

AVENTURIEN

EINE ABENTEUERANTHOLOGIE IN DEN DUNKLEN ZEITEN FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

HELDEN DER GESCHICHTE

Das Schwarze Auge

Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!

AVENTURIEN

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

BOXREDAKTION

ULI LINDNER

GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

GERO EBLING, CHRIS GOSSE, ULI LINDNER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

PRODUKTION

MARJO TRYANT

COVERBILD

FLORIAN STITZ

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, TRISTAN DENECKE,
EVA DÜNZINGER, TIMO GRÜBING, HORUS, MICHAEL JAECKS,
MARTIN KLEINGRÄBER, MIA STEINGRÄBER,
FLORIAN STITZ

KARTEN & PLÄNE

GERO EBLING, MAGNUS EPPING

Inhalt der Box:

Buch 1: Schatten über Bosparan
Buch 2: Im Bann des Diamanten
Buch 3: Ordnung ins Chaos
Buch 4: Helden der Geschichte
Buch 5: Ein Hauch von Untergang
Karte 1: Zwei große antike Weltkarten
Karte 2: Bosparan / Khunchom, Elem
Karte 3: Bey-el-Unukh, Yol-Fassar / Havena, Gareth

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-940424-69-3

Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!





HELDEN DER GESCHICHTE

EINE ABENTEUERANTHOLOGIE IN DEN DUNKLEN ZEITEN
FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

REDAKTION: ELIAS MOUSSA
SOWIE CHRIS GOSSE UND ULI LINDNER

AUTOREN:
GERO EBLING, MAGNUS ERPING, DANIEL HEßLER, MARC JEPPESEN,
MICHAEL MASBERG, STEFAN REICHARDT, LARS REIßIG,
DANIEL SIMON RICHTER, TORBEN STRETZ



Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!

INHALT

ZUM GELEIT	5
Die Abenteuer in Kürze	5
AUFSTIEG UND FALL –	
eine Kampagne in den Dunklen Zeiten	6
Im Schatten der Aeterni	8
Dem Meister zum Geleit	8
Der Troadinar ist tot, hoch lebe ...?	10
Aufstieg: Licht ins Dunkel	16
Auf dem Höhepunkt der Macht	21
Fall	23
Anhang	26
Diamanten und Despoten	30
Dem Meister zum Geleit	30
Kapitel I – Wege in die Fremde	31
Kapitel II – Ein neues Leben	33
Kapitel III – In der Gunst der Mächtigen	39
Kapitel IV – Heimkehr und Rache	44
Dramatis Personae	46
Die Geburt der Mitternacht	48
Dem Meister zum Geleit	48
Personen und Mächte der Mitternacht	49
Rauhes Land im Norden	53
Der Zorn des Alten Volkes	56
Fatas' weiße Steine	59
Dein Leben für den Schwarm	61
Dem Meister zum Geleit	61
Dramatis Personae	62
Spuren des Schreckens	66
Kampf dem Schrecken	68
Hornbrüder	69
Dem Meister zum Geleit	69
Vorspiel	70
Ras' Ragh	74
Baalat Khelevatan	77
Umdoreel	80
Dramatis Personae	82
Unter Wudu	84
Dem Meister zum Geleit	84
"Sie wandeln bei Tage!"	84
Auf Dschungelpfaden	86
Unter Wudu	88
Anhang	94
Kopiervorlagen	96





ZUM GELEIT

Wer sich nach der Lektüre der Hintergrundbücher **Schatten über Bosparan** und **Im Bann des Diamanten** sogleich in ein Dunkle-Zeiten-Abenteuer stürzen will, der findet in dieser Anthologie Szenarien zum direkt Losspielen und Spielmaterial für längere Kampagnen in dieser spannenden Epoche. Den Autoren ist es dabei gelungen, das besondere Flair der Dunklen Zeiten in ihren Beiträgen beispielbar aufzubereiten und hier und da Verknüpfungen mit dem heutigen Aventurien einzuflechten. Bleibt nur noch die Frage, ob Sie sich trauen, Isegrein auf seiner Queste zu begleiten, dem dekadenten Bosparan einen Besuch abzustatten, auf Bel-Akharaz' Pfad der Rache zu wandeln, den düsteren Wudu Paroli zu bieten, eine mysteriöse

Mordserie aufzuklären oder gar die Riesin Männertod zu Fall zu bringen? Wir wollen es doch hoffen.

Elias Moussa, Fribourg im Februar 2010

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

WdH – Wege der Helden

WdS – Wege des Schwerts

WdZ – Wege der Zauberei

WdG – Wege der Götter

ZBA – Zoo-Botanica Aventurica

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Das Abenteuer **Im Schatten der Aeterni** von Gero Ebling, Stefan Reichardt und Torben Stretz bildet den Auftakt zu einer kleinen Kampagne, die ihren Abschluss in dem Abenteuer **Diamanten und Despoten** von Marc Jenneßen findet. Die Helden steigen zu einflussreichen Machthabern der Provinz Kababia auf und erhalten gar eine Audienz beim Horas. Doch auf dem Höhepunkt ihrer Macht werden sie Opfer einer Intrige und müssen ins Diamantene Sultanat fliehen. Im fremden Khunchom gilt es sich erst zurecht zu finden, ehe die Helden den Drahtzieher entlarven, in die Heimat zurückkehren und Rache nehmen können.

Dein Leben für den Schwarm fordert Lars Reißig in seinem Szenario: Eine abtrünnige Mocoscha-Priesterin unter dem Einfluss eines zaubermächtigen Spiegels zeichnet sich für eine blutige Mordserie unter den Alhaniern aus. Gelingt es den Helden, das Morden zu beenden, aber vor allem, die Seelen der Verstorbenen vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren?

Michael Masberg und Daniel Simon Richter lassen die Helden Zeugen der **Geburt der Mittnacht** werden. Zusammen mit Isegrein von Bosparan erleben die Helden das sprichwörtlich erste Abenteuer in Weiden.

Hornbrüder messen sich in dem Abenteuer von Daniel Heßler mit der Riesin Männertod, und auch die Helden werden sich nicht vor der Aufgabe drücken können, sich der männerhassenden Naturgewalt zu stellen.

Magnus Epping schickt die Helden mitten **Unter Wudu**. Als erwählte Blutopfer müssen die Helden stets befürchten, vor Visar zu treten – und gleichzeitig versuchen, ein gestohlenen Artefakt wieder zu erlangen.

Fremde und bekannte Orte

In diesem Band werden durchgängig die in den Dunklen Zeiten geläufigen Namen für Siedlungen und andere geographische Örtlichkeiten genutzt. Um eine einfache Orientierung für den Spielleiter zu gewährleisten, wird jedoch am Anfang eines jeden Szenarios in einem kleinen Kasten ein Glossar der wichtigsten Begriffe angegeben. Hier finden Sie die heute geläufigen Namen der Örtlichkeiten.

AUFSTIEG UND FALL – EINE KAMPAGNE IN DEN DUNKLEN ZEITEN

Die Abenteuer **Im Schatten der Aeterni** und **Diamanten und Despoten** bilden zusammen eine kleine Kampagne, in der die Helden *Aufstieg und Fall*, sowie *Exil und Rache* in den Dunklen Zeiten erleben können. Sowohl die zeitliche Verortung, als auch die Dauer der Ereignisse sind sehr flexibel gehalten, entsprechende Hinweise finden Sie jeweils zu Beginn der Abenteuer.

Hauptgegenspieler der Helden ist *Casilius Manecus*, einer der zwölf Anführer der *Reformisten*-Bewegung in Neetha. Jene übernimmt nach dem Tod des Trodinars die Macht ihr schließen sich die Helden im Rahmen des ersten Abenteuers an. Der vermeintliche Verbündete Casilius plant, die Reformisten als Werkzeug zu benutzen, um die Provinz Kababia vom bosparanischen Reich zu lösen und selbst über das entstehende *Despotat von Despiona* zu herrschen.

Als die Helden zu einer Audienz beim Horas in Bosparan geladen werden, eröffnet sich für Casilius unverhofft die Chance, sein ehrgeiziges Vorhaben entscheidend voran zu treiben und die Helden, als seine potenziell ärgsten Widersacher, als Bauernopfer aus dem Spiel zu nehmen. Er entsendet im Gefolge der Helden einen Attentäter, welcher den Horas ermorden soll. Casilius ist dabei einerlei, ob der Anschlag gelingt oder nicht: Stirbt der Horas, kann Casilius aufgrund der ausbrechenden Nachfolgerkrise im Süden des Imperiums ungehindert seine Herrschaft etablieren. Scheitert sein Attentäter, so werden die Helden als angebliche Drahtzieher einen

Märtyrertod sterben, der Casilius den nötigen Rückhalt in Kababia verleiht, um zum unangefochtenen Herrscher der Provinz aufzusteigen.

Doch das Attentat misslingt und die Helden werden nach Khunchom ins Exil getrieben. Die Geschehnisse im Diamantenen Sultanat werden im zweiten Abenteuer abgehandelt. Von Khunchom aus müssen die Helden die Spur des Meuchlers verfolgen, sich eine Basis für die Rückkehr in die Heimat schaffen und herausfinden, wer hinter ihrem Fall steckt. Während Casilius zwischenzeitlich die restlichen gemäßigten Reformisten beseitigt, können die Helden ihre Rache planen und diese bei ihrer Rückkehr ins bosparanische Reich endlich auch vollführen.



Sakis / Casilius

DER ANTAGONIST – CASILIUS MANECUS

Erscheinung: Ein schlanker, hochgeschos-sener Mann (Anfang 30), mit braunem Haar und eisblauen Augen. Er kleidet sich in teure weiße, schwarze oder graue Stoffe.

Auf dem Höhepunkt seiner Macht kleidet er sich viel opulenter, es überwiegt aber stets die Farbe der Dämmerung. Alterslose Augen dominieren ein Gesicht, das zunehmend kühle und sorgenvolle Züge trägt.

Hintergrund: Casilius ist Mitglied der *Societas Diluculi* (siehe Seite 19). Er gehört einer ursprünglich tulamidischen, aber inzwischen längst bosparaniserten Familie an, die aus dem Ort Manek beim Cichanebi-See

stammt. Ihr Wissen um die Salzgewinnung brachte ihnen mit der Zeit ein Salzhandelsprivileg und Ländereien um die Salinen Eldorets ein. Casilius selbst beklagt die Verrohung der Sitten und ist bereit, sich nicht mehr auf intellektuellen Austausch oder Kulturförderung zu beschränken, sondern aktiv zu werden, weshalb er den Tod des Trodinars nur als Anfang seiner Bemühungen sieht, selbst die Macht in Kababia an sich zu reißen.

In den Jahren des Exils der Helden werden Casilius Kinder geboren, die dereinst womöglich die Dynastie der *Despoten von Despiona* fortsetzen. Mit der Zeit wird er zwar im Umgang mit politischen Gegnern erfahrener, hat aber so viele Leichen im Keller, sich so viele Feinde gemacht, dass er sie kaum noch überblickt. Da er mehrere Anschläge überlebt hat, glaubt er, von den Göttern ausgewählt zu sein. Er weiß genau, welches Mitglied seines Vertrautenkreises zu ihm steht und welches nicht.

Siegerhistorie

In der vorliegenden Kampagne erlauben wir Ihren Helden die Geschichte, wie sie später bekannt sein wird in anderer Weise zu erleben und zu gestalten. Die Chronisten der Kusliker Kaiser haben nach der endgültigen Niederlage der Despoten viele Wahrheiten zur Lüge und viele Lügen zur Wahrheit erklärt, um den Krieg gegen das erste Reich, das zwölf Götter anbetete, zu legitimieren. Trauen Sie sich deshalb, vom scheinbar Bekannten abzuweichen. Bis dereinst in Methumis ein Gelehrter die 'historia de despotate despionae' niederschreibt, ist viel Wasser den Yaquiro hinuntergeflossen.



Casilius Manecus

Breitschwert:

INI 11+IW6 AT 16 PA 16 TP 1W6+4 DK N
LeP 35 AuP 40 KaP 40* WS 7 RS 2 MR 5/12 GS 8

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 15, KL 17, CH 15

Sonderfertigkeiten: Kampfsonderfertigkeiten nach Meistermaßgabe, Eiserner Wille II, mindestens zwei Göttliche Anrufungen

Gewählte göttliche Aspekte: u.a. Heimlichkeit, Intrigen und Herrschaft

Talente: Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen je 10+

*Casilius ist dem Bicephalos geweiht (siehe Kasten)

Funktion: Als idealer Kontakt zur Oberschicht Neethas, die teilweise Mitglieder der Societas sind, schließt sich Casilius als einer der ersten den Reformisten an. Vom Wunsch nach Veränderung beseelt, drängt er eher auf einen Neuanfang als auf

die schlichte Verbesserung der Verhältnisse. Als Patriziersohn hat Casilius gelernt: ein hehres Ziel rechtfertigt alle Mittel. Die Helden als seine ärgsten Widersacher zu Fall zu bringen, ist für ihn Mittel zum Zweck, glaubt er doch, mit ihrem Opfer die dauerhafte Grundlage eines unabhängigen Kababias unter seiner Herrschaft zu legen.

Bicephalos' Antlitz

Wir überlassen es Ihnen, die Natur des zweigesichtigen Gottes festzulegen. Beide Gesichter können eine Maske des Namenlosen sein, der als *Naagoth-Shaar*, 'der mit den Zwei Gesichtern', in Myranor verehrt wird. Es kann auch der listenreiche Feqz sein, womit es eher Casilius' Hang zur Heimtücke wäre, der die Helden stürzen ließe. Daher geben wir seine gewählten Aspekte nicht vollständig an, die weiteren können Sie nach eigenem Gutdünken festlegen. Auch seine Göttlichen Anrufungen können Sie selbst festlegen.





IM SCHATTEN DER AETERNI

VON GERO EBLING, STEFAN REICHARDT UND TORBEN STRETZ

MIT DANK AN DIE DESPOTEN ANDREE,
MICHAEL, FRANZ UND CHRISTOPH UND
DIE PRIESTERFÜRSTINNEN JULIA UND PETRA

»Eine bittere Gurke? Wirf sie weg! Dornensträucher im Weg?
Weiche ihnen aus! Das ist alles. Frage nicht noch: Wozu gibt es
solche Dinge in der Welt?«

—Jel-Horas, 320 v.BF

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Provinz Kababia, Bosparan

Zeit: flexibel verschiebbar in den Jahren 564 bis 190 v.BF

Stichworte zum Abenteuer: Widerstandsbewegung, Diplomatie, Intrigen, Schlachten, Aufstieg zu Machthabern Kababias, Fall als vermeintliche Attentäter auf den Horas und Opfer einer Intrige, Flucht aus Bosparan

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

DEM MEISTER ZUM GELEIT

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

In Neetha und Umgebung herrschen Hungersnot und ein unfähiger Trodinar. Die Unzufriedenheit lässt in der Provinz Kababia die *Reformisten*-Bewegung entstehen, die nach scheinbar göttlicher Fügung den verstorbenen Trodinar beerbt. Dabei geraten die Helden zufällig an die Spitze dieser Bewegung, die die finsternen Zustände im bosparanischen Imperium zum Guten wenden will. Das gelingt sogar regional, die Bewegung erzielt Erfolge, stürzt Verwalter, entlarvt Verräter, gewinnt Verbündete und überwindet Gefahren.

Auf die Erfolge der Bewegung aufmerksam geworden, erhalten die Helden eine Einladung nach Bosparan, um dem Horas höchstpersönlich die erzielten Erfolge zu präsentieren und ihm zeitweilig als Berater zu dienen. Während die Helden sich in der Capitale unerwartet in den Mühlen der Bürokratie bewähren und gesellschaftliche Hindernisse beseitigen müssen, ehe ihnen die Audienz beim Horas gewährt wird, treibt ihr heimlicher Gegenspieler, *Casilius Manecus*, seinen heimtückischen

Plan voran. Die Reise der Helden gen Bosparan ist bereits Teil seiner Intrige, mit welcher er sie, seine potenziell ärgsten Widersacher, als Bauernopfer aus dem Spiel nehmen will (siehe Seite 21). Als Begleiter der Helden schleust er einen Meuchler ein, der ein Attentat auf den Horas verüben soll!

Doch der Anschlag misslingt, die Helden werden als vermeintliche Helfer verfolgt und ihnen bleibt nur die Flucht ins Diamantene Sultanat. Das Abenteuer **Diamanten und Despoten** (Seite 30) schließt an die Ereignisse an und ermöglicht es den Helden, Casilius als Drahtzieher hinter Anschlag und Intrige zu erkennen und sich an ihm zu rächen.

Nomen est omen

Die Helden können und sollen der entstehenden Reformbewegung selbst einen Namen geben. Die Bezeichnung sollte dabei ein zentrales inhaltliches Element widerspiegeln und Symbolcharakter haben. Umso dramatischer wird es, wenn die Gruppe später als 'Despoten von Despiona' bekannt wird. Der Einfachheit halber ist im Text aber von den *Reformisten* die Rede.

Fremde und bekannte Orte

Aeterni – Eternen

Kababia – Chababien

Kabab – Chabab

Cyclopininseln/Cyclopea – Zyklopininseln

Elem – Selem

Castell Scendrum – Eskenderun

Catobia – Chetoba

Corapia – Chorhop

Belenas – Mengbilla

Bosparan – Vinsalt

HELDEN

Die Helden sollten sich bereits kennen, keine Anfänger (mindestens 1.000 AP) und nicht von generell dunkler Gesinnung sein. Göttergefällige Helden (von nicht zu finsternen Entitäten) sind angebracht, um die Bewegung legitim erscheinen zu lassen, aber nicht zwingend notwendig. Das Abenteuer ist mit vielen Heldentypen spielbar, wenn sie in Kababia keine Fremdkörper sind wie Achaz, Hjaldinger oder Elemiten. Helden, die sehr loyal zu Bosparan und dem Horas stehen, sind eher ungeeignet.

Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



Zu empfehlen sind Kämpfer wie Krieger oder Gladiatoren, Gelehrte, Streuner (Variante *Hochstapler*), alle Händler-Arten und Zauberkundige (bis auf Druiden und Schelme). Priesterprofessionen werden generell empfohlen, besonders Vertreter der Kriegs- und Totengötter, aber auch von eher heimlichen Göttern. Weniger geeignet sind Wildnischaraktere.

AUFBAU UND STRUKTUR

Im Schatten der Aeterni ist ein recht offenes Abenteuer, das den Spielern große Freiheiten lässt. Deshalb ist der Großteil als Baukastensystem konzipiert und mit alternativen Lösungsansätzen versehen. Nach einem klassischen Einstieg folgt die Beschreibung Neethas, die Stadt, in der die Helden die nächste Zeit verweilen werden. Das entscheidende Treffen mit dem Trodinar und sein Tod bilden das Ende des ersten Kapitels **Der Trodinar ist tot, hoch lebe?**

Mit einigen Anregungen zur Lage nach dem Trodinarstod mündet der nächste Abschnitt ins Kapitel **Aufstieg: Licht ins Dunkel**. Dieses Kapitel setzt sich aus mehreren Szenarien zusammen, deren Reihenfolge sich oft aus den Heldenaktionen

ergibt. Es behandelt in erster Linie die Gründung der *Reformisten* in Neetha und den Aufstieg zu neuer Macht. Es müssen weder alle Szenarien durchgespielt werden noch die Helden immer erfolgreich sein. Und selbstverständlich können Sie weitere Szenarien und Abenteuer ersinnen, welche die Helden in dieser Phase der Herrschaft zu bestehen haben.

Auf dem Höhepunkt der Macht reisen die Helden nach Bosparan, weshalb auf die dortige Stimmung und die unterschiedlichen Epochen eingegangen wird. Das Kapitel ist in mehrere Szenarien in fester Reihenfolge aufgeteilt. Nach deren Absolvierung kommt es zu einem Treffen der besonderen Art mit dem Horas. Wenn die Szenarien den Helden nicht liegen sollten, bieten wir eine Alternative an (siehe Seite 23).

Das letzte Kapitel **Auf der Flucht** behandelt eben jene nach dem missglückten Anschlag. Es zeigt Wege auf, wie die Helden aus Bosparan und dem Horasiat entkommen können. Das Folgeabenteuer der Kampagne greift diese auf und bietet an, wie die Helden an den Handlungsort von **Diamanten und Despoten** gelangen können: das Diamantene Sultanat. Ein umfassender **Anhang** informiert über wichtige Personen und Werte.

EPOCHENWAHL

Es folgt eine Vorstellung sich anbietender Epochen mit ihren jeweiligen Auswirkungen. Durch ihre Auswahl kann die Schwierigkeit und ein prägendes Grundflair des Aben-

teuers reguliert werden. Beachten Sie bitte auch die Epochen-einteilung in **Diamanten und Despoten** (Seite 30), wenn Sie die Kampagne zu spielen gedenken.

Epoche

Olruk bis Niothia, 564–415 v.BF

Jel, 329–300 v.BF

Usim bis Dalek III., 300–190 v.BF

Aspekte

Nemekath, Insektengötter

Thorwaler, Kriegsgötterzwist

Thorwaler, Elemiten

Nemekath

Der Prophet zieht 506–495 v.BF durch die Lande und scharft im Namen des 'Götterkönigs' Boron Anhänger um sich! Auch im Einflussbereich der Reformisten findet er immer mehr Zulauf. Verbieten die Helden den gesamten Boron-Kult oder nur Nemekaths Ritus und Auslegung? Wie reagiert er? Zieht Nemekath mit seinen Anhängern nach Neetha, um vor dem Palast eine Rede zu halten und die Autorität der Helden herauszufordern? Können die Helden das (unblutig) verhindern? Oder erheben sie gar die Strömung zum Totenkult in ihrem Gebiet? Weitere Informationen zu Nemekath finden Sie in **Schatten über Bosparan**.



Insektengötter

Unter den Olrukiden werden Insekten angebetet. Neben dem Hornissenkult des *Shinkssir* errichtet man Tempel und Schreine für Asseln, Bienen, Heuschrecken und Fliegen, kleidet sich in Gewänder, die wie Insektenpanzer aussehen und schminkt sich mit Chitinpulver. Mitglieder unterwerfen sich absolut einer *Matronin*.

Manche Riten erzwingen dies mit einem Gift, dem *Sklavenmacher*, manche wandeln sich zu blutigen Kulte, wenn Menschen an bestimmte Insekten verfüttert werden, andere beten dämonische Wesenheiten wie *Mishkara* an und infiltrieren und benutzen harmlosere Insektenkulte.



Kriegsgötterzwist

Es kommt zu offenen Kämpfen zwischen Anhängern der Kriegsgötter. Die Rondrianer setzen sich letztlich gegen die Kulte von Kor und Braziraku durch und löschen den Shinkssir-Kult aus. Wie reagiert das entstehende Pantheon Kababias darauf? Nimmt es Shinkssir-Gläubige auf, eventuell auf Anraten der Legion Kababias, oder beteiligt es sich an der Verfolgung? Sind womöglich Helden Anhänger der

rivalisierenden Kulte? Mehr Informationen zu diesem Götterzwist finden Sie in **Schatten über Bosparan**.

Hjaldinger und Elemiten

Die Nordleute stürmen überraschend Küstenorte und fahren die Flüsse hinauf! Den Süden des Horasiats machen die Schergen des Großsultanats Elem unsicher (siehe Seite 18)!

DER TRODINAR IST TOT, HOCH LEBE ...?

Während man in Bosparan in Saus und Braus lebt, ist die Provinz Kababia zwischen Küste und Aeterni relativ stark gebeutelt: Goblins und Wölfe steigen aus den Gebirgen hinab, Piraten landen an und fahren die Flüsse hinauf, marodierende Tulamiden fallen aus der Wüste ein, im Süden drohen unheimliche Elemiten, ausbleibender Regen gefährdet die Ernte und Schlangen- und Drachenanbeter verehren im Hinterland geschuppte Wesen. Doch all dies kümmert das ferne Bosparan nicht.

Die Helden bereisen Kababia: als Glücksritter, um die genannten Probleme anzugehen, als Pilger zur *Höhle der Trika* (siehe Seite 13) oder als Boten, eventuell liefern sie einem Alchimisten oder Magier in Neetha Zutaten oder haben gehört, dort könne man Cyclopenwaffen bester Machart kaufen, ohne die Inseln zu bereisen.

Ein Prinz in Pöten

Einen halben Tag vor Neetha werden die Helden Zeuge, wie sieben desertierte Horaslegionäre (Werte siehe **Anhang**) die Leichen eines kürzlich geschehenen Überfalls plündern. Die Helden können eingreifen oder sich im Wald verstecken, bis die Legionäre weg sind. Ist die Gefahr vorüber, läuft plötzlich eine arg in Mitleidenschaft gezogene Gestalt aus einem hohlen Baumstamm auf die Helden zu und fällt ihnen um den Hals. Sie stellt sich als *Sakis* (siehe Seite 26), Prinz der Feen von Pailos, vor. Er berichtet, dass er und seine toten Gefährten Opfer eines Übergriffs wurden, den er nur dank seines Verstecks überlebt hat. Ziel seiner Reise ist Neetha, wo er bei Trodinar *Acil* vorsprechen soll. Da er als Prinz bei der Audienz über eine angemessene Leibwache verfügen sollte und er weitere Überfälle fürchtet, bittet Sakis die Helden, ihn zu begleiten. Er verspricht ihnen angemessenen Lohn und, wenn sie für die Audienz beim Trodinar unpassend gekleidet sind, edle Gewänder.

Sollten die Helden das Angebot ablehnen, müssen Sie kleinere Änderungen vornehmen. Die Helden reisen dann gemäß der anfänglichen Motivation weiter nach Neetha, wo es Möglichkeiten gibt, ohne Sakis zum Trodinar zu gelangen. Wenn die Helden Neetha gar umgehen wollen, bietet sich eine überlegene Gruppe Deserteure an, die Jagd auf sie macht, einzig die nahe Stadt bietet den Helden Schutz vor den Verfolgern. Im Abenteuerverlauf treffen die Helden spätestens bei der Gründung der *Reformisten* erneut auf Sakis.

DIE BRAVT – PEETHA

Die Helden gelangen – mit oder ohne Sakis – nach Neetha, wo sie unvermittelt in das Geschehen hineingezogen werden. Die Stadt, zentraler Handlungsort des Abenteuers, wird für die nächste Zeit zur Heimat der Gruppe. Daher folgt eine ausführliche Beschreibung der Stadt und ihrer Einwohner, woran sich ein Abschnitt über den Machtwechsel anschließt, ehe das Abenteuer in **Aufstieg: Licht ins Dunkel** übergeht.

Sie können den Aufenthalt in Neetha mit eigenen Ideen erweitern. Ereignisse abseits des roten Fadens unterstreichen das bunte Stadtleben. Der Ausbau des versandenden Hafens kann ebenso Heldenaufgabe sein, wie zwei unglücklich verliebte Patrizier zusammenzubringen oder dem ursprünglichen Auftrag nachzugehen, wenn er sie in die Stadt führte.

Einwohner: 5.000 (+Flüchtlinge)

Herrschaft/Politik: Trodinar, später Reformistenrat und Despoten

Garnison: Erstes Manipel *Lupi Kababiae* der ehemaligen *Legio IX Aeternia*, zu Beginn 300 Mann

Tempel: Afard, Belen (geheim), Nereton (profanisiert: Siechenhaus), Praian, Trika, durch Nemekathäer-Einfluss eventuell Boron

Besonderheiten: Werft, Handelshafen, Cyclopenwaren

Stimmung: zu Beginn: kurz vor dem Aufstand, anarchisch; danach: zuversichtlich, aber stark vom Erfolg der Reformisten abhängig

Legende

1 – Afard-Tempel

2 – Werft

3 – Zitadelle

4 – Belen-Tempel

5 – Praian-Tempel

6 – Garnison

7 – Forum

8 – Trika-Tempel

9 – Siechenhaus

10 – Seneb-Horas-Brücke





STADTBILD

Neetha liegt nördlich der Kababmündung. An klaren Tagen kann man die Cyclopininseln *Ronda* und *Arkis* bloßen Auges sehen. Im Umland stehen noch vereinzelt Obst- und Ölbäume sowie Weinstöcke, größtenteils wurden sie aber für den Getreideanbau beseitigt, um die Stadt zu versorgen.

Zwei Straßen treffen bei Neetha aufeinander: die *Via Kababia*, die zu den Latifundien im Hinterland und den *Aeterni* führt, und die *Via Senebia*, die wichtigste Nord-Süd-Verbindung des Reichs, die Dröl mit Bethana verbindet.

Während Zitadelle und Stadt selbst ummauert sind, umgibt Port Belen-Horas eine Palisade. Am Hafen gibt es eine Werft (2). Die kostbaren Hölzer aus den *Aeterni* machten die Schiffbauer von Lieferungen aus dem Norden unabhängig, derzeit fehlen aber Aufträge. Ob der unsicheren Lage ruht der Handel mit den Cyclopininseln, niemand entfernt den angeschwemmten Sand, der Hafen ist so zunehmend unbrauchbar. Die drei Kriegsbiremen stachen wohl seit Frans Tod nicht mehr in See. Noch regelmäßig fahren die Fischer aus, deren Glaubenszentrum der *Afard-Tempel* (1) bildet, ein heller kreisrunder Säulenbau.

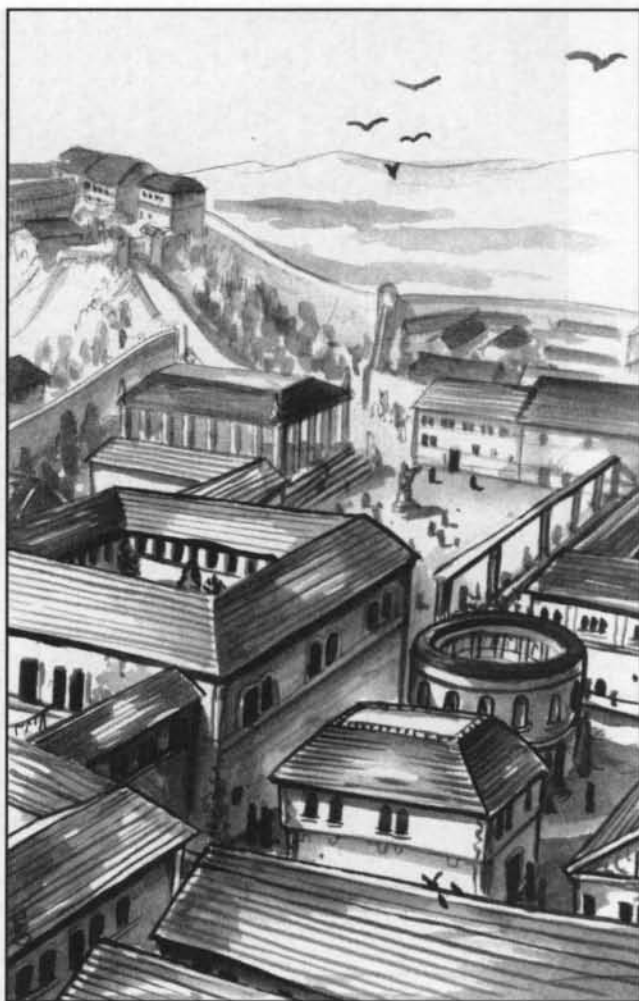
Die erhabene **Zitadelle** (3), angeblich auf cyclopischen Grundmauern errichtet, beherbergt den von prächtigen Gärten und reichen Säulenhallen umgebenen Palastbau des Trodinars. Hierin befindet sich auch ein dem Horas geweihter Schrein. Eine unscheinbare Villa am Fuß der Zitadelle birgt den geheimen **Belen-Tempel** (4).

Südlich der Zitadelle liegt die **Garnison** (6). Für 1.000 Mann ausgelegt, wird sie nur mit reduzierter Besatzung unterhalten, viele Baracken stehen leer.

An der lichten **Tempelhalle des Praian** (5) vorbei, wo Statuen Kaiser Belens und seiner Gemahlin stehen, senkt sich von der Zitadelle kommend die Hochstraße hinab zum zentralen **Forum** (7), wo Nachrichten bekannt gegeben werden und Redner um die Hörergunst ringen. Dort steht der **Trika-Tempel** (8), dessen ungewohnte Ouroboros-Form aus grünem Marmor aus den anderen Bauten hervorsticht. Vom Forum aus durchzieht ein unübersichtliches Gassenmuster die Viertel, in denen die Handwerker in Straßenmärkten ihr Können anbieten. Die Gebäude aus rosa oder weißem Aeternimarmor zeigen meist Spuren der Verwahrlosung. Unter dem ersten Bogen der **Seneb-Horas-Brücke** (10) wohnen Flüchtlinge in schäbigen Hütten und Zelten. Der Kabab trat jüngst selten so weit über die Ufer, dass er ihnen gefährlich werden konnte. Östlich der Mauer stehen die Katen einiger Bauern und Ziegenhirten.

DIE PEETHAPER

Ein Großteil der Einwohner sind Sklaven: verurteilte Straftäter, Schuldner und Kriegsgefangene. Ihr Aufstand droht Neetha zu verheeren. Unter ihrem Wortführer *Lugal Gadangus* (siehe **Anhang**), dem sie bedingungslos folgen, verbessert sich nach der Machtübernahme durch die Helden ihr Los deutlich. Über den Sklaven stehen die Tagelöhner, denen es aber nur wenig besser geht. Der Aufstieg des Sklavenstands ruft



ihren Neid und Argwohn hervor, weshalb Lugal bei ihnen einen schlechten Ruf genießt. Doch noch traut man sich nicht, gegen die Sklaven vorzugehen, denn das hieße, ihre Besitzer herauszufordern. Grund- und Sklavenbesitzer bilden das Patriziat, das auch die hohen Würdenträger wie Priester stellt. Am Hofe des Trodinars arbeiten knapp hundert Bedienstete und Wachen. Mit opulenten Geschenken und Auszeichnungen des Magistrats wollen die Patrizier Einfluss am Hof erlangen, aber auch, indem sie dort loyale Anhänger unterbringen. Der jährliche Festzug zu Ehren des Herrschers geht ebenso auf ihr Betreiben zurück.

Patrizier

Mit zwei Schiffen treibt das Haus *Darandos* Waffenhandel mit Cyclopea. Die Familie leitet aus ihrer langen Geschichte einen besonderen Führungsanspruch ab. Der von wilden Gerüchten umgebene Patriarch *Albus*, ein Albino, zeigt sich fast nie öffentlich. Bei den Unruhen nach dem Trodinarstod sterben mehrere Mitglieder. Andere Waren von Cyclopea sind das Geschäft der Familie *Putras*, die einst von den Inseln zugezogen ist. Das Oberhaupt ist derzeit auf See verschollen, aber man gibt die Hoffnung auf seine Rückkehr nicht auf.



Die Familie *Cordaia*, die Echtenblut in den Adern haben soll, stellt einige prominente Mitglieder der *Societas Diluculi* (siehe Seite 19).

Die Weinamphoren und Obstkörbe der weit verzweigten Familie *Gandau* gelangen bis an den Horashof. Da sie mit Trodinar *Acil* eng befreundet ist, wird es für die Nachfolger schwer, ihr Vertrauen zu gewinnen.

Die Ziegelbrennerei ist im Besitz der Familie *Neuran*, die Drachentöter unter ihren Ahnen zählt. Daher steht sie Echten, die sie als Drachendiener betrachtet, und der am Einsamen See gelegenen Abtei *Abbadom* ablehnend bis feindselig gegenüber. Der Sohn der Matriarchin liebt eine Tochter der *Nociellas*, aber beide Familien wollen eine Heirat verhindern.

Das Haus *Nociella* stellt mit *Dido* die Trika-Priesterin (siehe *Anhang*).

Cyros, die reichste Familie der Stadt, gelangte mit zwielichtigen Münzgeschäften zu immensem Vermögen. Abgesehen von den *Nociellas* ist sie bei den anderen Familien sehr unbeliebt. Die Tagelöhner aber verehren sie wegen der großzügigen Bezahlung und vieler Spenden.

Ob eine oder mehrere der Familien zum erweiterten Kreis der *Comites* (siehe *Schatten über Bosparan*) gehören, können Sie entscheiden. Am ehesten qualifizieren sich hierfür die *Darandos* und die *Gandas*.

Flüchtlinge

Die aus dem ganzen Reich stammenden Flüchtlinge geraten in Konflikt mit den Sklaven und Tagelöhnern. Auch einige Patrizier sind schlecht auf diejenigen zu sprechen, die aus Hunger und Angst vor fremden Eindringlingen Schutz und Fürsorge hinter den Mauern suchen. Bei der Neuansiedlung nehmen die Flüchtlinge Alteingesessenen Platz und Arbeit weg, mit ihnen gelangen aber auch neue Handwerker und fremde Kulte nach *Neetha*.

GLAUBE

Die Kulte des milden *Afard* und des Herrschaftsgottes *Praian* besitzen viele Anhänger. Der *Nereton*-Kult hingegen ist zurückgegangen, der Tempel dient nunmehr als *Siechenhaus* (9). Es gibt aber Gerüchte über einen geheimen Zirkel, der einen eigenen Totenanger unterhält. Weiterhin existiert ein verborgener Tempel des vergöttlichten *Belen-Horas*, der jedoch ob hoher Opfergaben nur von Patriziern besucht wird. Daneben gedeihen verschiedenste Sekten, Kulte und Geheimreligionen: Die *Windrufer* bewohnen keine feste Häuser, sondern bunte Zelte. Ihre Gottesdienste finden am Hafen oder an der Küste statt, stets mit dem Gesicht gen Meer. Das Gildenland soll ihre verheißene Heimat sein, doch ihr Gott verbietet die Rückkehr, bis sie den Thron der Winde in *Aventurien* in Besitz gebracht haben. Sie lehnen es strikt ab, einen Fuß in ein Boot zu setzen.

Die *Wachenden*, mit den Flüchtlingen nach *Neetha* gekommen, verbringen ihr Leben in dauerndem Gebet und verzichten gar wenn immer möglich auf Schlaf, da er den kleinen Tod

bringen soll. Wenig Schlaf verlängere das Leben und verrate in Visionen große Geheimnisse.

Die Riesenschlange *Trika* findet Verehrung, denn sie soll einst in einer geheimen Höhle in der Nähe geschlüpft und göttlich berührt worden sein. Seit sie aber die Sonne verschlucken wollte, gilt *Trika* als entrückt. Viele Häuser besitzen einen Schrein für *Kaiserin Neetha*, die Gattin des *Belen-Horas* und Stadtpatronin, die oft als Cyclopin dargestellt wird, mitunter auch mit zwei oder drei Augen.

DAS MANIPEL *LUPI KABABIAE*

Die Garnison in *Neetha* beherbergt ein straff geführtes, aber nur noch 300 Köpfe zählendes Manipel unter Stratega *Racalla* (siehe 28), die direkt dem Trodinar unterstellt war, seit der Legatsposten nicht neu vergeben wurde. Ursprünglich gehörte das Manipel zur *Legio IX Aeterna*, diese ist jedoch praktisch nicht mehr existent, seit die außerhalb der Stadt befindlichen Truppen sich nach anhaltendem Ausbleiben der Soldzahlungen in alle Himmelsrichtungen verstreuten.

Die Ausstattung der Legionäre (Werte siehe *Anhang*) ist dreigeteilt: Die erste Kampfreihe besitzt Speere und Kurzscherwerer für den Nahkampf. Die zweite Reihe trägt zudem Wurfspeere für den Fernkampf. Das dritte Glied wiederum führt nur Wurfspeere und Kurzscherwerer. Gerüstet sind sie mit Kettenhemd und Helm. Zudem sind zwei Kampfmagier Teil der Truppe. Eine Kohorte (nur noch knapp 70 Legionäre) ist unter Centurio *Providus* nach *Scendrum* gezogen.

HUNGERNDES *NEETHA*

Als sich die Helden *Neetha* nähern, erkennen sie immer deutlicher, dass Stadt und Umland eine Hungersnot plagt: Niedergebrannte oder verlassene Höfe, frische Gräber, verirrt Vieh und sumpfige Bewässerungsgräben künden von Überfällen oder Landflucht. Risse in den Äckern und verwelkte Pflanzen zeugen von der Dürre, die das Land ausgetrocknet hat.

Auch die Stadt bietet ein trostloses Bild: Mütter umklammern abgemagerte Säuglinge, Alte liegen in der Gosse und erwarten den Tod, Kinder jagen Hunde und Ratten, viele Häuser wurden bereits geplündert.

Als alle Maßnahmen zur Linderung des Leids scheiterten, hat sich *Neethas* Herrscher mit seinen Getreuen im Palast eingeschlossen und wartet seither, dass *Bosparan* Hilfe schickt. Der mit dem Hilferuf entsandte Bote wurde jedoch überfallen und getötet.

DER WEG IN DEN PALAST

In *Neetha* entscheidet sich *Sakis*, möglichst ohne Umschweife (eventuell aber nach Neueinkleidung der Helden) Trodinar *Acil* im Palast aufzusuchen. Um den Hof des Statthalters hat sich aber längst ein regelrechter Belagerungsring gebildet, alle Zugänge sind von den Notleidenden rigoros abgeriegelt. Der Sprecher der Hungernden, der Greis *Haldur* (73, eingefallenes



Gesicht, funkelnde Augen), ist nur gewillt, die Helden durchzulassen, wenn sie dafür den Sturm auf ein Handelsschiff im Hafen unterstützen, damit zumindest die Kinder, Alten und Bedürftigen etwas Nahrung bekommen. Außerdem würden sich natürlich all die anderen knurrenden Mägen sehr freuen, wenn die Fremden ein gutes Wort für sie beim Trodinar einlegen. Da Sakis schleunigst zu Acil möchte, befürwortet er die Bedingung Haldurs, will aber selbst nicht am Überfall teilnehmen, da sich so ein Verhalten nicht für einen Prinzen gebührt.

Gewalt gegen die Belagerer

Brutales Vorgehen ist gegen die Masse fast aussichtslos. Wenn sich die Helden gegen Sakis' Rat dennoch dazu entschließen, rettet sie vielleicht ein Ausfall der Palastwache gerade rechtzeitig oder sie müssen fliehen und einen anderen (heimlicheren) Weg suchen. Ins Innere gelangt, empfängt Acil die Gruppe im Speisesaal, da ihm das Vorkommnis zugetragen wurde. Beachten Sie: viele Bürger werden das Vorgehen der Helden auch nach ihrem späteren Aufstieg nicht so schnell vergessen!

Nach ihrer Zusage begleitet Haldur die Helden zum Hafen, wo ein Cuslicumer Handelsschiff seit Tagen belagert wird. Zwar konnte es am Pier festmachen, doch als es entladen werden sollte, gab es für die Hungernden kein Halten mehr. Zusammen mit einigen Legionären und der Mannschaft verteidigt Kapitän *Athanassios* (41, muskelbepackter Hüne, rot gelocktes Haar, flucht in jedem dritten Satz) verbissen das Schiff. Für den Abend ist der nächste Sturm auf das Schiff geplant, das wegen eines Ruderschadens nicht auslaufen kann. Die Hungerleidenden verlangen, dass die Helden in erster Reihe eine Schneise schlagen, um mit dem kaum bewaffneten Volk das Schiff zu entern und die Ware, über deren Natur nur Gerüchte bestehen, zu ergattern. Tatsächlich befinden sich mehrere Fässer mit Pökelfleisch und eingelegtem Fisch sowie viele Scheffel Weizen an Bord.

Lassen Sie die Helden das moralische Dilemma diskutieren. Die Leute benötigen dringend Nahrung und nur ein Gespräch mit Trodinar Acil kann die Lage verbessern. Überdies kann Sakis seinen Auftrag nicht ausführen, wenn der Pöbel den Palast versperrt. Neben dem direkten, kampflastigen Weg bieten sich Verhandlungen an: der Kapitän ist sich der schlechten Lage bewusst, denn es ist nur eine Frage der Zeit, bis das Volk das Schiff erobert. Daher ist er bereit, zu einem viel geringeren Preis seine Ware anzulanden, verlangt dafür aber Sicherheiten. Einige Aufrührer unter den Hungernden fordern hingegen den Kopf des "herzlosen Unmenschen" (*Überreden*-Proben). So sollte es den Helden in Sakis' Begleitung bald gelingen, an Pöbel und Wachen vorbei den Palast zu betreten.

Andere Wege in den Palast

Gehen Sie auf Einfälle Ihrer Helden ein, wenn diese den Belagerungsring anders umgehen und sie Sakis nicht in den Palast begleiten wollen, ihn gar nicht nach Neetha geführt haben oder den Hungernden bei der Erstürmung des Schiffs nicht helfen wollen. Nachfolgend finden Sie exemplarische Alternativwege in das Innere des Palastes:

➤ Nachdem die örtlichen Legionäre Trodinar Acil die Gefolgschaft gekündigt haben, wirbt er über einen Vermittler die ortsfremden Helden als Eskorte aus der Stadt an. Sie werden durch einen alten, von einer Sippe Höhlenspinnen bewohnten Fluchtgang in den Palast gelassen und zu ihm ins Speisezimmer geführt.

➤ Falls die Helden keine Einladung besitzen, um mit dem Trodinar zu reden, bzw. nicht in Begleitung von Sakis reisen, den Hungernden jedoch versprochen haben, ihnen zu helfen, könnten Sie auf die Idee kommen, das erforderliche Pergament zu fälschen. Doch dafür braucht es eine Vergleichsprobe (welche sich bei einer Patrizierfamilie finden ließe).

➤ Schwierig, aber möglich, ist das Erklettern der Palastmauern (ohne Hilfsmittel *Klettern* +8) im Schutze der Nacht.

TYRANNENMÖRDER

Im Palastinnern führen die Wachen die Helden zum Trodinar, der gerade im Hauptsaal ein Festmahl verspeist. Acil hat sich auf einer Liege ausgebreitet, auf dem Tisch stehen die Überreste eines gewaltigen Gelages, abgenagte Knochen liegen auf dem Boden. Nach einer gelangweilten Begrüßung bietet Sakis die Lieferung dringend benötigter Nahrungsmittel von den Cyclopinen an. Acil will sich das Angebot in Ruhe überlegen, die Lage sei gar nicht so schlimm, wie es scheine. Auf die Hungersnot und sein opulentes Mahl angesprochen, meint er nur, während er die Helden belustigt mit Wachtelknochen bewirft:

"Ja, sicherlich könnte ich meine Vorräte an die Hungernden herausgeben, anstatt sie selbst zu verspeisen. Nur würden diese in wenigen Tagen auch verbraucht sein und ich ebenso hungern wie alle anderen. Das kann doch niemand wollen! Ein Bote wurde bereits gen Bosparan gesandt, der Horas wird Hilfe senden!" Acil lacht und langt zu einem saftigen Braten. Mitten im Satz "mich soll der Schlag treffen, wenn ich ein schlechter Herr wäre" fällt er plötzlich tot um.

Der Trodinarstod und seine außergewöhnlichen Umstände bleiben nicht lange geheim. Seine Diener waren gerade dabei, neue Speisen aufzutischen, als er starb, und der Besuch der Helden blieb nicht unbemerkt. Indessen lodert der Aufstand der Hungrigen in der Stadt neu auf, zu allem Unglück erheben sich zudem die Sklaven. Erste Häuser gehen



Mord oder Göttertat?

Wir verzichten darauf, die genaue Todesursache zu beschreiben, da sie je nach überwiegender religiöser Gesinnung der Helden variieren kann: Der Trodinar wird von einer Giftschlange gebissen, verschluckt sich an einem Wachtelknochen oder fällt knochenbrechend hin. Ob es wirklich Gotteshandeln ist, sei Ihnen überlassen. Wenn die Helden magische oder karmale Fähigkeiten besitzen, den Tod des Trodinars zu verhindern, bieten sich folgende Alternativen an: Der Trodinar ist bereits tot, wenn die Helden ihn aufsuchen, wobei er wie beschrieben beim Essen starb oder Opfer eines Attentats wurde. Egal, ob die Helden beim Tod des Tyrannen selbst dabei waren oder erst später dazu stießen, die Gerüchteküche wird brodeln.

Wer sind Mörder und Auftraggeber?

Sollten Sie sich entscheiden, Acil durch ein Attentat umkommen zu lassen, könnten die Helden den Vorfall erforschen wollen. Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Gift* zeigt, dass der Trodinar vergiftet wurde. Hierzu wurde ein Leibsklave bestochen, der das Gift ins Essen mischte. Wenn Sie diesen Plot ausbauen wollen, beachten Sie, dass die meisten darüber froh sind, dass Acil tot ist (offenbar von den Göttern selbst gerichtet) und Nachforschungen deshalb mit Verwunderung und Kopfschütteln begegnen. Als mögliche Hintermänner bieten sich der Praefect von Methumis, die Societas Diluculi, eine Patrizierfamilie (etwa Cyros) oder der Centurio Providus an.

in Flammen auf. Es ist klar, dass ohne Herrscher alles im Chaos versinken wird.

Als die Nachricht vom Tod des Tyrannen in Umlauf gerät, werden die Helden von verschiedener Seite aufgefordert, sich den Tod Acils zunutze zu machen. Verzweifelt bitten Höflinge, die hungernden Menschen um Haldur oder gar Sakis die Helden, die Herrschaft zu beanspruchen und dringend benötigte Befehle zu erteilen, etwa indem sie die Speisekammern oder den ganzen Palast für das Volk öffnen. Es ist an den Helden, Herr der Lage zu werden, Acil hat Lebensmittel gehortet, da er den Praefecten von Methumis erwartete, den er mit einem luxuriösen Mahl empfangen wollte. Es ist also kurzfristig Essen für alle da, die Helden müssen aber rasch weitere Maßnahmen ergreifen, denn die Vorräte halten nur 10 Tage. Der Nachschub stellt die größte Herausforderung dar. Hier könnte Sakis mit den bereits Acil angebotenen Lebensmittellieferungen aus Cyclopea aushelfen.

In der öffentlichen Meinung hält man die Helden für Tyrannenmörder (was eine gewisse Bewunderung ausdrückt), für Erwählte, die ein Göttergericht über den Trodinar hielten.

Die Lage nach dem Trodinarstod

Die Notleidenden und Gegner Acils beginnen die Helden als Tyrannenmörder zu verehren. Kunde vom Tod des Trodinars gelangt Wochen später bis an den Horashof in Bosparan.

Der Speicherverwalter weigert sich, die gehorteten Lebensmittel auszugeben, da sie ohnehin in wenigen Tagen aufgebraucht wären. Entweder die Helden oder andere Reformisten überzeugen ihn oder setzen ihn kurzerhand ab, was ihnen einen zukünftigen Gegner einbringen kann (und die Episode in Bosparan erschwert, siehe Seite 22).

Trotz anarchischer Zustände nutzt eine Minderheit die chaotische Lage aus, um selbst Macht und Ansehen zu erlangen. Sie bezweifelt das göttliche Eingreifen und die Mitwirkung der Helden am Tode des Trodinars.

Die Beliebtheit der Helden und der Reformisten beim Volk steht und fällt mit der Politik der neuen Herren: Welche Gruppierungen werden unterstützt, welche bekämpft?

Kassensturz

Die Nahrungsmittelvorräte reichen für zehn Tage, bei sehr strenger Rationierung, die Unmut im Volk hervorruft, bis zu 16 Tage.

In der Schatzkasse befinden sich 15.000 Argentaler. Werden alle Wertgegenstände und Luxusgüter aus dem Palast verkauft (vorzugsweise nicht in Neetha), beläuft sich die Summe auf ca. 25.000 Argentaler.

Das Einflussgebiet der Reformisten erstreckt sich zu Beginn nur auf Neetha und das direkte Umland von einer halben Tagesreise Entfernung. Anca, Eldoret, Scendrum, Despiona und Catobia liegen (noch) außerhalb des Machtbereichs.

Das Manipel der Garnison ist gespalten und muss erst durch die Reformisten überzeugt werden.

Während die Seeverbindungen weitgehend ruhen, sind die Via Kababia in Richtung Aeterni und die Via Senebia (abgesehen von einem Teilstück bei Methumis) relativ gut erhalten. Flüchtlinge aus den Grenzgebieten strömen nach Neetha, Handelszüge dagegen meiden es derzeit.





AUFSTIEG: LICHT INS DUNKEL

Im Folgenden wird beschrieben, wie die Helden die Herrschaft über die Stadt sichern und ausbauen können. Sollten Ihre Helden derweil keinerlei Interesse an der Herrschaft über die Stadt oder die ganze Region haben, so können sie natürlich weiterziehen. Schildern Sie den Spielern aber die Konsequenzen: Neetha würde sofort in Chaos fallen, denn die Patrizier würden ihren Kampf um die Herrschaft auf dem Rücken des Volkes austragen. Die Helden hingegen haben als Tyrannenmörder genug Prestige, um zumindest am Anfang die Ordnung zu sichern.

SCHWUR DER REFORMISTEN

Als die Unruheherde gelöscht und das Volk besänftigt sind, folgen Jubelfeste. Bald erzählt sich das Volk, was im Palast geschah, wobei es keine Ausschmückung und Übertreibungen scheut. Der Status als Tyrannenmörder reicht allerdings nicht aus, um eine längerfristige Herrschaft der Helden zu bilden. Es müssen die Machtgruppen Neethas, Patrizier, Priester, Sklavenbesitzer und Sklavenführer mit einbezogen werden, um erneute Aufstände oder gar einen Bürgerkrieg zu verhindern. Um der Heldenherrschaft das gebührende Gewicht und die notwendige Legitimität zu geben, braucht es eine symbolische Handlung. Entweder die Helden kommen selbst auf die Idee (ggf. mittels *Staatskunst*-Probe) oder einer ihrer Gefährten bringt den Vorschlag: Ein Schwur soll auf dem Forum vor dem versammelten Volk geleistet werden, der das Gemeinschaftsgefühl festigen und die Tradition achten soll.

Diejenigen Anführer von Mächtigkeitsgruppen, die sich mit den Helden verbündet haben (siehe nebenstehender Kasten), und

die Helden selbst sollten sich im Namen einer Gottheit (es können neue Stadtgötter gewählt werden!) der Stadt verschreiben, indem sie sich mit dem gesammelten Blut der heiligen Tiere aller Gottheiten gemeinsam ein Zeichen auf das Gesicht malen. Somit verpflichtet sich einerseits der Schwörende, für Schutz und Gedeihen der Stadt und ihrer Bevölkerung Sorge zu tragen und bindet andererseits das Wohlwollen und den Segen 'seiner' Gottheit an die Stadt.

Wohlgemerkt muss kein Held gegen seinen Willen lokales Oberhaupt eines Götterkults werden. Dennoch ist es eine höchst potente offene Zuschaustellung, die ihre Wirkung beim Volk nicht verfehlt.

ZWÖLF PRIESTER SOLLT IHR SEIN!

Zunächst sind nur die Helden und ihre Verbündeten der ersten Stunde unter den schwörenden Reformisten. Wenn sich aber die Herrschaft auf weitere Teile Kababias erstreckt, können neue Führer hinzu stoßen. Um einen Bund mit Neetha einzugehen, schwört jeder den Götterschwur auf dem Forum und bringt dafür die Dienste seines Gefolges und den Schutz seiner Gottheit in die Gemeinschaft ein. In einer Zeit unzähliger Götter wird der Schutz eines jeden hochgeschätzt.

Wenn das Gremium auf zwölf Personen angewachsen ist, werden keine weiteren Mitglieder mehr aufgenommen, denn dem Glauben der Neethaner nach beschwört eine dreizehnte Stadtgottheit nur Verderbnis, Zwietracht und Unheil. Wer den Weg in den Zwölferrat findet, stellt je nach Gesinnung und Macht der Kandidaten ein Problem dar – die Schlussentscheidung obliegt den Helden.

Wer sind die Reformisten?

Gleich zu Beginn des Kapitels **Schwur der Reformisten** sollten einige wichtigen Meisterpersonen Neethas den Helden vorgestellt werden (siehe **Anhang**). So können *Aurora*, *Baltriros*, *Canicus*, *Casilius*, *Dido*, *Lugal*, *Sakis* oder *Sangi* mit den Helden die Führungsspitze Kababias bilden. Jeder ist zugleich gottesgesandter oder -legitimierter 'Retter Neethas' und Führer einer zahl- oder einflussreichen Gruppierung der Stadt. Das vermeintliche Eingreifen der Götter beim Tod des Tordinars und der Schwur verleihen den Reformisten religiösen Charakter. Um den göttlichen Auftrag der Reformisten zu betonen, treffen sich einige von ihnen an sakralen Stätten. Um besonders gottgefällige oder priesterliche Helden und Reformisten bildeten sich sogar kleine Verehrungszirkel. Die ausgesprochene Religiosität der Bewegung rührt auch von alten Siedlertraditionen her und dient als Abgrenzung vom dekadenten, 'götterverlassenen' Bosparan.

Trotz unterschiedlicher Herkunft teilen die Reformisten das Ziel, Neetha und die Provinz Kababia vor dem Nieder-

gang des Imperiums zu schützen und in eine bessere Zeit zu führen. Die Helden werden – womöglich gar formell? – zum ausführenden Organ der Reformisten gewählt, weil sie ihre Befähigung dazu vor und nach dem Tod Acils bewiesen und keine Führungsaufgaben in einer der Gruppierungen der Stadt innehaben.

Jeder Reformist entscheidet frei über die Angelegenheiten seines Kultes. Entscheidungen, die Stadt und Umland als Ganzes betreffen, können aber nur alle Reformisten gemeinsam treffen. Beratungen finden vorab hinter verschlossenen Türen statt, wobei persönliche Verpflichtungen, eigene Motive oder der religiöse Hintergrund der erwählten Gottheit der einzelnen Reformisten zu kontroversen Diskussionen führen können. Entscheidungen werden der Bevölkerung auf dem Forum unter freiem Himmel verkündet.

Das Pantheon Kababias

Wie die Reformisten genau besetzt sind, hängt davon ab, was zu Ihren Helden und dem Abenteuerverlauf passt. Im Folgenden werden Götter, ihre Aufgabengebiete (nicht jedoch



Aspekte, die sie selbst auf Basis der Angaben im Regelbuch festlegen können), ihr Sinnbild und mögliche Meisterpersonen als 'weltliche Vertreter' aufgeführt (sofern kein Held

diesen Platz einnimmt). Achten Sie bei der Zusammenstellung auf eine ausgeglichene Verteilung der Aufgabengebiete und auf die Beschreibung der Personen im **Anhang**.

Gottheit	Aufgabengebiet	Sinnbild	mögl. Vertreter
Afard	Meer, Seefahrt	Fisch	<i>Aurora, Baltriros</i>
Bicephalos	Dämmerung, List	Sterne	<i>Casilius, Sangi</i>
Boron	Tod, Schlaf	Rabe	<i>Canicus, Lucius, Sangi</i>
Chrysir	Winde	Möwe	<i>Baltriros</i>
Dakor	Feuer, Magie	Drache	<i>Lacerta, Sangi</i>
Fex	Nacht, List	Mond	<i>Casilius, Sangi</i>
Kor	Kampf, Blut, Sieg	Mantikor	<i>Lugal, Racalla</i>
Leuthan	Rausch, Brunst	Satyr	<i>Canicus, Sakis</i>
Orvai	Jagd	Widder	<i>Kasuukas</i>
Perainis	Gedeihen, Ähre	Lamm	<i>Vivia</i>
Praian	Tag, Reichtum	Sonne	<i>Sakis</i>
Raia	Lust, Vergnügen	Stute	<i>Canicus</i>
Rasrag	Krieg, Kampf	Stier	<i>Racalla</i>
Rondra	Kampf	Löwe	<i>Lugal</i>
Shinkssir	Kampf, Disziplin	Hornisse	<i>Palinor, Racalla</i>
Travina	Frieden, Ordnung	Taube	<i>Dido</i>
Za	Leben, Geburt	Schlange	<i>Kasuukas, Lacerta, Vivia</i>
Zatyria	Leben, Geburt, Zukunft	Kröte	<i>Lacerta, Sangi, Vivia</i>

MACHT UND MAGIE

Nachdem Helden und Reformisten im obigen Kapitel an die Macht gekommen sind, folgt nun ein Baukastensystem mit verschiedenen Szenen, die das Leben der Helden als Machthaber schildern. Die Szenarien **Gib uns die Legion wieder!**, **Die Speisung der Zehntausend** und **Eine Runde Doppelkopf** sind obligatorisch, die anderen hingegen freiwillig und zeitlich frei wählbar. Sie sind eingeladen, diesen Abenteuerteil mit Hilfe des Bandes **Schatten über Bosparan** und eigenen Ideen zu ergänzen.

Das Schema der Szenarien beginnt mit einem einleitenden **Kasten**, der auf Verbindungen zu Hintergrundtexten und anderen Szenarien hinweist. Der **Hintergrund** führt wichtige Details auf, dazu gehören Basiswissen und die Motivation der Antagonisten. Der **Aufhänger** zeigt, wie die Helden auf das Szenario aufmerksam werden. Als **Heldentaten** werden die Handlungen des Szenarios aus Sicht der Helden inklusive Verlauf und Hindernisse überschrieben. Die **Auflösung** schildert das Finale und die sich daraus ergebenden Konsequenzen. Vergeben Sie je nach Ausgestaltung und Erfolg für jedes Szenario 50–150 AP und 1–3 **Spezielle Erfahrungen**.



GIB UNS DIE LEGION WIEDER!

Hintergrund: Macht über Neetha und Umland hat, wer die örtliche *Legio IX Aeternia* kontrolliert. Die aber ist gespalten: Ein Teil ist unter Stratega *Racalla* in Neetha stationiert, ein anderer hat sich nach dem Sturz des *Trodinars* in das *Castell Scendrum* zurückgezogen, wo sich *Centurio Providus* zum Herrscher erhoben hat – ein Affront gegen Neetha. Wieder andere sind als Marodeure in der ganzen Provinz unterwegs.

Aufhänger: *Racalla* lässt den neuen Herrschern im Palast ausrichten, sie heiße zwar die Machtübernahme nicht gut, sei aber ob der erhabenen Umstände zu Gesprächen bereit und warte in der Garnison. Bauern oder Händler bringen indes Kunde aus *Scendrum* und berichten von Legionären, die dort weilen. Der Befehlshaber wäre ein idealer Verbündeter der Helden, will sich aber den Reformisten nicht unterwerfen. Auch von den Deserteuren erfahren die Helden durch nach Neetha kommende Flüchtlinge.

Heldentaten: *Racalla* zeigt sich freundlich und leicht umgänglich, aber bleibt in den Verhandlungen unverbindlich. Sie verheimlicht, dass ihr ein Angebot des *Praefecten* von *Methumis*,

[Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!](#)



Lepidus, vorliegt, der selbst an Neetha interessiert ist und das Manipel auf seine Seite ziehen will. Er bietet weite Ländereien und zwei Truhen voller Gold an. Schöpfen die Helden Verdacht, können sie sich auf die Lauer legen und Boten abfangen, die Korrespondenz entwenden oder Racalla einem (magischen oder karmalen) Verhör unterziehen. Damit sie endgültig auf die Seite der Helden wechselt, müssen diese der Stratega ein wirklich gutes Angebot machen oder Material beschaffen, mit dem man sie erpressen kann.

Centurio Providus hingegen fordert ein Stück vom kababischen Kuchen für sich.

Auflösung: Nach erfolgreicher Verhandlung unterstellen sich Racallas Legionäre dem Kommando der Reformisten oder aber Racalla fügt sich nur zum Schein und hintergeht sie bei nächster Gelegenheit. Providus arrangiert sich früher oder später mit einem Trodinar, dem Horas oder aber mit den Helden – oder er stirbt. Die Deserteure lassen sich leicht wieder auf die Seite der Legion ziehen, wenn Racallas und Providus' Truppen vereint sind. Die letzten Reste lassen sich von der dann sicherlich wieder 500–700 Köpfe zählenden Truppe schnell vertreiben oder vernichten.

DIE SPEISUNG DER ZEHNTAUSEND

Hintergrund: Acils Tod beendet die Hungersnot in Stadt und Land nicht. Die Helden sollten etwas dagegen unternehmen, auch um ihren Stand zu festigen.

Aufhänger: Sakis bietet den Helden seine Kontakte zu den Cyclopieninseln an. Er meint, von dort können bald "im Namen des Feenkönigs" Speisen geliefert werden, wenn die Bezahlung stimmt. In Wahrheit kommen sie von seinem Vater, der an einer Handelsbeziehung interessiert ist. Sakis schlägt vor, dies mit Gold aus den Schatzkammern des Trodinars zu bezahlen, wenn in Handel- und Rechenkunst begabte Helden keine bessere Idee haben.

Heldentaten: Über Berechnungen und Erkundigungen können die Helden zum Kern des Problems vorstoßen: Die Stadtbevölkerung ist in den letzten Jahren so stark gewachsen, dass die Bauern sie nicht mehr ernähren können. Zudem waren die letzten Ernten äußerst knapp. Findige Bauern können den Helden, wenn sie nicht selbst darauf kommen (*Staatskunst*- und *Rechnen*-Proben), Lösungen unterbreiten: Vergrößerung der Anbaufläche, Rationierung und Erwerbsmaximum von Lebensmittelmengen, Straßenbau und die Einteilung von Stadtbewohnern zur Feldarbeit. Mittelbar kann der Hunger mit Nahrungskauf bekämpft werden, wobei dies eine teure Angelegenheit ist, die finanziert werden muss. Eine weitere Möglichkeit ist, Wuchs und Ertrag der Pflanzen magisch oder karmal zu fördern.

Womöglich werden die Bewohner des Umlands erst nach den Stadtbewohnern mit Lebensmitteln versorgt (oder andersherum) und sind daher verstimmt. Nicht alle Patrizier und Händler öffnen ihre Getreidespeicher freiwillig, daher müssen sie überzeugt oder gar enteignet werden.

Auflösung: Letztlich wird der Hunger besiegt. Die Heldentat erbringt den nötigen politischen Rückhalt auch im Umland.

WEIßES GOLD

Hintergrund: An der Küste bei Eldoret lässt sich Salz gewinnen.

Aufhänger: Casilius erzählt von der Vergangenheit seiner Familie und bringt die Idee vor, die Salinen von Eldoret auszubauen und zur Aufbesserung der Kasse zu nutzen.

Heldentaten: Wenn die Helden beschließen, das Salz von Eldoret zu nutzen, müssen sie Kontakt mit dem dortigen Dominus *Glaberus* (43, markante Zähne, kleine Augen, zeigt sich körperbetont), aufnehmen, der die Geschehnisse in Neetha weitgehend ignoriert und sich auf seinem Landgut wie ein kleiner Trodinar aufführt.

Er verlangt eine horrende Gewinnbeteiligung und Autonomie für seine Herrschaft über Eldoret (2.000 Einwohner, 150 Legionäre). Erweisen sich die Helden als Eroberer, Attentäter oder Intriganten und beseitigen ihn oder gehen sie auf ihn ein?

Auflösung: Ist das gefragte Salz verfügbar, ermöglicht es den Kauf von Nahrung und Waffen und den friedlichen Handel mit Nachbarn im warmen Süden wie Corapia und Belenas, wo damit Speisen haltbar gemacht werden.

WASSERSPIELE

Das Szenario **Echsen und Orakel** kann diese Geschehnisse beschleunigen und die Charaktere *Vivia* und *Kasuukas* bereits einführen.

Hintergrund: Das Bewässerungssystem des Kababtals ist alt und marode, viel Wasser versickert bereits nach kurzer Strecke nutzlos im Boden.

Aufhänger: Jemand, etwa *Baltriros*, *Vivia* oder ein Patrizier, erklärt den Helden, das Kanalsystem könne, wenn man es erneuere und in das Hinterland erweitere, eine weitere Hungersnot abwehren, da dann die Felder mehr Ertrag einbringen.

Heldentaten: Nach der Planungsphase muss Material für die Bewässerungskanäle beschafft, der Bau im Hinterland Kababias geschützt und Landbesitzer überzeugt werden.

Goblinbanden leben an den Flussauen und müssen vertrieben oder überredet werden, dass in ihrem Land Bauvorhaben getätigt werden müssen. Ihre Schamanin *Kasuukas* liegt jedoch in der Krankenhöhle und ihr nutzloser Sohn *Arvoi*, der die Geschicke der Banden lenkt, sucht nur Streit.

Auflösung: Je nach Gelingen können Ackerfläche und Ertrag vergrößert werden, die Goblins selbst werden womöglich gar als Bauern und Plänkler für die Menschen tätig.

FEINDE VON AUßEN (ЭРОСНЕПАВНЪЯНГІГ)

Mit diesem Szenario kann der Sklavenbesitzer *Lucius* eingeführt werden.

Hintergrund: Hjäldinger und/oder Elemiten nutzen jeweils die Gunst der Stunde und überfallen das schwache Bosparanische Reich. Ob sie mit den Helden gerechnet haben?



Erbfeinde

Aufhänger: Kunde erreicht Neetha, dass Hjaldinger an den Küsten und entlang der Flüsse Städte überfallen und plündern, auch im Machtbereich der Reformisten. Bis sie abgewehrt sind, befinden sich viele Menschen auf der Flucht ins Inland.

Heldentaten: Es gibt viel zu tun: Wohin mit Flüchtlingen, bis die Orte wieder aufgebaut sind? Wie verhindern die Helden, dass die Nordleute künftig auf wehrlose Opfer treffen und wie bereiten sie sich auf weitere Angriffe vor? Oder verhandeln sie mit ihnen? Erhält Kababia Hilfe durch eine cyclopaeische Trireme oder einen Windgott?

Je nach gewünschtem Ausmaß des Szenarios suchen drei bis zehn Ottas mit je 40 Hjaldinger Kababia heim.

Elemiten

Aufhänger: Das Großsultanat Elem dringt gen Norden vor: unvermittelt tauchen drei Dutzend berittene Späher auf grotesken Tieren als Vorhut beim Castell Scendrum auf und gefährden die Provinz Kababia.

Heldentaten: Schließen die Reformisten ein (teures!) Friedensabkommen mit den Elemiten und machen sich Feinde in Bosparan (und Methumis)? Oder hilft man dem Reich bei der Verteidigung der Grenzen, womit die Gefahr, die von Elem ausgeht, stetig wächst?

Die Erkundungsreiter der Elemiten sind eine starke Kampftruppe, gegen die die ursprüngliche Manipel nur unter hohen Verlusten bestehen kann.

Auflösung: Die Aktionen der Helden bedingen, ob fremde Mächte in Zukunft ohne Widerstand Kababia plündern können oder nicht.

EINE RUNDE DOPPELKOPF

Hintergrund: Die städtische Welt Neethas verbirgt einige elitäre und okkulte Vereinigungen, so auch die *Societas Diluculi*, der auch Casilius angehört. Durch die Selbstherrlichkeit, Dekadenz und Machtgier der Trodinar Kababias abgestoßen, wurde die *Societas* gegründet, um eine Umwälzung herbeizuführen. Ihr spirituelles Herz ist ein Schrein des *Bicephalos*, eines zweigesichtigen Gottes, der in Richtung Tag und Nacht blickt, aber dazwischen steht. Die Gesellschaft hütet das *Stundenglas von Scendrum*, ein Artefakt, das ihnen Fran-Horas bei der Verleihung der Stadtrechte Neethas schenkte. Das aus trübem Kristall in einem Eichenholzgestell bestehende Stundenglas, in dem blauer Saphirsand herabrieselt, ist einer der *Schlüssel nach Abbadom*. Casilius wiederum wittert in den Helden die Möglichkeit, die alte und träge gewordene Gesellschaft zu vernichten, welche, genau wie die Helden, seinem Weg zum Alleinherrscher Kababiens mittlerweile im Wege steht.

Aufhänger: Dass sich unter den Lenkern Neethas Emporkömmlinge und Dahergelaufene befinden, stößt nicht überall auf Gegenliebe: die *Societas* stört es sogar so sehr, dass sie sich entscheidet, den Reformisten ins Handwerk zu pfuschen.

Heldentaten: Casilius hilft den Reformisten dabei, die Anfein-

dungen der *Societas* zu bekämpfen und sie gar zu vernichten. Wie stark die *Societas* gegen die Reformisten vorgeht und wer sich alles dahinter verbirgt, hängt ganz von Ihrem Gusto ab.

Auflösung: Die *Societas* kann zerschlagen werden, dabei rückt Casilius in gutes Licht.

PEIDIGE NACHBARN

Hintergrund: Trodinar Acil gab an, Bosparan um Hilfe gebeten zu haben. Der Bote kam aber nie dort an, sondern wurde überfallen, ermordet und ausgeraubt, und zwar nicht zufällig: der Praefect von Methumis, Lepidus, stellte ihm eine Falle, um die Unruhen voranzutreiben, da er selbst die Kontrolle über die Stadt erringen wollte.

Aufhänger: Der Botenüberfall war nur der Auftakt des folgenden Propagandafeldzugs. Bald erreicht Neetha die Nachricht, dass die Methumier mit Reden und Wandzeichnungen gegen die Reformisten hetzen. Der Fund der Botenleiche kann dem Ruf der Helden als Tyrannenmörder schaden, da der Bote beweist, dass Acil etwas unternahm, um der Hungersnot zu begegnen. Wenn das herauskommt, laufen die Reformisten Gefahr, als Usurpatoren hingestellt zu werden.

Heldentaten: Die Helden müssen abwägen: erobern sie Methumis auf klassischem Wege, schleichen sich in die Stadt und sabotieren den Feind oder halten sie (bessere!) Gegenreden? Die Kenntnis von den Machenschaften des Praefecten kann wiederum gegen ihn verwendet werden.

Methumis ähnelt Neetha in vielerlei Hinsicht: Garnison eines unterbesetzten, 300 Mann starken Manipels, Hafen, mehrere Tempel und von Bosparan vernachlässigt.

Auflösung: Ob der Praefect zu Neethas Vasall wird, man ihn ersetzt oder nur rauchende Trümmer von Methumis übrig bleiben, resultiert aus den Aktionen der Helden. Womöglich war ihre Redekunst so überzeugend, dass sich ein Zirkel religiöser Anhänger der Reformisten etabliert und um Methumis zum guten Ruf der Reformisten beiträgt, wobei erste Tafeln über das Pantheon der Reformisten entstehen.

RECHT SO!

Hintergrund: Der Trodinar Neethas hatte das Privileg, in schwierigen Streitfällen Recht zu sprechen. Die Rechtsprechung ist nun Aufgabe der Reformisten und damit der Helden.

Aufhänger: Mehrere Fälle werden an die Führung Neethas herangetragen:

- ☛ Ein Patrizier klagt gegen einige arme Neethaner, seine Pferde verspeist zu haben.
- ☛ Einer Frau wurde bei den Aufständen der Laden verwüstet und verlangt nun Ersatz.
- ☛ Die Legionäre des von Lugal im Hafen getöteten Centurio fordern Gerechtigkeit.

Heldentaten:

- ☛ Die Pferdediebe wännen sich im Recht, da sie in der Not ihre Familien ernähren mussten. Bestrafen die Helden sie, weil sie gegen das Gesetz verstießen oder zeigen sie sich milde, weil die Umstände die Tat rechtfertigen?



Die Aufstände können kaum Einzelnen zur Last gelegt werden. Bringen die Helden *Avicus* als Fürsprecher der Ladenbesitzer gegen sich auf oder verhängen sie Kollektivstrafen?

Lugal, der sich als gerechter Rebell sieht, ist als Idol der Sklaven für Neethas Stabilität immens wichtig. Stellen die Helden Politik über Recht und lassen Lugal davonkommen?

Auflösung: Je nach gefällttem Urteil steigt oder sinkt das Ansehen der Helden bei unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen.

ECHSEN UND ORAKEL

Hintergrund: Beim alten, scheinbar verlassenem Kloster *Abbadom* am Einsamen See lebt in einer Klampe die Seherin *Lacerta*. Sie gilt als profunde Kennerin *Kababias*. Tatsächlich steht sie mit den in einer Globule gefangenen Klosterbewohnern in Kontakt, deren Wissen sie für ihre Orakel nutzt.

Aufhänger: Als die Neethaner mal wieder nach einem Schuldigen suchen, erreicht sie Kunde von der Priesterin. Schnell ist sie als düstere Anbeterin der verrufenen Echsen Göttin *Za* und als Ursprung allen Übels identifiziert.

Heldentaten: Die Helden ziehen im Namen *Neethas* nach *Abbadom*, um nach dem Rechten zu sehen. Dort können sie *Lacerta* aus den Händen aufgehetzter Bauern retten. Als Dank bietet sie an, Kontakt zu den Echsenanbetern von *Abbadom* herzustellen, um einen Pakt auszuhandeln. Da die Bewohner *Abbadoms* in Wahrheit Kultisten des Wurms von *Kababia* sind (sein Skelett ruht hier) und am liebsten im ganzen Land die Echsen Götter angebetet sehen würden, müssen sich die Helden überlegen, wie sie die Integration *Lacertas* in die Stadt mit dem Aberglauben des Volks vereinen können. Das kann gelingen, indem *Lacerta* etwa ihre Fähigkeiten zunächst insgeheim zur Verfügung stellt, ohne dass die Bauern es erfahren.

Auflösung: Ein gegenseitiges Unterstützungsbündnis mit den Drachenanbetern kann zum Preis der Einführung eines Drachenfeiertags in *Neetha* mit Festspielen und des Stundenglases von *Scendrum* aus den Schatzkammern der *Societas Diluculi* zustande kommen. Das alte Echsenwissen erweist sich bei folgenden Szenarien von Nutzen: **Wasserspiele** (Wissen um unterirdische echsische Kanäle und magische Bewässerung), **Widerstandsnest** (Beschwichtigung der Echsen) und **Neidige Nachbarn** (spontane Selbstentzündung des Dominus).

WIDERSTANDSNEST

Das Szenario bietet sich an, wenn die Reformisten schon einige Monate *Neetha* beherrschen. Wenn **Echsen und Orakel** stattfand und *Lacerta* unter den Reformisten oder mit ihnen verbündet ist, gewinnt es zudem an Reiz. Den Reformisten-Verräter wählen Sie anhand der bisherigen Handlungen der Helden und den Beschreibungen der Reformisten im **Anhang**.

Hintergrund: Als *Kababia* die Hungersnot traf, blieb der Küstenort *Catobia* verschont. Ohne es zunächst zu wissen, haben die Reformisten dort eine mächtige Rivalin, *Asmoda*, die subtil versucht, die Macht in *Kababia* zu erlangen, und dabei die Unterstützung eines Verräters aus den Reihen der Reformisten genießt!

Aufhänger: Irgendwann fällt den Reformisten auf, dass einer der Ihren ihre Herrschaft mit falschen Befehlen zu untergraben versucht: Legionäre werden abgeordnet, Waffenlieferungen gehen verloren, Grenzfeste verfallen. Alles deutet auf einen Putschversuch aus *Catobia* hin. Als der Verräter gestellt werden soll, flieht er dorthin.

Heldentaten: Das mit 1000 Einwohnern kleine *Catobia* wird von *Domina Asmoda* beherrscht. Neben einem Fischerhafen, der über eine intakte Bireme verfügt, besitzt es hohe Mauern, ein Aquädukt aus dem Hinterland und 200 Legionäre, darunter einige erfahrene Veteranen und zwei Kampfmagier. *Catobia* lässt sich entweder militärisch oder magisch erobern, oder indem *Asmoda* gemeuchelt wird.

Catobia steht auf den Ruinen einer alten Echsenstadt, was aber inzwischen vergessen wurde. *Asmoda* fühlt sich hinter den Mauern sicher und ahnt nicht, dass die *Achaz* in den *Desponer Sümpfen* die Eroberung der Stadt planen. Als die Helden eingreifen, sehen die Echsen ihre Zeit gekommen. Aus dem Süden, dem Loch *Harodröl* und den Sümpfen kommen sie herbei und sammeln sich zu einem letzten Versuch, das alte Erbe erneut anzutreten. 500 Geschuppte, darunter zwei Hornechsen (**ZBA 111**), nähern sich *Catobia*, wo der Kampf bereits tobt. Wenn sie dabei ist, spricht sich *Lacerta* für einen Bund mit den Echsen gegen die *Catobier* aus.

Auflösung: Die Salinen und Fischfanggebiete *Catobias* können in Besitz genommen werden. Wenn *Neetha* hingegen *Asmoda* gegen die Echsen beisteht, leistet *Catobia* hernach Tribut. Die daheim gebliebenen Reformisten entwarfen derweil den Helden zu Ehren das 'Rollsiegel von *Eldoret*', das künftig die Reformistenherrschaft über die *Desponer Halbinsel* kennzeichnet und Befehle siegelt. Der Verräter wird nach Maßgabe der Helden gerichtet.

WINDESZORN

Hintergrund: Beim Aufstand in *Neetha* wurde das Standbild einer gekrönten, möwengestaltigen Windgottheit umgeworfen, die daraufhin erzürnt ist. Einige Windrufer fanden unabhängig voneinander die *W6+3* Teile der Statue und nahmen sie an sich, unwissend, was sie damit anrichteten.

Aufhänger: Im Herbst zieht ein Wirbelsturm auf *Neetha* zu. Er verwüstet einige Häuser und reißt Menschen und lose Gegenstände ins Meer, aufgeweichte Wellen überspülen den unteren Hafen. Als *Baltriros* das Fehlen der Statue bemerkt, predigt er auf dem Forum, der Sturm sei die Strafe der Götter für das zerstörte Standbild.

Heldentaten: Der Wirbelsturm als Naturkatastrophe lässt sich nicht aufhalten. Augenzeugen berichten, dass die Statue beim Aufruhr zerbrach und Leute die Teile mitnahmen. Sie



sind überall in Neetha zu finden, auch bei den Anhängern der Windrufer, die zur Herausgabe überzeugt werden müssen. Die Helden sollten aller Teile habhaft werden, sie wieder zusammensetzen und 'weihen', was Baltriros übernehmen kann. Die Krone der Statue aber hat der Wind auf die

stark umwehte Spitze des höchsten Turms des Palasts geweht (Klettern-Probe +10).

Auflösung: Wenn sich die Helden dem Windgott gefällig verhalten und die Statue reparieren, legt sich der Sturm. Womöglich schützt der Windgott in Zukunft Neetha vor Gefahr.

AUF DEM HÖHERPUNKT DER MACHT

Wenn Sie meinen, die Helden haben genug **Licht ins Dunkel** gebracht, wird Bosparan auf die Reformisten aufmerksam. Ein Curator Bosparans, *Musacius*, hörte von den Taten der Helden und lädt sie in die Stadt ein (siehe Brief des Curators im **Anhang**). Er verspricht, den Helden die Möglichkeit zu geben,

die Ideen der Bewegung an den Horas heranzutragen. Eine willkommene Gelegenheit für die Reformisten: in ihrem Sinne können die Helden in der Hauptstadt Verbündete, Legitimation, Ruhm und Macht erlangen, sie können versuchen, die Bewegung vom Horas legitimieren zu lassen und dazu Legionäre zu Sicherung der Südgrenze und Machtprivilegien erhalten.

WAS WILLST DU MIT DEM DOLCHE, SPRICH?

Mit der Einladung eröffnet sich für Casilius unverhofft die Chance, sein ehrgeiziges Vorhaben, die Macht in Kababien an sich zu reißen, entscheidend voran zu treiben (siehe Seite 6).

Die Person des Attentäters obliegt Ihrem meisterlichen Entscheid. Wählen Sie aus den drei Vorschlägen die Figur aus, die Sie wegen ihrer Verbindung zu den Helden, ihrer Hintergrundgeschichte oder aus anderen Gründen für Ihre Runde als geeignet empfinden. Bauen Sie das Verhältnis zu den Helden aus, schaffen Sie Vertrauen, gestalten Sie die Interaktion. In jedem Fall hat der Attentäter den Befehl, im Falle einer Gefangennahme die Helden als Auftraggeber des Mordes zu benennen.

☛ Zur Auswahl steht der (ehemalige) Meuchler und Sklave *Lugal Gadangus*, der dem Reich sein Schicksal zu keiner Zeit verziehen hat und deshalb Casilius' Worten folgt.

☛ Auch eignet sich *Lacerta*, die der Patrizier eher aus ideologischen Gründen für sich gewinnen konnte, verehrt sie doch den Drachen, den Geron im Auftrag des mythischen ersten Horas erschlug.

☛ Oder steht der Beamte *Palinor* auf Casilius' Gehaltsliste? Schon vorher nahm er in Diensten Acils Mordaufträge an, nun ist das Risiko ungleich höher, aber auch der Gewinn: Casilius bot ihm reichhaltigen Besitz seiner Familie im Diamantenen Sultanat – und Palinor ist gierig.

Die Schlange an meiner Brust

Der Erfahrung nach ist die Begleitung der Helden durch eine Meisterperson, insbesondere wenn sie ein getarnter Attentäter ist, selten problemlos zu gestalten. Lassen Sie den Begleiter daher den Helden in Bosparan helfen. So könnte Lugal mit der Unterwelt, Palinor mit Legionären oder Gladiatoren Kontakte herstellen oder Lacerta eine Meisterperson magisch überzeugen. Zugleich kann der Attentäter so seine Tat vorbereiten, ohne dass es die Helden merken.

BESUCH DER HUNDERTTÜRMIGEN

Da der Horas höchstwahrscheinlich auch auf den Tod des Trodinars zu sprechen kommen wird, müssen die Helden sich gut vorbereiten, um Acil als Tyrannen zu diskreditieren. So kann der Speicherverwalter das Horten von Nahrung während der Not bezeugen. Beweise in Form ehemaliger Leibdiener oder noch besser Höflinge aus hohen Familien, die beteuern, der Trodinar sei beim Essen durch einen Streich des Götter aus dem Leben geschieden ist, unterstreichen die Unschuld der Helden. Neben den Helden werden auch Sakis und der von Casilius beauftragte Attentäter nach Bosparan reisen.

Die Reise in die Kapitale dauert zwischen fünf (Bireme nach Cuslicum, Belen-Horas-Straße nach Bosparan) und sieben (Ritt über Methumis, Arivor und Porta Yaquiris) Tagen. Je nach dem Ruf, den sich Reformisten und Helden erarbeitet haben, wird ihnen zumindest in der Gegend um Arivor noch Freundlichkeit oder Angst entgegenschlagen. Je näher sie Bosparan kommen, umso weniger kennt man die Helden. Der Kommandant des *Castrum Vestia* wird sogar die Tore Bosparans zunächst vor ihnen verschließen.

Orientieren Sie sich für die Reise nach Bosparan an den entsprechenden Texten im Band **Schatten über Bosparan**.

ALLE WEGE FÜHREN ZUM HORAS?

Bosparan ist mit seinen zehntausenden Einwohnern ein Moloch, an jeder Straßenecke wird gefeilscht, geworben, geschrieben, befohlen oder umschwärmt. Die verschiedenen Kulte werben, auch aggressiv, um neue Gläubige, Magier des Oktagon suchen Freiwillige für Experimente, gelangweilte Legionäre und Patrizier Abwechslung. Gestalten Sie den Kontrast zum eher wilden Kababia und zeigen Sie den Helden, dass der Ruhm, den sie aus Neetha kennen, in Bosparan kaum mehr als die geringfügige Aufmerksamkeit der Bewohner erregt – nicht unbedingt ihr Wohlwollen. Betonen Sie Prunk und Größe Bosparans im Vergleich zum abgelegenen Neetha, aber wecken Sie auch Abscheu vor der in Bosparan wie kaum andernorts herrschenden Dekadenz. Mehr zu Bosparan finden Sie in **Schatten über Bosparan**.



Bosparan im Wandel

Bosparans Wandel je nach Epoche und Herrscher ist zu beachten. Unter den Orlukiden besetzen finstre Insekten- und Totenkulte wichtige Ämter, Rauschkraut ist gängige Währung und Chitin wird zu Schmuck verarbeitet. Anders dagegen unter Jel-Horas: Legionäre sind allgegenwärtig, Kriegsgötter wie Kor, Braziraku oder Rondra dominieren, während Shinxir langsam ins Abseits gerät. Die Mode betont soldatische Elemente (angedeutete Kettengeflechte, Zierdolche etc.) und kriegerische Professionen sind angesehen. Zur Zeit der Usimiden schließlich bestimmt die Vergnügungssucht das Stadtbild: Prostituierte, Liebessklaven und Spirituosenhändler sind allerorten, in der Oberschicht überbietet man sich gegenseitig mit opulenter, freizügiger oder vielgeschmückter Kleidung und immer kreativeren und wahnwitzigeren Festen oder Architekturarbeiten. Dagegen sind kriegerische Berufe eher verpönt.

Ähnlich verhält es sich mit den Sorgen des Horas den Reformisten gegenüber: So möchte Orluk II. weitere einflussreiche Kulte neben dem Asselkult vermeiden, während Jel nur daran interessiert ist, dass die Südgrenze weiterhin hält und Usim I. um die Marmorzufuhr für seine Prunkbauten bangt. Für alle Horanthes gleichsam interessant sind die Steuer und Tributzahlung und die Friedlichkeit oder Aggressivität der neuen Machthaber im Süden.

Die Helden werden mit (teils falschen) Gerüchten über ihre Taten konfrontiert. Ganz oben auf der Liste steht die Behauptung, die Helden hätten Acil ermordet, um selbst eine Tyrannis zu errichten. Erst wenn sie mit Wort oder Tat die Skepsis der Bosparaner zerstreut haben, wird man auch nur in Betracht ziehen, die Helden zum Horaspalast vorzulassen.

PASSIERSCHEIN A38

Um die Audienz beim Horas zu erlangen, müssen die Helden eine komödiantisch anmutende Questen-Reihe für diverse Hofbeamte erfüllen.

Zuerst müssen die Helden Curator *Musacius* finden. Dass es derer zwei Dutzend gibt, macht es nicht leichter. Sie können Musacius in der riesigen Markthalle am Kriegshafen, wo er gerade einen betrügerischen Amphorenhändler abführen lässt, finden und können mit ihm ins Gespräch kommen. Er hat von ihren Taten über Verwandte gehört und bewundert die Reformisten und ihre Taten. Erst spät gesteht er, der Delegation selbst keine Audienz beim Horas ermöglichen zu können.

Kindersorgen

Immerhin kann Musacius die Helden zur Obersten Verwalterin *Domitilla Parisopa* im Horaspalast führen, die leider eröffnet, ein offizielles Gesandtschaftsschreiben müsse an den Palastvorsteher *Velarus* gerichtet werden – und dies in den üblichen doppeldeutigen und verschlüsselten Formulierungen des kaiserlichen Beamtenaurelianus. Sie bietet freilich an,

Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



Abkürzung

Wenn Sie diese Schnitzeljagd abkürzen wollen, kann gewundenen Weges ein Unbekannter die Helden kontaktieren. Bei einem Treffen in einer öffentlichen Kapelle am Kriegshafen bietet ein Priester des *Verheißenen* den Helden an, ihnen Kontakt zu einem der Comites zu verschaffen, ohne dass sie für diesen eine Aufgabe erfüllen müssen. Als einzige Gegenleistung bittet der Unbekannte darum, dem betreffenden Comes ein Geschenk, ein goldenes Schmuckstück in Form eines gliederlosen Torsos, zu übergeben. Entscheiden Sie, ob die Helden hernach von einer tödlichen Erkrankung des Comes oder von seiner Bekehrung zu einem düsteren Götzenkult hören.

Freilich können die Helden auch alte Freunde oder Verbündete um Hilfe bei dem Audienzgesuch bitten, wobei es sein kann, dass sich mancher ob ihres möglichen Rufs als Tyrannen von ihnen fernhält.

das Schreiben selbst zu verfassen, verlangt aber vorher einen Gefallen: Ihr Lieblingssklave *Cortacius* ist vor einigen Tagen entflohen und genießt nun den Schutz des Aves-Tempels. Die Helden sollen ihn wiederbeschaffen, tot oder lebendig. Die Helden können *Cortacius* tatsächlich im Tempel wieder finden, zusammen mit einer Tempeldienerin, die sein Kind in ihrem Bauch trägt. Bringen die Helden *Domitilla Cortacius*, der sich wehren wird oder nur das Hautbild, das er als Sklave trägt, zum Beweis seines Todes?

Morituri te salutant

Velarus Vecadianus finden die Helden im Olukeum, wo er gerade den Kampf eines Hjäldingers gegen mehrere wilde Tiere verfolgt. Er wird eine Absprache der Tagesordnung mit dem Cancellarius *Franulus Berlinghan* zur letzten Hürde vor dem Horas selbst machen. Bedauerlicherweise ist er gerade zutiefst

verärgert über eine Verletzung seines favorisierten Gladiators *Ralorus*, 'ein waschechtes Spitzohr, sehr selten und kostbar'. Dessen nächster Gegner, der versklavte Ork *Bracorius* (Werte siehe **Anhang**), ein Meister des Kriegshammers, genießt das Kämpfen und Töten im Olukeum. Wenn die Helden *Ralorus'* Leben bewahren, will Velarus ihnen helfen.

Insgeheim träumt der orkische Gladiator davon, sich seinen Artgenossen im Norden anzuschließen. Wenn die Helden davon erfahren und ihm dabei helfen, kann der blutige Kampf durch *Bracorius'* Flucht vermieden werden. Sollten die Helden selbst gegen den Ork antreten, müssen sie dies in der *Es-sedarius*-Disziplin tun: Die Gladiatoren rasen in Streitwagen (*Wagenlenken*-Proben!) mit eventueller Bedeckung aufeinander zu und erst, wenn ein Kontrahent vom Gefährt gefallen ist, geht der Kampf zu Fuß weiter.

Der Gespielin Spur

Velarus sorgt für ein Treffen mit Cancellarius *Franulus* in einem statuengeschmückten Säulrund auf dem *Horatin*. Jener verlangt von den Helden, seine Lieblingsgespielin *Flavia* (Anfang 20, blond, Leberfleck auf der Lippe) zu finden, die jüngst verschwand. Die Helden können ihre Spur bis ins Oktogon verfolgen. Die Magierin *Gilia Aurifex*, die für ihre Versuche in der *Subterana* Versuchspersonen braucht, unterhielt sich nach Zeugnisaussagen zuletzt mit *Flavia* und zwar auf einer Probeorgie, die Velarus oft vor wichtigen Festen abhält, um einen 'sauberen' Ablauf zu garantieren. Mit Schrecken erfahren die Helden von *Gilia*, besagte *Flavia* leiste nach dem Scheitern eines Experiments nun als Lastenträgerin für die Akademie Dienst – als Untote! Nach Untersuchung der Untoten, die *Flavia*s Beschreibung zwar entspricht, stellt sich heraus, dass sie keinen Leberfleck besitzt. Erst jetzt erinnert sich *Gilia* an die echte *Flavia*: Sie hatte sich von der Maga lediglich ein arkanes Mittelchen geben lassen, als *Gilia* gerade mit der nun Untoten sprach. *Gilia* vermutet, der Schlaftrunk habe *Flavia* noch auf der Probeorgie betäubt und so finden die Helden die Gesuchte schließlich dort im Delirium. Das Ziel der Helden scheint zum Greifen nah.

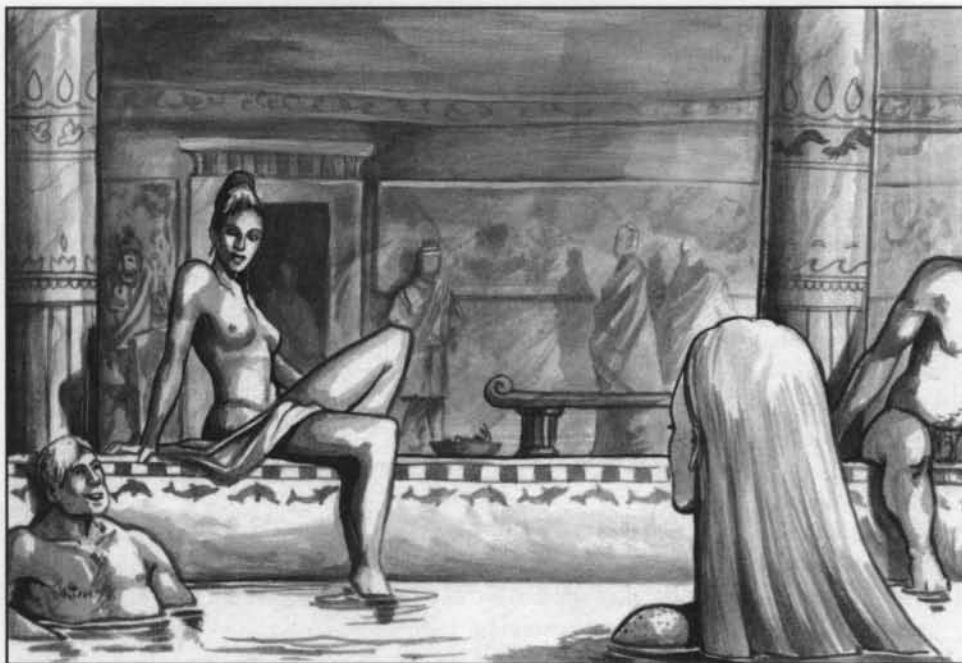
FALL

AUDIENZ IN DEN THERMEN

Die Helden werden in die *Yulag-Horas-Thermen* auf dem *Horatin* geladen. Das Gebäude umfasst einen Garten, in dem Gäste sich erfrischen und lustwandeln können. Wo die Sonne die Fenster durchdringt, sind die Heißebecken der *Caldarien* untergebracht, in denen Kohlebecken, erhitzte Steine und CALDOFRIGO-Artefakte für stets hohe Temperatur sorgen, während das Kaltbad, das *Frigidarium*, im Norden liegt. Das westwärts gerichtete Hauptgebäude besteht aus einer freitragenden Halle mit zahlreichen Alkoven, Erkern und Türmchen, in denen sich Schwitzhütten, heiße Bade- und einfache Schwimmbecken abwechseln. In einem Brunnen aus Sandstein inmitten der Halle lässt ein gebundener *Yar Yuraam* (WdZ 224) Wein

sprudeln, um ihn herum laden Liegen zur Ruhe ein, locken Amphoren erlesenen Weins, biegen sich Tische unter saftigen Früchten, tropfenden Hähnchen und duftendem Braten. Den Boden bedeckt ein Mosaik, das Kaiser *Yulag* zeigt. Überall schwirren dienstbare Sklaven in der Tracht besieger Völker umher, die leicht bekleideten oder nackten Patrizier *Bosparans* schwitzen, planschen, parlieren, intrigieren und amüsieren sich. Lassen Sie nach Belieben alte und bosparanische Bekanntschaften der Helden in den Thermen auftauchen.

Die Wasserversorgung der Thermen wird durch drei Wasserbecken auf dem Areal und ein den *Horatin* umspannendes Aquädukt garantiert. Unter der Anlage liegen zum Heizen und Bewässern mit der *Sotterana* verbundene Kellergänge, die von Arbeitssklaven und wenigen Grolmen bewohnt sind.



Den Dolch im Gewande?

Ein Attentat auf den Horas ist nicht einfach, aber auch nicht unmöglich. Schon viele sind daran gescheitert, aber auch viele Horanthes fanden so ihren Tod.

☛ In den Dunklen Zeiten ist gerade am Horashof die **Dekadenz** derart gewachsen, dass sich der Kaiser für schier unantastbar hält und daher seine Sicherheit vernachlässigt. So sind an der Orgie in den Thermen viele der Leibwächter und -magier direkt beteiligt und zu fortgeschrittener Stunde nur begrenzt einsatzbereit.

☛ Konkret ist es aber die **Unterstützung der Kronbeamten**, die die Helden in die Nähe des Horas bringt. Nur weil sie sich mit ihren Taten zuvor die Gunst der Comites gesichert haben, werden sie zur Audienz in die Thermen und nicht etwa in den besser gesicherten Horaspalast geladen. Normalerweise wird zum Bad des Horas niemand zugelassen, der kein Patrizier Bosparans ist.

☛ Schließlich führt die **Fürsprache des Cancellarius** dazu, dass die Helden (und der Attentäter!) bei Betreten der Thermen nicht durchsucht werden.

SIC SEMPER TYRANNIS!

Bei der Audienz beim *Magister officiorum* erwähnt dieser beiläufig nicht ohne Stolz, der Horas bade im Nebenraum. Er entfernt sich, um die Helden anzumelden und weist sie an, auf ihn zu warten.

Der Attentäter weiß: dies ist die beste und wohl einzige Gelegenheit, dem Horas nahe zu kommen. Also schlägt er los: Zunächst stiehlt er sich davon, als die Helden gerade mit einem Schabbeisen von Schmutz und Dreck befreit werden, um unbemerkt

einen Prätorianer zu meucheln und ihm die Rüstung zu entwenden. Die Leiche drapiert er in einem Alkoven, ihr Fund soll der Ablenkung dienen. Nachdem er auch die Rüstung verborgen hat, begibt er sich wieder zur Liege der Helden. Später zieht er sich zurück, als gerade ein neuer Aufguss die Luft mit Nebel bedeckt, legt die Rüstung an und mischt sich unter die gerüsteten Leibwachen des Horas. Wenn die Leiche, eventuell von den Helden auf der Suche nach dem verschwundenen Meuchler, entdeckt wird, schließt sich der Attentäter, sobald der Leichenfund Unruhe erzeugt hat, den Wächtern des Horas an, um ihn zu ermorden. Seine eigene

Flucht, unterstützt von einem **AXXELERATUS**-Ring, soll durch die Kellergänge und die *Sotterana* gelingen.

BÖSES ERWACHEN

Passen Sie den genauen Ablauf der Handlung an die Erkenntnisse und Handlungen der Helden an. Es laufen zwei Handlungsstränge parallel ab: einerseits der Fund der Leiche und die Suche nach dem Mörder des Praetorianers, andererseits das Attentat auf den Horas. Aus Eile hat der Attentäter seine Spuren nur unzureichend verwischt, die Helden können seine abgelegten Kleiderstücke finden und den ihnen bekannten Mörder enttarnen, just bevor er zur Tat schreitet. Der Attentatsversuch lässt sich jedoch nicht mehr verhindern.

Sakis wird den Helden übrigens nicht helfen, sondern nach einem Fluchtweg suchen, sobald die Wachen sich gegen die Anwesenden wenden. Dadurch kann er später zum Retter werden, denn er wird sich auf seine Freunde besinnen und ihnen einen Fluchtweg zeigen, wenn sie keinen finden.

Tödliche Thermen

Es entsteht ein wirrer Trubel in den Thermen, als nur zum Teil bekleidete Palastwachen und Magier aufgeregt versuchen, den Horas zu schützen und der Attentäter selbst allerlei Probleme hat, sich im Dampf zurechtzufinden. Es kommt bald zum Gemetzel, denn die Wächter des Horas halten alle Thermenbesucher, die nicht zum Gefolge des Horas gehören, für Attentäter oder Mitwisser. Sie gehen kein Risiko ein und attackieren zunächst alle.

»Hilfe, ich blute!«

Wie die Szene auch verläuft, am Ende steht fest: Der Horas wird gerettet, der Attentäter enttarnt (nicht überwunden) und die Helden für seine Mittäter gehalten. Das Attentat misslingt, da der Leibmagus rasch mit Heilmagie einspringt, ein Priester



den Herrscher heilt oder ein Warnruf der Helden die Prätorianer vor dem Mörder in ihrer Mitte warnt. Der Attentatsversuch war von vorne herein zum Scheitern verurteilt, was aber den wahren Drahtzieher nicht stört.

Eine besondere Situation tritt in einer Epoche ein, in der wirklich ein Horas (etwa im Zweikaiserjahr, **Schatten über Bosparan**) ermordet wurde.

Die Überlieferung

Der obige Text geht davon aus, dass Sie mit Ihrer Runde möglichst nahe an den publizierten Fakten und somit auch der Zählung der Horanthes bleiben möchten. Selbstverständlich ist es auch möglich, von der offiziellen und heute in Aventurien bekannten Horas-Zählweise abzuweichen. Denn wer sagt, dass diese Liste wirklich akkurat ist und nicht einige Herrscher aus den Dunklen Zeiten heute vergessen sind? Sollten Sie sich dafür entscheiden, können Sie also auch den Erfolg des Mordkomplotts völlig von den Aktionen der Helden abhängig machen.

VON PRÄTORIANERN GEHETZT

RAUS AUS DER WAPPE!

Die Helden werden schnell merken, dass selbst wenn sie sich aktiv an der Verhinderung des Anschlags beteiligt haben, sich der Zorn des Horas und der Prätorianer auf sie richten wird. Ihnen bleibt also nur noch die Flucht aus den Thermen, welche dank des herrschenden Chaos kein großes Problem darstellt. Mögliche Wege sind die Wärmehallen unter der Anlage, eine waghalsige Kletterpartie an den Weinranken der Thermen, ein lebensgefährlicher Tauchgang durch die Zuflüsse der Schwimmbecken oder aber andere, den Helden zur Verfügung stehende karmale oder arkane Fluchtvehikel.

FLIEHT, IHR PARREN!

Es ist kaum vorherzusagen wie – und ob! – die Helden den Häschern des Horas entkommen. Auf Befehl des Horas werden sämtliche Legionslager in Alarmbereitschaft versetzt, die Magier der Horasakademie setzen untote oder gar dämonische Jäger auf die Helden an und Legionäre patrouillieren in den Straßen.

Auf der Flucht

Um aus der Stadt zu entkommen, benötigen die Helden Hilfe, Geschick, Schnelligkeit und ein gutes Versteck.

In der Stadt selbst ist ein Versteck nie lange sicher, früher oder später denunziert sie jemand, niemand ist absolut vertrauenswürdig, selbst alte Freunde lassen die Helden aus Furcht um das eigene Schicksal fallen.

Mögliche Fluchtwege sind:

• Die Unterwelt der *Sotterana*, wo der Weg durch Grolmenlabyrinth und vorbei an Kreaturen und mechanischen Fallen führt. Dies kann durch die *Halle der Feuerschlote*, eine Grolmen-

schmiede gelingen, wo ein rostiger Schlitten wartet, der die Helden schleunig an den Fuß der *Montes aureos* bringen kann.

• Die Hinterlassenschaften Fran-Horas', von denen die Magierin Gilia Aurifex erzählt haben kann: Am Schnittpunkt mehrerer Kraftlinien liegt direkt unter Bosparan ein abwärts gebauter Magierturm, geschützt von rot pulsierenden Glyphen, die der Blutkaiser selbst anbrachte, vom Nachtpal Gilius Aurifex' und einer von Fran persönlich in den Untod beförderten Riesenspinne. Erst nach Überwindung dieser Hürden kann man an der 'Spitze' des Turms eine *Dunkle Pforte* betreten, welche die Helden direkt in die Drachenei-Schule zu Khunchom befördert. Siehe auch den Kasten auf Seite 32.

• Die Aquädukte, die über Straßen und Hügel, teilweise gar über die Mauern führen. Eine waghalsige Kletter- und eine feuchtkalte Rutschpartie der Helden sollte nur knapp gelingen, denn vor den Mauern entdecken Speerwerfer die Flüchtigen oder Jagdvögel des Horas (vom Falken bis zum dämonischen *Pershirash* (*Tractatus contra Daemones* 144) ist alles denkbar) haben Witterung aufgenommen und auch außerhalb Bosparans ist die Gefahr nicht vorbei.

• Zwei ungleiche Verbündete verbleiben den Helden in Bosparan: Sakis, der das Schicksal der Helden als Verfolgter teilt, kann es gelingen, Beziehungen im Kriegshafen von Bosparan spielen zu lassen. Im richtigen Augenblick läuft eine schneidige Flusssgaleere mit den Helden aus und entkommt über den Yaquiro. Doch bereits in Porta Yaquiris ist der Fluss gesperrt und den Helden bleibt nur die Flucht durch den gefährvollen *Arinwald*.

• Ein Anhänger des Verheißenen (siehe den Kasten auf Seite 23) bietet den gehetzten Helden Hilfe an. Er verlangt als Gegenleistung die Waffe, die den Horas töten sollte, um, einmal eingeschmolzen, zum Griff eines Kaisertöters zu werden. Ein initiiertes Decurio bringt die Helden nach Firdana, wo gerade eine Legion für einen Heerzug ins Diamantene Sultanat zusammengestellt wird und noch Freiwillige gesucht werden.

In Ketten

Sind die Helden gefangen worden, kann ihnen die Flucht nur gelingen, wenn sie horrenden Bestechungssummen, mächtige Beherrschungsmagie oder gewagte Fluchtmanöver aufbringen. Scheitern alle Versuche, machen Sie ihnen mit Tötungsarten wie Sieden in kochendem Wasser, dem 'Horatinsprung' (Sturz vom Hügel) oder dem 'alhanischen Trinken' (Einflößen flüssigen Bleis) Angst. Schließlich werden sie zu ewigem Feuer durch ein SEELENFEUER, die feurelementare Variante des GRANIT UND MARMOR, verurteilt. Der Hofmagus *Mnosaris* geizt aber mit Astralkraft und lässt den Zauber nur einige Monate wirken. Dann sorgt er selbst für das Verschwinden der Heldenfackeln aus dem Horasiat, um seine Haut zu retten. Siehe auch den Kasten auf Seite 32.



VERRAT!?

Entkommen die Helden, werden sie die Hintergründe des Attentats ergründen wollen, wofür sie den Attentäter finden und befragen müssen.

Zum Schein hat Casilius als Teil der Abmachung mit dem Meuchler einen sicheren Fluchtweg ins Diamantene Sultanat organisiert. Noch auf ihrer eigenen Flucht stoßen die Helden bei der Verfolgung des Attentäters auf dessen Aufzeichnungen und können so dessen Spur aufnehmen: In den Thermen oder in der gemeinsamen Unterkunft finden sie auf einer Wachtafel den Namen einer Kontaktperson aus Puninum. Spätestens wenn sie in den Sachen des Meuchlers einen Sack voller tulamidischer Shaykhal finden, sollte ihnen dämmern, Opfer einer Intrige zu sein.

Sorgen Sie dafür, dass den Helden sowohl die Intrige – nicht die Beteiligung Neethas! – bewusst wird als auch ihr dadurch erlittener Verlust: Ließ ein Held einen lieben Menschen in Neetha oder einen wertvollen Besitz im Horasiat zurück? Starb das treue Pferd auf der Flucht? Dadurch fördern Sie den für das Abenteuer **Diamanten und Despoten** wesentliche Antrieb der Rache (vielleicht gar regeltechnisch mit einem Anstieg/Erwerb des Nachteils *Rachsucht*).

DIE SPUR INS SULTANAT

HIN UND WIEDER ZURÜCK

Die Legionäre und Schergen des Horas suchen die Helden im ganzen Horasiat. Dabei werden die Grenzen zum Einflussgebiet der Reformisten besonders streng behütet und sind kaum erreichbar. Kababier und Legionäre der Region sind zudem in Aufruhr, seit Casilius die Kunde vom 'Martyrium' der Helden verbreitet hat.

Selbst die Nord- und Südprovinzen sind unsicher: Sie sind viel wilder und selbst dort können die Helden den Häschern des Horas nie ganz entgehen. Das Diamantene Sultanat und seine Lage sind dem gebildeten Bosparaner zwar bekannt, aber insgesamt ist der kulturelle Austausch eher gering. Dies schafft den Helden eine gewisse Sicherheit vor Verfolgern.

Die Spur des Attentäters führt ebenso ins Sultanat:

☛ *Lugal* möchte in die Heimat zurück, *Palinor* wurde ein Anwesen am Cichanebi-See versprochen und *Lacerta* wird in Puninum Kontakte zum *Drachenorden* aufnehmen, der ihr wiederum versprach, sie in Khunchom zu initiieren.

☛ Casilius legt die Spur ins Diamantene Sultanat, um bequem dessen Verwicklung in das Attentat auf den Horas zu propagieren und den Eindruck der unschuldig hingerichteten Helden zu betonen.

Wenn es den Helden doch gelingen sollte bis nach Neetha zu gelangen, drängt sie jeder dort, zum Wohle der Siedlung in das Diamantene Sultanat zu fliehen, denn würden sie in der Stadt am Kabab bleiben, würde das sicher eine Strafexpedition des Horas herausfordern.

EIN NEUER MORGEN

Der weitere Weg der Helden ins Diamantene Sultanat wird im Anschlussabenteuer **Diamanten und Despoten** beschrieben. Der Verdacht, dass der Attentäter vom Sultan (oder aus dem Sultanat) gesandt oder bezahlt wurde, kann über weite Strecken des zweiten Abenteuers eine falsche Fährte sein.

Der Horas lässt, wenn ihm die Helden entwichen sind, verkünden, die Attentäter seien allesamt ergriffen und hingerichtet worden. Die Flucht zuzugeben liefe seiner Unantastbarkeit zuwider. Dadurch spielt er freilich Casilius in die Hände.

Als Fazit steht fest: der Ruf der Helden im bosparanischen Reich ist ruiniert, sie werden in der ganzen Stadt und darüber hinaus als Hochverräter gesucht.

Als potenzielle Mittäter von den Bosparanern gejagt, wissen die Helden nur, dass sie Opfer einer Intrige wurden. Casilius' Verstrickung bleiben hingegen vorerst unklar. Erst wenn die Helden aus ihrem Exil im Sultanat erfahren, dass es in Neetha einen Herrschaftswechsel gab, können sie ahnen, wer der Drahtzieher des Anschlags war. Die Verfolgung des Meuchlers, das Leben im Exil und die Rückkehr nach Neetha, um die Rache an Casilius zu vollenden, ist Teil des Abenteuers **Diamanten und Despoten**.

DER MÜHEN LOHN

Neben den Erfahrungen, die die Aufgaben in Kababia einbrachten, gibt es weitere 500 AP und *Spezielle Erfahrungen* auf *Überzeugen*, *Kriegskunst*, *Götter und Kulte*, *Staatskunst* und drei weitere Talente pro Held nach Wahl des Spielleiters.

АПНАНГ

DRAMATIS PERSONAE

Hier sei Ihnen eine Reihe Personen vorgestellt, denen die Helden in Neetha und Kababia begegnen können. Entscheiden Sie nach den Handlungen der Helden und den Charakteristika der Meisterpersonen, wer zum Verbündeten, gar mit den Helden Teil der Reformisten oder im Gegenteil zum erbitterten Widersacher ihrer Sache wird. Die Beschreibung von Casilius finden Sie auf der Seite 6f.

SAKIS

Sakis ist ein typischer Cyclopäer: freizügig, etwas blauäugig und dem Wein nicht abgeneigt. Er verliebt sich in einen oder mehrere Helden, was er scheu verheimlicht, ist daher unbedingt loyal und versucht, zu jedem eine Freundschaft zu pflegen. Die meiste Zeit über trägt er eine Halbgesichtsmaske, da er sich für die entstellenden Narben einer früheren Krankheit schämt. Irgendwann regt Sakis an, der eigenen unpolitischen



Haltung wegen eher spaßig gemeint, aber auch aus innerer Kränkung, die Führer der Reformisten könnten ebenso Halbgesichtsmasken tragen, eine just aufkommende Mode, als Berufung auf guldene Wurzeln und Gemeinschaftssymbol.

Sakis soll zu Beginn für seinen Vater, einem reichen cyclopäischen Kaufherrn, Handelsgespräche mit Trodinar Acil aufnehmen. Ob der unklaren Lage in Neetha (es gibt Gerüchte um Aufständische und Meuterer) ließ ihn sein Vater mit ein paar Begleitern an der Küste absetzen. Sakis weiß zuerst nichts von der Hungersnot und wähnt sich auf einer gewöhnlichen Mission. Aus einer Laune heraus hat Sakis sich entschlossen, sich als Prinz des Feenhofs der Cyclopen-Inseln auszugeben – eine Rolle, die ihm gut gefällt. Für das Abenteuer ist es unwichtig, ob und wann die Fassade bröckelt.

Funktion: Sakis ist eine Finte. Zu Beginn ist er als Auftraggeber tragbar, erweckt aber einen sonderbaren Eindruck, so dass man ihm zutraut, zum Verräter zu werden. Später ist er den Helden womöglich in Bosparan behilflich.

MÖGLICHE REFORMISTEN

☛ Die Fischerkönigin **Aurora** (19, burschikos, zynisch) fungiert als erwählte Wortführerin der Fischer, die ihr eine göttliche Begabung im Fischfang nachsagen. Sie steht den Helden ratlos gegenüber und wird sich danach richten, wie sie sich gegenüber den Meeresgöttern und den Fischern verhalten. Aurora verrät die Helden, wenn sie Feindeskulte ihrer Gottheit wie Charypta oder Ingra einführen wollen.

☛ **Baltriros** der Meerespriester (54, salz- und algendurchwirktes Haar bis zum Gürtel, hinterlässt Pfützen) predigte gegen den Herrscher, bis ihn Trodinar Acil einsperren ließ. Er ist ein wortgewaltiger Volksfreund, an dessen Lippen viele hängen, vor allem Fischer, arme Leute und Seefahrer. Er unterwirft sich keiner Autorität, auch nicht den Helden. Sein Ruhm ist ihm fast wichtiger als sein Gott, wenn die Helden diesen schmälern, wird er sie womöglich verraten.

☛ Der Wirt **Canicus** (70, tatterig, krächzt) ist ein Neethaner Urgestein. Seine Taberna wurde als eine der ersten von den Hungernden gestürmt. Wer ihm hilft, sie wieder aufzubauen und die Neethaner zu beruhigen, gewinnt seine Unterstützung und die der anderen Ladenbesitzer. Wenn sich die Helden gegenüber den Verbrechern unter den Hungernden zu nachgiebig zeigen, wird er sie womöglich verraten.

☛ Die Trika-Priesterin **Dido Nociella** (67, graue Strähnen, näht bei Besprechungen Stoffschlangen) kann in Neetha von der Mitarbeit überzeugt werden. Sie hat Kontakte nach Bosparan und kann den Helden, wenn sie ihr Vertrauen gewinnen (und Stoffschlangen an die Kinder Neethas verteilen), dort einen Freund empfehlen. Dido steht den Helden bei, wenn sie die alte Ordnung nicht ganz über Bord werfen, wird sich aber von ihnen abwenden, wenn sie die Interessen ihrer Familie hintertreiben.

☛ Die Schamanin **Kasuukas** (15, unerfahren, kann die Goblins unter Kontrolle halten) herrscht über die Goblins Kababias und kann beim Kanalbau von der Mitarbeit überzeugt werden. Sie steht den Helden, je nachdem, wie diese mit ihr

und den Goblins umgesprungen sind, misstrauisch bis wohlwollend gegenüber. Wenn die Helden einmal ihr Vertrauen gewonnen haben, bleibt sie ihnen geradezu unterwürfig treu.

☛ **Lacerta vom See** (24, anziehend, aber keine klassische Schönheit, braune Locken) hält in Abbadom das Erbe der Echsen und des Drachen hoch. Als Anhängerin **Zas** unterstützt sie die Wandlung in Neetha und begreift sie als Chance, das Erbe der Achaz neu zu beleben. Ausgrenzung der Geschuppten und unnötige Gewaltanwendung kann sie gegen die Helden aufbringen.

☛ Sklavenbesitzer **Lucius** (38, nervös, stottert, Wieselgesicht) stammt aus Anca, das von Plünderern verwüstet wurde. Wenn die Helden die Flüchtlinge freundlich aufgenommen haben, steht er ihnen zunächst positiv gegenüber, verrät sie aber, wenn er bemerkt, dass sie mit Lugal zusammen arbeiten – in seinen Augen ein Unding.

☛ Sklavenführer **Lugal Gadangus** (41, schwarze Locken, geblendetes Auge), ein ehemaliger Meuchler aus Fasar (was niemand weiß), tötete den Wachhabenden Centurio in Neetha und führte die Sklaven gegen Port Belen-Horas, um dort Schiffe zur Flucht zu erbeuten. Er bleibt aus reinem Pflichtgefühl 'seinen' Mitsklaven gegenüber in der Stadt. Ohne ihn ist die Kontrolle über die Sklaven schier unmöglich und die Helden sollten sich gut mit ihm stellen. Lugal steht den Helden bedingt loyal gegenüber, solange er und die Sklaven gut behandelt werden, drängt aber schier fanatisch auf die Zerschlagung bosparanischer Macht und Lebensweise.

☛ **Palinor Trevus**, hoher Verwaltungsbeamter Neethas und ungeweihter Praianpriester (45, kräftig, schwarzhaarig, tätowierte Oberarme), pocht vor allem auf gute Bezahlung und eine adäquate Position in der neuen Ordnung. Er ist nicht nur bestechlich, sondern auch eitel und kann daher den Einflüsterungen (einfluss-)reicher Gegner der Helden verfallen.

☛ **Racalla** 'die Bullige' ist Centuria des Manipels *Lupi Kababiae* (33, bärbeißig, mag Süßes). Sie steht den Helden wohlwollend gegenüber, solange sie die Legion gut besolden und ihr besondere Rechte gewähren, wartet aber nur auf eine Chance, sich der Reformisten zu entledigen und eine Militärherrschaft zu errichten, weshalb sie früher oder später zur Verräterin wird.

☛ **Sangi** die Mantikerin (30, schwarze Zöpfe, blaues und braunes Auge, gepflegt) prophezeite den Tod des Trodinars, weshalb er sie nackt vor dem Palast zur Schau stellte. Die Befolgung göttlicher Zeichen und Gebote stellt sie über alles andere und ist vor allem in Verhandlungen mit Geheimkulten hilfreich. Sie könnte die Helden verraten, weil die Zeichen ihr die Zukunft Kababias unter den Despoten zeigen.

☛ Bäuerin **Vivia** (37, naiv, brauner Zopf, große Augen) raubten Hungernde alles vom Hof, ihr Gatte kam dabei ums Leben. Nun will sie – hochschwanger – kräftig anpacken, Neetha aus der Dunkelheit zu führen. Vivia will kein Mitleid und ist in allen Dingen redlich. Sie kann zur Wortführerin der Flüchtlinge und der Bauern werden, aber auch charismatischen und listigen Reformisten zum willfährigen Opfer fallen. Vivia wird misstrauisch, wenn sie sieht, dass die Stadt- der Landbevölkerung vorgezogen wird.



BOSPARANER PROMINENZ

• **Atara Mnosaris** (63, dürr, schlichte Leinenrobe, verkniffen) ist der selbst mit Astralkraft geizende erste *Leibmagus* des Horas. Viele sagen, wäre ihm Jandora nicht zuvorgekommen, hätte er den *Kraftfokus* aus schierem Geiz gefunden.

• **Casius Flatinus** (51, lacht gern, misstrauisch, fett, schmuckbehangen) ist *Legat der Prätorianer* und einer der meistgehassten Männer Bosparans. Sein Amt erlangte er durch Verrat an seinem Vorgänger.

• **Domitilla Parisopa** (14, blond, grausam) verdankt ihr Amt als *Comes rerum privatorum* ihrem Nachnamen und der Paranoia des Horas gegenüber Erwachsenen. Ihr Lieblingsklave *Cortacius* ist Objekt einer kindlichen Liebe, die für ihn tödliche Folgen haben kann.

• **Magister officiorum Franulus Berlinghan** (46, schmerzbäuchig, zitiert gern 'eigene' Stücke) nutzt sein Amt, um den Kunstschatz seiner Familie zu vergrößern. Da er einen Teil der meist geraubten oder ausgegrabenen Kunstwerke immer den Tempeln spendet, ist er sehr angesehen. Seine weithin gerühmten Schreibkünste sind fast ausnahmslos übersetzte Werke aus dem Sultanat oder dem Norden.

• **Magistra Gilia Aurifex** (altersloses Gesicht, graue Strähnen im roten Haar, groß gewachsen) ist besessen von der Suche nach der Dunklen Pforte des Fran-Horas in der *Sotterana*. Seit ihr Ahn Gilius als Hofmagier bei Fran in Ungnade fiel, ist der Familienruf geschädigt, was Gilia beheben möchte. Mit Hofmagus Mnosaris verbindet sie eine mitunter auch für andere lebensgefährliche Feindschaft.

• **Curator Musacius 'Negro'** (42, tiefschwarzes, volles Haar, kantiges Kinn), der aus der Sikramregion stammt, ist für die Markthallen am Kriegshafen verantwortlich. Er erhofft sich von der Ladung der exotischen Helden nach Bosparan einen Aufstieg unter die Praetoren, wird aber später vermutlich Opfer der Attentatsermittlungen.

• **Quaestor sacri horatinii Velarus Vecadianus** (45, muskulös, sieht nur im Orlukeum nicht übernachtigt aus), ein Aufsteiger aus den Reihen der Legion, machte sich mit der Niederschlagung von Aufständen einen Namen. Den martialisch veranlagten Mann langweilt die Aufsicht über die Palastdienerschaft. Als großer Freund des göttergefälligen Gladiatorenkampfs verbringt er seine Zeit lieber im Orlukeum.



ACHAZ-KRIEGER

Echsische Axt:

INI 12+IW6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK N

Speer:

INI 12+IW6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK NS FK 14

Schwanzdolch:

INI 12+IW6 AT 14 PA 13 TP 1W6+1 DK H

LeP 28 AuP 31 WS 7 RS 3 (Mattenrücken) MR 7 GS 7

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Balance, Dämmerungssicht, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Finte, Gezielter Stich, Kältestarre, Kampfreflexe, Schwanzschlag, Sturmangriff, Wuchtschlag

ATTENTÄTER

Lugal

Kurzsword:

INI 11+IW6 AT 18 PA 15 TP 1W6+4 DK HN

LeP 35* AuP 40 WS 7 RS 1/6*** MR 4** GS 8

Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 16, Rachsucht 8

Sonderfertigkeiten: wie Elemit +4 SFs

Talente: Schleichen, Akrobatik je 10+

Lacerta

Kurzsword:

INI 11+IW6 AT 13 PA 13 TP 1W6+4 DK HN

LeP 30* AuP 40 AsP 50 WS 5 RS 1/6*** MR 9** GS 8

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 15

Sonderfertigkeiten: wie Magier +3 SFs

Talente: Magiekunde 10+

Zauber: HARMLOSE GESTALT (oder pass. Fluchtzauber)

Palinor

Breitsword:

INI 11+IW6 AT 16 PA 15 TP 1W6+6 DK HN

LeP 44* AuP 40 WS 10 RS 1/6*** MR 7** GS 8

Herausragende Eigenschaften: CH 15, GG 8

Sonderfertigkeiten: wie Prätorianer +3 SFs

Talente: Selbstbeherrschung, Überreden 10+

*) In Bosparan versorgt sich der Attentäter mit zwei Heiltränken (und ggf. einem Zaubertrank), einem AXXELERATUS-Trank und

**) einem magischen Ring, der MR+5 sowie einen Gardianum von 15 Punkten verleiht.

***) Die gestohlene Prätorianerrüstung.

MATROSE

Kurzsword:

INI 10+IW6 AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK N

LeP 35 AuP 39 WS 7 RS 2 (Waffenrock) MR 5 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag

KAMPFWERTE

BAUER

Sichel:

INI 7+IW6 AT 12 PA 9 TP 1W6+2 DK H

LeP 25 AuP 33 WS 6 RS 1 (Kleidung) KO 13 MR 2 GS 8





BRACORIUS, ORKISCHER GLADIATOR

Kriegshammer:

INI 9+1 W6 AT 20 PA 13 TP 2W6+4 DK N

LeP 42 AuP 45 WS 11 RS 4 (Haut, Lederrüstung, Hörnerhelm)

MR 2 GS 7

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Wagenlenken 13, Eisern, Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürliche Waffe: Biss (W+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (I), Richtungssinn, Zäher Hund; Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Niederwerfen, Windmühle, Wuchtschlag

CENTURIO

Werte wie Prätorianer.

ELEMIT

Krummsäbel:

INI 11+1W AT 14 PA 12 TP 1W6+4* DK N

Speer:

INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4* DK NS FK 12

LeP 34 AuP 35 WS 6 RS 2 (Tuchrüstung) MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte, Wuchtschlag

*) Die Klingen sind vergiftet: Arachnae oder Goned (GA 212)

GOBLIN

Speer:

INI 12+1W6 AT 12 (14*) PA 8 (10*) TP 1W6+5 DK S

LeP 25 AuP 35 WS 7 RS 2 (Haut, Lederkleidung) MR 3 GS 7

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aberglaube 12, Dämmerungssicht, Finte, Kälteresistenz, Richtungssinn

*Werte in Klammern gelten für Arvoi

LEGIONÄR

Kurzschwert:

INI 8+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+4 DK N

Speer:

INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N FK 13

Wurfspeer:

INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N FK 15

LeP 34 AuP 35 WS 7 RS 2 (Kettenhemd, Helm) MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte oder Wuchtschlag, Formation, Rüstungsgewöhnung I und II

MAGIER

Kurzschwert:

INI 11+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+4 DK S

LeP 28 AuP 30 AsP 40 WS 5 RS 2 (Waffenrock, Haube)

MR 6 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Merkmalskenntnis (Schaden), Zauberkontrolle, Zauberroutine

Talente: Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 10, Magiekunde 12, Alchimie 10, Heilkunde Gift 8

Zauber*: z. B. Armatrutz, Blitz, Ignifaxius, Gardianum

*) Die Höhe der Werte und die Auswahl der Zauber ist Ihnen überlassen.

PRÄTORIANER

Speer:

INI 8+1W6 AT 16 PA 18 TP 1W6+5 DK S

Schwert:

INI 8+1W6 AT 17 PA 18 TP 1W6+4 DK N

LeP 34 AuP 40 WS 7 RS 6 (Schuppenpanzer, Helm, Schild)

MR 4 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I und II, Wuchtschlag

HJALDINGER

Orknase:

INI 9+1W6 AT 18 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Schneidzahn:

INI 10+1W6 AT 18 PA 15 TP 1W6+4 DK N FK 18

LeP 42 AuP 43 WS 12 RS 2 (Krötenhaut) MR 6 GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Kampflexe, Linkshändig, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Schildkampf II, Wuchtschlag

BRIEF EINES CURATORS

MVSACIVS NEGRO,
CVRATOR, GRVESST DIE NEVEN
FVEHRER NEETHAS,
VERWANDTE AM SIKRAM
BERICHTETEN MIR VOM ENDE
DES ACIL, TRODINAR NEETHAS.
AVCH ERZÄHLEN SIE VON DEN
TATEN SEINER NACHFOLGER AN
SIKRAM VND KABAB. DAS LAND
VND SEINE MENSCHEN ERBLVEHE!
DAHER HABE ICH DIE FREVDE,
EVCH GEN BOSPARAN, DER
HVNDERTTVERMIGEN, ZV LADEN,
WO IHR DIE GVNST, DEN SEGEN,
DAS RECHT DES GOTTBERVEHRTEN,
VOLLKOMMENEN HORAS
ERHALTEN KOENNT.
NVN GEHE ICH, DENN VOR ZWEI
WOCHEN FAND ZV FVESSEN DER
GROSSEN STATVE DES KRIEGER
IM HIPPODROM EIN PRACHTVOLLES
FEST STATT, AVF DAS ICH MICH
SCHON SEHR FREVE.
LEBT WOHL!



DIAMANTEN UND DESPOTEN

VON MARC JEPPESEN

MIT DANK FÜR ZAHLREICHE VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE AN GERO EBLING, ANDREAS HAAS, ANDREAS JASPERS, ELIAS MOUSSA, TORBEN STRETZ, SOWIE MEINE WACKEREN TESTSPIELER AUF DER RATCON.

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Diamantenes Sultanat (Khunchom, Rashdul), Bosparanisches Reich

Zeit: Flexibel verschiebbar in den Jahren 564 bis 190 v.BF

Stichworte zum Abenteuer: Leben und Aufstieg in einer fremden Gesellschaft, Jagd nach einem Attentäter, Rache an einem Verschwörer

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

DEM MEISTER ZUM GELEIT

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Dieses Abenteuer setzt die Ereignisse aus **Im Schatten der Aeterni** fort und beginnt mit der Flucht der Helden in die Fremde und der Ankunft in Khunchom.

Das Exil in Khunchom sollte bis zu einige Jahre dauern und bietet zahlreiche Möglichkeiten, so dass wir Ihnen diesen Zeitraum als Baukasten mit Szenen, Personen und Ereignissen präsentieren, welche das Exil der Helden prägen werden. Entscheiden Sie selbst, ob sie sämtliche Jahre ausspielen oder die Zeit zwischen den einzelnen Episoden des Abenteuers mittels erzählerischen Zeitsprüngen überbrücken. Sie können die Zeit der Helden im Exil auch mit weiteren Abenteuern im Diamantenen Sultanat würzen.

Am Ende des Abenteuers haben die Helden die Möglichkeit, in ihre Heimat zurückzukehren und Rache an demjenigen zu nehmen, dem sie ihr Exil überhaupt erst verdanken: *Casilius Manecus* (Personenbeschreibung siehe Seite 6f.).

AUFBAU

Das Abenteuer gliedert sich in vier Kapitel:

Die **Wege in die Fremde** beschreiben unterschiedliche Wege der Helden nach Khunchom. Es endet mit der Ankunft der Helden in der Hauptstadt des Diamantenen Sultanats. Im nächsten Kapitel wird das **Neue Leben** der Helden in Khunchom näher beleuchtet. Wie können sie Geld verdienen, wo leben sie und was fangen sie mit ihrem Leben an? Weiterhin wird hier auf Freunde und Feinde eingegangen, welche die Helden in der Fremde kennen lernen können und die allesamt Stoff für Abenteuer bieten.

Nach einiger Zeit haben sich die Helden einen Namen gemacht und stehen **In der Gunst der Mächtigen**. Um einen Auftrag des Sultans zu erfüllen, sollen die Helden den versteckten Tempel des Gottes der Gerechtigkeit *Bel-Akharaz* aufsuchen, dessen Priester den Helden bei ihrer Suche nach Gerechtigkeit unterstützen. In **Heimkehr und Rache** an Casilius schließt sich der Kreis der Kampagne.

Fremde und bekannte Orte

Bosparan – Vinsalt

Yaquiro – Yaquir

Yaquiria Superior – Oberyaquirien/Almada

Limitantes – Raschtulswall

Cuslicum – Kuslik

Brabacia – Brabak

Puninum – Punin

Yol – Fassar

LOSE FÄDEN

In diesen Grauen Kästen (siehe S. 34, 38 und 41) finden Sie die Jagd nach dem Horas-Attentäter fortgesetzt. Stirbt dieser vorher, so gelten die dort getätigten Aussagen für einen in Puninum entkommenen Meuchler oder Sie ändern die Spur des Attentäters in eine Suche nach den Hintermännern (vielleicht haben die Helden beim Attentäter oder dessen Mördern Münzen aus dem Diamantenen Sultanat gefunden und folgen nun dieser Spur).





EPOCHEN

Es folgt eine Vorstellung sich anbietender Epochen mit ihren jeweiligen Auswirkungen auf das Stadtleben Khunchoms. Durch ihre Auswahl können die Schwierigkeit und ein prä-

gendes Grundflair des Abenteuers reguliert werden. Beachten Sie bitte auch die Epocheneinteilung in **Im Schatten der Aeterni**, wenn Sie die Kampagne zu spielen gedenken.

Epoche

Die Zeit der Hochkultur,
564–415 v.BF

Herrscher

Khorim ibn Hailif, Erkhaban ibn Hailif,
Alef-Faizal, Sheranbil V.

Aspekte

Stolz und Vorurteil gegen
Fremdländer, Echsen-
paradoxon
Elemiten, Unabhängigkeits-
streben einzelner Landes-
teile, Stadtflucht, Paranoia
vor Spionen und Meuchlern
Elemiten, Stadtflucht

Die Epoche des Falls,
329–270 v.BF

Zahllose Prinzen und Sultane von
eigenen Gnaden, Mustafa ibn Abu Nawas

Das Zeitalter der Veränderung,
270–190 v.BF

Nahema saba Mustafa, Yadail al'Musaf,
Kalkarib ibn Yadail

Stolz und Vorurteile gegen Fremdländer

Lebt man in der Hochkultur, fällt es leicht auf Fremdländer herab zu schauen. Dies bekommen auch die Helden zu spüren. Alles ist für sie teurer und sie müssen mehr leisten als ein Tulamide, um dasselbe Ziel zu erreichen.

Echsenparadoxon

Einerseits hassen die Tulamiden alles Schuppige, andererseits tändeln gerade die Herrscher mit den Geheimnissen der Echsen. Dadurch gelangen einige Vertreter der Echsen in Machtpositionen und können ein Netz aus Intrigen weben. Intrigen, die sich auch gegen die Helden richten können.

Elemiten

Auch im Diamantenen Sultanat sind Spione Elems tätig und die Khunchomer fürchten das ehemalige Vasallen-Emirat als konkurrierende Großmacht. So wird jedes Attentat, jede Fehde und jede noch so kleine politische Intrige als das Werk der Elemiten gedeutet.

Stadtflucht

Besonders während der Interregna verlassen viele Einwohner lieber die Stadt, als in die Kämpfe der zahllosen Thronprätendenten verwickelt zu werden. So ähneln manche Stadtviertel durchaus einer Geisterstadt, in der sich kaum noch ein Lebewesen findet. Und die, die solche Orte bevorzugen, gehören nicht zu den freundlichsten Zeitgenossen. Andere Viertel hingegen leiden unter direkten Kämpfen oder sind zu regelrechten Festungen ausgebaut.

Paranoia vor Spionen und Meuchlern

Die Herrschenden des Diamantenen Sultanats umgeben sich mit dem Hauch des Geheimnisvollen und der Unberührbarkeit. Dementsprechend misstraut man Fremden besonders. Manchmal können diese sich auch einigen Kämpfern der Sultansgarde gegenüber sehen, um an verschwiegenen Orten befragt zu werden.

KAPITEL I – WEGE IN DIE FREMDE

Haben die Helden es geschafft, die Mauern Bosparans hinter sich zu lassen, führen viele Wege in die Fremde. Die Straßen sind allorts gefährlich, da Orks, Goblins und anderes Raubgesindel die Straßen unsicher macht. Nun müssen sich die Helden entscheiden, welchen Weg sie einschlagen. Die beiden wahrscheinlichsten haben wir im Folgenden skizziert:

ÜBER DIE GIPFEL DER LIMITANTES

Route: Den Yaquiro entlang gen Nordwesten, über Pässe durch den unerforschten Raschtulswall (von den Bosparanern als 'Limitantes' bezeichnet, was den Grenzcharakter der Berge

unterstreicht) nach Süden, quer durch das fruchtbare Mhanadistan bis nach Khunchom.

Schwierigkeiten während der Reise: Im nominell noch zum Bosparanischen Reich gehörenden *Yaquiria Superior* werden die Helden mehrfach von Kopfgeldjägern angegriffen. Wenigstens einen solchen Angriff sollten sie näher ausspielen, damit den Helden klar wird, dass sie nirgends innerhalb der Grenzen des Bosparanischen Reiches sicher sind. Aber es gibt auch immer wieder Bauern und Hochgestellte, die sich an den Aufstand der Garethher und die Heldentaten Hlûthars erinnern und einen flüchtigen 'Freiheitskämpfer' einige Zeit vor seinen Häschern



verstecken. In den Nordmarken wimmelt es von Ogern und Goblins, letztere kontrollieren sogar größere Gebiete zeitweilig. Bald erreichen die Helden Puninum und kurz darauf die Limitantes. Dieses gigantische Felsmassiv müssen die Helden überwinden, wollen sie ihr Leben retten. Allerdings existieren noch keine bekannten, ausgetretenen Pfade durch das Gebirge. Und so führt der Weg der Helden über steile Abhänge, eisige Berggrate hinweg und durch tiefe Täler. Es gibt keinerlei zivilisierte Siedlungen und sämtliche Vorräte müssen erjagt oder gesammelt werden (Beispielsweise: Gebirgsbock, Karnickel, Fische in Bergseen). Wenn dies wildnisunkundigen Helden misslingt, müssen sie hungern, mit den wilden Ferkinas handeln oder diese überfallen. Wasser bieten Gebirgsbäche genug, so dass die Helden mit knurrendem Magen und deutlich abgemagert das fruchtbare Land rings um die alte Stadt Yol-Fassar erreichen. Dort werden die Helden von der tulamidischen Landbevölkerung argwöhnisch betrachtet, die wahrscheinlich noch nie einen der hellhäutigen Bosparaner gesehen haben. Später können sie den Ruhm reklamieren, die *Zedernstraße* über den Raschtulspass als erste begangen zu haben.

Abenteueraufhänger: In Puninum versuchen mehrere angeheuerte Handlanger des Attentäters (siehe das vorhergehende Abenteuer), die Helden aufzuhalten, um dem Attentäter die Flucht zu ermöglichen. Spätestens aus dem Munde eines gefangenen Handlangers sollten die Helden das Ziel des Attentäters erfahren: Khunchom, die Perle am Mhanadi.

Angeheuerte Handlanger

Dolch: INI 10+IW6 AT 21 PA 15 TP IW6+1 DK H

Schwert: INI 10+IW6 AT 16 PA 16 TP IW6+4 DK N

LeP 36 AuP 40 WS 9 RS 3 (Lederrüstung) **MR 6 GS 7**

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II (PA 13), Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Todesstoß

AUF DEN WOGEN DER MEERE

Route: Wenn es den Helden gelingt, im stark bewachten Hafen Cuslicums ein Schiff zu finden, mag die Flucht bis Brabacia gelingen. Sakis kann den Schmuggler *Iffart* (49, faulige Zähne, Halbglatze) empfehlen, der die Helden in seinem Frachtraum versteckt nach Süden bringt. Doch in Brabacia wurden schon Legionäre und Kopfgeldjäger alarmiert, so dass sich die Helden bemühen müssen, ein Schiff zu finden, mit dem sie die nächste Etappe bis nach Sylla zurücklegen können (in den Dunklen Zeiten gibt es keine durchgehende Schiffsverbindung zwischen den Reichen).

Abenteueraufhänger: Das Schiff erreicht Sylla inmitten eines gewaltigen Sturmes. Kaum ist das Schiff eingelaufen, kommt es auch schon zu einem Angriff von charyptiden Monstren vom gegenüberliegenden Ufer (wo sich ein verborgenes Heiligtum Charyptas befindet). Neben einem gewaltigen Dekapus (ZBA 123) greifen drei Seeschlangen (ZBA 173) die Stadt, den Hafen und den Leuchtturm an. Hier können sich die Helden um die Rettung der Stadt verdient machen, so dass einige

Matrosen den weiteren Fluchtweg der Helden decken werden. Von hier können die Helden nun ein Schiff nach Elem und dann weiter nach Khunchom nehmen.

EINEN DREIZEHNGEHÖRPTEN ZU ÜBERLISTEN

Eine ganz spezielle Option, die sich vor allem auf das Ende von **Diamanten und Despoten** auswirken wird, wollen wir Ihnen hier an die Hand geben. Auf einem der unten beschriebenen Wege gelangen die Helden 30 Jahre in die Zukunft und können so das Ende dessen herbeiführen, das sie selbst mitbegründet haben: des Despotats von Despiona. Die Helden kehren als Totgesagte, Märtyrer und Racheengel zurück, sie sehen, was aus ihren Taten Gutes und Schlechtes erwachsen ist. Zuvor muss es ihnen aber gelingen, sich fernab der Heimat im Diamantenen Sultanat eine neue Existenz und die Grundlage für ihre Rückkehr zu erschaffen. Bei der Rückkehr finden sie ein verändertes Horasiat vor. Sollte Ihnen (oder Ihren Spielern) das Zeitreisekonzept nicht gefallen, ermöglichen Sie, wie vorgesehen, eine profane Flucht der Helden.

Wege durch die Zeit

☞ Die Dunkle Pforte Fran-Horas' (siehe Seite 25) hat eine Fehlfunktion: Sie lässt die Helden nicht nur durch den Raum, sondern auch durch die Zeit reisen.

☞ Im Falle einer Gefangennahme in Bosparan (S. 25): Die Helden werden zum ewigen Feuertod in Gestalt eines SEELENFEUERS verurteilt. Der Hofmagus Mnosaris beschließt indes, den Zauber nicht permanent wirken zu lassen, sondern nur solange, bis weder er noch der Horas noch leben. Später sorgt er dann für den heimlichen Verkauf der Heldenfackeln als Lichtquellen an einen reichen Khunchomer. Als nach einem Karawanenzug durch die Tulamidenlande Mnosaris' Zauber am Ziel in Khunchom nach über 30 Jahren endet, müssen die Helden ihren Besitzer davon überzeugen, keine außergewöhnlichen Kerzenständer zu sein.

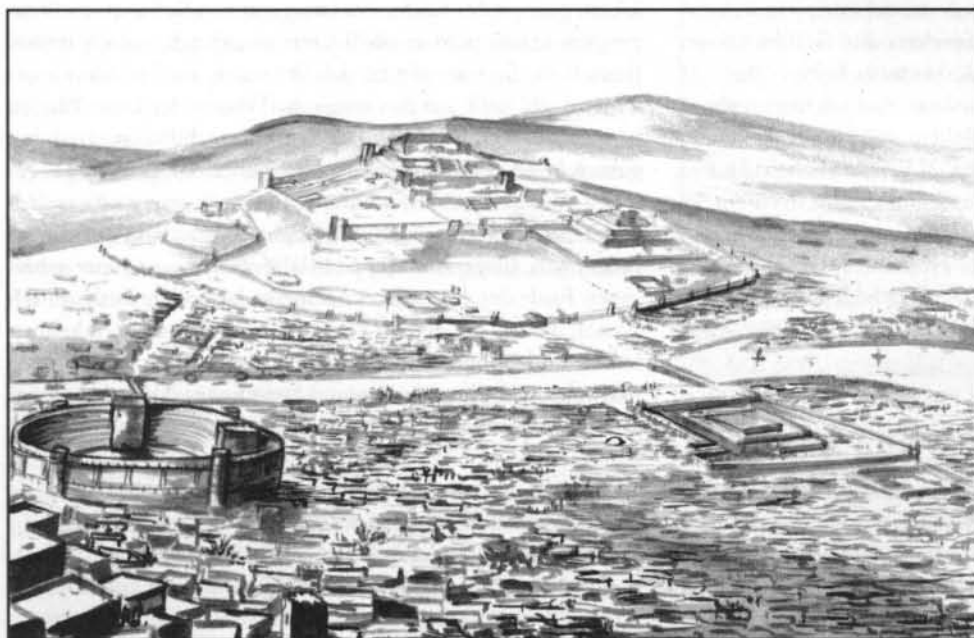
DIE STADT DER DIAMANTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das erste, was ihr vom sagenumwobenen Khunchom, der Hauptstadt des Diamantenen Sultanats, seht, ist ein blendend helles Leuchten. Erst als ihr euch der Stadt ein wenig genähert habt, könnt ihr den Ursprung dieses hellen Gleißens erkennen. Anscheinend trägt die Stadt den Beinamen "die Gleißende" nicht umsonst, denn ein gewaltiges Gebäude, von seinen Ausmaßen wohl nur mit der Horasitadelle in Bosparan zu vergleichen, überragt alle übrigen Gebäude. Der direkte Blick auf dieses Bau-



werk führt dazu, dass die Augen schmerzen, ganz so, als hätte man direkt in die Sonne geblickt. Unterhalb dieses prachtvollen Gebäudes sieht ihr ein Meer aus braunen Lehmbauten. Ein Teil der Stadt ist separat ummauert und ihr könnt goldene Dächer erkennen, die wohl prächtige Tempel irgendwelcher heidnischen Gottheiten darstellen. Obwohl nicht mit Bosparan, der heiligen Stadt des Horas' zu vergleichen, ist dieses Khunchom durchaus beeindruckend.



EINE ANDERE WELT

Eine Beschreibung Khunchoms finden Sie in **Im Bann des Diamanten**. Die Helden betreten eine für sie völlig neue Welt. Selbst wenn sie schon auf der Reise Erfahrungen mit anderen tulamidischen Städten (Elem, Rashdul, Yol-Fassar) machen konnten, so gleicht doch keine andere Stadt des tulamidischen Kulturkreises der Diamanten. Und die Helden stehen nun inmitten des Gewühls am Hafen oder in den Gassen Yol'Tulams und müssen erst einmal die vielen Eindrücke verarbeiten, die auf sie einprasseln. Hier einige mögliche Szenen:

☛ Der Hafen quillt vor Menschen über. Hier zeigt sich, dass Khunchom ein Schmelztiegel der unterschiedlichsten Völker ist. Thalussische Reisbauern, stolze Elemer Kataphrakten, Kophtanim aus Yol-Fassar, aber auch Gesandte der Alhanier und vereinzelte Zwerge, welche sich in ortstypischen Gewänder gekleidet haben.

☛ In den Gassen Yol'Tulams wimmelt es von gut organisierten Banden von Taschendieben und Bettlern (meist Kinder), die nach einem Diebstahl immer tiefer in verzweigten Gassen flüchten. Bemerken die Helden einen solchen Diebstahl (*Sinnenschärfe*-Probe +4) und entschließen sich den Dieben

zu folgen, so werden sie sich schnell in dem Gassengewirr verlaufen. Am Ende haben sich die Helden hoffnungslos verirrt und finden erst auf eine der größeren Straßen zurück, wenn sie 20 *TaP** in *Gassenwissen*- und *Orientierungs*-Proben angesammelt haben.

☛ Das Problem der Sprache: In ihrem bisherigen Leben und auf der Reise dürften die Helden sicherlich schon den einen oder anderen Brocken Tulamidya aufgeschnappt haben. Aber um einen Wirt zu überzeugen, die seltsam gekleideten, bleichen Menschen aufzunehmen, muss man die fehlenden Sprachkenntnisse durch wildes Gestikulieren er-

gänzen – und sich damit abfinden, als unzivilisierter Barbar zu gelten.

Schließlich sollten die Helden eine Unterkunft gefunden haben, die ihren finanziellen Mitteln halbwegs entspricht. Doch was nun? Zwei Fragen werden den Helden wohl zu aller erst durch den Kopf gehen:

☛ Wo ist der verräterische Attentäter auf den Horas, der uns das Ganze erst eingebrockt hat?

☛ Wieso wollte er den Horas töten bzw. in wessen Auftrag handelte er?

KAPITEL II – EIN NEUES LEBEN

An dieser Stelle, einige Tage nach der Ankunft in Khunchom und sobald sich die Helden von den Strapazen der Reise erholt haben, beginnt ein neues Leben für sie. Die Gruppe muss sich in einer vielleicht völlig fremden Welt zurechtfinden, eine unbekannte Sprache erlernen und an hundert örtliche Gebräuche gewöhnen. Sie werden auf Ablehnung stoßen, Freunde gewinnen, vielleicht die Liebe

ihrer Lebens oder zum Glauben an eine fremde, exotische Gottheit finden. Viele Fragen werden die Helden beschäftigen, etwa wie sie Geld verdienen und wo sie langfristig in der fremden Stadt unterkommen können. Zuerst sollten sie irgendwo in einer Herberge unterkommen, aber es spricht nichts dagegen, dass die Helden später einmal ein eigenes Haus erbauen (lassen).



Lose Fäden I

Einmal in Khunchom angekommen, zeigt sich das große Problem bei der Jagd nach dem Attentäter: Die Helden besitzen einfach nicht genug Einfluss in Khunchom, um näheres über dessen Verbleib herauszufinden.

Sie gelten als Fremdlinge und müssen erst beweisen, dass sie vertrauenswürdig sind. Egal ob auf der Straße, in Herbergen oder bei staatlichen Institutionen (etwa bei den Wesiren des Diamantenen Hofes), man denkt zuerst nicht daran, diesen Niemanden aus dem Westen zu helfen.

Gleichzeitig sollten Sie den Spielern das Gefühl vermitteln, dass man den Helden durchaus helfen könnte, wenn diese mächtig genug wären. Fast scheint es, als wollten die Khunchomer die Helden ihre Überlegenheit zeigen. Schließlich erhalten die Helden Gewissheit: Der Attentäter befindet sich in Khunchom!

Er wurde versklavt und zu einem so genannten 'Diamantenen', einem Mitglied des Hofstaates des Sultans. Ohne einen gewissen Ruf werden die Helden allerdings niemals den Gesuchten ausfindig machen können.

IN DEN ERSTEN WOCHEN UND MONATEN

In dieser Zeit müssen die Helden lernen, sich in dieser völlig anderen Welt zurechtzufinden. Tun sie es nicht, werden sie unweigerlich zugrunde gehen. Sie müssen die tulamidische Sprache bis zur völligen Beherrschung lernen, sollen nicht Alltäglichkeiten wie der Kauf von Lebensmitteln oder der Besuch in einem Teehaus zu ständigen Problemen führen. Da sie allerdings tagtäglich mit dieser fremden Sprache konfrontiert werden, schnappen sie auch beständig Brocken des Tulamidischen auf. Aus diesem Grund gelten die ersten Wochen in der Fremde, in denen die Helden sich Teile des tulamidischen Alltagswortschatzes aneignen, als Spezielle Erfahrung (bis zu einem maximalen TaW in Tulamidyda von 10).

Dies setzt allerdings voraus, dass sie sich jeden Tag unter Menschen begeben (mindestens 3 Zeiteinheiten). So dürften die Helden nach einer Weile (3 Monate) über gewisse Grundkenntnisse im Tulamidischen verfügen und sich verständlich machen können.

DER ALLTAG

Sie sollten es den Helden zu Beginn schwer machen. Da sie weder die Sprache ausreichend beherrschen noch sich in den örtlichen Gepflogenheiten auskennen, dürften sie den Großteil ihrer Zeit damit zubringen, ihre neue Heimat näher kennen zu lernen. Schnell werden die Helden einen Wirt finden, dessen Goldgier größer ist als seine Voreingenommenheit Fremden gegenüber. Allerdings wird er darauf bestehen, dass die Helden ihre Unterkunft im Voraus bezahlen (und dabei nebenbei versuchen sie auszunehmen, da die fremdländi-

schen Münzen, mit denen er bezahlt wird, angeblich wertlos sein sollen). Auf der Straße sieht es jedoch ganz anders aus! Hier werden deutlich als Bosparaner zu erkennende Helden unglaublich angeglotzt und müssen damit rechnen, wüst beschimpft zu werden.

Zauberkundige Helden können bei der Schule der Mudramulim vorstellig werden. Gerade der Mudramul *Haschid ibn Raschtafar* (73, korpulent, durch und durch Forscher) ist daran interessiert, neue Spielarten der Magie kennen zu lernen.

Nutzen Sie Haschid als den freundlichen Gönner, der die Helden an die Hand nimmt, um sie von der Pracht und der Überlegenheit der Kultur des Diamantenen Sultanats zu überzeugen. Dabei wird er oberlehrerhaft agieren, jedoch immer freundlich. So versucht er, das Vertrauen der Helden zu gewinnen. Er hofft auf das magische Wissen der Fremdländer, ist aber nicht zu verstockt, mit den offensichtlich magisch begabten Helden Freundschaft zu schließen. Ist dies einmal geschehen (was durchaus mehrere Monate dauern mag), so lädt er die Helden zu einem Rundflug über Khunchom mit seinem prächtigen, fliegenden Teppich *Wirbelwind* ein (dieser erhält gegen Ende des Abenteuers noch eine besondere Bedeutung). Lassen Sie die Helden an Haschids Seite Khunchom kennen lernen und bringen Sie ihnen die Grundprinzipien der tulamidischen Gepflogenheiten und Sprache bei. Doch bald müssen die Helden lernen, auf eigenen Füßen zu stehen!

ORTSKUNDIGE HELDEN

Sollten die Helden in ihrer Laufbahn schon einmal in Khunchom gewesen sein (oder stammen gar von dort), so haben diese Charaktere es deutlich einfacher, sich in den Gassen der Stadt zurecht zu finden. Natürlich hat einiges während ihrer Abwesenheit verändert. Aber Sie sollten es ortskundigen (oder tulamidischen) Helden deutlich einfacher machen als ihren Gefährten, die Probleme des täglichen Lebens zu meistern.

KARRIERE IN DER FREMDE

Erste Bekanntschaften konnten die Helden in Khunchom schon machen und sie wissen auch vom Verbleib des Attentäters. Allerdings sind sie im Khunchom ein Niemand. Und Niemanden hilft keiner gerne. Von daher müssen sich die Helden zuerst in Khunchom einen Namen machen, der respektiert wird. Ist dies erst geschehen, mögen sich bald neue Möglichkeiten für die Helden auftun.

Regeltechnisch ist es so, dass die Helden zu Beginn des Abenteuers über einen SO von 2 verfügen. Gemäß ihrer Fähigkeiten können die Helden nun verschiedene Tätigkeiten ausüben, die ihnen mit der Zeit einen SO-Bonus verschaffen. Auch gibt es mehrere Szenarien, deren Bewältigung als Belohnung einen weiteren Bonus auf den SO einbringen. Ab einem SO-Wert von 12 werden die Helden im Palast des Sultans eine Audienz erhalten.



KÄMPFERISCHE HELDEN

Das Diamantene Sultanat mit seinen Söldnerheeren eröffnet die Möglichkeit, dass Kämpfer unter den Helden sich einer Söldnereinheit anschließen und dort bei entsprechender Befähigung nach einer zweijährigen Dienstzeit zum Offizier befördert werden.

Je nachdem, in welcher Epoche Sie das Abenteuer ansiedeln, kann der Held etwa als fremdländischer Söldner bei der Bestrafung einer aufrührerischen Stadt auffallen und mit dem Kommando über eine größere militärische Einheit betraut werden.

Abenteuerideen: Eine bosparanische Legion beginnt einen Feldzug gegen das Diamantene Sultanat. Die Einheit in der einer (oder mehrere) der Helden Dienst tut, wird mehrfach in Scharmützel mit den Bosparanern verwickelt. Die Helden können möglicherweise durch ihr Wissen um bosparanische Strategie (*Kriegskunst*) das Schlachtenglück zugunsten der Armee des Sultanats wenden.

Belohnung: Jedes Jahr Dienst in der Armee bringt einen SO-Bonus von einem Punkt. Ein besonderer Sieg oder eine Beförderung bringen 2 zusätzliche SO-Punkte.

PRIESTER

Priester bosparanischer Götter (gleich ob geweiht oder nicht) können in der 'Stadt der Götter' ihren Idolen Tempel erbauen und eine Anhängerschaft gewinnen. Vielleicht gehört sogar ein Wesir Khunchoms zu diesen Gläubigen? Oder ein Sultan (etwa während des I. Interregnums) ernennt diesen Kult zur neuen vorherrschenden Glaubensrichtung. Dies katapultiert den Helden mitten in das Zentrum der Macht. Und wie wird der Held sich verhalten, wenn der nächste Sultan dem Heldeglauben weit weniger aufgeschlossen gegenübertritt? Wird der Tempel des Helden geschleift oder bleibt er auch über Jahrhunderte noch erhalten?

Abenteuerideen: Der Tempelbau benötigt Baugrund und Geldgeber. Um den Bau finanzieren zu können, werben die Helden bei den Mächtigen der Stadt. Besonders einflussreich ist die Stimme eines lokalen Wesirs, der sich nur mühsam bekehren oder bestechen lässt. Missgünstige Rivalen, Prediger einer anderen Gottheit, sabotieren den Tempelbau und versuchen, die Geldgeber durch Brandstiftung, Einbruch oder Attentat zu vertreiben.

Belohnung: Mit jedem Jahr gewinnt der Held zusätzliche Anhänger (1W6 x TaP* einer *Überzeugen*-Probe). Für jeweils 100 Gläubige erhält der Held einen SO-Bonus von 2. Besonders mächtige Gläubige bringen einen zusätzlichen SO-Bonus von jeweils 1. Der erfolgreiche Tempelbau wird mit zusätzlichen 2 Punkten SO belohnt.

MAGISCH BEGABTE PERSONEN

Ein erfahrener bosparanischer Zauberkundiger wird dank seiner magischen Fähigkeiten schnell sehr geehrt (oder auch gefürchtet) sein. In einem Reich, das seit Menschengedenken von magisch begabten Personen beherrscht oder zumindest

beeinflusst wird, wird versucht, Einfluss auf zauberkundigen Personen zu nehmen, um an deren Geheimnisse und Kräfte zu kommen. Umgekehrt kann ein bosparanischer Magier versuchen, die Künste der Mudramulim zu erlernen.

Abenteuerideen: Hat ein magisch begabter Held das Vertrauen eines Mudramuls wie *Haschid ibn Raschtafar* gewonnen, so kann dieser wegen des Austauschs von Wissen an den betreffenden Helden heran treten. Gemeinsam führt man magische Experimente durch und der Held wird in den Kreis der Mudramulim eingeführt. Aufgrund seines Wissens (und seiner Fähigkeiten) wird der Held bald allseits geachtet sein. Allerdings verstrickt sich der betreffende Held damit auch in die Ränke der Mudramulim und dies kann für die gesamte Heldengruppe gefährlich werden.

Belohnung: Haschid mag einem Magier als Lehrmeister dienen und diesem dadurch neues Wissen vermitteln. Gleiches verlangt er von einem magisch begabten Helden. Für 5 von Haschid erlernte Zaubersprüche (über einen Wert von 7) steigt der SO des Helden um 4 Punkte.

SONSTIGE PROFESSIONEN

Auch andere Professionen können ihre Fertigkeiten nutzen, um sich einen guten Ruf zu erarbeiten. Gelehrte wie Heiler oder Alchimisten können ihre Berufsgeheimnisse und ihr Wissen teilen. Händler besitzen möglicherweise noch einige Kontakte in die alte Heimat und arrangieren Handelsbeziehungen mit örtlichen Lieferanten. Gaukler und Spielleute, die ihr hierzulande exotisches Handwerk präsentieren, sind eine Attraktion, auch Helden mit Geschick im Umgang mit Tieren können als Dompteure fremder Kreaturen zu Ruhm und Ansehen gelangen.

Belohnung: Auch hier sollten Sie den SO-Bonus von den Erfolgen der Helden abhängig machen. Ein besonders großer Erfolg wäre beispielsweise die Entwicklung einer neuartigen alchemischen Rezeptur, hierfür wäre ein SO-Bonus von insgesamt 5 Punkten angemessen. Seien Sie offen für die Ideen der Spieler, wie sie die Fertigkeiten ihrer Helden nutzen wollen.

FEIENDE UND ANTAGONISTEN

Im Folgenden stellen wir Ihnen kurz einige Personen vor, mit denen Sie Ihren Helden das Leben schwer machen können. Diese sind zeitlich nicht gebunden und können in den gesamten Dunklen Zeiten verwendet werden.

☛ **Der Diamantene:** *Haschefa* (34, durchtrainiert, von Leberflecken verunstaltetes Gesicht), der Wesir der Tore, wird versuchen, den Helden Steine in den Weg zu legen, von dem Augenblick an, wenn sie zum ersten Mal versuchen eine Audienz beim Sultan zu erhalten. Dies tut er, weil er der Meinung ist, dass die Fremdländer seinem Herrn Böses antun werden. Er ist ein begnadeter Intrigant und windet sich wie eine Schlange. Um die Helden zu diskreditieren, ist ihm jegliches Mittel recht. Dabei erstreckt sich seine Macht ausschließlich auf den Hofstaat des Sultans.



Der Hauptmann der Trollsöldner: *Drollgorp* (120, glänzend polierter Bronzebrustpanzer), Hauptmann der Trollsöldner *Khunchoms*, hasst alle Bosparaner, seit seine gesamte Sippe in den Trollkriegen starb. Er geht gegen seine Gegner mit brutaler Gewalt vor und weniger mit List. Bekommt er mit, dass die Helden noch andere Feinde haben, so wird er sich mit diesen verbünden und als deren 'Troll fürs Grobe' den Helden wieder und wieder über den Weg laufen (orientieren Sie sich bei *Drollgorps* Werten an denen eines erfahrenen Trolls, **ZBA 182**).

Die Unterweltgröße: Der Führer der *Hascharra*, einer kriminellen Bande in den Gassen *Yol-Tulams*, *Omar ibn Quabalzath* (51, schwitzende Hände, starrer Blick) ist bekannt dafür, alles beschaffen zu können: Rauschkräuter, Gifte, Sklaven, aber auch Meuchler. Da er durch seine Verbindungen bald von der Suche der Helden nach einem Attentäter hört und befürchtet, dass die Fremdländer seine Geschäfte gefährden, wird er den Helden wenigstens einmal einen seiner Spezialisten zu einem 'höflichen Plausch' vorbei schicken. Dies kann die Helden auf eine falsche Fährte bei ihrer Jagd nach dem eigentlichen Attentäter führen.

Der Kophta: Spätestens mit dem Raub des *Ketab al'Mandra* (siehe Seite 38) machen sich die Helden den Kophta *Beljudasha Kourayshad* zum Feind. Er wird versuchen, den Ungläubigen Beweise für ihr verräterisches Wesen unterzububeln und den Ruf der Helden zu ruinieren. Schließlich kann er von einem Magier unter den Helden in einem magischen Duell bezwungen werden.

Beljudasha

Szepter: INI 7+1W6 AT 10 PA 13 TP 1W6+1 DK 5

LeP 23 AuP 29 AsP 44 WS 5 RS 2 MR 6 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Zauberkontrolle, Zauberroutine

Zauber: alle kophtanischen Zauber bis zu einer Verbreitung von Kop4 auf 7+, Hauszauber nach Meistermaßgabe auf mindestens 15

BEZIEHUNGEN UND FREUNDSCHAFTEN

Während eines mehrjährigen Aufenthaltes können die Helden zahlreiche Persönlichkeiten kennen lernen und Freundschaften schließen. Doch in *Khunchom* kann es durchaus sein, dass die Helden irgendwann eine Gegenleistung erbringen müssen. Es ist daher durchaus hilfreich, wenn es den Helden gelingt, es so einzurichten, dass diese Persönlichkeiten den Helden etwas schulden. Natürlich können die Helden in der Fremde auch die große Liebe finden. Diese Begegnung sollten Sie allerdings gezielt auf ihre Charaktere zuschneiden und aus diesem Grund werden wir keine dahingehenden Vorgaben machen. Bald erhalten die Helden die Gelegenheit, einen Freund für den Rest ihres Lebens zu gewinnen (diese Begegnung mag Ihnen als Beispiel für ähnliche Bekanntschaften dienen).

KARIM IBN MADLI AL'AHJAN

Irgendwann gegen Ende des ersten Jahres fällt den Helden ein drahtiger, tulamidischer Krieger in hellgrauer Tuchrüstung auf, der sich nervös umschaute. Plötzlich läuft er panisch davon. Sollten die Helden dem Mann folgen, so können sie ihn auf einem kleinen Platz einholen, wo er mit gezogenem Schwert auf sie wartet. Sind diese mittlerweile des Tulamidschen mächtig, so können sie verstehen, dass er fordert, dass sie verschwinden sollen. Dies wäre nicht ihr Problem. Doch dafür ist es schon zu spät!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich landet etwas sehr Großes mitten zwischen euch und dem eigenartigen Fremden. Als der aufgewirbelte Staub sich legt, befindet sich dort eine gewaltige, aufrecht gehende Echse: ein Maru! Dieser ist in eine prunkvolle Rüstung gehüllt, die teils wie gewachsen und teils wie geschmiedet wirkt.

"Karim ibn Madli, du hasst mich dasss letzzte Mal bestohlen. SSStirb!"

Der Maru stürmt auf den Tulamiden zu und bringt ihn mit einem mächtigen Schwanzschlag zu Boden. Es liegt nun an den Helden, ob sie in diesen Kampf eingreifen. Der Tulamide bewegt sich geschickt und kann den Angriffen des wütenden Marus wieder und wieder entgehen. Doch dies ist irgendwann vorbei und der Tulamide liegt im Staub vor dem Maru. Um den Tulamiden zu retten, müssen sich die Helden dem Maru entgegenstellen.

Maru

Sklaventod: INI 18+1W6 AT 18 PA 16 TP 2W6+2 DK N

Schwanzschlag: INI 19+1W6 AT 20 PA 15 TP 2W6+4 DK H

LeP 46 AuP 43 WS 9 MR 9 RS 6 GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I+II, Biss, Doppelangriff, Kampfreflexe, Schwanzschlag, Wuchtschlag

Besonderheiten: In die Rüstung sind zahlreiche Edelsteine eingearbeitet, in denen verschiedene Zauber (etwa *CORPOFRIGO*, *FRIGIFAXIUS*) nach Ihrem Ermessen gespeichert sind.

Der Maru gerät im Kampf mit mehreren Gegnern in einen regelrechten Bluttausch. Bald versammeln sich etliche Schaulustige um den Kampfplatz herum (zumindest, bis die Echse einem der Gaffer den Kopf abreißt).

Sobald sich abzeichnet, dass das Echsenwesen unterliegt, gewinnt der Maru seine Beherrschung wie auf Kommando zurück und versucht sich aus dem Kampf zu lösen. Gelingt ihm dies, so haben sich die Helden einen weiteren unversöhnlichen Feind geschaffen. Andernfalls gönnen Sie den Helden diesen Triumph.

Dann stellt der Tulamide sich vor: Karim ibn Madli al'Ahjan, Diener Feqzens und Schattenkrieger. Und als solcher hat er sein Leben in die Hände Feqzens gelegt und war bereit, es bei seiner Mission hinzugeben. Da die Helden dieses nun gerettet



Ein Krieg in den Schatten

Zwischen den *Schattenkrieger*n (Neben den *Mungos* ein geheimnisvoller Kriegerorden der Feqz-Kirche) und den wenigen Echsenöldnern Khunchoms tobt in den Dunklen Zeiten ein Krieg in den Schatten. Die Schattenkrieger und die Schuppigen hassen einander. Immer wieder kommt es zu blutigen Vorfällen zwischen den verfeindeten Gruppen, wobei beide Seiten versuchen, die andere zu provozieren, damit diese etwas Unüberlegtes tun. Denn dieser Krieg findet meist verborgen vor den Augen der Öffentlichkeit statt.

Der Schattenkrieg im Spiel

Da Karim von nun an den Helden nicht mehr von der Seite weicht, werden die Helden unweigerlich in die Fehde zwischen Schattenkriegern und Echsen hineingezogen. Hier einige mögliche Szenarien:

• Ein Achaz folgt den Helden, um einen von ihnen in einem unbeobachteten Moment zu entführen und so Karim (und damit die Schattenkrieger) zu demütigen. Gelingt die Entführung, so wird der entführte Held solange festgehalten, bis seine Gefährten ihn befreien können. Der betroffene Spieler mag dabei kurzfristig die Figur des Karim mimen.

• Die Helden können herausfinden, dass manche Herrscher für die Duldung der Echsen in Khunchom mit deren magischen Wissen belohnt werden.

• Je nachdem, in welcher Zeit Sie das Abenteuer ansiedeln, bietet sich die Möglichkeit an, dass es Ihre Helden sind, die den echsischen Plan zur Vernichtung Khunchoms durch eine gewaltige Flutwelle im Jahr 255 v.BF teilweise verhindern können (siehe *Im Bann des Diamanten*).

• Höhepunkt dieses Kriegs in den Schatten könnte für die Helden der Kampf gegen den Ssrkhrsechu *Shon'mi Nessh* sein, welcher der religiöse und magische Führer der Echsen im Khunchomer Umland ist. Dies kann in dessen Nest, in dem es von Marus, Krakoniern und Achaz nur so wimmelt, schnell ein Al'Veranskommando werden, falls die Helden nicht genügend Verbündete mitnehmen. Das Nest selbst liegt an einem der Arme des Mhanadi und ist nur nach einem Tauchgang (Alligatoren bieten sich als zusätzliche Gefahr dabei an) in den trüben Fluten des Flusses zu betreten. Im Inneren liegt die Temperatur deutlich höher, es gibt zahlreiche niedrige Räume und verworrene Kriechgänge.

Passen Sie die Anzahl der Wachen Ihrer Heldengruppe an. Dabei sollten Sie bedenken, das *Shon'mi* weniger Kämpfer, als heimlicher Jäger ist. Wenn es möglich ist, wird er aus dem Hinterhalt angreifen und sich schnellstmöglich wieder zurückziehen.

Belohnung: Neben der Freundschaft Karims bringt die Bekanntschaft mit den Schattenkriegern einen SO-Bonus von +3 (nur wenige suchen Ärger mit der einflussreichen Feqz-Kirche).

Shon'mi Nessh

Szepter: INI 13+1W6 AT 13 PA 16 TP 1W6+2 DK N

Biss: INI 14+1W6 AT 15 TP 1W6+1 (+Gift*) DK H

LeP 49 AuP 52 AsP 76 WS 7 MR 11 RS 3 GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I +II (PA 11), Mehrhändiger Kampf I-IV, Biss, Schwanzschlag, Wuchtschlag

Wichtige Zauber: Axxeleratus 11, Balsam 10, Böser Blick 9, Eisenrost 14, Lunge des Leviatan 12, Mahlstrom 13, Reptilea 19, Unberührt von Satinav 20, Warmes Blut 14, Zorn der Elemente 11

Besondere Kampfregeln: *2W6 SP/ SR für KO -10 SR (Giftstufe 13)

Echsische Gegner

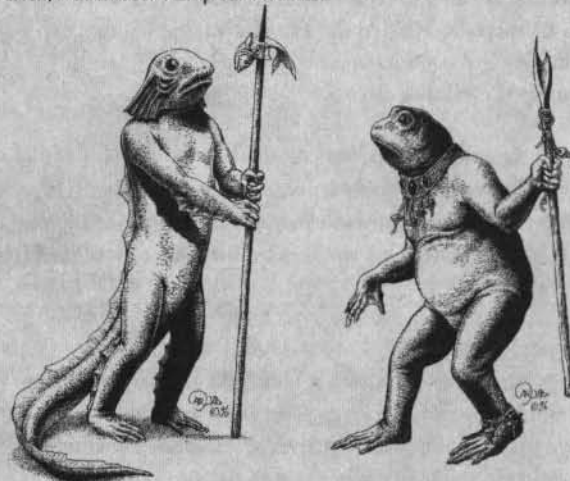
Achaz (unerfahren/erfahren/Veteran)

Echsische Axt:

INI 10/12/18+1W6 AT 11/14/17 PA 11/12/16 TP 1W6+5 DK N

LeP 24/27/32 AuP 24/28/34 WS 6/7/7 MR 6/7/7 RS 3/4/6 GS 7/6/5

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag / zzgl. Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Wuchtschlag / zzgl. Ausweichen II (PA 14), Kampfreflexe, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Hrruzat



Krakonier (unerfahren/erfahren/Veteran)

Säbel:

INI 7/11/15+1W6 AT 11/15/17 PA 11/13/16 TP 1W6+3 DK N

LeP 27/30/37 AuP 28/31/40 WS 7/8/9 MR 7/9/11 RS 4/6/7 GS 5/4/4

Sonderfertigkeiten: Kampf im/unter Wasser / zzgl. Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I / zzgl. Kampfreflexe, Meisterparade

Besondere Kampfregeln: Das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzentrum ist nur mit einem Gezielten Stich/+10 zu treffen, I bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen W20 KR erstickt.

Zilit (unerfahren/erfahren)

Fischspeiß:

INI 10/11+1W6 AT 9/13 PA 10/13 TP 1W6+3 DK S

LeP 20/27 AuP 28/34 WS 6/7 MR 5/7 RS 2/4 GS 8/6 (7/5 im Wasser)

Sonderfertigkeiten: Kampf im/unter Wasser, Schwanzschlag / zzgl. Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II (PA 14)



haben, schuldet Karim seiner Ansicht nach jedem Helden ein Leben. Diese Lebensschuld wird im Tempel des Feqz durch ein symbolisches Blutopfer (W3 SP) besiegelt.

Er wird die Helden zum Mondentempel bringen, wo in einem umständlichen Ritual anerkannt wird, dass Karim diese solange zu begleiten und zu schützen hat, bis er seine Schuld beglichen hat.

Da die Helden und Karim dadurch ein Bündnis eingehen, werden die Helden bald in den **Krieg in den Schatten** (siehe Kasten Seite 37) hinein gezogen.

DIE HASCHARRA

In den Gassen Yol'Tulams ist die Hascharra ein Machtfaktor. Omar ibn Quabalzath, Führer der Organisation, plant, seinen Einfluss auch auf die Stadt auszudehnen. Dazu erpresst er die Diamantene Ulay saba Alhescha (verantwortlich für die Pflege der Gartenanlagen) mit ihrer heimlichen Affäre mit einem Elemer Kaufmann. Nun beauftragt Ulay die Helden (vom Feqz-Tempel empfohlen), die Liebesbriefe des Elemiten, die Omar gestohlen hat, zu beschaffen. Passen Sie die Schwierigkeit an Ihre Runde an, aber machen es den Helden nicht allzu schwer. Dabei können die Helden der Hascharra den Führer nehmen und die Organisation so in eine schwere Krise stürzen.

Belohnung: SO-Bonus +2

DER ELEMER SPION

Einem Khunchomer Würdenträger (hochrangiger Offizier, Wesir) wurden wichtige Informationen (militärischer, magischer oder weltlicher Art) von einem ihm bekannten Elemiten

gestohlen. Da er von den Helden gehört hat, bietet er ihnen eine erkleckliche Belohnung, wenn es ihnen gelingt, die gestohlenen Informationen wiederzubeschaffen, ohne viel Aufsehen zu erregen. Wollen Sie es den Helden einfach machen, so können diese den Spion noch innerhalb der Stadt stellen. Soll es schwieriger werden, so befindet sich der Elemit auf dem Weg in seine Heimatstadt. In diesem Fall bietet sich eine Hetzjagd über den Cichanebi-Salzsee an, bei denen es den Helden im letzten Moment gelingt, den Spion zu stellen und die gestohlenen Informationen zurück zu bringen.

Belohnung: SO-Bonus +2

EINE MISSION FÜR DIE MÄCHTIGEN

Haben sich die Helden in Khunchom einen Namen als Problemlöser gemacht, tritt man an sie heran, um eine besondere Aufgabe zu erledigen. Der Herrscher auf dem Diamantenen Thron möchte der Stadt Rashdul seine Macht beweisen und beauftragt die Helden über Mittelsmänner, das magische Buch *Ketab al'Mandra* zu stehlen. Als Belohnung dürfen die Helden über das Leben des von ihnen gejagten Attentäters, der nun zum persönlichen Besitz des Sultans gehört, verfügen.

IN RASHDUL

Zuerst müssen die Helden nach Rashdul, der alten Festungsstadt im Balash, reisen. Dort müssen sie den genauen Aufbewahrungsort des Buches herausfinden. Dies ist leichter als geglaubt. Denn jeder in der Stadt kann den Helden sagen, dass sich das Buch im Besitz der Magokratenfamilie Sheynuchanim befindet, die das Buch mit zahlreichen magischen und mechanischen Fallen gesichert haben.

Verfügen die Helden über dieses Wissen, können sie mit der Planung des Einbruchs in das Anwesen der Sheynuchanim beginnen. Zur Informationsbeschaffung müssen die Helden sich einige Zeit in der Stadt umhören. Sie müssen insgesamt 60 TaP* in *Gassenwissen*, *Überreden* und *Etikette* ansammeln. Wenn zwei Proben hintereinander scheitern, haben die Helden ungewollte Aufmerksamkeit auf sich gezogen und erhalten ihrerseits Besuch von einigen Schergen (Werte siehe **Anhang**) der Sheynuchanim, welche das Problem mit den Schnüfflern beseitigen sollen.

EINBRUCH

Die übrigen Magokratenfamilien (Layalet, Yakubiranim, Darjehan) würden den Sheynuchanim nur zu gerne ins Handwerk pfuschen. Was würde da besser passen, als einige fremdländische Barbaren, die in deren Anwesen einbrechen? Und so können die Helden mit Hilfe der übrigen Magokraten der Stadt in das gut gesicherte Anwesen eindringen.

Benötigen die Helden Ausrüstungsgegenstände für den Einbruch in das Anwesen, so können die Schattenkrieger den Helden diese zur Verfügung stellen. Das Überwinden der mit Scherben gekrönten Mauer ist noch relativ einfach (*Klettern*-Probe +4), doch dann müssen sie den Park durchqueren, in dem Dschinne, Chimären, Söldner und Ifritum Wache halten. Hier

LOSE FÄDEN II

Irgendwann, wenn die Helden schon einige Zeit in Khunchom weilen, kommt es ganz unvermittelt zu einer Begegnung mit dem Attentäter. Sie erkennen ihn sofort, obwohl sich sein Status verändert hat (an dem diamantenen Splitter in seiner Stirn zu erkennen!), im Gedränge des Basars – im selben Moment fällt auch sein Blick auf die Helden. Der Attentäter ergreift sofort die Flucht durch das Gedränge (oder über die Dächer des Basars). Zielstrebig sucht er die Nähe der Wache des Basars, die durch den Tumult herbeigerufen worden ist.

Wenn die Helden geschickt vorgehen, können sie den Attentäter einfangen, doch bevor sie ihn töten oder verhören können, tritt die Garde mit aller Autorität auf. Sie bemerkt sofort, dass der Attentäter ein Diamantener ist und retten ihn vor den Helden. Mit der Warnung, sich nicht am persönlichen Besitz des Sultans zu vergehen, bringen sie den Attentäter fort.

Helden, die aufbegehren oder sich nicht den Anweisungen der Wachen fügen, werden niedergeknüpelt und in den Kerker geworfen, aus dem sie sich befreien müssen (eine Inhaftierung führt zu einem SO-Verlust von 1–3 Punkten).



hilft nur perfektes Schleichen (+15), um die Entdeckung verhindern. Die Elementaristen der Magokratenfamilie Yakubiranim können den Helden einen Dschinn beschwören, der verhindert, dass evtl. Geräusche an die Ohren der Wachen dringen.

Im Inneren des von Dschinnenhand erbauten Palastes können die Helden bis in die Katakomben vordringen, in denen sich das Buch befinden soll. Hier können Sie die Helden mit allerlei magischen Artefakten und gewaltigen mechanischen Fallen konfrontieren. Übernatürliche Wesenheiten finden sich in diesem Bereich des Gebäudes nicht. Stattdessen finden sich zahlreiche Räume in denen *Aisha saba el Sheynuchanim*, die Vorsteherin der Magokratenfamilie und mächtige Kophta, die Geheimnisse der Spagyrik erforscht, um ihre Untergebenen von allen Krankheiten zu befreien und so die eigene Macht zu stärken.

DER DIEBSTAHL

Haben die Helden Giftpfeile (*Gefahreninstinkt* +3, sonst W6+3 TP; wird Schaden verursacht, W6 KR lang jeweils W3 SP Giftschaden), Kammern, aus denen die Atemluft entwindet (2W6 KR Dauer, W3 SP pro KR), und herab fallende quaderschwere Steinblöcke (*Akrobatik*-Probe +4, sonst 4W6 TP auf Trefferzone würfeln, Wunden berücksichtigen) überwunden, stehen die Helden nur noch der Kophta und einigen ihrer Diener gegenüber, die gerade das Buch erforschen. Während die Diener (magisch begabt, Werte wie Beljudasha, Seite 36) die Helden angreifen, bleibt Aisha (siehe *Anhang*) im Hintergrund. Wendet sich das Kampfglück zugunsten der Helden, so wird Aisha durch Zauberkraft (etwa einen gebundenen Dämon) entkommen.

Am Ende steht die halsbrecherische Flucht aus Rashdul, da Aisha ihre Untergebenen mobilisiert, und den Helden sollte es gerade so gelingen, das magische Buch zu stehlen. Dieses übergeben sie an ihren Auftraggeber und bald schon kursieren die ersten Geschichten über die Taten der Fremdländer in den Gassen Khunchoms.

Belohnung: SO-Bonus +3

KAPITEL III – IN DER GUNST DER MÄCHTIGEN

Dieses Kapitel setzt ein, wenn es den Helden gelungen ist, sich einen gewissen Namen innerhalb des Diamantenen Sultanats zu machen (sie mittlerweile also einen SO von mind. 12 aufweisen). Nun können sie sich um eine Audienz beim Sultan bemühen.

DIE AUDIENZ BEIM SULTAN

Monate nachdem die Helden das magische Buch aus Rashdul gestohlen haben, erhalten sie die größte Ehrung, die man im Diamantenen Sultanat erreichen kann: man verschafft ihnen eine Audienz beim Diamantenen Sultan!

DAS HOFZEREMONIELL

Die Herrscher auf dem Diamantenen Thron sind durch ein umfangreiches Netz von Untergebenen nahezu vollständig von der Außenwelt abgeschirmt. Diese kontrollieren peinlich genau die Einhaltung des alten Hofzeremoniells. Und nur, wer die rituellen Handlungen genauestens beherrscht, hat die Möglichkeit, irgendwann zum Sultan vorgelassen zu werden. Das erste Ritual ist beim Wesir des Tores in Erfahrung zu bringen.

HERR ÜBER SONNE UND STERNE

Um zu beweisen, dass es der vordringlichste Wunsch der Helden ist, zum Sultan vorgelassen zu werden, ist gleichermaßen Demut und Geduld gefragt. Deshalb sollen die Helden auf einem Platz seitlich des Tores inmitten gleißenden Sonnenlichts eine Lobpreisung des Sultans schreiben. Dies mag einfach erscheinen, doch soll Zahlenmystik eine gewisse Rolle dabei spielen. Denn der Text muss in 29 Strophen der Herrschaft des Sultans (1 Strophe), der Macht der Elemente (6), den Göttern (4), der

Schönheit (8) und dem Sultanat (10) huldigen. Dabei sollen die Strophen aufeinander aufbauen und als Krönung die Strophe des Sultans erhalten, der über all diesen Dingen steht.

Ein Beispiel zur Schönheit: *Schönheit ist nicht mit Rationalität zu erklären. Denn Schönheit wird erst durch die Sinne des Menschen zu Schönheit. Erst durch unser Sehen bestimmen wir, was schön aussieht, durch unseren Geruchssinn, was gut riecht. Wenn wir also über die Schönheit bestimmen, beherrscht dann der Sultan selbst nicht sämtliche Schönheit der Welt?*

Wie Sie sehen, ist dies eine äußerst philosophische Aufgabe, die sich über viele Monde hinziehen kann. Lassen Sie dem Wesir des Tores bei jeder neuen Strophe kritische Anmerkungen machen und die Helden denken, versagt zu haben. Doch letztlich ist die Aufgabe nicht, ein episches Gedicht zu schreiben, sondern zu beweisen, dass sie bereit sind, für den Sultan wochenlang im Staub zu sitzen und auch etwas vollkommen Unvernünftiges zu tun. Sollte sich ein Held bei dieser Aufgabe daneben benehmen, so wird der Wesir alles bisher Geschriebene zerstören und die Helden müssen von vorne beginnen.

Regeltechnisches: Entweder lassen Sie Ihre Spieler sich kreativ austoben und lehnen grundsätzlich jedes ihrer Werke ab oder Sie erledigen diese Aufgabe durch Proben auf *Philosophie* und *Schriftlicher Ausdruck*. Hier müssen 58 TaP* (jede Probe beansprucht 1 Zeiteinheit) angesammelt werden, wobei für jeweils 10 TaP* eine Probe auf *Selbstbeherrschung* fällig wird, um nicht im prallen Sonnenschein durchzudrehen.



Ein Leben für den Sultan

Ist der erste Schritt getan, können die Helden (die komplett entwaffnet werden) die Diamantene Stadt mit ihren prunkvollen Palästen und parkähnlichen Gärten mit Pflanzen aus allen Teilen des Diamantenen Sultanats, sowie Uthurias und Rakshazastans, bewundern. Doch hier wartet die nächste Aufgabe auf die Helden:

Sie werden zu einem Pavillon gebracht, wo sie warten sollen. Dieser ist von dichten Büschen umgeben, so dass sich die Helden davon stehlen können, wenn sie wollen (entfernen sich die Helden vom heimlich beobachteten Pavillon, um etwas anderes als die verlangte Aufgabe zu erfüllen, so werden sie gebeten, ein weiteres Mal den ersten Schritt zu tun, um die nötige Demut zu lernen.).

Bald sind Stimmen zu hören, die von einem Attentat (mit einem Giftdolch) auf den Sultan sprechen, das in wenigen Minuten stattfinden soll. Es sind nirgends Wachen zu sehen, so dass es Aufgabe der Helden ist, diese Attentäter aufzuhalten. Doch ohne Waffen besteht eine hohe Chance, dass wenigstens einer der Helden dabei zu Tode kommt. Doch sobald die Helden die Attentäter angreifen, entpuppen diese sich als Illusion. Denn der zweite Schritt besteht darin, Opferbereitschaft zu zeigen. Sind sie bereit, ihr Leben für den Sultan zu geben, so haben sie diese Prüfung bestanden. Besteht Ihre Gruppe weniger aus Kämpfern, so ersetzen Sie die Attentäter durch einen illusionären Prinzen, der an der Duglumspest leidet. Hier müssen sich die Helden den Pavillon mit dem entstellten Mann teilen, während sie auf die Prüfung warten. Dabei ist die Wartezeit selbst die Prüfung. Weigern sie sich, den Pavillon zu betreten, so ist diese Prüfung gescheitert.

Regeltechnisches: Um tapfer der Gefahr Auge in Auge gegenüberzustehen, ist eine MU-Probe erforderlich. Schlottern den Helden die Knie oder zaudern sie, weist man sie an, zu gehen und sich künftig besser vorzubereiten.

Der letzte Tanz

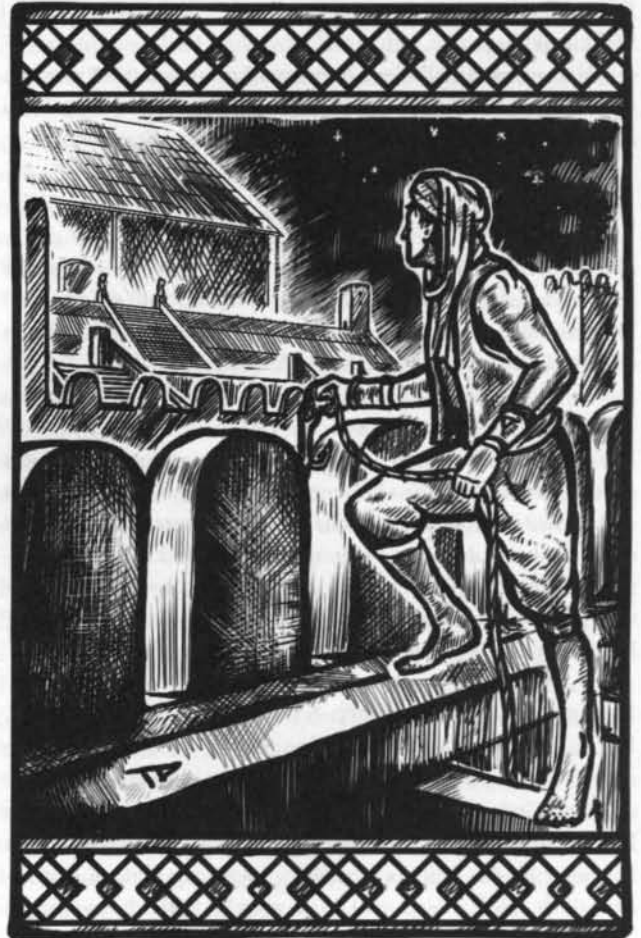
Schließlich gelangen die Helden in den eigentlichen Palast, wo vergoldete Säulen himmelhohe Kuppeldecken tragen, die dem Betrachter vorgaukeln, unter freiem Himmel zu stehen. Überall verschwimmt die Realität und man kann nicht mehr unterscheiden, ob das, was die Helden sehen real oder eine Illusion ist. Vor zahlreichen Prinzen, Prinzessinnen und Mitgliedern müssen die Helden nun den 'Letzten Tanz' aufführen. Dieser Tanz wurde dereinst von den unterlegenen Echsenherrschern vor den siegreichen Menschen aufgeführt, um die eigene Unterwürfigkeit zu zeigen. Dabei werden die Helden in kostbare Schleier gehüllt, müssen diese während des Tanzes abwerfen und dabei die korrekte Schrittfolge einhalten.

Regeltechnisches: Tanzen-Proben von mindestens einem Helden, bis insgesamt 15 TaP* angesammelt sind. Jede Probe steht für zwei SR Tanz und kostet 2W6 AuP. Sinkt die Ausdauer dadurch auf 0, wird das Audienzgesuch der Helden zurückgewiesen, sie müssen es später noch einmal probieren.

Im Zentrum der Macht

Schließlich werden die Helden vom gerade herrschenden Sultan auf dem Diamantenthron empfangen. Ob er dabei den Mut der Helden würdigt oder an Zauberkraften der Bosparaner interessiert ist, liegt ganz in Ihrem Ermessen. Aber die Helden sollten sich der besonderen Ehrung sehr bewusst sein. Schließlich hat es einige Zeit gedauert, bis sie diesen Punkt erreicht haben. Doch auch hier müssen sich die Helden an das starre Hofzeremoniell halten. Dies bedeutet:

- ☛ Sie dürfen sich dem Diamantenen Sultan auf maximal 22 Schritte nähern.
- ☛ Die Helden müssen die letzten sieben Schritte auf Knien zurücklegen.
- ☛ Der Sultan darf nie direkt angesprochen werden und spricht selbst durch seine Priesterschaft! Nur wenn diese die Helden ansprechen, haben sie das Recht zu antworten.
- ☛ Das Gesicht des Sultans ist bis auf zwei Augenschlitze vollständig verschleiert.
- ☛ Kein Bittsteller darf den Sultan direkt fixieren.
- ☛ Jeder Satz hat mit der Bezeichnung "O göttlicher Gebieter" zu beginnen und "Möge Eure Weisheit mich erhellen!" zu enden!





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Weg scheint kein Ende zu nehmen! Der völlig haarlose, geschminkte und in edle, purpurne Gewänder gehüllte kleine Mann scheint euch die Pracht des Diamantenen Palastes deutlich machen zu wollen. Obwohl er selbst ein Sklave ist, besitzt er mehr Macht als mancher bosparanische Legat. Denn er ist der oberste Wesir innerhalb der Diamantenen, jenes riesigen Hofstaates, der den Herrscher vom gemeinen Volk abschirmt!

Dann gelangt ihr an eine doppelflügelige Tür, neben der zwei steinerne Mantikore Wache halten. Plötzlich bewegen sich diese Statuen und öffnen das mit Edelsteinen verzierte, goldene Portal. Vor euch öffnet sich ein Saal von gewaltigen Ausmaßen. Die Decke wird von Säulen getragen, die mächtige Bäume imitieren. Doch von den Ästen dieser Bäume hängen Arangen und andere Früchte, die aus Gold und Silber zu bestehen scheinen. Überall befinden sich Diener und Schreiber, bereit jeden Wunsch zu erfüllen und jedes der Worte des göttlichen Herrschers in kunstvoller Kalligraphie niederzuschreiben.

An den Seiten des Thronsaals sitzen auf Bergen von Kissen allerlei Prinzen und Prinzessinnen und betrachten euren Weg zum Sultan. Dann kniet ihr vor dem Diamantenen Sultan, dem Herrn der Kophtanim und Mudramulim, der Myriaden von Tulamiden und Zehntausenden Kataphrakten. Neben dem Thron seht ihr eine Riesenschildkröte, auf deren Rücken der gleißende Diamant, welcher dem Reich erst seinen Namen gab, ruht. Dann beginnt der Priester des Göttlichen zu sprechen: "Mögen Rashtul al-Sheik und sein Sohn Bastrabun, der Sultan, der die Echsen vertrieb und uns die Segnung eines geeinten Reiches der Menschen gab, ihre schützende Hand über euch halten, oh ihr unkultivierten Barbaren aus den westlichen Randländern! Vieles wurde mir über euch und eure tollkühnen Taten berichtet und nun will ich mir selbst ein Bild von euch machen. Berichtet, von euch und eurer Heimat!" Während die Worte des Priesters verklingen, sind merkwürdige, ätherische Klänge zu hören, deren Ursprung ihr nicht ausmachen könnt.

Dieses Treffen sollte, je nachdem was die Helden im Diamantenen Sultanat geleistet haben, als besondere Ehrung für ihre Taten, oder als freundliches Ausfragen einer vermeintlich unterlegenen Kultur empfunden werden. Doch auch der Sultan hat ein Anliegen: Vor wenigen Tagen wurde der Mudramul *Haschid ibn Raschtafar* (siehe Seite 34) auf seinem Landgut ermordet. Dieser forschte im Auftrag des Sultans an einem magischen Artefakt, welches vom Mörder gestohlen wurde. Die Helden erhalten nun den Auftrag, den Mörder zu bestrafen und das gestohlene Artefakt wieder zu beschaffen. Doch ehe sie ihrer Aufgabe nachgehen können, müssen die Helden den Segen des Bel-Akharaz-Tempels erbitten, wie es der alte Brauch vorschreibt.

LOSE FÄDEN III

Haben die Helden das Ketab al'Mandra für den Sultan beschafft, so werden sie, nachdem das Buch fort gebracht wurde, in einen kleinen Innenhof in der Diamantenen Stadt geführt. Der Wesir der Diamantenen führt nach einigen Minuten den von den Helden gesuchten Attentäter in den Hof. Als dieser die Helden sieht, fleht er seinen Herrn an, ihn nicht den Helden auszuliefern.

Doch dieser meint nur ungerührt: "Du magst deinem Herrn, dem Sultan, gut gedient haben. Doch diese Heroen haben schier Unglaubliches für den Sultan und das Reich geleistet. Sie suchen seit langer Zeit nach dir, um Gerechtigkeit an dir zu üben. So ist es der Wille des Sultans und Bel-Akharaz, dem Gott der Gerechtigkeit!"

Nun können die Helden den Attentäter verhören und entscheiden, ob dieser weiter leben soll oder den Tod verdient hat. Dieser wird in der Hoffnung sein eigenes Leben retten zu können, recht schnell denjenigen verraten, der hinter dem Attentatsversuch auf den Horas steckt: Casilius Manecus, den alten Gefährten der Helden in Neetha!

DIE SUCHE NACH DEM HERRN DER GERECHTIGKEIT

Der Tempel des Bel-Akharaz ist ein Mysterium unter den zahlreichen Tempeln Khunchoms. Denn er ist gut verborgen, da Gerechtigkeit sich nur dem wahrhaft danach Suchenden offenbart. Noch in der Nacht nachdem die Helden den Auftrag bekamen, den Tempel aufzusuchen, erhalten alle Helden in ihren Träumen die gleiche Botschaft:

"Wenn die drei Seelenteile Vernunft, Begehren und Wagemut in Einklang stehen, du deine dir zugewiesene Aufgabe erfüllst, bist du gerecht. Erfülle die Gesetze der Mha'ath-Lehre und du bist gerecht! Wenn die Bedürfnisse des Einzelnen nicht gerecht sind, wie kann dann eine Tat zum Wohle vieler gerecht sein? Darf ein Einzelner die Gesetze brechen, um Gerechtigkeit für Viele zu schaffen? Nein, denn damit sät er die Ungerechtigkeit in die Herzen der Massen! Deshalb ist es nur gerecht, den Ungerechten für seine Taten zur Verantwortung zu ziehen. Du bist auf dem rechten Weg Gerechtigkeit zu üben, du musst sie nur finden. Also suche!"

Kommen die Helden ihren Träumen nach, haben sie bald das Gefühl, verfolgt zu werden. Durch geschicktes Handeln (und Proben auf *Sich verstecken*, *Sinnenschärfe* und *Gassenwissen*) können sie eine verhüllte Gestalt identifizieren. Selbige flieht sofort, sobald sie von den Helden erkannt wurde. Immer, wenn die Helden im Begriff sind, die Gestalt zu packen, werden sie von weiteren Traumvisionen übermannt.

👁️ "Euch wird befohlen, die einst anvertrauten Güter denen anzuvertrauen, die gerecht sind, selbst wenn ihr dafür die Ungerechten richten müsst! Euer Hass soll euch nicht leiten, aber



Kraft geben, eure schwere Aufgabe zu erfüllen. Nahe der Lust werdet ihr finden, was ihr sucht!"

☛ "Der Herr liebt die, die gerecht handeln! Tut das eure und lasst jeden Teil eurer Seele nur das seine tun. Nicht auf breiten Wegen findet ihr zur Gerechtigkeit, sondern auf verborgenen Pfaden!"

☛ "Handelt gerecht, denn ihr habt ein Recht darauf! Doch könnt ihr Gerechtigkeit nur durch Rache verbreiten, habt ihr den Kern der Gerechtigkeit gefunden. Rächt euch, seit beruhigt und umsichtig, denn ihr verbreitet den Kern der Gerechtigkeit, ein ehrliches und gerechtes Werk. Wie Sturm und Regen werdet ihr über die Ungerechten kommen, sucht darum dort nach Gerechtigkeit!"

Durch die Visionen kann die verhüllte Gestalt entkommen, doch sie will die Helden nur in Richtung des Tempels Bel-Akharaz' locken. Durch die Rückschläge dürfen sich die Helden nicht entmutigen lassen – wenn sie Beharrlichkeit beweisen, führt ihre Suche zum Erfolg. An der Prozessionsstraße, beim Tempel des Rahandra und Alef Aytans werden die Helden schließlich fündig:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich seht ihr auf der Prozessionsstraße, die zum Mondentempel führt, einen prächtig gekleideten Mann, der euch bedeutet, näher zu kommen. Er lächelt euch hintergründig an, doch etwas an seinen geschminkten Augen ist merkwürdig.

"Ich weiß, euch wurde Unrecht angetan und ihr seid auf der Suche nach Gerechtigkeit. Folgt mir und ich werde euch die Augen öffnen! Doch ihr müsst wahrlich bereit sein! Wenn ihr euch nicht länger treiben lassen, sondern eurer Bestimmung folgen wollt, dann kommt mit mir!" Mit diesen wenigen Worten wendet sich der Mann um und biegt in eine kleine Gasse zwischen den Tempeln des Regengott Rahandra und des Lustgottes Alef Aytan ein.

Bei dem Mann handelt es sich um *Mhestril ibn Chadilam*, ein Priester des Bel-Akharaz (siehe **Anhang**). Wenn die Helden ihm folgen, führt er sie auf zahlreichen Irrwegen zu einem unscheinbaren Tempel, dessen Wände von unzähligen Augen geziert werden. Die Helden haben den Tempel des Bel-Akharaz gefunden! Im Eingang steht der Mann, der sie gefunden hat und lächelt den Helden gütig zu und deutet auf den Eingang des Tempels, der an einen glühenden Schlund erinnert. Um den Tempel zu betreten, ist eine MU-Probe notwendig. Gelingt diese nicht, so hat man eine urtümliche Furcht davor, den Tempel zu betreten. Sobald alle den Tempel betreten, schließt sich ihnen ihr Führer an. Plötzlich wird es dunkel, als sich der Eingang schließt.

Ein penhender Gott

Nun geht es über eine Treppe hinab in die Dunkelheit, die nur durch rotglühende Kohlebecken beleuchtet wird. Unten angekommen, stehen die Helden in einem großen, diffus beleuchteten Raum. Dies ist das Heiligtum des Tempels und die

Wände sind mit den Symbolen des Suchenden (mehreren Augen), des Richters (eine Waage) und des Henkers (das Richtbeil) geschmückt.

Am Ende der Halle gibt es einen wuchtigen Thron aus reinem Gold, auf dem die Statue eines Richters mit gütigem Gesichtsausdruck befindet. Hier stellt sich der Mann, der sie hergeführt hat, den Helden vor: Sein Name lautet *Mhestril ibn Chadilam* und er ist der Hohepriester des Gottes der Gerechtigkeit – Bel-Akharaz. Nur weil sein Herr Ermittler, Richter und Henker in einer Person sei, könne er wahre Gerechtigkeit verbreiten. Gerechtigkeit ist immer persönlich, da auch Ungerechtigkeit persönlich ist. Nur die Helden könnten ihre persönliche Gerechtigkeit finden, doch Bel-Akharaz (und seine Diener) sind bereit, ihnen bei dieser Suche zur Seite zu stehen.

Mit Blut besiegelt

Sind die Helden (oder zumindest einer von ihnen) bereit, ihr Schicksal anzunehmen, so verlangt *Mhestril* ein Blutopfer (W6 SP) auf die Statue des Bel-Akharaz. Mit diesem Opfer würde man sich dem Herren der Gerechtigkeit anvertrauen, sich unter dessen Schutz stellen und auch dessen Hilfe erhalten. Während des Blutopfers werden verschiedene Gegenstände um die Statue ausgelegt (eine Waage, ein Gesetzbuch, Splitter eines Richtbeils, etc.) und zum Abschluss des Rituals müssen die teilnehmenden Helden lauthals folgenden Schwur leisten:

"Herr Bel-Akharaz, ich schwöre, stets deine Gebote zu achten und die Schuldigen zu strafen. Nimmer werde ich ruhen, bis der letzte Schuldige gerichtet wurde! Dann werde ich aufgenommen in dein Paradies der wahren Gerechtigkeit und für alle Zeiten nichts als wahres Glück empfinden."

Spieler-Paktierer in den dunklen Zeiten

»Entweder stirbt man als Held oder lebt so lange, bis man selbst zum Bösen wird«

—*Ali ibn Ruanbey, Oberster Richter der Stadt Khunchom*

Grundsätzlich kann der Schwur ohne Folgen geleistet werden, wenn Sie es wünschen. Es bietet sich aber durchaus auch ein anderer Umgang mit den Geschehnissen an: Legt ein Held den Schwur ab, geht er einen Pakt mit dem Erzdämonen *Blakharaz* ein (700-Pakt GP). Jedoch, in Zeiten in denen Dämonologie und Nekromantie gesellschaftlich akzeptiert ist, finstere Götzen angebetet werden und der Zweck die Mittel heiligt, schwimmt auch die Grenze zwischen Dämonenpakten und Priesterweihe. Damit können Sie Ihren Spielern die wohl einzigartige Möglichkeit bieten, einen gesellschaftlich nicht nur akzeptierten, sondern gar geachteten Paktierer zu spielen. Bei der Darstellung sollte der Spieler allerdings sehr wohl auch die Schattenseiten seines Weges in die Niederhöhlen darstellen (detaillierte Regeln zu dämonischen Pakten finden Sie in **WdZ 236ff**).



DIE STRAFENDE HAND DES SULTANS

Die Suche nach dem Mörder Raschids wird sich einige Zeit hinziehen, doch schließlich weisen alle Spuren auf den Täter. Der Kophta *Beljudasha Kourayshad*, der in der Vergangenheit den Helden möglicherweise feindselig gegenüber stand, scheint etwas über den Mord zu wissen, so dass die Helden ihn irgendwie zum Reden bringen müssen. Denn er ist in Besitz von Haschids kostbaren fliegenden Teppich Wirbelwind gelangt. Wenn die Helden die Herausgabe fordern oder bei Beljudasha herumschnüffeln, beschließt der Kophta nach Verlust des Artefakts, die Helden endgültig zu beseitigen. Und so gibt er der Rashduler Kophta Aisha saba el Sheynuchanim, welche eifrig nach den Dieben des magischen Buches *Ketab al'Mandra* fahnden lässt, einen Hinweis auf die Diebe. Um Rache an diesen zu üben, reist sie nach Khunchom.

Da sie beim Blute ihrer Familie geschworen hat, die Diebe persönlich zu richten, will sie die Gefangennahme der Helden von ihrem fliegenden Teppich aus überwachen. Also umstellen die Schergen der Kophta das Haus der Helden und beginnen damit, dieses mit Brandpfeilen anzuzünden, um die Diebe herauszulocken. Es steht den Helden natürlich frei, diesen Weg zu gehen, aber angesichts von (Helden+9) Gegnern bleibt noch eine andere Möglichkeit: Der fliegende Teppich Wirbelwind, der sich, falls die Helden nicht selbst auf diese Idee kommen, ausrollt und damit auf diese Fluchtmöglichkeit aufmerksam macht.

Wenn die Helden nun diese Fluchtmöglichkeit nutzen, so entgehen sie zwar den Schergen in den umliegenden Gassen, erregen aber die Aufmerksamkeit Aishas auf ihrem fliegenden Teppich. Um den Teppich zu steuern, sollten Sie Proben auf *Fliegen* (falls keiner der Helden dieses Talent besitzt, weichen Sie auf *Akrobatik* oder *Körperbeherrschung* aus) verlangen. Helden mit Höhenangst müssen alle 5 KR eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, um agieren zu können.

Inszenieren Sie nun einen furiosen Luftkampf über den Dächern Yol' Tulams und zwischen den himmelstrebenden Palästen der Diamantenen Stadt hindurch, bei dem Sie (wie auch die Helden) aus dem Vollen schöpfen können.

☛ In den Teppichen können, je nach Vorlieben der Helden, Kampfzauber, Dschinne oder Dämonen gespeichert sein.

☛ Für kämpferische Helden mag Aisha noch einige Leibwachen auf ihrem Teppich transportieren (die zu den Helden herüber springen können und entweder schreiend in die Tiefe stürzen oder den Helden einen Kampf am Rande des Teppichs bieten, den sie nie vergessen werden).

☛ Aber auch ein magisch begabter Held sollte die Möglichkeit haben, seine Fähigkeiten zu beweisen.

☛ Aisha mag übrigens freimütig zugeben, dass sie es war, die dafür gesorgt hat, dass Haschid getötet wurde, da sie selbst gerne in den Besitz des von diesem erforschten Artefaktes gelangen würde.

☛ Es mag durch den Kampf und der damit einhergehende Entfesselung magischer Kräfte zu enormen Sekundärschäden an den Häusern, Palästen und Einwohnern Khunchoms kommen.

Am Ende des Kampfes sollte es den Helden natürlich gelingen, Aisha für den Mord an Raschid zu bestrafen, wie es ihre Aufgabe war. Nach ihrer Landung werden sie von einem kompletten Satabam der Leibgarde des Diamantenen Sultans aufgesucht und umstellt. Diese eskortieren die Helden dann zum Sultan.

DAS GESCHENK DES SULTANS

Der Sultan empfängt die Helden nun als 'seine' Heroen! Im Gegensatz zu früheren Audienzen dürfen sich die Helden dem Sultan nun auf acht Schritte nähern und er möchte ihnen einen Wunsch erfüllen. Alle beim Kampf mit Aisha zerstörten Gebäude und getöteten Menschen interessieren den Sultan wenig, solange seinen Wünschen Folge geleistet wurde und diejenige bestraft wurde, die gegen die Interessen des Sultans gehandelt hat. Was immer die Helden begehren, der Sultan wird ihnen diesen Wunsch erfüllen. Egal ob es sich um Sklaven, Gold oder Soldaten handelt, es gehört ihnen. Quasi als Bonus gehört den Helden von nun an der fliegende Teppich Wirbelwind, über den sie nach eigenem Belieben verfügen können. Wünschen sich die Helden nun, in die Heimat zurück zu kehren, so wird der Sultan dies seinen Heroen schweren Herzens gestatten. Allerdings besteht er darauf, dass sie mit Dienern, Sklaven und Leibwächtern in die Heimat zurückkehren.

Der fliegende Teppich Wirbelwind

Dieser Teppich ist ein Meisterwerk der Mudramulim. In dem rotgrünen verwirrenden Muster des sechs mal vier Schritt großen Teppichs sind immer wieder, bis zu Daumnagelgroße Lapislazuli eingewoben worden (eine in späteren Zeiten verlorene Kunstfertigkeit) in denen astrale Kraft oder Zauber gespeichert werden können, die eine Affinität zum Element Luft haben. An zwei Seiten besitzt Wirbelwind goldene Borten.

Gemäß seinem Namen ist Wirbelwind wild, sprunghaft und schnell gelangweilt. Bei der Bestrafung der Mörder seines Meisters Raschid tobt er mit der Kraft eines Wirbelsturms. Doch er kann auch wie ein lauer Sommerwind agieren.

Tragkraft: 500 Stein

GS: 35 für 2 SR/12 (Für jede Person sinkt die GS um 2/1)

LO: 19 (zu Haschid, nach dem Kampf starten die Helden bei einem Wert von 10)

Auslöser: Zupfen an den goldenen Borten

Thesis: Unbekannt

Komplexität: +8/33 ZfP*

Gespeicherte Zauber: z.B. Aerofaxius, Windhose



KAPITEL IV – HEIMKEHR UND RACHE

In diesem Kapitel finden Sie einige Vorschläge, wie die Rache Ihrer Helden aussehen könnte. Nutzen Sie diese, damit das Finale ganz auf Ihre Helden zugeschnitten ist. Sie finden Hinweise, wie die Rückreise ins Bosparanische Reich aussehen könnte, verschiedene Möglichkeiten wie die Helden ihre Rache verüben können und einiges mehr. In diesem Kapitel wird die Rache der Helden vollendet und die offenen Fäden aus **Im Schatten der Aeterni** abgeschlossen.

PLÄNE EINER TRIUMPHALEN HEIMKEHR

In den Jahren ihres Exils haben sich die Helden sicherlich oft Gedanken darüber gemacht, wer für ihre Verbannung verantwortlich ist. Die Helden wären keine Menschen, wenn sie sich nicht wünschten, dass jener Intrigant seine gerechte Bestrafung erhält. Und mit den Jahren wurden aus Überlegungen möglicherweise konkrete Pläne. Hier finden Sie einige Voraussetzungen, welche die Helden erfüllen müssen, soll ihre Rache nicht vollkommen scheitern.

☛ Zuerst muss genügend Zeit vergangen sein, damit die Helden sich relativ sicher im Horasiat bewegen können. Wenn der Horas gestorben ist oder genügend Gras über das Attentat in den Thermen gewachsen ist, dann ist der rechte Zeitpunkt für die Abrechnung gekommen.

☛ Desweiteren sollten die Helden darüber nachdenken, sich einen falschen Namen zuzulegen. Sie können nicht mit Gewissheit sagen, ob sie immer noch gesucht werden.

☛ Weiterhin benötigen die Helden genügend Geldmittel, um ihre Heimreise zu bezahlen.

☛ Eine Informationsquelle in der Heimat ist sicherlich hilfreich. Wollen sich die Helden nicht den Überraschungsmoment für ihre Rache nehmen, so sollten sie einen anonymen Spion für diese Aufgabe nutzen. Je näher dieser Spion an Casilius heran kommt, desto besser.

☛ Haben die Helden alle Informationen über ihren Gegenspieler beisammen, so benötigen sie noch einen konkreten Plan, was sie mit der Person, die sie ruiniert hat, machen wollen. Soll der Verschwörer sterben? Und mit ihm vielleicht all jene, die ihn unterstützt haben?

☛ Schlussendlich muss den Helden klar sein, dass sie wahrscheinlich nicht nur einem einzelnen Gegner gegenüber stehen werden. Denn ihr Feind hat eine Machtposition inne und verfügt über etliche Wachen. Somit sollten die Helden jeden sich bietenden Vorteil nutzen. Über evtl. Kontakte zu den Mudramulim Khunchoms können die Helden sogar an zauberkräftige Artefakte gelangen.

WÄHRENDDESSEN IN PEETHA...

Während die Helden im Diamantenen Sultanat weilen, verbreitet sich in Kababia die Nachricht, sie seien in der Folge eines gescheiterten Attentates auf den Horas unschuldig zu Tode gekommen. Kulte, die sich um die Märtyrer bilden, werden zum Rückgrat der Reformerherrschaft. Die religiösen Kulte, die den Trodinar beerbten, unter ihnen diese 'Heldenkulte', formen nun einen Rat, der einen *Vocator*, einen Sprecher, auf Lebenszeit wählt, der später als *Despot* von Despiona aus faktisch über den Rat und Kababia gebieten wird. Dieser Vocator ist Casilius.

Von diesen Entwicklungen können die Helden entweder im Vorfeld ihrer Rückkehr erfahren, wenn sie sich über Kababia informieren. Oder aber, vereinzelt wie der Märtyrerkulte gelangt schon vorher durch weit gereiste Händler oder hoch stehende Würdenträger des Sultanats an ihre Ohren.

WARUM EIN NEUES LEBEN AUFGEBEN?

Eine wichtige Frage, die sich die Helden beantworten müssen, ist die, warum sie ihr neues Leben im Diamantenen Sultanat aufgeben sollen. Vielleicht konnten sie sich hier, in der Fremde, eine Karriere aufbauen, haben Freunde gefunden oder eine Familie gegründet? Sind sie bereit, all das aufzugeben, um eine alte Rechnung zu begleichen?

Vielleicht besagt eine Nachricht aus der Heimat, dass die Familien der Helden von Casilius bedroht werden. Vielleicht ist es ausschlaggebend zu erfahren, wer die Helden verraten hat und dass dieser nun ein Leben in Luxus und voller Glück führt? Hier kann einfacher Gerechtigkeitsinn ausschlaggebend sein, warum die Helden alles opfern, was sie sich im Exil aufgebaut haben.

Vielleicht ist es auch einfach der Wunsch, in die Heimat zurück zu kehren? Oder ein Held wurde zu einer der tulamidischen Gottheiten bekehrt und möchte diesen Glauben nun in seiner Heimat verbreiten. Es ist durchaus möglich, dass ein Teil der Helden auf ihre Rache verzichtet und im Diamantenen Sultanat bleiben möchte.

NEUE GEFÄHRTEN MÜSSEN HER!

Wenn dieser Fall eintritt, so besteht die Möglichkeit, dass sie NSCs, welche die Helden im Verlauf des Abenteuers kennen gelernt haben, nach Bosparan begleiten. Dies kann der Schatzenkrieger Karim ibn Madli sein, den eine lebenslange Ehrenschuld an die Helden bindet. Natürlich können die Spieler auch selbst eigene Charaktere kreieren, die vielleicht völlig andere Gründe haben, um ins bosparanische Reich zu reisen. Auf diesem Weg können neue Helden in Ihre Spielrunde eingeführt werden.



DIE REISE INS BOSPARANISCHE REICH

Die Reise zurück in die Heimat sollte sich deutlich von der Hinreise unterscheiden und verdeutlichen, wie sehr die Helden sich während ihres Exils verändert haben. Etwas, das auf der Hinreise ein schier unlösbares Problem darstellte, kann nun mit Leichtigkeit überwunden werden. Vielleicht haben die Helden ein Vermögen errungen und reisen nun mit einer großen Karawane heim. Sie können sich prächtig kleiden und besitzen vielleicht magische Waffen und Artefakte.

VERSCHIEDENE FORMEN DER RACHE

Der folgende Abschnitt bietet Ihnen verschiedene Varianten der Rache. Sehen Sie die nun getätigten Aussagen nur als Vorschläge und scheuen Sie sich nicht, diese zu verwerfen, ergänzen oder zu vermischen, um Ihren Spielern ein unvergessliches Finale dieser Kampagne in den Dunklen Zeiten zu präsentieren.

EIN GÖTTERURTEIL!

Eine Möglichkeit wäre es, wenn die Helden Casilius öffentlich zu einem Urteil der Götter herausfordern. Wie dieses letztlich ausfällt, sei Ihnen überlassen. Doch einige Punkte sollten Sie beachten:

- Im Glauben an den Tod der Helden hat Casilius vielleicht im Tempel der Despoten Statuen nach dem Ebenbild der Helden und zu Ehren der Märtyrer aufstellen lassen. Kommen diese nun nach Jahren in die Heimat zurück, wird man allein aus diesem Grund schon von einem Wunder sprechen.
- Gehörte einer der Helden zur ursprünglichen Priesterschaft (aus der die späteren Despoten hervorgingen), so mögen sich in diesem Kult sicherlich schnell Anhänger finden lassen, die mit Casilius Herrschaft unzufrieden sind. Diese sehen in den Helden dann lang ersehnte Heilsbringer, welche die Herrschaft des Tyrannen Casilius beenden werden, um dem wahren Göttern zu huldigen.
- Gelangten die Helden auf magischem Wege nach Khunchom und sind in mehreren Jahrzehnten nur um einen Bruchteil dieser Zeit gealtert, so mag man dies ebenso als Zeichen der Götter sehen. Besonders ein deutlich gealterter Casilius wird die jugendlichen Helden als Strafe der Götter ansehen (Casilius: "Ihr... ihr seid noch am Leben? Und nicht gealtert? Wie mag das gehen?" Helden: "Casilius, wir wurden von den Göttern gesandt, um dich für deine Verfehlungen zu strafen!") Diese Variante bietet den Helden vielleicht die größte Befriedigung, da es ihnen die Möglichkeit gibt, sich vollends zu rehabilitieren. Nun können sie, zumindest, wenn dies ihr Wunsch ist, die Herrschaft über die Despoten von Despiona übernehmen.

HANDFESTE RACHE

Eine ganz andere Möglichkeit besteht aus purer Gewalt. Die Helden können der Meinung sein, dass eine blutige Lösung die richtige Strafe für Casilius ist. Dabei müssen sie sich einige Fragen stellen:

- Wer soll alles sterben? Alle Despoten oder nur Casilius? Sollen vielleicht ganze Familien ausgelöscht werden?
- Wollen sie nicht scheitern, müssen die Helden den Ablauf des täglichen Lebens, Wachpläne usw. auskundschaften. Schüren Sie bei einer solchen Mission die Angst der Helden vielleicht erkannt zu werden.
- Nutzen die Helden bestehende Spannungen innerhalb der Despoten aus, damit diese gegeneinander agieren und sich selbst auslöschen (oder zumindest den Helden den Boden bereiten)?
- Nutzen sie das Fest zu Ehren gefallener Freunde und Heroen (das bald bevorsteht), um mit Casilius abzurechnen?
- Wie gestalten die Helden ihre persönliche Blutnacht, in der sie Rache an dem Mann nehmen, der für ihren Sturz verantwortlich ist?

Hier wird der primitive Rachedurst, der Drang zu töten, befriedigt. Diese Tat sollte blutig dargestellt werden: Zahlreiche Wachen sterben unter den Hieben der Helden, die Führer des Despotats, die in ihrem eigenen Blut liegen, während sie um das Leben ihrer Familien betteln (oder kaltblütig diese opfern würden, um selbst davon zu kommen) und Tempeldiener, die versuchen Kinder ihrer Priesterfürsten vor den blutrünstigen Mördern zu retten. Casilius selbst wird versuchen zu taktieren, aber sobald er erkennt, dass all seine Bemühungen erfolglos bleiben werden, aufrecht sterben.

AUF FEQZENS SPUR

Eine weitere Methode, sich an ihrem Peiniger zu rächen ist, ihn vollkommen zu ruinieren und gegen seine Gefolgsleute auszuspielen. Im Gegensatz zu den anderen vorgestellten Möglichkeiten überlebt Casilius diese Version der Rache unter Umständen. Wenn die Helden ihm die Folgen seiner Taten vor Augen führen wollen, bietet sich diese Version besonders an. Denn am Ende wird er genug Gelegenheit haben, über die eigenen Fehler nachzudenken.

- Hier gilt es, Wissen über Casilius' Besitztümer zu erlangen. Gelangte er nur über die Leiche eines seiner Mitverschwörer an ein Landgut? Oder beugt er seine eigenen Gesetze, um zu Reichtum zu kommen?
- Gibt es Personen, die man gegen Casilius aufbringen kann (Ehefrau, Kinder, Mitverschwörer), indem man Lügen über den Führer der Despoten in Umlauf bringt? Lassen sich diese Personen vielleicht sogar so weit beeinflussen, dass die Helden nicht mit Casilius' Ruin in Verbindung gebracht werden können?
- Was sind die Säulen von Casilius' Macht? Latifundien, Tempel oder Garnisonen? Gelingt es den Helden, diese auszuschalten oder zu übernehmen, gerät Casilius in Zugzwang und begeht vielleicht den entscheidenden Fehler. Ist Casilius finanziell und gesellschaftlich ruiniert, so können ihm die Helden natürlich offenbaren, wer genau hinter seinem Sturz steckt. Dies wird nicht öffentlich bekannt und den Helden steht es von nun an frei, ihre Vergangenheit hinter sich zu lassen. Töten die Helden Casilius nicht, so mag er sich nun



wutentbrannt auf die Helden stürzen, um vielleicht doch noch den Tod zu finden. Alternativ wird er seinen Lebensabend in Corapia zubringen, wo er bald das Opfer eines Schlangenbisses wird.

Diese Variante der Rache sollte gewitzter ausfallen als die übrigen, eher gewaltorientierten Versionen. Aber die Helden können nicht damit rechnen, das Machtvakuum an der Spitze der Despoten nach Casilius zu füllen, da ihre Beteiligung an seinem Sturz unbekannt bleibt.

Vielleicht fallen die Despoten aber auch mit dem Ende Casilius' In diesem Fall haben sie etwas geschafft, dass nicht einmal der Horas in Bosparan geschafft hat: Sie haben ein Reich (wenn auch ein kleines) gestürzt, das lange Jahre der größten Macht Aventuriens getrotzt hat! Auch dies mag für manchen Helden (und seinen Spieler) einen Triumph darstellen. Allerdings scheinen die Heldentaten (und Schurkereien), die in der kurzen Zeit, die das Despotat bestand, geschahen, so unglaublich, dass man in späteren Jahrhunderten annimmt, dass die Despoten mehrere Generationen geherrscht haben.



DRAMATIS PERSONAE

AISHA SABA EL SHEYPUCHANIM

Aussehen: Eine eigentlich schöne Frau, wären da nicht die Veränderungen, die von ihrem langjährigen Kontakt mit Dämonen herrühren. Ihre Haut schimmert in Blautönen und sie verströmt den Hauch der Niederhöhlen.

Charakter: Aufbrausende Forscherin, die eigentlich nur Gutes für die ihr Untergebenen will. Da sie dafür aber über Leichen geht, ist sie mit Vorsicht zu genießen.

Funktion: Langjährige Antagonistin der Helden bei deren Aufenthalt in den Tulamidenlanden.

Szepter: INI 9+IW6 AT 11 PA 17 TP IW6+1 DKN

LeP 32 AuP 29 AsP 59 WS 6 MR 13 RS 1 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 9), Aurapanzer, Blutmagie, Dämonenbindung I+II, Gefäß der Sterne, Kraftkontrolle, Simultanzaubern

Wichtige Zauber: praktisch alle Kophtanim-Zauber bis zu einer Verbreitung von Kop2, viele davon auf 15+

AISHAS FLIEGENDER TEPPICH AL SHOGMOTH

Dieser Schwarze Teppich ist von einem widerköpfigen Sturmdämon besessen und sollte, nachdem Aisha gestorben ist, entkommen. In den folgenden Jahrhunderten dient er etlichen Schurken als Fliegender Teppich.

ALTE EHREN, NEUE EHREN?

Haben die Helden erst einmal mit all ihren Widersachern abgerechnet (auf die eine oder andere Weise), stellt sich die Frage, wie das Leben nun weiter gehen soll. Nutzen die Helden die Gunst der Stunde und begründen nun ihre eigene Dynastie der Despoten von Despiona und bauen somit auf Casilius' Werk auf? Oder lassen sie die Despoten hinter sich und versuchen irgendwo in Aventurien ihr Glück zu finden? Haben die Helden keinerlei Interesse daran, als von den Göttern erwählte Herrscher das Despotat zu führen, so wird Casilius' Tochter von einem flüchtigen Priester der Despoten gerettet und führt Jahre später das Werk der Helden oder ihres Vaters fort.

ERFAHRUNG EINES LEBENS IN DER FREMDE

Je nachdem wie lange und ausführlich sie die einzelnen Episoden des Abenteuers ausspielen, sollten sie jede mit 200 bis 500 AP belohnen. Weiterhin sollten sie für jeweils drei Spielsitzungen SE in vier besonders häufig benutzten Talenten verteilen. Nach zwei Jahren in Khunchom erhalten die Helden die Sonderfertigkeit *Kulturkunde (Diamantenes Sultanat)* automatisch.

Tragkraft 700 Stein **GS** 40 **LO** 12

MHESTRIL IBN CHADILAM

Aussehen: Mhestril trägt einen gewachsenen Bart und lange lockige Haare, ist stets geschminkt und trägt noble Kleidung in Rot- und Goldtönen.

Charakter: Verschlagerener Intrigant, der für seinen Kult alles tut. Ist in der vierten Generation Priester des Bel-Akharaz. Die Familie vertrieb vor Jahrzehnten in einer Fehde die Sippe ash Manek, deren Erbe Casilius ist. Mhestril wurde geweissagt, dass er den letzten der alten Feinde tötet.

Funktion: Strippenzieher im Hintergrund



Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



KARIM IBN MADLI AL'AHJAN

Aussehen: Unter zahlreichen grauen Schleiern findet sich ein hartes Gesicht, das mit allerlei Ritualnarben verziert wurde. Eher klein und es scheint, als würde Karim beständig schleichen.

Charakter: Treu, verschlagen, wagemutig, draufgängerisch, hat mehrere Frauen und entstammt einer alten, mächtigen Familie

Funktion: Treuer Gefährte, bringt die Helden beständig in Schwierigkeiten

Wichtige Werte:

MU 17 IN 14 FF 19 GE 17 KO 18

Säbel:

INI 19+2W6 AT 21 PA 19 TP 1W6+3 DKN

LeP 38 AuP 41 WS 9 MR 8 RS 2 GS 9

Wichtige Talente: Säbel 21, Körperbeherrschung 14, Akrobatik 15, Betören 12, Taschendiebstahl 8, Lügen 11, Sich verkleiden 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I-III, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I+II, Doppelangriff, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingentänzer, Todesstoß, Waffengeister (AT/PA +1)

ALLERLEI GEGENSPIELER

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen generische Werte für Straßenkämpfer / Soldaten / Elitekämpfer, welche Sie nutzen können, wenn die Helden mit diversen herkömmlichen Gegnern konfrontiert werden.

Khunchomer:

INI 10/14/18+1W6 AT 13/16/18 PA 10/13/16 TP 1W6+4 DKN

Säbel:

INI 11/15/19+1W6 AT 12/14/16 PA 12/14/16 TP 1W6+3 DKN

Dolch:

INI 9/13/17+1W6 AT 10/12/15 PA 9/10/12 TP 1W6+1 DKN

Reiterlanze:

INI 7/19/13+1W6 AT 13/16/18 PA 10/13/16 TP 1W6+5 DKN

Kurzbogen:

INI 10/19/16+1W6 FK 22 TP 1W6+3

LeP 32/ 37/ 44 AuP 29/ 35/ 41 WS 6/7/9 MR 0/5/7 RS 2/4/6 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte/ Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I+II, Doppelangriff, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Reiterkampf, Kampfreflexe, Meisterschütze, Wuchtschlag/ Klingentänzer, Rüstungsgewöhnung I-III, Todesstoß, Windmühle





DIE GEBURT DER MITTNACHT

EIN KAMPAGNEHINTERGRUND ZUM WERDEN DES KÖNIGREICHES
BALIHO VON MICHAEL MASBERG UND DANIEL SIMON RICHTER

MIT DANK AN PIELS GAUL,

SIMONE GRÜNDKEN, MIKE MAURER, KATJA REINWALD UND ANDREA RICHTER

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: das spätere Königreich Baliho

Zeit: ab 526 v.BF

Stichworte zum Abenteuer: Erkundung, Besiedlung,
Isegrein Bosparanius, Pandlaril

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / hoch

DEM MEISTER ZUM GELEIT

»Er wurde im Götterlaufe 543 vor dem Falle der alten Kaiserstadt Bosparan am Hofe der Königin Svelinya von der Rommilyser Mark geboren. Er war ein Ritter, Bogner, Waldläufer und Fährtenfinder. Nach seiner frühen Schwertweihe sandte ihn seine Muhme, die Königin (eine Nichte des Kaisers Olruk-Horas), fort nach Mitternacht, um das Ende der Welt zu finden, von dem die Weisen behaupteten (und die wussten es von den Wandelsternen), es fände sich zwei Tagesmärsche nördlich der Grenzwacht Dergelheim.«

—Die Schrift der Herzöge über Isegrein den Alten, 1016 BF

Die Geburt der Mittnacht ist kein in sich geschlossenes Abenteuer, sondern bietet Ihnen einen umfangreichen Kampagnenhintergrund, den Sie nach Belieben mit dem Material aus **Schatten über Bosparan** ausweiten können. Im Zentrum der Handlung steht die Besiedlung des Nordens durch *Isegrein Bosparanius*, den man später 'den Alten' nennen wird. Gemeinsam mit den Helden und weiteren Getreuen legt er den Grundstein für das Königreich und spätere Herzogtum Baliho – **Die Geburt der Mittnacht** ist sprichwörtlich das erste Abenteuer in dem Gebiet, das wir heute als Weiden kennen.

Im vorliegenden Szenario werden die ersten Monate und Konflikte der Siedler aus der Rommilyser Mark beleuchtet. Dies kann für Sie der Ausgangspunkt einer umfangreichen, gar Generationen umspannenden Kampagne in den Dunklen Zeiten sein. Bis auf wenige vorgegebene Eckdaten haben Sie nahezu alle Freiräume, diese Epoche zu gestalten. Aus diesem Grund geben wir Ihnen auch nur selten vor, wie sich Siedlungen entwickeln und wann oder wo Festungen entstehen, denn auf diese Entscheidungen können und sollen die Helden Einfluss haben. Zwar sind sie nicht die eigentlichen Machthaber – diese Rolle gebührt anderen herausragenden Figuren der Geschichte –, wohl aber deren treue Gefährten und Ratgeber. Von diesem Szenario ausgehend können Sie eine epische Geschichte spinnen, die bis zum Ende der Dunklen Zeiten reicht.

DER HINTERGRUND

»Gehe nach Norden und nimm Dir alles Land zueigen, das Du zu besiedeln und zu halten vermagst – und wenn es bis zum Ende der Welt reichen sollte.«

—Königin Svelinya die Befriedende zu Isegrein, 526 v.BF

Isegrein Bosparanius, Neffe von Königin *Svelinya der Befriedenden*, hat im Jahre 526 v.BF das siebzehnte Lebensjahr vollendet, als er mit allerlei Getreuen von Rommilyls aus nordwärts zieht, um die Lande im Norden in Besitz zu nehmen. Die Helden sind bei dieser Besiedlung der Mittnacht einige dieser Getreuen. In späteren Jahrhunderten wird der oben zitierte Ausspruch *Svelinyas* durch die Chronisten derart verfälscht, dass die Landnahme völlig in den Hintergrund tritt.

Neben Goblins und anderen Scheußlichkeiten der Wildnis spielt sich der Hauptkonflikt zwischen den Siedlern und den Elfen der Sippe *Glitzernde-Klingen-im-Morgendunst* ab, die das rücksichtslose Vordringen des jungen Volkes aufhalten wollen – ein klassischer misslungener Erstkontakt zwischen zwei Völkern. Die Elfen werden dabei von dem Wasserdraachen *Furdra* unterstützt und zu einer echten Bedrohung für die Siedler.

Fremde und bekannte Orte

Veratia – Wehrheim
Norvicus – Nordhag
Tenebrae – Finsterkamm
Rubio – Rotwasser
Garetia – Garetien
Seculae – Schwarze und Rote Sichel
Mons aquilae – Adlerspitze
Dracores – Drachensteine

Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



Den einzigen Verbündeten finden die Menschen in dem ausgestoßenen Elfen *Yol-Ana*, der jedoch ein falscher Spiel treibt: Von bösen Mächten verführt, befindet er sich seit Jahrhunderten im Streit mit *Pandlaril*, der Herrin vom See. Mit Isegreins Hilfe will er Fudra, Pandlarils mächtigen Diener, vernichten. An Isegreins Seite können die Helden den Wasserdrachen schließlich in seinem Hort stellen und töten. Erst danach, als sich ihnen die Fee Pandlaril offenbart, erfahren sie die Tragweite ihres Handelns – und müssen beweisen, ob sie bereit sind, Fudras Wacht am Pandlaril zu übernehmen.

DER AUFBAU DES ABENTEUERS

Das Abenteuer spielt in der unerschlossenen Wildnis des Nordens und folgt keiner starren Zeitplanung, so dass Sie das Eintreten der einzelnen Ereignisse an die Entscheidungen Ihrer Helden anpassen können. Wenn die Helden eigene Wege beschreiten wollen, so gönnen Sie ihnen Erfolge, so lange es Ihnen plausibel erscheint. Sie haben jedoch durch die begleitenden Meisterpersonen auch die Möglichkeit, Einfluss auf die Helden zu nehmen.

Dreh- und Angelpunkt ist die von Isegrein gegründete Siedlung *Norvicus*. **Die Geburt der Mittnacht** ist modular aufgebaut und gibt Ihnen neben Isegrein weitere Meisterpersonen an die Hand, über die Sie weitgehend frei verfügen können. Unter **Personen und Mächte der Mittnacht** werden Ihnen diese Figuren vorgestellt. Anschließend folgt mit **Raues Land im Norden** ein Kapitel, das Ihnen helfen soll, die Besiedlung auszuspielen, ehe sich **Der Zorn des Alten Volkes** den Plo-telelementen des ersten Handlungsstranges zuwendet, der im Kampf gegen Fudra kulminiert. **Fatas' weiße Seiten** präsentiert schließlich einige Szenariovorschläge, mit der Sie die Kampagne fortführen können.

Ein Wort zur Grundstimmung

Die Erkundung und Besiedlung eines unbekannten, unwirtlichen Landes, erste von Missverständnissen geprägte Kontakte zu fremden Völkern und der Kampf ums Überleben prägen die Atmosphäre des Kampagnenhintergrunds. Bedenken Sie, dass sich Menschen, Elfen und Zwerge nicht so vertraut sind wie in späteren Zeiten! Gerade die Elfen sehen in den neuen Eindringlingen nur ein weiteres Übel, vergleichbar mit den Rot- oder Schwarzpelzen. Das in den ersten Jahren feindliche Verhältnis zwischen den Völkern führt dazu, dass der eigentliche Feind verkannt wird. Bauen Sie eine bedrohliche Atmosphäre auf, in der die Verbündeten rar gesät sind und Vertrauen ein kostbares Gut ist!

Isegreins treue Freunde – Die Helden

Das Erschließen der urtümlichen Lande nördlich des Dergel erfordert vor allem wildnistaugliche und pragmatische Helden. Auf Recken, die sich eines starken Schwertarms rühmen, warten große Kämpfe, und auch Zauberkundige können hilfreich sein, sind aber nicht zwingend erforderlich.

Durch den kulturellen Hintergrund der Region sind zu Beginn der Kampagne allein Helden vorgesehen, die aus den Provinzen des bosparanischen Reiches stammen. Andere menschliche Helden wie Nordleute, Alhanier oder Tulamiden sollten Ausnahmen bleiben und mit einem stimmigen Hintergrund versehen sein. Von Helden aus dem Tiefen Süden sollten Sie ebenso absehen wie von nicht-menschlichen Helden. Ein großer Teil dieses Szenario baut auf den ersten Kontakt mit Elfen und Zwergen und den Missverständnissen zwischen den sich fremden Völkern auf. Erst mit der Zeit sollten auch zwergische und elfische Helden zur Gruppe stoßen können.

Im Rahmen einer umfassenden Dunkle Zeiten-Kampagne ist es denkbar, dass die Helden (ihre Eltern oder Mentoren) dreißig Jahre zuvor Königin Svelinya geholfen haben, die Rommilyser Mark zu befrieden und nun ausgewählt wurden, ihren Neffen in den Norden zu begleiten.

PERSONEN UND MÄCHTE DER MITTNACHT

Hier finden Sie die Meisterpersonen versammelt, die eine zentrale Rolle in der Handlung einnehmen. Die Informationen sind auf das nötigste reduziert und es steht Ihnen frei, sie nach eigenem Ermessen zu erweitern – ebenso wie weitere Figuren zu generieren, die Sie für Ihre Erzählung benötigen.

FURCHTLOSE SIEDLER

Isegrein Bosparanivus

Der junge Krieger ist der Neffe der Rommilyser Königin Svelinya und wurde im fernen Bosparan geboren, ehe er in jungen Jahren zur Ausbildung an den Hof zu Rommilys geschickt wurde. Er wurde nicht nur in der Politik und am Schwert ausgebildet, sondern sammelte in dem spärlich besiedelten Königreich

auch erste Erfahrungen als Waldläufer. An der Seite seiner Base, Prinzessin *Melwina*, konnte er sich in Kämpfen gegen Kriegsherren aus Garetia, Überfälle der Alhanier und gegen die wilden Trollzacker und Goblins beweisen. Der junge Isegrein ist ein ernster Mann, der ein einmal beschlossenes Ziel beharrlich verfolgt. Er ist ein geborener Anführer, der sich durchzusetzen und andere Menschen zu begeistern weiß. Mit der Zeit werden Standsdünkel eines Comes ihm zudem immer fremder.



Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



Rolle in der Kampagne: Isegrein ist der Initiator der Besiedlung im Norden und wichtigste Bezugsfigur der Helden. Obwohl er in allen Entscheidungen das letzte Wort hat, weiß er einen guten Rat zu schätzen – und wer sein Vertrauen gewinnt, findet in ihm einen bedingungslos loyalen Freund.

Geboren: 543 v.BF

Größe: 1,87 Schritt

Haarfarbe: hellbraun

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: pragmatischer Anführer, begabter Krieger und Waldläufer

Herausragende Eigenschaften: CH, GE, KO; Comes, Eisern, Richtungssinn, Zäher Hund; Raumangst

Herausragende Talente: Bogen, Bogenbau, Kriegskunst, Menschenkenntnis, Orientierung, Schwerter, Selbstbeherrschung, Wildnisleben, Überzeugen

ISEGREINS GEFÄHRTEN

—**Sucra Bosparania:** Isegreins ältere, magisch begabte Halbschwester (*541 v.BF, erdbraunes Haar mit blonden Strähnen, blaue Augen) wurde im Horasiat zur Priesterin der Satu ausgebildet und zog erst vor wenigen Jahren in den Norden. Sie will die Mysterien der Seculae, des Leibes von Satus gefallener Schwester Socramora, erkunden. Die pragmatische Satustochter ist fasziniert von den Lebensweisen der Elfen und Goblins und mag sich mit ihrer Neugier in Gefahr begeben. Im Laufe der Kampagne wird sie sich in den Elfen Yol-Ana verlieben, seine Schülerin werden und den elfischen Namen *Ra-Xia* ('Gegnerin/Antagonistin des Tages') annehmen.

• **Avia Gemmafalconis:** Die kompromisslose Centuria (*544 v.BF, kastanienroter Pagenschnitt, funkelnde braune Augen; kühl abwägende Strategin) ist eine Kindheitsfreundin Isegreins. Obwohl sie nicht in die Reihen der Comites geboren wurde (sie erhielt durch Adoption ihre Rechte), erwarb sie sich schnell durch ihre Fähigkeiten einen ausnehmend guten Ruf. Avia ist eine zutiefst sarkastische Frau, die jedoch sehr genau die Risiken abwägt, denen sie ihre Untergebenen aussetzt. Dass sie noch nie einen Streiter unter ihrem Kommando ohne zwingende Gründe zurückgelassen hat, hat ihr – trotz ihrer Kühle – die bedingungslose Treue ihrer Kohorte eingebracht. Sie gab jedoch ihre vielversprechende Karriere auf, um Isegrein in die Mittnacht zu folgen. Auch deswegen wird ihr immer wieder eine Liaison mit Isegrein nachgesagt. Zwar besteht eine enge Vertrautheit zwischen ihnen, ein Paar werden sie jedoch nie. Avias Freude an allerlei magischen Hilfsmitteln macht sie gerade für zauberkundige Helden leichter zugänglich. Die Centuria verehrt zwar den Legionärgott Shinxir, hat sich jedoch im Streit der Kulte auf keine Seite geschlagen und toleriert auch Gläubige der verschiedenen Verehrungsformen von Rondra, Ziraku oder Kor in ihrer Kohorte.

• **Glacerian:** Der junge Goldfelser (*542 v.BF, lange, dünne dunkelblonde Haare und etwas dunkleres Ziegenbärtchen, wässrig-grüne Augen) ist ein hervorragender Späher und Gebirgskundiger, der bereits Erfahrungen mit den Goblins sam-

eln konnte und sogar einige Worte ihrer Sprache beherrscht. Er ist jedoch ein erbitterter Feind der Rotpelze und hegt zudem große Aversionen gegenüber Zauberei.

• **Vandra Geltor:** Ganz überraschend schließt sich die ehemalige Stratega und Anhängerin des aufstrebenden Rondra-Glaubens (*562 v.BF, braune Löwenmähne, Augenklappe) der Reise in den Norden an. Tatsächlich flieht die aufbrausende Frau vor einer Strafe, da sie eine andere Offizierin im Streit erschlug. Vandra wird immer stärkeren Einfluss auf die Siedlung nehmen und findet durch ihren Tatendrang großen Zuspruch. Im Anfang versucht sie, den jungen Isegrein nach ihrem Willen zu manipulieren, zu einem späteren Zeitpunkt wird sie offen aufbegehren – und dabei untergehen.

• **Fortius Constructus:** Fortius (*556 v.BF; grau-melierte Kurzhaarfrisur, braune Augen und hager; trägt ausschließlich schwarz) ist ein unkonventioneller Baumeister, dessen Kenntnisse nur von seinem Respekt für die altvordere Bauten (gleich welcher Rasse) übertroffen werden. Fortius ist derjenige, den es zu überzeugen gilt, dass bestimmte Bauwerke (seien es Brücken, Befestigungen, Tempel oder Markthallen) in Norvicus und auch darüber hinaus errichtet werden müssen. Haben die Helden den Architekten einmal auf ihrer Seite, wird er alles daran setzen, einen solchen Bau zu verwirklichen. Manchmal müssen die Helden ihn allerdings auch bremsen, wenn er zum Beispiel beginnen will, eine komplette Kanalisation nach dem Vorbild Bosparans anzulegen.

WEITERE SIEDLER

Weiterhin begleiten Isegrein etwa 100 Siedler (darunter Bauern, Jäger, Fleischer, Gerber, Steinmetze, Schreiner, Zimmerleute, Sattler, Fuhrleute, ein Schmied, zwei Stellmacher, ein Maler) und ein Dutzend Grenzzäger sowie vier loyale Legionären aus Avias ehemaliger Kohorte als Bedeckung. Zwanzig kräftige Bullen, genährt auf den saftigen Weiden am Darpat, ziehen zehn schwere Wagen mit Ausrüstung, Werkzeug, Baumaterial und Vorräten sowie acht durch Priester der Travina gesegnete Grenzstelen, mit denen Isegrein die Grenzen seines zukünftigen Landes abstecken will.

Die genaue Ausgestaltung der weiteren Siedler, ihrer Geschichten, Hoffnungen und Schicksale legen wir vertrauensvoll in Ihre Hände. Ein paar Anregungen finden Sie auf der Seite 54.

ALTEINGESESSENE VÖLKER

FEY – DIE ELFEN

Die fey herrschen uneingeschränkt über die Wälder und Auen der Mittnacht, die sie *vana* nennen. Allein die Berge teilen sie mit ihren Feinden den *gobiano* ('struppige Rothaare') und den von ihnen argwöhnisch beobachteten *boroborino* ('kleine Bartmurmeler'). Wie diese ahnen sie schon früh von der Gefahr, die von den *fialgrai* ('Wildpelze', Orks) ausgeht. Schon weit vor der Ankunft der Menschen haben sich die Hochelfen *Mandalyas* zurück ins Licht begeben und ein



harscher Zwist herrscht seitdem zwischen den Völkern der Aue und des Waldes. In der Mitternacht haben sich die Kinder der Auen weitgehend durchgesetzt. Die Sippen der *Mondüber-den-Seen*, der *Wellentanz* (die im Verlaufe der Dunklen Zeiten zu den *Sturmtanz* werden), der *Schwanenhüter* oder der *Glitzernde-Klingen-im-Morgendunst* bevölkern alle Regionen entlang des *Pandlaril* und seiner Zuflüsse sowie rund um den *Pandlarin*. Die Kinder des Waldes zogen weiter nach Norden, nach *Sala mandra*, und nur kleinere Sippenverbände blieben in den undurchdringlichen Wäldern zurück.

Mit der Ankunft der Menschen während der Dunklen Zeiten und der Landnahme Isegreins werden die Elfen immer weiter zurückgedrängt und das Verhältnis zwischen Mensch und Elf ist zunächst sehr angespannt. Erst Jahrzehnte später begreifen sich die Elfen schließlich als Lehrer des jungen Volkes.

Werte eines fey

Jagdspieß: INI 11+IW6 AT 11 PA 12 TP 1W6+6 DK S

Wolfsmesser: INI 13+IW6 AT 11 PA 13 TP 1W6+3 DK N

Elfenbogen: INI 12+IW6 FK 20 TP 1W6+5

LeP 28 AuP 33 AsP 32 RS 2 WS 6 MR 5 GS 8

Kampfmanöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte, Scharfschütze, Schnellladen

Die fey beherrschen die klassische elfische Spruchzauberei. Bitte orientieren Sie sich an den Angaben der möglichen Zauber einer *Auelfischen Sippe* (WdH 75).

SUULAK – DIE GOBLINS

Die rotpelzigen Suulak halten sich von den Wäldern und Auen von *vana* fern, betrachten die östlichen Wälder und die *Seculae* jedoch als ihr Territorium, das sie mit aller Macht und vor allem Masse verteidigen. In der Anfangszeit der Besiedlung werden sie durch Diebstähle und hinterlistige Angriffe zu einer ersten Gefahr für Norvicus. Wenn die Neuankömmlinge sich als Feinde der Elfen erweisen, kann es zu einem (temporären) Bündnis zwischen den Völkern kommen.

Die Suulak fürchten Yol-Ana, können aber durch Einschüchterung von ihm instrumentalisiert werden – vor allem, wenn der noch jungen Schamanin *Seenä* (glänzender roter Pelz; strahlende honiggelbe Augen; pummelig und stets an einer Honigwabe lutschend) etwas zustoßen sollte.

Werte eines Suulak

Speer: INI 12+IW6 AT 13 PA 9 TP 1W6+5 DK S

Keule: INI 13+IW6 AT 13 PA 9 TP 1W6+2 DK N

Kurzbogen: INI 13+IW6 FK 17 TP 1W6+4

LeP 27 AuP 35 RS 2+1* WS 6 MR 2 GS 9

Kampfmanöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Finte

* Natürlicher RS I

ANGROSCHIM – DIE ZWERGE

Mit den Angroschim, die die uralten Stollen der Tenebrae besiedeln, kommen die Helden nur dann in Kontakt, wenn sie sich über die Tenebrae nach Westen begeben. Die mürrischen Zwerge wollen nichts von dem jungen Volk wissen und beantworten jedes Vordringen mit den Bolzen ihrer Armbrüste. Erst nach *sehr* langer Zeit (also über den hier vorgestellten Zeitraum hinaus) entsteht ein Kontakt. Vermittler hierbei wird der junge Angroscho *Dorgrim Sohn des Dargalosch* (*487 v.BF, flammend roter Bart, später viele Kampfnarben) sein. Sie können Dorgrim als Konstante in einer langläufigen Kampagne verwenden: 253 v.BF wird er zum Hochkönig gewählt und erstreitet sich im Kampf gegen die Finstermark den Namen 'Orkenbrand'.

Werte eines Angroscho

Lindwurmschläger:

INI 10+IW6 AT 14 PA 11 TP 1W6+5 DKHN

Felsspalter:

INI 10+IW6 AT 14 PA 10 TP 2W6+2 DK N

Leichte Armbrust: INI 11+IW6 FK 16 TP 1W6+6

LeP 36 AuP 35 RS 4 WS 7 MR 5 GS 6

Kampfmanöver: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

SCHWARZPELZE – DIE ORKS

Die Geißel des Nordens in späteren Jahrhunderten, der Schwarzpelz, spielt zu Isegreins Zeiten noch keine bedeutsame Rolle. Zwar streifen einzelne Sippen durch die Hänge der Tenebrae, das Nebelmoor und das nördliche Heideland, doch Sie sollten sie erst zu einem späteren Zeitpunkt in der Kampagne zum Thema machen. Wohl aber können ein einzelner Tairach-Schamane oder umherziehende Yurach Gegenstand einer unheimlichen oder bedrohlichen Episode sein. Die wahre Stunde der Schwarzpelze wird aber erst ab 253 v.BF unter Nargazz Blutfaust mit dem Orkensturm kommen.

Werte eines Schwarzpelzes

Arbach: INI 12+IW6 AT 15 PA 11 TP 1W6+5 DK N

Byakka: INI 11+IW6 AT 16 PA 9 TP 1W6+5 DK N

Reiterbogen: INI 12+IW6 FK 14 TP 1W6+5

LeP 39 AuP 44 RS 3 WS 9 MR 1 GS 6

Kampfmanöver: Biss, Niederwerfen, Wuchtschlag



Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



MYSTISCHE MÄCHTE

DIE VERBORGENE – PANDLARIL, HERRIN VOM SEE

Die Fee *Pandlaril* taucht in diesem Szenario nur im Hintergrund auf. Sie ist die personifizierte Lebenskraft des Landes, das der Fluss, der ihren Namen trägt, von Süd nach Nord durchzieht. Seit Urzeiten wacht sie über das düstere Ungeheuer, das im *Pandlarin*, dem unergründlichen Süßwassermeer im Norden, schläft. Ihre Verbündeten sind die Elfen der Auen und der Wasserdrache *Furdra*, mit denen sie die Bürde ihrer Wacht teilt. Den kurzlebigen neuen Völkern spricht sie die nötige Weitsicht ab und empfindet sie in ihrer Rücksichtslosigkeit als Bedrohung – zu Recht, wie der Lauf der Zeit zeigen wird. **Rolle in der Kampagne:** *Pandlaril* agiert zunächst nur durch ihre Verbündeten – und muss den Helden als bedrohliche Feindin erscheinen. In der weiteren Entwicklung soll es ein Verdienst der Helden sein, ein Bündnis mit der Fee zu schmieden und die Lücken der Wacht zu füllen. Das Symbol dieses Bündnisses wird schließlich der – für bosparanische Verhältnisse grobe und klobige – Zweihänder *Windsturm* sein.

DAS BÖSE – YOL-ANA, DER VERDORBENE PFAD

Der Elf *Yol-Ana* ist der vermeintliche Verbündete der Helden, ein Freund in einer feindlichen Welt. Tatsächlich verbirgt sich hinter ihm jedoch ein uralter Schrecken: 'Yol-Ana' bezeichnet einen Zustand, einen beschrittenen Lebensweg in die Finsternis, der nicht zurückführt. Seinen Ursprung hat er in der mystischen Hochelfenstadt *Mandalya*. Durch die Einflüsterungen des Erzdämonen *Widharc*al verdorben, scheiterte er daran, die Herrschaft über *Mandalya* zu übernehmen und floh in die *Seculae*. Seit Jahrhunderten sinnt er über seine Rache nach und diese Aufgabe vererbt sich über Generationen mit jedem neuen Elfen, der *Yol-Ana* beschreitet (wobei jeweils nur ein Elf diesen Weg zur Gänze beschreitet und jeweils seinen Nachfolger als Schüler zu sich nimmt).

Rolle in der Kampagne: *Yol-Ana* bietet sich als Hilfe an, als die Siedler sich nur Feinden gegenübersehen. Von ihm können die Helden etwas über das Land lernen und ebenso die elfische Sprache. Dabei treibt er ein doppeltes Spiel, hetzt die Siedler gegen die anderen Elfen auf und strebt letztlich die Vernichtung *Furdras* an, um *Pandlaril* zu schwächen.

Spieler- und Heldenwissen: Spieler, die das gegenwärtige Weiden kennen, können bei dem Namen *Yol-Ana* hellhörig werden: Noch Jahrhunderte

später besteht dieser Schrecken, nun in der Gestalt des Hexenweibes *Yolana von den Rotwassern*. Nehmen Sie diese Spieler beiseite, bitten Sie sie, Spieler- von Heldenwissen zu trennen – und laden Sie sie ein, sich auf die Spannung und das Neue dieses Abenteuers einzulassen.

Geboren: unbekannt

Größe: 1,91 Schritt

Haarfarbe: eisgrau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: das durchtriebene Böse hinter der Maske der Hilfsbereitschaft

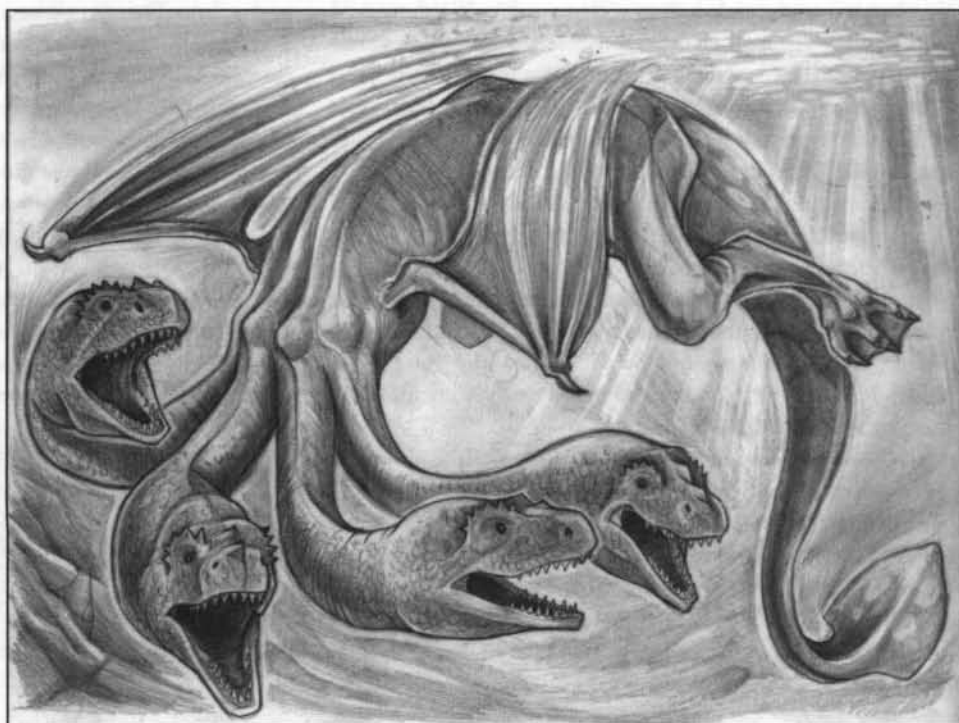
Herausragende Eigenschaften: MU 18, IN 15, CH 16; Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gut Aussehend, Herausragende Sicht, Magiegespür, Resistenz gegen Krankheiten, Wohlklang; Sensibler Geruchssinn, Grausamkeit 10

Herausragende Zauber: elfische Spruchzauberei mit dämonischer Färbung, meisterlich bis brillant in den Merkmalen *Dämonisch (Agrimoth)*, *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Herbeirufung*, *Herrschaft* und *Verständigung*.

Besonderheiten: *Yol-Ana* hat einen Pakt mit dem Erzdämonen *Widharc*al geschlossen und trägt daher ein (von Ihnen frei bestimmtes) Dämonenmal. Auch die Paktgeschenke können Sie frei wählen (800-Pakt GP; **WdZ** 238).

DAS UNGEHEUER – FURDRA, DER WASSERDRACHE

Furdra ist einer der wenigen echten Flussdrachen *Aventuriens*. Vier Häupter zieren seinen langen und schlanken Leib, der von grün schimmernden Schuppen besetzt ist, die an seiner Unterseite bläulich werden. *Furdra* besitzt nur zwei Beine, die er wie Arme einsetzen kann. Obwohl er fast nur im Wasser lebt, besitzt er zwei silbrige Flügel und ist sogar des Fliegens mächtig. Die muränengleichen Köpfe – auf agilen und schnellen Hälsen – agieren fast autonom und sind in ihrer Wesenart so wechselhaft wie das Wasser selbst.





Rolle in der Kampagne: Furdra ist die monströse Bedrohung, der sich die junge Siedlung stellen muss. Am Ende dieses Szenarios müssen die Helden mit Isegrein das Ungeheuer stellen und töten.

Geboren: unbekannt **Schuppenfarbe:** silbrig-grünblau
Länge: etwa zwei Dutzend Schritt **Spannweite:** 12 Schritt
Kurzcharakteristik: vollendeter Wasser-Elementarist, schneller und kaum fassbarer Drache
Herausragende Eigenschaften: MU 26, KL 12, KK 32; Immun gegen Wasser; empfindlich gegen Feuer
INI 12+1W6 LeP 160 RS 6*
Biss: DK HN AT 15 PA 11 TP 1W6+10
Halsschwenker: DK N AT 9 PA – TP 1W6+1
Prankenhieb: DK HN AT 7 PA 5 TP 2W6+4
GS 6/16/18 AuP 85 AsP 45 MR 9/15**

*) Flügel –3, Bauch –1, unterer Halsansatz –3, Hals –2

**) an Land / im Wasser / in der Luft

Besondere Kampfregeln: Flugangriff / Umklammern (8), Flugangriff / Niederwerfen (9), Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (7) / Umklammern (8, Furdra drückt den niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), großer Gegner, Hinterhalt (15), Niederwerfen (Prankenhieb, 7)

Magie: vollendet in *Elementar (Wasser)*, meisterlich in *Bewegung und Form*, kompetent in *Elementar (Luft)*; Gedankensprache, Telekinese

Besonderheiten: Furdra hat 4 Aktionen und 4 Reaktionen pro KR. Die Häuse sind schlechter gepanzert (RS 4) und leicht abzuschlagen (Teil-LeP 25), die Köpfe wachsen jedoch binnen Kampfrunden nach (1W6 LeP/KR (im Wasser) bzw. 1W6 LeP/SR (an Land) bis eine Teil-LeP von 20 erreicht ist). Die nachgewachsenen Köpfe sind jedoch schwächer (AT, PA und TP je –2, RS–1).

RAUHES LAND IM NORDEN

Das nachfolgende Kapitel liefert Ihnen allgemeine Informationen zur Besiedlung der Mittnacht. Es konzentriert sich vor allem auf die entstehende Siedlung selbst und lässt äußere Konflikte noch weitgehend außer Acht.

DIE REISE IN DEN NORDEN

Unsere Geschichte beginnt in der Residenzstadt Rommily, Hauptstadt des zum Bosparanischen Reich gehörenden Königreiches Rommilyser Mark (siehe *Schatten über Bosparan*). Einige Wochen vor dem geplanten Aufbruch verkündet Isegrein selbstbewusst auf dem Forum sein Vorhaben, das Ende der Welt zu suchen, das laut der Gelehrten zwei Tagesreisen nördlich des Dergel liegen soll. Sollte er es nicht finden, hat ihm seine Tante, die Königin, alles Land im Norden versprochen, das er zu bereisen vermag.

Zunächst findet der junge Comes beinahe nur hinter vorgehaltener Hand geäußerten Spott für sein Vorhaben, aber bald finden sich etliche, die ihn begleiten wollen – unter ihnen auch die Helden. Sollten sie nicht schon zu Isegreins Weggefährten zählen oder von Königin Svelinya ausgewählt worden sein, ihren Neffen zu begleiten, bieten sich viele Motivation für die abenteuerliche Reise: Handwerker packt der Pioniergeist, Gelehrte die Neugier. Priester folgen einer Vision, durch Intrigen entehrte Machthaber wollen durch die Queste den Namen ihrer Familie reinwaschen usw. Vielleicht finden sich auch persönliche Gründe, warum ein Held das Rommilyser Königreich (oder gar das bosparanische Reich) verlassen muss und eine neue Existenz unter neuem Namen aufbauen will.

Die erste Etappe führt von Rommily in die Garnisonsstadt Veratia und kann genutzt werden, den Spielern das Königreich und die umkämpfte Provinz Garetia nahe zu bringen. Gefahren gehen von Räufern, Kriegsherren und Konkurrenten des Königshauses aus, die in Isegrein eine wertvolle Geisel sehen.

Unfahrener/Durchschnittlicher/Erfahrener Räuber

Kurzschwert:

INI 10/11/15+W6 AT 13/15/18 PA 12/14/17 TP 1W+3 DK N

Streitkolben:

INI 9/11/15+W6 AT 14/16/19 PA 11/12/14 TP 1W6+4 DK N

Wurfspeer:

INI 9/11/16+W6 FK 10/13/16 TP 1W6+4

LeP 31/34/36 RS 3 AuP 31/33/37 WS 6/7/8 MR 3/4/5 GS 6/7/7

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag / zusätzlich: Ausweichen I, Binden, Rüstungsgewöhnung I, Meisterparade / zusätzlich: Ausfall, Ausweichen II, Defensiver Kampfstil, Hammerschlag, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II

Talente: Schleichen 8 (auf 12, 13, 12), Sinnenschärfe 5 (auf 11, 13, 13), Sich Verstecken 8 (auf 12, 13, 12)

Mit der Überquerung des Dergel bei Veratia verlassen die Siedler die bosparanische Zivilisation. Weiter als eine halbe Tagesreise wagte sich bisher niemand in den Norden – und jeder, der es versucht hat, kehrte nicht zurück. Aber es kursieren allerlei Geschichten um unheimliche Geister, verfluchte und lebende Wälder und widernatürliche Ungeheuerlichkeiten. In der nächsten Etappe folgen die Siedler dem Verlauf des Gernat, bis er eine Kurve nach Osten beschreibt. Als nach zwei Tagen der Horizont noch nicht erreicht ist, setzt Isegrein selbstbewusst die Reise nach Norden fort. Hier kann der Zug der Siedler bereits auf erste Spuren fremder Bewohner stoßen, ohne jedoch der Elfen schon ansichtig zu werden. Auch Goblins können hier zum ersten Mal auftauchen, ebenso wie Schwarzpelze. Sechs Tage nördlich von Veratia stoßen die Siedler schließlich auf einen Fluss, den Isegrein aufgrund seiner rötlichen Färbung *Rubio* tauft. Am Ufer einer Stelle, an der sich der Fluss zu einem fischreichen Weiher weitet und eine flache Insel umfließt, beschließt Isegrein die Gründung seiner Siedlung. Er gibt ihr den Namen Norvicus – „die Nördliche Siedlung“.



Sie soll Isegrein als sichere Heimstatt bei der Suche nach dem Ende der Welt dienen.

Von einigen Wildbegegnungen und Weghindernissen abgesehen, sollte die Reise bis hierhin nicht allzu beschwerlich ausfallen, um den Optimismus der Siedler nicht zu sehr zu dämpfen. Auch sollten Hinweise auf andere Völker im Norden allenfalls rar gesät sein, um spätere Begegnungen nicht zu entwerten.

EINE SIEDLUNG ENTSTEHT

»Ich verstehe Euer Argument der Zweckmäßigkeit, doch ist es gerade ein Zweck der Tempel, durch ihre Pracht das Wohlwollen der Götter zu erregen. Bedenkt dies und sagt mir, ob diese Steine dem neuen Gotteshaus nicht eher im Zweck dienlich wären.«

—Fortius Constructus

Am südlichen Ufer des Weihers erhebt sich ein flacher Hügel, auf dem Isegrein die kleine Siedlung errichten lässt. Isegreins Pläne umfassen zunächst nur ein Haupthaus, Wohn- und Arbeitsräume für sich und seine Berater – es ist die Aufgabe der Helden, dafür zu sorgen, dass aus dieser rustikalen Villa ein Dorf und dann später eine Stadt entsteht. Die ersten Wochen sind vor allem eine pragmatische Herausforderung: Teile des umgebenden Waldes müssen gerodet, Häuser und provisorische Befestigungen errichtet, Felder angelegt und bestellt werden. Dabei kann es zu Unfällen kommen, zudem müssen mögliche Streitigkeiten zwischen den Siedlern beigelegt werden.

Die Gestaltung von Norvicus obliegt Ihnen und Ihren Spielern. Bedenken Sie, dass den Siedlern nur das Baumaterial zur Verfügung steht, dass sie mitbrachten oder dass die Natur in Form ihrer Umgebung ihnen hergibt. Veratia liegt beinahe eine Woche entfernt und ist durch keinen Pfad und keine Straße mit Norvicus verbunden. Steine als Baumaterial lassen sich in der Seculae (Schiefer) finden, doch sind Aufstieg und Transport häufig lebensgefährlich, zumal sich dort die Goblins tummeln. Erste Verhandlungen könnten notwendig sein, um an ausreichend Material zu kommen.

Lassen Sie Ihre Spieler planen, was die neue Siedlung braucht, welche Tempel sie errichten wollen, wie das Forum gestaltet ist, wie die Wachtürme beschaffen sind.

KONFLIKTE

Eine wichtige Aufgabe ist es, aus den teils bunt zusammengewürfelten Siedlern eine Einheit zu formen. Denn gerade wenn die Bedrohungen von außen zunehmen, können innere Konflikte alle gefährden. Nehmen Sie sich hierbei klassische Motive aus Katastrophen- und Horrorfilmen als Vorbild und generieren Sie Siedler, die sich – aus Aberglaube, Furcht, Fanatismus oder Eigennutz – in extremen Situationen als Gefahr für die Gemeinschaft entpuppen. Generische Beispiele sind:

• Zwei zerstrittene Nachbarn, deren Fehde ihren Ursprung schon in der Rommilyser Mark hatte und die um Parteigänger für ihre Meinung werben.

• Eine von Wahrträumen heimgesuchte Frau, in deren Wahrnehmung sich Realität und Visionen immer stärker vermischen.

• Ein ehemaliger Legionär, der die Freundschaft der Helden sucht, in Wahrheit aber bezahlt ist, um Isegrein (oder eine andere Person) zu töten oder die Siedlung zu sabotieren.

• Ein seltsamer Außenseiter, der etwas zu verbergen scheint. Vielleicht ist er nur ein willkommener Sündenbock, der sich in seine Rolle ergeben hat. Vielleicht plant er aber auch, die gesamte Siedlung zu verderben oder einer finsternen Gottheit zu opfern.

• Fanatische Anhänger von Wetter- oder Fruchtbarkeitsgöttern. Um das Schicksal zum Besseren zu wenden, wollen sie ein Orakel befragen, um ein Blutopfer zu bestimmen, oder begeben sich selbst auf der Suche nach geeigneten Personen.

VANDRAS AUFGSTAND

»Ihr folgt einem Knaben, ich folge der Herrin von Sturm und Kampf!«

—Vandra Geltor

Den wachsenden Ehrgeiz der ehemaligen Strategin Vandra können Sie als eine Parallelhandlung in der ersten Zeit der Besiedlung nutzen. Sie glaubt, in der Mitternacht ein gesegnetes Land der Sturmherrin gefunden zu haben, die sie seit ihrer Zeit in Perricum verehrt. Jedoch steigert sie sich immer mehr in den Gedanken hinein, dass sie fähiger wäre, die Siedler zu führen als der junge Isegrein – gar, dass ihr das Land untertan sein sollte.

Durch ihre aufbrausende und vereinnahmende Art kann sie schnell anecken, erweist sich in Notlagen aber als erfahren und verlässlich und wird gerade im Anfang zu einer wichtigen Stütze in Norvicus. Doch mit der Zeit wächst die Konkurrenz zu Isegrein, sie widerspricht ihm häufiger (und kann dabei sogar die bessere Entscheidung treffen) und scharft Anhänger um sich.

Zu einem frei bestimmbaren Zeitpunkt eskaliert der Konflikt. Dies kann vor den Kämpfen mit den Elfen sein, während einer der Höhepunkte der Auseinandersetzung oder erst nach dem Finale in Furdras Hort; wenn Isegrein sich Pandlaril verschrieben hat, kann sie zu einem neuen Werkzeug Yol-Anas werden. Vandra's Aufstand wird die Siedlung spalten, doch letztlich wird Isegrein obsiegen. Das Schicksal Vandra's ist offen: Sie kann ebenso ihr Leben lassen wie in die Wildnis verbannt werden, um zu einem späteren Zeitpunkt noch eine Rolle zu spielen. Selbstverständlich ist es aber auch möglich, dass in Ihrer Spielrunde nicht Isegrein obsiegt, sondern die Helden sich Vandra anschließen. In diesem Fall weichen sie zwar von der späteren Geschichtsschreibung ab, ob diese aber den vollen Tatsachen entspricht, ist in jedem Fall diskutabel.



☛ Ein Überläufer, der Isegrein und seine Gefährten hintergeht, um sich und die Seinen zu retten – und dabei selbst sein Leben lässt.

☛ Eine von Isegrein oder einem Helden zurückgewiesene Frau, die aus enttäuschter Liebe zur Verräterin wird.

ÜBERLEBEN IN DER WILDNIS

»Nicht nur wir hungern, die Wölfe ebenfalls. Und sie kommen der Siedlung immer näher.«

—Glacierian

Das Wetter im Norden scheint nur Extreme zu kennen: Die Sommer sind drückend heiß und mückenverseucht, im Frühling und Herbst regnet es mitunter wochenlang, als wolle der Himmel das Land ertränken, die Winter sind bitterkalt und bedecken alles unter einer mehrere Spannen hohen Schneedecke. Doch Isegrein ist entschlossen, den Unbilden zu trotzen. Sie können das Klima des Nordens nicht nur benutzen, um eine bestimmte Atmosphäre zu schaffen, sondern mit ihm auch dramatische Wendungen erzeugen: Andauernder Regen kann eine ganze Ernte gefährden, ein Schneesturm trennt die Helden von der Siedlung, der eilige Ritt durch dichte Nebelwände zu einem Grenzposten wird zu einem eigenen Abenteuer und dergleichen mehr.

Neben wilden Tieren, Unwettern und Hunger bergen vor allem (ansteckende und/oder bisher unbekannte) Krankheiten eine große Gefahr für die junge Siedlung und können den Hintergrund für eine ganz eigene Bedrohung bilden.

DIE JAGD

Um das Überleben der Gemeinschaft zu sichern, müssen die Siedler gerade in den ersten Monden, bis die erste Ernte eingefahren werden kann, auf ihr Jagdglück vertrauen, wollen sie nicht die Fischbestände des Weiheres gefährden.

Ausführliche Regeln zur Jagd finden Sie in **ZBA 57ff.** Unter *Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima)* in **ZBA 281** finden Sie außerdem ausgewählte Tiere und Kreaturen aufgelistet, denen die Helden begegnen können. Generell lässt sich sagen, dass das Wildvorkommen in den Dunklen Zeiten deutlich größer gewesen ist.

Bei diesen Jagden können Sie die Helden bereits auf erste Spuren ihrer Nachbarn stoßen lassen und das Gefühl einleiten, dass die Siedler in der fremden Wildnis nicht alleine sind.

BEGEGNUNGEN UND ERSTE ENTDECKUNGEN

☛ Bei Rodungen oder dem Schlagen von Bauholz kann es zu Konfrontationen mit *Waldschraten* (**ZBA 168**) kommen, die sich gegen die Landnahme wehren. Später können die Schrate auch im Gefolge der Elfen auftauchen.

☛ Einzelne der geweihten Grenzstelen können geraubt oder zerstört werden. Die Suche nach den Dieben (möglicherweise Goblins) ist ebenso ein Abenteuer wie die Beschaffung von

Ersatz, der nur in den fernen Städten Veratia und Rommily zu besorgen ist.

☛ Solche Elemente, aber auch die Beschaffung besonderer Baumaterialien oder den Geleitschutz für wichtige Personen, können Sie benutzen, um die Helden für einzelne Abenteuer aus der Mittnacht fortzuführen. Die Abwesenheit der Helden können ihnen missgesonnene Parteien nutzen, um gegen sie zu arbeiten, so dass die Helden bei ihrer Rückkehr vor neuen Problemen stehen.

☛ Unvermutet stoßen die Helden nahe der Siedlung auf die Spuren unbeschlagerter Hufe. In der Nacht geistert ein silbernes Licht zwischen den Bäumen. Das Einhorn *Mandawar* hat einen neugierigen Blick auf die Neuankömmlinge geworfen. Er hält sich aber aus allen Konflikten heraus – sofern keine Heldin ihn vom Gegenteil überzeugen kann, denn Mandawar

HINWEISE AUF DIE ZUKUNFT

Die nachfolgenden, bewusst augenzwinkernden Episoden und Hinweise können Sie vor allem dann benutzen, wenn Ihre Spieler mit dem späteren Weiden gut vertraut sind.

☛ Dringen die Helden bei ihren Expeditionen von Norvicus aus in den Wald jenseits des Flusses vor, so mag ihnen in der Höhe der Nebelwasser urplötzlich ein Mann begegnen, der in eine schwarze Magierrobe gewandet ist. In dem Moment, in dem ihm die Helden auffallen, wendet er sich ihnen zu, seufzt tief und schüttelt unwillig den Kopf: *„Ich hoffte, zu dieser Zeit die Ruhe zu haben, meinen Turm auszumessen. O Göttin, dann noch weiter zurück.“* In einem grauen Wabern verschwindet der Zauberer. Der Mann ist *Nachtschatten der Ältere*, ein begnadeter Temporalmagier aus der Rohalszeit, der an diesem Schnittpunkt mehrerer Kraftlinien (siehe den Abenteuerband *Rückkehr der Finsternis*) seinen Turm bauen will.

☛ Im Blautann mag es geschehen, dass die Helden sich einem schlecht gelaunten Höhlendrachen gegenübersehen. Der Drache ist noch jung, wovon der rote Kamm auf seinem Haupt zeugt. Es sollte leicht fallen, den unerfahrenen Drachen zu vertreiben, denn einem Kampf auf Leben und Tod stellt er sich nicht. Bevor er im Dickicht verschwindet, droht er: *„Heute seid ihr mir über, aber ich bleibe hier und ich fresse eure Nachkommen, da seid mal sicher!“* Dieser Drache ist niemand anderes als *Islaraan*, den man später als 'den Schwarzen' kennt und der es zu einem der Ältesten seiner Rasse bringen wird – in den Dunklen Zeiten ist er kaum mehr als ein übermütiger Jüngling.

☛ Zwei von Isegreins Gefährten sind die Ahnen später bedeutsamer Weidener Geschlechter: Avias Nachfahren begründen das Haus Nordfalk, dem Jüngling Glacierian entstammt das Haus Firnbold.



hat eine Schwäche für goldgelockte, zarte Menschenfrauen, die womöglich erst aus dieser Begegnung erwächst.

• Erste Erkundungen in die Seculae, dem Rubio folgend, gehen mit unheimlichen Tagträumen, geisterhaften Begegnungen (etwa mit schattenhaften Wölfen) und sich widernatürlich verhaltenden Tieren einher. Zudem scheint sich das Gebirge selbst mit (unnatürlich heißen oder eiskalten) Sturmwinden und zitternder Erde gegen die Eindringlinge zu wehren, so dass es unmöglich scheint, tiefer vorzudringen. In der Folge-

zeit können die Helden sich des Verdachts nicht erwehren, dass Tiere (vorrangig Krähen) Norvicus beobachten. Dies alles endet erst nach dem Bündnis mit Yol-Ana.

• Sollte es die Helden tatsächlich bis zum Pandlarin, den Neunaugensee, verschlagen, können sie hier auf *Kairan* (ZBA 243) stoßen, eine bisher praktisch unbekannte Zauberpflanze. Sie können die Helden auch bereits mit vereinzelt mystischen Begegnungen im Nebel konfrontieren, etwa mit einer Pandlarilstochter (rechte Seite).

DER ZORN DES ALTEN VOLKES

Mit den nachfolgenden Episoden können Sie den ersten Handlungsbogen der Besiedlung der Mittnacht ausgestalten, der vor allem durch den Konflikt mit den Elfen und Furdra geprägt ist.

FEINDLICHE NACHBARN – DER KONFLIKT MIT DEN ELFEN

»Sie werden wiederkommen – und wir werden ihnen den gebührenden Empfang bereiten.«

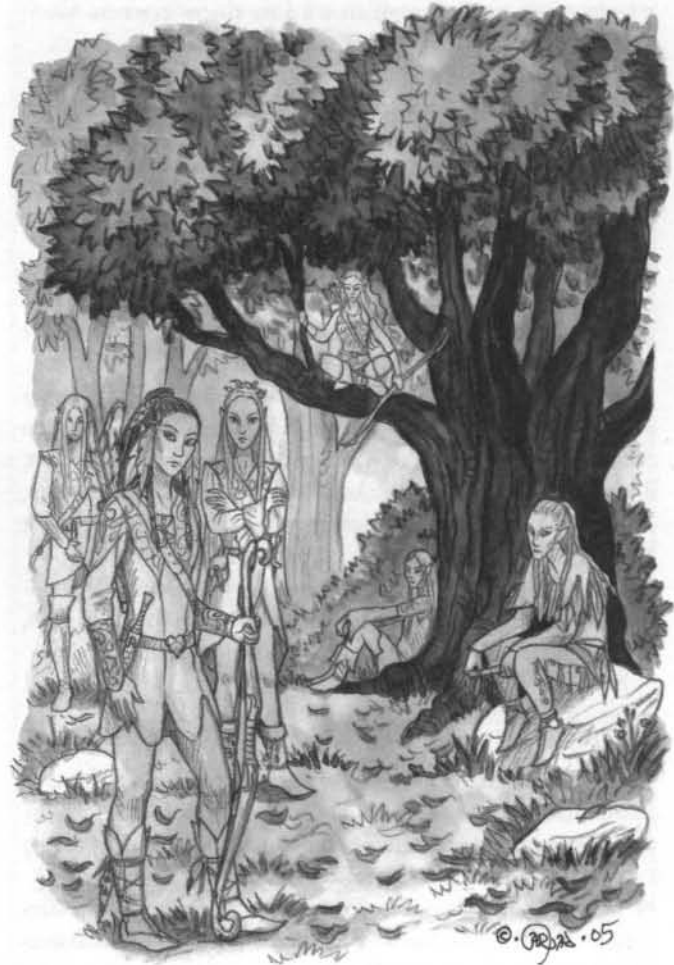
—Avia Gemmafalconis

Die erste Begegnung mit den *fey* sollte langsam eingeleitet werden. Zuerst geraten die Siedler in eine Auseinandersetzung mit den räuberischen Suulak (die man auch im Königreich Rommilyl als Feinde kennt), bis sich langsam andeutet, dass 'noch etwas anderes' in den Feldern lebt: Pfeilspitzen fremder Machart, eine eigenwillige Natur, erste schemenhafte Sichtungen, ängstlich geflüsterte Warnungen gefangener Suulak über die "bleichen Mondgeister". Helden aus anderen Regionen als der Rommilyser Mark (etwas aus dem Principat Albernia oder Yaquiria Superior) könnten bereits mutmaßen, dass die scheuen Spitzohren hinter diesen Geschichten stecken – anderen dürfte das Alte Volk jedoch größtenteils unbekannt sein.

Schließlich steht der Erstkontakt unter einem falschen Stern, zumal die *fey* kein Interesse verfolgen, sich mit den Neuankömmlingen auszutauschen, die in ihren Augen rücksichtslos in ihre Wälder vordringen. Es steht Ihnen frei, einen Helden oder eine Meisterperson in die missliche Lage zu bringen, das Verhältnis der Völker zu beschädigen: Ein gefälltter Baum aus den Tagen Mandalyas, ein erschlagener Waldschrat, die gierige Jagd auf das goldene Horn Mandawars oder ein erlegtes Wild, das sich als Elf in ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT erweist, reichen aus, um Initialzündung einer blutigen Auseinandersetzung zu sein.

Vor allem die Sippe der *Glitzernden-Klingen-im-Morgendunst* wird dabei zu den erbittertsten Feinden der Menschen. Sie greifen überraschend und mitleidlos an, um sich schnell wieder zurückzuziehen. Ihr Zorn springt auch auf andere Sippen über, während sie bedächtiger *fey* zum Schweigen bringen.

In der ersten Phase ziehen die Siedler aufgrund der überlegenen Ortskenntnis der Elfen vermutlich den Kürzeren und stehen wiederholt kurz vor der Auslöschung. Lassen Sie es vor allem die Helden an der Seite Isegreins sein, die durch ihre Einfälle und Fähigkeiten das düstere Schicksal immer wieder abwenden und Hoffnung spenden können. Dennoch scheint es nur eine Frage der Zeit, bis der unheimliche Feind siegen wird. Wenn die Helden etwa in der Rommilyser Mark Verstärkung gewinnen wollen, ist dies möglich, jedoch nicht einfach – und immer um den Preis, dass sie Norvicus für mehrere Wochen verlassen müssen.



DER FALSCHER FREUND

»Sie wissen um das Ende ihrer Zeit und es ist der Neid, der sie euch junge Völker haszen lässt. Weise wäre es jedoch, Euch ein Freund zu sein. Deswegen bin ich gekommen.«

—Yol-Ana

In einer dieser Schlachten um Norvicus taucht unvermittelt ein riesiger Schwarm Krähen auf und stürzt sich auf die *fey*, die sich bald darauf zurückziehen. Während die Helden noch rätseln, schreitet aus den Bergen kommend Yol-Ana herab und lässt sich unbewaffnet außerhalb der Siedlung nieder. Tatsächlich scheint er mit den Neuankömmlingen reden zu wollen.

Trotz anfänglicher Verständigungsprobleme (Yol-Ana spricht kein Bosparano, lernt aber sehr schnell; er beherrscht jedoch Suulak und kann sich dadurch zumindest mit Glacian verständigen) sollte ein zarter Kontakt geknüpft werden und die Helden das Gefühl bekommen, dass in der feindlichen Gegend einer auf ihrer Seite steht.

Yol-Ana gibt vor, ein Ausgestoßener zu sein, weil er den Wandel der Zeit nicht ablehnt, sondern annimmt, und den Austausch mit den jüngeren Völkern sucht. Durch ihn können die Helden viel über Sprache, Kultur und Zauberei der *fey* lernen. Besonders Sucra interessiert sich für seine Lieder vom 'Geist der Berge' (und erkennt, dass sich dahinter der Erzdämon Widharcil verbirgt).

In den folgenden Wochen bleiben die Angriffe der *fey* aus. Dass sich ihr alter Feind auf die Seite der Eindringlinge geschlagen hat, lässt sie vorsichtig werden. Sie suchen den Rat Pandlarils, die sie anweist, nur ein weiteres Vordringen der Menschen in die Wälder zu unterbinden, während sie sich selbst der Siedlung annahmen will.

DER FLUSS ERHEBT SICH

Nachdem die *fey* sich zurückzuziehen und durch die Freundschaft zu Yol-Ana, der auch die Suulak fernhält, die Siedlung neu erblüht, baut sich eine neue Bedrohung auf.

VORBOTEN – PANDLARILS TÖCHTER

Um sich ein besseres Bild von den Eindringlingen zu machen, gleichzeitig aber auch als Warnung, entsendet die Fee eine *Pandlarilstochter*. Im Gegensatz zu den bald als *Wasserflinken* bekannten Feenwesen des Pandlarin, die Forellengestalt haben, gelten die Wasserfrauen als sehr scheu, aber unbarmherzig, wenn sie aufgeschreckt werden. Je nach Quelle (also auch nach Zweck der Erzählung) variiert ihre Beschreibung von betörend schön und lockend, bis abstoßend hässlich und mordlüstern. Tatsächlich ähneln diese Feenwesen den Neckern, doch ohne deren Anmut. Sie besitzen lange grüne Haare, emotionslose Züge, denen eine echte Nase fehlt, bläulich-grüne Haut, Krallenhände mit Schwimmhäuten und einen Fischschwanz. Sie können sich nicht nur im Wasser, sondern auch kriechend über das Land bewegen (ein unheimlicher An-

blick: MU-Probe+3, falls man nicht in der ersten Kampfrunde unfähig sein möchte zu handeln).

Mit ihrem zauberhaften Gesang (dessen Wirkung einer Mischung aus den Zaubern GROSSE GIER und BANNBALDIN entspricht) lockt die Pandlarilstochter in einer mondbeschiedenen Nacht einen Fischer auf die flache Insel im Weiher, liest in seinen Erinnerungen und zerfetzt ihm anschließend die Kehle.

In der Folgezeit lassen sich zwei der Feenwesen im Weiher nieder, beschädigen Boote, ziehen Menschen ins Wasser, um sie zu ertränken, oder rauben nachts schlafende Kinder – bis sie von den Helden gestellt und erschlagen werden.

Pandlarilstochter

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (3); Landangst 6

INI 10+1W6 **PA** 12/8* **LeP** 25 **AsP** 24** **RS** 3 **WS** 6

Krallenhände: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Biss: **AT** 13 **TP** 2W6+1 **DK** N

Schwanzschlag: **AT** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

GS 10/4* **AuP** 30 **MR** 8 **GW** 10

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (mit den Klauen), Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Niederwerfen, Schwanzschlag, Wuchtschlag *) im Wasser / an Land

**) Die Pandlarilstöchter beherrschen eine intuitive Feenmagie mit den Merkmalen *Herrschaft, Verständigung und Elementar (Wasser)*. Orientieren Sie sich hierzu an passenden Zaubern aus dem Liber Canticorum.

DER ZORN DES FLUSSES

Die Schändung *vanas*, das Bündnis mit Yol-Ana, der Tod der Pandlarilstöchter – schließlich beschließt Pandlaril, ihren mächtigsten Diener zu entsenden, den Wasserdrachen Furdra. Die vierköpfige Bestie bricht gleich einer Naturgewalt über die Siedlung herein. Lassen Sie Furdra zuerst nur in den Flüssen auftauchen, um den falschen Eindruck zu erwecken, der Drache könne nur im Wasser agieren, bis er auch überraschend aus der Luft angreift.

Die mächtigste Waffe der Siedler gegen Furdra ist das Feuer – entsprechende Magie (die auch Yol-Ana beherrscht) oder karmale Wirken können den Wasserdrachen zurückschlagen. Vielleicht ist es einem Helden auch vergönnt, ihm einen seiner Köpfe abzuschlagen, so dass Furdra sich vorübergehend zurückzieht.

Zur gleichen Zeit entwickeln einige Siedler die Idee, den Unmut unbekannter Götter erregt zu haben, die nun durch (Blut-)Opfergaben besänftigt werden müssen – ein Vorläufer späterer Natur- und Pandlarilskulte. Diese Siedler können zu einer internen Gefahr für die Gemeinschaft werden und sich sogar gegen Isegrein und die Helden wenden.



IM HORT DES FLUSSDRACHEN

»Jeder Drache hat einen Hort. Auch dieses Ungetüm wird sich irgendwo verkriechen.«

—Isegrein Bosparanius

Isegrein beschließt schließlich (vermutlich auf Rat oder mit Zuspruch der Helden), Furdra's Hort zu finden und die Bestie zu erschlagen, denn er ist nicht gewillt, aufzugeben und geschlagen zurückzukehren. Zudem empfindet er eine Verpflichtung gegenüber den Siedlern, die unter seinem Schutz stehen. Sollten Ihre Helden nicht sich selbst auf die Suche nach Spuren begeben oder Elfen zur Befragung fangen, gibt Yol-Ana nach Zögern den entscheidenden Hinweis, dass der Hort sich am Zusammenfluss der beiden Flüsse *La'aha* ('schneller Fluss', der Rubio) und *Awadir* ('Grünwasser') befindet. Allerdings kann er die Gefährten nicht begleiten (da ihn als 'Ausgestoßener' ein Fluch Pandlarils daran hindert; wenn Sie wollen, kann die Grotte auch geweiht sein, so dass er sie als Paktierer nicht betreten kann, was er den Menschen natürlich nicht verrät).

Am besten machen sich die Gefährten auf den Weg, nachdem sie Furdra bereits schwächen konnten (etwa weil sie ihm beim letzten Kampf einen seiner Köpfe abschlugen). Der Hort befindet sich in einer Grotte unter einer Insel, die sich in der Mündung des Rubio in den Awadir erhebt. Der Eingang ist nur tauchend zu erreichen (*Schwimmen*-Probe +4). Diese Grotte ist Teil eines uralten Höhlensystems, dessen verzweigte Gänge im Felsgestein natürliche Aushöhlungen zu sein scheinen (tatsächlich aber elementar-magisch erweitert wurden). Die Höhlen stehen zu großen Teilen unter Wasser und bei vielen ist es allein die Magie Furdra's, die die Kavernen voller Wasser hält. Eine große, nur zum Teil geflutete Tropfsteinhöhle dient Furdra als Rückzugsort, hier lauscht er der Stimme des Flusses und träumt von vergangenen Zeiten. Diese Erinnerung sind auch sein eigentlicher Schatz, darüber hinaus hortet er Flussperlen, Saphire, vom Wasser rund geschliffene Basaltkugeln, Flussmuscheln mit schimmerndem Perlmutter, Neunaugenhaare und dergleichen mehr.

Im finalen Kampf können die Erinnerungen als reflexartige Illusionen aufblitzen und die Helden verwirren (*Sinnenschärfe*-Proben, um die Täuschung zu durchschauen; die Illusionen haben eine Realitätsdichte von 2W6+7 Punkten, siehe **WdZ** 26). Die Illusionen können dazu führen, dass die Helden im Kampf abgelenkt werden (und entsprechend Aktionen verlieren), dass sie sich bemerkbar machen oder sogar als illusionäre Kampfgegner dienen.

- Drei Felsen erheben sich als Trolle und stürmen mit erhobenen Äxten in die Höhle.
- Schatten formen sich zu kalbsgroßen Wolfsleibern mit rot glühenden Augen.
- Ein Held findet sich plötzlich unter einem nächtlichen Himmel wieder, aus dem Dutzende von Sternen nieder regnen.

Der epische Kampf gegen Furdra sollte den Helden alles abfordern. Furdra ist durch seine vielen Köpfe auch gegen mehrere Angreifer ein ernstzunehmender Gegner. Er wird versuchen, die Helden immer wieder ins Wasser zu drängen (beachten Sie dann die Regeln zum *Kampf im Wasser*, **WdS** 86) und seine elementare Magie gegen sie einzusetzen: Als Nebelwolken (AT+3 für die Helden), Fontänen (2W6 TP, *Niederwerfen*: KK+SP) oder in Form unterstützender Wassergeister.

Für weitere Werte Furdra's siehe weiter oben bei seiner Beschreibung auf Seite 52.

Vergessen Sie bei der Schilderung des Kampfes nicht Isegrein (sowie eventuell weitere Begleiter). Auch vorbereitete Fallen oder andere Einfälle können den Kampf gegen das Ungetüm einfacher gestalten.

DIE HERRIN VOM SEE OFFENBART SICH

Kaum dass Furdra sein Leben ausgehaucht hat, erfasst ein Beben die Grotte. Felsen regnen herab, äonenalte Stalagmiten stürzen ein. Lassen Sie die Helden auf ihrer Flucht Proben auf Körperbeherrschung, Athletik und Schwimmen ablegen, bei deren Misslingen sie weiteren Schaden durch herabstürzende Trümmer erleiden. Bedenken Sie auch die Begleiter der Helden, die womöglich Hilfe benötigen. Aber wer hier nicht selbst flieht und stattdessen anderen hilft, der mag durchaus auch sein eigenes Leben in Gefahr bringen. Schließlich sollte sich aber zumindest ein Teil der Helden ans Ufer retten können, während hinter ihnen der Hort einstürzt und den Körper des Drachen unter sich begräbt. Der Fluss selbst ist in Aufruhr, überflutet das Land und verändert seinen Lauf – Pandlaril ist wütend!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft sinkt ihr in das aufgeweichte Ufer. Der Fluss kommt wieder zur Ruhe, doch die Stätte eures Kampfes ist verwüstet. Erst langsam bemerkt ihr den Nebel, der aus den Auen aufsteigt. Ein silbernes Licht scheint unter dem Wasser zu tanzen. Es nähert sich euch.

Eine schlanke Gestalt entsteht den Fluten, ihre langen, silbernen Haare verschmelzen mit dem Wasser und fließen an ihrem Körper herab. Erscheint sie euch in den ersten Herzschlägen noch geschlechtslos und fremdartiger als ein *fey*, wandelt sie sich fließend, bis sie einer zierlichen Menschenfrau gleicht, gekleidet in ein hauchdünnes, weißes Gewand wie aus purem Mondlicht gewoben. Die Schönheit ihres unergründlichen Gesichtes schmerzt bitterlich und die tiefe Traurigkeit, die aus ihren uralten Augen spricht, versetzt eurem Herzen einen Stich.

Ohne dass sie ein Wort spricht, überschwemmt euch eine Flut an Bildern und Erkenntnissen: Ein unbeschreibliches Grauen am Grund eines gewaltigen Sees, das unruhig schlafend davon träumt, das Land und alles Leben zu verschlingen. Eine Äonen währende Wacht über diesen



Schlaf. Bündnisse mit den fey, die Geburt Furdras, um die Wacht zu stärken. Die rücksichtslose Vordringen junger Völker, Furdras Tod, schwindende Kraft – und das Ende allen Lebens, wenn die Kreatur im See sich erheben wird. Ein Name: Pandlaril.

Ein unendlich trauriger Gesang erklingt in euren Köpfen, aus dem sich Worte formen. "Ich bin der Fluss. Ich bin das Land. Meine Wacht wird währen bis der letzte Funke erlischt."

Neben euch sinkt Isegrein weinend auf die Knie. "Ich bitte um Verzeihung, Herrin."

Mit der Offenbarung der Fee Pandlaril und der mehr als jedes Wort sagenden Flut an Bildern begreift Isegrein die Tragweite seines Handelns – und sieht seinen Fehler ein. Es steht zu hoffen, dass die Helden sich dieser Erkenntnis anschließen, spätestens wenn Pandlaril ihnen die Verderbnis Yol-Anas offenbart, zu dessen Werkzeug sie wurden: "Ihr habt den Anfang des Unterganges eingeläutet."

Wenn die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, wird Isegrein den Schwur leisten, mit seinem Volk in die Bresche der Wacht zu treten, die durch den Tod Furdras geschlagen wurde. Pandlaril schließt mit den Worten: "Trinkt aus dem

Fluss der Zeit, lernt von der Vergangenheit und erweist euch als würdig. Folgt ihr dem Alten Weg, werden wir im Bund von Land und Fluss Seite an Seite bestehen. Versagt ihr, werde ich euch noch vor dem Tag der Letzten Schlacht in den Fluten ertränken."

DER LOHN DER HELDEN

Wir sehen an dieser Stelle davon ab, Ihnen die üblichen Belohnungen für Helden (Abenteuerpunkte, Spezielle Erfahrungen, aber auch materielle Güter) vorzugeben, da wir nicht absehen können, wie sich die Handlung in Ihrer Spielrunde entfaltet. Fühlen Sie sich daher frei, nach eigenem Ermessen und den Gepflogenheiten Ihrer Runde zu entscheiden. Einzelne Unterpunkte zur Vergabe von Abenteuerpunkten können jedoch sein:

- Die Errichtung der Siedlung Norvicus beispielsweise nach dem Bau eines Tempels oder dem Anlegen der Palisade.
- Bemerkenswerte und einschneidende Erkundungen des Landes, etwas der erste Kontakt mit fremden Völkern.
- Das Überwinden der Pandlarilstöchter.
- Der Sieg über den Wasserdrachen Furdra.

FATAS' WEIßE SEITEN

»Isegrein der Alte nahm alles Land zu eigen, durch das er und seine Schar zogen, erbaute die Königsfeste Baliho aus dem grauen und blauen Gestein der Schwarzen Sichel, schlug eigenhändig dem bösen Flussdrachen Furdra im Rotwasser vier Häupter vom Leibe, war am Hofe der frohsinnigen Wassergeister und Feen im Pandlaril zu Gast und schloss Freundschaft mit allen guten Geschöpfen, bestieg den Hängenden Gletscher und erklimmte als erster auf Dere die himmelhohe Adlerspitze der Roten Sichel, wo er mit dem weisen Könige aller Adler lange sprach. Das Ende der Welt vermochte er gleichwohl nicht zu finden. Wohl aber ward er Zeuge, wie der Feuerschlot inmitten des Neunaugensees eine Woche lang Rauch und Feuer spuckte. Er starb im Jahre 460 v.BF, nachdem er 66 wundersame Jahre lang das Land urbar gemacht hatte.«

—Die Schrift der Herzöge über Isegrein den Alten, 1016 BF

Nachdem Isegrein den Schwur geleistet hat, mit seinem Volk an Furdras statt Wacht zu halten, prüft Pand-



laril ihn und die Seinen – diese mystischen Questen können Sie als weiteren Kampagnenhintergrund benutzen. Sie führen die Helden nicht nur tief in die Mysterien des Landes ein, sondern auch darüber hinaus – beispielsweise bis zu den Hängenden Gletschern oder zum Mons aquilae in der Seculae. Um 520 v.BF schließlich empfängt Isegrein nach den bestandenen Prüfungen aus Pandlarils Hand das urtümliche Zweihandschwert *Windsturm*, das alsbald ein legendäres Insignium seiner Herrschaft im Norden wird. Mit dieser Klinge schlägt er seine treuesten Waffengefährten, Ihre Helden, zu den ersten Kämpfern, die dem 'Alten Weg' folgen und der Wacht über Land und See verpflichtet sind – die ersten Ritter!

Über den Kavernen von Furdras Hort aber befiehlt Isegrein den Bau einer Festung, die nach ihrer Fertigstellung sein Herrschaftssitz wird – die Burg des Königs in der Mitternacht. Aus der eingestürzten Grotte können drei der blassgrünen



Karfunkel Furdas geborgen werden, die Isegrein später in seine Krone einsetzen lässt.

Auch darüber hinaus bietet die mystische Königszeit im Norden, die durch die Herrschaft Isegreins und seines Sohnes *Isegrein dem Wanderer* gebildet wird, Stoff für viele Abenteuer. Sie können diese als Anknüpfungspunkte für die Helden dieses Abenteuers verwenden oder aber sie mit gänzlich anderen Heldengruppen im Verlaufe der Dunklen Zeiten näher ausgestalten.

• Yol-Ana bleibt der Erzfeind Pandlarils und ihrer Verbündeten. Auch wenn der Elf letztlich durch Heldenhand erschlagen werden kann, beschreitet bereits jemand neues den verdorbenen Pfad: Isegreins Schwester Sucra verfällt den düsteren Einflüsterungen. Ihr Erdkult, die elfische Naturzauberei, geodische Geheimnisse und die Macht über die verderbten Elemente vereinen sich in ihr und sie wird irgendwann zu dem finsternen Hexenweib, deren Name ebenfalls Legende wird: Yolana von den Rotwassern ...

• Nach den Verfehlungen und Missverständnissen der ersten Zeit sind die Könige um eine Aussöhnung mit den *fey* bemüht, aus der schließlich eine tiefe Verbundenheit der Völker erwächst. Doch bis dahin ist es ein langer Weg, der vor allem durch die *Glitzernden-Klingen-im-Morgendunst* erschwert wird, die sich in ihrem blinden Zorn verloren haben.

• Als Folge der Schwächung Pandlarils durch den Tod Furdas kommt es zu einem Seebeben im Pandlarin und der Vulkan in der Mitte des Sees spuckt tagelang Feuer und Rauch. Gleichzeitig entsteigen allerlei missgebildete Schrecken dem unruhigen Wasser und können durch die Flüsse bis nach Norvicus gelangen. Der Fee gelingt es nur mühsam – und mit Hil-

fe der Helden –, das sich regende Ungeheuer (ein Teilleib der Vielleibigen Bestie) wieder unter Bann zu zwingen.

• Die Könige im Norden schmieden durch Unterhändler wie die Helden Bündnisse mit *Oropheia*, der weisen Eulenkönigin des Blautanns, und dem stolzen *Fürst der Adler* der Gipfel der Seculae.

• Isegrein der Wanderer knüpft Bande zu den Alhani und reist bis in ein verborgenes Tal in den bisher unbekannten Dracores. Auf diesen Reisen benötigt er Bedeckung – gleichzeitig bietet es aber die Möglichkeit, auch alhanische Helden in das Königreich Baliho zu bringen.

• Mit den Hintergrundinformationen aus dem Abenteuer *Strom der Feinde* in der Anthologie *Wetterleuchten* können Sie die Ereignisse um den Schattenwolfskönig und den Schwurbund nachspielen, die schließlich zur Gründung von *Radilapis cruentus* führen.

• Die Ehefrau Isegreins des Alten und Mutter von Isegrein dem Wanderer wird offiziell nicht benannt und kann von Ihnen frei bestimmt werden – es ist auch denkbar, dass einer geeigneten Heldin diese Rolle zufällt.

• Auch die Gefährten von Beoweins Schar, der 340 v.BF am Ufer des Pandlarin die Eisigen Stelen entdeckt und an diesem Ort die Siedlung Tralupum gründet, können mit Helden besetzt werden – die damit die Offenbarung des neuen Gottes Firun an die Bosparaner miterleben würden.

• Sie können zudem die Weidener Riesen thematisieren, die man später nur noch aus Legenden kennt; etwa *Aarfir*, den späteren Erbauer der Feste zu *Salthel*, oder die Riesin *Faenlieb / Faenwild*, in deren Brust zwei widersprüchliche Seelen miteinander ringen.





DEIN LEBEN FÜR DEN SCHWARM

VON LARS REIßIG

Mit DANK AN MICHAEL MASBERG UND ULI LINDNER, DIE DEN STEIN INS ROLLEN BRACHTEN, SOWIE KATHRIN LIEB UND ELIAS MOUSSA FÜR WERTVOLLE FINGERZEIGE

Das Abenteuer im Überblick

Zeit: beliebig innerhalb der Dunklen Zeiten; bevorzugt von der Vertreibung der Priesterinnenschaft durch die bosparanischen Eroberer (301 v.BF)

Ort/Region: Alhanien

Stichworte zum Abenteuer: Mordserie, Seelenraub, (fehlgeleiteter) Mokoscha-Glaube, dämonische Einflüsterungen
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

DEM MEISTER ZUM GELEIT

In **Dein Leben für den Schwarm** sind die Helden auf der Spur einer mysteriösen Mordserie im Reich der Königinnen von Alhanien, hinter der eine fehlgeleitete Mokoscha-Priesterin steckt, die ihre Göttin wieder zum Leben erwecken will.

zars Spiegeln (siehe **Im Bann des Diamanten**), ein dämonisch besessenes Artefakt, dessen Einflüsterungen den Glauben der Priesterin verkehren und sie schließlich zur Mörderin und Seelendiebin machen. Es wird an den Helden liegen, sowohl Rihanija aufzuhalten als auch die bereits im Zauberspiegel gefangenen Seelen zu retten.

Ein Wort zum Aufbau

Der Aufbau des vorliegenden Abenteuers weicht vom gewohnten Bild der meisten Szenarien für **Das Schwarze Auge** ab: Die Personen- und Artefaktbeschreibungen, sonst meist der Anhang eines Abenteuers, bilden hier den eigentlichen Kern der gebotenen Informationen, die Grundlage, auf der das Spielgeschehen sich entwickeln kann. Vom Spielleiter wird eine gehörige Portion Eigenleistung verlangt, um aus dem gebotenen Abenteuerhintergrund ein Spielerlebnis für seine Runde zu gestalten. Das Szenario ist explizit nicht dafür geeignet, vom Blatt gespielt zu werden. Es gibt keinen konkreten Handlungsablauf vor, dem man folgen soll, sondern gewissermaßen nur ein Problem, dessen Lösung die Gruppe anstreben soll. Hierbei ist auch von den Spielern Eigeninitiative gefragt, denn die einzelnen Hinweise fallen ihnen nicht einfach in den Schoß, sondern müssen selbst zusammengesucht werden.

Fremde und bekannte Orte

Alhanien – Tobrien
Ysil'elah – Ysilia/Yol-Ghurmak
Bey-el-Unukh – Beilunk

Als Leitmotiv des Abenteuers sollte stets das in Alhanien so zentrale Konzept der Gemeinschaft durchscheinen, das in Rihanijas Wahn verzerrt und ins Gegenteil verkehrt wird: Denn für das Gemeinwohl der Alhanier ist jeder so wichtig wie der andere, ist *jeder* von der Göttin auserwählt. Der Glaube an Mokoscha feiert das Selbstopfer Mokoschas, statt es zu betrauern und ungeschehen machen zu wollen. Die Selbstaufgabe zum Wohle aller entspringt dem Willen des Einzelnen, weil er Teil dieser Gemeinschaft ist – eine Freiheit des Willens, die Rihanija ihren Opfern nicht zugesteht.

HINTERGRUND

Nach alhanischem Glauben opferte sich die Göttin Mokoscha vor langer Zeit für ihr auserwähltes Volk und ging in der Gemeinschaft der Gläubigen auf. Generationen von Alhaniern schöpften Kraft aus diesem Vermächtnis. *Rihanija*, eine dem Wahnsinn verfallene Zauberpriesterin, will nun die auf so viele Wesen verstreute Essenz der Göttin wieder vereinen und so gewissermaßen die Wiedergeburt der göttlichen Beschirmerin ihres Volkes einleiten. Als Werkzeug und falschzüngiger Ratgeber auf dieser vermessenen Queste dient ihr einer von *Byma-*

Die Ereignisse dieses Szenarios finden innerhalb des alhanischen Reiches (siehe **Im Bann des Diamanten**) statt. Über diese grobe Verortung hinaus verzichtet es bewusst auf genauere Angaben von Zeitpunkt und Ort der Handlung und beschränkt sich nahezu vollständig auf die Vorstellung der beteiligten Personen und ihre Hintergründe und Absichten. Ob Rihanija aber in Ysil'elah, Bey-el-Unukh oder anderswo in Alhanien ihr düsteres Werk vollbringt, liegt gänzlich in Ihrer Hand. Das Szenario kann auf diese Weise als in sich abgeschlossene Episode an einem einzigen Schauplatz gespielt werden. Es ist

ORT UND ZEIT



aber ebenso denkbar, dass Rihanija vor ihren Häschern flieht, um ihre Queste andernorts fortzuführen, oder dass ihr Zauberspiegel, das eigentliche Böse, in andere Hände fällt und so sein unheiliges Treiben von neuem beginnt. Die Jagd nach beiden kann so – in fast beliebiger zeitlicher Ausdehnung – als roter Faden für eine entsprechende Kampagne dienen. Bleibt Rihanija in dieser Variante Gegenspielerin der Helden, wird sie sich im Laufe der Zeit vermutlich von einer wahnsinnigen, aber letztlich noch unerfahrenen Dienerin des Spiegels zur überaus gefährlichen Paktiererin mausern, deren Größenwahn und unkontrollierter Einsatz *Schwarzer Gaben* es zwar leichter macht, sie zu finden, aber gleichzeitig schwieriger, sie zu bezwingen.

Was den Zeitpunkt angeht, eignet sich das Szenario besonders zur Zeit der Blüte des Reiches. Nach der Eroberung durch die Bosparaner (301 v.BF) sind einige Anpassungen vorzunehmen, da zu dieser Zeit schon deutlich mehr Fremde im Land der Alhanier leben – vor allem aber die Priesterschaft vertrieben wurde. Hiernach muss Rihanija noch mehr auf Heimlichkeit achten und auch anderweitig wären Anpassungen nötig (so würde beispielsweise kein Nurbadi auf der Suche nach der Priesterin sein, sondern eher ein bosparanischer Agent). In so einem Fall ist es allerdings denkbar, dass die Helden sich im Auftrag der neuen bosparanischen Herren auf die Suche nach den Urhebern einer seltsamen Mordserie machen, die nur die (inzwischen zahlreicher gewordenen) Armen der alten Bevölkerung treffen.

DRAMATIS PERSONAE

РІХАНІЈА, ГЕФАЛЕНЕ ЗАУБЕРПРІЄСТЕРІН ІМ МІНДЕРПАКТ МІТ АМАЗЕРОТН

Ihr Name ('die Glück Atmende') galt bei Rihanijas Geburt als gutes Omen, doch wird die Zauberpriesterin dereinst nur als die 'Glücksräuberin', die den Lebensodem stahl, statt ihn zu spenden, in die alhanische Geschichte eingehen.

Rihanija wuchs als einziges Kind vermögender Eltern verhätschelt und wohl behütet auf und wurde schließlich zur Ausbildung in den Heshinja-Tempel gegeben. Sie war gewiss nicht die klügste oder aufgeweckteste Anwärtlerin, machte das jedoch durch großen Eifer und inbrünstigen Glauben wett. Schon bald nach ihrer Aufnahme in die Priesterinnenschaft wurde sie zur Pflegerin des Tempelschatzes berufen, eine gleichzeitig ehren- und verantwortungsvolle wie in philosophisch-intellektueller Hinsicht nicht übermäßig fordernde Aufgabe.

Versuchung und Fall

Es war in jener Zeit, als zum ersten Mal ihr eigenes Abbild aus einem im Schatzhort verwahrten Bronzespiegel zu ihr sprach. Es behauptete, die nur von ihr wahrnehmbare Stimme jenes Teils der Göttin Mocoscha zu sein, der in ihrer Seele wie in der eines jeden Alhaniers lebe. Von nun an übte das Spiegelbild, in Wahrheit ein in das Artefakt gebundener Diener Bymazars (eines alten tulamidischen Gottes, hinter dem niemand anderes als der Erzdämon Amazerotth steckt), mit subtiler Magie, List und Schmeichelei stetig wachsenden Einfluss auf die all-



zu gutgläubige Priesterin aus. Bald war Rihanija fest davon überzeugt, das geheiligte Werkzeug zur Wiederauferstehung Mocoschas zu sein.

Immer öfter kam es nun im Tempel zum offenen Streit in Glaubensfragen, denn die Kraft, welche die Priesterinnen aus der Gemeinschaft der Alhanier zu ziehen imstande sind, sah Rihanija durch das Gedankengift ihres Dämons nurmehr als Missbrauch an der Göttin, der alleinigen Quelle jener Kraft. Mocoscha, so prophezeite sie, würde dereinst wieder ihren Platz inmitten der Götter und über den Sterblichen einnehmen, und eitel erhob sich auch Rihanija über ihre Glaubensschwwestern. Vor einigen Monden schließlich wurde die Situation für den Tempel untragbar, denn der Streit schwächte die Gemeinschaft der Priesterinnen. Als Rihanija die Verbannung drohte, floh sie bei Nacht und Nebel vor ihren 'verblendeten Neiderinnen' und nahm neben einem Teil des Tempelgoldes, von dem sie seither zehrt, auch den wispernden Spiegel mit.

Drohen für die Königin

Durch die Einflüsterungen des Dämons wurde Rihanija wahnsinnig. Sie ist sich sicher, dass sie mit seiner Hilfe die im Volk der Alhanier verstreute Essenz Mocoschas wie Blütenpollen wieder zu sammeln vermag und hat zu diesem Zweck mit der falschen Göttin im Spiegel einen schrecklichen (regelmäßig allerdings noch *minderen*) Pakt geschlossen, der sie zur Seelendiebin werden ließ. Als wandernde Priesterin besucht sie seither Kranken- und Totenbetten, um den Siechen, deren Sterben sie notfalls beschleunigt, im Augenblick des Todes den göttlichen Funken zu nehmen.

Seit sie sich der Hilfe dreier Handlanger versichern konnte, sucht sie ihre Opfer darüber hinaus unter all jenen, die in ihren Augen keinen Beitrag zur Gemeinschaft leisten und Mocoschas Erbe damit ohnehin nicht achten: Bettler (in Alhanien eine vergleichsweise seltene Erscheinung), Tagediebe, fahrendes Volk und noch manch andere werden von ihr auserwählt, schon vor der Zeit ihren Teil der göttlichen Kraft dem großen Ziel der Priesterin opfern zu müssen. Stets wählt sie jedoch



Alhanier aus, denn nur diese tragen ihrem Glauben nach Mokoschas göttlichen Funken in sich.

Rihanija glaubt fest daran, in ihren todbringenden Ritualen den göttlichen Funken Mokoschas zu bewahren, während ihre menschlichen Opfer lediglich in den Kreislauf der Wiedergeburt eingehen. So geht ihr mit jedem Mord das Töten leichter von der Hand. Tatsächlich jedoch sammelt sie jedes Mal die Seelen der Sterbenden im Zauberspiegel, um sie nach dem Willen des Dämons eines Tages, wenn sie auch die dunkle Kunst des *Seelenopfers* (WdZ 242) erlernt haben wird, geradewegs in die Niederhöllen zu stoßen (was die Helden verhüten mögen).

Äußeres

Rihanija ist eine Mittdreißigerin von leicht pummeliger Statur mit weichen, durch die runden, großen Augen etwas naiv wirkenden Gesichtszügen, die dazu einladen, etwa ihre magischen Fähigkeiten zu unterschätzen. Sie wirkt zuweilen fahrig und abgelenkt. Zu sehr fühlt sie den Blick ihrer 'Göttin' und die Bürde ihrer Aufgabe auf sich lasten.

Unter dieser Last ihrer Queste hat die gefallene Priesterin begonnen, ihr Äußeres zu vernachlässigen. Da ihr Abbild in Bymazars Spiegel ihr jedoch stets makellos und vom Glanz des Göttlichen umgeben scheint, achtet sie nicht weiter auf ihr zunehmend strähniges und zerzaustes Haar oder die Flecken und Ziehäden, die ihre Tracht verunzieren.

Zitate

"Natürlich kann diese Aufgabe nicht in einem einzigen Leben vollendet werden... Aber sie kann, sie *muss* wenigstens *begonnen* werden! Andere werden mir folgen, wenn ich selbst zur Göttin gerufen werde."

"Mokoscha hat sich einst für das Volk geopfert. Nun ist es an uns, das Opfer zu erwidern und sie zurück in unsere Mitte zu rufen. Das ist der Kreislauf der Dinge. Sie selbst hat es mir offenbart!"

"Getrennt sei, was nicht länger zusammen gehört! Vereint sei, was so lange nun verstreut war! *Für Mokoscha!*" (Rituelle Formel beim Seelenraub)

MU 13 KL 13 IN 15 CH 13

FF 13 GE 12 KO 13 KK 11

Dolch: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+1 (+Gift) DK H

LeP 29 AsP 42 RS 0 AuP 33 MR 1 GS 8

Bemerkenswerte Ausrüstung: Der Zauberspiegel; 3 Dosen *Schlafgift*, 1 Dosis *Tinzal* sowie vier Dosen eines leichten pflanzlichen Einnahmegiftes (Stufe 2, Schaden wie *Mandragora*, WdS 149); Wertgegenstände aus dem Heimatemtempel im Gegenwert von etwa 100 *Asalqatra* (eine alhanische Goldmünze)

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Zeitgefühl; Größenwahn 7, Niedrige Magieresistenz, Wahnvorstellungen

Bemerkenswerte Sonderfertigkeiten: alle Zaubersprüche bis Verbreitung Alh3 (Ritualkenntnis Zauberpriesterin 12)

Bemerkenswerte Talente: Menschenkenntnis 9, Überreden 9, Götter/Kulte 12, Sagen/Legenden 13, Hauswirtschaft 10, Kochen (Gifte) 7 (9), Malen/Zeichnen 11

Bevorzugte Zauberei: HORNISSENRUF 14, PESTILENZ ERSPÜREN 12, TRAUMGESTALT 12, ÄNGSTE LINDERN 11, ATTRIBUTO 10, GARDIANUM 8, SCHLANGENRUF 8

Minderer Pakt mit Amazeroth (WdZ 238): Rihanija trägt kein Dämonenmal und wird von göttlichem Wirken nur insofern besonders beeinträchtigt, als sie in etwas geringerem Maße von priesterlichen Segnungen profitiert als andere. Sie ist sich des Makels, den der Minderpakt für ihre Seele bedeutet, nicht bewusst, im Gegenteil glaubt sie sich mit einer besonderen Gabe ihrer Göttin gesegnet.

Schwarze Gabe Trugwelten erschaffen (WdZ 246): Rihanija kann einer Person in bis zu 7 Schritt Entfernung für 1W6 AuP/SR eine alle Sinne betreffende Geistillusion (WdZ 26) mit einer Realitätsdichte von TaP⁺+7 eingeben (Probe auf KL/IN/CH+MR, TaW 7). Diese Trugbilder entspringen Rihanijas Wahn, eine Auserwählte Mokoschas zu sein und werden von ihr selbst als göttliche Zeichen interpretiert. Die Priesterin kann dem Opfer beispielsweise von göttlichem Glanz umgeben erscheinen oder einen Zweifler unvermittelt von imaginären 'heiligen' Schlangen oder Bienen-schwärmen angreifen lassen.

DER ZAUBERSPIEGEL

Rihanijas verderbtes Artefakt ist ein bronzener, etwa kopfgroßer Handspiegel. Er ist eines von insgesamt sechs zaubermächtigen Artefakten aus *Bymazars Spiegelsammlung* und gelangte als Beute aus einer Jahrzehnte zurückliegenden Auseinandersetzung mit dem tulamidischen Bymazar-Kult in den Tempelschatz der Heshinja-Priesterinnen, ohne dass jedoch seine Geheimnisse zur Gänze ergründet worden wären.

Griff und Rand des Spiegels sind mit vielfach verschlungenen eingezähten Linien verziert, die an ein Schlangenkäuel erinnern und bald das Auge verwirren, wenn man versucht, ihnen von Anfang bis Ende mit dem Blick zu folgen. Obschon ein Stück hochwertiger Handwerkskunst, scheint das Artefakt von Alter und unachtsamem Gebrauch gezeichnet: Kratzer haben sich in die polierte Oberfläche gegraben, hier und da ist die Bronze angelaufen oder wirkt abgegriffen und stumpf. Tatsächlich hat der Spiegel vermutlich vom ersten Tag an exakt so ausgesehen und wird es auch noch bis zum Tag seiner endgültigen Vernichtung.

Lug und Trug

Das Artefakt beherbergt eine dämonische Präsenz aus der Döma Amazeroths und kann seinem Besitzer als entsprechender Beschwörungsfokus, als Berater und Paktvermittler dienen. Seine illusionären Kräfte wirken nur auf den Spiegel selbst, ermöglichen ihm aber beispielsweise, das Spiegelbild seines Betrachters zu manipulieren und so zu ihm zu sprechen. In Rihanijas Händen wirkt der Spiegel vor allem als Gefäß für die von ihr geraubten Seelen – zumindest, bis sie einmal gelernt haben wird, die vermeintliche gesammelte Essenz Mokoschas zu 'befreien' (was in Wahrheit ein Seelenopfer an Amazeroth bedeuten würde).



Um eine Seele einzufangen, muss der Spiegel sich in der Hand eines um die Macht des Artefakts wissenden und zu diesem Frevel bereiten Amazerth-Paktierers (oder Minderpaktierers) befinden, 3W6 AsP einsetzen und den letzten Augenblick des Sterbenden erhaschen. Der Spiegeldämon kann die dergestalt gefangenen Seelen nicht selbst endgültig verschlingen oder verdammen, nur verwahren. Solange er jedoch eine gewisse Anzahl Seelen in seiner Gewalt hat, verfügt er über immense Widerstandskraft zum Erhalt seiner selbst.

Das Ziel des Dämons ist es, Menschen unter seinem Einfluss in Minder- oder Seelenpakt zu treiben und, während sie zunehmend Wahnsinn und Verdammnis anheimfallen, mit ihrer Hilfe Seele um Seele zu sammeln. Im Gegensatz zu Rihaniija ist es ihm dabei natürlich herzlich egal, ob es sich bei seinen Opfern um Alhanier handelt oder nicht.

In tausend Scherben!

Der Bronzespiegel ist der Anker, der den darin gebundenen Dämon in der dritten Sphäre hält. Ihn zu zerschlagen, würde den Dämon ebenso austreiben wie entsprechende Zauber und Göttlichen Kräfte, allerdings erweist sich das Artefakt auf profanem Wege als kaum zerstörbar. Wohl einzig machtvoller Zauberei und karmales Wirken können ihm dauerhaft schaden, wobei die Helden sich gut überlegen sollten, was mit den darin eingekerkerten Seelen geschehen mag.

Um die im Spiegel gefangene Essenz der Verstorbenen zu befreien, werden Rituale der Austreibung, der Geistheilung oder Grablegung benötigt (beispielsweise durch Zauber wie TRAUMREISE, schamanistische Rituale oder passende Göttliche Anrufungen). Sollten die Helden über keine entsprechenden Möglichkeiten verfügen, empfiehlt es sich, das Artefakt mitsamt einem Bericht über seine dunklen Kräfte wieder den Priesterinnen Heshinjas zu übergeben. Der Dämon wird auf dem Weg dorthin natürlich nach Kräften versuchen, verloren zu gehen, die Helden in Versuchung zu führen oder mit der Verdammung der gefangenen Seelen zu bluffen, sollte man ihn nicht verschonen ("Treibt ihr mich aus, reiße ich sie mit mir fort!"). Trugbilder von im Spiegel gefangenen und um ihr Seelenheil flehenden Menschen unterstreichen diese Drohung, tatsächlich ist dem Dämon diese Macht jedoch nicht gegeben. Er wird eher alle diese Seelen aufgeben (was sehr wohl in seiner Macht steht) und sich in einem tiefen See versenken lassen und auf neue Gelegenheiten in ferner Zukunft hoffen, als seine Vernichtung zu riskieren. Gegebenenfalls versucht er, die Helden durch die Erlösung seiner Opfer zufrieden zu stellen und durch einige trickreiche Illusionen dabei seine eigene Zerstörung vorzutäuschen.

Der Spiegel oder auch nur einzelne, weiterhin dämonisch besetzte Scherben der Bronzescheibe können als wiederkehrendes Element in der aventurischen Geschichte genutzt werden, dessen Vernichtung man sich nie ganz sicher sein kann. Zumal der Bymazar-Kult, um sein Gesicht zu wahren, womöglich längst einige täuschend echt aussehende (aber weit weniger machtvoller) Repliken des verlorenen Kultgegenstands angefertigt und in Umlauf gebracht hat.

Die Zukunft

Im aktuellen Aventurien erhebt sich der Kult des Bymazar wieder, seit sich Anhänger wieder auf die Suche nach der (nie vorhandenen) Primärliturgie machen. Dieser Kult könnte auch in den Besitz des Spiegels, einer Scherbe oder eines ähnlichen Objektes gelangt sein, so dass sie die Beschreibung des Artefaktes auch in der jetzigen Zeit nutzen können.

Strukturpunkte 50/100* **Härte** 7/20* **Struktur** 10/21*

AsP 50 (regeneriert 1W6/Tag) **MR** 10/13*

Zauberfertigkeiten: IMPERSONA 20, AURIS NASUS 15, AUREOLUS 12, BÖSER BLICK 12, FAVILLUDO 12, HELLSICHT TRÜBEN 10, IGNORANTIA 7 (Alle Illusionen sind auf den Spiegel beschränkt.)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn 12, Existenz, Geisterpanzer, Immunität (Merkmal Illusion), Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft, Verständigung), Resistenz/Immunität gegen profanen Schaden*, Resistenz gegen magischen und geweihten Schaden*, Leichte/mittlere Empfindlichkeit (geweihte/Heshinja geweihte Objekte)

*) 'Leer'/Im Besitz gefangener Seelen

DIMRI, HAMAKIL UND LAROMIR – DIE HANDLANGER

Rihanijas Gefolgsleute sind skrupellose Schläger. Streng genommen gehören sie zu genau den Alhaniern, welche die Priesterin aufgrund mangelnder Begeisterung für das Allgemeinwohl recht bald auf ihre unheilige Todesliste setzen würde. Dass dem nicht so ist, liegt an ihrem unbestreitbaren Nutzen in allen handfesten Belangen. Die drei Männer liefern Rihaniija jene Opfer, derer sie sich nicht selbst gefahrlos bemächtigen kann, lassen die Leichen verschwinden und stellen zumindest einen gewissen Schutz vor möglichen Verfolgern und Zweiflern dar. In größeren Städten sind sie zudem Rihanijas Augen und Ohren, denn in den Zentren ihres Kultes muss sich die gefallene Priesterin bedeckt halten.

Dimri, Hamakil und Laromir kennen einander seit Kindertagen und stehen in kumpelhafter Männerfreundschaft füreinander ein. In Rihanijas Diensten hält sie einerseits die fast abergläubische Furcht vor deren Zaubermacht, andererseits schnödes Gold: Rihaniija unterhält ihre 'Leibgarde' mit aus ihrem Heimattempel gestohlenen, wertvollen Opfergaben (die, gegen Nahrung und Unterschlupf eingetauscht, gleichzeitig eine Spur zu Rihaniija darstellen). Da dieser Teil des Tempelschatzes allerdings langsam zur Neige geht, droht zumindest das pekuniäre Band zwischen Priesterin und Schlägern auseinander zu brechen. Immer öfter werden die drei Männer somit aus purer Gier zu Dieben an Rihanijas Opfern, was mit der Zeit ebenfalls ungewollte Aufmerksamkeit sogar auf zunächst natürlich erscheinende Todesfälle lenken kann.

Alle drei sind um die dreißig Sommer alt, kahlgeschoren, kräftig gebaut und pflegen einen rauen Umgangston. Sie



sind die Art Fremde, vor denen Eltern aus gutem Grund ihre Heranwachsenden warnen. Gerade deshalb könnten sie natürlich rasch mit auswärtigen Helden in Kontakt kommen, denen man vielleicht ähnliche Vorbehalte entgegen bringt. Abseits ihrer 'Pflichten' als Entführer und Totschläger können die drei den Helden bei Besorgungen für die Priesterin oder zünftigen Besäufnissen auffallen und sich bereits erste Antipathien verdienen, bevor ihre Verwicklung in das Szenario offenbar wird.

Keule: INI 10+W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+3 DK N
LeP 35 RS 0 AuP 38 WS 7 MR 3 GS 8
Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Finte, Wuchtschlag

PJATRIL, DER TEMPELWÄCHTER

Der etwa vierzigjährige Pjatril ist ein stolzes Mitglied der Nurbadi und Wächter in Rihanijas Heimattempel und wurde der flüchtigen Priesterin nachgesandt, nachdem sie einen Teil des Tempelschatzes entwendet hatte. Auf seiner Jagd beginnt der stolze und sich mit seiner Aufgabe unterfordert fühlende Krieger mehr und mehr zu argwöhnen, dass Rihanija auch mit einigen mysteriösen Todesfällen zu tun haben könnte, von denen er unterwegs Gerüchte aufschnappt. Vom wahren Ausmaß ihrer Freveltaten ahnt er jedoch nichts. Da sich Pjatril für die Angelegenheiten des Tempels verantwortlich fühlt und keinen Makel auf der Priesterschaft offenbar werden lassen möchte, sucht er von sich aus nicht vorschnell Hilfe bei seiner Suche. Diese Einstellung könnte ihm durchaus zum Verhängnis werden, wenn er Rihanija ohne Rückendeckung in die Hände fallen sollte.

Im Szenario kann der Tempelwächter verschiedene Funktionen einnehmen:

• **Störfaktor / falsche Fährte.** Pjatril verfolgt die Spuren einiger Todesfälle ebenso wie es vermutlich die Helden tun. So kann man sich jeweils beim Herumschnüffeln an Tatorten ertappen und gegenseitig eine Zeit lang der Beteiligung an den Morden verdächtigen und einander nachschleichen, bis das Missverständnis aufgeklärt werden kann oder ein neuer Mord die Aufmerksamkeit Pjatrils und der Helden erfordert.

• **Der Tippgeber.** Pjatril verfolgt Rihanija seit ihrer Flucht aus ihrem Heimattempel und kann den Helden so einiges (wenn auch nicht alles) zum Hintergrund der Geschichte verraten. Von ihm wäre etwa zu erfahren, dass es sich offenbar um eine ganze Reihe von Todesfällen handelt, die zu untersuchen sind, und auch die bevorzugten Opfer Rihanijas lassen sich mit seiner Hilfe vielleicht besser bestimmen.

• **Verstärkung.** Ist die Heldengruppe Rihanija und ihren Handlangern allein nicht gewachsen, kann sie mit Pjatril auf schlagkräftige und aufrechte Hilfe hoffen (und umgekehrt).

• **Das heldenhafte Opfer.** Pjatril kann Rihanija und ihren drei Halsabschneidern schließlich ins Netz gehen, um die Gefährlichkeit des Zauberspiegels zu illustrieren. Zwar ist er ein recht guter Kämpfer, Übermacht und Magie aber auf Dauer nicht gewachsen.

MU 13 KL 11 IN 12 CH 12
FF 12 GE 13 KO 14 KK 14
Schwert: INI 14+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+4 DK N
LeP 36 AuP 36 RS 3 MR 4 GS 7

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Linkshänder, Zäher Hund; Prinzipientreue (Dienst an Königin, Reich und Priesterinnenschaft), Selbstgespräche

Bemerkenswerte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Kampfflexe, Wuchtschlag

Bemerkenswerte Talente: Selbstbeherrschung II, Athletik 10, Menschenkenntnis 8, Überreden (Einschüchtern) 7 (9), Etikette 7

SHINANI, DIE SEHENDE

Shinani ist ein Mädchen von elf Jahren, das mit der Gabe des Zweiten Gesichts gleichermaßen gesegnet wie verflucht ist. Wenn das Szenario in einem dörflichen Umfeld angesiedelt wird, ist sie aufgrund dieser Gabe Schülerin der örtlichen, krank danieder liegenden Zibilja. In einer Stadt ist sie die letzte noch lebende Verwandte ihrer ebenfalls bettlägerigen Großmutter, um welche sie sich kümmert. In beiden Fällen kann die Alte ein Opfer Rihanijas werden, während Shinani im Nebenraum schreckliche Traumgesichter diesbezüglich plagen. Das Mädchen ist somit, auch wenn sie bei der Schreckenstat nicht körperlich zugegen war, eine wertvolle Zeugin, und sollte in der Heldengruppe selbst niemand über entsprechende Fertigkeiten verfügen, auch diejenige, die sie kraft ihrer Gabe überhaupt erst auf den Seelenraub und die ganze Tragweite der Geschehnisse aufmerksam machen kann. Da ihre Visionen sie mit namenlosem Entsetzen erfüllen, bedarf es allerdings schon des ganzen Einfühlungsvermögens der Helden, um Shinanis Vertrauen zu gewinnen und aus ihren Schilderungen brauchbare Schlüsse zu ziehen.

Nach vollbrachtem Abenteuer ist Shinani, wenn sie das Abenteuer überlebt, allein. Die Helden können ein neues Zuhause für sie suchen (etwa in einem Tempel) oder sich ihrer sogar selbst annehmen – in einigen Jahren mag aus ihr eine Heldin werden.

MU 10 KL 12 IN 14 CH 12
FF 12 GE 12 KO 10 KK 10
Faust: INI 9+W6 AT 7 PA 7 TP 1W-I (A) DK H
LeP 20 AuP 23 RS 0 MR 4 GS 8

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Gabe Empathie 4, Gabe Prophezeien 3; Angst vor Menschenmengen 5, Medium, Neugier 7, Schlafstörungen II (Träume durch ihre Gaben)

NICHT ZULETZT: DIE HELDEN

Eine Beteiligung von Helden mit Magiebegabung (Hellsicht, Antimagie/Beschwörung) oder karmalen Kräften ist ratsam. Je nachdem, woher Ihre Heldengruppe stammt und wie sie zusammengesetzt ist, gibt es für sie unterschiedliche Wege in dieses Abenteuer. Jedwede Gruppe kann natürlich zufällig in die Geschehnisse hineingezogen werden, indem sie über eine



nicht ausreichend verborgene Leiche stolpert und an ihr Hinweise auf den Täter findet oder indem sie Zeuge einer Entführung wird. Natürlich können die Helden auch von einem Angehörigen eines Opfers angeheuert werden. In so einem Fall ist es auch denkbar, dass Fremde angesprochen werden, da sie auch von den niedersten der Gesellschaft als Ausweg angesehen werden könnten.

Rihanijas Seelenraub ist unter Umständen auch kosmologisch beunruhigend genug, dass prophetisch veranlagte oder entrückte Helden durch Visionen Hinweise auf das Geschehen erhalten. Auch befreundete Priester können die Helden auf diese Weise auf die Sache ansetzen.

Alhanische Helden können emotional wohl am stärksten für dieses Szenario motiviert werden: Sie könnten Verwandte,

Mentoren oder Freunde haben, die Rihanija und ihrer Queste zum Opfer fallen und so eine persönliche Sache aus der Aufklärung des Falles machen.

Darüber hinaus ist es möglich, dass Helden mit entsprechendem Hintergrund die Rolle des Tempelwächters Pjatril übernehmen und statt seiner im Auftrag der Heshinja-Priesterinnenschaft die Diebin Rihanija verfolgen und in ihren Heimattempel zurück bringen sollen. Auf diesem Weg stolpern sie selbst immer mehr in die wahren Hintergründe hinein.

Die düsterste Variante der Heldenbeteiligung an diesem Szenario wäre sicherlich, sie im Auftrag des tulamidischen Bymazar-Kultes auf die Spur des geraubten Artefakts zu setzen, dessen Diebstahl (oder 'Befreiung') aus dem Tempel Heshinjas unlängst von einem seiner Priester geweissagt wurde.

SPUREN DES SCHRECKENS

Im Folgenden werden einige von Rihanijas Verbrechen sowie die Spuren, die sie dabei hinterlässt, aufgezählt. Diese Liste ist weder erschöpfend noch bindend, allerdings sucht sich die Zauberpriesterin ihre Opfer vor allem unter denen, die schwach oder von der Gemeinschaft isoliert scheinen. Sie selbst rechnet damit, dass sie Mokoschas Essenz jenen gewaltsam nimmt, die sie ohnehin vergeuden. Die vermeintlich edleren Seelen sollen sich, so hofft sie, später freiwillig hingeben, wenn sie in ihr endlich die Erwählte erkennen. Tatsächlich beeinflusst sie auch hierin der Spiegel, der vermeiden will, dass sich seine Dienerin allzu schnell mit ihren zaubermächtigen Glaubensschwwestern oder den Kriegern der Nurbadi zu messen versucht. Er labt sich derweil an leichter zugänglicher Kost.

Wie viel Zeit zwischen den Bluttaten der gefallenen Priesterin vergeht, hängt von mehreren Faktoren ab:

👁 **Zeitpunkt des Todes.** Rihanija sucht gezielt Orte auf, an denen Menschen sterben, denn der Augenblick des Todes ist der einzige, in dem der Spiegel die Seele des Sterbenden zu fangen vermag. Die

Frage ist, ob und wann sie ohne Zeugen den Todeszeitpunkt beeinflussen und ihr Ritual ungestört durchführen kann.

👁 **Der Spiegel.** Der im Spiegel gebundene Dämon muss Astalenergie aufbringen, um die Seele zu fangen. Er regeneriert diese Energie zwar nach und nach, kann aber dennoch Phasen

der Schwäche erleben, in denen er als falsche Göttin auch die Priesterin zur Ruhe anhält, um die ihm zugedachten Seelen nicht an das Totenreich zu verlieren. Das kann dazu führen, dass bereits entführte Opfer länger festgehalten werden müssen, als Rihanija ursprünglich beabsichtigte, und so eine Chance auf Rettung haben. Gerade bei Opfern, zu denen die Helden eine persönliche Bindung haben, kann sich diese Variante des Wettlaufs gegen die Zeit anbieten.

👁 **Verfolgung.** Ist die Heldengruppe Rihanija zu dicht auf den Fersen, kann sie sich gezwungen sehen, sich eine Zeit lang zu verbergen und ihre Queste ruhen zu lassen, oder weiter zu ziehen und sich an einem anderen Ort einen Unterschlupf einzurichten (was sie Gold und Zeit kostet).





DIE OPFER

Nahezu alle Opfer Rihanijas weisen im Tode weit aufgerissene (je nach Todesart nicht zwangsläufig angsterfüllte) Augen auf. Dass sie ihrer Seele gewaltsam beraubt wurden, ist den Körpern nicht unbedingt anzusehen, Geweihte könnten durch entsprechende Riten (denkbar sind passende Göttliche Anrufungen in Verbindung mit Aspekten wie Körper, Tod, Hellsicht, Erkenntnis, Tod oder Seelen) am Leichnam jedoch von diesem Frevel erfahren. Prophetische oder empathische Helden (oder das Mädchen Shinani) können vom Anblick der Entseelten zu spontanen Visionen oder nächtlichen Träumen 'inspiriert' werden, in denen sie deren Qualen nachempfinden. Der Seelenraub hat gewissermaßen ein 'Echo' hinterlassen, das entsprechend feinfühliges Wesen unbewusst wahrnehmen können.

ALT UND KRANK

Entweder offen als Priesterin oder als einfache Heilerin getarnt, verschafft sich Rihaniya mehrfach Zugang zu Kranken, deren Sterben sie entweder abwartet oder, um den günstigsten Zeitpunkt für den Seelenraub nicht zu verpassen, immer häufiger auch beschleunigt. Sie erstickt oder erdrosselt Altersschwache in ihren Betten, mischt Gift unter Arzneien oder Trinkwasser. Wenn möglich, übernimmt einer ihrer Gefolgsleute das Töten, während sie sich auf den Spiegel und ihre Riten konzentriert.

Spuren: Gerade in jüngster Zeit, wo sowohl Rihaniya ungeduldig den Zeitpunkt des Todes selbst zu wählen pflegt als auch ihre Handlanger das Diebeshandwerk für sich entdecken, hinterlässt die Gruppe immer wieder Spuren, die ein wachsamer Beobachter wahrnehmen kann: Die Gifte, die Rihaniya zur Verfügung stehen, sind zum Teil durch ihren Geruch noch einige Zeit nachweisbar. Erdrosselte Opfer weisen Würgemale auf, die vielleicht nur notdürftig mit Kragen oder Schals verdeckt wurden. Und selbst wenn ein Opfer eines natürlichen Todes gestorben ist, mag bald das Gerücht aufkommen, die vermeintliche Heilerin habe nicht nur den Tod des Kranken nicht verhindern können, sondern offenbar auch ein wertvolles Schmuckstück des Toten gestohlen.

Nicht zuletzt mag es durch Zufall oder Nachlässigkeit sogar Zeugen eines Mordes geben, wie die kleine Shinani.

DIE ÄRMSTEN DER ARMEN

Gerade in den großen Städten bleibt es trotz des großen Gemeinschaftssinns der Alhanier nicht aus, dass Einzelne oder (sehr selten) ganze Familien durch Schicksalsschläge oder eigenes Unvermögen verarmen. Rihaniya ist, solange sie sich in den Glaubenszentren ihres Kultes aufhält, oft gezwungen, unerkannt unter diesen Armen zu leben. Unter ihnen findet sie jedoch auch Opfer, die ihren Schlägern meist wenig entgegen zu setzen haben und die kaum jemand vermisst. Da deren Beitrag zum alhanischen Gemeinwohl in Rihanijas Augen zudem

mehr als gering ist, hat sie auch wenig Skrupel, sie mit dem Dolch gewaltsam um ihre solcherart 'verschwendete' göttliche Kraft zu bringen.

Spuren: Echte Elendsviertel und Straßen voller Bettler sind in Alhanien ein nahezu unbekanntes Phänomen. Wer so tief fällt, dass die Gemeinschaft ihn nicht mehr auffangen kann, sich aber auch nichts hat zuschulden kommen lassen, um die Verbannung zu verdienen, fristet allerdings ein umso traurigeres Dasein als lebendes Zeichen für das Versagen aller. Diese wenigen wirklich Gescheiterten leben mit den ebenfalls nicht besonders zahlreichen Fremden an den Rändern der Städte von dem, was sie erbetteln oder sich anderweitig beschaffen können. Oft haben sie die Hoffnung und sich selbst nahezu aufgegeben, und wenn einer der ihren verschwindet, erfährt es die Obrigkeit in der Regel nie. Da Rihaniya allerdings nur wenig Erfahrung damit hat, ihre Opfer spurlos verschwinden zu lassen, könnte dennoch bald die eine oder andere am Rande der Stadt aufgefundene, nachlässig verborgene Leiche für Unruhe sorgen. Jene Toten weisen meist Spuren von stumpfer Gewalt auf, wenn sie Rihanijas drei Schlägern in die Hände gefallen sind. Den Tod verursachte in diesen Fällen meist Rihanijas Dolch.

DIEBSGESINDEL! UNGLÄUBIGE!

Aufgrund ihrer falschen Mocoscha-Frömmigkeit richtet sich Rihanijas Queste zumindest nominell vor allem auch gegen jene, die das Geschenk der Göttin bewusst mit Füßen treten. Jene, die der Gemeinschaft aus böser Absicht den Rücken kehren und selbstsüchtig ihren eigenen Vorteil suchen (Diebe, verwöhnte Müßiggänger, Weiberhelden und manch fahrendes Volk), ziehen den Unmut der 'Erwählten' auf sich. Besonders gefährlich aber sind für die Priesterin jene 'Verblendeten', die sich weigern, in ihr eine Dienerin der Göttin Mocoscha zu erkennen, ja, die sie sogar mit Verfolgung und Martyrium bedrohen. Das kann auf den Tempelwächter Pjatril, eine ahnungslose Heshinja-Priesterin oder auf die Helden gleichermaßen zutreffen.

Diese Gruppe von Opfern ist für Rihaniya am schwersten zu überwältigen, und auch ihre Kumpane lassen sich weitaus lieber an Schwächeren aus, bevor sie ein großes Risiko eingehen. Um sich eines Verfolgers zu entledigen oder eines Halunken habhaft zu werden, müssen sie sich einen Plan für einen waschechten Hinterhalt zurechtlegen, das Opfer von etwaigen Freunden isolieren und es an einen einsamen Ort locken. Derlei Taktiken aber ist nicht gerade die Stärke der Gruppe. Ein nicht zu unterschätzender Faktor zu ihren Gunsten sind jedoch die Eingebungen des Spiegeldämons sowie Rihanijas Schwarze Gabe, die sie dazu nutzen kann, einzelne Menschen zu verwirren und angreifbar zu machen.





ZWISCHENSPIEL: Ein Funken Menschlichkeit?

Rihanija steht seit Monden unter dem Einfluss des Spiegels, sie bündelt ohne es zu wissen mit den Niederhöllen an und hat in ihrem Wahn wiederholt gemordet. Doch noch ist ihre Seele nicht endgültig verdorben, noch hat ihr Tun wenige letzte Grenzen. Eine davon tritt zutage, als die Priesterin als angebliche Amme einer Geburt beiwohnt. Während im Nachbarraum eine rauschende Feier in Erwartung des neuen Familienmitglieds gefeiert wird, zu der selbst Fremde von der Straße (möglicherweise die Helden) hinzu gebeten werden, will Rihanija beide, Mutter und Säugling, der falschen Mokoscha opfern und den Todesfall später auf die angeblich schwere Geburt schieben.

Als sie jedoch das Neugeborene zu ersticken versucht, regt sich zum ersten Mal seit langem ihr Gewissen und duldet den Kindsmord nicht. Rihanija verlässt in Tränen aufgelöst das Haus und hinterlässt eine irritierte, angesichts der erfolgreichen Geburt jedoch bald wieder ausgelassen feiernde Gesellschaft. Einige Häuser weiter schleudert die Priesterin den Spiegel von sich, nur, um ihn Augenblicke später reuig wieder aufzuheben. Es wird dennoch einige Tage dauern, bis der Dämon seine Dienerin wieder ganz auf ihre Queste einschwören kann.

Mit dem Bericht dieses rätselhaften Handels konfrontiert, erhalten die Helden einen versteckten Hinweis, dass Rihanija möglicherweise nicht uneingeschränkt Herrin ihrer eigenen Sinne ist.

KAMPF DEM SCHRECKEN

RİHANİJAS UNTERSCHLUPF

Wo Rihanija lebt oder sich verbirgt, hängt davon ab, ob sie sich gerade in einer großen Stadt wie Bey-el-Unukh oder einem Dorf in der alhanischen Provinz aufhält. Meist wird sie in den Städten einen Unterschlupf in den Fremdenquartieren suchen: eine der 'Erwählten der Göttin' zweifellos unangemessene, aber den Umständen geschuldete Bretterbude ist oft alles, was sie sich erlauben kann. In ländlichen Gebieten, wo jeder jeden kennt und Fremde in jedem Fall auffallen, wäre solches Vorgehen von vornherein sinnlos. Hier gibt sich Rihanija je nach Entfernung zu ihrem Heimattempel entweder offen als Wanderpriesterin, als Heilerin oder Amme aus – jeweils Berufe, die ihr Zugang zu Sterbenden oder von ihr zum Sterben Ausersehenen verschaffen können.

Rihanija und ihre Gefährten reisen mit leichtem Gepäck: ein wenig Kleidung, einige Gegenstände des täglichen Gebrauchs sowie ein stetig abnehmender Teil des geraubten Tempelschatzes (Schmuck, einige zu rituellen Zwecken gedachte Gefäße, nur wenige Asalqatra), mit dem die Priesterin bisweilen helfende Hände vergoldet, der allerdings auch ungewollt eine Spur zu Rihanija herstellt.

DER KAMPF UM DIE SEELEN

Wo und wie die Helden Rihanija stellen können, bleibt ganz dem Spielverlauf und Vorgehen der Gruppe überlassen. Klassischerweise bietet sich der Unterschlupf der Priesterin an, den jene, genügend Zeit vorausgesetzt, mit Arkanoglyphen zu ihrem Schutz versehen haben könnte.

Rihanija wird aufgrund ihres Größenwahns nicht anders können, als etwaige Angreifer von ihrem Status als Erwählte der Göttin überzeugen zu wollen, vor allem durch den Einsatz ihrer Schwarzen Gabe. Beeindruckt dies ihre Gegner nicht, wird sie allerdings eher ihr Heil in der Flucht, schlimmstenfalls in der Gefangenschaft, als den Kampf bis zum Tode suchen. Der

Zauberspiegel wird sie darin nur bestärken, denn eine tote Dienerin nützt ihm nichts. Das Artefakt als vermeintliches Sprachrohr der Göttin in ihr wird Rihanija um jeden Preis zu retten versuchen, notfalls unter Zurücklassung all ihrer Habe, ihrer Opfer und ihrer Handlanger oder unter Verschleierung der gespielten Rolle des Spiegels. Die Handlanger sind Rihanija nicht so bedingungslos ergeben, dass sie einen aussichtslosen Posten halten würden. Im Angesicht des drohenden Todes werden sie ihrerseits fliehen oder ihre Herrin ans Messer liefern, um zähneknirschend Gnade für sich selbst zu erbitten.

DER MÜHEN LOHN

Können die Helden Rihanija stellen und den Zauberspiegel bergen, haben sie sich neben dem Wohlwollen von Menschen und barmherzigen Göttern mindestens 300 Abenteurpunkte redlich verdient, sowie weitere 100, wenn sie die im Spiegel gefangenen Seelen befreien konnten. Darüber hinaus sollten bis zu drei *Spezielle Erfahrungen* in Talenten und/oder Zaubern, die während des Abenteuers besonders zum Einsatz kamen, gewährt werden.

Ob die Helden darüber hinaus auch weltlich entlohnt werden, hängt davon ab, wem gegenüber sie sich verdient gemacht haben. Befreite Opfer oder deren Angehörige stehen zutiefst in ihrer Schuld. Die Priesterinnen Heshinjas werden sich gewiss ebenfalls nicht lumpen lassen, wenn sie von den Geschehnissen erfahren, und deren Lohn in Form von Gefallen oder Wissensvermittlung mag viel mehr wert sein, als ein Sack voll blinkenden Goldes – doch auch dieses werden die Helden sicherlich erhalten, wenn sie den Spiegel zurückbringen. Wenn sie ihn jedoch behalten, könnte sich der tulamidische Bymazar-Kult auf ihre Fährte setzen und sie so in das nächste Abenteuer schlittern lassen.



HORNBRÜDER

VON DANIEL HEßLER

Mit DAPKAN MUPA BERİNG, Eevie DEMİRTel, LENA ZEFERİPO, MARCO FİPDEISEN, FABIAN FLÜSS, JAN BRATZ, TOBIAS GEİßLER, SOWIE MEINE TESTSPIELER

Ort/Region: Haranija, Raschtulswall, Yol-Fassar

Zeit: um 200 v.BF

Stichworte zum Abenteuer: Ende der Riesin Männertod, Ferkinas, Krieger- und Lustkulte, Oger, Minotauren, Mannwidder, Adawadt, Umdoreel

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

»Pass auf, dass du das Herz nicht verletzt. Das ist nämlich ganz schön groß.«

—Fleischhauer Achmad zu seinem Lehrling
beim Ausnehmen eines Ochsens

»Die Liebe ist ein Schlachtfeld.«

—Dar'Dara nach ihrer ersten Benutzung der
Djuka Uschtammara

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Hornbrüder spielt um 200 v.BF im Lande Haranija (siehe **Im Bann des Diamanten**) und behandelt das Ende der mächtigen Riesin Männertod, die das Umland von Bab-ar-Rih terrorisiert. Grundmotiv des Szenarios sind Konflikte der vielleicht archaischesten Schicht menschlichen Lebens: Der Kampf der Geschlechter. Gerade in den Dunklen Zeiten tobt dieser in extremen Ausprägungen, und darum wird Ihnen hier oft die Kombination von Brutalität und Sexualität begegnen. Sie sollten genau prüfen, ob Sie Ihrer Gruppe dies zumuten wollen, ob Ihre Spieler und auch Sie selbst sich dieses Themas annehmen können, ohne Peinlichkeiten fürchten zu müssen.

HINTERGRUND

Vor langer Zeit betörte eine Riesin ihren Artgenossen *Adawadt* und beide teilten das Lager. Als Adawadts erhitztes Gemüt wieder zur Ruhe fand, erkannte er das nimmersatte und böartige Wesen seiner Geliebten und schaute ihren Wahren Namen. Daraufhin verstieß er sie. Die Riesin aber scharte aus Hass auf alle Männer die Oger des Umlandes um sich und suchte das menschliche Volk der *Babur Nebachosya* heim. *Männertod*, wie die Riesin fortan geheißen wurde, konnte erst mit *Ra'andrats* Hilfe nach Palmyramis in die Flucht geschlagen werden (zwischen 1760 und 1700 v.BF).

Wie auf der Fährte eines waidwunden Tieres ermannte sich nun der junge Gehörnte *Umdoreel*, der einst den eisigen Versprechungen *Belshirashs* erlag, Männertod zu besitzen. Doch er hatte die Riesin unterschätzt, wurde von ihr besiegt und in eine Erdspalte gesperrt (Jahrhunderte später bekannt als *Firuns Opferschlund* in Palmyrabad), um Männertod fortan als Lustsklave zu dienen. Von ihrer Lust immer wieder zu ihrem Gefangenen getrieben, trieb Sie ihr Unwesen für zwölf Jahrhunderte nur noch in einem abgegrenzten Gebiet.

Mit der Zeit legte sich aber Umdoreels anfängliche Faszination für die Riesin. Seine zunehmenden Verweigerungen schürten ihren Zorn und zogen ihre Wanderungen in die Länge. Immer häufiger raubte sie Menschenmänner und quälte sie zu Tode. Die letzte Auseinandersetzung mit Umdoreel hat Männertod so erzürnt wie noch nie. Getrieben von bitteren Erinnerungen an Adawadt zieht sie los, um etwas zu zerstören, das der Liebe gewidmet ist – den Doppeltempel der Götter *Radscha Uschtammara* und *Baalat Khelevatan* in Bab-ar-Rih.

DAS ABENTEUER

Die Helden werden Zeugen vom Wüten Männertods in Bab-ar-Rih. Der Ruf der Bevölkerung, der Riesin endlich ein Ende zu machen, findet nun tatkräftige Unterstützer. Die ansässigen Kriegerkulte planen gar einen Feldzug gegen die Riesin. *Halef al Hashinnajan*, der Gehörnte Prophet des *Ras'Ragh*, stellt sich aufgrund einer Vision gegen diesen Plan und bringt die Helden auf seine Seite: Er will in den Raschtulswall ziehen, um die Angelegenheit zu Adawadt zu tragen.

Im Gebirge machen die Helden Bekanntschaft mit zwei verfeindeten Ferkina-Stämmen: Den *Bân Shayan*, die Adawadt als Gott verehren, und den *Bân Khalifalil*, die den Weg zu ihm besetzt halten. Letztere haben durch den Angriff dreier Minotauren so viele Krieger verloren, dass ihr Fortbestand gefährdet ist. Zutritt zu Adawadt erhalten die Helden nur, wenn sie die Stiermänner besiegen. Hierbei begegnen sie *Dar'Dara*, einer Priesterin Baalat Khelevatans, die den Frauen der Bân Khalifalil das Geheimnis eines Liebespulvers abtrotzen will.

Die Helden finden schließlich Adawadt, der Männertods Wahren Namen gegen ein Rätsel eintauscht. Er warnt sie jedoch: Allein der Name wird nicht reichen, die Riesin zu besiegen.



Fremde und bekannte Orte

Haranija – Aranien
Bab-ar-Rih – Baburin
Yol-Fassar – Fasar
Carranah – Karnah

Wieder bei den Bân Khalifalil erhalten die Helden viel Begleitung: Dar'Dara hat sich im Austausch für das Liebespulver verpflichtet, den Stamm ins Tiefland zu führen. Sie kennt eine Waffe, die die Riesin in einen Lustschlaf versetzen kann: *Djuka Uschtammara*, die später als *Belkeles Zuchtmeisterin* in die Geschichte eingehen wird. Diese Geißel wird in Dar'Daras Heimattempel in Yol-Fassar aufbewahrt. Dort können die Helden einen Konflikt innerhalb der Priesterschaft ausnutzen und die Geißel aus dem Allerheiligsten rauben. Als Gegenleistung für ihre Hilfe beansprucht Dar'Dara die Gebeine der Riesin für sich.

VORSPIEL

Wir gehen davon aus, dass die Helden sich zu Beginn des Abenteuers in Bab-ar-Rih befinden und sich im besten Fall schon eine Zeit lang in der Stadt umschauen konnten (eine Beschreibung der Stadt finden Sie in **Im Bann des Diamanten**). Etablieren Sie auf jeden Fall im Vorfeld den Tempel des Götterpaares Baalat Khelevatan und Radscha Uschtammar als angenehmen Ort, um seiner späteren Zerstörung Bedeutung zu verleihen und einen Vergleich zum Tempel in Yol-Fassar zu ermöglichen. Außerdem sollten Sie schon die Konflikte der unterschiedlichen Kriegerkulte anklingen lassen, deren Pilger Bab-ar-Rih in größeren Mengen bevölkern.

EINE HERAUSFORDERUNG

Als sich die Helden eines Abends in einer Karawanserei eingefunden haben, baut sich *Halef al Hashinnajan* (siehe Seite 83) vor ihrem Tisch auf. Ohne Gefühlsregung und viele Worte gießt er dem Helden, der am kampferprobtesten aussieht, Bier über den Kopf. Auf wütende Reaktionen behauptet Halef, der Held habe seine Eltern beleidigt und solle dazu stehen wie ein Mann. Wenn dies noch nicht für eine Tracht Prügel ausreicht, wird Halef den Helden weiter provozieren und ihm schließlich ins Gesicht schlagen.

Auch wenn Halef ein hervorragender Kämpfer ist – gegen die Übermacht der Helden sollte er keine Chance haben. Sobald er bewusstlos am Boden liegt, erheben sich sechs mit kupfernen Halbmonden geschmückte Kriegerinnen – Halefs weibliche Jünger. Ihre Wortführerin *Rag'Atha* (38, dreckigbraune verfilzte Zöpfe, einohrig, vernarbt) bedankt sich knapp bei den Helden und verabschiedet sich mit den Worten "bis morgen".

Während der finalen Konfrontation mit der Riesin müssen sich die Helden der Oger erwehren, ehe sie mit Hilfe des Wahren Namens, der Geißel und vielleicht gar des gefangenen Gehörnten Männertod endlich niederringen können.

Gemeinsam mit Dar'Dara können die Gebeine der Riesin nach Yol-Fassar gebracht werden. Erst dort erfahren die Helden, dass sie damit den Preis gezahlt haben, den die Priesterin benötigte, um sich vom Haupttempel freizukaufen. Sie will ein eigenes Haus des Baalat Khelevatan gründen und überlässt die anderen Priester sich selbst und dem Verhalten der Helden. An diesen liegt es nun, wer im Haus der Radscha Uschtammar künftig den Ton angibt.

Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer thematisiert das Erleiden und Überwinden von Naturgewalten, deshalb sollten Ihre Helden schon einiges an Erfahrung mitbringen, um auch gegen starke Gegner und in unwirtlicher Umgebung bestehen zu können. Zauberer und Mystiker erhalten Anknüpfungspunkte für gewagte Spekulationen, aber auch gesellschaftlich orientierte Helden können sich hervortun.

Dann tragen die Kriegerinnen Halef aus dem Wirtshaus und in sein Zelt. Sollten die Helden Waffen ziehen (Halef selbst ist unbewaffnet), dann werden die Kriegerinnen schon vorher einschreiten und Halefs Leben retten.

Zwar sind die Kriegerinnen nicht besonders gesprächig, von anderen Gästen können die Helden aber Folgendes erfahren:

☞ "Das war Halef al Hashinnajan, ein heiliger Mann. Es ist eine Ehre, wenn er einem einen Zahn ausschlägt. Jedenfalls wenn man an Ras'Ragh glaubt."

☞ "Halef nennt sich *Der Gehörnte Prophet*. In Bab-ar-Rih kennt ihn jeder. Er hat schon mehr Leute erschlagen, als er zählen kann. Manchen Frauen scheint das zu gefallen."

☞ "Dieser Kerl ist komplett wahnsinnig. Fast immer wenn er Streit sucht, passiert danach was Großes. Man sagt, wenn er am Abend Blut spuckt, dann spuckt er am Morgen die Zukunft."

☞ "Diese Klingenweiber gehören zu Halefs Jüngerinnen. Wenn der morgen auf dem Tempelfeld seine Prophezeiung macht, werden sie bestimmt auch da sein."

An diesem Abend werden die siegreichen Helden noch öfter von anwesenden, vornehmlich jugendlichen Bewunderern auf einen Tee oder Schnaps eingeladen. Hier kann sich der schmucke *Rashid ben Wesram* (16, schwarze Haare, braungebrannt, Ringe in den Brustwarzen) oder seine ebenso hübsche Schwester *Shenja* (17, große schwarze Augen, zahlreiche Ohringe) hervortun.





TURMTRÜMMER

Am frühen Morgen des nächsten Tages schreckt ein grelles Fanfarensignal von einem der Wachtürme die Helden auf. Männertod greift Bab-ar-Rih an! Von der Stadtmauer oder durch eine Schießscharte kann man folgendes beobachten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt hinunter. Nach Süden. Über den Barun-Ulah. Was dort zu sehen ist, verschlägt einem den Atem. Eine leibhaftige splitter nackte Riesin! Und sie marschiert direkt auf euch und die Stadt zu.

Bei jedem ihrer Schritte bebt der Boden. Hinter sich her zieht sie eine Spur der Verwüstung. Obstgärten, Waldstücke, Fellachenhütten – nichts hält ihr stand.

Sie ist höher als drei Häuser, ihre Haare sind zerzaust und dick wie Galgenstricke. Ihre Haut erinnert an zerklüftete Ockerfelsen, mächtige karerengroße Muskelberge ballen sich darunter, und mit jeder Brust könnte sie einen erwachsenen Mann erschlagen. Ihre Scham wuchert wie eine blutgierige Dornenhecke, ihre Füße hinterlassen kleine Seen im Sumpfboden und mit der Linken schwingt sie kampflustig einen mächtigen Granatapfelbaum.



Binnen kürzester Zeit muss sich die Stadt gefechtsbereit machen. Auch wenn man sich nie auf den Angriff einer Riesin vorbereitet hat, die wenigen großen Geschütze nicht schnell genug einsatzbereit sind und der zögerlich einsetzende Pfeilhagel Männertod setzt wie ein zögerlicher Mückenschwarm – Bab-ar-Rih ist nicht wehrlos.

Nach wenigen Schritten erreicht die Riesin den Tafelberg und beginnt ihn zu erklimmen. In furchterregend kurzer Zeit hat sie die Stadtmauer erreicht und fegt die Schützen dutzendweise herunter. Dann rammt sie die uralte Befestigungsanlage mit der Schulter ein, zahlreiche Kämpfer werden zermalmt, andere von ihr verschlungen. Männertod erreicht bald den Tempel von Baalat Khelevatan und Radscha Uschtammar und lässt die Wurzel des Baumes senkrecht so lange darauf niedersausen, bis von den beiden Tempelkuppen und dem ho-

hen Zwiebeltürmchen nichts mehr übrig ist. Dabei brüllt sie immer wieder "Adawadt! Adawadt!". Dann dreht sie um, fegt jeden beiseite, der sich ihr in den Weg stellt, und zieht wieder nach Süden. Sollte sie mehr als die Hälfte ihrer LeP verlieren, flieht sie bereits vorher.

WAS KÖNNEN DIE HELDEN TUN?

Mit der Verteidigung gegen eine Riesin hat kein kommandierender Offizier Erfahrung, und dementsprechend leicht können die Helden, wenn sie beherzt eingreifen, die Gegenmaßnahmen lenken. Es folgen Vorschläge für effektives und für

Ihre Spieler unterhaltsames Vorgehen. Männertods Werte finden Sie auf Seite 81.

☛ Brandpfeile in der Kopf- und Körperbehaarung halten die Riesin eine Zeit lang auf, weil sich die Feuer schnell ausbreiten und Männertod damit beschäftigt ist, sie wieder auszuklopfen. Eventuell muss sie dafür sogar ihre Waffe fallen lassen.

☛ Mutige Helden können ihr die Waffen unter die Fußnägel rammen oder sich von Balkonen und Mauern mit Seilen an empfindliche Körperstellen schwingen und gezielte Treffer setzen. Dadurch erweckt man natürlich auch Männertods Aufmerksamkeit, die nun gezielt gegen diese lästigen Helden vorgeht.

☛ Sobald die Zielrichtung der Riesin klar ist, wird eine Evakuierung des Tempels notwendig. Geweihte können trotz Zeitnot Tempelschätze retten wollen, oder ekstatische Gläubige mögen nicht auseinander zu bekommen sein.

☛ Auch einige Oger können in Männertods Gefolge sein, mit denen sich die Helden etwas erfolgreicher Nahkämpfe liefern können als mit der Riesin.

☛ Nur weibliche Helden haben unter Umständen eine Chance, mit Männertod zu kommunizieren. Voraussetzung ist, dass sie sie überhaupt hört, wozu eine Heldin sich nah an deren Ohr befinden oder die Stimme verstärken muss, zum Beispiel mittels VOCOLIMBO. Verlangen Sie neben Proben auf CH auch solche auf KK für die Lautstärke. Die Riesin wird nur bei besonderen Erfolgen antworten und dann auch nur schwer Verständliches brüllen, das Rachedurst und Hass auf Männer dokumentiert.



➤ Weniger kampferprobte Helden können versuchen, den Schaden einzudämmen: Verwundete sind vor fallenden Brocken und Balken zu retten, ein verschüttetes Kleinkind aus Trümmern zu bergen und ein schreckensstarrer Zug von jungen Eunuchen droht, von den riesigen Füßen zerquetscht zu werden.

Wenn Sie die anschließende Jagd auf Männertod zu einer persönlichen Angelegenheit machen wollen, können Sie eine kleine Nebenhandlung einflechten. Die Riesin könnte beispielsweise Rashid und Shenja, einen sympathischen Pilger oder Priester oder auch ein Reittier der Helden getötet, oder mit der Karawanserei der Helden auch teure Ausrüstungsgegenstände zerstört haben. Sollten die Helden gegenüber Halef allzu misstrauisch sein, kann der Prophet hier erneut auftreten und sich beweisen – etwa indem er einem Helden in Notlage zur Seite springt.

WAS IST HIER GESCHEHEN?

Männertods Angriff hat das Selbstbewusstsein der Kriegerstadt Bab-ar-Rih stark erschüttert, zumal ihn sich niemand wirklich erklären kann. Während der Aufräumarbeiten können die Helden viele Gerüchte aufsnappen.

➤ “Das war die Riesin Männertod. Sie heißt so, weil sie alle Männer hasst und auffrisst.”

➤ “Früher hat Männertod hier geherrscht. Doch unsere Vorfahren, die Babur Nebachosya, haben sie vor tausend Jahren vertrieben.”

➤ “Sie hat nach Adawadt gebrüllt. Das ist der Riese, der im Raschtulswall lebt. Man sagt, nicht einmal Ras'Ragh habe ihn bezwingen können.”

➤ “Männertod ist die Königin der Oger. Ihr Thron steht in Palmyramis. Daher muss man aufpassen, wenn man nach Yol-Fassar reist. Bisher hat sie sich noch nie hierher gewagt. Wenn sie jetzt sogar die Stadt angreift, muss ihr jemand Einhalt gebieten.”

➤ “Der Kriegsgott Ra'andrat ist ein Erzfeind Männertods. Oder war das Ras'Ragh? Der ist jedenfalls ein Stier. Vielleicht hat sie darum den Tempel von Baalat Khelevatan kaputtgemacht. Der hat ja auch Hörner.”

➤ “Wir sind die Stadt Ra'andrats. Das können wir nicht auf uns sitzen lassen.”

ZU FELDE!

Schon bald nach dem Angriff ziehen Ausrufer durch die Stadt. Alle in Bab-ar-Rih vertretenen Kriegskulte sammeln ihre Mitglieder und locken mit vielfältigen Versprechen auf Ruhm, Reichtum und Rache. Die Kulte sind untereinander zerstritten und haben sich vor wenigen Generationen noch blutig bekämpft. Dementsprechend tief sitzen die Vorbehalte.

Allen Anführern ist klar, dass sie auf die anderen Kulte angewiesen sind, doch ist keiner bereit hinter dem anderen zurückzustehen, geschweige denn, in dessen Schatten zu marschieren.

➤ Beim löwenhäuptigen Kult des Ra'andrat werden Pferde angespannt. Anführer *Telem ben Tichoban* (40, breitschultrig, Stirnglatze, voll gerechter Empörung) will der Riesin mit einem Aufgebot von Streitwagen in den Rücken fallen und in wuchtiger Anfahrt die Sehnen an ihren Fersen attackieren.

➤ Ihm gegenüber steht der Oberbefehlshaber der Garnison von Bab-ar-Rih, *Shabin al Rog* (38, glatzköpfig mit Feuermal). Am liebsten würde er seine Leute in der Stadt halten, sollten sich die Kulte aber einigen, zöge er den Einsatz von Geschützen vor.

➤ Amradrakors Anhänger führen das Zeichen einer Feuerlohe und planen Männertod auszurauchern. Mit großen Mengen Lampenöl, das in der Stadt beschlagnahmt werden soll, will Anführer *Mash'arrk* (29, rothaarig, glatt rasierte Wangen, zurückhaltend) den Thron der Riesin fluten und entzünden.

➤ Die Anführerin der Jünger des Khor, *Ndharna saba Sانشي* (30, schwarzhäutig, abenteuerlich tätowiert, Cholerikerin), schlägt einen Hinterhalt und konzentrierten Beschuss mit Giftpfeilen vor.

➤ Für die Anhänger des Ras'Ragh kann Rag'Atha sprechen. Sie will warten, bis der Prophet gesprochen hat. Unter der Hand hält sie es für das Beste, mit allen Kulturen gemeinsam einen Überraschungsangriff zu starten.

➤ *Arvilla* (23, zierlich aber durchtrainiert, prächtige Bronzerüstung, strahlend blaue Augen) ist eine der wenigen Shinxir-Anhänger. Sie scharf eine kleine Gemeinschaft Bosparaner um sich und pocht darauf, erst sorgfältig einen Schlachtplan auszuarbeiten, ehe man der Riesin entgegen tritt. Von den anderen, deutlich größeren und wilderen, Kulturen wird sie wie immer nur belächelt.

Gönnen Sie den Helden einige Proben auf *Geschichtswissen* oder *Sagen & Legenden*: Noch nie wurde ein Riese von Menschen besiegt. Gerade Männertod und ihre Oger sollen ein halbes Heer ausgelöscht haben, bevor Ra'andrat persönlich die Riesin vertrieb und – wohlgermerkt – nicht tötete. Stellen Sie den geplanten Feldzug als Alveranskommando dar, dessen Teilnehmer allen Einwänden mit Engstirnigkeit, Fanatismus und der Überzeugung begegnen, dass jeder, der sich ihnen nicht anschließt, ein elender Feigling sei.





Spätestens wenn es zum handfesten Streit kommt, betritt Halef die Bildfläche.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich geht ein Raunen durch das Stimmengewirr. Von Norden her nähert sich ein Pulk von Frauen. Auf einem mächtigen Schild tragen sie einen Mann mit glänzendem Brustpanzer und schwerem Hörnerhelm. Kein Zweifel: Es ist Halef al Hashinnajan. In seinen Händen hält er ein bluttriefendes Rinderherz.

[Geben Sie den Helden Zeit zum Reagieren, während sich Halefs Zug langsam nähert.]

Die Kämpferinnen bahnen sich einen Weg durch die Menge, bis Halef die Aufmerksamkeit aller Anwesenden auf sich gezogen hat. Er überblickt herrisch und schweigend die Menge. Für einen Moment begegnen sich eure Blicke. Dann holt er aus und wirft ein Rinderherz nach euch, Blut spritzt in alle Richtungen. Dann erhebt Halef das Wort.

„Ihr elenden Schleimscheißer, ihr geilen Böcke und brünstigen Stiere! Hört mir zu!“

Das letzte Gemurmel verstummt, und jetzt legt der Gehörnte Prophet richtig los:

„Gegen die Riesenschlampe wollt ihr ziehen? Gegen das Gigantenweib, das euren Rammelfühl entweiht hat? Ihr bleibt doch im Gestrüpp ihrer Schenkel hängen! Ihr habt ja nicht mal die Eier, um eure eigenen Stuten im Stall zu halten!“

Unmut regt sich, Schmähungen werden gebrüllt, doch Halef brüllt lauter.

„Gestern hab ich Blut gespuckt. Und heute hab ich *gesehen*, ihr schwammköpfigen Ziegenschänder! Ich sah einen Kampf. Ein Ringen von der dreckigen Sorte. Zwei Riesen, Giganten, mal stiergehört und dann wieder räudige Raubkatzen, eng verknäult, berauscht, betört, schwitzend und bebend vor Hitze. Wo Lust und Zorn sich in den Armen lagen, erhob sich das gierige Grinsen der Männerfresserin.“

Ich sage: Ras'Ragh hat mir ein Zeichen gesandt. Er will seinen alten Rivalen wieder ringen sehen!

Ich sage: Männertod hat nach Adawadts Prügel gebrüllt! Soll sie ihn doch kriegen!

Und ich sage: Ihr esauft mit eurem lächerlichen Feldzug in einem Meer von Blut und Gedärm! Ich gehe und hole Adawadt! Und dazu nehme ich nur die mit, die Ras'Ragh mit seinem Blut gezeichnet hat. Die Pilger da!“

Die rot triefende Hand des Propheten schnellte nach vorne – und zeigt auf euch.

„Wenn ihr stinkenden Höllenhunde den Schneid habt, mit mir den Riesen zu finden, dann kommt in mein Zelt.“

Dann gibt Halef seinen Trägerinnen ein Zeichen und wird zügig fort getragen.

HALEFS VISION

Es ist nicht klar, wer genau Halef seine Vision gesandt und somit ein Interesse am Sieg über Männertod – oder an Umdoreels Befreiung – hat. Ra'andrat, auf den die Löwengestalt hinweist, ging schon einmal gegen die Riesin vor. Der stierköpfige Ras'Ragh, dem manche Gelehrte eine Verwandtschaft mit Baalat Khelevatan und Umdoreel nachsagen, käme ebenfalls in Frage. Spätestens nach der Begegnung mit Letzterem kann auch die Rolle Dar'Daras Anlass zu Gedankenspielen geben: Vielleicht taten sich hier zwei Brüder zusammen, um den dritten zu befreien.

Halef hat die Helden nicht nur wegen einer spontanen Eingebung ausgewählt. Er weiß, dass er nur Auswärtige dazu bringen kann, dem Feldzug, einer Angelegenheit aller städtischen Kämpfer, fernzubleiben. Es ist nun eine Frage der Ehre, ob die Helden einwilligen oder nicht. Sollten sie sich drücken, dürfte ihr Ruf ruiniert sein, zumindest in dieser Region. Machen Sie ihnen das klar, indem Sie deutlich die skeptischen und herausfordernden Reaktionen der Umstehenden schildern, insbesondere von erfahrenen Kämpfern, die sich zurückgesetzt fühlen.

Es beginnen heiße Diskussionen, wie die Vision zu deuten sei. Die Konflikte der unterschiedlichen Kriegerkulte brechen erneut auf, jeder vereinnahmt Halefs Vision für seine Sache. Es ist aber auffällig, dass der größte Dissens, nämlich ob der beschriebene Ringkampf ein Verweis auf Adawadts Ringen mit Ras'Ragh oder eine Aufforderung zum Ringen gegen Männertod sei, hauptsächlich zwischen Männern und Frauen polarisiert. Letztere befürworten in immer größerer Menge Halefs Idee und verlassen die Tische der Werber.

Sollten die Helden sich nun trotzdem dem Feldzug anschließen wollen, dürfen sie sich natürlich an Männertod und ihren Ogern eine blutige Nase holen. Hinterher können sie, sofern sie das überleben, noch immer auf die Suche nach Adawadt gehen.

HALEFS ZELT

Halef residiert in einem blutroten Zelt mit Troddeln aus den Haaren seiner Feinde. Die Plane spannt sich um sechs manns hohe Stoßzähne, und Halef selbst erwartet Gäste unbekleidet auf den Fellen von Khoramsbestien.

Wenn die Helden den Gehörnten Propheten aufsuchen, will sich dieser nicht lange mit Verhandlungen aufhalten, sondern gleich aufbrechen. Bei Fragen nach einer Bezahlung verweist er schulterzuckend auf den Emir. Halef ist der Ansicht, dass sich „einem, der eine Riesin umhaut, sowieso mehr Jungs und Mädels vor die Füße schmeißen, als der in den Griff kriegt.“ Halef zahlt nichts, er hat auch gar kein Geld. Wenn die Helden empfindlich auf seine Provokationen reagieren, kann auch Rag'Atha vermitteln. Sollten die Helden unter keinen Umständen auf eine Belohnung verzichten wollen, bleibt ih-



nen nur der Gang zum Emir. Dieser lässt sich, entsprechendes Geschick vorausgesetzt (*Feilschen*-Probe + 5), dazu überreden, jedem Helden ein edles Reittier zur Verfügung zu stellen und außerdem 10 Krüge Gold zu zahlen. Sollte die *Feilschen*-Probe misslingen, bietet er nur das Gold.

Sollten die Helden nicht mit Halef reisen wollen, sich aber trotzdem auf die Suche nach Adawadt begeben, dann passen Sie die folgenden Kapitel entsprechend an. Halefs Begleitung ist für einen Erfolg der Suche nicht notwendig, erleichtert diese aber.

RAS'RAGH

Die Helden reisen nun mit Halef in den Raschtulswall. Gestalten Sie diese Reise hart, nutzen Sie die Regeln zum Reisen im Gebirge und sparen Sie nicht mit gefährlichen Zufallsbegegnungen. Wildnisorientierte Helden sollten hier glänzen.

REISEN MIT HALEF

Der Prophet ist kein einfacher Reisegefährte. Bei Kämpfen prescht er stets nach vorne und wird meist früh von den Beinen geholt. In Gesprächen mit Fremden will er den Ton angeben, sofern ihm kein Held Einhalt gebietet.

Halef sollte sich ein bis zwei 'Lieblingsfeinde' unter den Helden aussuchen, die er immer wieder herausfordert: Beim Weitspucken, Schnellklettern, Kampftrinken, Wettbrüllen, Luftanhalten oder Niederstarren versucht er, sich in die Hackordnung der Gruppe einzufügen und an die Spitze zu stellen. Den Sieger wird er als Anführer anerkennen – um ihn bald auf einem anderen Feld herauszufordern. Oft verursacht er so bei Wildtieren, Giftpflanzen, Lawinenfeldern und Steilhängen hohe Risiken.

Möglicherweise wirft er auch ein Auge auf einen hübschen Helden und will mit archaischen Trophäen (blutige Tierköpfe, ausgerissene Baumstämme) und ordinären Komplimenten bei ihm Eindruck schinden.

KEIN BEIßBRUCH

Zwar finden die Helden immer wieder verlassene Lagerplätze der Bân Shayan, doch verlieren sich die Spuren bald wieder. Die Ferkinas verstehen es, eventuelle Verfolger abzuschütteln, indem sie Teile ihres Wegs durch Gebirgsbäche oder über glatte Felsplateaus zurücklegen. So erweist sich der zufällige Fund eines verletzten Stammeskriegers der Bân Shayan als Glücksfall.

Ein Schmerzensschrei, der von den Felswänden widerhallt, macht die Helden aufmerksam. *Rashlam iban Rashni* (16, schwere Knochenohrringe, schwächling) wollte einen Ge-

Der Plan

Halef plant, die Bân Shayan zu suchen, einen Ferkina-Stamm, der Adawadt als Gott verehrt. Der Prophet weiß ungefähr, in welcher Gegend des Raschtulswalls sie zu finden sind. Selbst von Geburt Ferkina, zeigt er keine Berührungsängste: "Man muss denen einfach zeigen, wer den Bullen reitet." Von Halef können die Helden einiges über die Kultur und Bräuche der Ferkinas erfahren. Ihnen sollte schon hier deutlich werden, dass es nicht ganz einfach ist, von einem so wilden Volk offenerzige Auskünfte zu bekommen.

birgswidder jagen, verfolgte diesen drei Tage lang, rannte über ein Geröllfeld und brach sich das Bein. Er weiß, dass er ohne Hilfe in der Wildnis umkommen wird, kann aber nichts von Fremden annehmen, ohne vor dem Stamm das Gesicht zu verlieren. Er bittet die Helden trotzdem um Wundversorgung, und dann um eine Lüge: Sie hätten Rashlam überfallen und gefangen genommen. Nun wollten sie den jungen Krieger bei seinem Stamm gegen Schätze eintauschen. So können die Helden nicht nur ins Lager der Bân Shayan gelangen, sondern auch die Information erhalten, die sie zu Adawadt führt.

DIE BÂN SHAYAN

Der Stamm lebt nomadisch im südlichen Raschtulswall. Derzeit haben seine knapp hundert Mitglieder am Rand eines Tals ihre Zelte aufgeschlagen, wo auch eine bescheidene Herde wilder Rinder grast. Das Lager wird von einigen Spähern bewacht, so dass die Ankunft der Helden kaum unbemerkt bleiben wird. Der Haran und Schamane *Rashni iban Djerfhari* (33, Stiernacken, prahlt gern mit seinen Oberarmen) empfängt die Helden mit verschränkten Armen.

IM LAGER

Sofern die Helden nicht allzu ungeschickt vorgehen, nimmt man ihnen die Geschichte vom gefangenen Krieger ab, doch bevor man sie akzeptiert und ihnen gar ein Geheimnis verrät, müssen sie sich als würdig erweisen. Rashni fordert sie zum Kampf mit einem wilden Rinderbullen auf, ohne Rüstung und karg mit kleiner Klinge und großem Tuch bewaffnet. Inszenieren Sie einen archaischen Stierkampf, bei dem die Helden erfolgreich sind, sobald sich das Tier verausgabt hat oder kampfunfähig ist.

Wilder Bulle

Stoß:	INI 6+IW6	AT 8	PA 4	TP 1W6+3	DK H
Trampeln:	INI 6+IW6	AT 9	PA 4	TP 3W6	DK H
LeP 58	AuP 40	RS 3	WS 9	MR 0/8	GS 9
				GW 12	

Besondere Kampfregeln: Überrennen (7, 2W6+2), Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, großer Gegner



Wenn die Helden den Bullen besiegen, lädt Rashni sie zum Essen ein und gibt ihnen folgende Informationen:

• Die Bân Shayan verehren Adawadt als großen Krieger, der sich vor Urzeiten der Entscheidung Raschtulas widersetzte, sein Leben zu beenden. Der folgende Ringkampf dauerte viele Menschenleben lang, es entstanden dadurch Berge und Täler, doch es fiel keine Entscheidung. Schließlich schlug der weise Adawadt ein Unentschieden vor und Raschtula zog sich zurück.

• Seitdem lässt der Riese sich alle paar Jahrzehnte auf einem neuen Berggipfel nieder, um die Welt zu beobachten. Man sagt, er sehe alles und sogar die Zeit habe Angst vor seinem Jähzorn.

• Adawadt hat keine Frau. Auch über Männertod wissen die Bân Shayan nichts.

• Adawadt lebt nicht weit entfernt. Vor zehn Sommern ließ er sich auf dem Gipfel des *Djer Khalil* nieder. Der liegt etwa eine Woche westlich im Stammesgebiet der *Bân Khalifalil* (den späteren *Bân Khalil*).

• Die Bân Khalifalil sind Feiglinge, die sich in den Bergen verschanzen, Giftpeile schießen und den Bân Shayan den Zutritt zum *Djer Khalil* verwehren. So können Rashni Leute Adawadt seit vielen Jahren keine Opfer mehr bringen. Darum liegen die beiden Stämme seitdem in Blutfehde. Man geht sich aber seit über einem Jahr aus dem Weg.

• Im Frühling hat Rashni mächtiges Wissen von einem geheimnisvollen Mann erhalten. Damit konnte er aus drei Stammeskriegern sowie drei Rinderbullen *Minotauren* erschaffen, die die Bân Khalifalil aus ihren Löchern scheuchen sollen. In einem Mond werden die Bân Shayan aufbrechen und den Rest erledigen.

• Der geheimnisvolle Mann hatte ein dunkles Gesicht, dichte schwarze Körperbehaarung und einen sehr großen Mund mit gewaltigen Zähnen. Er war ein mächtiger Krieger und ritt auf einem schwarzen Stier. Zudem trug er die gleichen Symbole wie Halef.

DIE BÂN KHALIFALIL

Die Helden werden bei den schwer einsehbaren Wohnhöhlen der Bân Khalifalil von einem vielstimmigen Klagegesang empfangen. *Yanthra saba Nerudim* (54, verlobt und weißhaarig, zierliche Füßchen in Schafswollsocken) spricht von einem hohen Felsen herab die Helden misstrauisch an und hält den wahren Zustand ihres Stammes geheim: Bei den Bân Khalifalil hat vor kurzem der Tod Einzug gehalten. Nachdem der Schwarze Unbekannte auch hier aufkreuzte und allen einen merkwürdigen Trank reichte, begannen fast alle Männer Blut zu spucken und langsam zu erkalten. Danach leisteten Rashni Minotauren ganze Arbeit: Von den neun verbliebenen Kriegern des Stammes haben sie sechs getötet; viele Jungen wurden zermalmt, während sich die Frauen und kleinen Kinder unter Yanthras Führung in den Bergen versteckten. Mittlerweile besteht der Stamm nur noch aus drei überforderten

Kriegern und knapp 50 Witwen. Die Minotauren stellten ihnen nach und es kam zu Schändungen. So ist die Hilfe der Helden willkommen: Wenn sie die Minotauren besiegen, zeigen ihnen die Bân Khalifalil den Weg zu Adawadt.

DIE MINOTAUREN

Zwei der Gehörnten sind schnell gefunden. Sie hocken vor einer kleinen Felshöhle und scheinen auf etwas zu warten. Es handelt sich dabei um ihren dritten Kameraden, der sich darin, so glauben sie, mit einer Gefangenen vergnügt. Bei der Gefangenen handelt es sich um die Priesterin des Baalat Khelevatan *Dar'Dara* (siehe Seite 82), die von den Ferkinas das Rezept für ein sagenhaftes Liebespulver besorgen soll, dessen Dämpfe eine große Menschenmenge in erotische Verzückung versetzen kann. Sie wurde von den Minotauren überrascht, entwandt und in die Höhle gezerrt.

Während die Helden draußen kämpfen, wiegt sie den dritten Entführer in Sicherheit. Sie gibt sich wollüstig und wartet auf den richtigen Moment, zuzuschlagen. Der folgende Kampf verläuft schnell und brutal. Als die Helden die Höhle betreten, steht *Dar'Dara* bewaffnet mit einem Felsbrocken, nackt, blutverschmiert und schwer verletzt, aber hochzufrieden über dem Toten.



Zwei Minotauren

Steinhammer:

INI 14+IW6 AT 17 PA 14 TP IW6+6 DK N

Kopfstoß:

INI 15+IW6 AT 15 PA 12 TP IW6+4 DK H

LeP 35 AuP 45 RS 5 (Haut+Leder) WS 9 MR 3 GS 8 GW 14

Herausragende Fähigkeiten: KO 18, KK 18, Magiegespür

Besondere Kampfregeln: Kopfstoß, Niederwerfen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag



Für den Weg zurück zu den Bân Khalifalil schließt sich Dar'Dara den Helden an, auch wenn sie sich nicht an der Reise zu Adawadt beteiligt. Sie lässt sich von den Ferkina-Frauen gesund pflegen und versucht derweil, das Liebespulver an sich zu bringen. Den Helden aber zeigt die bildschöne *Eleika saba Chotgrak* (22, braune Locken, durchstochener Bauchnabel) den Weg ins Hochgebirge und zu Adawadt.

ADAWADT



Die Besteigung des Djer Khalil ist eine große Herausforderung. Zu den üblichen Gefahren des Raschtulswalls gesellen sich halsbrecherische Kletterpartien, obwohl Eleika bereits den gangbarsten Weg einschlägt. Konstruieren Sie einige riskante Situationen, in denen sich echte Bergsteiger beweisen können, oder neben anderen Zufallsbegegnungen beispielsweise den Revierkampf zweier Gebirgsböcke, die ihren Kontrahenten mit den Hörnern aus dem Gleich-

gewicht hebeln und die Felsen hinunterwerfen. Nicht nur die Helden, auch einige Geier dürften sich für einen frischen Kadaver interessieren – und hinterher wiederum für kletternde, absturzgefährdete Helden (*Klettern*-Proben bis +7).

Der Riese *Adawadt* befindet sich oberhalb der Schneegrenze. Als die Helden dort ankommen, herrscht ein Gewitter, die einzige Abwechslung, die dem Riesen hier oben zuteil wird. Adawadt tanzt im Rhythmus der Donnerschläge, grölend und jauchzend fügt er so dem Unwetter ein Erdbeben samt Steinerschlag und Schneelawinen hinzu.

Beschreiben Sie Adawadt als Naturgewalt. Er stellt sich weniger als Bewohner, denn als einen Teil des Gebirges dar. Er wurde geboren, als die Welt noch jung war, und hat von den Berggipfeln mehr gesehen, als die Helden jemals erleben werden.

Als es den Helden endlich gelingt, Adawadt auf sich aufmerksam zu machen, ist dieser erfreut über den Besuch. Gut gelaunt unterhält er sich mit den Helden, auch wenn er ein reizbarer Gesprächspartner ist. Halef kann auch vor dem Riesen seine Provokationen kaum unterlassen, und wenn die Eigenmotivation Ihrer Helden für den Kampf gegen Männertod ausreichend groß ist, kann Adawadt den Propheten auch packen und ihn in einem Wutanfall zerreißen – er wird ab jetzt nur noch als streitbares Gegenüber von Dar'Dara gebraucht.

Adawadt ist nicht bereit, sich mit Männertod erneut auseinanderzusetzen. Orientieren Sie sich, um sein Verhältnis zu der Riesin darzustellen, an den Ressentiments, die man dem Klischee nach gegenüber Verflorenen hegt. Die hier versammelten Informationen spiegeln Adawadts Sichtweise auf die Geschehnisse wieder.

Sprechen Sie in der Rolle Adawadts langsam, bedeutungsvoll und bilden Sie kurze Sätze. Agieren Sie mit der Gelassenheit und Selbstzufriedenheit eines einfachen Mannes, dem nichts Menschliches fremd ist, und der mit begriffsstutzigen Kindern spricht.

☛ "Mir ist langweilig. Aber ich geh nicht weg, vielleicht passiert ja bald was Aufregendes, wie dieses Gewitter."

☛ "Ich kannte die Frau (*Männertod*). Da war ich noch jünger. Hatten viel Spaß miteinander. (*grollendes, anzügliches Lachen*) Aber mehr wollt' ich dann doch nicht. Die war mir zu grob. Ob sie wohl noch beleidigt ist?"

☛ "Glaub nicht, dass mich die Frau vermisst. Hat jetzt einen Neuen. Mit Geweih. Seinen Bruder kenn ich. Und der kleine Schreihals hier (*Halef*) wohl auch. Hab früher mal mit ihm gerungen. Unentschieden."

☛ "Ihr könnt ruhig gegen die Frau kämpfen. Ich geh' da aber nicht mit. Die will ich nicht wieder sehen. Das ist ... nicht mein Schicksal."

☛ "Ich kenn ihren richtigen Namen. Der ist aber ein Geheimnis. Wenn man nämlich weiß, wie jemand heißt, kann man ihn beherrschen."

☛ "Aber der Name reicht nicht. Ihr braucht auch eine richtige Waffe, sonst lacht die Frau nur. Ihr solltet sie an ihrer Geilheit packen. Das ist ihre Schwachstelle."

Adawadt verlangt für Männertods Wahren Namen eine Gegenleistung. Am liebsten wäre ihm ein Rätsel, das ihn möglichst lange unterhält. Hier sollten sich die Helden ruhig einige Gedanken machen, um eine besonders harte Nuss zu entwerfen. Adawadt ist zwar weise, aber nicht wirklich klug. Am besten fahren sie mit einer rhetorischen Spitzfindigkeit, optimal einer Scherzfrage, deren Antwort eben nicht einfach zu geben ist. Wenn Sie wollen, können Sie auch einen losen Faden spinnen, laut dem Adawadt monatelang an dem Rätsel herumknobelt und die Helden in folgenden Abenteuern erneut aufsucht, um ihnen die Lösung zu sagen – ungeachtet des Aufsehens, das er erregt.

DER WAHRE NAME

Männertods Wahrer Name ist ein Wort, das Erinnerungen an kreischende Lust, schweißtriende Leidenschaft, tränennasse Hingabe und ohnmächtigen Zorn wachruft. Er fühlt sich an wie pure Macht. Sprechen Sie ihn nicht aus, sondern umschreiben Sie ihn. Lassen Sie ihn Adawadt nur flüstern (was immer noch enorme Windgeschwindigkeiten verursacht), und schildern Sie den Helden die Schwierigkeiten, die dieses neue, mystische Wort in ihren Köpfen verursacht: Es lässt sich nicht in Schrift festhalten, es steht außerhalb aller Anknüpfungspunkte zu anderen Sprachen. Inmitten menschlicher Gedanken fühlt es sich wie ein Fremdkörper an, eine Leerstelle, die an Größe und Kraft die meisten Zauberformeln und Liturgien übertrifft, und die auszusprechen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 erfordert.



BAALAT KHELEVATAN

Bei der Rückkehr zu den Bân Khalifalil sind diese zur Überraschung der Helden bereits reisefertig. Binnen kürzester Zeit hat Dar'Dara den Stamm davon überzeugt, aus dem Gebirge zu ziehen und in Yol-Fassar unter der Obhut ihres Tempels nach Männern zu suchen, die für neuen Nachwuchs sorgen sollen. Einerseits, weil hier im Gebirge nicht genügend Männer zu finden sind, andererseits, weil die Bân Khalifalil, selbst mit der Unterstützung Dar'Daras und der Helden, keine Chance gegen die Krieger der Bân Shayan haben.

Zum Dank, dass die Priesterin hier die Führung übernimmt, hat sie das Rezept des sagenhaften Liebespulvers erhalten (seine Hauptbestandteile sind Bockshoden und Gebirgskräuter, die mit Fett gebunden werden, das sich über ein halbes Jahr in den Kochkesseln der Ferkinas angesammelt hat).

SCHLAGWERK

Als Dar'Dara von Adawadts Ratschlägen hört, spätestens durch den begeisterten Bericht von Eleika, macht sie den Helden ein Angebot: Sie kennt eine Waffe, mit der man die Riesin in einen rauschhaften Luschlaf versetzen kann, die so genannte *Djuka Uschtammar*. Die Geißel liegt im Allerheiligsten des Tempels der Radscha Uschtammar in Yol-Fassar, und nur Hochgeweihte haben dort Zutritt.

Seit dem Tod der letzten Tempelvorsteherin ist die Priesterschaft in zwei Teile gespalten. Solange sich keine der beiden Parteien durchsetzt, gibt es auch niemanden, auf den die Praetorenwürde übergehen kann.

Dar'Dara macht folgenden Vorschlag: Mit einer entsprechenden Ablenkung der zerstrittenen Priester, bei der sie selbst helfen würde, können einige Helden die Wächter des Allerheiligsten überwinden und die Geißel stehlen. Dar'Dara verpflichtet sich, ihnen im Kampf gegen Männertod zu helfen, fordert dafür aber die Gebeine der Riesin als Trophäe für sich. Sie glaubt, dadurch genug Eindruck zu schinden, um den Streit zu schlichten und selbst Tempelvorsteherin zu werden. In diesem Amt kann sie dann den Helden den Tempeldiebstahl hochhoffiziell wieder vergeben und alle sind zufrieden. Dar'Daras wahrer Plan jedoch lautet anders (siehe Seite 78).

Sollten die Helden an Dar'Daras Vorschlag zweifeln, können auf der Reise nach Yol-Fassar die neuesten landläufigen Gerüchte Abhilfe schaffen: Der Kriegszug aus Bab-ar-Rih hat Palmyramis erreicht und ist aufgegeben worden. Zwar konnte man zahlreiche Oger erschlagen, doch als Männertod in den Kampf eingriff, war es um die Einheiten geschehen. Alleingänge der einzelnen Parteien endeten im Chaos, mehr als hundert Krieger wurden gefressen, und nur eine Handvoll Kämpferinnen entkam mit knapper Not. Offensichtlich ist der Riesin allein mit kriegerischen Mitteln nicht beizukommen.

DER ABSTIEG

Schildern Sie während des folgenden Gebirgsabstiegs mitsamt der Bân Khalifalil im Kontrast zu den vorangegangenen einsamen Wanderungen trauernde und lachende Witwen, schadenfrohe Mütter mit Kindern und eine Handvoll überforderter Männer. Männliche Helden werden sich der vielen Annäherungsversuche kaum erwehren können, und während Halef sich auffallend zurückhält, laufen die mahnenden Worte der Stammesältesten ins Leere.

HALEF UND DAR'DARA

Von Anfang an ist das Verhältnis der beiden Mystiker angespannt. Sie belauern einander, tauschen funkelnde Blicke und versäumen keine Gelegenheit, schlecht über den anderen zu reden. Sie kritisiert sein "hirnloses Unge-stüm", ihn erzürnt ihr "arrogantes Gehabe". Flechten Sie hier und auf der Reise zu Männertod folgende Szenen ein, um Männer- wie Frauenklischees auszubreiten:

☛ Beide Mystiker finden Gefallen an *Rezzam iban Rosthan* (17, hohe Stirn, *Michbhan saba Salika* versprochen). Am Lagerfeuer müht sich Halef redlich, den Jungen zu beeindrucken. Doch Dar'Dara blickt ihm nur einmal tief in die Augen, flüstert ihm zwei Worte ins Ohr und nimmt ihn mit in ihr Zelt.

☛ Vor Zorn brüllt Halef über eine Stunde die widerhal-lenden Felsen an und trennt sich vom Lager. Bald werden einige hungrige Wölfe auf den Zug aufmerksam.

☛ Michbhan bittet die Helden, bei Dar'Dara die Freigabe ihres Versprochenen zu erreichen. Dieser schläft seit drei Nächten bei Dar'Dara und kann tagsüber kaum noch laufen.

☛ Halef fordert Rezzam zum Ringkampf heraus, indem er dessen Manneskraft in Frage stellt. Nachdem er den Ferkina bezwungen hat, verkündet Halef lauthals, dass nur eine Frau ohne Selbstachtung sich mit diesem Schwächling abgibt.

☛ Dar'Dara scharwenzelt beim Essen um Halef herum und schüttet ihm unbemerkt etwas ins Essen. Tags darauf fällt der Prophet weit hinter den Zug zurück, weil seine Ausdauer schwindet und Bauchgrimmen ihn regelmäßig in die Büsche treibt.

☛ Halef platzt der Kragen und er will Dar'Dara verprügeln. Grinsend nimmt diese die Forderung an. Der folgende Ringkampf kippt zusehends in ein brutales Liebespiel, bei dessen Ende der Prophet bewusstlos am Boden liegt, während die Priesterin voller Elan vom Schlachtfeld schreitet. Als Halef erwacht, kann er sich an den Kampf nicht erinnern und behauptet, sich nie mit einer Frau eingelassen zu haben.



Dar'Dara verfolgt dieses Treiben belustigt und bedient sich selbst mit einer Begeisterung, die an Skrupellosigkeit grenzt, an den wenigen verbleibenden Männern. Darauf angesprochen beschreiben diese zögerlich ein Gefühl der Leere, das sie nach dem Zusammensein mit ihr befällt, aber verschweigen die Furcht vor den körperlichen Extremzuständen, in die Dar'Dara ihre Liebhaber zwingt. Den Helden bleiben diese Erfahrungen erspart. Die Mystikerin betrachtet sie nicht als ihre Spiel-, sondern als Werkzeuge, die sie später noch braucht.

ПАЧТ

In Yol-Fassar errichten die Bân Khalifalil ihr Lager in der Nähe des Tempels der Radscha Uschtammar und begeben sich sogleich auf Männerfang. In einem großen Götinnendienst sollen diese später in den Stamm aufgenommen werden. Halef wiederum hält sich dem Tempel fern.

Im Tempel platzen die Helden direkt in eine handfeste Auseinandersetzung der Vertreter zweier unterschiedlicher Strömungen: Die *Schwelger im Reigen* einerseits argumentieren, dass ohne ein Gegenüber die Liebe nicht denkbar ist und darum das Gemeinsame im Vordergrund stehen, man sich in der Liebe zum Anderen auflösen muss. Eigensinn, Wahrheitszwang und Egoismus sollen dahinter zurückstehen.

Andererseits meinen die *Stacheln des Rosenstocks*, dass der Mensch von Natur aus stets dem Stärksten folgt und sich deshalb unterordnet. So gibt es zwischen Liebenden immer Herrscher und Beherrschte, wenn auch auf unterschiedlichen Ebenen. Nur durch ewigen Kampf kann die Liebe frisch gehalten und die eigene Persönlichkeit gewahrt werden. Göttliche Ekstase erreicht man darum letzten Endes allein.

Dar'Dara ordnet sich keiner der beiden Gruppen zu. Ihrer Aussage nach verkörpert Baalat Khelevatan die gegenseitige Abhängigkeit von Herrscher und Beherrschtem, weshalb zur Ekstase natürlich immer zwei gehören. Die Schwelger nennt sie zu naiv, die Stacheln zu selbstsüchtig. Durch ihre Rolle als einzige Priesterin des Baalat Khelevatan genießt sie ohnehin einen Sonderstatus. So fällt niemandem auf, dass die Belkelel-Paktiererin sich primär zwecks Unauffälligkeit aus dem Zwist heraushält. Jeder Vermittler wird es schwer haben, die selbstbewussten Priester, die mit Ketten und Rosenzweigen aufeinander losgehen, im Zaum zu halten. Wann immer eine halbwegs geordnete Diskussion zustande kommen könnte, geht das Temperament der Wortführer mit ihnen durch, und man ergeht sich in Anschuldigungen, wer irgendwas über irgendwen behauptet habe. Erschwerend kommt der ununterbrochene Rauschkrautkonsum der Priester hinzu, der anstatt stringenter Argumentationslinien oft genug verwirrend ausufernde Assoziationsketten hervorruft. Die gut aussehenden Wortführer sind für die Schwelger *Chusenik ben Philmenor* (29, hager, viele kleine geflochtene Zöpfe) und für die Stacheln *Lechanida saba Baucirek* (30, sinnlich, wilde schwarze Mähne).

Die Helden können Dar'Dara als Vermittlerin einsetzen, die die Aufmerksamkeit der Parteien auf sich lenkt, während sie selbst die Geißel besorgen oder, sollten sie vor einem Tempelraub zurückschrecken, eine andere Aufgabenverteilung vornehmen. Dar'Dara wird aber nicht alleine ins Allerheiligste eindringen und mit den Mannwidern fertig werden.

Als verletzte Liebende dürfte die Riesin bei vielen Priestern Sympathien wecken, ungeachtet der Zerstörung, die sie bereits angerichtet hat. Auch wenn die Bedrohung durch Männertod einsichtig ist: Die Frage, ob und wie man in der Liebe Maß halten soll, und ob das auch für eine riesenhafte Liebe gilt, dürfte für weitere Grabenkämpfe sorgen. Nur wenn die Helden sehr geschickt vorgehen, sollten sie die Geißel freiwillig ausgehändigt bekommen. Ansonsten müssen sie sich bis in das dritte Obergeschoss durchschlagen oder heimlich dorthin vordringen.

DAR'DARAS PLAN

Dar'Dara will Baalat Khelevatan einen eigenen Tempel in Yol-Fassar bauen. Sie benötigt eine Gründungsreliquie, und das soll *Djuka Uschtammara* sein. Die Geißel war schon früher in ihrem Besitz. Sie hat damit einige Feinde des Tempels beseitigt. Allerdings ist sie mit der Waffe sehr freizügig umgegangen, so dass Belkelels Einfluss auf sie zusehends wuchs. Zum Schutz der Priesterin wurde ihr die Geißel schließlich von den Tempelmitgliedern abgenommen.

Indem Dar'Dara dem Tempel Männertods Gebeine übergibt, ein Symbol für dessen Macht, kauft sie sich außerdem von ihren dortigen Verpflichtungen frei; ungeachtet dessen, was mit dem Kult der Radscha Uschtammar geschieht. Diesen Plan bindet sie den Helden aber nicht auf die Nase, sondern gibt sich rechtschaffen, bis sie alles in trockenen Tüchern glaubt.

DER TEMPEL

Das Haus der Radscha Uschtammar liegt inmitten eines Rosengartens voller Stechgewächse und Mohnfelder. Von außen ist der kreisrunde vierstöckige Stufenbau am Ufer des Gadang mit einer Unzahl kopulierender Götter, Menschen und Tiere bedeckt. Wilder Wein, der zum Klettern einlädt, wuchert ungehemmt an den Wänden empor. Schmale Fenster lassen Tageslicht in die ersten beiden Obergeschosse. An das dunkelrote Sandsteingebäude schmiegt sich ein Ziegen- und Pferdestall mit geräumigem Außengelände und einer direkten Verbindungstür in den Tempel hinein.

Sobald die Helden das Gebäude betreten, sind sie berausenden Substanzen ausgesetzt, die auch Spielwerte beeinflussen können. Lassen Sie regelmäßig KO-Proben würfeln. Bei Misslingen können die Rauschwirkungen von *Ilmenblatt*, *Zithabar* oder *Malomis* (ZBA 241, 275, 248) einsetzen.



ERDGESCHOSS

Tempelbesucher durchschreiten den niedrigen Eingang und betreten einen Raum, der eine mit streng riechender Flüssigkeit gefüllte Grube beherbergt: den *Pfuhl*. Hier wachsen Seerosen und schwimmen Fische. Der Boden ist schlammig und unnatürlich warm. Manche Gläubige nehmen hier ausgiebige Bäder und glauben, dadurch besonders anziehend zu wirken. Gelegentlich werden im Pfuhl auch Konflikte zwischen zerstrittenen Paaren ausgetragen, die stets unbekleidet und mit großem Publikumszuspruch vonstatten gehen. Somit steht der Pfuhl in direkter Konkurrenz zu den örtlichen Gladiatorenkämpfen, auch was Wetteinnahmen angeht.

Vom Pfuhl geht es in die *Gebetshalle*, die Schwaden von Traumkraut ebenso durchziehen wie der Geruch von erhitztem und verbranntem Fleisch. Sofern der Tempelbesucher im Dämmerlicht überhaupt etwas zwischen den chaotisch angeordneten roten Tüchern erkennen kann, die den Raum scheinbar willkürlich aufteilen, sieht er Kissen und Ketten, diverse Wasserpfefen und Feuerstellen. Der Boden ist gepflastert und von Abflussrinnen durchzogen, die auf ein gähnendes Loch in die Kanalisation zustreben. Manch ekelhafte Kreatur mag sich von den hier ausgeschütteten Substanzen nähren. Zwei breite Treppen führen über eine Galerie mit großzügigen Sitzgelegenheiten zu Aussichtsplätzen nach oben, unter der Decke hängen drei Käfige in Menschengröße. Von der Rückwand aus beobachtet eine übermannshohe Statue der Göttin das Geschehen. Radscha Uschtammar hat in dieser Darstellung vier Arme, vier Brüste, den Unterleib eines Pferdes und einen Penis. Hier werden unter der Etikettierung von Götinnendienst und Seelsorge wüste Orgien gefeiert und gefährliche Drogen gereicht. Diverse Mohnsorten sind ebenso erhältlich wie *Schwarzer Wein* (ZBA 252, 266). Auch die Auseinandersetzung der Priester spielt sich hier ab.

ERSTES OBERGESCHOSS

Neben einigen gepolsterten Liegen – manche mit Streckbank-Charakter – prägen Nagelbetten mit sechs in Meditation versunkenen Fakiren den Hauptraum. Das von ihnen vergossene Blut wird gesammelt und Radscha Uschtammar geopfert. In einer Nebenkammer lagern obskure Kleidungsstücke und Spielzeuge. An einer Wand findet sich ein freistehender, sechszigiger Abort ohne Abfluss, eine Wendeltreppe in der Raummitte führt in das zweite Obergeschoss. Die Fakire nehmen von den Helden keine Notiz. Sie sind es gewohnt, Geschehnisse zu ignorieren, die weitaus Aufsehen erregender sind. Sollten sich die Helden allzu tölpelhaft anstellen, werden sie die Fakire allerdings zur Rede stellen.

ZWEITES OBERGESCHOSS

Zentraler Bestandteil dieses Geschosses ist ein wohl sortiertes *Rauschkrautlager*. In kreisrund angeordneten Regalen liegen neben trockenen Kräutern und Pulvern auch eingelegte Pflanzen und exotisches Rauchbesteck. Die Treppe führt weiter nach oben, während ein niedriger Durchgang den Weg in den Wohnbereich der Priester eröffnet. Kreisrund und ohne Trennwände deutet ein Raum mit chaotischer Kochnische und teilweise blutig zerwühlten Strohlagern auf einen asketischen Lebensstil ohne Eigentum und Privatsphäre hin. W6 Priester der Radscha Uschtammar halten sich hier, teilweise im Liebesspiel, auf.

Priester der Radscha Uschtammar

Ringen:

INI 10+W6 AT 13 PA 12 TP (A) IW6 DK H

Säbel:

INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP IW6+3 DK N

LeP 29 AuP 33 RS 0 WS 6 MR 4 GS 8

Besonderheiten: Verwandlung in Mannwidder (siehe unten) unter Schmerzen in 2W6 KR (Schreckgestalt-Probe +2)

DRITTES OBERGESCHOSS

Das *Allerheiligste* des Tempels wird umfasst von Wänden mit obszönen, aber nicht minder kunstvollen Reliefs, die sich im Augenwinkel zu bewegen scheinen. Auf einem schlichten Steinaltar ruht der Tempelschatz: Die *Djuka Uschtammara*. Vier Mannwidder stehen hier Wache und stürzen sich auf jeden Eindringling.

Mannwidder

Klauen: INI 15+W6 AT 17 PA 14 TP IW6+3 DK H

Kopfstoß: INI 15+W6 AT 16 PA 12 TP IW6+4 DK H

LeP 37 AuP 50 RS 5 (Fell)* WS 9 MR 9 GS 8

Besondere Kampfregeln: Kopfstoß, Niederwerfen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag

*halber Schaden durch profane Waffen.

Sie können die Flucht aus dem Tempel als zusätzliche Herausforderung gestalten, indem einige Priester die Tempelräuber erwischen: Die Helden werden von nackten und berauschten Reitern durch Yol-Fassar gejagt, die sich gegebenenfalls selbst in Mannwidder verwandeln.

Mit der *Djuka Uschtammara* in ihrem Besitz, können sich die Helden schließlich in Männertods Reich begeben.



DIE DJUKA USCHTAMMARA

Die fünfschwänzige Geißel ist eine dämonische Waffe voll pulsierendem Eigenleben. Von einem phallisch geformten Schaft schlängeln sich fünf Schnüre von zwei Mannslängen Länge, durchdrungen von düsterem Eigenleben. Ein Treffer reißt Rüstung, Kleidung und Hautfetzen vom Leib. Das Wirken Belkeles durch die Geißel überträgt sich mittelfristig auch auf den Träger der Waffe und seine Begleiter.

Typ Peitsche	TP 3W6	TP/KK 14/5	Gewicht 80	Länge 250
BF 0	INI -1	WM 0/-	DK S	

Besonderheiten: Erleichtert das Manöver *Umreißen* um 5 Punkte.



UMDOREEL

Die Riesin haust im völlig wilden Djeristan, nominell noch Satrapie Haranijas. Am Ufer des Carranah, umgeben von steilen, sonnenbeschienenen Hügeln, nagt Männertods träges Volk, eine mittlerweile noch siebenköpfige Ogersippe, an den sterblichen Überresten des Kriegszuges aus Bab-ar-Rih. Von den tapferen Recken sind nur noch zerrissene Wimpel, geborstene Radachsen und zerfetzte Körper geblieben. Dahinter erhebt sich außer Hörweite ein wehrhafter Steilhang, hinter dem Männertod residiert.

OGERSCHRECK

Die Helden können sich bei einer einfachen Schleichen-Probe unbemerkt anschleichen und die Lage beobachten. Gegen die geballte Kraft der Oger werden sie vermutlich nur wenig ausrichten können, aber um ohne böse Überraschung einen Kampf gegen Männertod auszufechten, müssen diese ausgeschaltet werden. Hier sollten sich die Helden etwas einfallen lassen, das auf die hinlänglich bekannten Schwächen von Ogern abzielt: Sie sind dumm und werden von ihrem Fress- und Paarungstrieb beherrscht. Zudem bietet ihnen das Schlachtfeld des gescheiterten Kriegszuges derzeit ein ausgedehntes Buffet, in dem sie nun unaufmerksam herumdösen.

Besonders Erfolg versprechend ist der Einsatz von Beherrschungsmagie, des Liebespulvers von den Bân Khalifalil oder eine andere Trickserie, bei der beispielsweise das reißende Wasser des Carranah, das abschüssige Gelände, eine mutwillig losgetretene Gerölllawine oder auch der spezifisch ranzige Geruch von *Ogerbeeren* (ZBA 207), der die ogerrische Fettsalbe nachahmt, eine Rolle spielen könnten. Auch die Djuka Uschammara kann zum Einsatz kommen. Sollten die Helden natürlich sehr kampfkraftig sein, kann auch ein direkter Kampf Erfolg versprechen.

Oger

Keule: INI 12+1W6	AT 13	PA 10	TP 3W6+4	DK N
Faust: INI 12+1W6	AT 14	PA 11	TP (A) 2W6+5	DK HN
LeP 45	AuP 40	WS 12	MR 1/8	GS 10 RS 2

Nachteile: Aberglaube 11, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen

Besonderheiten: Großer Gegner

DER EISKALTE LIEBHABER

Nachdem die Oger überwunden sind, ist der Weg zu Männertods Refugium frei und die Helden können sich der Riesin nähern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dann seht ihr Männertod. Nackt thront sie auf einem Berg ausgebleicher Knochen, umgeben von spiegelnden Schilden und Rüstungen zwischen Gruben mit klebriger Fettfarbe und unterschiedlich stinkenden Wassern – das Boudoir einer Riesin.

Neben ihr klappt eine Erdspalte, aus der eisige Schwaden aufsteigen. Die Riesin greift hinein, bis zum Ellbogen ragt ihr Arm in die Tiefe, bevor sie etwas – jemanden – aus der Spalte zerrt.

Einen Haufen Muskeln, unförmig, vierarmig und kreidebleich. Drei Hörner wachsen aus seinem Schädel. Wo seine Hufe stolpernd den Boden berühren, färbt sich dieser weiß. Um seinen Hals legt sich ein massiver Eisenring, eine faustgeschmiedete Kette bindet ihn in die Tiefe.

Mit süßer Stimme spricht Männertod auf ihren Gefangenen ein. Sie will sich ihm nähern.



Er stößt sie zurück.

Sie zerrt an der Kette.

Gepeinigt heult er auf. Sein Schrei lässt die Erde beben. Mit schmerzverzerrtem Gesicht wendet er sich ab, um ihr zu entgehen – trotz der Qualen, die die Kette ihm verursacht.

Das Kinn der Riesin zittert.

Zürnend wischt sie eine Träne zur Seite.

Dann packt sie den Gehörnten und stößt ihn zurück in die Spalte.

Sowohl Dar'Dara, als auch Halef drängen jetzt darauf, die Riesin sofort anzugreifen und zu töten. Der Gehörnte (*Umdoreel*, siehe **WdZ 223**) hängt schließlich an einer Kette und stellt so kaum eine Gefahr dar. Sollten Sie besonders angeschlagene oder schwache Helden haben, zögern Sie nicht, ihnen die Übernahme beider Figuren anzubieten, damit diese Spieler sich ebenfalls an dem Kampf beteiligen können.

GEGEN DEN GEIST

Die Auseinandersetzung mit Männertod läuft auf zwei Ebenen ab. Eine Partei, vornehmlich Priester und Magiebegabte, benutzt den Wahren Namen. Wer diesen ausspricht, verschafft sich Zugang zum Geist der Riesin. Dies erfordert zwei Aktionen, zwei Astral- oder einen Karmapunkt (alternativ 1W6 LeP), sowie eine gelungene *Selbstbeherrschungs*-Probe+3. So kann die Geistesstärke der Helden Bewegungen der Riesin verlangsamen oder fehlleiten.

Zu Beginn jeder Kampfrunde würfeln diese Helden je eine vergleichende IN-Probe gegen Männertod. Die Punkte-Differenz können sie nutzen, um für die laufende Kampfrunde entweder im Verhältnis 1:1 einen kampfrelevanten Wert der Riesin zu verändern (AT, PA, INI, GE, KO, KK), oder die Trefferpunkte, die Männertod mit einer Attacke anrichtet, im Verhältnis 1:3 zu reduzieren. Beides ist in jeder INI-Phase möglich, muss aber von den Spielern *unmittelbar vor* Bekanntgabe des entsprechenden Würfelergbnisses der Riesin angesagt werden.

Wenn Männertods IN-Probe diejenige eines Helden übertrifft, wird dieser aus ihrem Geist herauskatapultiert. Er muss eine KL-Probe ablegen, was eine Aktion in Anspruch nimmt, um den Wahren Namen erneut einzusetzen.

GEGEN DEN KÖRPER

Die restlichen Kämpfer müssen die Riesin in einen physischen Kampf verwickeln, um ihr mit der Geißel genügend Schläge zuzufügen, bis sie schließlich in den Lustschlaf fällt, während dessen man sie erst töten kann.

Jeder Treffer mit der Geißel kostet Männertod einen Punkt IN. Erst wenn diese auf null sinkt, ist die Riesin komplett bewusstlos. Mit jedem Geißeltreffer intensiviert sich aber auch ihr Lusttraum, der den menschlichen Geist überfordert. Jeder, der sich in Männertods Geist befindet, während sie von der Geißel

getroffen wird, erleidet durch diesen Treffer 2W6 TP (A), von denen seine Magieresistenz abgezogen wird (GARDIANUM, passende Rituale und Liturgien schützen). Beschreiben Sie eindringlich die wüsten Phantasien, die Belkelel ihrem Opfer sendet und verweben Sie Motive des Abenteuers mit einem Chaos aus religiösen und erotisch konnotierten Metaphern, um den geistigen Kampf zu veranschaulichen.

Auch bewusstlos wird sich die Riesin ungehemmt aufbäumen, stöhnen, wälzen, grunzen und zappeln, ganz entsprechend dem Inhalt ihres Traumes. So wird selbst simples Abschlagen zu einem gefährlichen Unterfangen, bei dem unvorsichtige Helden leicht zerquetscht werden können.

FÜNF SCHLÄGE, SIE ZU KNECHTEN

Spätere aventurische Quellen werden angeben, dass Dar'Dara die Riesin mit 5 Schlägen betäubte. Sie können diese Aussage natürlich als Erfindung der Haimamudim behandeln, die die Geißel in eine Reihe mit göttlichen Waffen wie Siebenstreich stellen wollen. Hier fiel die Entscheidung anders, um den Kampf mit der Riesin spannender zu gestalten und die Helden stärker einzubinden. Wenn Sie aber Wert auf eine adäquate Umsetzung des Mythos legen, kann die Mystikerin natürlich auch mit den besagten 5 Treffern Männertod fällen. Für die Kontinuität der aventurischen Geschichte ist lediglich bedeutsam, dass Männertod stirbt, ihre Gebeine in den Tempel gelangen und Dar'Dara daran beteiligt ist – selbst wenn die Helden ihr unterwegs den Schädel einschlagen. Im Zweifelsfall wird sich die Überlieferung im Laufe der Jahrhunderte selbst korrigieren.

Die Riesin Männertod

Größe: 12 Schritt **Gewicht:** 7 Quader

MU 24 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 11

FF 12 **GE** 10 **KO** 60 **KK** 50

LeP 180 **AuP** 200 **RS** 5 **MR** 16 / 25

GS 8

Faust: INI 9+1W6 **AT** 15* **PA** 10

TP (A) 3W6+8 **DK** HNS

Kleiner Baum: INI 9+1W6 **AT** 14* **PA** 11 **TP** 1W20+10 **DK** NSP

Findling: INI 9+1W6 **FK** 13 **TP** 1W20+5

Besonderheit: Sehr großer Gegner

*AT-Mali gegen Kleine Ziele beachten



Sobald Männertods Kräfte nachlassen, reißt Umdoreel sich mit einer niederhöllischen Willensanstrengung von seiner Fessel los, da Männertods Geist ihn nicht mehr so sehr kontrollieren kann wie bisher. Mit knarrender Stimme bedankt er sich kühl bei den Helden. Er geht fest davon aus, dass seine "gehörnten Brüder" sie geschickt haben, und wird jeden Einwand mit einem wissenden Grinsen abtun.



Die Kette ist noch viele Jahrhunderte später auffindbar; sie zu reaktivieren erfordert allerdings einen meisterlichen Objektzauberer.

Umdoreel beschenkt seine Befreier großzügig. Jeder von ihnen erhält Paktgeschenke oder verbilligte Sofortsteigerungen im Wert von je 100 Pakt-GP aus dem Fundus des Belshirash (WdZ 246) – ohne Pakt, auch wenn die Spieler das nicht wissen müssen.

Danach verschwindet Umdoreel und lässt nichts als langsam schmelzenden Reif zurück.

AUSKLANG

Die Gebeine der Riesin müssen nun aus dem Körper gelöst und auf ein passendes Gefährt geladen werden, um sie nach Yol-Fassar zu bringen. Auch überlebende Oger können für Ärger sorgen.

Bei der Rückkehr werden die Reisenden jubelnd empfangen. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht von den Bezwingern Männertods, die sich vor Einladungen kaum retten können.

DRAMATIS PERSONAE

DAR'DARA

Als Kind Yol-Fassars lernte Dar'Dara früh, ihre körperliche Unterlegenheit durch andere Qualitäten wettzumachen. Seitdem verlässt sie sich auf ihr verruchtes Auftreten, die Wirkung ihres kurvenreichen Körpers und ihre Schnelligkeit. Sie erfuhr früh die brutalen Gegebenheiten käuflicher Liebe, wurde eine Verehrerin des Baalat Khelevatan und fand als Priesterin die Möglichkeit, in diesen ungleichen Verhältnissen auf die Gewinnerseite zu wechseln.

Bisher betreute die 29-jährige Schwarzhhaarige mit dem Pagenschnitt den Schrein ihres Gottes im Tempel der Radscha Uschtammar, begab sich aber immer wieder auf gefährliche Abenteuerfahrten. Langfristig strebt sie nach Höherem, und man weiß nicht, ob Belkelels Ruf Dar'Dara erst erreichte, als diese sich die Djuka Uschtammara aneignete oder ob die Hinwendung zum göttlichen Widder selbst diese bedingte.

Für Dar'Dara sind menschliche Beziehungen Tauschgeschäfte. Wer sie zu seinem eigenen Nachteil tätigt, ist selbst schuld. Folgerichtig benutzt sie ihre zahlreichen Liebhaber und Liebhaberinnen wie Spielzeuge, die sie förmlich aussaugt.

Der lange Aufenthalt im Tempel bedingte intensiven Umgang mit den unterschiedlichsten Rauschmitteln, die sie gezielt einsetzt – und von denen sie selbst abhängig geworden ist. Sobald Dar'Dara mehrere Tage ohne *Samthauch* (ZBA 264) auskommen muss, schwindet ihre Brillanz und die scheinbare Sicherheit ihres Auftretens. Darunter kommt ein

Im Tempel der Radscha Uschtammar erleben sie dann eine Überraschung: Zwar werden die Gebeine der Riesin angenommen, angesichts ihres Todes verzeiht man den Helden auch den Tempelraub – doch kaum sind die Reliquien ins Allerheiligste verfrachtet, nimmt Dar'Dara ihren Abschied aus dem Tempel, wie ihr Plan es vorsieht.

Die Helden können hier ihren neu errungenen Einfluss geltend machen und mitbestimmen, welche Färbung im Tempel fortan herrschen wird. Das Allerheiligste benötigt neue Wächter, und den Helden wird ein Mitspracherecht eingeräumt, welcher Partei die Ehre zukommen soll, die neuen Mannwider zu stellen.

Darüber hinaus erhalten die Helden je 550 Abenteurpunkte für das Erlebte. Im Diamantenen Sultanat steigt ihr SO um 2, und sie erhalten *Spezielle Erfahrungen* in einem Waffentalent, *Klettern*, *Wildnisleben*, *Geographie*, *Sagen & Legenden*, sowie in *Götter & Kulte* oder *Magiekunde*. Wer nicht *gebirgskundig* ist, darf es verbilligt werden, und selbstredend können durch Halef und Dar'Dara Kontakte zu Lehrmeistern und Honoratioren geknüpft werden.

tief verletzter und überspannter Geist zum Vorschein, der oft nicht die richtigen Worte findet. Da sie um dieses Manko weiß, vermeidet sie Diskussionen und täuscht schweigend Überlegenheit vor.

Darstellung: Lassen Sie Ihre Mundwinkel stets von einem amüsiert-zynischen Lächeln umspielen. Nutzen Sie Zunge und Lippen ein wenig zu oft, aber reduzieren Sie Ihre Mimik auf gelegentliches Heben der Brauen. Sprechen Sie wenig und fixieren Sie Ihr Gegenüber, wie eine Katze ihre Beute betrachtet. Flechten Sie gelegentlich Wortfindungsstörungen ein, um die Figur nicht abheben zu lassen.

MU 13	KL 13	IN 13	CH 17	
FF 12	GE 16	KO 13	KK 12	
LeP 35	AuP 39	RS 3	MR 7	GS 8
Schnitter:	INI 13+W6	AT 17	PA 15	TP 1W6+5 DK NS
Peitsche:	IB 13+W6	AT 14	PA 13 (Reiterschild)	
TP 1W6	DK 5			

Wichtige Vor-/Nachteile: Gut aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit / Brünstigkeit 7, Sucht 5

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 13, Betören 15, Menschenkenntnis 9, Überreden (Lügen) 10 (12), Überzeugen 7, Götter/Kulte 12, Heilkunde Gift 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (13), Betäubungsschlag, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Wuchtschlag

Paktgeschenke: Brünstigkeit erzeugen, Dunkler Rausch, Belkelels Ekstase



HALEF AL HASHİPPAJAN, DER GEHÖRPTÉ PROPHET

Ein hartes Leben hat den 32-Jährigen gezeichnet. Blonde, fettige Strähnen hängen ihm ins Gesicht, seine mehrfach gebrochene Hakennase ragt hervor wie der Schnabel eines Raubvogels, und die prallen, vernarbten Muskelstränge weisen ihn als Kämpfer aus. Im Feld führt der Ferkina zwei geschwärtzte Säbel und trägt einen schweren, hörnerbewehrten Helm, dessen Zier er einem weißen Stier abgerungen haben will. Er schmückt sich mit Monden und Sternen aus Kupfer sowie zahlreichen Trophäen aus Knochen, Haar und Zähnen.

Halef stammt von Ferkinas vom Stamm der Bân Rasari ab, verließ aber schon früh das heimatliche Thalys-Massiv. Der eher klein gewachsene Anhänger des Ras'Ragh hat schon so manche Schlacht geschlagen. Er wird von vielen als wahnsinnig betrachtet, wozu neben seinem sardonischen Lachen auch seine Philosophie beiträgt: Wer übers Verlieren nachdenkt, braucht die Waffe gar nicht erst zu ziehen. So lässt er sich immer wieder zu halbschwererischen Aktionen hinreißen, und dass er trotzdem noch immer am Leben ist, verdankt Halef glücklichen Zufällen, die stets im rechten Moment einen Heilkundigen in seiner Nähe auftauchen ließen.

Halef liebt Männer. An Frauen fehlt ihm die Herausforderung. Gelegentlich hat er atemberaubende Visionen, wüste Gemein-

ge aus Blut-, Kampf- und Stiersymbolik. Hinterher ist er fest davon überzeugt, Ras'Raghs Geist sei in ihn eingefahren. Bei vielen weiblichen Anhängern des Stiergottes findet sein Wort Gehör.

Darstellung: Verwenden Sie die schmutzigsten Worte, die Sie kennen – zu jeder Gelegenheit. Legen Sie sich eventuell eine Liste an. Fordern Sie jeden heraus. Treffen Sie ständig vorschnelle und riskante Entscheidungen, die alle gefährden. Lachen Sie lauthals und brüllend wie die Erzschorlen in billigen Fantasyfilmen. Lassen Sie sich von der anschließenden Stille am Spieltisch nicht irritieren.

MU 16	KL 10	IN 12	CH 13	
FF 12	GE 16	KO 14	KK 14	
Säbel: INI 13+2W6	AT 19	PA 16	TP 1W6+4	DK N
Raufen: INI 12+W6	AT 17	PA 14	TP 1W6+1	DK N
LeP 40	AuP 42	RS 4	MR 6	GS 7

Wichtige Vor-/Nachteile: Eisern, Glück, Vom Schicksal begünstigt, Zäher Hund / Aberglaube 8, Einbildungen, Größenwahn 8, Medium

Wichtige Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 10, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 14, Überzeugen 8, Orientierung 6, Wildnisleben 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (15), Beidhändiger Kampf II, Finte, Halbschwert, Kampfrelexe, Klingentänzer, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffenlos: Hammerfaust, Wuchtschlag





UNTER WUDU

VON MAGNUS ERPING

MIT DANK AN DIE BEIDEN TESTGRUPPEN: MIKE ANTONOWITSCH, ANDREAS EPSCH, PETE HITZKE, AXEL JANZ, ULRICH LANG, KATHRIN LIEB, MARTINA SCHMALTZ UND DOMINIC WÄSCH. DANK AUCH AN MATTHIAS FREUND.
GEWIDMET DEM HERRN DER PACHT.

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Sylla und Syllanische Halbinsel

Zeit: vor der Ankunft des Propheten Nemeka (444 v.BF);
danach sind einige kleinere Anpassungen vorzunehmen

Stichworte zum Abenteuer: Wudu, Artefakt, Tschumbis, Yaq-Hai

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Im tiefen Süden Aventuriens müssen sich die Helden **Unter Wudu** begeben, um einen geraubten Ritualgegenstand zu bergen. Sie werden mit dem Totenkult der Wudu konfrontiert und müssen aufpassen, dass sie ihm selbst nicht zum Opfer fallen – als *Tschumbis*, lebende Tote.

VORGESCHICHTE

Die *Rabenklaue*, ein Ritualgegenstand der Wudu (siehe **Anhang**), wurde 802 v.BF von Teilnehmern der Perlenmeer-Expedition Admiral Sanins III. geraubt und im Laufe der Zeit zu einem festen Bestandteil des Syllaner Boroun-Kultes.

Durch ihre unaufhaltsame Expansion gelangten die Wudu schließlich in die Nähe Syllas und erfuhren vom Verbleib der Ritualwaffe. Vor einem halben Jahr drang eine Gruppe Stammeskrieger nachts in den Boroun-Tempel ein. Sie verwüsteten den Tempel, töteten zahlreiche Priester und trugen die Rabenklaue triumphierend heim.

DAS ABENTEUER

Kaum dass die Helden Sylla erreicht haben, werden die Alarmhörner geblasen: Die Wudu greifen die Stadt an. Die Helden finden sich mitten im Kampf gegen die untoten Tschumbis wieder, die zum Entsetzen der Verteidiger auch bei Sonnenlicht aktiv sind. Nach dem Angriff werden die Helden zur Harani bestellt und dort mit der Wiederbeschaffung der Rabenklaue beauftragt. Sie sollten einen Plan entwickeln, wie sie in den Kral der Wudu gelangen und von dort wieder fliehen können. Wie dieser Plan aussieht, ist abhängig von den gesammelten Informationen und Fähigkeiten der Helden. Die wahrscheinlichste Option ist das Bestehen einer besonderen Prüfung, um von den Wudu als von Visar Erwählte anerkannt zu werden – dadurch gelangen sie als angehende Tschumbis 'unter Wudu'. Im Kral müssen sich die Helden im Wudu-Alltag bewähren und die Rabenklaue an sich bringen. Diese befindet sich jedoch in einem Höhlensystem, in dem die Wudu Jade abbauen und ihre blutigen Riten abhalten. Eine Flucht der Helden mag nur erfolgreich sein, wenn sie vorab die nötigen Vorkehrungen getroffen haben.

"SIE WANDELN BEI TAGE!"

Sylla

Einwohner: 1.500

Herrschaft: eine Harani steht dem Siedlerrat vor

Garnison: 30 Stadtgardisten

Tempel: Boroun, Hesimandra und Effard

Weitere Informationen: Im Bann des Diamanten

Sylla sieht sich am Abgrund. Die dampfenden Urwälder ringsum sind fest in der Hand der Wudu, an manchen Tagen dringen aus der Ferne die wilden Klänge ihrer Trommeln über

die Stadtmauer. Doch noch befindet man sich nicht in einem Kriegszustand, und wer verwegen genug und mit Glück gesegnet ist, kann auf dem Landweg mit entfernten Orten und gar mit den Wudu profitablen Handel treiben.

Die Helden treffen just in Sylla ein, als die Gehöfte vor den Mauern von Wudu angegriffen und mehrere Bewohner in den Dschungel verschleppt werden. Einige Tschumbis (Werte siehe **Anhang**) gelangen sogar in die Stadt und töten wahllos unschuldige Opfer. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden rechtzeitig eingreifen, um der Kinderschar eines Getreuen der Harani das Leben zu retten.



DER AUFTRAG

Die Helden werden zur Harani bestellt. Ihre Bewertung der Situation ergab, dass der Verlust der Rabenklau die Stadt fast schutzlos der Bedrohung der Tschumbis ausliefert. So bittet sie die Helden, den heiligen Schutz talisman wieder zurückzubringen. Den Helden winkt eine Belohnung in Form von funkelnden Edelsteinen (Wert nach Meisterentscheid).

VORBEREITUNGEN

Die Helden werden mehr über die Wudu in Erfahrung bringen wollen, um eine Strategie planen zu können. Es bestehen mehrere Möglichkeiten: Entweder **eingeschleust** als zu Tschumbis zu erhebende Auserwählte oder Blutopfer, oder **heimlich** als Eindringlinge.

Sinnvolle Anlaufstellen für Informationen in Sylla sind der Palast der Harani (HA), der Boroun-Tempel (BO), der Hesimandra-Tempel (HS) und der Überlandhändler Ereĸ (ÜH). Im Folgenden finden Sie eine Auflistung der Informationen und Handlungsoptionen, welche die Helden dort erlangen können. In Klammern ist dabei immer das Kürzel der Örtlichkeit angegeben, an der sich die Informationen finden lassen.

Geographie

- Die zentrale Siedlung der hiesigen Wudu, der *Große Kral*, könnte etwa fünf Tagesreisen südwestlich liegen, nahe den Bergen. Von nur einer weiteren Siedlung ist die Position bekannt: Etwa einen Tag gen Westen, hinter einer mysteriösen Schlucht. (HA, ÜH; von der *Tschumbi-Schlucht* wissen auch BO, HS)
- An der Südküste liegt das Stammesgebiet der schwarzhäutigen Tschopukikuha. Sie sind den Wudu unterlegen. (ÜH)
- Entlang der Küste gibt es einen kaum noch genutzten Weg nach Yar'Dasham, für Fahrzeuge nicht mehr passierbar. (ÜH, HA)
- Zwei Tage entfernt auf dem Weg nach Yar'Dasham liegt ein Handelspunkt. Nur dort kann man mit den Wudu sicher Handel treiben. (ÜH)

Wudu

- Die Rabenklau kann genau im Aussehen und hinreichend in ihren Fähigkeiten beschrieben werden. (BO)
- Die Wudu benutzen tödliche und lähmende Blasrohrgifte. (ÜH, HA)
- Ein Triumvirat von Häuptling und zwei Schamanen gebietet über den Großen Kral und alle Wudu des Umlands. (HA, HS)
- Die Wudu zwingen die Seelen Verstorbener unter ihre Herrschaft; das deutet auf geisterhafte Gegner hin. Die Tschumbi genannten Untoten gelten bei den Wudu als Auserwählte Visars. Wer zum Tschumbi auserwählt ist, darf sich vor seinem Untod frei bewegen und wird gut behandelt. (BO)
- Im Dschungel ist eine Flucht zu Fuß vor den Wudu aussichtslos. (ÜH)
- Die Wudu bedienen sich wohl keiner Dämonenpaktiererei; sie zeigen sogar abergläubische Angst davor. (HS)
- Die Wudu dulden keine Fremden auf ihrem Kernterritorium. (ÜH, HA)
- Dringliche Warnung: Die Wudu töten jeden, den sie als Zauberer erkennen. Sie erkennen fremde Zauberer aber kaum anhand von Äußerlichkeiten. (HS)
- Die Wudu machen gern Gefangene, weil ihr Götzendienst an Visar viele Menschenopfer erfordert. (HA, BO)
- Tauschgüter: Die Wudu haben Gifte und Edelsteine, vor allem Jade (Klingen). Sie wollen Opfertiere und Eisenwaffen. (HA, ÜH) Die Händler aus Yar'Dasham sollen ganze Siedlerfamilien verschachern. (ÜH)

Hilfen & Optionen

- Bei Gegenleistung erhalten die Helden ein Artefakt, an das ein Dschinn (1W6: (1-4) des Wassers, (5-6) des Humus) gebunden ist. Der Dschinn kann die Helden einmal maximal 7 Meilen weit durch sein Element transportieren. Zudem sind Alchimika mit 'Knall- und Nebелеffekt' verfügbar. (HS)
- Man kann die Helden per Schiff an jeder gewünschten Stelle der Küste absetzen oder aufnehmen. (HA)



☛ Nur wenn Helden die Idee anschneiden: Sie können sich als Tauschgut anbieten lassen. Sie sind dann **Blutopfer**, Gefangene mit kurzer Lebensdauer oder Sklaven. (ÜH)

☛ Erek kann seine marginalen Kenntnisse in Wudu mit den Helden teilen. (10 einfache Vokabeln, die Spieler wählen.) (ÜH)

☛ Die Durchquerung der nahen Schlucht im Westen gilt als beste Option, um in die Reichweite der Rabenklau zu gelangen. Gerüchten zufolge gilt derjenige als von Visar erwählt und somit als 'Tschumbi-Kandidat', der eine Durchquerung überlebt. Die Wudu nähmen die Überlebenden dann zu sich. Was die Schlucht so gefährlich macht, ist unbekannt. (BO, HS; beide zeigen sich sehr angetan von der Idee). (HA)

AUF DSCHUNGELPFADEN

Regeln und Beschreibungen für Dschungelreisen finden Sie in **WdS** ab Seite 141. Mitten im Dschungel und ohne Führer oder außergewöhnliche Fähigkeiten werden die Helden am Tag zwischen 3 und bestenfalls 5 Meilen zurücklegen können (Geländemodifikator 0,1; mit Führer 0,2). Für Wudu im dichten Dschungel gilt der Modifikator 0,2. Für die Piste nach Yar'Dasham und einen 2-Meilen-Radius um Sylla gilt der Modifikator 0,6, für den geheimen Elefantenpfad der Tschopukikuha 0,3.

Distanzen

Sylla – Tschumbi-Schlucht: 5 Meilen (nach Westen)
Tschumbi-Schlucht – kleine Wudu-Siedlung: 6 Meilen (nach Westen)
Sylla – Handelspunkt: 20 Meilen (nach Südsüdwesten)
Handelspunkt – Wudu-Außenposten (2W6 Blutkrieger, Buschtrommeln) (nach Westen): 10 Meilen
Wudu-Außenposten – großer Kral: 5 Meilen (nach Westen)
Großer Kral – Tschopukikuha-Siedlung: 15 Meilen (nach Westen)
Kleine Wudu-Siedlung – großer Kral: 19 Meilen (nach Südsüdwesten)

Die Variante 'Die Helden als Tschumbi-Kandidaten' führt zu einigen besonderen Spielsituationen, weswegen im Folgenden explizit auf diese Option eingegangen wird. Wenn die Helden diese Wahl getroffen haben, müssen sie zuerst die Schlucht ohne Wiederkehr erfolgreich durchqueren und werden als vermeintliche Erwählte Visars in den Großen Kral verbracht.

DIE SCHLUCHT OHNE WIEDERKEHR

In der Nähe und direkt vor dem Eingang der Schlucht steht ein Territorialzeichen der Wudu: Ein schwarz bemalter Totempfahl zeigt übereinanderliegend Raben und menschliche Schädel.

Die Schlucht ist ein dunkler Spalt von 30 bis 50 Schritt Breite und 700 Schritt Länge, dessen felsige Wände 40 Schritt steil hinaufgehen. Gelegentlich sind entfernt aus dem Innern der Schlucht schnelle Abfolgen hohler Klänge zu hören (pock-

pock-pock-pock), die nach etwa einer Minute allmählich abebben – die Schlucht wird von Gespensterkrähen und dem *Bohuha*-Pilz dominiert, die hier eine Symbiose eingegangen sind: Gelangt ein Landtier in die Schlucht, setzen die Krähen durch Klopfen auf die Pilze eine hohe Sporendosis frei. Die Tiere verenden (die Krähen sind immun). Vom Aas ernähren sich Pilze und Krähen.

BOHVHA-PILZ (6/A)

Dunkelbrauner Baumpilz (Holzzerstörer), der übergroße Fruchtkörper ausbildet. Sporen führen zu schwerer Atemnot und schließlich zum Erstickern. Ist ein Opfer zu Beginn einer neuen SR noch Sporen ausgesetzt, verlängert sich Wirkung um eine SR. Ein gut angelegter Atemschutz schützt effizient, ein ungenügender Schutz verkürzt die Giftwirkung auf eine SR. Eine gelungene KO-Probe verringert den Schadenswurf immer auf 1. Die Probe darf zu Beginn jeder SR wiederholt werden.

Wirkung 1W6 SP/SR / 1 SP/SR.

Beginn sofort

Dauer 6 SR / 1 SR

Erkennen Pflanzenkunde +10

Beobachtungen der Helden von außen ergeben:

- ☛ Einige Skelettfunde schon vor dem Eingang, viele in der Schlucht.
- ☛ Viele Bäume sind in schlechtem Zustand und übersät von Pilzen, die 'Pilzgrenze' liegt in 5 Schritt Höhe.
- ☛ Dutzende Krähen in den Bäumen, die die Helden beobachten. Außer den Krähen sind keine anderen Tiere zu sehen.
- ☛ Viele Pilze besitzen sonderbare Einkerbungen.
- ☛ Die Steilwände sind zumindest bis zur 'Pilzgrenze' noch leicht zu erklettern.

Seien Sie fair, indem Sie die Vorsicht der Spieler provozieren! Der Entschluss der Durchquerung sollte nicht leichten Herzens gefasst werden.

HINDURCH!

Die klugen Krähen beginnen erst zu klopfen, wenn die Helden 200 Schritt tief in die Schlucht vorgedrungen sind. Ungeschützte Helden erleiden sofort Giftschaden.



Zu Fuß

Die anstehende Tabelle entspricht den Regeln zur taktischen Bewegung (WdS 138).

GS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
m/min	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
m/SR	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150

Es gilt:

- Basisgeländemodifikator 0,1 (Regenwald)
- Zur Vereinfachung: Ein regelrechter *Sprint* ist im Dickicht nicht möglich, lediglich *Dauerlauf*.
- Pro SR muss über *Athletik* bestimmt werden, ob ein Held sein Tempo noch steigern kann: Pro TaP* steigt GS um 0,2 (statt 0,1), konkret ist das ein Bonus von 1,2 m/min bzw. 6 m/SR.
- Durch das Gift sinkt die GS pro SR um 1. Die GS sinkt aber nicht unter 1, solange ein Held mehr als die Hälfte seiner LeP besitzt.

Klettern

Wenn die Helden die Schlucht horizontal entlang der 'Pilzgrenze' durchklettern wollen:

- *Klettern* +2, um in 5 Schritt Höhe zu gelangen (–1, wenn am Seil hochgezogen). Der Ausgang dieser Probe bestimmt immer darüber, ob sich die Giftwirkung um 1 weitere SR verlängert.
- Zum Durchklettern: Pro 100 Schritt *Klettern* +6 bzw. +3 bei durchdachten Gruppenaktionen (anseilen, sichern, etc.).

GEFANGEN

Jenseits der Schlucht sind die Helden rasch von 15 mit Blasrohren und Speeren bewaffneten Blutkriegerern der Wudu umgeben. Ihr Anführer *Kelakeke*, ein *Tapasuul* (siehe unten **Die Wudu**), macht mit Händen und Füßen deutlich, dass man sie für Auserwählte Visars halte. Orientieren Sie sich bei der Darstellung der Wudu am entsprechenden Abschnitt im Band **Im Bann des Diamanten**. Die Helden müssen ihre Waffen abgeben, die restliche Ausrüstung dürfen sie behalten. Auf dem Weg in die Wudu-Siedlung ist man bestimmt zu den Helden, jedoch so lange freundlich, wie die Helden dies zulassen. Die gut hundert Bewohner der Siedlung begaffen die Helden und versorgen sie mit Früchten und Wasser. Am nächsten Morgen beginnt der Marsch zum Großen Kral, der volle drei Tage dauert, wobei die Wudu (*Kelakeke*, Anzahl Helden +5 Blutkrieger) ein hohes Tempo vorlegen. Sollten die Spieler nicht frühzeitig Andeutungen machen, die Wudu überwältigen zu wollen, dann handeln Sie diese Etappe bis zum Angriff des *Yaq-Hai* in wenigen Worten ab.

DER VERFOLGER

Am Abend des zweiten Reisetages sind die Wudu schon eine ganze Weile deutlich unruhig, als die Gruppe schließlich von einem *Yaq-Hai* (WdZ 225 und WdG 164) angegriffen wird.

Yaq-Hai

Größe: 8 Spann

Gewicht: 60 Stein

Klauen: INI 14+1W6 AT 18 PA 12 TP 1W6+3 DK H

Biss: INI 13+1W6 AT 16 PA 2 TP 1W6+5 DK H

LeP 35 AuP 1000 RS 0 WS 9 AW 15 MR 6 GS 11

Sonderfertigkeiten: Lebensraub I (Gutschreiben erzielter SP); Regeneration I (1W6 LeP/KR, anschließend verschwindet eine Wunde pro SR); tierische Angriffsformen: Anspringen (6–8), Doppelangriff (2x Klauenhieb), Gezielter Biss, Hinterhalt (10), Niederwerfen/Umreißen (2–6), Verbeißen/Festkrallen; Wuchtschlag.

Besonderheiten: Untot (dämonisch). Resistent gegen profane und magische Waffen und Schadensmagie. Das *Yaq-Hai* attackiert zunächst die Beine seiner Opfer. Nach einem gezielten Biss verbeißt es sich.

Sinkt dessen LE unter 20, klettert es in sichere Höhe auf einen Baum (Aktion, gelingt ohne Störung wie einen direkten Treffer bei 1–14 auf W20), um wenige KR später geheilt wieder anzugreifen.

Bei eher passiven Helden lässt das *Yaq-Hai* schließlich ab, sobald es drei Wudu getötet hat. Nur bei vollem Heldeneinsatz besteht die Chance, das *Yaq-Hai* zu vernichten. Eine tatkräftige Heldengruppe gewinnt in *Kelakeke* einen Fürsprecher (was im Großen Kral wichtig sein kann), was sich sogleich äußert: Hatte ein Held zu auffällig gezaubert, wird *Kelakeke* seinen Wudu gegenüber argumentieren, dass sie nicht den Zauber eines Fremden sondern das Wirken Visars gesehen hätten (was nicht heißt, dass die Helden zukünftig bei *Kelakeke* Narrenfreiheit genießen).

Entkommt das *Yaq-Hai* diesmal, wird es später gemeinsam mit zwei 'Artgenossen' den Großen Kral angreifen (siehe Abschnitt **Yaq-Hai**!).



Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



UNTER WUDU

In diesem Abschnitt folgt eine Beschreibung der Örtlichkeiten und Meisterpersonen sowie des Alltags im Großen Kral und Situationen mit Heldenbeteiligung. Mit diesen Informationen können Sie das Lager lebendig gestalten und flexibel Handlungen initiieren und auf Aktionen der Helden reagieren.

Solange die Helden **heimlich** vor Ort sind, sind sie vom Treiben im Kral weitestgehend nicht betroffen. Dann muss die Lage sondiert und ein möglichst guter Weg zum Geisterseher gefunden werden. Haben sich die Helden **eingeschleust** oder wurden **gefangen genommen**, können sie zwar leichter an Informationen gelangen, müssen sich aber auch im Alltag durchsetzen. Räumen sie eingeschleusten / gefangenen Helden Spielräume ein, um Dynamik in den Alltag zu bringen. Honorieren Sie Spielerideen und animieren Sie sie, die Fähigkeiten ihrer Helden zu nutzen – dann ist so manches möglich. Vermitteln Sie ebenso das Gefühl von Gefahr, und dass man tunlichst Wohlgesinnte kennen sollte.

DER GROßE KRAL

Eigentlich nur ein Vorposten des Wudu-Reiches weit im Norden, in dem dennoch knapp 300 Wudu leben. Der Kral liegt eingerahmt von zwei Steilwänden und einem See. Ziehen Sie zur Bestimmung der beschriebenen Örtlichkeiten die Karte heran. Dort finden Sie auch relevante Höhenangaben vermerkt, jeweils in Relation zum Seeniveau (0 Höhenmeter).

AUßERHALB DER SIEDLUNG

Die obere Hälfte des **Südplateaus (A)** besteht aus dunklem Tuff, die untere aus grauem Kalkstein. Auf dem Plateau befinden sich vier Zugänge (**U, V, W, Y**) in die darunterliegenden Höhlen, gut getarnt durch den dichten Urwald. Hier dürfen sich nur der Geisterseher und die **Juma** (dessen Schüler) aufhalten. Fünf Fallen (Fallgruben, Netzfallen, Speerfallen) sowie drei Tschumbis sollen unerlaubtes Eindringen verhindern. Die Fallen werden zweimal täglich von einem Juma überprüft.

Das **Westplateau (B)** besteht aus Kalkstein und ist vom südlichen durch Bach und Wasserfall getrennt. Am Ufer liegen zwei unbewachte Boote. Im Norden hat aktuell ein riesiger Schwarm **Söldnerameisen (C)** sein Nest. Die Helden stoßen auf dem Westplateau zunächst nicht auf Wudu.

Der längliche See durchmisst grob eine Quadratmeile, ehe er im Osten einen Abfluss hat, der sich bald mit andern Gewässern vereint und schließlich im Südosten ins Meer mündet. Der Bach auf dem Plateau führt über eine langegezogene Kurve schließlich nach Westen. Zehn Meilen westlich führt der versteckte Elefantenpfad der Tschopukikuha zu deren Gebiet.

INNERHALB DER SIEDLUNG

Die Rundhäuser der Wudu besitzen ein Holzgerüst und -boden. Die Wände bestehen aus Bastmatten, von denen zumeist einige aufgerollt sind. Unter jedem der hohen Spitzdächer

befindet sich eine Feuerstelle, ausgenommen die der Sklaven und der angehenden Tschumbis. Alle Häuser stehen etwa 1 Spann hoch auf Pfählen, hingegen 2 Schritt hoch die Hütten des **obersten Blutkriegers** und der **Schamanin**.

(D) **Sklavenlager:** Die nachts bewachten Hütten bieten bis zu 30 Gefangenen Platz. Hier werden auch Helden untergebracht, die als Gefangene gelten, insofern sie arbeitstauglich (KK 10+) sind.

(E) **Hütte der Schamanin:** Hier lassen sich Gifte, Medizin und jede Menge Orazal (als Klebstoff) finden. In einem großen Topf werden Köpfe zu Schrumpfköpfen, **Tsantsas**, verkocht.

(F) **Fremdenhütte:** Kelakeke und seine Leute.

(G) **Übungsplatz**

(H) **Platz**

(I) **Hütte des obersten Blutkriegers:** Hier befinden sich die Waffen der Helden. **Takezehe** trägt die Lieblingswaffe eines Helden ständig mit sich herum.

(J) **Hütten der Tschumbi-Kandidaten:** Die Helden werden in einer der beiden Hütten untergebracht. In der zweiten Hütte befindet sich eine greise Wudu, die auf ihre Abholung zur **Prüfung** (siehe **Das Tschumbi-Ritual**) im nächsten Morgen grauen wartet.

(K) **Seeufer:** Schwimmen im See auf Höhe der Anlegeplätze führt bei 20 auf W20 zu einer Begegnung (Piranhas, Krokodil). Weiter draußen auf dem See überlebt ein Schwimmer nicht lang (Krokodile).

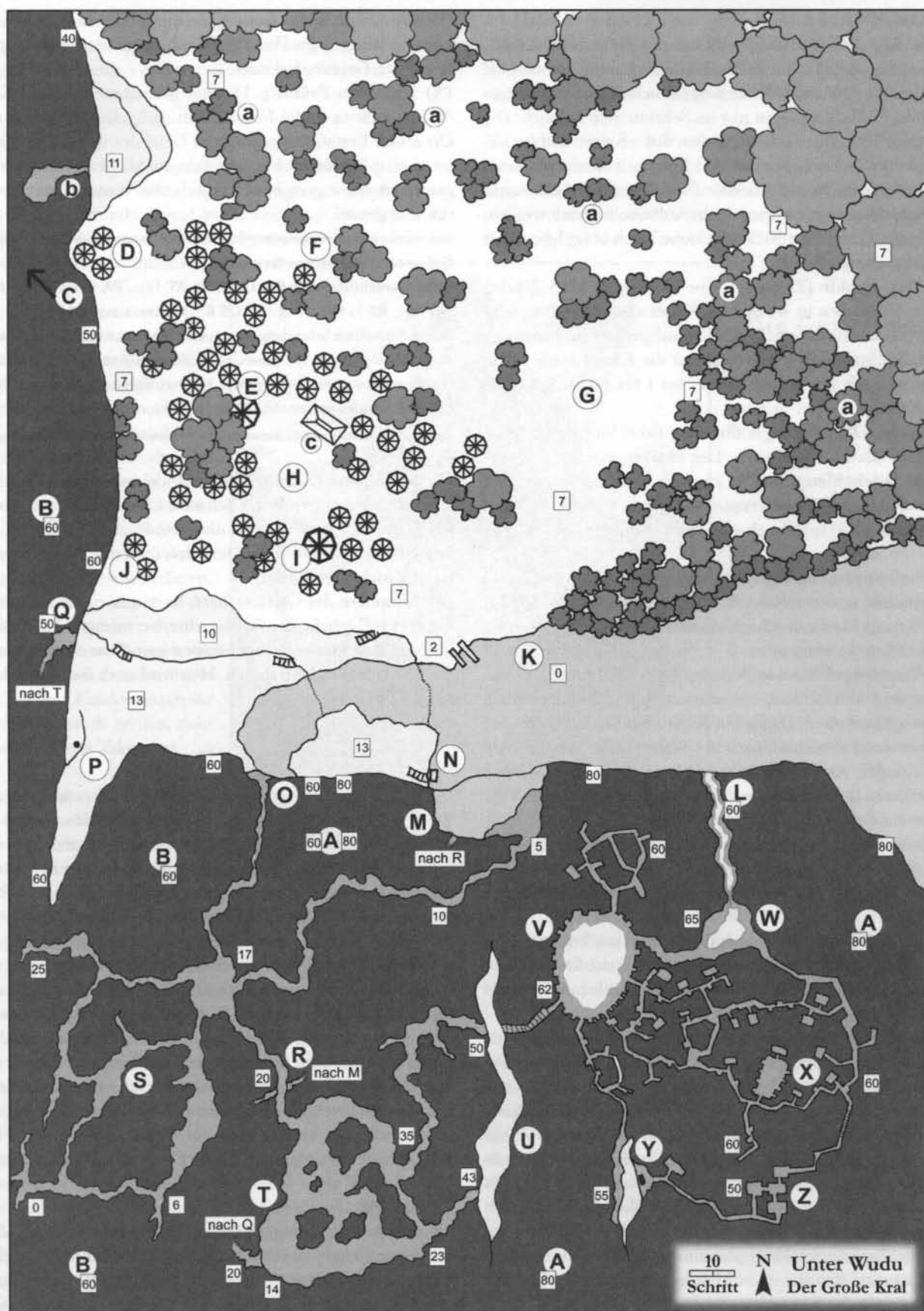
(N) **Käfig:** Ein 2 auf 3 Schritt messender, stabiler Holzkäfig für **Blutopfer**, der zur Hälfte unter Wasser liegt. Einziger Zugang ist eine abschließbare Klappe in der Decke. Der Käfig ist mit Seilen am Fels befestigt.

(P) **Blutstein:** Wer hier an den Marterpfahl gebunden ist, wird bei lebendigem Leibe ausgenommen und schließlich geköpft (Schrumpfkopf). Das in einer Wanne gesammelte Blut wird vor Ort von den Umstehenden getrunken. Leichname werden an den Füßen an Seilen hoch in den Steilwänden ('Körperwände') aufgehängt oder an den Schwarzzoger **Xiaotl** verfüttert. Durch Klettervorrichtungen der Wudu ist **Klettern** an diesem Ort um 2 erleichtert. Viele Aasvögel und Raben kreisen um den Blutstein.

(a) **Wachposten (Unterstand):** Hier halten sich immer jeweils zwei Tschumbis auf. Diese Tschumbis sollen Eindringlinge abwehren. Sie verfolgen gestellte und fliehende Eindringlinge (Nicht-Wudu) in den Wald. Personen, die sich einfach nur aus dem Kral hinausbewegen, behelligen sie nicht.

(b) **Ogerhöhle:** Eine von der Schamanin erdachte Scheinbarriere (ähnlich dem **HEXENKNOTEN**) an der schmalsten Stelle des Eingangs hält den abergläubischen Schwarzzoger **Xiaotl** in der Höhle.

(c) **Gemeinschaftshütte:** Hier lagern die Buschtrommeln zur Nachrichtenübermittlung (seitlich ausgehöhlte, 5 Schritt lange Baumstämme, Reichweite bis 8 Meilen, können binnen 5 SR auf eines der Plateaus getragen werden). Sie werden im Fall einer Flucht der Helden zur Alarmierung benutzt.





IN DEN HÖHLEN

Für die Begehung der Höhlen gibt es eine Fülle tragbarer steiner Öllampen. In den Kalksteinhöhlen bauen Sklaven Jade unter großen Mühen ab. Es ist kaltes, feuchtes und schwieriges Gelände, Fortbewegung ist nur im Schrittempo möglich. Die trockenen Tuffhöhlen sind im großen Stil erweitert worden, sie werden vom Geisterseher und den Juma bewohnt und dürfen von den anderen Wudu (oberster Blutkrieger und Schamanin ausgenommen) nur zu besonderen Anlässen betreten werden. (L) **Spalte (Zugang):** 20 Schritt hohe, nach oben hin offene und sehr schmale Spalte.

(M) **Wasserhöhle (Zugang):** Eine niedrige (1 bis 3 Schritt) Höhle. Von außen ist sie nur zu Wasser erreichbar. Nur vom **Käfig (N)** aus ist der trockene Bootsanlegeplatz im Innern zu sehen. Nachts wacht ein Wudu über die Kanus sowie einen Katamaran mit Tragedeck, ist aber bei 1 bis 14 auf W20 eingeschlafen.

(O) **Wasserfall (Zugang):** Ein Sims führt hinter dem Wasserfall in das Höhlensystem. Die Sklaven erreichen hierüber die **Jadehöhlen (S)**. Die zwei im Eingang wachenden Tschumbis lassen eine Gruppe passieren, wenn ein Wudu vorangeht. Hier liegt auch das Werkzeug, das die Sklaven benutzen dürfen.

(Q) **Steilwand (Zugang):** Eingang zu einem unbewachten, unbenutzten und zerklüfteten Gang zur **großen Höhle (T)**. Der Eingang kann nur schwer erkannt (*Sinnenschärfe*) und erreicht (*Klettern*) werden.

(R) **Wasserweg:** Über eine Bodenspalte gelangt man in diesen nassen und zerklüfteten, unbenutzten Höhlenteil. Jeweils 2 SR nach Einsetzen des täglichen Regens wird er von reißenden Wassermassen überflutet, die unter Wasser in die **Wasserhöhle (M)** münden. Auf halber Strecke gibt es einen nicht gefluteten, sicheren Bereich. Dieser ist den Wudu nicht bekannt, aber wird unter den Sklaven seit Jahren überliefert.

(S) **Jadehöhlen:** Zwischen der zentralen Kreuzung und dem **Wasserfall (O)** patrouillieren zwei Tschumbis. Sie sollen Nicht-Wudu am Betreten des Aufgangs zur **großen Höhle (T)** hindern.

(T) **Große Höhle:** Unübersichtliches Areal mit hoher Decke, nur entlang der Nordwand weisen gelegentliche Stufen einen Weg. Ein Loch in der Decke verbindet die Höhle mit der **Steilwand (Q)**.

(U) **Übergang (Zugang):** Diese Spalte wird durch Steilwände gebildet. Ein Tschumbi wacht vor dem Zugang zu den **Grabstätten (V)**.

(V) **Grabstätten (Zugang):** Durch die stark gewölbten Wände dieses Kessels bleiben die Felswände auch bei Regen größtenteils trocken. Schmale Treppen führen hinauf zum **Südplateau (A)**, dazwischen stehen etwa 50 mumifizierte Wudu in tiefen Grabschächten. In den Gängen nahe dem Kessel befinden sich weitere Grabschächte (80 Tote total) sowie durch Tuffquadern verschleißbare Austrocknungskammern, in denen Tote mumifiziert werden (binnen neun Monden, danach zwei Wochen Trocknung in der Sonne).

(W) **Wohnhöhle der Juma (Zugang):** Hier findet auch die Unterweisungen (in Form von *Tayas*, Legendenerzählungen) durch den Geisterseher statt.

(X) **Raum der Prüfung:** Hierhin gebrachte Tschumbi-Kandidaten werden in der Finsternis zurückgelassen. Der an den Ort seiner Bestattung gebundene Geist des vormaligen Geistersehers prüft deren Eignung (eingeschlichene Helden sind garantiert nicht geeignet). Ungeeignete Kandidaten werden von ihm getötet.

Gefesselte Seele eines Geistersehers

Höhlenererschütterung: INI 13+1W6 AT 14 PA 0 TP 2W6+6
LeP 40 RS ½ MR MR 15 GS 8 Austreibung +13

Besonderheiten: Schreckgestalt II (wenn sichtbar), Astralsinn, Blick in die vierte Sphäre, Durch Erz gehen, Fluch, Formlosigkeit II, Geisteranführer, Geistermanifestation, Geisterpanzer, Körperlosigkeit II, Lebensraub II, Lebenssinn, Schaden auf unbelebte Materie, Verwundbarkeit (Zauber)

(Y) **Ritualplatz (Zugang):** Steilwände nach oben. Nach unten sehr tiefer, verwinklert Schacht, in den Geopfert geworfen werden. Dieser Ort ist für die beeindruckenden Rituale des Geistersehers vorgesehen. Der Platz entlang der Westwand bietet Zuschauern Raum.

(Z) **Kammern des Geistersehers:** In den finsternen Kammern kennt sich *Ongbaka*, der Geisterseher, hervorragend aus. Da er hier viel Zeit hier verbringt, werden heimliche Helden wahrscheinlich hier auf ihn stoßen. Hier wird auch die Rabenklau aufbewahrt.

DIE WUDU

Das in diesem Kral ansässige Triumvirat herrscht über alle Wudu im Umkreis von etwa 150 Meilen. In den Augen der Wudu taugen Fremde nur zu Sklaven oder Blutopfern, tauscht diese neben Eisenwaffen aber gegen die bei den Fremden heiß begehrte gelbe und grüne Jade, aus der viele Waffen und Rüstungen (aus Jade-Plättchen) bestehen.

Jeder Wudu lebt für die Gemeinschaft. So ist die Anzahl geistiger Wudu auffallend gering – wer so lange überlebt, nützt der Gemeinschaft oft durch ein zweites Dasein als wieder erstarkter Tschumbi. Verhalten und Miteinander der Wudu muss für Fremde auf Anhieb erschreckend wirken. Das ganze Leben scheint auf das Jenseits ausgerichtet zu sein, und darauf, andere auf möglichst grausame Weise ins Jenseits zu befördern. Erst auf den zweiten Blick lassen sich ein liebevoller Umgang miteinander und weiche Seiten der Wudu erkennen. Den Helden gegenüber werden sich solche Emotionen kaum zeigen.

TAKEZEHE

Als oberster Blutkrieger (Häuptling) bestimmt er in allen weltlichen Belangen. Er steht im Dauerkonflikt mit der Schamanin um das höhere Ansehen bei den Wudu. Der überaus große Wudu ist aufbrausend und voll des Hasses auf alle Un-



gläubigen. Da er in den Helden keine würdigen Tschumbis sieht, versucht er, sie als Blutopfer zu beseitigen. Er wird ein Auge auf die Helden haben und versuchen, ihnen etwas in die Schuhe zu schieben.

GRINGUKALA

Als **Schamanin** befasst sie sich mit dem Lehren, Heilen und der Herstellung von Giften, führt Blutopfer und Vorbereitungen für das Tschumbi-Ritual durch. Die junge Frau besitzt das schlohweiße Haar einer Greisin. Sie ist im Alltag ruhig und ernst und verantwortlich für den Schwarzoger Xiaotl.

Die Helden stehen unter ihrem Schutz, solange ihr dies sinnvoll erscheint. Zunächst geht sie vom grundsätzlichen Einverständnis der Helden aus, demnächst Tschumbis zu werden. Passt das Verhalten der Helden dazu gar nicht, dann wird Visar ihnen schon im Augenblick des Todes die Augen öffnen. Sie möchte vor Takezehe nicht das Gesicht verlieren, weshalb wichtig ist, dass die Helden Tschumbis werden. Aber irgendwann ist auch für sie eine Grenze erreicht. Sollte der Tapasuul Kelakeke nach der Häuptlingswürde greifen, steht sie auf der Seite Takezehes.

ONGBAKA

Als **Geisterseher** tritt er in Kontakt mit dem Jenseits, er ruft Geisterwesen und zwingt sie unter seinen Willen. Ihm unterliegen die großen Rituale zu Vollmond, Finsternissen und bei der Erschaffung von Tschumbis. Die Wudu bekommen den Blinden (leere Augenhöhlen) nur selten zu Gesicht. Ongbaka kennt weder Hass noch Furcht. Sein Auftrag ist heilig, sein ganzer Tagesablauf dient einem höheren Zweck. Er opferte Visar einst sein Augenlicht, als er sich für ein Leben in der Dunkelheit entschieden hatte.

Die vier Juma sind allesamt magiebegabt. Nur einer von ihnen wird dereinst den **Raum der Prüfung (X)** lebend verlassen und die Rolle des Geistersehers einnehmen.

KELAKEKE

Kelakeke ist ein **Tapasuul**, einer der selbst unter Wudu berüchtigten Seelenfresser, der seine große Schrumpfkopfsammlung stolz mit sich herumträgt. Er stammt aus dem Kral nahe der Tschumbi-Schlucht und befindet sich nur dann zur Handlungszeit im Großen Kral, wenn die Helden sich als Tschumbi-Kandidaten einschleusen lassen. In diesem Fall bringt er

die Helden als ein Zeichen guten Willens mit: Kelakeke will oberster Blutkrieger werden. Hierzu muss er Takezehe herausfordern. Da auch er ein Fremder ist, muss er jedoch zunächst eine durch die Schamanin gestellte Prüfung bestehen.

XIAOTL, DER SCHWARZOGER

Xiaotl wurde als Kind von den Wudu gefangen. Er wird in der **Ogerhöhle (b)** gehalten, ist halbzahn und an die Schamanin gewöhnt und wird von dieser notfalls mittels Magie unter Kontrolle gehalten. Xiaotl hilft bei der Alligatorenjagd und soll Geflohene zurückholen.



DIE GEFANGENEN

Gefangene gelten meist zunächst einmal als Sklaven und hausen im **Sklavenlager (D)**. Wer zu schwach ($KK < 10$) oder durch die harte Arbeit ausgelaugt ist oder negativ auffällt, kommt als Blutopfer in den **Käfig (N)**.

AZUL AL'BANISH

Der elemtische Völkerkundler und einst hochrangige Beamte dient den Wudu als Übersetzer. Er lebt seit drei Jahren als Sklave bei den Wudu. Um ihn endgültig an die Wudu zu binden, hatte ihm Takezehe eines Tages beide Unterschenkel abgetrennt. Seitdem wird er bei Bedarf von zwei Wudu zum Einsatz getragen. Er ist stark

süchtig nach dem Saft der Vragieswurzel (**ZBA 272**), den er bei Gringukala erhält. Azul will sich an Takezehe rächen. Dank seiner Sprachbegabung und Rücksichtslosigkeit hat er unter den Gefangenen das Sagen, eine Position, durch die er bei den Wudu heimisch geworden ist. Von den Helden verlangt er Gesten der Unterwerfung und Gegenleistungen für Informationen. In seinem ersten Gespräch mit den Helden jedoch ist er betont freundlich, um möglichst viele Informationen von ihnen zu erhalten. Folgendes könnte er von den Helden einfordern:

- Ehrerbietende Anrede
- Gegenstände (Buch, Schreibmaterial)
- Takezehe ermorden

Wenn die Helden ihn erzürnen, wird Azul kurzerhand bei Takezehe oder Gringukala Lügen bzw. unangenehme Wahrheiten über sie verbreiten. Wähnt er die Helden in seiner Hand, dann kann er weit reichende und detaillierte Informationen bieten – und natürlich Sprachbarrieren überwinden.



SPRACHBARRIEREN

Es gelten die Regeln zum Talent Sprachen Kennen aus WdS 32. Dieses Talent ist unter den im Kral befindlichen Personen(gruppen) wie folgt bekannt:

	Wudu	Tschopukikuha	Azul	Syllaner	Xiaoti
Bosparano[21]	0*	0	11	10	0
Tulamidyia[21]	0	4	16	10	0
Wudu[18]	9-18	6	9	0	5

*Takezehe/Gringukala/Kelakeke: 1; Ongbaka: 3

WEITERE GEFANGENE

Die Tschopukikuha Menimake, Katsuali, Tschakuma, Bamba sowie sechs weitere werden in den Höhlen beim Abbau der Jade verschlissen, Tschakuma ist mit ihren zwei Jahren Gefangenschaft am längsten von allen vor Ort. Sie halten einen Fluchtversuch unter normalen Umständen für sinnlos. Da die Wudu die Nahrung knapp halten, so dass Gefangene untereinander durchaus in Konkurrenz um das Essen stehen, begegnen sie den Helden (zunächst) abweisend. Wenn die Helden es schaffen, ihnen eine Fluchtperspektive zu geben, dann stellen sie eine wertvolle Hilfe dar.

ALLTAG

Tageslicht gibt es von 6 bis 18 Uhr:

6: Ongbaka hält Rücksprache im **Raum der Prüfung (X)**. Die Kanus werden von der **Wasserhöhle (M)** ans **Seeufer (K)** gefahren. Bald darauf herrscht reges Treiben im Dorf. Erste Mahlzeit.

7: Kleingruppen begeben sich zum Jagen, Sammeln oder Erkunden in den Wald. Einige von ihnen kommen erst während des Regens wieder.

10-13: Trocknende Mumien werden mittels Katamaran auf den **Platz (H)** transportiert. Angehörige erzählen den Toten die neuesten Geschichten. Ein Juma wacht über die Mumien, die schließlich wieder abtransportiert werden. Allgemeine Pause in der Mittagshitze.

14-17: Starke Regenfälle und Gewitter gehen nieder. Verstärkt handwerkliche Tätigkeiten. Zweite Mahlzeit.

18: Die Kanus werden wieder in die **Wasserhöhle (M)** gefahren.

20: Allmählich einsetzende allgemeine Nachtruhe. Ongbaka erteilt den Juma Unterweisungen.

Weiteres: Die Sklaven halten sich von 7 bis 17 Uhr in den **Jadehöhlen (S)** auf. Blutopfer am **Blutstein (P)** werden in der Regel kurz nach 6 Uhr zelebriert, können aber auch kurz vor 18 Uhr stattfinden (gefangene Helden sollten eine halbtägige Frist erhalten).

Die vier Syllaner *Bouronius*, *Daliothippe*, *Shilahja* und *Rhukeyef* wurden vor wenigen Tagen als Blutopfer eingefangen. Solange sie aber noch leben, müssen auch sie in den Höhlen schuften.

SPIELSITUATIONEN

Die folgenden Situationen stellen Unterbrechungen des Alltags dar. Nur für Tschumbi-Kandidaten mögliche Elemente sind mit * gekennzeichnet.

ANKUNFT*

Zeit: Eintreffen der Helden im Großen Kral

Ort: **Platz (H)**

Helden werden in großer Runde als Tschumbi-Kandidaten vorgestellt und von Takezehe begrüßt. Kelakeke erhebt Anspruch auf Takezehes Posten. Allgemeiner Aufruhr. Takezehe lehnt Helden als Tschumbis ab. Gringukala überstimmt Takezehe pflichtbewusst: Die Regeln zur Durchquerung der Schlucht seien eindeutig.

SCHWARZMALEREI*

Zeit: Gleich nach Ankunft

Ort: **Hütten der Tschumbi-Kandidaten (J)**

Gringukala erklärt den Helden stolz, wann die Helden geprüft werden (ohne Details der Prüfung zu verraten), und läutet die Vorbereitung auf das Tschumbi-Ritual ein (siehe Kasten). Von da an lässt man die Helden zunächst einmal in Ruhe.

BLUTOPFER!

Zeit: reaktiv

Ort: **Käfig (N)**

Wer in Ungnade fällt, sollen baldmöglichst geopfert werden. Es bleibt Zeit bis zum nächsten Hinrichtungstermin, um sich / den Helden zu befreien und das Szenario erfolgreich abzuschließen oder abubrechen. Um die Helden zu warnen, sollten Sie sie Zeuge einer Blutopferung werden lassen.



DAS TSCHUMBI-RITUAL

Vorbereitung: Bestreichen der Auserwählten am ganzen Körper mit heißem Kräutersud. Die Haut erhält dadurch die für die hiesigen Tschumbis so charakteristische schwarze Farbe. Der Anstrich ist nur semipermanent, bleicht also mit der Zeit aus bzw. verschwindet bei überlebenden Helden nach einigen Wochen. Die Auserwählten werden bis zum Morgengrauen des dritten Tages gut ernährt, dürfen kleinere Wünsche äußern, und können sich frei bewegen. Man will den Helden aber keine Waffen geben und ermahnt sie bei Umtreibigkeiten. Die Wudu begegnen den Auserwählten mit Respekt, jedoch ohne Furcht.

Prüfung: Die Auserwählten werden in die Höhlen in den **Raum der Prüfung (X)** gebracht. Dort bleiben sie bis Sonnenuntergang und werden durch den Geist auf ihre Würdigkeit geprüft (die auf jeden Fall unwürdigen Helden werden angegriffen).

Ehrung: Rituelle Tötung der Auserwählten auf dem **Ritualplatz (Y)**. Gehirn und Herz werden entnommen.

KELAKEKES PRÜFUNG⁺

Zeit: Erster Tag, kurz vor Regenfällen

Ort: Blutstein (P)

Um als Fremder den obersten Blutkrieger fordern zu können, muss Kelakeke erst eine von Gringukala ausgerichtete Prüfung bestehen. Das der Prüfung vorangehende Opferritual nutzt Gringukala, um die Schwachstelle des Tapasuul (Höhenangst) ausfindig zu machen. Kurzentschlossen verkündet sie, dass Kelakeke in der nächsten Nacht das herausgeschnittene Herz des Opfers finden müsse, wolle sie Takezehe am folgenden Mittag herausfordern. Sie ruft sechs Raben vorbei, die sich um das Beutestück am Boden und in der Luft streiten und schließlich allesamt in den 'Körperwänden' verschwinden.

Kelakekes Bitte

Zeit: Erster Nachmittag / Abend. Findet nur statt bei gutem Verhältnis der Helden zu Kelakeke

Ort: Hütten der Tschumbi-Kandidaten (J)

Kelakeke versucht sich den Helden in einem vertraulichen Gespräch mit Händen und Füßen verständlich zu machen. Er will, dass die Helden für ihn (und mit ihm, aber ohne Wissen seiner Leute) nachts nach dem Herz suchen.

Ausgang der Prüfung

☛ Ohne Zutun / bei Weigerung der Helden: Kelakeke wird die Prüfung nicht bestehen. Noch in der Nacht werden er und seine Leute des Kral verwiesen. Die Helden verlieren damit einen potentiellen Fürsprecher.

☛ Erfolg der Helden: Kelakeke tritt am nächsten Mittag mit einer Siechance von 1–12 auf dem W20 im Kampf auf Leben und Tod gegen Takezehe an. Falls er gewinnt, haben die Helden von dieser Seite nichts mehr zu befürchten.

ALARM

☛ Helden stehlen sich davon: Wollen sich die Helden tagsüber unbemerkt von den Wudu in die Höhlen oder das Umland begeben, würfeln Sie für jede SR mit dem W20: Zunächst fällt das Fehlen der Helden nur bei 1 auf, dann bei 1 bis 2 usw. bis man schließlich stutzig wird und sich auf die Suche nach den Vermissten begibt. Sollten sich die Helden während eines allgemeinen Chaos absetzen, würfeln Sie erst ab SR 4.

☛ Dringt ein Alarmruf aus den Höhlen, dauert es noch 1 SR, bis sich die Höhlengänge mit Stammeskriegern füllen.

☛ Nach einem Angriff auf den Kral oder bei Anzeichen darauf verdoppeln die Wudu alle vorhandenen Wachen, zudem schwärmen sie nach Möglichkeit im Umkreis von etwa einer halben Meile aus: Sechs Gruppen zu je drei Wudu patrouillieren durchs vertraute Gebiet. Über Buschtrommeln informieren sie gen Osten über den Zwischenfall. Nur nach einem Angriff der Yaq-Hai ziehen sich die Wudu komplett in den Kral und die Höhlen zurück.

YAQ-HAI!

Zeit: Erster Tag, während des Regens / kurz nach Sonnenuntergang. Findet auf jeden Fall statt, wenn die Helden nicht als Tschumbi-Kandidaten vor Ort sind.

Ort: Im Kral

Angriff durch drei Yaq-Hai, die sich beliebige Opfer suchen (Werte siehe oben). Für 10 SR herrscht totales Chaos. Gelegenheit für die Helden zu unbemerkten Unternehmungen. In diesem Fall 25 getötete Wudu, bis Yaq-Hai schließlich vernichtet sind. Bekämpfen die Helden die Yaq-Hai, steigt ihr Ansehen bei den Wudu deutlich. So oder so fällt am nächsten Tag mehrfach der Name *Nemeqa* – viele Wudu glauben, dass der durch Prophezeiungen lange angekündigte Heilsbringer endlich Schutz vor dem Yaq-Hai böte.

GOTTESURTEIL⁺

Zeit: optional

Ort: Platz (H)

Das Recht des stärkeren Blutes, das von Schande und Schuld freispricht. Es kann eine Verzweigungsoption für Helden sein, die von diesem Recht (nicht für Gefangene, aber für angehende Tschumbi) wissen. Einfordern eines Zweikampfs auf Leben und Tod. Achtung: Wenn die Helden versäumen, rasch einen Gegner zu benennen, übernimmt Takezehe dies und benennt Kelakeke als Gegner für den Helden!

BESTATTUNG

Zeit: reaktiv

Getötete Wudu werden zunächst auf den **Platz (H)** gebracht. Baldmöglichst kommen Juma herbei, die den Toten die Gesichtsoffnungen vernähen. Dann werden die Toten zu den **Grabstätten (V)** gebracht, um möglichst bald konserviert zu werden.



TAKEZEHE'S TOD

Zeit: reaktiv

Falls Takezehe nicht durch Kelakekes Hand stirbt, gibt es zur Handlungszeit keinen Nachfolger; der wird erst später aus den tapfersten Blutkriegerern ermittelt. In der Zwischenzeit füllt die Schamanin nach Möglichkeit die Rolle des obersten Blutkriegers aus.

AB DURCH DEN DSCHUNGEL!

Sobald die Helden die Rabenklau erlangt haben, müssen sie an Flucht denken. Wenn die Helden über keine besondere Mobilität verfügen, gelingt diese selbst mit Dschinn nur über einen möglichst großen Vorsprung. Die Helden müssen ihre Flucht also gut vorbereiten, z.B. durch:

- Buschtrommeln zerstören
- Boote organisieren und andere Boote untauglich machen



• Ablenkungen organisieren (Xiaotl, Brand, viele Mumien in See werfen etc.)

Eine **Flucht nach Westen** ist nur in Begleitung der Tschopukikuha sinnvoll. Der geheime Elefantenpfad muss möglichst früh erreicht werden. Die **Flucht zum Handelspunkt und ans Meer (Osten)** ist mit dem Dschinn aus dem Hesimandra-Artefakt die leichteste Möglichkeit. Wenn auch die Buschtrommeln zerstört wurden, ist im Wudu-Außenposten kein Wudu vorgewarnt.

DER MÜHEN LOHN

Das Abenteuer endet, sobald sich die Helden die Rabenklau entwendet und sich dem Zugriff der Wudu entzogen haben. Vergeben Sie pro Held in Abhängigkeit von der Verweildauer im großen Kral, vom Aktivitätsgrad der Helden und von der Fülle der Würfelproben zwischen 300 und 600 **Abenteuerpunkte**, sowie Spezielle Erfahrungen in *Wildnisleben (Dschungel)*, *Sprachen kennen (Wudu)* und *Götter/Kulte*.

АПНАПГ

DIE RABENKLAUE

Gestalt: Streitkolben aus schwarzem Holz. Der kunstvolle Aufsatz aus gelber Jade an der Spitze zeigt eine gespreizte Rabenklau.

Analyse: Der Gegenstand ist nicht magisch, sondern geweiht. Die Weihe hat eine sehr archaische Struktur und geht von einem Totengott aus (Geweihte verschiedener Götter würden sie als liturgisches Artefakt anerkennen und für ihren Kult beanspruchen). Die genaue Funktion scheint mit dem Schutz von nicht-dämonischen Untoten zu tun zu haben.

Wirkung: Unzerbrechlich, der Jadeaufsatz kann nicht entfernt werden. Bei Nachteil Totenangst wird man vom Gefühl einer 'unheilvollen Aura' beschlichen. Erhobene Tote, die nicht dämonisch belebt wurden (wie etwa Tschumbis) und die unter eigener Kontrolle stehen, können mit der Fähigkeit ausgestattet werden, bei Tageslicht keinen Schaden zu nehmen. Dazu muss ihnen mit der Klau deutlich die Stirn geritzt werden.

Dämonisch belebte Untote können sich in einem Radius von fünf Schritt um die Rabenklau nicht aufhalten (zweifach geweihter Boden).

Hintergrund: Den Tayas der Wudu zufolge handelt es sich bei der Rabenklau tatsächlich um die Klau eines göttlichen Boten Visars.





GEGNER

Blutkrieger der Wudu

Holzspeer*: INI 9+1W6 AT 15 PA 13TP 1W6+3 DK 5
Blasrohr: INI 10+1W6 FK 21 TP 1W6-1**
LeP 32 **AuP** 40 **RS** 0 **WS** 7 **GS** 8 **MR** 4

Kampfmanöver: Ausweichen I; Finte; Gezielter Stich; Umreißen

Besonderheiten: *) Vereinzelt werden auch Eisenwaffen (Säbel, Streitkolben) geführt. **) +Gift: Wurara und Kelmon (**WdS** 149)

Individuelle Modifikationen

Takezehe: INI 13+1W6 AT 19 PA 17 RS 3 WS 10

Sonderfertigkeiten: Eisern, Kampfrelexe, Todesstoß

Gringukala: AT 12 PA 12 AE 59

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Knochenkeule mit Ritualen nach Meisterentscheid

Ongbaka: INI 15+1W6 AT 12 PA 12 KE 30

Sonderfertigkeiten: Blind, Aufmerksamkeit, Blindkampf, Kampfgespür, Kampfrelexe

Kelakeke: INI 13+1W6 AT 16 PA 14 RS 2 WS 10

Sonderfertigkeiten: Kampfrelexe, Todesstoß, Wuchtschlag. Als Tapasuul besitzt er die Rituale Blut für Visar und Kraft des Tapam sowie RkW 7. Die dazugehörigen Regeln finden Sie in **Ordnung ins Chaos**.

Für alle anderen kampffähigen Wudu gilt: AT 12 PA 12.

Tschumbis

Größe: 9 Spann **Gewicht:** 75 Stein

Hände: INI 10+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+3(A) DK H

Biss: INI 10+1W6 AT 8 PA 2 TP 1W6+4* DK H

LeP 35 **AuP** 1000 **RS** 4 **GS** 5 **MR** 8

Besondere Kampfregelein: Gezielter Biss, natürlicher Rüstungsschutz. Tschumbis erleiden keine Wunden. *) Speichel verursacht kaum zu stoppende Blutung (HK Wunden +8 oder Feuer): Pro SR KO-1 (für 8+1W6 KR). Sinkt die KO auf 0, stirbt das Opfer. (Bei Überleben: KO+2 pro Tag.)

Besonderheiten: Siehe Untote (**ZBA** 226). Obige Werte gelten bei Nacht oder Dunkelheit. Im Zwielflicht des Regenwaldes können sich die Tschumbis auch aufhalten, allerdings gelten geringere Werte (Meisterentscheid). Im direkten Sonnenlicht nehmen sie Schaden (1W6 SP/KR). Die Tschumbis dieses Szenarios können sich Dank der Rabenklau ohne jede Einschränkung auch bei Tage bewegen.

Xiaotl, der Schwarzzoger

Größe: 2,60 Schritt **Gewicht** 180 Stein

MU 15 **KL** 8 **WS** 12 **KK** 21

Faust: INI 12+1W6 AT 15 PA 7 TP 2W+5 (A) DK HN

Keule: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 3W+4 DK N

LeP 45 **AuP** 40 **MR** 1/8 **GS** 10 **RS** 2

Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen

Besonderheiten: Aberglaube 15, großer Gegner, natürlicher RS





HANDOUTS



Sakis / Casilius



Mhestril



Isegrein



Männertod

MVSACIVS NEGRO,
CVRATOR, GRVESST DIE NEVEN
FVEHRER NEETHAS,
VERWANDTE AM SIKRAM
BERICHTETEN MIR VOM ENDE
DES ACIL, TRODINAR NEETHAS.
AVCH ERZÄHLEN SIE VON DEN
TATEN SEINER NACHFOLGER AN
SIKRAM VND KABAB. DAS LAND
VND SEINE MENSCHEN ERBLVEHE!
DAHER HABE ICH DIE FREVDE,
EVCH GEN BOSPARAN, DER
HVNDERTTVERMIGEN, ZV LADEN,
WO IHR DIE GVNST, DEN SEGEN,
DAS RECHT DES GOTTBERVEHRTEN,
VOLLKOMMENEN HORAS
ERHALTEN KCENNT.
NVN GEHE ICH, DENN VOR ZWEI
WOCHEN FAND ZV FVESSEN DER
GROSSEN STATVE DES KRIEGER
IM HIPPODROM EIN PRACHTVOLLES
FEST STATT, AVF DAS ICH MICH
SCHON SEHR FREVE.
LEBT WOHL!

Der Brief des Curators

Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!

Dieses Buch enthält Informationen nur für Spielleiter.

Mit dieser Abenteuer-Anthologie können Sie direkt in die Dunklen Zeiten eintauchen. Das Buch enthält insgesamt sechs Abenteuer aus der gesamten bekannten Welt. In einer Kampagne können sowohl der Aufstieg und Fall bosparanischer Provinzherrscher erlebt werden als auch der Kampf um Ruhm und Ehre in der Hauptstadt des Diamantenen Sultanats, Khunthom. In einer gefahrvollen Reise wird das Land im Norden Aventuriens besiedelt, das viele Jahre später als Herzogtum Weiden bekannt sein wird. Das Wüten der grausamen Riesin Männertod ist Thema eines Abenteuers, die Spielgruppe kann aber auch zu fremden Kulturen reisen, die die Widrigkeiten der Geschichte nicht überdauern werden: die Wudu und die Alhanier.

HELDEN DER GESCHICHTE

ABENTEUER IN DEN DUNKLEN ZEITEN



Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!