aecurian vereint die Fähigkeit zu schnellen Manövern mit genügend Stabilität, um Platz für vier Chrysobelas zu bieten.

Werte der Chrysobelas:

Rumpfpunkte: 80

Takelagepunkte: 180

TP 3W6+6

Reichweiten: 50/100/200/300/500

Ladezeiten: 45 KR

Die Schützen haben eine AT mit Belagerungswaffen von 13.



Invictus

Das größte Schiff der kleinen Flotte ist auch das zuerst erbaute und wird für die Jagd nach den Helden schließlich wieder aktiviert. Das schwere Konstrukt reagiert träger als seine Nachfolger, alle Proben auf *Fluggeräte Steuern* sind um +3 erschwert. Zudem hat es im Verhältnis weniger Auftrieb als die anderen beiden Schiffe und kann nur langsam steigen. Schaden an der Takelage zeigt schneller Folgen als es bei einem ähnlich großen Schiff mit der Bauweise der Himmelslicht der Fall wäre. Dafür jedoch kann das Schiff acht Chrysobelas ins Feld führen.

Rumpfpunkte: 120

Takelagepunkte: 250

Werte der Chrysobelas s.o.

Die Schützen haben eine AT mit Belagerungswaffen von 14.

Insektopter

In Anlehnung an die anderen Werte können Sie die Rumpfpunkte der Insektopter direkt auch als Takelagepunkte nehmen in dem Sinne, als dass sie durch Beschädigung an Auftrieb und Manövrierbarkeit verlieren. Ansonsten gilt zu beachten, dass die kleineren, arcanomechanischen und arcanobionischen Fluggeräte wendiger sind als die schwebenden Luftschiffe und daher einen Bonus von +4 auf *Fluggeräte Steuern*-Proben erhalten, wenn sie gegen eines der Luftschiffe in Manövern antreten.

Rumpfpunkte: 45

Werte der zwei schweren Belas an Bord:

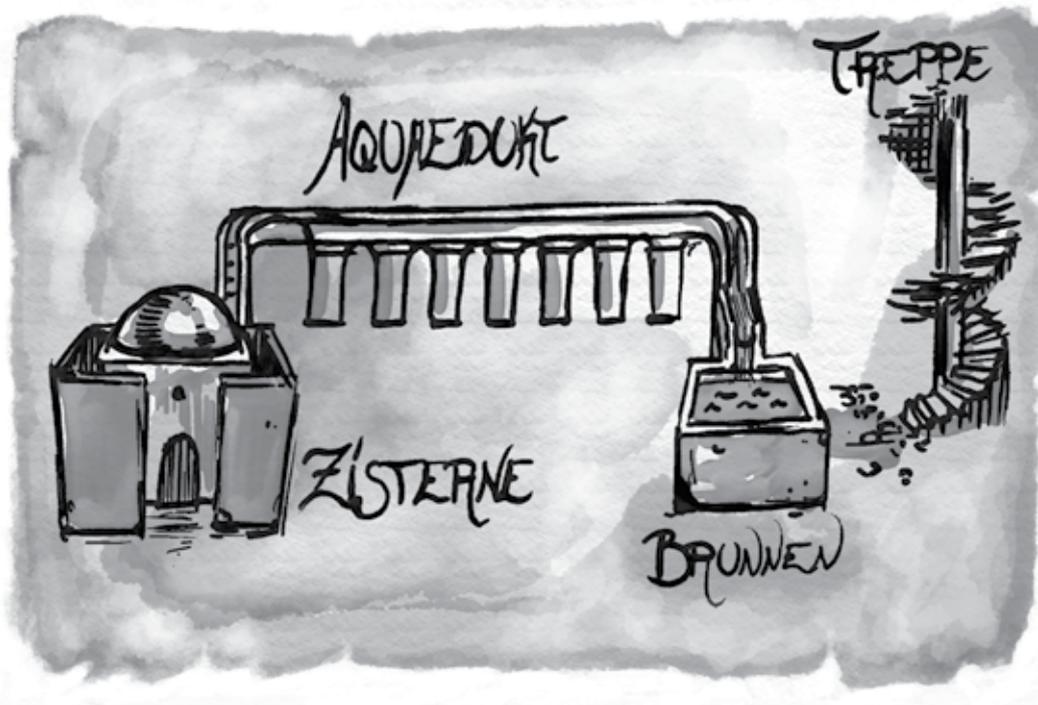
TP 2W6+6

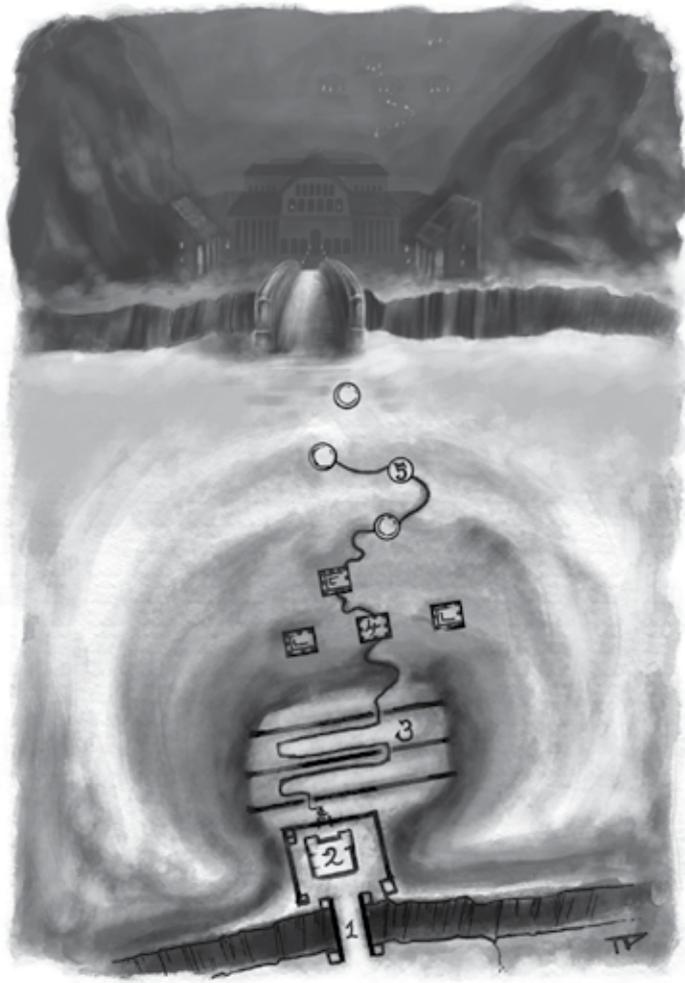
Reichweiten: 5/15/40/60/100

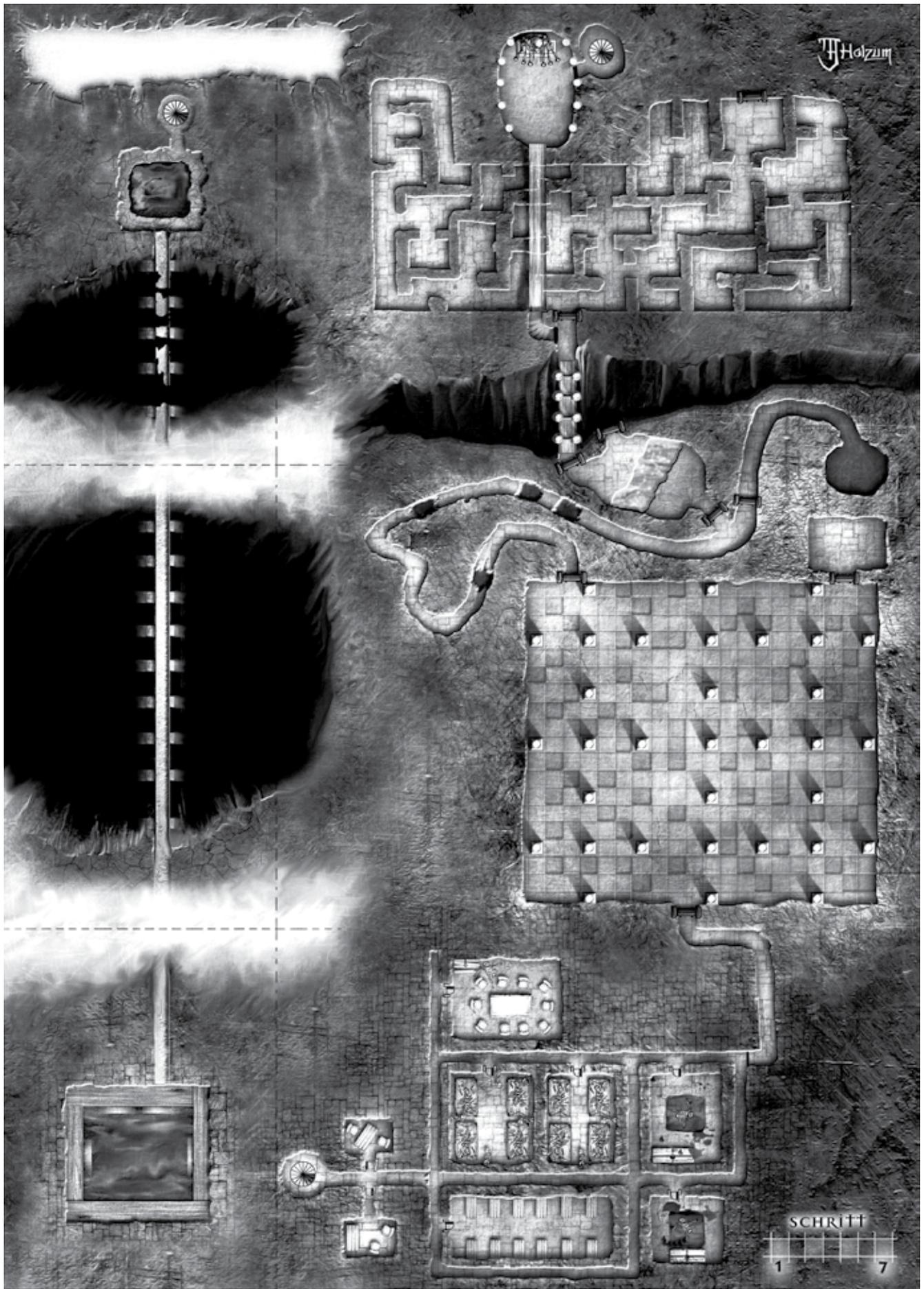
Ladezeiten: 26 KR

Die Schützen haben generell eine AT mit den schweren Belas von 13, der Steuermann einen TaW in *Fluggeräte Steuern* von 12.

Anhang 3: Kopiervorlagen









Ehrwürdiger Xanaxes!

Ihr stehlt meine Zeit. Jeder Tag ist kostbar, die Vorbereitungen können nicht mehr lange hinausgezögert werden. Dennoch habt ihr keinen Hinweis zu Tage fördern können. Habt Ihr die Wochen mit Euren privaten Vergnügungen verbracht, anstatt unser Werk zu fördern? Das Auge muss gefunden werden, IHM zu Ehren und für seine Herrlichkeit. Ich habe übrigens nicht vergessen, wie Eure Agenten bei der Suche nach dem Auge der Schwester versagt haben. Das Erbe der verlorenen Chrysotheos ist kein Spiel, bei dem Ihr euch nach Belieben zurückziehen könnt, sobald es nicht günstig für euch läuft.

Könnt Ihr innerhalb der nächsten zwei Nonnen keine Ergebnisse liefern, denkt darüber nach, welches Opfer dafür angemessen wäre. Ich erwarte Eure Antwort.

Parthras Turam

MYRADOR

DAS GÜLDENLAND

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis, die die Ruinen von Jahrtausenden bedeckt, erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Echsenrassen, Geflügelten und Geschuppten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen, derweil die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss fröhnen. Eine Zeit des Chaos – aber auch eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor. 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!

Die Ewige Mada

Autor: Mháire Stritter

Abgeschnitten vom Imperium und dennoch sein stärkstes Bollwerk gegen die Feinde im Westen ist die Magokratie von Xarxaron ein widersprüchliches Land aus beeindruckenden Metropolen und unzugänglicher Bergwildnis, beherrscht von der magisch begabten Optimatenkaste.

Als Agenten versuchen, eine Statue der Mada aus einem Heiligtum zu stehlen, werden die Helden in Pläne verwickelt, deren Ursprünge Jahrtausende zurückreichen und nicht nur Xarxaron, sondern das ganze Imperium erschüttern könnten. In einem Rennen gegen die Zeit müssen sie unwillige Verbündete von einer Bedrohung überzeugen, die niemand wahrhaben will. Schließlich beginnt an Bord eines kleinen Luftschiffes und mit einer zusammengewürfelten Besatzung eine Reise, die zugleich eine Flucht vor gnadenlosen Verfolgern und mächtigen Armeen ist und die Helden durch ganz Xarxaron und darüber hinaus führen wird.

Die ewige Mada ist der erste Band einer Kurzkampagne für *Myranor – Das Güldenland*, in dem die Helden den Auftakt zu einer epischen Schlacht um das Schicksal Xarxarons und des gesamten Imperiums erleben.

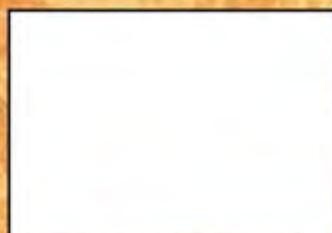
ABENTEUER M14

ERFAHRUNGSTUFEN: Für mittlere bis fortgeschrittene Erfahrungsstufen, bedingt aber auch für Anfänger geeignet.

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): hoch/mittel

ORT: Xarxaron (und ein winziges bisschen in Anthalia).

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie Kenntnis der Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken. Darüber hinaus enthält dieses Buch alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der zugehörigen Regionalspielhilfen ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



Art.-Nr.: 14507

Das Schwarze Auge

