

JÖRG RADDATZ
(RED.)

DREI MYRANOR-GRUPPENABENTEUER FÜR
EINSTEIGER- BIS ERFAHRENE CHARAKTERE

GEFÄHRLICHE GASSEN

M8
EINSTEIGER



Das Schwarze Auge

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

GEPÄHRLICHE GASSEN



UHRWERK VERLAG



**MYRANOR:
Gefährliche Gassen**

Umschlagillustration

John McSweeney

Umschlaggestaltung & Satz

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

André Aigner

Karten und Pläne

Sabine Weiss

Lektorat

Jörg Hübner

Gesamtredaktion

Jörg Raddatz

Druck und Aufbindung

Koprowsky Group, Poland

Copyright © 2009 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.



Das Schwarze Auge

Gefährliche Gassen

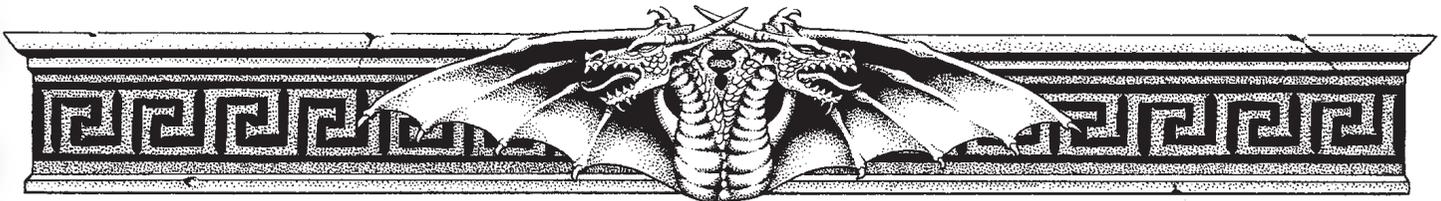
von

Dennis Rüter, Alex Spohr
und Jens Fichtner

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



UHRWERK
VERLAG



Inhalt

Drei Tage Gardist	5
Bevor es losgeht: Anmerkungen für den Spielleiter	5
Prolog: Ankunft in der Stadt	6
Tag 1 im Dienst: Stadterkundung	8
Tag 2 im Dienst: Isherius und andere Ereignisse	11
Was dieser Tag bereithält	13
Tag 3 im Dienst: Prozess / Beerdigung	14
Das Finale	17
Anhang 1: Dramatis Personae	19
Anhang 2: Typische Leute für Begegnungen	21
Anhang 3: Ruf und Zeitleiste	22
Verschwunden in Sidor Damenios	23
Vorwort	23
Hintergrund des Abenteurers	24
Kapitel 1: Der Auftrag der Schwester	26
Kapitel 2: Auf der Suche nach Aegos	29
Örtlichkeiten der Stadt	31
Die Gegenseite	35
Kapitel 3: Die Abwässer von Sidor Damenios	36
Das Ende der Geschichte	38
Anhang: Dramatis Personae	39
Die Schleicher	43
Die Stadt	43
Abenteuerverlauf	46
Parteien in der Stadt	49
Die Artefakte	52
Meisterpersonen	46
Handouts und Kopiervorlagen	58

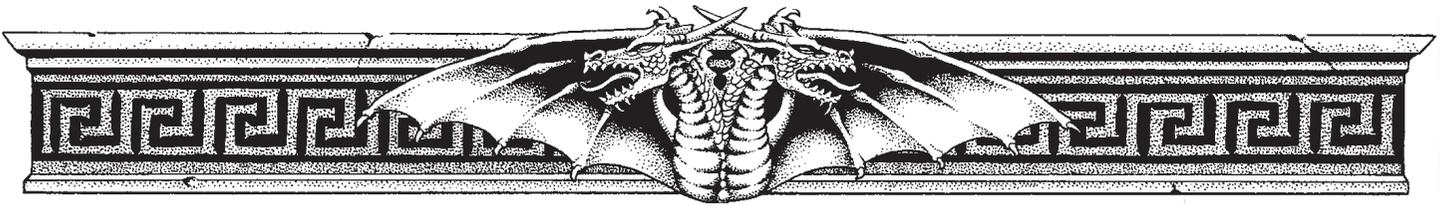


Vorwort

Liebe Spieler des Schwarzen Auges, liebe Freunde des Gildenlandes, herzlich willkommen in drei mysteriösen und mörderischen Städten Myranors. In der Hand halten Sie die Gewinnerabenteuer des Wettbewerbes **Gefährliche Gassen**, die es allesamt verstehen, die Vielfalt der urbanen Schauplätze dieses Kontinentes einzufangen: das Aufeinandertreffen so unterschiedlicher Völker und Kulturen, den scharfen Gegensatz von Arm und Reich, den verblüffenden Einfallsreichtum der Zauberer. Getreu dem Myranorkonzept von Verlag und Redaktion schreiben diese Abenteuer nur wenig fest – sie spielen in “neuen” und zum Teil gar nicht lokalisierten Städten, so dass der Ausgang der Geschehnisse ganz den Handlungen und Entscheidungen Ihrer Spielrunde folgen kann.

Als Stadtabenteuer spielen diese Szenarien vor einem komplexen Hintergrund, der viele unterschiedliche Akteure mit ihren ganz eigenen Methoden und Zielen beherbergt. Wir können Ihnen daher nur ans Herz legen, jedes Abenteuer vor dem Leiten gründlich zu lesen, um sich einen guten Überblick über alle Elemente des Szenarios zu verschaffen und vielleicht auch zu entscheiden, welchen Teile Sie besser den Vorlieben und früheren Erfahrungen Ihrer Spielrunde anpassen. Doch nun hinein ins Abenteuer, hinein in die Gefährlichen Gassen.

Bocholt im Februar 2009
Heike Kamaris und Jörg Raddatz



Drei Tage Gardist

von Dennis Rüter

Bevor es losgeht: Anmerkungen für den Spielleiter

Worum geht es hier überhaupt? Übersicht für den Spielleiter

Das folgende Abenteuer macht die Helden zu Gardisten in der koromanthischen Stadt *Balan Osrhotania* am unteren grünen Orismani. Dabei müssen sie allerlei Entscheidungen treffen, die sie bei einer der drei örtlichen Schichten/Fraktionen/Stände beliebt oder unbeliebt machen können. Der Ruf hat entscheidende Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte, die den myranischen Gedanken von 'grauen' Helden aufgreift. Manche Gruppe mag sich dabei weniger heldenhaft verhalten als korrupt oder schlicht böswillig sein.

Es ist allerdings sehr schwer, dieses Szenario mit Charakteren zu spielen, die dem zeitweiligen Auftritt als Gardisten rein gar nichts abgewinnen können – denn die Personalnot, die die Stadtwache wildfremde Leute rekrutieren lässt, hindert sie natürlich auch daran, Deserteure wirkungsvoll zu verfolgen und einzufangen. Es ist daher praktisch unmöglich, widerwillige Recken in den Dienst zu zwingen und dort zu halten.

Sie sollten also darauf achten, den (kurzfristigen) Gardedienst den Charakteren wirklich schmackhaft zu machen.

Ein zentraler Aspekt

Ein Schlüssel für die Handlung ist der Umgang der Helden mit einem gewissen *Isheries Serr Phraisopos*, dem Zatura-Hohepriester der Stadt, der die Helden in einem entscheidenden Moment vor eine wichtige Wahl stellt: mit ihm ein Verbrechen zu begehen, nämlich den Mord an Mit-Priesterin *Zaturis aus Balan Osrhotania* einer Unschuldigen in die Krallen zu schieben, oder sich gegen ihn zu stellen und dem Recht zu dienen. Gegen Ende werden die Helden sich dann mehr oder weniger in den Reihen der Aufständischen oder an der Seite der Machthaber finden.

Dieses Abenteuer lässt den Helden große Freiheiten, wie sie sich entscheiden. Sie als Meister sollten ihren Spielern klarmachen, was die Entscheidung für oder gegen jemanden bedeutet. Das Spiel mit den Fraktionen ist sicher schwierig, vor allem, wenn sie die Stadt lebendig gestalten wollen – was bedeutet, dass die Bürger auch nicht so schnell vergessen. Was genau damit gemeint ist, erklärt der folgende Abschnitt.

Die Natur der Garde

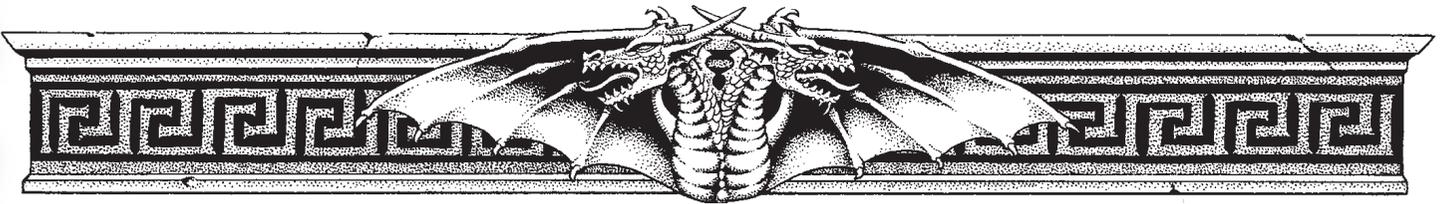
Anders als im Imperium wird in Balan Osrhotania die Trennung zwischen verschiedenen Garden nicht mehr praktiziert: Die Gardisten der Stadt sind im Grunde ebenso für die Wahrung von Recht und Ordnung da wie für die Brandbekämpfung, die Zollaufsicht und viele andere obrigkeitliche Aufgaben, für die militärische Verteidigung der Stadt und ihres Umlandes allerdings existiert eine berittene Garde, mit der die Gardisten-Helden wohl nur wenig zu tun haben werden.

Zum Umgang mit den Fraktionen

Es gibt in Balan Osrhotania drei Fraktionen, deren Gunst oder Missgunst sich die Helden im Laufe ihres Aufenthalts zuziehen und so ihren *Ruf* ändern können:

- Die *Reichen* (abgekürzt *R*), die Führungsschicht aus Großgrundbesitzern, den Miet-Haien, Großhändlern mit deren engstem Umfeld und Dienerschaft, deren Anliegen im Erhalt des Status Quo und der Maximierung ihrer Einkommen besteht und die durch prachtvolle Kleidung und Schmuck auffallen.
- Eine schrumpfende *Mittelschicht* (*M*) aus Handwerkern, Kriegern, Gelehrten, den meisten Händlern und Geweihten, die nicht in Privatdiensten der Führungsschicht stehen, die sich hier und dort Verbesserungen wünschen und Frieden, um ihren Geschäften nachzugehen, während sie einfache Stoffe und ein bisschen Geschmeide ihr eigen nennen.
- Die *Armen* (*A*), eine Unterschicht aus Kleinhändlern, Schiebern, Tagelöhnern, dem niederen Gesinde und den allermeisten Sklaven, die so wenig haben, dass eine Verschlechterung sie schnell auf die Barrikaden bringt und daher auch kaum was tragen und sich keine Sauberkeit leisten können.

Die meisten Gruppen setzen sich aus Angehörigen verschiedener Rassen zusammen. Die *Neristu* gehören in Balan Osrhotania (etwas überraschend) durchweg zur Mittelschicht und pflegen recht gute Kontakte zu anderen zweiarmigen Mitgliedern dieses Standes. Die *Shingwa* der Stadt hingegen zählen fast alle zur Unterschicht, und nicht wenige von ihnen sind sogar Sklaven. *Zauberer* sind weit häufiger in den zwei höheren Schichten vertreten (und Vollzauberer praktisch in der Oberschicht daheim). *Priester* (mit Karma oder nicht) zählen



zur Mittelschicht, die Hohepriester der einzelnen Kulte zu den Reichen.

Die Bestimmung nach Kleidern und Sauberkeit kann über entsprechende Proben (wie *Menschenkenntnis*) mit Erleichterung durchgeführt werden; nach drei, vier erfolgreichen Proben sollten Sie auf weitere verzichten, wenn die nächste Begegnung sich nicht wesentlich von der Letzten unterscheidet – was im vorliegenden Abenteuer nicht der Fall sein sollte. Wesen mit empfindlichem Geruch werden die Nähe der meisten Armen nur ungern ertragen.

Durch Entscheidungen für die eine oder andere Seite können die Helden deren Vertrauen gewinnen oder sich ihre Verachtung zuziehen. Es wird kaum möglich sein, alle zufrieden zu stellen, aber vielleicht alle gegen sich aufzubringen. Um sich zu merken, wie die Helden sich machen, können sie auf die *Liste aus dem Anhang* auf Seite 22 zurückgreifen. Sie finden dort jede Fraktion mit einer Skala. Bei jeder möglichen Entscheidung finden sie einen Buchstaben und eine Nummer, die angibt, um wie viel Punkte der Ruf die Helden bei den entsprechenden Gruppen besser oder schlechter wird (der Gesamtruf je Fraktion ergibt sich aus allen bisherigen Entscheidungen); logischerweise bedeutet die Entscheidung für die eine oft die Verprellung der andern Fraktion.

Wenn die Helden wissen wollen, wie sie stehen, ist es möglich, ein Mitglied der passenden Fraktion zu fragen, oder eine KL-Probe abzulegen, erschwert oder erleichtert je nach Gedächtnis. Dabei können Sie nur eine ungefähre Angabe machen, zum Beispiel: -10 bis -7 feindlich, -6 bis -3 schlecht, -2 bis +2 neutral, +3 bis +6 gut, +7 bis +10 sehr gut. Ob Sie sich dabei auch Punkte jenseits von 10 merken, sei Ihnen überlassen.

Auswirkungen, abgesehen vom Ende des Abenteuers und dem Verlauf der Handlung, können sein:

- Preisnachlässe bei befreundeten, Aufschläge bei verfeindeten Gruppen in Höhe der Skala
- Boni oder Aufschläge auf Gesellschaftsproben (Überreden, Überzeugen, aber auch Handel etc.)
- Freundliches Grüßen oder böswillige Flüche von Mitgliedern gegen die Helden je nach Ruf

- Hilfe der einen, Überfälle der andern Seite, zumindest im passenden Gebiet

- Freiwillige Dienstleistungen verschiedener Art (Unterschicht Arbeit, Mittelschicht Güter, Oberschicht diverses)

Geld spielt hier eine besondere Rolle. Wer sich abwechselnd mal von der einen, mal der andern Seite bestechen lässt, nur um das Meiste rauszuholen, erwirbt sich insgesamt einen schlechten Ruf. Übermäßige Forderungen können die Menge positiver Punkte reduzieren oder negativer erhöhen. Manchmal lässt sich ein Problem durchaus mit Geld aus der Welt schaffen. Doch wenn die Helden tatsächlich sehr vermögend sein sollten, können sie bestimmte Entscheidungen davon ausnehmen, damit das Abenteuer nicht kaputt bezahlt wird.

Erfolgreiche Proben auf *Gesellschaftstalente* mögen das eine oder andere Mal sehr hilfreich sein, aber auch die besten Schlichter werden Konflikte nicht immer im Keim ersticken können.

Ignoranz gegenüber allen Fraktionen sollten sie mit der Vergabe entsprechender Ruf-Mali verbinden – als Gardisten müssen die Helden ein gewisses Interesse zumindest vorgaukeln.

Pflichterfüllung hat in Koromanthia keinen so hohen Stellenwert. Damit haben die Helden hier doch eine recht große Freiheit, mit der Sie als Spielleiter umgehen müssen. Zwischen verschiedenen Aufgaben können die Helden sich so in der Stadt umsehen, vielleicht etwas für sich einkaufen, etwas erledigen, was sie nicht geschafft oder zugesagt haben oder sich einfach entspannen. Wenn das zu viel Leerlauf bedeutet, können Sie ihnen auch einen strikten Zeitplan zur Hand geben, bei dem Wehrübungen oder Wachgänge häufiger vorkommen. Abhandeln können Sie das kurz, wenn nichts Besonderes passiert, und vielleicht sogar ein, zwei zusätzliche Gelegenheiten einbauen, wo die Helden sich entscheiden können.

Die *Zeitleiste* finden Sie im Anhang 3 auf Seite 22. Darauf können Sie Begegnungen eintragen und Entscheidungen der Helden festhalten – falls die später der Meinung sein sollten, sich anders entschieden zu haben, dürfte das mühseligen, erhitzten Diskussionen am Spieltisch vorbeugen.

Prolog: Ankunft in der Stadt

Anwerbung

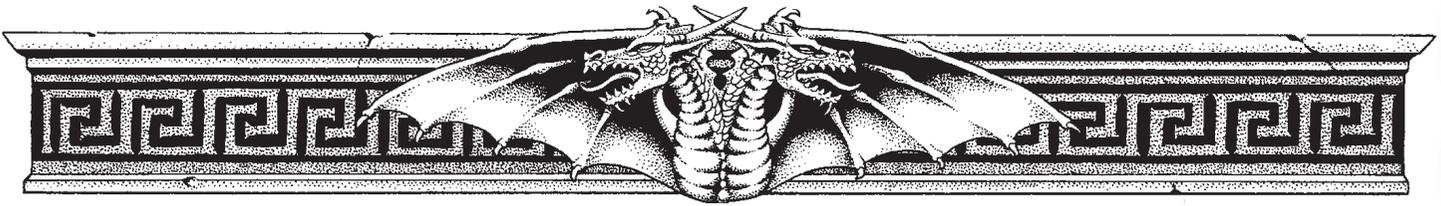
Die Helden erreichen die Stadt an einem Morgen während des sehr trockenen Frühjahrs. Sie ist aus verwitterten Steinen gebaut und wird etwa in der Mitte von einer einzelnen Chrattac-Spindel von vielleicht dreißig Schritt Höhe gekrönt. Die Nordstadt besitzt eine Dir-An-Sun(-Pyramide) der Neristu, die Oststadt mitgenommene Loualil-Türme aus Weißstein. Die Stadtmauer misst vielleicht fünf Schritt Höhe und ist mehrfach geflickt mit Lehm oder meist grobem Holz, genau so wie viele Häuser.

Karren werden von Eseln, Pferden, Absonderlichkeiten oder Zweibeinern durch die Straßen gezogen. Zwischen den Pflastersteinen wachsen Grasbüschel. Das

Umland wird eher locker von Feldern eingenommen, hier und dort auch von Wiesen für Nutzvieh.

Gründe für den Aufenthalt können vielseitig sein: vielleicht ist das Flussschiff der Helden gestrandet. Es mag sein, dass sie Arbeit suchen – wie es bei Helden ja oft ist – oder dass sie zufällig nach Balan Osrhotania kommen.

Einstieg für Gruppen, die Honoraten/Optimaten beinhalten: Die Gruppe ist vielleicht in der Stadt, um dem Imperium wieder mehr Einfluss zu sichern. Dazu gehen sie zur Statthalterin. Die ist leider nicht daheim, aber ihr Sekretär bittet die Helden, bei der Bewältigung einiger Aufgaben zu helfen, denn sie ist dem Imperium gegenüber durchaus aufgeschlossen. Damit ist der Dienst in der Stadtgarde gemeint, da diese durch eine Grippe-welle zurzeit unterbesetzt ist. Die Kranken lassen sich nur zum



Teil durch einen Heiler kurieren, sodass dieser Aspekt das Abenteuer nicht unnötig macht, Heilkundige aber trotzdem ihre soziale Seite (so vorhanden) ausleben können. Renegade Vertreter des Optimatenstandes sollen sich erstmal beweisen. Für Mitglieder 'böser' ehemaliger Häuser – wie Charybalis, Chrysoteos, Melarythor – ist diese Variante weniger geeignet, da sie auch im freien Koromanthia keinen guten Ruf haben (obwohl die meisten nicht mal die Häusernamen unterscheiden können).

Andere Gruppen: An einem der Stadttore werden sie von einem Gardisten angesprochen: Gesunde Haudegen werden in der Stadt für den Dienst in der Garde gesucht, zur kurzzeitigen Verstärkung während dieser None – der Grippe wegen. Es gibt einen Sold von einem Argentale je None und Person, dazu Unterkunft, Frühstück, Mittagessen für jeden Tag. Die Verpflichtungen ließen sich fast halbtags erledigen, meint die Gardistin. Sie ist geübt im Überreden, daher ist es schwer, ihr zu widerstehen. Während ein Mitglied der Stadtgarde die Helden zur Wache bringt, erfahren sie von ihrem zeitweiligen Begleiter einiges über die Stadt:

- Balan Osrhotania besitzt nach Schätzungen noch 10.000 Bewohner; früher waren es mal mehr, aber eine Verlagerung des Orismani nach Norden schnitt sie vor 150 Jahren vom Wasser ab, das nun einige Meilen weiter nördlich fließt.
- Die meisten Amaunir gehören zur Mittelschicht, genau wie die Neristu. Die Shingwa dagegen sind fast ausnahmslos Feldsklaven.
- Die zentrale Chrattac-Spindel ist das Zuhause eines gewissen *Sinophenos Aquaris*, der die einzige Quelle der Stadt kontrolliert. Früher gab es einige Brunnen, aber mit der Zeit führten immer weniger Wasser, bis heute nur noch die Brunnen-Häuschen des hohen Herrn die Einwohner mit dem kostbaren Gut versorgen können. Ein großes Banner mit der blauen Welle unter einem blauen V auf weiß prangt an dem Bauwerk; das ist sein Zeichen. Ansonsten versucht jeder, in möglichst großen Tonnen oder Zisternen während der Regenzeit Wasser zu speichern. Zurzeit herrscht ja Trockenheit, da gibt es nur von den Wasserverkäufern des Magister Aquaris Nass – wenn die eigenen Vorräte erschöpft sind.
- Für die Entlohnung der Wachen sorgt die Statthalterin *Xilpheriane e Osrhotania*, die als Großhändlerin das nötige Kleingeld hat. Vor allem setzt sie wohl Futtermittel nach Rhacornos und von dort Blutbullen-Leder ab, ebenso wie Chrattac-Waren aus der Zhirric.

Auf der Wache ...

... herrscht Unordnung. Ein Zaun aus schiefen, oben angespitzten Pfählen umgibt den zweigeschossigen Bau mit einem Tor zur Straße. Der Zaun hat nur ein Tor zur Straße. Sie treten durch selbiges ein. Im Keller befindet sich ein Zellentrakt, wo Gefangene untergebracht werden können. Die Küche und der Speisesaal liegen im Erdgeschoss, die Schlafquartiere (viele

Betten mit je einer Truhe) im ersten Stockwerk. Zu den Mahlzeiten wird einfache Kost gereicht – Pulpellenmus, Grütze oder Rattenklein, dazu Azidial oder ein Kräutersud. Wegen des zum Teil kaputten Daches können Helden, die Rast im Freien nicht mögen, durchaus Nachteile bei der Regeneration bekommen – zumal öfters ein rauer Wind weht.

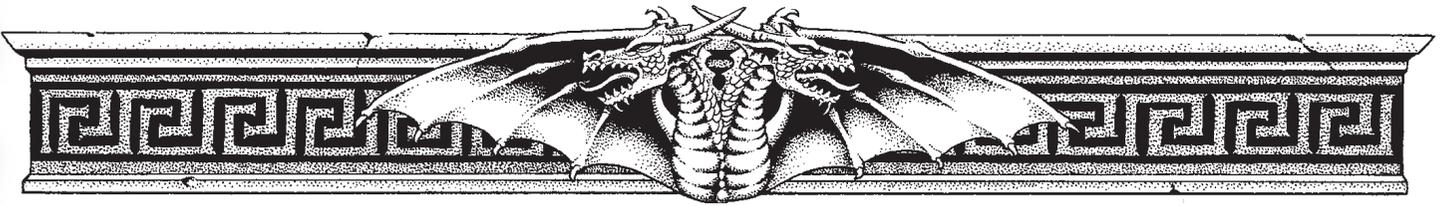
Ein Fensterladen hängt kaputt vor einem Fenster neben der Eingangstür. Vom Hof hinter dem einsam stehenden Gebäude dringt konzentriertes Rufen im Takt herbei. Vielleicht 20 Männer und Frauen mit wenig einheitlicher Bewaffnung – von Friedensstiftern mit Faustschilden und teils krummen Stäben bis zu Schwertern und Schwertlanzen – schlagen unkoordiniert gegen Holzgestelle, die sich um die Längsachse drehen und entfernt an Menschen erinnern.

Anführer der Wache ist der Zenturio *RaoKoMoi der Weiße*, ein Amaunir. In seiner Brigantin-Weste, mit Phasganon und Machira am Gürtel des Lederschurzes und zwei Abishai-Tartschen an den Armen ist er recht wehrhaft. Er begrüßt die Neuen recht gleichgültig und erklärt ihnen, wie die Sache in der Stadt läuft:

- Waffenbeschränkungen sind in Koromanthia seit der Unabhängigkeit geradezu unbekannt. Es ist unhöflich, in Tempeln mit großen Waffen rumzulaufen, aber jeder sollte bereit sein, sein Leben zu verteidigen – besonders die Helden als neue Gardisten.
- Die Aufrechterhaltung der Ordnung ist Hauptaufgabe der Garde. Es soll alles im Fluss bleiben. Ob die Helden dazu 'Dämme bauen' oder das 'Wasser wild fließen' lassen, ist ihnen überlassen – solange sie nicht mit durchschnittener Kehle in der Gosse aufwachen und sich Morgens, Mittags und Abends in der Kaserne melden, mögen sie eine schmerzfreie Zeit in der Stadt haben.
- Zur Eingewöhnung stellt er ihnen zwei seiner Männer zur Seite, die auf sie Acht geben sollen.
- Eventuelle Karren oder Reit- und Zugtiere der Helden werden zur Kaserne der stationierten Soldaten im Ostviertel gebracht, wo man sie besser unterbringen kann. Die Garnison dort ist zweihundert Personen stark und besteht zur Hälfte aus Kavallerie. RaoKoMoi fügt hinzu, dass die Stadt im Falle eines Großangriffs Verstärkungen von Bürgern der Stadt und aus verbündeten Städten erhalten würde. Haustiere dürfen sie behalten.

Als Ausrüstung für frische Gardisten gibt es lediglich eine Auswahl an Handgemenge- und einfachen Hieb-Waffen – Panzerarm, Friedensstifter und Stäbe mögen als Beispiel dienen – und Faustschild, dazu als Schutz Tuchrüstung, Bügel- oder Lederhelm und als Kleidung einen einfachen Überwurf ohne Ärmel bis zum Knie.

Auf der Stirn wird mit nur langsam abgehender Farbe in Rot ein Zeichen aufgebracht, das alle Gardisten tragen: ein umgedrehtes V um einen Kreis, das wohl eine sehr abstrakte Darstellung Koromanthias sein soll. Danach geht es mit zwei Gardisten auf die erste Erkundung.



Tag 1 im Dienst: Stadterkundung

Der Marktplatz

Im Zentrum der Stadt liegt das Forum, der einzige Marktplatz. Krämer mit kleinen Ständen oder Bauchläden bieten ihre Waren an. Die meisten Leute sind einfach Hökerer, doch haben am Rande des Marktes auch einige offenbar wohlhabendere Großhändler ihre Geschäfte. Viele verschiedene Sprachen sind zu hören und erzeugen ein Hintergrundgemurmel, das dem Abischant der Meeresbewohner in nichts nachsteht. Auch zahlreiche Gerüche vermengen sich, von Lebensmitteln, lebendem Vieh, Arzneien und Kräutern – und auch von Kunden und Verkäufern, denn schon am Morgen herrscht eine trockene Hitze.

Das Mittviertel ...

... umgibt den Markt rundherum und umfasst die Wohnungen der meisten Mitglieder der Mittelschicht. Die durchweg mehrstöckigen Gebäude sind in der Regel gepflegt, hier und dort mit Balkonen, Blumenkästen und Ranken-Gittern für Kletterpflanzen versehen. Viele Erdgeschosse dienen als Werkstätten.

Die Straße nach Norden, hin zur Spindel, ist unregelmäßig an den Seiten mit Bäumen bepflanzt, früher scheint hier eine Allee gewesen zu sein. Hier und dort sind die Häuser in den Weg hinein erweitert worden, ja manche Anbauten auf unsicher wirkenden Säulen gar teils darüber erbaut und manchmal mit eigenen Außentritten versehen.

Ereignis: Wenn die Gruppe gerade unter einem davon durchgekommen ist, bricht der Anbau krachend zusammen. Eine Frau schreit auf, starrt von der Bruchkante aus dem Rest des Hauses nach unten auf die Trümmer: sie habe doch erst letzts die neue Truhe aufgestellt. Eine Reihe von Karren und Trägern, die auf der Straße von Süden kommend unterwegs ist, muss ausweichen und gerät an eine andere Gruppe, die von Norden kommt. Es beginnen Rempelen und Beschimpfungen über den Vorrang.

Die Begleiter weisen die Helden an, sich um die Sache zu kümmern, und lehnen sich genüsslich, jedoch erst einen vorsichtigen Blick nach oben werfend, an eine Hausecke.

Die Trümmer blockieren fast die gesamte Straße durch morsche, massive Holzteile der Säulen, die das ganze Gebilde eben noch in der Luft hielten, dazu Steine und Lehmbröckchen. Sie zu beseitigen, dürfte eine Weile dauern. Die beiden Gruppen haben verschiedene Gründe, warum sie zuerst durchwollen:

Die Gruppe, die vom Markt kam, ist mit drei Leuten unterwegs, die viele Tonkrüge transportieren, gekleidet in einfache, offene Westen ohne Ärmel und knielange Hosen, und besteht zu einem guten Teil aus Menschen. Sie müssen zum Tempel der Oktaede, um die Stücke dort Siminia, der Göttin des Handwerks, zu opfern. Der Grund: einem frisch verheiratetem Ehepaar war bei der zeremoniellen Deutung des Blutes, das nach einem Nadelstich aus den Fingern der Eheleute

tropfte, das Auffanggefäß zerbrochen. Um die Göttin zu besänftigen (die Frau ist Töpferin und der Mann Näher), haben die Freunde daher ein paar Gefäße erstanden, um sie zu opfern.

Die andere Gruppe, zu viert, trägt ärmellose Togen bis zu den Knien, kommt von Sinophenos Aquaris (das mag das erste Mal sein, dass die Helden diesen Namen hören) und will auf dem Markt Besorgungen für das Mittagessen des mächtigen Herrn erledigen. Darunter fällt auch eine Ladung Eis, wohl aus den Tiefen einer Apelioten-Höhle, das in der Tageshitze schnell schmelzen kann. Ein schlanker, hoch gewachsener Mann bietet den Helden eine kleine Belohnung von 2 Argental an.

Wer hat nun Vorrang? Viel Zeit zur Entscheidung bleibt nicht, und keine Seite sieht im engeren Sinn bedrohlich aus oder hat eine Übermacht. Den Helden stehen jetzt drei Möglichkeiten offen:

- Sie lassen den Opferwilligen den Vorrang, wofür sie sich eine Belohnung in Münzen in den Wind schreiben können, da diese ihr Geld auf dem Markt ausgegeben haben (M+1, R-1).

- Sie halten den Diener des Magister Aquaris für wichtiger und die Belohnung für verlockender ... Jedenfalls erhalten die Diener den Vorrang vor den Opferwilligen. Eine gelungene Probe (Handel oder Überzeugen) mag die Belohnung ein wenig hochschauern, aber vergeben Sie keinen ganzen Aureal (M-1, R+1).

- Sie lassen abwechselnd einen von jeder Gruppe durch. Diese Lösung stellt zwar niemanden richtig zufrieden, aber verärgert auch nicht so stark (+/- 0).

Vergessen sie nicht, Dankesbekundungen der einen und Flüche der andern Seite erschallen zu lassen, wenn sich die Spieler für Möglichkeit 1 oder 2 entschieden haben.

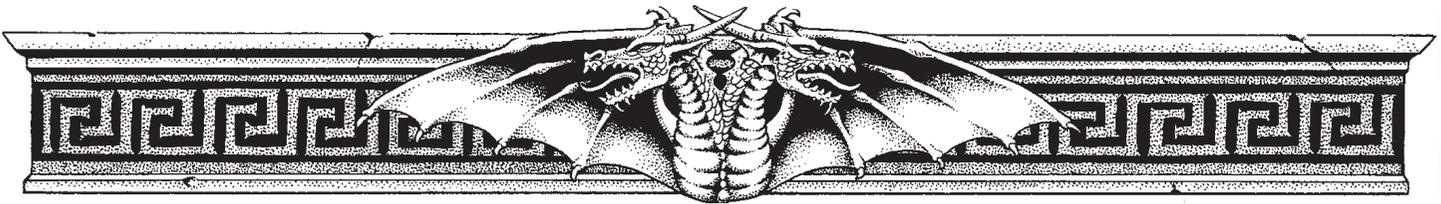
Die große Spindel und der Brunnenplatz

Das Haus von Sinophenos Aquaris sieht genauso aus, wie sich die Leute Chratteac-Spindeln vorstellen: eine bizarre Architektur aus fremdartigem Mörtel, die sich nach oben schraubt und hier und da gar Erker und Balkons an der Außenmauer besitzt.

Zwei flache, auf Säulen ruhende Überdachungen stehen vor dem Gebäude. Erst beim Eintreten kann man erkennen, dass es sich um Brunnen handelt. In einem Gatter mit spitzem Metallzaun, noch unter dem Dach, befinden sich vier Blutbullen, die in einer Ecke aus einem Trog Wasser trinken und Heu fressen. Ein Holzstiel ragt in die Grube.

- Die Begleiter erklären den Helden, dass je zwei Tiere vor wie nachmittags an den Stil angespannt werden, um von Magister Aquaris Quelle das Wasser hoch zu pumpen.

- Die Verkäuferin, geschützt durch zwei Leonir-Wachleute, fügt hinzu, dass die Tiere mittags eine Pause einlegen. Der Wasserverkauf – zurzeit zu Preisen von 8 Pekunos der Liter – setzt wieder nach der Mittagszeit ein.



Ereignis: Unweit des Brunnenplatzes liegt eine Baustelle; offenbar wird die Spindel erweitert, und zwar von eher kleinen (zwei Schritt hohen), kompakten Chrattac. Ein paar Menschen, die einen ausgezehrten Eindruck machen und außer Ledersturz und Traggurt nichts anhaben, wollen sich an ein paar Eimern Wasser zu schaffen machen, die von den Chrattac wohl beim Bau benutzt werden.

Als sie die Gardisten sehen, bitten sie diese, den Chrattac zu befehlen, ihnen zwei der drei Eimer zu überlassen. Durch ein Leck seien die Vorräte, die sie heute früh geholt hatten, versickert, und nun bräuchten sie dringend etwas Wasser, um bei der täglichen Arbeit nicht zusammenzubrechen. Wenn sie warten, bis der Verkauf wieder einsetzt, verlieren sie nicht nur weiteres Geld, sondern auch Arbeitszeit, was Einbußen bei der Leistung nach sich zieht. Sie sagen, sie haben zur Not auch Geld dabei, das sie anbieten können (2 Argental).

Eine bleiche Frau ohne Haar kommt dazu, die eine einfache Tunika trägt und sich als Sprecherin und Übersetzerin der Insekten vorstellt. Sie erklärt, dass sie das Wasser brauchen, um den Lehm zu befeuchten, sonst würde es zu Verzögerungen beim Bau kommen, da ja die Bullen der Brunnen noch Mittagsruhe halten.

Es ist an den Spielern, schon wieder einen Streit zu lösen.

- Die Menschen sind dankbar, wenn sie Wasser bekommen (A+1, R-1).
- Die Chrattac besitzen kein Geld, sind aber mit dem mächtigen Magister Aquaris verbunden, sodass sich die Entscheidung für die Insekten auch auf den Ruf gegenüber Aquaris auswirken wird (A-1, R+1).
- Die Menschen runterzuhandeln, wäre eine mögliche Alternative.
- Das Hervorzaubern von Wasser, so ein Held in der Lage zu derlei Kunststücken ist, wird in der Stadt nicht gern gesehen. Die Wasserverkäuferin aus dem Brunnenhaus und ihre Leibwächter kommen zu den Helden, die Menschen verschwinden schnell, und die Frau erklärt den Helden, dass Hervorzaubern von Wasser nur im Dienste ihres Herrn erlaubt sei. Weil der gerade genug der magischen Zunft in seinen Diensten habe, werden zurzeit keine Neulinge aufgenommen. Zudem verlangt sie von den Helden eine Entschädigung in Höhe des Wasserwertes. Diese Lösung ist wohl am schwersten zu handhaben, doch am Ende bedeutet die 'Verwarnung' dasselbe wie Lösung 1: A+1, R-1 (-2, wenn die Helden nicht zahlen können).

Das Ostviertel

Einst mag es eine Gemeinde von Loualil vor Ort gegeben haben – doch geblieben sind nur staubige, weiße Türme, wie der Rest der Stadt mit allen möglichen Materialien ausgebessert. Während die Helden die eher schmucklosen Gebäude mustern, fliegt ein

großer, geflügelter Schatten über sie. Er gehört zu einem Ashariel, der auf der Spitze eines der Türmchen landet. Unten sehen die Helden ein paar Soldaten, die vor der Tür stehen. Das Umfeld ist frei, die Fenster zu kleinen Scharten verkommen.

Die Türme beinhalten die Kaserne, die Soldaten tragen Lederharnische, Helme und abwechselnd Schwerter oder Streitkolben und Schilde. Eine Frau in Karetan-Platten beaufsichtigt Körperübungen, die aus Gymnastik und Bogenschießen vor der Stadtmauer bestehen. Zu ihren Untergebenen gehören auch Ashariel-Söldner. Niedrige Anbauten enden an der Stadtmauer, und das ganze Rechteck-Areal ist von einem Metallzaun geschützt.

- Vielleicht wurde ja ein Tier der Helden in den Stall gebracht? Ein Anbau beherbergt den Stall (der andere die Küche mit Vorratsteil). Die Soldaten verhalten sich gegenüber den Stadtgardisten ein wenig arrogant.

Südöstlich der Spindel liegt das alte Theater, halbrund an die Stadtmauer gebaut. Heutzutage finden dort jedoch vor allem Wettkämpfe

statt, denn die alte Arena stürzte ein und wurde dann bis zum Allerletzten ausgeschlachtet.

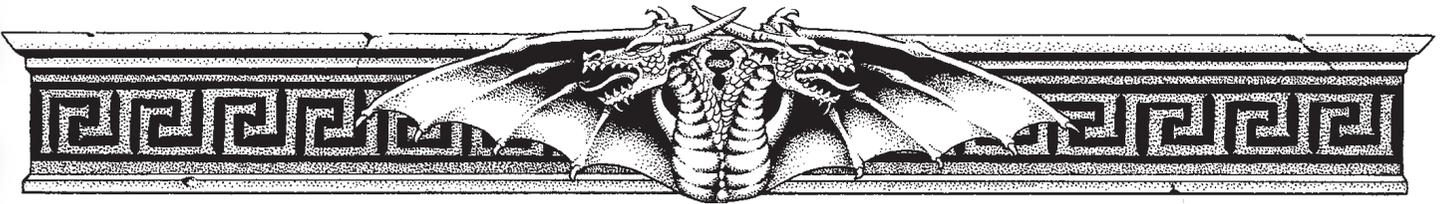
Das Nordviertel

Die Neristu-Gemeinde nennt diesen Teil des Orts ihre Heimat. Es ist nicht so verwinkelt oder abgeschottet wie im Imperium, hat aber ebenso eine Dir-An-Sun-Pyramide. Zu dieser Zeit sind natürlich kaum Neristu unterwegs. Der Markt der Vierarmigen ist nicht direkt unterirdisch, sondern unter mehreren alten Säulengängen alter Villen, von den Neristu ausgebaut, vor der Pyramide angesiedelt.

Ereignis: Ein Kanaldeckel liegt offen auf dem Platz vor dem Markt, während die Gruppe durch das Viertel streift. Ein Neristu, verletzt am Kopf und am rechten Bein, klettert hinaus, gefolgt von zwei Lamucken, die ihn angreifen.

- Der Neristu: AT 13, PA 12 (mit dem Dolch je vier weniger), KO 10, LE noch 12, eine Wunde am Bein, knielange Weste ohne Ärmel, an den Beinen geschlitzt, Dolch und Neristustab als Waffe.
- Die Werte der Lamucken finden Sie im Myranor-HC auf Seite 269.
- Wenn sich die Helden nicht einmischen, beißen die Tiere den Neristu zu Tode, bevor ein paar Wächter der Vierarmigen auftauchen. Die Neristu sind von dem Verhalten der Wachen nicht angetan (M-1).
- Bei Hilfe werden die Neristu den Gardisten danken (M+1).

Der Neristu war dort unten, um einen Stau in den Kanälen zu beenden, hatte sich aber verlaufen und erst jetzt wieder zurückgefunden. Die Vierarmigen bitten die Gardisten, doch mal bei den Shingwa anzufragen, weil die angeblich eine Statue aus dem örtlichen Tempel gestohlen haben sollen.



Die Tempel und das Siechenhaus

Während die Neristu ihre eigenen Kultstätten unterhalten, liegt der allgemeine (Oktaden-)Tempel westlich des Nordviertels, in der alten Myrmidonon-Kaserne im Sechseck-Stil. Er ist umgeben von einem Platz, auf dem hier und dort kleine Beete um Bäume angelegt sind, die Besuchern auf Bänken Schatten spenden. Von der Oktade wird besonders Chrysir verehrt, da er den Regen bringt. Dies äußert sich darin, dass vor einem der sechs Eingänge, der zum Windgott-Teil der Anlage führt, zahllose Personen ihre Hände zum Himmel recken, darin ihre Opfergaben, die sie danach im Tempel darbieten. Andere Teile sind Zatura, Raia, Shinxir, Siminia und (recht heruntergekommen) Gyl dara geweiht.

Der alte Tempel brannte vor vielen Jahren ab, was von den einen als Zeichen mangelnder Macht oder Interesses, von andern als göttlicher Zorn gedeutet wurde, da einige andere Gottheiten im Tempel angebetet wurden. Deren Anbetung ist heute nicht verboten, aber sie wird nicht gefördert.

~ Sofern das zeitlich möglich ist, begegnen die Helden den Siminia-Opferern wieder, die sich auf den Rückweg begeben. Wenn sie ihnen den Vortritt gelassen haben, danken die Opferer der Gruppe. Im andern Fall schleudern sie ihnen von Ferne scharfe Flüche entgegen.

Im Inneren ist je eine Nische einer Gottheit gewidmet, mit deren Insignien versehen, und liegen ein Altarsaal sowie Räume für Priester. Ein kleiner Garten wird im offenen Zentrum betrieben, wo vor allem die Zatura-Priester Kräuter gewinnen, um den Armen und Kranken zu helfen. Dieser Teil ist nur für Freunde der Priesterschaft (guter M-Ruf) und deren Mitglieder zugänglich. Der Zatura-Kult unterhält zudem ein Siechenhaus im Eck zwischen Nord- und Westmauer, wo auch die Gardisten untergebracht sind, die sich die Epidemie eingefangen hatten. Ein kleiner, dunkler Bau schließt sich südlich mit wenig Abstand an, bevor das Westtor folgt. Hier steht der Nereton-Tempel, der sich größtenteils in der Hand der Neristu befindet, die ihn wohl sehr 'neristisiert' haben. Einer der Vierarmigen, mit schwarzer Kutte und einem Weihrauch-Spender in den Händen, kommt vom Siechenhaus und verschwindet in dem geschwärzten Bau. Die Begleiter drängen die Helden unruhig, weiter zu gehen.

Die Weststadt

Der Westteil ist sehr heruntergekommen: Neben engen Gassen türmen sich mitgenommene Mietkasernen, hier und dort liegen Haufen von Unrat und Abfällen, über denen Fliegen kreisen und durch die sich Maden wühlen. Es riecht unangenehm. Streunende Hunde und Katzen, mit struppigen Fellen und teils halb ausgefallenen Haaren, Kinder und Erwachsene durchwühlen die Haufen nach verwertbarem Material. Bettler recken ihre Hände für ein paar Münzen, die Augen meist flehend oder enttäuscht den Passanten nachblickend.

Ereignis: Auf der Straße liegt der schlaffe und reglose Leichnam eines Shingwas, in den ein paar Kinder mit Stöcken pieksen.

Die Begleiter meinen, jeder Bunte weniger sei eine Erleichterung für ihre Arbeit. Ein paar lebende Echsen kommen des Weges, und sie fordern sie auf, den 'Müll'

von der Straße zu räumen. Die Shingwa entgegnet, dass der Leib für die Wiedergeburt keine Rolle spiele.

- Wenn die Helden den Begleitern zustimmen, verschlechtern sie ihren Ruf bei den Armen (A-1).
- Sie können die Bunten nach der Neristu-Statue fragen, aber sie meinen, dass sie darüber nichts wissen. Wenn die Helden beschließen, die beiden mitzunehmen und einzusperren, können sie sie verhören, doch wird dies ihren Ruf weiter verschlechtern (nochmals A-2).

Die Sache mit dem kaputten Haus

Gegen Mittag, nach dem Rundgang, gelangen die Helden zurück zur Wache, wo sie ein einfaches Essen bekommen können. Anschließend beauftragt Zenturio RaoKoMoi die Helden, die Reste des eingestürzten Anbaus auf der Hauptstraße zu beseitigen. Werkzeug stellt er nicht zur Verfügung, aber vielleicht, so rät er, ließen sich ja ein paar Bürger dazu bewegen, Hilfe zu leisten. Die Bewohner des Gebäudes haben selbiges inzwischen mehr schlecht als Recht mit ein paar Tüchern abgedeckt.

● Hier können die Helden noch nicht auf freiwillige Dienste einer der Schichten zurückgreifen, dafür ist ihr Ruf noch nicht gut genug.

● Vor Ort könnten die Helden aber auf die Idee kommen, einige der Anwohner zur Arbeit zu zwingen; die Leute, die um diese Urzeit daheim sind, verrichten Heim- oder Hausarbeit, und diese Idee schmeckt ihnen nicht (M-1).

● Im Armenviertel lassen sich die Leute für wenig Geld anwerben (3 bis 4 Pekunos für den halben Tag pro Arbeitskraft ohne Probe); Zwangsrekrutierung gefällt ihnen aber auch nicht (A-1 bei Zwang je Person).

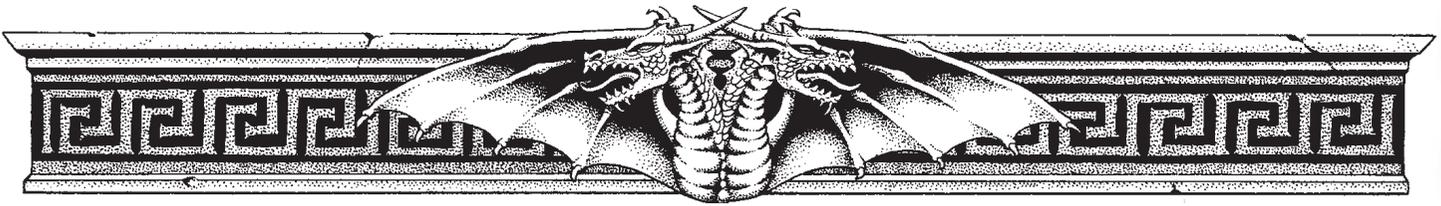
● Eine Gruppe von Sklaven kommt vorbei. Sie stehen im Dienst eines Magiers, und sie zur Arbeit zu zwingen (für mehr haben sie keine Zeit), wirkt sich (sie sind fest in dessen Besitz) negativ auf ihren Herren aus (R-1).

● Werkzeug für die Arbeit können sie auf dem Marktplatz erstehen oder beschlagnahmen: Spaten, Handsäge und -beil (für die Holzstücke) und Zangen mögen hier guten Dienst leisten. Beschlagnahmung führt wieder zu Ruf -1 bei der entsprechenden Fraktion (also M oder R-1).

● Ein Karren zum Abtransport irgendwohin ist ratsam, sonst muss das Zeug am Straßenrand liegen. Hier gilt wieder das Gleiche.

● Es ist möglich, das Ganze selbst zu erledigen, auch wenn das ziemlich anstrengend ist in der Hitze. Danken wird es ihnen allerdings niemand, eher beschwert sich der eine oder andere Träger, wenn sie ihm im Weg sind (auf den Ruf hat dies keine Auswirkungen).

Je nach Lösungsvariante können die Helden früher oder später ihr Werk abschließen. Gehen sie etwa von folgender Schätzung aus: pro Arbeitskraft eine Stunde weniger, bei einer Person acht Stunden (dies würde dann bis in die frühe Nacht hinein dauern). Mehr als sechs Personen behindern sich gegenseitig, es gibt keine weitere Ersparnis; eine KL-Probe/Baukunst-Probe kann dem Spieler das mitteilen. Während die ganz Braven erschöpft und kaputt erst nach Stunden zurückgehen mögen, kann es sein,



dass die ändern sich auf einem andern Balkon eines Restaurants an der großen Hauptstraße der Muße hingeben, vielleicht gar nur zuschauen oder in der Kaserne an den späten Wehrübungen teilnehmen.

Nach der Beseitigung fragen die Bewohner, ob die Gardisten ihnen dabei helfen, das Haus zu reparieren.

● Den Helden/Gardisten steht es frei, wie sie sich dazu entscheiden. Hilfe wird sich natürlich positiv auswirken, nur müssen erst einmal Ziegel besorgt werden (Beschlagnahmen oder Kaufen). Die Helden können einen neuen Anbau verbieten, was sich wieder mit $M-1$ auswirkt (bei Hilfeleistung würde sich dies neutralisieren). Sie können bestimmtes Material festlegen,

was eine Kontrolle der Bauarbeiten erfordert – oder eben eigenen Arbeitseinsatz einbringen. Wenn die Helden eine Hilfszusage machen, bekommen sie erst einmal $M+1$.

● Die Arbeiten sind für den nächsten Vormittag geplant. Bevor sie zu Bett gehen, sehen sie eine Frau, die mit dem Zenturio spricht. Sie bittet RaoKoMoi um Hilfe: ihre Schwester sei von einem Drachen verschleppt worden. Da der aber wohl weit außerhalb der Stadt haust, weist der Kommandant sie ab – sie hätten schließlich genug zu tun, da könne er keine Leute entbehren. Wenn die Helden sich einmischen, entgegnet er ihnen, dass es genug Mühe macht, in der Stadt selbst für Ordnung zu sorgen.

Tag 2 im Dienst: Isheriús und andere Ereignisse

Nachtschicht

Spät in der Nacht, vor Beginn der Morgendämmerung (nach genug Zeit zum Regenerieren), weckt Zenturio RaoKoMoi die Helden. Der Anführer schickt die Helden auf Nachtstreife. Wenn sie nicht gerade allesamt im Dunkeln sehen können, gibt er ihnen zwei bis drei Fackeln, auf jeden Fall aber seinen Stellvertreter, den Optio *NuarTai* mit, der selbst der amaunischen Rasse angehört und seine ganze Ausrüstung trägt. Nach einem bescheidenen Frühstück (die Betonung liegt auf früh) marschieren die Truppe hinaus. Der Himmel ist klar, ein leichter Wind weht, die Sterne funkeln.

Die Straßen sind nachts nicht beleuchtet, was in Verbindung mit manchem Geräusch – knarrende Türen oder Fensterläden, Getrippel hier und dort oder dem Ruf eines Vogels – durchaus Gänsehaut zu erzeugen vermag.

● Wenn ein Held Nachtangst besitzt, kann er auch in der Wache bleiben. Wenn die ganze Gruppe Angst hat und sich alle (erfolgreich) drücken, können Sie das folgende Geschehen in den frühen Morgen (Dämmerungszeit) verlegen.

Ereignis: Zunächst geht es zum Hauptmarkt, der um diese Urzeit verständlicherweise noch leer ist. Als die Gruppe an einer Ecke vorbeikommt, hören sie aus einem Lokal lautes Grölen, als die Türe aufgeht und ein paar Betrunkene auf die Straße tockeln. Zwei Wachleute begleiten die Truppe, deren schimmernde Kleidung und schwerer Parfümduft die kleine Gesellschaft als Angehörige der reichen Oberschicht ausweist. Die Kentemen der Wächter sind aus kostspieligem Leuchtstahl hergestellt, strahlen also im Dunkeln, und zwar ähnlich hell wie Kerzenflammen, wenn auch weiß statt gelb-rot. Die Leute schlendern zu einem über die Straße gebauten Balkon, legen darunter ein Tänzchen ein, fangen zu singen an – bis eine resolute, ältere Frau in dünner, weiter Hose und Calar-Nachtweste ihnen einen Eimer Schmutzwasser von oben übergießt. Die Helden, die sich in der Nähe befinden, werden zu Hilfe gerufen.

● Die Frau auf dem Balkon meint, dass es äußerst unfein ist, um diese Nachtzeit die Straße mit Lärm zu erfüllen. Wenn die

Helden dieser Ansicht folgen, drängen sie die Schnösel, sich still auf den Heimweg zu machen ($M+1$, $R-1$).

● Folgen sie stattdessen der gelallten Argumentation der Schnösel, dass es sich hierbei um eine bodenlose Frechheit handelt, da sie einen höheren Stand besitzen, wirkt sich dies auf den Mittelstand nicht gut aus ($M-1$, $R+1$). Wenn die Frau dann noch eine Entschädigung von 6 Aureal zahlen soll, was nach ihrem Bekunden zu viel für sie ist, bedeutet dies ein weiteres Mal $M-1$ und $R+1$. In diesem Fall brechen die Wachleute die Wohnungstür auf und stürmen über das Treppenhaus in den ersten Stock. Sie durchwühlen die einfache Wohnung, und als sie nicht die Wertsachen finden, nehmen sie die Frau als lebendes Pfand mit. Zwei Kinderstimmen fragen aufgeregt, was die beiden Männer mit ihrer Mutter vorhaben. Die Helden können auf eine Inhaftierung in der Wache bestehen und sie vielleicht auf dem Weg dorthin freilassen, doch wird sich dies später mit $M+1$, $R-1$ auswirken.

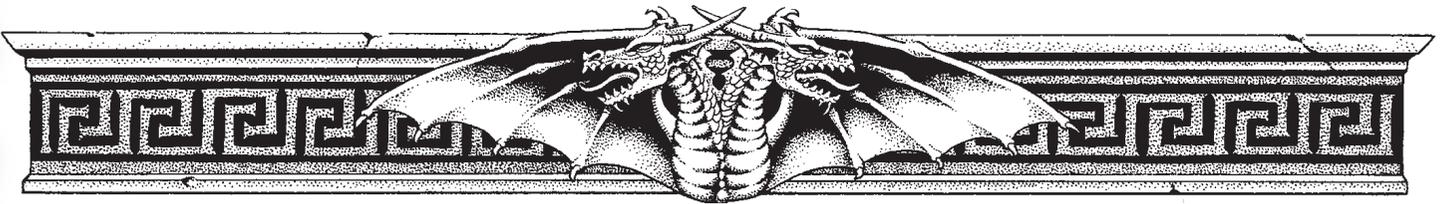
● Beide Parteien zu versöhnen ist schwer (Überzeugen $+4$), aber nicht unmöglich.

● *NuarTai*, der Begleiter, tendiert zu keiner Partei und wird der Entscheidung der Helden folgen.

Nachdem sie die Frau in der Wache abgeliefert haben (oder auch nicht), geht es weiter zum Viertel der Neristu in der Nordstadt. Der nächtliche Markt der Vierarmigen hat ein großes Angebot, dass auch den Helden einiges bieten dürfte. Während die Gruppe über den Markt schlendert und *NuarTai* an einem Stand mit Haarwuchsmitteln verweilt, versteckt eine amaunische Händlerin schnell etwas unter ihrem Tisch.

● Wenn die Helden wissen wollen, was das ist, können sie die Frau überreden oder mehr oder weniger gewaltsam in einer versteckten Schublade unter dem Möbelstück nachschauen. Es handelt sich dabei um ein paar Dietriche, offenbar von hoher Qualität. Die Helden können ihr die Werkzeuge lassen ($M+1$), sie beschlagnahmen oder sogar die Frau verhaften ($M-1$ bei letzter Variante). Sklavenverkäufe bringen bekanntlich Geld ein (dann noch mal $M-1$).

Ereignis: Zwischen West- und Mittviertel fährt ein Karren, holpert über die Wurzel eines wild neben einem



Haus wuchernden Baums und bleibt mit einem Rad hängen. Eine in dunkle Tracht gewandete Menschenfrau, die ihn eben noch zog, bleibt stehen, flucht leise, nimmt die Laterne, die an einem kleinen Stock am Karren befestigt ist, und sieht sich um. Offenbar hängt das betreffende Rad halb in der Luft. Ein paar Anwohner kommen zu ihr, offenbar aus der Mittelschicht, und heben das Gefährt über die Wurzel. Wenn die Helden fragen, was hier vor sich geht – und was denn die in Tücher gehüllten, leblosen Körper da machen – erklärt sie, dass sie Nereton-Priesterin ist. Bei Nacht bringt sie die einfachen Toten zum Tempel, die vor der Beisetzung eine Schnell-Trocknung erhalten.

- Die Anwohner bitten die Helden, sich die Tage doch bitte des Baumes anzunehmen.

Ereignis: Die Gruppe marschiert weiter. Plötzlich zerreißt ein spitzer, scharfer Schrei die Nacht, und eine Shingwa mit Laterne kommt aus einer Gasse auf die Gruppe zugeschossen. Sie heißt *Shagush Morgenrot*, riecht leicht nach Alkohol, schwankt ein bisschen und bittet die Gardisten um Hilfe. Wenn die Helden ihr folgen, finden sie auf einem kleinen Platz die Leiche eines vielleicht zehnjährigen Jungen in einer Blutlache. Die Bunte hat undeutlich gesehen, wie der Junge niedergestochen wurde, und den Verdächtigen in Richtung Tempel verschwinden sehen. In der Lache findet sich der Abdruck einer Sandale, offenbar mit einer in die Sohle eingedruckten Blume, die jetzt in Blut getaucht ist und eine annehmbare Spur abgibt. Die Helden werden dieser Spur wohl folgen, zusammen mit der Shingwa.

- Ignoranz wirkt sich, wie bereits erwähnt, nicht gut auf den Ruf auf (A-1 oder -2).

Die Blutspur endet am großen Sechseck-Tempel, genauer vor der Ecke der Zatura-Priester. Nach dem Klopfen tritt Priesterin *Zaturis aus Balan Osrhotania* mit ihrem Stab und einer Öllampe vor das Tor und fragt die Helden freundlich, worum es geht. Wenn die ihr erklären, dass sie einer Blutspur gefolgt sind, die zum Tempel führt, wird sie entsetzt reagieren. Einen Augenblick später kommt Hohepriester *Isheries Serr Phraisopos* dazu, der seine schmucke, grüne Tunika trägt. Er sagt, dass der Tempel so spät keine Besucher mehr empfängt. Zaturis erklärt ihm den Sachverhalt.

Zaturis zieht ihre Sandalen aus und zeigt sie den Helden. Wenn sie Isheries um sein Schuhwerk bittet – nur pro forma –, sträubt sich der Hohepriester zunächst, gibt auf wiederholte Nachfrage jedoch nach. Wenn er sie dann auszieht, sie sich bückt und umdreht, entdeckt sie Blut an der blumenverzierten Sohle. In diesem Augenblick stößt er Zaturis seinen versteckten Dolch in den Hals und presst seine Hand auf ihren Mund, während er die Schwerverletzte zu Boden drückt.

- Erstaunlich ruhig, so als würde er einen neuen Teppich für den Tempel erwerben, bietet er den Helden an, diese Sache 'unter ihnen' zu regeln. Er ist bereit, ihnen einiges zu zahlen (bis 50 Au). NuarTai, der die Helden begleitet, lässt sich auf Grund seiner Goldgier relativ leicht überreden, hier beide Augen zuzudrücken, wenn die Helden ihn überzeugen.

Ein Scheitern der Probe bedeutet, dass sich der Kollege gegen die Gruppe und den Hohepriester wendet und angreift. Die Shingwa Shagush wird versuchen zu fliehen, aber stolpern, und lässt sich besiegen oder gefangen nehmen (A-1, da sich ihr Bekanntenkreis in Grenzen hält, und erst am Morgen, wenn ihre Verhaftung publik wird).

- Wenn die Helden sich entschließen, dem Hohepriester diese Straftat nicht durchgehen zu lassen, müssen sie entweder eine schwere Überreden-Probe (+8) bestehen, um ihn die Waffe niederlegen zu lassen – oder angreifen. Überrascht wird sich der Honorat von Zaturis abwenden. Sein Dolch hat keine Giftladung mehr, was die Helden jedoch nicht wissen. Was sie nach dem Kampf mit dem Mörder machen, ist unklar. Priesterin Zaturis bittet die Helden schwach keuchend, ihn gefangen zu nehmen, damit er eine öffentliche Verurteilung bekommt (M+2). Ihn zu töten, würde dieser Bitte nicht nachkommen (nur M+1). Vielleicht müssen die Helden ihn auch entkommen lassen, wenn sie angeschlagen sind.

- (Beherrschungs-)Magie lässt sich natürlich im Kampf ebenso einsetzen, wenn die Helden entsprechende Fähigkeiten besitzen. Die Auswirkungen am Ende sollten jedoch nur dann abweichen, wenn sie Erinnerungen manipulieren/streichen können. Bei der von Alkohol abhängigen Shingwa wäre dies von der Umwelt durchaus abzunehmen, während Isheries sich schon erinnern können sollte, wenn die Helden eine Belohnung haben wollen (also kein Abzug auf A).

Tempelgardisten kommen hinaus und wollen erfahren, was vorgefallen sei.

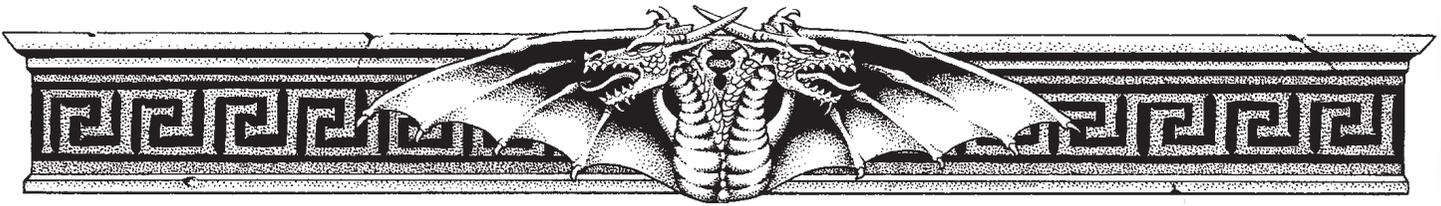
- Wenn die Helden auf der Seite des Honoraten stehen, versteckt dieser rasch seinen Dolch und erzählt, dass eine Shingwa die nun leblose Priesterin niedergestreckt habe und gefallen oder gefangen sei – je nachdem. Isheries besteht darauf, die gefangene Shingwa selbst im Tempel zu verwahren, und lässt hier auch nicht mit sich feilschen. Die Gardisten nehmen die zitternde Echsen-Frau in Gewahrsam.

- Im Falle, dass die Helden Isheries töten, ist die Sache beendet.

- Im Falle, dass sie ihn gefangen haben, stellt sich die Frage, wo er bis zum Prozessbeginn untergebracht werden soll. Die Tempelgardisten schlagen zwar vor, dass er im Tempel verwahrt wird, aber ob darauf Verlass ist? Die Wache besitzt ja auch ein Gefängnis, wo die Helden ihn hinbringen können. Die Shingwa wird als Zeugin zur Wache gebracht, um dort zu bleiben, bis der Prozess beginnt.

- Zaturis wird nach letzteren Varianten von andern Priestern versorgt.

- Die Kinderleiche stellt ebenso ein Beweismittel da, an das die Helden selbst denken müssen – immerhin ist der Mord die schwerere der beiden Straftaten von Isheries oder der Shingwa, wenn sie auf seiner Seite stehen. Wer sie dem Tempel überlässt, muss sich auch bei ihr fragen, ob sie dort gut aufgehoben ist. Nach diesem Ereignis setzt die Dämmerung ein.



Was dieser Tag bereithält

Am Vormittag haben die Helden 'lockeren Dienst', wie Zenturio RaoKoMoi es nennt. Das heißt: sie dürfen sich frei in der Stadt bewegen, um für Recht und Ordnung zu sorgen (oder eben nicht). **Nachrichten** schwirren umher:

- Isherius ist aus dem Tempel ausgebrochen, wenn er dort inhaftiert wurde.
- Die Kinderleiche, so die Helden an sie dachten und sie ebenso im Tempel abliefern, ist ebenfalls verschwunden.
- Der Prozess soll am nächsten Tag beginnen – zur Not in Abwesenheit des Angeklagten.
- Ein Abstecher zum Tempel, um die Übergabe des Geldes mit Isherius zu besprechen, wäre im anderen Fall sinnvoll. Vor Ort selbst sind viele neugierige Besucher, die so etwas wohl verdächtig finden würden. Der Hohepriester wird sich zur vereinbarten 'Verabredung' ein paar kräftige Freunde mitnehmen.
- Wenn Zaturis ermordet wurde, wird am nächsten Morgen die Beerdigung stattfinden.
- Im Gewahrsam des Tempels hat sich Shangush angeblich selbst das Leben genommen.
- Auf jeden Fall schwirren Gerüchte über die Vorfälle umher, die Sie passend bei Passanten unterbringen können.

Zudem gibt es noch eine Reihe von **Aufgaben**, die unter Umständen auf Erledigung warten.

- Was ist mit dem beschädigten Haus? Wenn die Helden Hilfe zugesagt haben, sollten sie sich auch darum kümmern (sonst M-2).
- Der Baum auf der Straße zwischen West- und Mittviertel steht auch im Weg. Wenn die Helden sich der Sache annehmen, stellen die Mittelschichtler ihnen Werkzeug zur Verfügung. Wenn sie dann fragen oder anfangen wollen, kommen einige Unterschichtler von der andern Seite dazu und bitten sie, den Baum doch stehen zu lassen, weil er im Herbst immer so leckere Früchte trage. Daher haben sich die Mittelschichtler noch nicht an der Pflanze zu schaffen gemacht. Wenn die Helden ihn nun roden, bewirkt dies M+1, A-1. Lassen sie ihn stehen, erhalten sie M-1, A+1. Ihn nur ein bisschen zu stützen, ändert am Ruf nichts.
- Und die gestohlene Statue, die die Neristu bei den Shingwas vermuten? Die Helden können bei den Farbwechslern nachfragen, was je nach Ruf in der Unterschicht mehr oder weniger erfolgreich sein mag, doch will niemand das Stück dabei haben. Shagush Morgenrot hat damit nichts zu tun, und eine Durchsuchung der Shingwa-Wohnungen nur durch die Helden wäre eine denkbar schlechte Idee, die hier zum Kampf führen kann. An dem Scharmützel beteiligen sich vielleicht sogar ein paar andere Bewohner des Slums, aber nicht die Mehrheit.

Im Zirkus

Nach dem Mittagessen informiert RaoKoMoi die Helden, dass eine Truppe Djamaunir mit ihren Wagen und Artisten vor dem Nordtor halt macht und die Helden dort eine Weile Wache halten sollen – diesmal ohne Begleitung. So geht es also zu den fahrenden Amaunir.

Die haben ihre Wagen in Kreisform an einer kleinen Kreuzung aufgestellt. Während die Feldsklaven unter der Sonne schufteten, unterhalten sie, bunt gekleidet, Besucher als Schwertschlucker, Feuerspucker, Jongleure, balancierend auf einem Seil, das quer über den Platz zwischen zwei Wagen gespannt ist, Wahrsager auf dem Platz und beim Ringkampf.

- Wer die kräftigste Djamauna im Ringkampf besiegt, erhält die Geldbörse mit einigen Aureal. Als Kampfplatz dient ein auf den Boden gezeichneter weißer Kreis. Ein Shingwa, der seltsamerweise mit den Djamaunir reist, bietet gegrillten Fisch und Früchte an. Mit der Statue hat er aber nichts am Hut, ihn dennoch deswegen zu verdächtigen oder gar gefangen zu nehmen, bewirkt keinen schlechten Ruf, da er von Außerhalb kommt. Kurzum: der Aufenthalt bietet Zerstreuung.

Auf dem Rückweg ...

... werden die Helden vor dem Neristu-Viertel plötzlich von maskierten Schlägern überrascht. Die Vier tragen sehr einfache Überwürfe in schmutzig braun und schwarz und machen auch sonst nicht den Eindruck, mehr als halbstarke Schlage-tots zu sein.

Schläger

KK 13 **KO 12** **MR 2** **LeP 32**

AT-Basis 12 **PA-Basis 10** **INI-Basis 9**

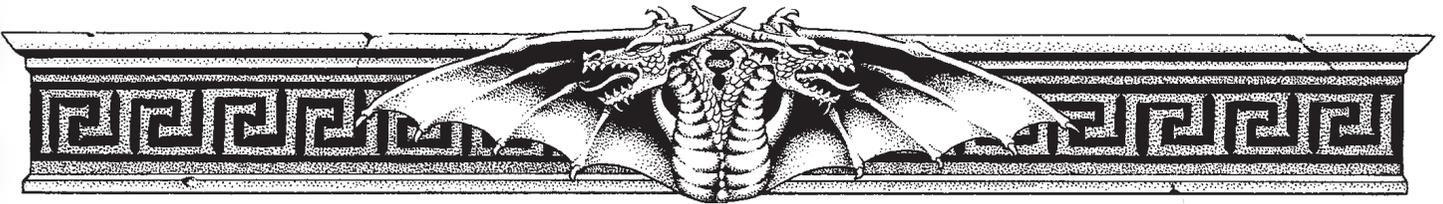
AW-Basis 9 (10 mit der Kentema) **GS 8**

Waffen: drei mit Säbeln und Flechtschilden, einer mit zweihändiger Kentema

Rüstung: keine

SF: Linkhand (Säbelkämpfer), Ausweichen I und Wuchtstoß (Kämpfer mit Kentema)

Auf dem Platz findet sich gerade auch eine Gruppe von heimkehrenden Feldsklaven (A), zudem natürlich Vertreter des Mittelstands, die je nach Ruf den Helden helfen, ihnen vielleicht gar die Arbeit abnehmen, oder sich die Schläger anfeuernd oder gar unterstützend einmischen. Da die Schläger die Helden nicht eingekreist oder in einer Sackgasse überrascht haben, ist Kampf nicht unbedingt notwendig. Zur Not können die Helden von Kollegen unterstützt werden, die 'zufällig' des Weges kommen.



- Ob die Helden die Halbstarke gefangen nehmen oder das Problem vor Ort und Stelle lösen, sei ihnen überlassen. Allerdings lassen sich Tote nicht mehr verhören. Geschickt wurde die Truppe von einem Unbekannten, der sich nur maskiert den Halbstarke gezeigt hat.
- Wenn Isherius noch lebt, können Sie ihm später diesen Angriff in die Schuhe schieben.

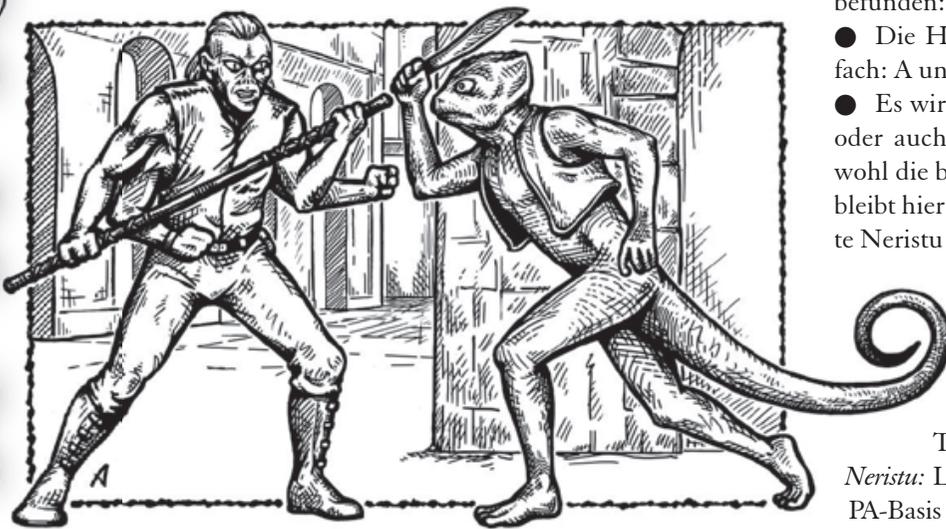
Wenn die Helden am Vortag die Frau mit dem Schmutzwasser verhaftet hatten, finden sie diese nun auf einer Bühne auf dem Markt, wo sie mit andern Sklaven versteigert wird. Die beiden Kinder folgen verzweifelt der Mutter, als sie mit andern in einen gepanzerten Gitterwagen gesperrt wird, laufen dem Gefährten hinterher, als es sich in Bewegung setzt, bis es durch das Südtor davon rumpelt. Eine Priesterin mit grüner Robe nimmt die beiden an die Hand und mit zum Tempel.

Tag 3 im Dienst: Prozess/Beerdigung

Was heute ansteht

Heute beginnt der Prozess gegen den Hohepriester Isherius Serr Phraisopos, der des Mordes an einem Kind und versuchtem Mord an einer anderen Zatura-Priesterin beschuldigt wird – oder Zaturis' Beerdigung. Auf jeden Fall geht es an den Brunnenhäuschen vorbei.

Da die Helden wichtige Zeugen sind, begleiten sie nicht nur ihre Mitzeugin Shagush Morgenrot und vielleicht den Gefangenen Isherius zum Gericht, sondern werden dort selbst aussagen. Die Kinderleiche, so aufgesammelt, wurde zur Haltbarkeit mit Salz versetzt, sodass der Körper eher an eine vertrocknete Olive erinnert als an ein menschliches Wesen. Auf einem kleinen Karren wird sie mitgenommen, unter einer schlichten Decke.



- Die Helden können vorbeikommende Passanten dazu nötigen, den Karren zu ziehen, doch wird dies bei der jeweiligen Fraktion (M oder A) mit -1 bewertet. Der Transport des Angeklagten erfolgt mit dicken Handschellen und Ketten aus Eisen, doch macht er einen trotzigem Eindruck.

Am Brunnenhäuschen

Heute haben sich hier zwei besonders lange Schlangen gebildet. Auch viele Neristu stehen an, da die Häuser nachts nicht geöffnet haben. Plötzlich kommt es zu einer Streiterei. Wenn die Helden sich einmischen, erfahren sie, dass

ein Shingwa den Wassereimer eines Vierarmigen (mit dunkel getönter Schutzbrille gegen das grelle Sonnenlicht) versehentlich umgekippt hat, der in der Eingangspforte abgestellt war. Der Neristu will Ersatz von der Verkäuferin, doch die will nichts herausgeben, und so fordert er eine Entschädigung vom Shingwa von 4 Argental (für 5 Liter).

- Wenn die Helden dem Neristu zustimmen, erhalten sie M+1, aber je nachdem, ob die Verkäuferin oder der Shingwa zu Ersatz genötigt werden, R oder A-1.
- Dem Shingwa die Schuld abzusprechen, bringt A+1, aber M und R-1 bzw. M-2, R+-0, wenn dem Neristu keine Entschädigung von der Verkäuferin zugestanden wird, oder M-3, wenn er zudem beim Shingwa wegen Beleidigung zahlen soll.
- Es gibt keinen Ausgleich, aber der Shingwa wird als schuldig befunden: A-1 und M-2.
- Die Helden vertreiben die beiden Störenfriede einfach: A und M-1.
- Es wird entschieden, dass ein Kampf zwischen zwei oder auch allen drei Parteien stattfinden soll. Da sich wohl die beiden nicht mit einem Leonir anlegen wollen, bleibt hier nur, wenn die Helden dies wollen, die Variante Neristu gegen Shingwa.

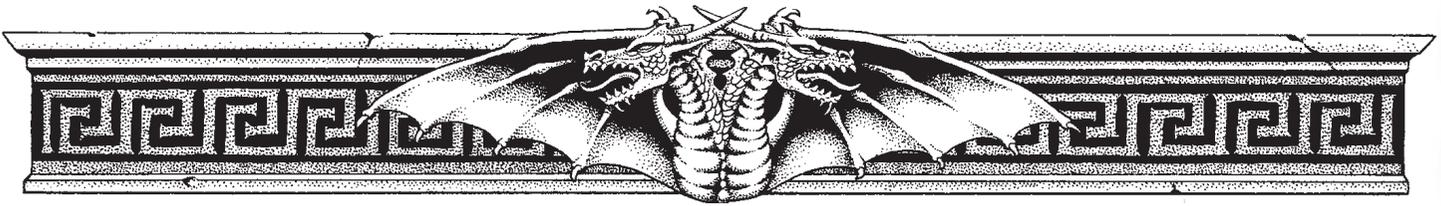
Shingwa: LeP 25, AuP 30, KO 10, KK 10 MR 2, AT-Basis 7, PA-Basis 6, INI-Basis 8, AW 7 (inkl. Vorteil Flink), GS 8, RS 2 (natürlicher plus Schneta-Weste am Oberkörper), als Waffe Dolch, SF: Finte, gezielter Stich, Talente: Dolche 5 (10/8), Raufen 4 (9/8)

Neristu: LeP 21, AuP 26, KO 9, KK 9, MR 3, AT-Basis 7, PA-Basis 7, INI-Basis 9, AW 8, GS 8, RS 1 (dunkle Kleidung), als Waffe ein Neristu-Stab, SF: Wuchtschlag, Talente: Handgemengewaffen 6 (10/10), Raufen 6 (11/9), Stabwaffen 6 (11/9)

Die beiden kämpfen eher verhalten und zögerlich, und sobald einer weniger als 10 LeP hat, gibt er auf. Der Ruf bei der Partei des Verlierers verschlechtert sich um 1.

Umstehende könnten auf den Ausgang durchaus Wetten abschließen, an denen sich die Helden beteiligen oder sie unterbinden können. Wenn sie dann verlieren und nicht zahlen, bedeutet dies -2 bei der entsprechenden Fraktion; die Verkäuferin wettet nicht mit, daher bleibt R außen vor).

- Es besteht die Möglichkeit, dass sich im Falle der Niederlage andere in der Schlange aus derselben Fraktion dazu entschließen, den Sieger oder Helden anzugreifen – je nach Ruf.



● Die Helden können in diesem Fall punkten, wenn sie dem Neristu selbst das Wasser bezahlen. Ergebnis: M+2, ohne Einbußen bei den Andern (aber um 4 Argental ärmer).

Wichtig: Vergessen Sie nicht, Shagush Morgenrot (wenn sie noch lebt und auch anwesend ist) die passende Reaktion zu geben. Auch in den Warteschlangen bzw. von den Wächtern des Hauses und der Verkäuferin sind im passenden Fall Beschimpfungen oder Gratulationen zu erwarten.

Bei Gericht

Das Gebäude ist eher unscheinbar, gelegen im Schatten von Aquaris' Spindel: eine kleine Säulenhalle vor dem Eingang, abgeblätterter Anstrich und die Höhe von einigen wenigen Stockwerken machen nicht den Eindruck eines Repräsentationsbaus. Ein großer Andrang von Schaulustigen herrscht vor dem Gerichtssaal, in den die Helden geleitet werden. In der ersten Reihe der Sitzbänke sitzt nebst vier Leibwächtern *Magister Aquaris*, der Herr der Wasserquelle. Die neristische Anklägerin hält noch ein kurzes Gespräch mit den Helden: zwei werden als Zeugen gebraucht, zwei weitere übernehmen die Bewachung der Angeklagten/des Angeklagten. Als Zeugen sind vor allem redewillige Helden gefragt. Überzählige nehmen im Gerichtssaal platz, der gut gefüllt ist, die Zeugen draußen warten. Dann erscheint als Richterin die Statthalterin *Xilpheriane e Osrhotania* persönlich und nimmt hinter dem Pult Platz.

Vorschlag: Die betreffenden Zeugen-Spieler können Sie (wenn es der Platz erlaubt) von den anderen separieren, bis sie an der Reihe sind.

Der Prozess gegen Ishérius Serr Phraísopos

Magister Aquaris nickt dem Legitimat, der die Verteidigung übernommen hat, zu, während die Anklägerin auf der andern Seite einen leicht nervösen Eindruck macht. Nach der Verlesung der Vorwürfe – Mord und versuchter Mord mit einer Giftwaffe – wird gleich Ishérius aufgerufen, bleibt dabei aber hinter seiner Bank mit gefesselten Händen sitzen. Bei seiner Abwesenheit ändert sich am Ablauf wenig.

Der Legitimat fragt, welchen Grund sein Klient denn gehabt haben sollte, um einen Jungen zu töten, denn schließlich sei er ehrbarer Vorsteher des Tempels der Zatura. Wenn er anwesend ist, stimmt Ishérius zu. Die Anklägerin fragt zurück, ob er denn von der Göttin mit gesegneter Macht ausgestattet worden sei, und Legitimat/Honorat muss verneinen. Den Reaktionen des Publikums nach zu urteilen, hält sich die Überraschung über diese Erkenntnis in Grenzen.

Und warum sollte er eine andere Priesterin niederstechen, und das vor den Augen der Stadtgarde? Die Anklägerin führt aus: zur Vertuschung oder aus Eifersucht über deren karmale Fähigkeiten. Der Legitimat/Ishérius verneint. Auf die Frage, ob der

Angeklagte des Mordes schuldig sei, heißt es schlicht nein. Auch der Angriff auf die Priesterin wird abgestritten. Was Zaturis widerfuhr, ist dem Legitimat/Ishérius schlicht unerklärlich. Danach beginnt die Zeugenvernehmung.

Als erste Zeugin tritt Zaturis auf, die noch einen Verband am Hals trägt. Sie schildert den Vorfall: dass die Gardisten ihr am frühen Morgen vorgestern erzählt hätten, sie seien einer Blutspur gefolgt, Ishérius zu ihr herauskam und sie sich gebückt habe, um seinen Schuh zu überprüfen, dessen Sohle mit dem Lebenssaft verschmiert gewesen sei. Dann habe jemand ihr einen gezackten Dolch in den Hals gestoßen und den Mund zugehalten, während sie durch das Gift schlaff geworden sei und das Bewusstsein verloren habe. Erst am späten Morgen sei sie im Tempel wieder aufgewacht. Ob Ishérius sie angegriffen habe, wisse sie nicht mehr.

Es folgen die beiden Helden, die Zeugen sind, einzeln und nacheinander.

Die Helden sollten möglichst detailreich schildern. Wichtige Details: die Blutspur war mit Blumenabdruck gemacht (passend zu Ishérius Sandale), weshalb die Anklägerin nachfragt; die Shingwa hat die Helden erst auf die Spur hingewiesen, was der Legitimat den Zeugen zur Not aus der Nase zieht. Ishérius hat die Priesterin heimtückisch und ohne Zögern gestochen.

Die letzte Zeugin ist Shagush Morgenrot, die Shingwa. Sie schildert eher zögernd und mit vielen 'äh's, dass sie die Kinderleiche entdeckt, dann die Gardisten gerufen und schließlich gesehen habe, wie die Priesterin da von dem andern Priester niedergestochen wurde. Dann fragt der Legitimat, was sie so spät nachts draußen in den Straßen zu tun hatte. Sie antwortet, sie habe sich noch ein paar Schlaftränke gegönnt. Ob sie betrunken war? 'Nur beschwipst'.

Wenn die Leiche zur Verfügung steht, lässt die Anklägerin selbige auf einer Trage hereinbringen und entfernt – nun mit einer gewissen Selbstsicherheit – die Decke. Ein Raunen geht durch den Saal, teils angeekelt, teils fast fasziniert oder gar bewundernd für die Demonstration der Anklägerin. Der Angeklagte hingegen wirkt eher gelangweilt als verunsichert.

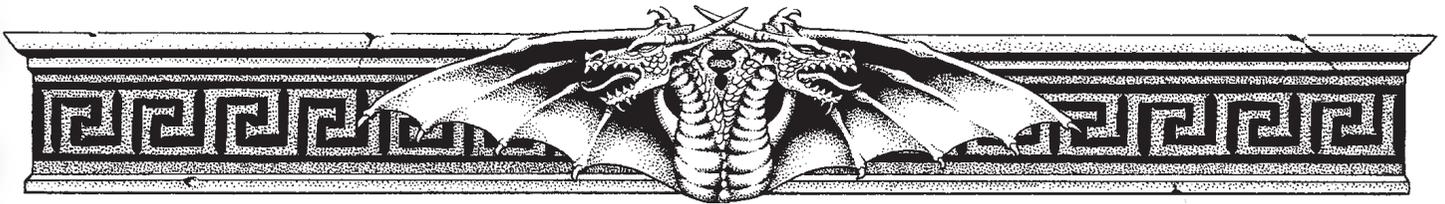
Das Urteil hängt von der Menge an Beweisen ab:

● Wenn die Helden an alles gedacht haben, erhält Ishérius die Todesstrafe für beide Verbrechen in der Arena. Magister Aquaris wirkt ein wenig entsetzt, als Gardisten (nicht die Helden) Ishérius abführen und zur Arena bringen.

● Wenn sie die Leiche NICHT gerettet haben, gibt es eine Verbannung für das Niederstechen der Priesterin, wobei der Honorat nur mitnehmen darf, was er allein tragen kann, während sein Besitz in den Besitz der Stadt übergeht. Magister Aquaris wirkt deutlich entsetzt, als Gardisten (nicht die Helden) Ishérius abführen.

● Sollte der Prozess in Abwesenheit durchgeführt worden sein, wird eine Belohnung von 50/20 Areal zur Ergreifung des Flüchtigen ausgeschrieben.

Nach der Verhandlung, draußen auf der Straße, spricht Zaturis von der Erleichterung, dass die Sache damit bis auf weiteres durchgestanden ist.



Die Beerdigung von Zaturis aus Balan Osrhotania

Die Zeremonie am Ufer des Orismanis ist gut besucht. Neben Magister Aquaris, der Statthalterin Xilpheriane und eventuell Priester Isherius (je mit Leibwächtern) ist auch der stellvertretende Gardeoffizier, Optio NuarTai vor Ort, der einen nervösen Eindruck macht. Unter einer Plane, von den Tempelgardisten bewacht, liegt eine Bahre im Schatten eines alten Atholisbaumes, der sich ein Stückchen südlich des Flusses befindet. NuarTai mag nicht recht hinsehen.

Schließlich beginnt die Zeremonie, indem ein dunkel gekleideter Nereton-Priester vor die Bahre tritt und einen düsteren Gesang anstimmt, dessen Wörter so lang sind, dass sie kaum zu verstehen sind. Dann heben die Gardisten die Bahre empor und transportieren sie zum Fluss, gefolgt vom Rest der Besucher. Die Meisten davon sind in prächtige Gewänder gehüllt und riechen nach allen möglichen Düften, während die Sklaven auf den Feldern schufteten. Eine Unfreie wirft einen längeren Blick auf die Prozession, bevor ihr Aufseher sie mit einem Peitschenschlag zurück an die Arbeit drängt.

Bald erreicht die Gesellschaft das Wasser, wo eine Herde Blutbüffel gerade genüsslich am Südufer grast, beaufsichtigt von ein paar jungen Leonir in gepflegten, eine Hälfte des Oberkörpers bedeckenden Überwürfen. Empörung macht sich breit, dass die offensichtlichen Rhacornier sich hier breit gemacht haben, und das Volk erwartet von Xilpheriane, die Situation in Ordnung zu bringen. So schickt sie die Stadtgarde los – also die Helden und NuarTai.

Die jungen, männlichen Leonir stammen wohl doch aus der Stadt und grüßen die Helden – freundlich, neutral, unfreundlich, je nach deren Ruf bei der Mittelschicht. Ihr Anführer weigert sich nachzugeben. Trotz seines jungen Alters erreicht er schon anderthalb Schritt Höhe und schwingt seinen Stab recht bedrohlich.

Die Helden können ihn überreden nachzugeben, was allerdings eine Probe +4 erfordert. Zauberei ist natürlich ebenso möglich. In einen Kampf mischen sich die Andern nicht ein – ob es nun ein ehrenhafter Zweikampf oder ein unehrenhafter Alle-gegen-Einen-Angriff sein sollte (M–1 bzw. M–2).

Die Werte

LeP 28 AuP 30 MR 3 AW 8 GS 9 KK, KO je 11

INI 9 AT 11 PA 10 (Raufen/Stabwaffen)

Waffe: Stab, Krallen, Gebiss Rüstung: natürlicher RS (1)

Wenn die LeP unter 10 fallen, gibt der Anführer nach. Xilpheriane befiehlt den Helden, ihn und die Leonir ziehen zu lassen. Wenn sie diesem Befehl nicht nachkommen, führt das zu R–1. Gleiches gilt, wenn die Helden den Kampf nicht gewinnen können. In diesem Fall schreitet die Tempelgarde ein und vertreibt die Leonir.

Nach dem Kampf steigen die Tempelgardisten vorsichtig in den Fluss, bis sie auf Kniehöhe im Wasser stehen. Dann setzen die Gardisten die Bahre im Fluss ab. So ist

es Brauch, seit der Fluss vor 200 Jahren die alten Gräber fortriss: die präparierten Leichen werden dem Orismani überlassen. Isherius, der Hohepriester, verabschiedet Zaturis mit Worten und legt ihr seine Hände auf Herz und Stirn.

Plötzlich beginnt die Leiche heftig aus der Wunde zu bluten – und die Einheimischen nehmen das als Omen und Zeichen, dass die Ermordete so ihren Mörder anzeigen wolle. Überraschte und wütende Rufe werden laut.

Bevor der Hohepriester befragt werden kann, ist er auch schon auf der Flucht zurück zur Stadt. Die Helden werden von Xilpheriane beauftragt, ihn zu verfolgen, aber die Leibwächter von Magister Aquaris stehen ihnen im Weg und schießen mit ihren Kurzbögen auf den Flüchtigen. Ihre Pfeile treffen allerdings nicht.

Wenn die Helden durch oder an den Schützen vorbei laufen, geraten sie selbst in das Schussfeld.

Xilpheriane befiehlt Magister Aquaris nach der zweiten Salve, das Feuer einzustellen, und der gibt nach. Inzwischen hat der Honorat den kleinen Hain erreicht, sodass er durch diesen vor Schüssen geschützt ist, bis er die Stadt erreicht. Xilpherianes Leibmagier kann leichte Verletzungen der Helden ohne weiteres heilen.

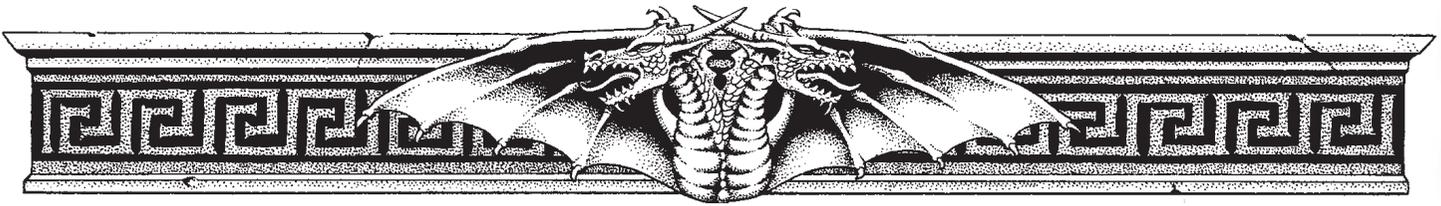
Der Brand

Nach dem Prozess/der Flucht von Isherius und der Rückkehr der Helden in die Stadt schallen besorgte Rufe durch die Stadt: Im Siechenheim in der Nordwestecke ist ein Feuer ausgebrochen, und die Insassen, die durch den eingestürzten Türrahmen nicht mehr entkommen können, schreien verzweifelt um Hilfe oder springen aus einem Fenster – teils aus dem zweiten Stock. Auch Feuerlöschen fällt in den Aufgabenbereich der Garde.

● Sie können das Pflaster aufreißen und versuchen, irgendwie Erde auf das Feuer zu kippen. Dies dauert allerdings länger. Wasser aus dem Brunnenhäuschen zu hohlen, führt zu R–1. Die Wartenden, immerhin genug für den Transport bis zum Haus, streiten sich schubsend und schlagend um das Wasser, wenn die Helden vorher den Streit zwischen Shingwa und Neristu durch einen Kampf entschieden ließen, was die Sache nicht einfacher macht.

● Arbeitskräfte für das Ausreißen und Schütten oder zum Transport des Wassers können ebenso unter den Armen oder dem Mittelstand angeworben werden. Ohne einen guten Ruf passiert dies nicht freiwillig, also entsprechend –1. Bezahlung ist möglich. Rechnen Sie mit einem Obolus pro Arbeitskraft, die aber nur für die Armen ausreicht, und insgesamt 20 davon (also 2 Argental zusammen). Die Lücken füllen die Priester aus dem Tempel bereitwillig und von selbst – dies hat keine Auswirkungen auf den Ruf. Wenn die Mutter der beiden Mädchen als Sklavin versteigert wurde (die Schmutzwasser-Frau), sind in der Schlange auch ihre Töchter zu finden, die den Helden hasserfüllte Blicke zuwerfen.

● Vor der Spindel von Magister Aquaris stehen ein paar Personen in Roben, teils mit Stirnbändern, teils Halbmasken, und mustern den Rauch. Eine Analyse bestätigt, dass es sich um Magier handelt. Hier gilt dasselbe: werden die Personen zur Mitar-



beit gezwungen, führt dies zu R-1; bei gutem Ruf auf R machen sie es freiwillig. Die Zauberer helfen größtenteils mit Wasserstrahlen oder -regen, teils auch Erdklumpen, die sie auf das Feuer werfen. Feuermagier hat der mächtige Magister Aquaris nicht in seinen Diensten (also ist hier kein Feuerbann möglich).

● Werkzeug lässt sich von einigen Mittelständern besorgen: Schaufeln und Spitzhacken oder Eimer. Die Armen haben nur Eimer – selbst, wenn sie als Feldsklaven typische Werkzeuge nutzen, verbleiben die doch im Besitz ihrer Herren (und die meisten Arbeitskräfte sind um diese Zeit eh draußen auf den Feldern). Wird das Material beschlagnahmt, wehren sich die Betroffenen unter Umständen dagegen, auf jeden Fall leidet jedoch der Ruf (A und/oder M-1). Bei einem entsprechend guten Ruf helfen die Leute jedoch wieder freiwillig.

● Wenn die Helden das Ganze ignorieren, greifen Funken auf die Nachbarschaft über. Tempelpriester und -gardisten, die eben noch versuchten, das Feuer auf eigene Faust zu löschen, schwär-

men jetzt aus, um die Tempel und die umliegende Bepflanzung zu retten (A und M -3).

Werden alle Gruppen, Wasser und das Material eingesetzt, bleiben nur mittlerer Sachschaden und ein paar Rauchvergiftungen zurück. Fehlt eine Gruppe, wird Erde statt Wasser eingesetzt oder kein Material, dauert es länger, sodass schwerer Sachschaden und einige Tote zu beklagen sind. Fehlen zwei Dinge oder gar drei, brennt das Bauwerk komplett ab. Wenn die Helden gar nichts unternehmen, können die Priester zwar ihre Tempel retten, aber in den Slums bricht ein Großbrand aus, der rasch auf die Mittelstadt übergreift und einen fast apokalyptischen Hintergrund für das folgende Finale bietet.

Nach letzteren zwei Varianten besieht Optio NuarTai sich die Reste. Unter den vielen verkohlten Leichen finden sich auch Gardisten. Verzweifelt stößt er einen lauten Schrei aus, dann versucht er in einer Gefühlsaufwallung, sich in seinen Säbel zu stürzen.

Das Finale

Nach dem Brand ...

... untersuchen einige Priester die Reste des Heims. Zenturio RaoKoMoi eilt mit Verstärkung herbei, während er den Helden befiehlt, die Reste zu bewachen. Ein Priester hebt einen angebrannten Balken auf, der auf die Straße fiel, und findet unter dem eingerissenen Pflaster einen Geheimraum, der offenbar über einen Gang mit dem Siechenheim verbunden ist. Darin findet sich ein Foltertisch samt Rollen zum Strecken, Zellen mit angeketteten, verkohlten Insassen, und einigen nur noch vage zu erkennenden, schrecklichen Folter-Instrumenten – die Helden können alles durch die eingerissene Decke verfolgen.

Vor einer der Zellen liegt ein gerüsteter Leichnam, mit dem Wappen von Magister Aquaris: der blauen Welle unter blauem V auf weiß. Unter den Gegenständen, die nach oben an die Helden gereicht werden, sind auch zwei Bronzekästchen, die offenbar vom Tisch fielen und von Ruß bedeckt sind. Das Eine ist mit roten Stoffresten umwickelt, und sein Inhalt klappert, das andere scheint aus nacktem Metall zu bestehen.

● Mit einer KK- oder Schlösserknacken-Probe lässt sich das Kästchen mit den Stoffresten öffnen. In dem Durcheinander achtet dabei niemand auf die Helden. Was sich darin befindet, können Sie nach Interesse der Helden festlegen. Es darf allerdings nicht zu groß sein und sollte keinen hohen Materialwert (über 10 Au) besitzen.

Der Verschluss des zweiten Kästchens ist beschädigt, sodass es sich problemlos öffnen lässt. Darin dankt jemand Isherius für die Studien zum Kannibalismus. Die knappe Botschaft ist von Magister Aquaris unterschrieben. RaoKoMoi nimmt das Schreiben selbst an sich.

Ein paar der Armen kommen dazu, sehen den Folterraum und gehen auf die Priester und Gardisten los. Der Ruf der Helden ist entscheidend für das Ende dieses Abenteuers:

● Bei einem guten Ruf bei den Armen können sie mit diesen verhandeln. Sie können sie beruhigen (Überreden erleichtert um Ruf), überzeugen, dass die Priester damit nichts zu tun haben, die Botschaft präsentieren. Stattdessen sei irgendwie Magister Aquaris in die Sache verwickelt.

● Bei einem schlechten Ruf lassen sie sich nur schwer zurückschlagen. Je schlechter er ist, desto entschlossener greifen sie an. Einige laufen nach draußen, zu den Feldsklaven, und alarmieren diese. Ein riesiger Aufstand beginnt. Die andern Fraktionen kämpfen gegen die Sklaven – und vielleicht auch gegen die Helden und die Garde, wenn die einen schlechten Ruf bei ihnen haben.

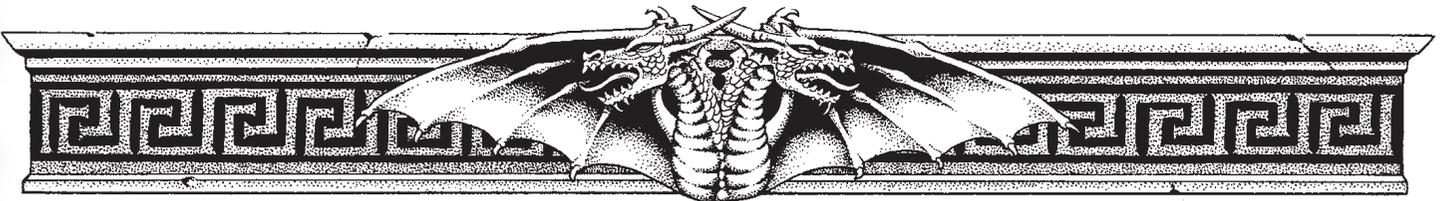
RaoKoMoi befiehlt den Helden, ihn zum Anwesen von Xilphेरiane zu begleiten, um von der Entdeckung zu berichten. So machen sich die Helden auf. Wenn die Armen auf ihrer Seite sind, begleiten sie die Helden, und unterwegs schließen sich weitere Personen an, vielleicht auch aus dem Mittelstand.

Das Haus mit kleinem Park und hohem, stacheligen Rosen bewachsenem Zaun liegt südöstlich der Tempel. Wenn die Helden mit einer Fraktion befeindet sind, greift diese unterwegs an – aus Angst, die Garde habe sich mit den Armen verbündet. Am Anwesen angekommen, stellen sie fest, dass sich auch Magister Aquaris mit seiner Wache bereits vor Ort befindet.

Ende A:

Arme und Helden – Seite an Seite

Wenn die Helden zumindest in Begleitung der Armen kommen, verlässt die Statthalterin rasch das Gebäude in einer Sänfte mit Rädern, gezogen von Tieren. Dann lässt Magister Aquaris das Feuer eröffnen und flieht mit seinen Begleitern zu seiner Spindel. Ein zurückgebliebener Diener der Statthalterin, der zu fliehen versuchte, läuft den Helden in die



Arme und wird gleich von zwei Pfeilen getroffen. Er erzählt, dass Xilpheriane erfahren habe, dass sich die Garde angeblich mit den Sklaven zu einem Aufstand **gegen sie** verbündet habe.

Als die wütende Masse nun an der Gruppe vorbei nach vorn zur Spindel stürmt, wird sie von mehreren Geschossen von Plattformen des Bauwerks beschossen und weicht zurück. Schreie, das berstende Krachen von Einschlägen riesiger Bolzen und Steine erfüllen die Luft. Ein Frontalangriff gegen die Geschosse, die zudem noch von Belari-Scharfschützen unterstützt werden, erscheint aussichtslos. Zenturio RaoKoMoi und seine Begleitung erklären, dass sie versuchen werden, sich zur Kaserne durchzuschlagen, damit die Soldaten diesen Wahnsinn nicht unterstützen. Die Helden sollen in Deckung gehen.

Als der Amaunir durch einige Gassen verschwunden ist, gelangt ein verletzter Shanwada (ein Shingwa-Animist) zu den Helden, bittet diese, mit einer Freundin in die Kanalisation hinab zu steigen. Heimlich haben die Armen sich zur Quelle vorgearbeitet, die unter der Spindel entspringt, aber die Mauer noch nicht überwunden. Die Shingwa, die er ihnen mitgibt, hat die gesuchte Neristu-Statue mit Mondsilberüberzug bei sich. Das Kunstwerk habe ihr und ihrer Schwester Shagush nur Scherereien gemacht, sodass sie es eigentlich zurückgeben wollte. Vielleicht, so meint sie, ließe es sich unter der Kanalisation zu den Neristu durchschmuggeln, damit die ihnen mit Material helfen und es nicht so lange dauert?

Dies wird allerdings nur klappen, wenn die Helden bei der Mittelschicht zumindest einen neutralen Ruf haben.

Es ließe sich auch von dieser Schicht beschlagnahmen (M-1, was gerade in dieser Situation durchaus zu einem Eingreifen der Mittelklasse zuungunsten der Helden führen mag). Unter den Mitmachern des Aufstands gibt es jedenfalls genug Freiwillige, die als Arbeiter hinabsteigen.

Ein Eingang zu den Kanälen in der Nähe ist schnell gefunden. Der unangenehme Geruch dürfte nicht jedem Helden gefallen. Ein Held, der zurückbleibt, kann den Shanwada verarzten, muss sich aber vielleicht auch mit einem von Magister Aquaris' Leuten messen.

Optio NuarTai, so noch am Leben, kann die Helden begleiten. Die andern begeben sich nach unten und folgen der Shingwa. Gossenratten und Lamucken behelligen die Helden, bis sie zu einer Sackgasse in einer der Röhren kommen, die mit einer bearbeiteten Ziegelmauer versehen ist, an der bereits ein kleines

Loch zu finden ist. Die Shingwa erklärt, sie hätten bereits eine Ziegelmauer durchbrochen. Jetzt ist Arbeit angesagt. Wenn die Helden kein passendes Werkzeug dabei

haben, dauert die Arbeit so lange, dass ein Trupp Soldaten auftaucht – offenbar konnte Zenturio RaoKoMoi deren Eingreifen nicht mehr verhindern.

● Wenn es den Helden (oder den schlecht ausgerüsteten Aufständischen) nicht gelingt, die Soldaten zu überwältigen, werden sie gefangen genommen und als Sklaven verkauft, während ein Großteil der Stadt verbrennt. Dies wäre dann der Auftakt eines neuen Abenteuers.

Wird die Mauer erfolgreich durchbrochen, findet sich dahinter ein großer Raum um ein Becken, in das aus einer Leitung Wasser schießt. Eine Spirale pumpt das Nass beständig empor, während Fackeln an den Säulen für Schimmerlicht sorgen.

Die Shingwa erklärt, damit leite Magister Aquaris das Grundwasser aus der Stadt ab. Wenn der Zufluss verstopft und das Fundament der Spindel, unter dem sie sich jetzt befinden müssten, zum Einsturz gebracht wird, bedeutet dies das Ende von Magister Aquaris Vorherrschaft. Eine Holzterrasse und die Fackeln liefern durchaus Material für ein Feuer.

Wenn die Helden dies tun (Alternativen sind rar) und danach wieder aussteigen, sehen sie, wie neben der Spindel das Straßenpflaster einbricht und einem See Platz macht. Magister Aquaris brüllt wütend von seiner Spindel, entdeckt die Helden, befiehlt den Angriff, lässt sämtliche Geschütze auf sie richten – da kracht sein Bauwerk mit lautem Getöse in sich zusammen und reißt ihn und sein Gefolge in den Tod. Die Soldaten, so vielleicht ausgerückt, ziehen ab, während die Leute, die sich am Aufstand beteiligten, sich freudig, ja exstatisch um das Wasser

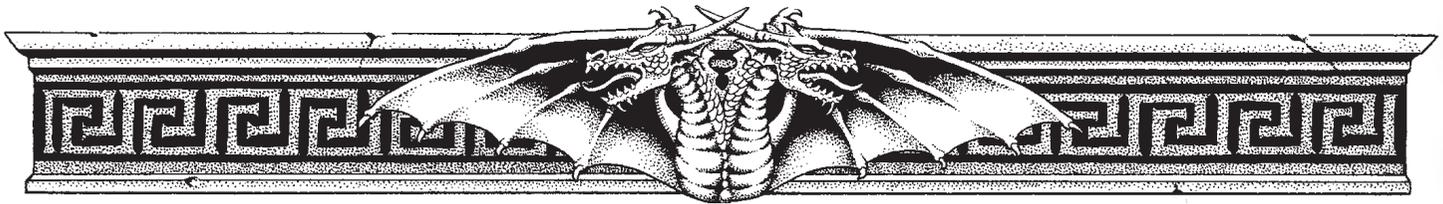
versammeln und daraus mit vollen Zügen trinken. Wenn Isherius noch lebt und frei ist, so wird er verhaftet und am Abend in der Arena antreten müssen.



Ende B:

Nieder mit dem Aufstand

Wenn die Helden ohne Begleitung der Armen auftauchen, begrüßt Magister Aquaris sie, nachdem die Kutsche verschwunden ist. RaoKoMoi erklärt die Lage und zeigt den Brief vor; dann bietet er sich an, den Soldaten Bescheid zu geben, damit diese mit der Garde den Aufstand niederschlagen können. Aquaris rückt mit seinen Leuten ab, um die Brunnenhäuschen zu schützen, als die erste Angriffswelle auftaucht. Mit andern Gardisten formieren sich die Helden, um den Ansturm zu unterbinden. Ein Kollege schießt mit einem Wurfspieß eine Shingwa ab, die einen Überraschungsangriff starten wollte.



Aus ihrer Schärpe schaut eine vierarmige Statue, überzogen mit Mondsilber. Offenbar ist das die Statue, die die Neristu vermissen.

● Wenn die Helden sie zurückbringen, bewirkt dies M+3, was in dieser Situation recht nützlich sein kann.

Auf einmal taucht ein großer Mob auf, von Westen, Norden und Osten zugleich. Ein Rückzug ist dringend erforderlich. Aus dem Anwesen der Xilpheriane kommt bereits Shingwa-Blasrohrfeuer. Obwohl Aquaris' Geschütze feuern, geben die Aufständischen nicht auf. Notgedrungen zieht sich die Garde zurück, zerbröselt in kleine Trupps, und die Helden landen in einem Haus der Mittelschicht.

● Die Reaktion der beiden männlichen Korbflechter-Bewohner hängt wieder vom Ruf (auf M) ab: hilfreich (gut), Flucht (neutral), feindlich (schlecht).

Nun müssen die Helden etwa eine SR durchhalten, die Tür verbarrikadieren und aus den Fenstern schießen oder zustechen, bis die Soldaten angreifen und mit berittenen Bogenschützen und ihren Säbeln zuschlagen. Wenn sie mehr als eine Fraktion gegen sich haben, ist es eine regelrechte Flut, sonst einzelne Personen, die gegen das Bauwerk anbranden. Sollten die Helden dem nicht standhalten können, bietet sich eine Leiter an, um erst ins zweite Stockwerk (Schlafzimmer) und dann vielleicht auf das Dach zu steigen, um wohlmöglich zu entkommen. Diese Flucht wäre allerdings nicht ehrenhaft.

Halten sie durch, sehen sie, wie die Soldaten mit Brandpfeilen und Magister Aquaris' Männer und Frauen mit einzelnen Geschützen Häuser anstecken (so der Brand nicht mehr tobt). Der

Status quo bleibt erhalten, wenn er auch zahlreiche Opfer kostet an diesem Tag.

Epilog: Was vom Tage übrig blieb ...

Am Abend finden in der Arena Wettkämpfe statt. Wenn Magister Aquaris sein Ende gefunden und die Wasserversorgung das Monopol überwunden hat, zählen einige aus seinem Gefolge (vielleicht auch von andern Reichen) zu den Opfern, die unter den Augen der zurückgekehrten Statthalterin und der Stadtbewohner von wilden Bestien attackiert werden. Vielleicht findet so auch Isherius sein Ende?

Würden die Slums oder gar noch viele Häuser des Mittelstands angezündet, sind die Ränge kaum gefüllt. Zahllos sind die angeblichen "Rädelsführer", die von den Bestien meist recht schnell in Stücke gerissen werden. Der beißende Qualm hängt noch über der Stadt, obwohl die Magier ihn magisch nach Westen drängen.

Wenn die Schmutzwasserfrau versklavt wurde, finden sich die Mädchen vielleicht mit einer andern Priesterin zwischen den Rängen und sammeln Geld – oder sie werden selbst grausam im blutigen Sand der Arena zu Tode gebracht, um zu zeigen, dass die Gerechtigkeit weder Geschlecht noch Alter kennt.

Belohnung

Es ist schwer, hier eine angemessene Belohnung auszugeben. Empfohlen sei Ihnen 200 bis 250 AP, je nach Verlauf.

Anhang 1: Dramatis Personae

Sinophenos Aquaris

Der 'Herr der Wasserquelle' hat von seiner Mutter die Quelle geerbt, die immer wichtiger wurde, als die andern Brunnen der Stadt austrockneten. Damit gewann er nicht nur Einfluss, sondern auch sein Vermögen. Viel mehr lässt sich kaum über den zurückhaltenden 52-jährigen Meranier sagen. Da er nur kämpfen lässt (und dazu noch etwa 50 Söldner in Diensten hat), wird auf Attribute u.ä. verzichtet.

Größe: 1,80 Schritt *Augen:* grau

Haar: licht, kurz, mittelbraun, leicht angegraut

Gewicht: 75 Okul *Kleidung:* prächtige Toga, blaue Welle unter blauem V auf weiß (sein Wappen) als Muster

Xilpheriane e Osrhotania

Die 46-jährige Statthalterin und Großhändlerin finanziert die Stadtgarde, kann sich jedoch trotzdem in der Macht nicht mit Aquaris messen, weshalb hier ein gewisses Einvernehmen herrscht, sich nicht in die Sphäre des jeweils andern einzumischen. Bekannt ist, dass sie ihr Fähnchen gern nach dem Wind ausrichtet – sozusagen 'Chrysirs Willen' folgt. Auch sie lässt kämpfen, daher fehlen auch hier Talente etc.

Größe: 1,75 Schritt *Haar:* schulterlang, schwarz, runder Knoten

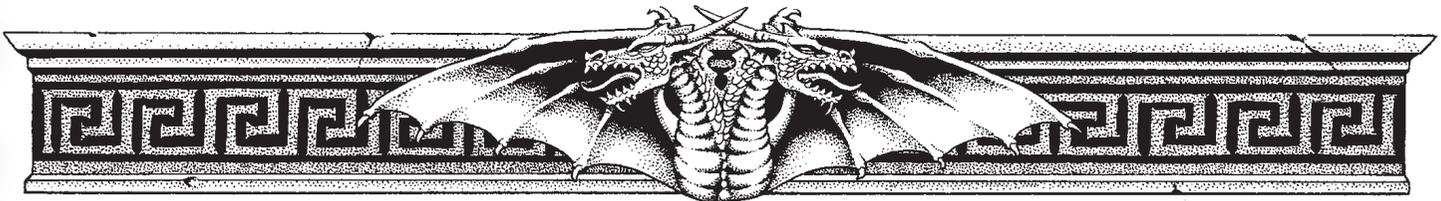
Augen: hellbraun

Gewicht: 75 Okul *Kleidung:* prächtige Togen, geziert mit Fluss und Wolken, dazu rotes, umgedrehtes V um einen roten Kreis

RaoKoMoí der Weiße

Der Zenturio der Wache ist etwa 45 Jahre alt, hat hellgraues, kurzes Fell, das an Beinen, Armen und Ohren reinweiß ist, und gelbe Augen. Er entstammt der Gosse Sidor Valantias, wurde dann mit etwa 15 wegen Diebstahl als Sklave verkauft und landete in Balan Osrhotania. Als zäher Kämpfer erhielt er das Angebot, in die Wache zu wechseln, was er auch tat. Mit den Jahren arbeitete er sich nach oben, bis er Hauptmann wurde. Er sieht die Pflicht der Wache darin, die Ordnung aufrecht zu erhalten und Ursachen für Chaos schnell zu beseitigen. Zugleich sieht er es als Pflicht der beschützten Bevölkerung, sich erkenntlich zu zeigen, und käme niemals auf die Idee, für die Speisen, Getränke und anderen Annehmlichkeiten zu bezahlen, die er bei seinen Patrouillengängen genießt.

Eine Brigantin-Weste mit Karetanplatten außen dient ihm als Schutz und ist mit seinem Amt verknüpft: er hat sie quasi 'geerbt'. Ein Lederschurz ergänzt die Rüstung. Statt



des einfachen Säbels, der zu seiner Position gehört, bevorzugt er eine Kombination aus Phasganon und Machira als Waffe. Wurfmesser dienen dazu, die Gegner zu schwächen, vielleicht gar von einem Angriff abzubringen, bevor es zum Nahkampf kommt.

Werte

Größe: 1,6 Schritt **Augen:** gelb **Gewicht:** 50 Okul
Fell: kurz, weiß, an den Beinen und Armen heller (Schneeweiß)
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13
LeP 34 **AuP** 40 **MR** 4 **AT-Basis** 8 **PA-Basis** 8
FK-Basis 7 **AW-Basis** 8 **GS** 8 **INI-Basis** 11 **GW** 8
Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher RS (1), Nachtsicht, Rüstungsgewöhnung I, Schnurren (4), Zus. Gliedmaßen (Balance-Schwanz); Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 4, Neugier 4, Krankhafte Reinlichkeit 5, Unstet
Herausragende Talente: Dolche 9 (13/14), Hieb Waffen 10 (12/14), Raufen 5 (11/10), Säbel 5 (11/10), Wurfmesser 6 (13)
Sonderfertigkeiten: Finte, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag
Kleidung: Lederschurz, offener Calar in blau (zusammen RS 2, BE 0, Zivil, selten getragen und nicht mit Rüstung kombiniert)
Rüstung: Brigantin-Weste mit Karetan (RS 4, BE 1 (durch Gewöhnung)), Lederschurz (RS+1, BE 0), insgesamt also 6 (mit natürlichem RS)
Waffen: Säbel (Säbel, 1W+3, 12/4, BF 2, INI+1, WM 0/0, N), Machira (Dolche, 1W+3, 12/4, BF 3, INI+0, WM 0/-2, HN), ein paar Wurfdorne (Wurfmesser, 1W+2, 2/4/6/8/15, +1/0/0/0-1, im Nahkampf: Dolche, 1W+2, 12/5, BF 1, INI+0, WM 0/-1, H)
Schilde: zwei Abishai-Tartschen (Typ Schild, WM 0/+4 (inkl. Linkhand und Schildkampf I), BF 4, INI+1)

NuarTai

Der Stellvertreter RaoKoMois ist gut 10 Jahre jünger. Er wuchs in der Stadt als Töpfer auf, bis seine Familie von Einbrechern getötet und er schwer verletzt wurde. Zwei Narben, eine davon über Nase und rechter Backe, die andere am linken Oberschenkel, zeugen noch heute davon, dass er nur knapp überlebte. Im Shinxir-Tempel, wo er eine Weile von den Priestern versorgt wurde, begann er, sich für die Kampfkunst zu interessieren. Er wäre sicher Tempelgardist geworden, wenn er nicht versucht hätte, eine schlecht behandelte Sklavin aus den Händen eines durchreisenden Optimaten zu befreien. Der klagte auch erfolgreich, was den Amaunir zum Sklaven machte. In der Sklaverei lernte er seinen späteren Vorgesetzten kennen, der ihm später zur Aufnahme in die Stadtgarde verhalf. Seither sammelt er Geld, wo es nur geht, um beim nächsten verlorenen Rechtsstreit eine Entschädigung zahlen zu können und so seine Freiheit zu sichern. Trotz dieser Geldgier fühlt er den Drang, sich nicht korrumpieren zu lassen, und lehnt es ab, für Geld "das Falsche" zu tun. Im Kampf setzt er auf seine Einhornkopf-Sagaris, die jener des Optimaten zum Trotz ähnelt, oder seinen Säbel, den er mit einem Schild gut kombiniert einzusetzen weiß. Wurfdorne sorgen auf Distanz für Klarheit.

Werte

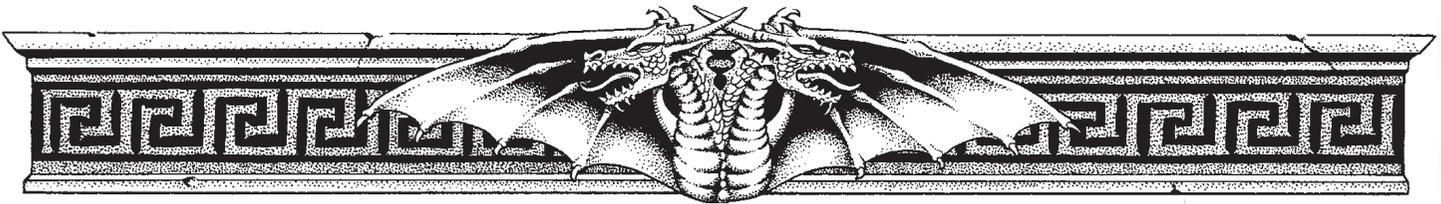
Größe: ca. 1,7 Schritt **Augen:** grün **Gewicht:** 60 Okul
Fell: mittellang, kupferfarben, schwarz getigert
MU 13 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 9 **FF** 9 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14
LeP 32 **AuP** 35 **MR** 2 **AT-Basis** 8 **PA-Basis** 8
FK-Basis 6 **AW-Basis** 7 **GS** 8 **INI-Basis** 10 **GW** 7
Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher RS (1), Nachtsicht, Rüstungsgewöhnung I, Schnurren (3), Zus. Gliedmaßen (Balance-Schwanz); Angst vor Wasser, Goldgier 6, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 5, Neugier 6, Krankhafte Reinlichkeit 4, Unstet
Herausragende Talente: Dolche 5 (11/10), Hieb Waffen 7 (12/11), Raufen 5 (11/10), Säbel 4 (11/9), Wurfmesser 5 (11)
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag
Kleidung: Lederschurz, offener Calar mit Rüschen in rot (zusammen RS 2, BE 0, Zivil, selten getragen)
Rüstung: Brustharnisch aus Stahl (RS 3, BE 1 (durch Gewöhnung)), insgesamt also 4 (mit nat. RS)
Waffen: Sagaris (Hieb Waffen, 1W+5, 10/4, BF 3, INI 0, WM 0/0, N), Säbel (Säbel, 1W+3, 12/4, BF 2, INI+1, WM 0/0, N), ein paar Wurfdorne (Wurfmesser, 1W+2, 2/4/6/8/15, +1/0/0/0-1, im Nahkampf: Dolche, 1W+2, 12/5, BF 1, INI+0, WM 0/-1, H)
Schild: Flechtschild (Typ Schild, WM -1/+4, BF 6, INI 0)

Zaturis aus Balan Osrhotania

Geboren um 4750 IZ, ist die Meranierin Zaturis eine der jüngeren Priesterinnen Zaturas in der Stadt. Sie schlug den Weg der Göttin ein, weil sie als Kind eine schwere Krankheit überlebte. Sie ist hilfsbedürftig den Armen gegenüber und fordert höflich aber bestimmt mehr Engagement der Mächtigen. Ihre Pausbacken verleihen ihrem Gesicht eine gewisse Wärme. Ihre Kenntnis von Giften und Heilmitteln ist groß. Ihre Herkunft aus einfachen Verhältnissen und ihre persönliche Berufung setzen sie in Widerspruch zum Hohepriester Isheries. Im Kampf verwendet sie meist ihren Kampfstab, manchmal auch einen Dolch, doch verlässt sie sich meist auf die Tempelgarde, weshalb sie eher defensiv kämpft.

Werte

Größe: 1,7 Schritt **Augen:** hellbraun
Gewicht: 65 Okul **Haar:** dunkelbraun, schulterlang, Zopf
MU 12 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 11
LeP 27 **AuP** 28 **MR** 4 **AT-Basis** 7 **PA-Basis** 8
FK-Basis 8 **AW-Basis** 8 **GS** 8 **INI-Basis** 10 **GW** 4
Vor- und Nachteile: Höhenangst 6, Moralkodex (Zatura-Kult), Neugier 5, Niedrige Lebenskraft (-1)
Herausragende Talente: Dolche 5 (10/10), Stäbe 7 (10/12), Wurfmesser 1 (9); Heilkunde Gifte 5, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 7
Kleidung: grüne Tunika des Tempels mit aufgestickter Ähre in rot (RS 1, BE !)



Rüstung: keine

Waffen: Dolch (Dolche, 1W+1, 12/5, BF 2, INI 0, WM 0/-1, H; als improvisierte Wurf-Waffe: Wurfmesser, 1W, 1/3/5/7/10, 0/0/0/-1/-1), Kampfstab (1W+1, 12/4, BF 4, INI+1, WM 0/0, zweihändig, NS)

Isheries Serr Phraisopos

Der leicht übergewichtige, inzwischen 42 Jahre zählende Angehörige eines renegaten Zweiges der Phraisopos in Koromanthia hat keine astralen Kräfte. Resigniert übernahm er daher das Amt als Priester des Zatura-Kultes und schließlich verschaffte ihm seine Verwandtschaft den Posten des Hohepriesters in Balan Osrhotania, was bei den dortigen Priestern und Novizen wenig Begeisterung auslöste. Er wurde von der Göttin nie mit Karma bedacht, und den Moralkodex des Kults kennt und achtet er wenig.

Er sieht 'seinen' Tempel vor allem als Forschungsstätte, vor allem bezüglich dessen, ob Kannibalismus schlimmere Auswirkungen hat, wenn er bewusst oder unbewusst durchgeführt wird. Diese entsetzlichen Versuche führt er im geheimen Kerker des Siechenhauses durch, wobei er zunächst die Zungen der Opfer entfernt – dies ist allerdings geheim.

Er bevorzugt es, die Tempelgarde einzusetzen. Wenn er selbst Hand anlegen muss, verwendet er einen Sinitkon-Dolch, der ein lähmendes Gift (Stufe 9) beinhaltet, dass zur vorübergehenden Lähmung (für 10 KR) führt, um sie derweil zu erledigen. Zur Not kann er auch auf ein Kurzschwert zurückgreifen.

Werte

Größe: 1,75 Schritt **Augen:** blau
Gewicht: 80 Okul **Haar:** mittelbraun, kurzer Kinnbart
MU 11 KL 15 IN 13 CH 12 FF 12 GE 11 KO 11 KK 10
LeP 24 AuP 26 MR 4 AT-Basis 6 PA-Basis 7
FK-Basis 7 AW-Basis 7 GS 8 INI-Basis 7 GW 5
Vor- und Nachteile: Honorat; Angst vor Wasser 7, Farbenblind, Niedrige Lebenskraft (-2)

Herausragende Talente: Dolche 4 (10/7), Schwerter 5 (10/8), Etikette 8, Lügen 6, Überreden 5, Rechtskunde 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I

Kleidung: schimmernde, grüne Tunika mit in Gold aufgesticktem Herz- und Ähren-Symbol der Phraisopos, unscheinbarer Überwurf in tiefgrau (RS 1, BE 1)

Rüstung: Brigantin-Rüstung mit Stahlplatten, versteckt (RS 4, BE 2 (durch Gewöhnung)), mit der Tunika also 5/3

Waffen: Sinitkon, Kurzschwert

Shagush Morgenrot

Die junge Shingwa ist eigentlich nur eine ganz gewöhnliche Shingwa aus dem Slum, die jedoch zufällig Zeuge wird, wie Isheries Serr Phraisopos den Jungen tötet. Als Zeuge hat sie je nach Entscheidung der Helden wohlmöglich nur ein kurzes Leben, in dem sie als Tagelöhnerin mal auf den Feldern, mal sonstwo arbeitet – in der Regel mit Artgenossen.

Werte

Größe: 1,35 Schritt **Augen:** blau
Gewicht: 25 **Haut:** je nach Stimmung
MU 10 KL 11 IN 12 CH 10 FF 9 GE 14 KO 10 KK 10
LeP 25 AuP 32 MR 2 AT-Basis 7 PA-Basis 7
FK-Basis 6 AW-Basis 7 (darauf +1 durch Vorteil Flink) GS 9
INI-Basis 9 GW 4

Vor- und Nachteile: Balance, Natürlicher RS (1), Farbwandel, Flink, Talentschub Klettern, Schleuderzunge, Zusätzliche Gliedmaßen (bemuskelter Schwanz); Neugier 7, Kältestare, Kleinwüchsig, Sucht: Alkohol 5, Unstet

Herausragende Talente: Hieb-Waffen 4 (9/10), Stab-Waffen 6 (10/10)
Kleidung: bunte Schneta-Weste (RS +1, BE 0), insgesamt 2/0 (mit nat. Rüstung)

Waffen: Washkedal (1W+1, 12/4, BF 4, INI+1, WM 0/0, zweihändig, NS)

Anhang 2: Typische Leute für Begegnungen

Sie können auf folgende Vorschläge zurückgreifen, um bei schlechtem Ruf passende Gegner zu präsentieren; diese Werte repräsentieren den üblichen Schnitt.

Grundwerte (Erwachsene aller Schichten):

KK und KO 9 bis 13 LeP 21 bis 35 AuP 25 bis 40 MR 1 bis 3
AT und PA 7 bis 12 GS 6 bis 8 GW 3 bis 7

Speziell: Shingwa, Leonir und Amaunir haben natürlichen RS von 1, Neristu vier Arme

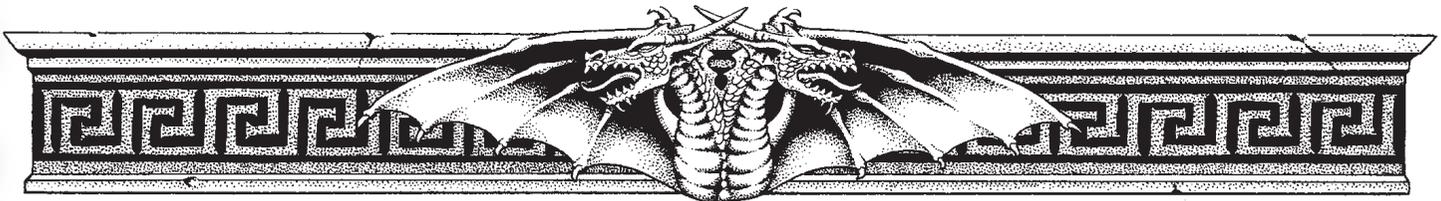
Unterschicht

Waffen: Friedensstifter, Knüppel, seltener Messer und Dolche, improvisierte Waffen (zum Beispiel Stiele von Besen als Stabwaffen und als Wurf-Waffen)

Rüstung: keine/einfache Kleidung

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, bei manchen (mit Flecht- und Faustschilden) auch/oder nur Linkhand und Schildkampf I als SF

Taktik: Angriff ist die beste Verteidigung, am Besten in Überzahl. Häufig leiden sie unter Blutausch oder ähnlichen Defiziten, die ihnen überlegtes Vorgehen schwer machen, vor



allein aber sind sie in der Regel Einzelkämpfer, die für wenig ihre Mitkämpfer attackieren. Shingwa benutzen eher den Hinterhalt in Verbindung mit Fernkampf und meiden den Nahkampf.

Angehörige des Mittelstands und Stadt-Gardisten (Erwachsene)

Waffen: alles Mögliche, meist einhändig

Rüstung: meist dünn (Tuchrüstung, Lederharnisch etc.)

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, defensiver Kampfstil, Schildkampf I

Taktik: Selbstverteidigung, bis Hilfe (Nachbarn/Freunde/Garde) eintrifft. Einige sind zu niederen magischen Diensten fähig und können als Animisten oder Alchimisten Geister rufen oder Tränke brauen; orientieren Sie sich am Myr. Arsenal und den BaLoa des HC, wenn Sie diese Aspekte einbringen wollen.

Die Reichen

Waffen: alles Mögliche, meist edel, teils nur Schmuck; Leibwächter: verschieden, meist einhändig und Schild

Rüstung: besitzen nur Wenige, meist was mit Karetan (Brigantin); Wachen: verschieden, eher leicht

Sonderfertigkeiten: Finte, oder auch keine; Wachen: zusätzlich Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag

Taktik: Die Reichen lassen üblicherweise ihre Wachen kämpfen, die meist als Leibwächter das Leben ihrer Herren sichern wollen/müssen. Die Söldner von Aquaris machen da keine Ausnahme.

Soldaten

Waffen: Schwertlanzen ODER Streitkolben mit Rundschild; Kurzbögen

Rüstung: Lederharnische, Offiziere Brigantin (Karetan)

Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Wuchtschlag; eine Hälfte zum Reiterkampf

Taktik: Mit Brandpfeilen lassen sich – wenn auch nicht sehr genau – Brände auslösen und so Aufständische vom Rücken der Pferde (oder sonst was) erledigen.

Magier

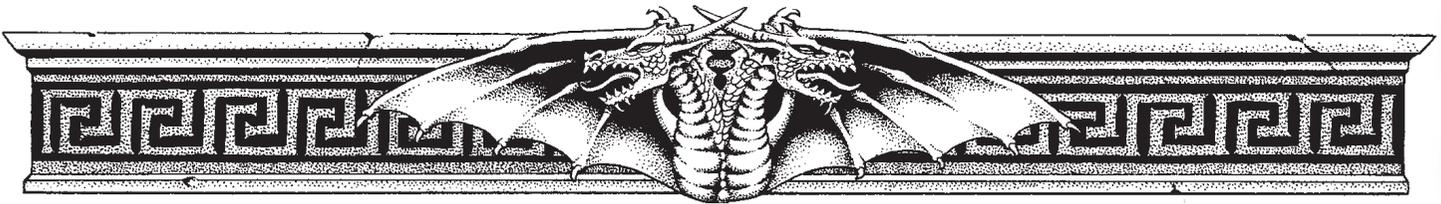
Vollzauberer zählen fast alle zu den Reichen, haben MR 4 bis 7 und AsP 28 bis 40, ansonsten die oben genannten Werte. Sie nutzen vor allem Wassermagie, die im Kampf selten echte TP erzeugt. Offensive Zauberei liegt ihnen weniger. Alantinos und Illaciron bilden wohl eine gute Vorlage, wenn Wasser als Hauptquelle eingesetzt wird.

Anhang 3: Ruf und Zeitleiste

Ruf	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Arme (A)																						
Mittelstand (M)																						
Reiche (R)																						

Zeitleiste

Tag 1	
Tag 2	
Tag 3	
Ende	



Verschwunden in Sidor Damenios

von Alex Spohr

Mit herzlichen Dank an meine Testspieler Alexander Mai,
Annika Löffler, Nikos Petridis und Rui Alexnadra Costa Fraga.

Stichworte zum Abenteuer: Ein vermisster Honorat, eine Intrige zwischen zwei Optimatenhäusern, Spurensuche in einer imperialen Stadt
Ort: Sidor Damenios, Imperium
Zeit: in neuerer myranischer Zeit
Helden: keine speziellen Beschränkungen
Erfahrung: Einsteiger
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

“Du wirst doch auch alles tun, Branjenes, damit mein Sohn lebendig zu mir zurückkommt, nicht wahr?”

“Gewiss, Phreniope, meine Liebste! Alles was in meiner Macht steht. Ich werde dafür sorgen, dass er gefunden wird. Meine besten Männer habe ich bereits ausgeschickt.”

“Ich vertraue dir. Du wirst mich gewiss nicht enttäuschen.”

—Phreniope und Branjenes

“Der Ausdruck Intrige bezeichnet eine hinterhältige Macheschaft, mit der jemand versucht, einem anderen Schaden zuzufügen. Es gibt wahre Meister der Intrige, derer man niemals habhaft werden wird. Ihre Spiele werden stets im Verborgenen bleiben und nur wenige ahnen überhaupt, dass nicht alles so ist wie es scheint. Die beste Intrige ist stets die Intrige, von der man niemals wissen wird!”

—Der Philosoph Pedia aus Sidor Damenios über den Begriff der Intrige

Einleitung

“So war ich hier steh! Ich schwöre bei Brajan und Shinxir: Wer auch immer meinem Neffen etwas angetan hat, soll dafür büßen. Er soll gevierteilt und verbrannt werden und man möge seine Asche in alle Winde zerstreuen!”

—Gyldyras' Schwur, nach der Entführung seines Neffen

Vorwort

In **Verschwunden in Sidor Damenios** müssen sich die Helden auf die Suche nach dem verschwundenen Neffen eines Tribuns machen. Dabei geraten sie mitten in eine Intrige der beiden verfeindeten Optimatenhäuser Partholon und Alantinos hinein. Die Spur des Vermissten führt sie durch die imperiale Stadt Sidor Damenios und sie müssen den Entführten finden, bevor seine Peiniger ihm etwas antun.

Optimat befinden, so sollte er keine allzu große Abneigung gegen das Haus Partholon besitzen.

Das Abenteuer richtet sich an Helden mit eher geringer Erfahrungsstufe.

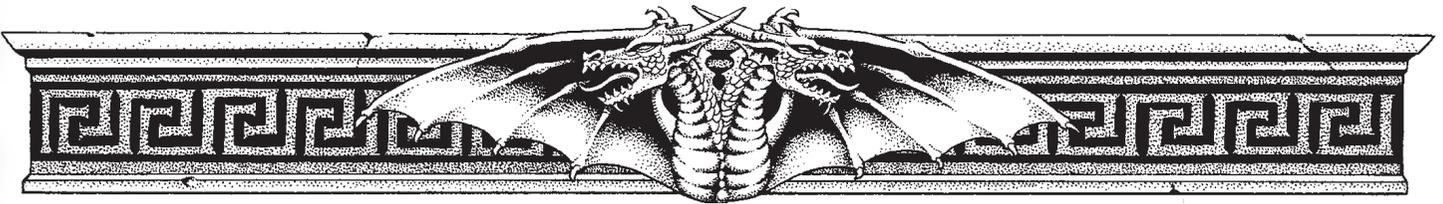
Zeit und Ort

Das Abenteuer ist zeitlich nicht an einen genauen Termin gebunden, geht aber davon aus, dass es in neuerer myranischer Zeit angesiedelt ist. Der Meister kann selbst bestimmen, wann das Abenteuer genau seinen Anfang nimmt.

Der Schauplatz des Abenteuers ist die imperiale Stadt Sidor Damenios. In welchem Horasiat oder gar welcher Provinz die Stadt angesiedelt ist, ist Ihnen überlassen und wird nicht weiter festgelegt.

Die Helden

Alle Helden, die in einer Stadt nicht allzu fehl am Platze sind, sind für das Abenteuer gut geeignet. Es gibt keine besonderen Rassen, Kulturen oder Professionen, die eine Beschränkung für dieses Abenteuer darstellen. Sollte sich unter den Helden ein



Hintergrund des Abenteurers

Was bisher geschah ...

In der imperialen Stadt Sidor Damenios ist seit einigen Nonen ein intrigenreicher Kampf zwischen den beiden Optimatenhäusern *Partholon* und *Alantinos* entbrannt. Beide Häuser wollen ihren Einfluss auf die Politik der Stadt weiter ausbauen und sich eine endgültige Vormachtstellung sichern. Dieser Kampf hat sich bis zu den Honoraten ausgedehnt. Im Mittelpunkt dieses Konfliktes stehen insbesondere zwei Familien, deren Angehörige wichtige Positionen und Ämter in der Stadt begleiten.

Der Tribun *Gyldyras*, ein erfolgreicher Stratege, Diener des Hauses *Partholon* und Oberhaupt einer dieser Familien, hat mehr und mehr Anhänger um sich versammelt und sein Einfluss im Stadtrat ist stetig gestiegen. In einigen Nonen soll der alte Stratege der Provinz in den Ruhestand geschickt werden und es besteht kaum ein Zweifel daran, dass sein Nachfolger *Gyldyras* werden wird. Damit hätte die Familie *Partholon* eines der wichtigsten Ämter besetzt.

Sorge machte sich deshalb bei den *Alantinos* breit. Aus diesem Grund versuchten sie, allen voran *Caliriana*, die Tempelvorsteherin des *Gyldara*-Tempels und Oberhaupt der anderen Familie, mehr und mehr die Familie *Gyldyras* in ein schlechtes Licht zu rücken, um dadurch eine Ernennung *Gyldyras*' zum Strategen zu verhindern. Zunächst versuchte sie *Gyldyras*' Schwester *Phreniope* in ein schlechtes Licht zu rücken und sie zur Zielscheibe des Gespöchts in der Stadt zu machen. Sie ließ ein Theaterstück aufführen, welches *Phreniopes* ausschweifendes Liebesleben und ihre Bosheit darstellte und verbreitete Gerüchte über eine Beziehung zu ihrem Bruder.

Um einen Spion an der Seite *Phreniopes* zu haben, der ihr weitere Informationen über die *Partholon* zukommen lassen würde, setzte *Caliriana* den Zenturio *Branjenes* ein, einen Freund *Gyldyras*' und derzeitigen Geliebten *Phreniopes*.

Caliriana hatte jedoch nicht mit der Verschlagenheit *Phreniopes* gerechnet. Diese hatte durch Zufall *Branjenes*' Spionage bemerkt und spielte das Spiel eine ganze Weile mit. Ihre Wut über die Bloßstellung war so groß, dass sie beschlossen hatte, ihre Feindin ein für alle mal auszuschalten. So erdachte sie ihrerseits eine Intrige. Bei diesem Plan war sie sogar bereit, die Sicherheit ihres Sohnes zu riskieren.

Sie plante, ihren eigenen Sohn *Aegos* entführen zu lassen und Beweise zu fälschen, die *Branjenes* und *Caliriana* schwer belasten sollten. So wollte sie nicht nur auch *Branjenes* und *Caliriana* loswerden, sondern auch *Gyldyras*' Status festigen. Sie warb über einen Mittelsmann den Schurken *Neretos* an, der die Entführung durchführen sollte.

Aegos war zwar überrascht von der Aufmerksamkeit, welche seine Mutter ihm in den letzten Tagen zukommen gelassen hatte, doch war er sich der Intrige nicht bewusst. So war er auch arglos, als *Neretos*' angeheuerte Schurken ihn nach dem Besuch in einem Bordell überfielen und zu einem Geheimversteck in einen Aquädukturm brachten. *Neretos* erhielt

zudem von dem Mittelsmann ein gefälschtes Schriftstück mit Anweisungen. Die Beweise sollten bei der Befreiung *Aegos*' gefunden werden.

Phreniope ließ in der Zwischenzeit von einem ihrer Sklaven einen Lösegeldbrief schreiben und legte diesen vor ihre eigene Haustür, wo *Gyldyras* diesen später fand. *Gyldyras*, in großer Sorge um seinen Neffen, ließ daraufhin *Branjenes* die Myrmidonen *Valantias* und *Phytius* ausschicken, um *Aegos* zu finden.

Caliriana, die von *Branjenes* von den Geschehnissen unterrichtet wurde, sah eine große Chance, den *Partholons* einen schweren Schlag zu versetzen und befahl *Branjenes*, Mörder anzuwerben, die sich auf die Suche nach *Aegos* machen sollten, um ihn zu töten. Die Schuld will sie den Entführern anlasten (die natürlich ebenfalls getötet werden sollen).

... und noch geschehen wird

Die in der Stadt weilenden Helden kommen in dem Moment ins Spiel, als *Aegos* Schwester *Flaviane* sich von selbst aus aufmacht, um ihren Bruder zu helfen.

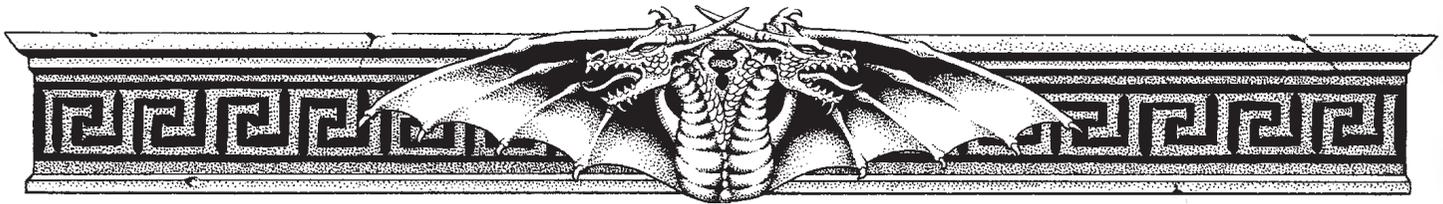
Branjenes jedoch hat sie bei ihrem Verschwinden aus dem Haus ihrer Familie bemerkt und schickt auch hinter ihr einige Auftragsmörder her. Er glaubt, dass es *Calirianas* Plänen förderlich ist, wenn beide Kinder *Phreniopes* sterben.

Als die Schurken sie in einer der Gassen überfallen wollen, sind die Helden gerade anwesend und können das Schlimmste verhindern.

Sie nimmt die Helden mit zu sich nach Hause und so lernen die Helden *Phreniope*, *Gyldyras* und *Branjenes* kennen und bekommen auch mit, dass die Familie in großer Sorge um *Aegos* ist. *Flaviane*, der verboten wird, noch einmal das Haus zu verlassen, setzt ihre Hoffnung nun auf ihre Lebensretter und versucht, diese für ihre Sache zu gewinnen, auch gegen den Willen ihrer Mutter und ihres Onkels.

Sie kann (hoffentlich) die Helden überzeugen, ihr zu helfen, und diese begeben sich von nun an auf Spurensuche nach *Aegos*. Dabei werden sie nicht nur von den angeheuerten Mördern *Branjenes*' gestört, sondern auch von den Myrmidonen, welche die Helden fälschlicherweise für Entführer halten. Nach einer langen Spurensuche durch die Stadt finden die Helden auch das Bordell, in welchem *Aegos* war, und eine Hure, die gesehen hat, was mit ihm geschah. Die Spuren führen zum Aquädukt. In dem Aquädukturm finden die Helden *Aegos* und seine Entführer. Dort werden sie auch die gefälschten Beweise finden, welche *Branjenes* und das Haus *Alantinos* wegen der Entführung belasten.

Schlussendlich müssen sie sich gegen die Entführer behaupten, *Aegos* befreien und die Schuldigen überführen. *Branjenes* wird versuchen zu entkommen und es wird die Aufgabe der Helden sein, ihn zu fangen und seiner gerechten Strafe zuzuführen. Und vielleicht mag es sein, dass sie sogar die Intrige *Phreniopes* durchschauen...



Eine kurze Übersicht über das Abenteuer

Kapitel I: Der Auftrag der Schwester – Die Helden werden von Flaviane angeworben, um ihren verschwundenen Bruder zu suchen. Dabei kommt es zu einer ersten Auseinandersetzung mit den vermeintlichen Entführern und die Helden können bereits die ersten Informationen sammeln

Kapitel II: Auf der Suche nach Aegos – In der Stadt machen sich die Helden nun auf die Suche nach dem Verschwundenen und versuchen das Geheimnis um seine Entführung zu lüften. Mehrmals müssen sie sich mit einigen dubiosen Gestalten auseinandersetzen und allerlei Hinweisen nachgehen.

Kapitel III: Die Abwässer von Sidor Damenios – Die Nachforschungen lassen nur den Schluss zu, dass der Entführte in einem Aquädukt versteckt wird. Die Helden müssen deshalb in das unterirdische Sidor Damenios vordringen und sich den Gefahren der Abwasserkanäle stellen, um möglichst ungesehen zu dem Versteck zu gelangen. Schlussendlich müssen die Helden noch die Konfrontation mit den Drahtziehern der Entführung überstehen.

Die **Zeitleiste** soll Ihnen ebenfalls helfen. Dort steht nicht nur, was bereits geschehen ist und verschafft Ihnen somit einen Überblick, sondern sie enthält auch einen Vorschlag zum Ablauf der Ereignisse. Allerdings sind es wirklich nur Vorschläge und die Zeitleiste ist darüber hinaus dynamisch zu verstehen ab dem Zeitpunkt, wo die Helden in die Geschichte eingreifen. Das bedeutet, dass die Ereignisse sich natürlich verändern, wenn die Helden auf bestimmte Weise agieren.

Zeitleiste

Vor einigen Nonen

- Branjenes durchsucht in Phreniopes Haus einige Schränke und Schatullen. Eine Sklavin sieht ihn dabei und berichtet dies ihrer Herrin. Diese sendet einen ihrer Leute aus, der Branjenes bespitzeln soll. Branjenes geht zu Caliriana. Phreniope schmiedet ihren eigenen Plan, nachdem sie von Branjenes Verrat gehört hat.

Vor einer None

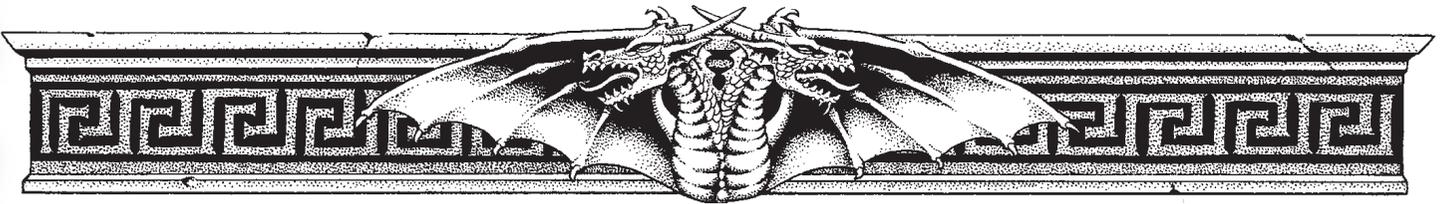
- Aegos macht seine wöchentlichen Schwertübungen und fragt den Gladiator Murenios über Bordelle aus.
- Aegos Familie besucht eine Theatervorstellung. Das Stück, eine Komödie, macht sich indirekt über Phreniope lustig, eine gezielte Beleidigung der Alantinos, welche die Schauspieler bezahlt haben. Gerüchte breiten sich über Phreniope und ihren Bruder aus. Angeblich haben beide eine geheime Beziehung.

Der Tag der Entführung (gestern)

- Phreniope schenkt ihrem Sohn zusätzliches Geld, damit er den Tag in der Stadt verbringt.
- Aegos sucht den Markt auf und kauft für seine Schwester einige Stoffbahnen. Er schickt seine Sklaven damit zurück zur Acropole.
- Danach begibt er sich zum Raia-Tempel.
- Anschließend geht Aegos in die Thermen, um sich zu entspannen.
- Aegos geht in das Bordell Raias Gunst und verbringt eine Stunde mit der Sklavin Zaturene.
- Er wird kurz nach dem Verlassen des Bordells von Neretos' Leuten niedergeschlagen und in die Kanalisation verschleppt. Zaturene beobachtet dies vom Fenster aus.
- Phreniope wartet noch einige Stunden, bis sie den Brief der Entführer vor ihrer Tür deponiert.
- Gyldyras beauftragt Branjenes, seine besten Myrmidonen auszuschicken, um Aegos zu finden. Branjenes gehorcht, berichtet dies Caliriana und beide beschließen, die Gunst der Stunde zu nutzen und ihre eigenen Häscher Aegos suchen zu lassen, um ihn dann zu töten.

Einen Tag später

- sich aus Phreniopes Haus.
(Die Helden kommen ins Spiel)
- Flaviane wird von Branjenes Meuchlern angegriffen und die Helden helfen ihr.
- Gemeinsam kehren sie zur Acropole zurück, die Helden lernen Phreniope, Gyldyras und Branjenes kennen und erfahren vom Verschwinden Aegos'.
- Flaviane bittet die Helden, Aegos zu suchen
- Die Helden schauen sich auf dem Markt um (dort wurde er zuletzt gesehen). Die Spur führt weiter zum Raia-Tempel. Die Helden treffen zwischenzeitlich ein erstes Mal auf die Myrmidonen.
- Als die Helden noch weitere Orte wie die Therme, das Theater und die Arena aufsuchen (überall dort, wo Aegos oft hinging), stoßen sie auch auf den Gladiator Murenios, der ihnen den Hinweis zu dem Bordell Raias Gunst gibt. Die Helden treffen diesmal auf die Auftragsmörder Branjenes.
- Im Bordell erfahren sie von der Hure Zaturene von der Entführung und sie nennt den Namen Pethios. Im Bordell treffen die Auftragsmörder, die Myrmidonen und die Helden aufeinander.
- Die Helden entführen Pethios und verhören ihn, erfahren so von dem Geheimversteck.
- Die Helden dringen durch die Kanalisation zum Turm vor.
- Sie retten Aegos und bringen ihn zurück.



Kapitel 1: Der Auftrag der Schwester

Was führt die Helden nach Sidor Damenios?

Sidor Damenios ist eine typische imperiale Stadt mittlerer Größe. Was die Helden an diesen Ort führt, liegt in Ihrem Ermessen. Vielleicht sind die Helden unterwegs zu einem anderen Ort und machen nur Zwischenhalt. Oder aber ein anderes Abenteuer, z.B. der Schutz eines Händlers, endete in Sidor Damenios. Es kann sie natürlich auch eines der berühmten Bauwerke der Stadt hierher geführt haben, beispielsweise die Thermen oder aber auch der Markt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt Sidor Damenios, die Stadt der hundert Quellen. Ein Ort voller Wunder und voller Schönheit, Heimstätte der berühmten Therme des Anylas'. Ihr blickt von einem der zahlreichen Hügel, welche die Stadt umgeben, auf das bunte Treiben der Bewohner herab.

Neben euch ziehen einige Schafhirten mit ihren Herden vorbei. Sie folgen dem Verlauf des gewaltigen Aquädukts neben euch, bis sie die saftigen Weiden hinter den Hügeln erreicht haben. Nicht einen Moment würdigen sie die Stadt eines Blickes, dafür sind sie zu sehr beschäftigt. Ihr hingegen sehr wohl:

Ein prachtvoller kleiner Hafen bildet den Kern der Stadt. Viele Schiffe liegen dort vor Anker, bewacht von dem auffälligen Chrysis-Tempel, der auf einer Insel in der Mitte des Flusses liegt. Von hier oben aus könnt ihr einige sehr große Gebäude erkennen, allesamt aus weißem Gestein errichtet. Ein Theater, eine Arena und eine Oktrale sowie mehrere kleinere Tempel.

Beeindruckend ist auch die Acropole in der Mitte der Stadt. Sie ist auf einem kleinen Berg errichtet worden und der Endpunkt der zahlreichen Aquädukte, welche die Stadt mit Wasser speisen. Die Hochstraßen verbinden die Acropole und die anderen Stadtviertel miteinander, die allesamt von einem eigenen Mauerring umschlossen sind. Abseits der zentralen Viertel könnt ihr eher ländliche Distrikte sehen, wo sich villenartige Gebäude und große Felder befinden.

Wer weiß, was euch in der Stadt erwarten wird?

Erste Stadterkundungen

Lassen Sie die Helden zunächst die Stadt alleine ein wenig erkunden. Sicherlich werden sie sich zunächst die eine oder andere Sehenswürdigkeit ansehen wollen. Geben Sie ihnen die Möglichkeit dazu, doch sollten sie nicht bereits die ganze Stadt kennen lernen (dazu wird später noch genug Zeit sein). Früher oder später werden die Hel-

den Ausschau nach einer Unterkunft halten (ihnen wird die Herberge "Lästiger Lamucke" empfohlen). Es bieten sich vor allem einige günstige Gasthäuser abseits des Zentrums der Stadt an. Dort können Sie die Helden dann auf Flaviane treffen lassen.

Eine Tochter aus gutem Hause

Wann und wo genau Sie die Helden auf Flaviane und ihre Sklavin *Ojene* treffen lassen, bleibt Ihnen überlassen. Am wahrscheinlichsten werden sie sie jedoch in einem der etwas ärmeren Viertel und auf dem Weg zu einer Taverne treffen. In einer solchen Taverne will sie Söldner anwerben, um ihren vermissten Bruder suchen zu lassen.

Flaviane ist sich jedoch nicht bewusst, dass sie bereits von zwei gedungenen Mördern im Auftrag Branjenes' verfolgt wird. Etwa zu dem Zeitpunkt, wo die Helden Flaviane begegnen, werden die beiden Halunken ihr Attentat verüben.

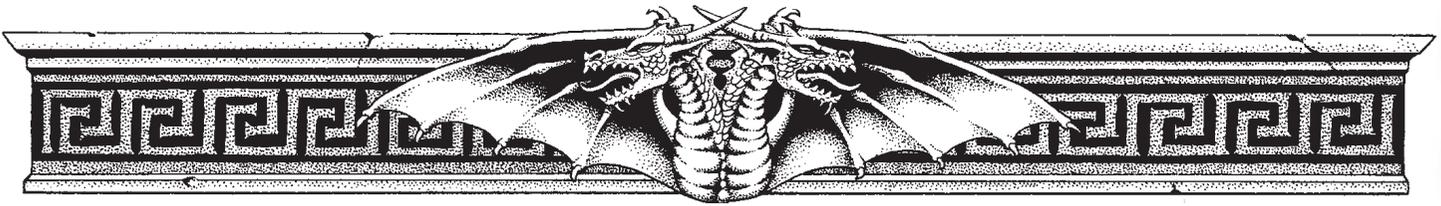
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein wenig merkwürdig kommt euch die junge Frau vor. Die Blonde will nicht so recht in das Bild, welches ihr von den anderen Bewohnern der Gegend habt, passen. Sie wirkt verloren unter all diesen Leuten. Unsicher wandert ihr Blick umher. Sie trägt Schmuck – eine Halskette, Ringe und Armreifen – die aus Gold sind, nicht aus billigem Kupfer oder Bronze. An ihrer Seite befindet sich eine ältere Frau, die der Jungen nun etwas ins Ohr geflüstert hat und sie zielstrebig, aber respektvoll antreibt.

Doch was ist das?! Hinter den beiden Frauen seht ihr zwei Männer. Schnellen Schrittes gehen sie von hinten auf die beiden Frauen zu und packen die Alte an der Schulter, stehen mit Dolchen immer wieder auf sie ein, bis sie niedersinkt. Die umstehenden Leute beginnen vor Entsetzen zu schreien und zu fliehen. Die junge Frau schreit ebenfalls auf und fällt stolpernd zu Boden, während sich die beiden Männer mit den Dolchen sich ihr nähern, nachdem sie von der Alten abgesehen haben. Ihr hegt keinen Zweifel daran, dass sie auch sie töten wollen!

Die Helden sollten hier natürlich eingreifen und Flaviane vor dem Angriff schützen. Die beiden Mörder werden sich, sofern sie auf Gegenwehr treffen, so schnell es geht zurückziehen. Sie werden bis zum Tod oder ihrer Kampfunfähigkeit kämpfen, sollten die Helden sie dazu zwingen.

Es lässt sich aus ihnen nur herausquetschen, dass ein Mann in einer Optimatenmaske sie gestern Nacht angeworben hat (natürlich Branjenes, doch das wissen sie nicht). Vor etwa einer Stunde erschien er erneut und befahl ihnen, die beiden Frauen zu töten. Er gab ihnen dafür 10 Aureal. Getroffen hat er sie an der mittleren Hochstrasse der Acropole.



Flaviane wird über den Tod ihrer Sklavin trauern, sich jedoch schnell so weit beruhigen, dass sie auf die Fragen der Helden antworten kann. Lange werden sie es jedoch hier nicht aushalten, zu groß ist auch das Risiko, dass die Schurken zurückkommen und Verstärkung mitbringen. Flaviane lehnt jeden Vorschlag ab, die Brajansgarde zu rufen. Sie wird die Helden bitten, sie nach Hause zurückzubringen, und sie dann in Richtung der Acropole führen. Zusammen mit ihr stellt es kein Problem dar, die Acropole auch zu betreten.

Die Werte der Auftragsmörder finden Sie im **Anhang** auf S. 42.

Das Treffen der Honoraten

In Phreniopes Haus befinden sich derzeit außer ihren sechs Sklaven und vier Wächtern noch Branjenes und Gyldyras. Zusammen diskutiert man das weitere Vorgehen. Flavianes Verschwinden hat man noch gar nicht bemerkt, da keiner der Anwesenden so recht auf sie geachtet hat (außer Branjenes).



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas ungläubig schaut ihr auf das prachtvolle Anwesen am unteren Rande der Acropole. Das Atriumhaus, welches vor euch liegt, ist eingebettet in einen hübschen Garten mit zahlreichen Bäumen, Sträuchern und Pflanzen.

Als Flaviane anklopft, öffnet ihr ein Mann, offenbar ein Sklave, und lässt euch ohne zu zögern hinein.

Als euch der Sklave und Flaviane in das Innere des Hauses führen, seht ihr, in welchem Luxus die Bewohner leben. Prachtvolle Gemälde und Statuen aus Marmor zieren das Haus ebenso wie Mosaik und wunderschöne Teppiche der Esbathi. Doch schon bald wird eure Aufmerksamkeit in das Atrium gelenkt, wo eben noch einige Stimmen zu hören waren, die jetzt verstummen. Mitten im Atrium erkennt ihr drei Gestalten, zwei Männer und eine Frau. Die hohen Herrschaften mustern euch neugierig.

Optimatenhäuser in Sidor Damenios

Von allen Optimatenhäusern spielen in der Stadt nur noch zwei eine größere Rolle.

Das Haus **Partholon** ist sicherlich das derzeit mächtigste Haus in Sidor Damenios. Es ist den Partholons in den letzten hundert Jahren gelungen, nicht nur viele wichtige Ämter in der Stadt zu belegen, sondern auch dank einiger Intrigen etwa die Hälfte des Stadtrats auf ihre Seite zu ziehen und langsam aber sicher auch ihren Einfluss auf den Trodinar der Provinz auszudehnen. Dabei setzen die Partholons vor allem auf ihre Honoraten.

Tribun *Gyldyras* und seine Schwester *Phreniope* sind die zentralen Figuren der Macht des Hauses. Gyldyras Erfolge in zahlreichen Schlachten haben ihm und seinem Haus Ansehen und einen festen Platz im Stadtrat eingebracht. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis er selbst Strategie wird und somit die militärische Macht der Provinz in die Hände der Partholons fällt. Phreniope hingegen unterstützt ihren Bruder und das Haus durch

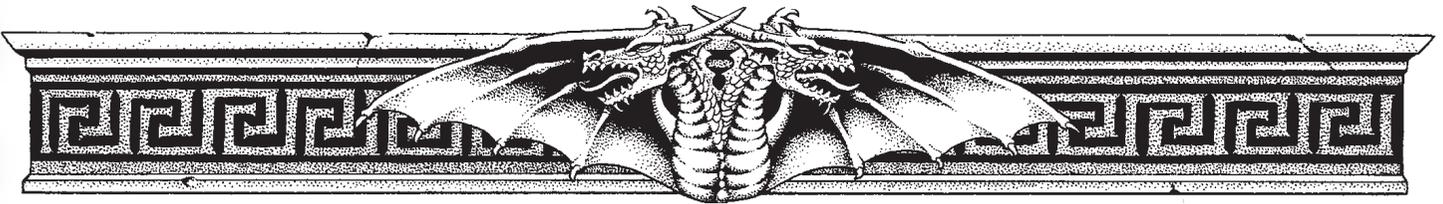
ihr geschicktes Intrigenspiel. Sie spielt die anderen Häuser gegeneinander aus, sucht Verbündete und setzt dafür Erpressung und ihren eigenen Körper ein.

Das Haus **Alantinos**, welches schon seit ewigen Zeiten die Geschicke der Stadt lenkt, wusste sich schon immer gegen die anderen Häuser in der Stadt durchzusetzen. Ihre Vormachtstellung endete, als bekannt wurde, dass vor etwa hundert Jahren einer der Alantinos in eine Verschwörung gegen den Trodinar der Provinz verstrickt war. Seit dieser Tragödie verloren die Alantinos einige der wichtigsten Ämter in der Stadt und haben sich seitdem nur noch mühselig von ihren Verlusten erholt.

Caliriana, die wichtigste Honoratin der Alantinos und Hohepriesterin des Gyldara-Tempels der Stadt, ist sich bewusst, dass es ihr gelingen kann, ihr Haus wieder aus dem Schatten der Partholons treten zu lassen. Ihr Hass auf ihre Konkurrentin Phreniope lassen sie jedoch manchmal zu unvorsichtig werden. Ihr treuester Verbündeter ist der Zenturio *Branjenes*, ein Freund der Partholons, den sie mit dem Versprechen von Macht und Einfluss ködern konnte. Auch auf *Flaviane*, die Tochter Phreniopes, versucht sie seit einiger Zeit Einfluss auszuüben.

Die **Kouramnions** hatten über einige Jahre hinweg einen gewissen Einfluss auf die Geschicke der Stadt, doch sie sind in der Bedeutungslosigkeit versunken.

Der alte Strategie *Kyliphios* ist das letzte Überbleibsel der Kouramnions und es ist nur eine Frage der Zeit, bis er sich zur Ruhe setzt, und sein Nachfolger steht mit Gyldyras so gut wie fest. *Kyliphios* empfindet wenige Sympathien für die Alantinos und der fähige Gyldyras ist ihm wesentlich lieber als Nachfolger.



Flaviane beginnt nun ihrer Mutter zu erzählen, wo sie war und was vorgefallen ist. Ihre Mutter wird sie schelten, jedoch versucht Gyldyras die Lage zu beruhigen.

Zwar dankt man den Helden vielmals, dass sie Flaviane geholfen haben, und lässt ihnen eine Belohnung von 10 Aureal pro Kopf zu kommen, jedoch lehnen es Phreniope, Branjenes und Gyldyras ab, dass die Helden sich in die Entführung einmischen.

Die Helden sollten durch das nachfolgende Gespräch mit den Honoraten folgende Informationen erhalten:

- Im Augenblick scheint es jemand auf die Partholons abgesehen zu haben. Gestern verschwand Flavianes Bruder Aegos spurlos.
- Gyldyras fand an der Eingangstür den Brief der Erpresser. Leider konnte man keine Spuren verfolgen.
- Die Honoraten haben keine der Garden eingeschaltet, da sie keine Aufmerksamkeit wollen. Zudem wäre damit das Leben von Aegos in großer Gefahr.
- Eine Gruppe von Myrmidonen wurde bereits ausgeschiedt, um ihn zu finden.
- Vermutlich ist er einem schurkischen Cirkel in die Hände gefallen.
- Phreniope erwähnt als einzige, dass Caliriana etwas mit Aegos Verschwinden zu tun haben könnte. Andere glauben dies jedoch nicht, da sie die Priesterin nicht für so skrupellos halten.
- Da die Helden Flaviane gerettet haben, wird man ihnen die Bitte, den Brief zu lesen, nicht abschlagen.

An die Familie des Aegos serr Partholon!

Wir haben Aegos in unserer Gewalt und noch ist ihm nichts passiert. Noch...

Wenn ihr Aegos lebendig wieder sehen wollt, dann müsst ihr unsere Bedingungen erfüllen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Wir verlangen ein Lösegeld von 500 Aureal. Das Gold soll in einer transportfähigen und verschlossenen Kiste in den Heizungsraum der Therme des Anylas gestellt werden.

Verständigt ihr die Garden oder versucht ihn zu befreien, wird er sehr bald Neretons Reich kennen lernen...

Flavianes Bitte

Gyldyras und Branjenes werden das Haus bald verlassen. Den Helden wird von Phreniope noch ein Getränk angeboten, sie selbst will sich jedoch zurückziehen (sie will über das Ereignis in Ruhe nachdenken und fühlt sich unwohl). Wenn die Helden mit Flaviane wieder alleine sind, wird diese sich mit einer Bitte an sie wenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Flaviane macht einen unsicheren Eindruck, doch nimmt sie anscheinend all ihren Mut zusammen und spricht euch leise an.

“Meine Retter. Ich muss euch um etwas bitten. Nichts Geringeres als mein Leben verdanke ich euch bereits und doch brauche ich erneut eure Hilfe. Meine Mutter und mein Onkel glauben, dass die Myrmidonen es schaffen werden, Aegos zu retten. Aber ich glaube, dass es nicht reichen wird.

Ich war auf der Suche nach mutigen Leuten wie euch, als die Schurken mich überfielen. Und gefunden habe ich euch. Würdet ihr euch der Aufgabe annehmen, meinen Bruder zu suchen? Ihr sollt von mir auch reich belohnt werden, mehr als ihr eben bekommen habt. Nur darf meine Familie davon nichts wissen. Ihr habt gehört, was sie von meiner Idee gehalten haben.

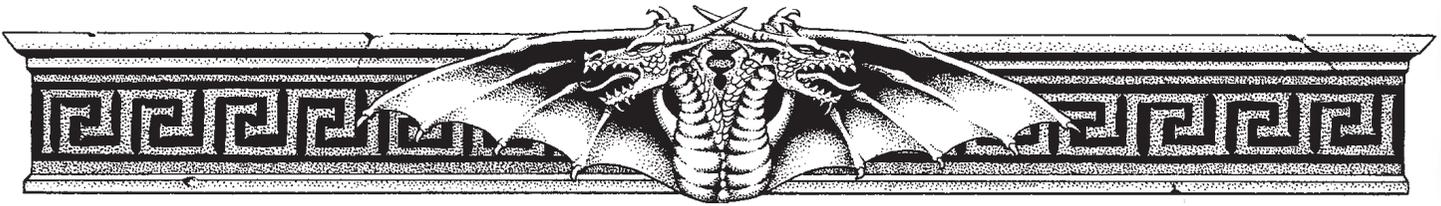
Einige weitere vertrauliche Informationen kann Flaviane den Helden noch geben:

- Aegos ist am gestrigen Morgen aufgebrochen, um den Tag in der Stadt zu verbringen.
- Bei seinen Ausflügen besucht er oft die Oktrale, um zu beten, die Arena, wo er von einem Gladiatoren im Waffenhandwerk ausgebildet wird (leider kennt sie den Namen nicht, nur Phreniope, Branjenes und Aegos selbst wissen ihn), oder das Theater, wo er sich oft Stücke ansieht.
- Am Tag seines Verschwindens ging er mit einigen Sklaven weg, die später wieder zurückkamen. Sie berichteten, dass er auf dem Markt war und sie von dort mit einigen Stoffen für Flaviane wieder nach Hause schickte.
- Flaviane kann sich nicht vorstellen, dass die Alantinos etwas damit zu tun haben. Immerhin ist Caliriana ihre Freundin. Flaviane glaubt einfach nur, dass ihre Mutter Phreniope sie nicht leiden kann.
- Aegos hat sich in den letzten Nonen etwas seltsam verhalten und wirkte abwesend. Sie kann jedoch nicht sagen wieso.
- Spätestens jetzt werden die Helden den Brief zu Gesicht bekommen.

Flaviane bietet den Helden eine Belohnung von 20 Aureal an. Sie kann ihnen keinen Vorschuss geben, schwört aber bei Gyldara, dass sie die Helden entlohnen wird.

Alternative Anwerbung

Es gibt mehrere Möglichkeiten für den Einstieg der Helden in das Abenteuer. Sie müssen nicht unbedingt Flaviane als Auftraggeberin wählen. So könnten Helden mit Verbindungen zum Haus *Partholon* Gyldyras Familie kennen und Freunde und Bekannte sein, die sich dann direkt nach der Entführung auf die Suche begeben. Vielleicht haben sie bereits Aegos kennen gelernt und eine persönliche Beziehung zu ihm aufgebaut.



Es ist ebenfalls möglich, dass *Phreniope* zum Schein einfach einige Glücksritter selbst anwirbt, um die Glaubwürdigkeit ihrer Sorge zu stärken. Sie wird dann in den örtlichen Tavernen nach Abenteurern suchen lassen und sie in ihr Haus einladen.

Für welche Möglichkeit Sie sich auch entscheiden, fest steht, dass Sie den Verlauf des Abenteuers eventuell anpassen müssen. Sie müssen zudem darauf achten, dass die Helden alle grundlegenden Informationen erhalten.

Kapitel 2: Auf der Suche nach Aegos

Das Spiel in der Stadt

Für das Spiel in der Stadt sollten Sie darauf achten, dass die Helden sich generell überall hinbewegen können. Dies bedeutet auch, dass es keinen gradlinigen Handlungsverlauf geben wird. Die Freiheit, welche die Spieler nun haben, ist sicherlich eine Herausforderung, sowohl an den Meister als auch an die Spieler. Niemand kann genau sagen, wohin sich die Helden als nächstes begeben werden und was sie vorhaben. Zwar ist die eigentliche Spur nicht allzu schwer zu verfolgen, jedoch mögen falsche Fährten die Helden weit von ihrem Ziel wegführen. Und die Spieler mögen ihre ganz eigenen Ideen haben.

Was sie ebenfalls bedenken sollten: während die Helden sich auf die Suche machen, bleiben auch die anderen Akteure nicht ruhig sitzen. Während Branjenes' Mörder und die Myrmidonen ebenfalls wie die Helden vorgehen und die Spuren verfolgen, schmieden die Intrigenspieler vielleicht ebenfalls weitere Pläne zu ihrem Vorgehen. Das Schicksal sämtlicher Meisterpersonen können Sie nach eigenen Vorstellungen und den Aktionen der Helden bestimmen. Sie können sie beliebig sterben lassen oder ihre Geschichte weiter fortführen. Vorschläge zum Verlauf der Geschichte sollen Sie wirklich nur als solche verstehen. Es steht Ihnen vollkommen frei, Anpassungen vorzunehmen.

An einigen Ort finden Sie einen Abschnitt mit dem Vermerk **Spur**. Dort können Sie entnehmen, welche wichtigen Informationen die Helden hier erlangen können und ob der Ort eine Relevanz für die Spurensuche hat.

Ein Überblick über Sidor Damenios

Regierungsform: Stadtrat

Symbolik: schwarzer Hintergrund mit drei goldenen Augen, dreieckförmig angeordnet. In der Mitte eine Bergquelle

Bevölkerung: ca. 35.000; überwiegend Menschen, relativ viele Satyare, einige Amaunir; andere Völker noch seltener.

Militärische Stärke: eine imperiale Kohorte zu knapp 1000 Mann, je 50 Kämpfer der Garden, je 50 Kämpfer der Haustruppen der Häuser Alantinos und Partholon (weniger bei den anderen Häusern), stetig wechselnde Zahl Söldner.

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktade, Schreine einiger nichtmenschlicher Kulte. Gyldara und Raia sind die Hauptgötter der Stadt.

Sidor Damenios ist eine typische imperiale Stadt, die an einem kleinen Fluss gelegen ist. Der Fluss ist für die Wirtschaft der Stadt von großer Bedeutung, da durch diesen auch Waren von weit entfernten Gebieten zu den Märkten der Stadt geliefert werden.

Regiert wird die Stadt von einem sehr elitären städtischen Senat: Dieser Rat setzt sich aus den wichtigsten Mitgliedern der hohen Familien zusammen, insbesondere den Honoraten der Partholons und der Alantinos, umfasst aber keine Abgesandten der städtischen Collegien. Die meisten Optimaten leben außerhalb der Stadt auf ihren Domänen, so dass der Anblick der Maskenträger eher ein seltener Anblick ist, auch unter den hohen Familien der Stadt.

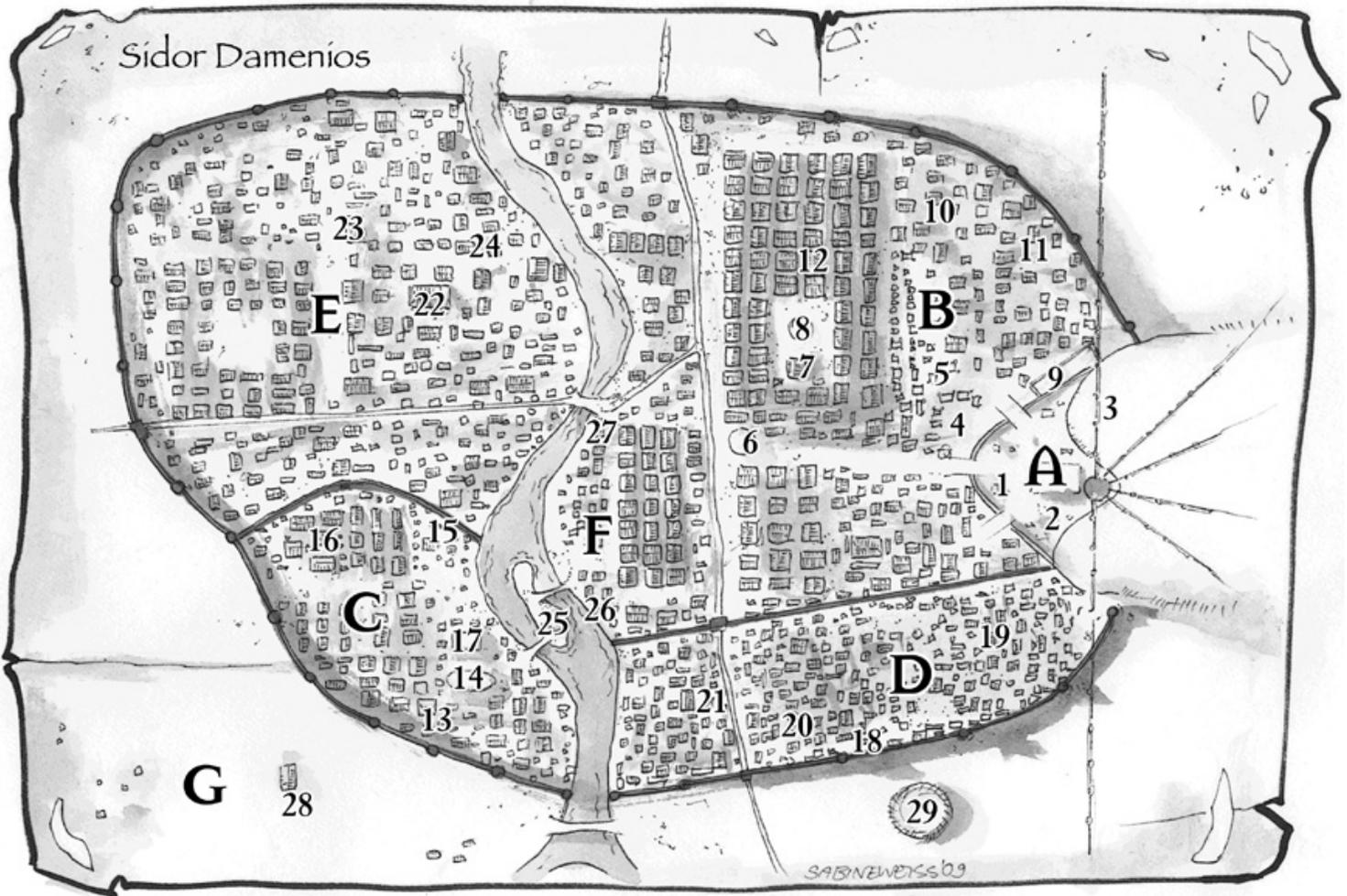
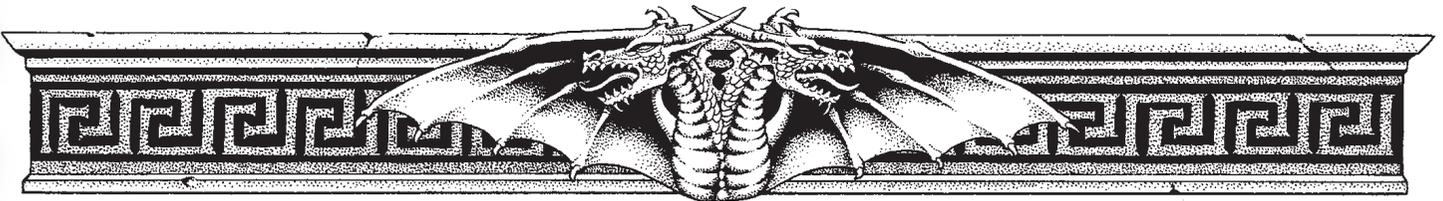
Aus der Geschichte der Stadt

Die Historie von Sidor Damenios reicht bis in das erste Imperium zurück. Damals war Sidor Damenios noch eher eine kleine Ansiedlung und befand sich gerade im Aufwind. Im Laufe der Jahrhunderte wurde die Stadt immer größer und ihre zentrale Lage in der Provinz sorgte dafür, dass sie langsam aber sicher der alten Provinzhauptstadt *Myriaspo* den Rang ablief.

Zu Beginn des Zweiten Imperiums durchlebte die Stadt eine Zeit, die raianischer Sinneswandel genannt wurde. Die Satyare, welche vor der Gründung der Stadt im Umland lebten, schlossen sich immer mehr den menschlichen Bewohnern der Stadt an und begannen sich immer mehr anzupassen. Sie lieben die Menschen teilhaben an ihrem Lebensstil und es wurde Mode, sich für Kunst und die schönen Dinge des Lebens zu interessieren. In jene Zeit fällt auch der Bau der legendären Therme, die einst der Satyar Anylas erbaute. Noch heute ist die Therme eine der schönsten des ganzen Imperiums und macht Sidor Damenios über seine Provinzgrenzen hinaus bekannt.

In den letzten Jahrhunderten und nach dem Niedergang des Zweiten Imperiums wurde die Situation der Stadt jedoch angespannter. Auch der Einfluss des Gyldara-Kultes stieg unaufhörlich an und verdrängte fast den raianischen Sinneswandel.

Vor etwa hundert Jahren führte jedoch eine Intrige des Hauses Alantinos gegen den Trodinar der Provinz dazu, dass das Ansehen des Hauses stark geschädigt wurde. Da die Alantinos auch die meisten Diener der Gyldara stellten, gelang es dem Raia-Kult, wieder an Ansehen zu gewinnen. Dabei wird der Kult von den örtlichen Satyaren unterstützt, die in



Raia die Gebärerin ihres Gottes Leuthanios sehen. So kam es auch zu immer stärkeren Spannungen zwischen dem Gyldarakult auf der einen und den Anhängern Raias, Leuthanios' und Satyaras auf der anderen Seite.

In den letzten Jahren ist es in Sidor Damenios relativ ruhig. Der Krieg gegen die äußeren Feinde des Imperiums scheint weit weg zu sein und die Stadt hat eher gegen eine Gefahr von Innen zu kämpfen: die Intrigen der Optimatenhäuser und die zahlreichen Verbrecherbanden der Armenviertel machen der Stadt mehr zu schaffen als jeder Krieg.

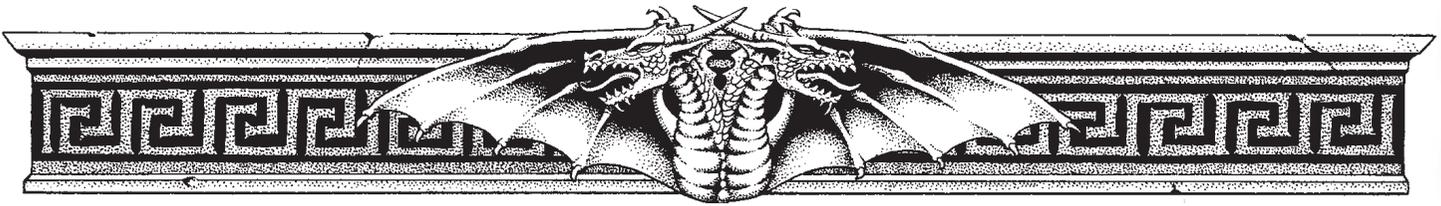
Aquädukte, Straßen und die Kanalisation

Als Sidor Damenios noch eine relativ kleine Stadt war, wurde die Wasserversorgung über das Wasser des Flusses und über Quellen und Brunnen geregelt. Mit der steigenden Einwohnerzahl stieg auch der Bedarf nach frischem Trinkwasser. Erschwerend kam noch hinzu, dass das Wasser des Flusses im Sommer mit steigender Hitze ungenießbar wurde. So kam es zum Bau der ersten Wasserleitung. In der Anfangszeit wurden auch viele Leitungen unterirdisch verlegt, aus Sorge, Belagerer der Stadt könnten die Wasserzufuhr einfach unterbrechen.

Nach und nach entstanden auf Grund des Wachstums der Stadt immer mehr Aquädukte. Das Wasser dient den öffentlichen Anlagen (Fontänen, Brunnenhäusern, Badebecken, Zisternen, Therme) und zu privatem Bedarf in den Häusern. Die Aquädukte bringen das Wasser von weit entfernten Quellen aus dem Umland und transportieren es bis zur Acropole der Stadt. Dort befindet sich der Wasserverteiler der Stadt.

Auch das Straßennetz der Stadt und seiner Umgebung wurde stetig ausgebessert. Zwar findet man auch heute noch in den ärmeren Vierteln einige Stellen, wo es keine Steinstraße gibt, doch kann sich die Stadt dennoch rühmen, dass sie fast vollständig mit einem Kopfsteinpflaster durchzogen ist.

Unweit von Sidor Damenios verläuft eine große und wichtige imperiale Straße (*Via militaris*), die nicht nur für die Versorgung und die Myriaden genutzt wird, sondern auch Reisenden dient. Wie jede größere Stadt hat auch Sidor Damenios zudem eine Kanalisation, die von einer speziellen Gilde instand gehalten wird. Die Abwässer unterhalb der Stadt stinken erbärmlich, besonders im Sommer, wenn es sehr heiß ist. Da es nur Wenige gibt, die sich um den Erhalt der Kanalisation bemühen, ist diese Unterwelt unterhalb der Stadt ein beliebter Ort für Verbrecher, ungesehen von einem Ort zum anderen zu gelangen. Außerdem ist sie die Heimat der unzähligen Gossenratten und ihrer Feinde, den Lamucken, geworden.



Die Collegien und Cirkel der Stadt

Es existieren in der Stadt ein gutes Dutzend Cirkel, jedoch gibt es nur wenige, die über wirklichen Einfluss verfügen. Diejenigen, mit denen es die Helden vermutlich zu tun haben werden, seien hier kurz vorgestellt

Das **Ehrenwerte Collegium der Künstler** ist deshalb recht einflussreich, da die Partholons und die Alantinos gleichermaßen den Cirkel fördern. Die meisten Mitglieder sind Menschen und Satyre. Aegos hat als Gönner einen großen Einfluss auf die Politik der Gruppe. Der Patron des Collegiums ist der etwas dickliche Satyar *Porelios*, der die Helden sicherlich unterstützen wird, wenn er von Aegos' Verschwinden erfährt.

Der **Cirkel des Neretos** war früher einmal ein Bund von armen Handwerkern und Geschäftsleuten. Seitdem Nere-

tos den Cirkel übernommen hat, konnte er seinen Einfluss ausdehnen. Der Cirkel ist mittlerweile nichts weiter als die mächtigste Verbrechergilde der Stadt.

Der **Cirkel der Amaunir** ist so etwas wie der Sippenverband aller örtlichen Amaunir-Familien und kontrolliert die meisten geschäftlichen Tätigkeiten der Amaunir, er ist dabei ist nicht nur auf legale Geschäfte beschränkt. Dabei ist der Neretos-Cirkel der größte Konkurrent und man kann durchaus schon von einem beginnenden Krieg zwischen beiden Cirkeln sprechen, der auch bereits die ersten Todesopfer gefordert hat. *MurRa*, der Patron des Cirkels, ist ebenso gefährlich wie Neretos, doch wenn er hört, dass es gegen seinen Erzfeind geht, wird er sich vielleicht dennoch überzeugen lassen.

Örtlichkeiten der Stadt

An dieser Stelle erhalten Sie nun eine kurze Übersicht über die Stadt, ihre Viertel und die wichtigsten Gebäude, welche die Helden im Laufe der Suche nach Aegos aufsuchen werden. Auf der Karte finden Sie die Lage aller Viertel und die Standorte der wichtigsten Gebäude.

Acropole (A)

Um einen kleinen Berg herum schlängelt sich die Acropole der Stadt. Unzählige Quellen sprudeln hier und dienten früher der Wasserversorgung der Stadt. Heutzutage verläuft über die Acropole das Zulaufsystem der Aquädukte.

Einige Optimaten, die das Stadtleben dem Landleben bevorzugen, haben hier ihre Türme errichtet.

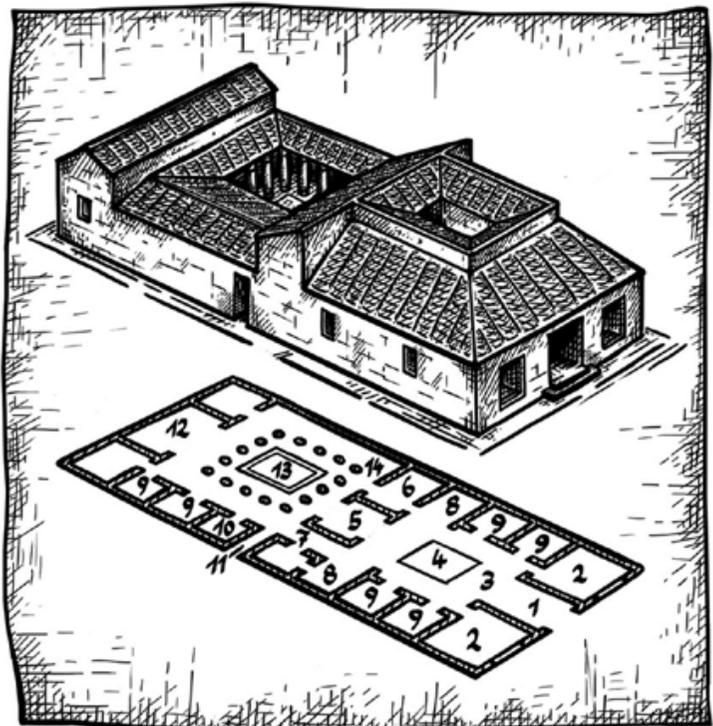
Der Zugang zur Acropole ist nur Honoraten und Optimaten gestattet (und auch ihren Sklaven und Begleitern). Betreten oder verlassen kann man die Acropole nur über die drei Hochstrassen. Diese werden stets von einigen Haustruppen der Häuser bewacht.

(Ob sich in der Acropole auch der Palast des Trodinars der Provinz befindet, müssen Sie selbst entscheiden, je nachdem ob Sidor Damenios eine Provinzhauptstadt ist oder nicht.)

Phreniopes Haus (1)

Die Einrichtung des Hauses von Aegos' Familie steht in der Pracht einem Wohnsitz eines einfachen Optimaten in nichts nach. Hier zeigt sich deutlich der Reichtum der Familie.

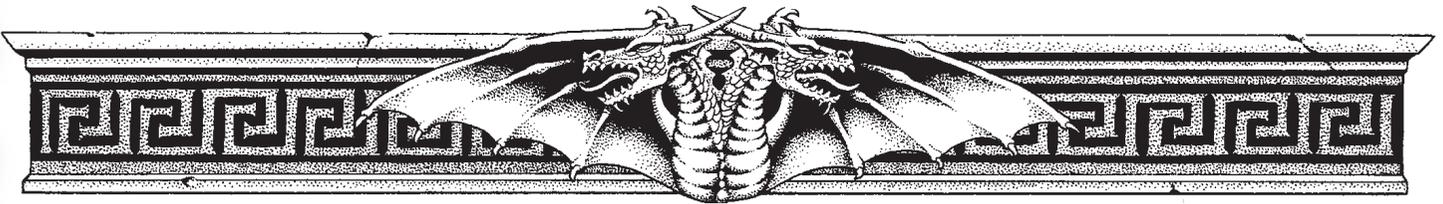
Das Atrium ist der oben offene viereckige Innenraum in der Mitte des Hauses, von dem aus die umliegenden Räume zugänglich sind. In der Mitte des Atriums, genau unter der Öffnung im Dach, ist ein flaches Becken im Boden eingelassen, in dem das Regenwasser aufgefangen und in eine unterirdische Zisterne weitergeleitet wird.



Das typische Atriumhaus

Die vorliegende Beschreibung und der Plan können stellvertretend für jedes Atriumhaus dienen.

- 1) Korridor; 2) Wohnraum (*tablinum* + *tabulae*); 3) Wohnraum (*atrium*); 4) Wasserbecken (*impluvium*); 5) Wohnraum (*tablinum*); 6) Esszimmer (*triclinium*); 7) Gang (*andron*); 8) Nebenräume (*alae*); 9) Schlaf- und Gästezimmer (*cubiculum*); 10) Küche (*culina*); 11) Hinter- und Seitenausgang (*posticum*)



Im Atrium steht der Altar für die Hausgötter – in diesem Fall Raia und Shinxir –, denen die Hausherren täglich opfern, und die Büsten der Vorfahren.

Der zentrale Wohnraum wird auch für die Archivierung von Dokumenten verwendet.

Im Esszimmer stehen meist drei Liegen, auf denen die Honoraten zu Tisch liegen. Die Küche ist zudem noch mit einer Latrine verbunden.

Hinter dem Haus in genau der Hausbreite liegt ein kleiner ummauerter Garten. Die Räume um das Atrium herum sind mit Vorhängen verhängt.

Spur: Zunächst können die Helden hier den gefälschten Erpresserbrief finden. Außerdem werden sie sicherlich noch einen Blick in Aegos' Zimmer riskieren, werden dort aber nur auffällig viel Liebeslyrik finden.

Tempel des Brajan (2)

Der recht unspektakuläre Tempelbau ist eher klein und scheinbar unbedeutend. Nur wenige Gläubige kehren hier ein, ist Brajan in der Stadt doch eher der Gott der Optimaten und Honoraten (aber selbst jene fühlen sich meist zu anderen Göttern hingezogen). Direkt neben dem Tempel befindet sich die Garnison der Brajans-Garde.

Tempelvorsteher der Halle ist *Perelias serr Partholon*.

Kaldomar-Aquädukt (3)

Hierbei handelt es sich um eines der ältesten Aquädukte der Stadt. Es ist insofern für das Abenteuer nicht ganz unwichtig, weil hier sich das Geheimversteck befindet, wo Aegos festgehalten wird.

Ceránias (B)

Das Viertel ist das pulsierende Herz der Stadt. Hier leben die meisten Bewohner und hier findet man auch die meisten öffentlichen Gebäude und Foren. Tavernen laden zum Essen, der Markt zum einkaufen und die Therme zur Entspannung ein. *Ceránias* ist zudem das älteste Viertel der Stadt. An dieser Stelle wurde Sidor Damenios vor Jahrtausenden gegründet.

Markt und Basilika (4)

Der große Markt der Stadt ist eine wahre Attraktion. Nicht nur, dass hier exotische Waren aus Ländern verkauft werden, der Markt selbst ist ein sehenswerter Ort. Viele der Geschäfte sind nicht nur auf dem Marktplatz zu finden, sondern auch in einem mehrstöckigen Gebäude, welches früher einmal der Gyldara-Garde als Garnison gedient hat. Nun ist die Basilika eine der großen Attraktionen der Stadt, denn sie ist nicht nur uralt, sondern auch wunderschön und mit 6 Stockwerken auch riesig.

Spur: Aegos war hier am Tag seines Verschwindens. Der Tuchhändler *Bharabal* aus Thapura kann dies bestätigen. Aegos kaufte bei ihm einige schöne Stoffe für seine Schwester. Diese wurden nach dem Einkauf von Aegos' Begleitern, einigen Sklaven, zugleich nach Hause gebracht. Wohin der Junge dann allein ging, kann der Händler allerdings nicht sagen. Es glaubt jedoch, er ging in Richtung des Forums, wo sich auch die Tempel Gyldaras und Raias befinden.

Calirianas Haus (5)

Hier wohnt *Caliriana serra Alantinos*. Anders als die meisten anderen wichtigen Honoraten wohnt sie nicht in der Acropole, sondern mitten im Herzen der Stadt, neben dem Gyldara-Tempel. Sie bewohnt das Haus mit drei Sklaven und zwei Wächtern.

Spur: Auch wenn die Helden vermutlich Caliriana verdächtigen, so befindet sich in ihrem Haus kein wirklicher Hinweis über Aegos' Verschwinden. Die Helden werden einige freundschaftliche Briefe von Flaviane finden. Außerdem werden sie ein Siegel erblicken, das ihnen später helfen wird, bei den gefälschten Beweisen das Symbol der Alantinos wiederzuerkennen.

Was die Helden allerdings bemerken können: Am Abend des ersten Tages wird Branjenes Calirianas Haus aufsuchen und etwa eine halbe Stunde bleiben, bevor er zu Phreniope zurückgeht. Er trägt auf dem Weg dorthin seine falsche Optimatenmaske. Es könnte den Helden also sogar gelingen, Branjenes bereits hier zu enttarnen.

Oktrale (6)

Der Haupttempel der Staatsgötter ist eines der größten Gebäude der Stadt. Der Tempelbau ist frei zugänglich, allerdings ist die Oktrale dennoch nicht sonderlich gut besucht. Die meisten Bewohner von Sidor Damenios sind entweder nicht besonders gläubig, oder aber bevorzugen die eigenständigen Tempel der einzelnen Götter. Eine Handvoll Geweihte der Götter kümmert sich hier um das Wohl der Gläubigen.

Spur: Bei Nachfragen kann ein Augenzeuge, der Priester *Koleidos*, erzählen, dass Aegos am Tag seines Verschwindens nicht hier war, obwohl er sehr regelmäßig hier einkehrt. Den Priester wundert dies, doch kann er sich vorstellen, dass der Junge vielleicht diesmal den Tempel einer bestimmten Gottheit aufgesucht hat.

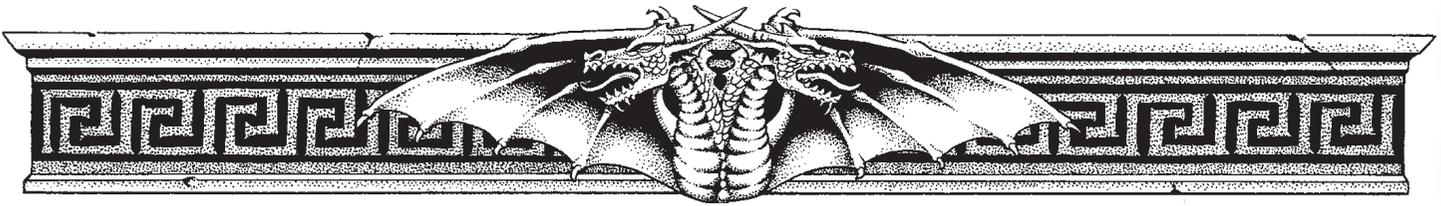
Tempel der Gyldara (7)

Gyldara ist eine der wichtigsten Gottheiten der Stadt. Dies merkt man dem verzierten und wunderschönen Prachtbau auch an. Im Inneren des Tempels kann man den wahren Reichtum der Kirche erahnen. An den Opferschalen und Stöcken befinden sich wertvolle Gaben und Spenden. Mosaik zieren den Boden, ebenso wie prachtvolle Statuen, allen voran die Statue der Göttin selbst, die noch dazu vergoldet wurde. Auch die Priester tragen wertvolle Seidengewänder, die mit Goldfäden verziert sind.

Tempelvorsteherin des Gyldara-Tempels ist *Caliriana serra Alantinos*.

Tempel der Raia (8)

Das steinerne Gebäude mit dem leicht rosafarbenen Anstrich ist so, wie man sich einen Tempel der Raia vorstellt: es duftet bereits am Eingang nach schwerem Parfüm. Tempeldiener und Priesterrinnen führen die Gläubigen in die Hallen der Göttin und rufen dazu auf, Raia auf die eine oder andere Weise zu huldigen (und zu spenden). Außer dem Gyldara-Tempel ist der Raia-Tempel sicherlich der schönste, haben die Satyare und die Mitglieder des Cirkels der Künstler hier doch ihr ganzes Können bewiesen und nicht nur den Tempel selbst erschaffen, sondern auch durch zahlreiche Spenden (Bilder, Statuen, Geschmeide) für die Ausstattung des Inneren gesorgt.



Tempelvorsteherin ist *Haliea serra Aphirdanos*.

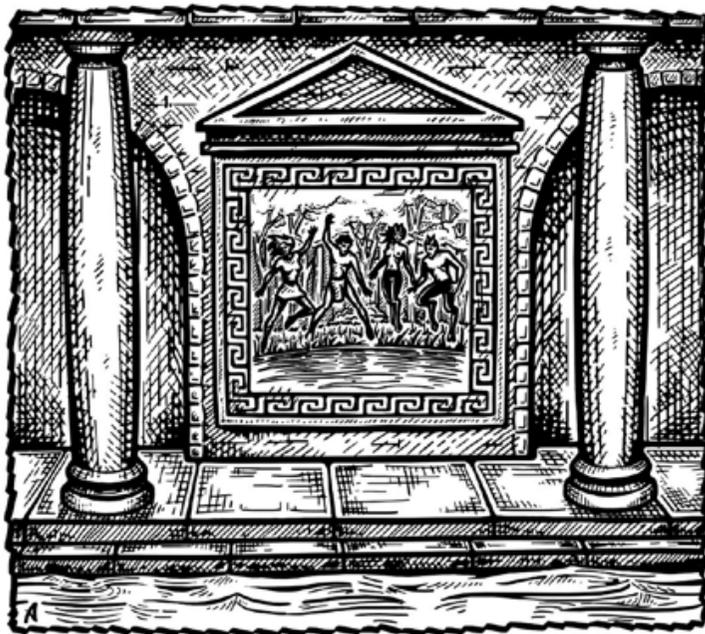
Spur: Die Priesterin *Raialiope* kann den Helden berichten, dass Aegos oder ein Junge, auf welche seine Beschreibung passt, tatsächlich hier war. Er spendete einige Aureal und betete einige Minuten, bevor er den Tempel in Richtung des Marktes wieder verließ. Sie hatte von dem jungen Mann einen sehr guten Eindruck, auch wenn er etwas nervös war. Sie glaubt, dass er sich in jemanden verliebt hatte.

Therme des Anylas (9)

Die Therme ist die einzige in der Stadt und deshalb auch meist recht gut besucht. Die Optimaten, aber vor allem die Honoraten und die reichen Bürger der Stadt treffen sich hier zur Entspannung oder über geschäftliche oder politische Dinge zu sprechen.

Der Gründer der Therme war der legendäre Satyar Anylas, der vor einigen Jahrhunderten hier die Therme baute, nachdem die alte Therme bei einem Erdbeben zerstört wurde und der Satyar sehr unglücklich darüber war, dass es keine Möglichkeit des Baudens mehr gab.

So weist die Therme bis heute einen satyrischen Stil auf. Die Wände sind mit wundervollen Zeichnungen und Bildern verziert, die begabte Maler dort verewigt haben. Von besonderer Schönheit sind die Statuen, die von begabten Bildhauern erschaffen wurden. Alle Motive zeigen stets raianisch gekleidete Menschen und Satyare im Lustwandel.



Die Außenmaße des Baus sind gigantisch: etwa 380 x 300 Schritt beträgt die Fläche der Therme. Mehr als 3000 Leute haben darin Platz

Der Eintritt in die Thermen ist nicht gerade billig: 4 Argental. Dafür erhält der Kunde aber auch nicht nur Zutritt zu den Wasserbecken, sondern auch eine Massage mit belebenden Salben und Ölen.

Spur: Aegos war hier, kurz bevor er sich auf den Weg zu dem Bordell Raias Gunst gemacht hatte. Er ist hier insbesondere dem stummen Bader *Illyrion* aufgefallen, da dieser Aegos massierte.

Der Heizungskeller weist tatsächlich eine Verbindung zur Kanalisation auf und ständig halten sich hier 3 Leute von Neretos auf, um die Lage zu überwachen.

Weitere Orte in Ceranias

- *Bordell 'Zum Bestiar' (10)* – (Q8/P8/A14/S14) Bestes Bordell der Stadt, allerdings werden hier vor allem die Wünsche nichtmenschlicher Kunden erfüllt.
- *Taverne 'Myriadenruh' (11)* – (Q4/P6/A6/S12) Vor allem Myrmidonen als Kunden. Freundliche Angestellte, aber oft Prügeleien unter den Gästen
- *Satyara-Hain (12)* – das Heiligtum der Satyare der Stadt, gelegen in der Nähe des Raia-Tempels

Ralmadasa (C)

In diesem Viertel haben sich die eher Armen eingefunden, auch recht viele Amaunir sowie Angehörige anderer Spezies. In *Ralmadasa* findet man ein buntes Gemisch vieler Völker.

Die Taverne "Zum Albschmeichler" (13)

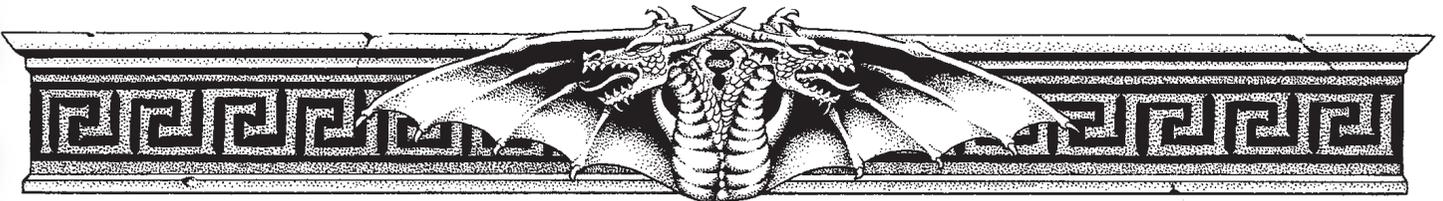
Die Taverne wird oftmals von Fremden aufgesucht, da sie sich relativ nahe am Westtor befindet und einen recht anständigen Eindruck macht. Der Wirt *Lapedias* ist immer beschäftigt und ein unruhiger Mann. Sein Gasthaus jedoch hat eine gute Küche, anständige Preise und ordentliche Übernachtungsmöglichkeiten. Dennoch ist die Taverne eher ein Ort, an dem sich keine reicheren Leute aufhalten, sondern die Freien und Mitglieder der Collegien und Cirkel.

Spur: Die Taverne gehört Neretos. Zwar ist er hier nicht vorzufinden, jedoch sein Archivar *Pethios*, der in alle Pläne stets eingeweiht ist. Er kennt auch als einer der Wenigen das Versteck im Turm und Neretos' Auftrag.

Shinxir-Arena (14)

Die Shinxir-Arena ist im Vergleich zu den Arenen in anderen Städten eher bescheiden. In Sidor Damenios gibt es zwar wöchentlich blutige Spiele, jedoch ist das Interesse daran geringer als in anderen Städten. Dies mag einfach daran liegen, dass es keine erfolgreichen Gladiatorenschulen in der Stadt gibt. Nur die Häuser Alantinos und Partholon haben einige Gladiatoren. Zudem ist das Wort Arena eine leichte Übertreibung für den Ort. Es handelt sich eher um einen Sandplatz, der von einer annähernd kreisrunden Form mit einer hölzernen Umzäunung ist und eine erhöhte Loge für gut zahlende Gäste wie die Honoraten aufweist.

Spur: Aegos war am Tag seines Verschwindens nicht hier. Dennoch können die Helden hier einige Informationen erhalten. Einer der Gladiatoren, der Sklave *Murenios*, ist im Besitz von Aegos' Familie. Er kann erzählen, dass der Junge hin und wieder hier einige Schwertübungen mit ihm abhielt. In den Pausen kamen der Gladiator und der junge Honorat immer wieder ins Gespräch und so kann Murenios berichten, dass in den letzten Tagen Aegos oft von Raia und der Liebe sprach. Er empfahl ihm einen Besuch in dem Bordell "Raia's Gunst", aber ob er dieser Empfehlung nachgegangen ist, vermag er aber nicht zu sagen.



Weitere Orte in Ralmadasa

- *Taverne 'Rrrra'* (15) – (Q5/P6/A3/S–) Amaunische Taverne, Stammtreff des Cirkels der Amaunir
- *Tempelchen des Nereton* (16) – Dunkles, kleines Gebäude. Wird nur benutzt, wenn Beerdigungen anstehen, keine Priester
- *Tempelchen des Shinxir* (17) – Nahe der Arena. Kleines Gebäude, keine Priester, dennoch viele Besucher durch die Myrmidonen

Pajolos (D)

Pajolos ist eines der beiden Armenviertel der Stadt. Wer hier lebt, dem geht es nicht wirklich gut. Armut ist hier allgegenwärtig und nur wenige Leute leben hier, denen es besser geht. Meist gehören sie dann den Banden der Unterwelt an und bringen noch mehr Elend über die Bewohner.

Bordell Raias Gunst (18)

Das Bordell ist ein typisches Etablissement seiner Art. Hier gehen sowohl einfache Freie als auch einige Honoraten und Würdenträger ein und aus.

Die Besitzerin des Bordells ist eine dickliche Tharpuresin namens *Madarascha*. Sie sitzt hinter einem Tresen und empfängt die Gäste. Bei Stammkunden reicht es aus, wenn man den Namen der Hure oder des Lustknaben sagt, bei neuen Kunden lässt *Madarascha* ihre Jungen und Mädchen zunächst alle auftreten, so dass sich der Kunde mit ihnen vertraut machen kann.

Sollte es Ärger geben, so stehen drei Rausschmeißer bereit, um Ärger zu vermeiden. Notfalls sind sie auch bereit, mit Waffengewalt für Ordnung zu sorgen.

Spur: Kurz vor seinem Verschwinden ist *Aegos* hier gewesen. Er war sehr neugierig auf die die Freuden Raias. *Phreniope* hat ihn dazu sogar ermuntert und ihm ein zusätzliches Handgeld mitgegeben. *Madarascha* erinnert sich zwar an den jungen Mann (sie kennt nicht den Namen, aber sie weiß wer gemeint ist, wenn er beschrieben wird – viele Jünglinge wie er verirren sich nicht hierher), wird aber nichts sagen. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +4 wird den Helden auffallen, dass sie etwas zu verbergen hat.

Viel wichtiger ist aber die Sklavin **Zaturene**. Das Mädchen von *Era'Sumu* war die Favoritin von *Aegos*. Den Helden mag auffallen, dass *Zaturene* nervös wird, wenn jemand nach *Aegos* fragt (*Menschenkenntnis*-Probe). Die Sklavin hat mit *Aegos* eine gemeinsame Stunde verbracht und kann sich deshalb gut an ihn erinnern, weil sie vom Fenster aus beobachtet hatte, wie zwei vermummte Gestalten ihm folgten und ihn danach weggetragen hatten. Einen der Kerle kann sie als *Pethios* identifizieren, einen Handlanger des Schurken *Neretos*, dem auch dieses Bordell gehört. Sie hat sehr große Angst, dass *Pethios* sie gesehen hat und sie deshalb töten wird.

Weitere Orte in Pajolos

- *Bordell 'Makshapuram'* (19) – (Q4/P4/A13/S10) Typisches Bordell, viele amaunische Liebesdienerinnen
- *Taverne 'Dickes Vark'* (20) – (Q3/P3/A1/S–) Kleine Kaschemme, übles Gesindel am und hinter dem Tresen

- *Taverne 'Goldtopf'* (21) – (Q3/P4/A2/S3) Dreckige Kneipe, besitzt aber Übernachtungsmöglichkeiten (mit Ungeziefer)

Vetoria (E)

Das Viertel der Handwerker. Hier befinden sich die meisten Werkstätten der Stadt und nicht umsonst wurde hier der noch junge Tempel von *Siminia* errichtet. Zwar ist *Vetoria* kein armes Viertel, es entfaltet aber bei weitem nicht die Pracht *Ceranas*.

Tempel der Siminia (22)

Der Tempel gleicht einer großen Markthalle. Hier werden die edelsten Erzeugnisse verkauft. Hier können sich Händler treffen und unter den Augen der Priesterschaft ihren Geschäften nachgehen und Verträge schließen. Ebenfalls ist hier im Tempel die Garnison der *Siminia-Garde* zu finden. Die Priester haben recht gute Informationen über die diversen Cirkel in der Stadt, da alle Cirkel sich auch als Gilden für Künstler oder Handwerker verstehen.

Weitere Orte in Vetoria

- *Waffenschmied Xarxes* (23) – (Q6/P8/A2) Bester Schmied der Stadt, allerdings sehr teuer
- *Taverne 'Bei Pulchis'* (24) – (Q7/P7/A4/S8) Feine, saubere Herberge, die von einem *Satyar* geleitet wird.

Der Hafen (F)

Hier liegen die Boote in einer kleinen künstlichen Bucht vor Anker. Im Ostteil des Hafens sind es vor allem Fernhändler, die vor Anker liegen, während im Westteil einige Schiffe der imperialen Flotte vorzufinden sind.

Tempel des Chrysis (25)

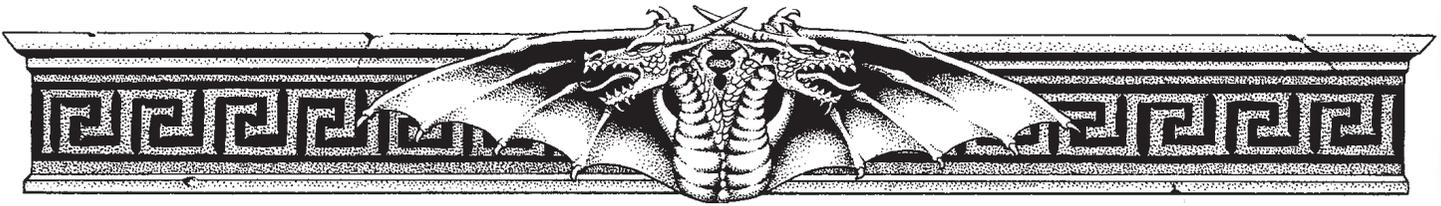
Der *Chrysis*-Tempel dient in erster Linie als eine Art Hafenmeisterei. Derzeit befindet sich in dem großen Tempel nur ein einziger Priester, der somit auch die Position des Tempelvorstehers innehat. Er wird von drei Schreibern unterstützt, die für ihn die Verwaltung übernehmen.

Der Name des Tempelvorstehers ist *Chaliopes serr Onachos*.

Spur: Vor einigen Nonen hat *Neretos* alle Priester bis auf *Chaliopes* umgebracht und kontrolliert nun den ganzen Schmuggel der Stadt. Der Priester hat so große Angst, dass er bislang nicht im Stande war, etwas zu unternehmen. Langsam kehrt jedoch sein Mut zurück und vielleicht wird er schon bald gegen *Neretos'* Machenschaften vorgehen. Die drei Schreiber des Tempels sind Leute von *Neretos*.

Weitere Orte am Hafen

- *Taverne 'Thearch'* (26) – (Q5/P7/A3/S4) Eine gute Taverne, allerdings recht teuer, wird meist von Händlern und Reisenden genutzt.
- *Taverne 'Zur Blauen Forke'* (27) – (Q4/P3/A2/S18) Eine Kneipe für Seeleute und Fischer. Man kann hier günstig übernachten und die Qualität ist anständig



Loredu (G)

Das Südviertel ist eher eine Art Dorf. Noch nicht einmal eine Mauer umschließt die Hütten der Arbeiter und Bauern. Am Rande Loredu beginnen bereits die Domänen der Optimaten. Zwar ist das Leben hier hart, aber den Bauern geht es Dank der Priesterschaft der Zatura recht gut.

Tempel der Zatura (28)

Der Zatura-Tempel ist das einzige auffällige Gebäude in Loredu außer dem Theater. Es verwundert aber auch nicht, dass hier, wo viele Bauern leben, auch der Tempel der Göttin der Aussaat zu finden ist. Die Priester sind im Gegensatz zu den meisten anderen Priestern der Staatsgötter in der Stadt einfache Leute, die recht beliebt bei den Bauern sind. Tempelvorsteherin ist die beliebte *Irinea serra Phraiosophos*.

Spur: Der Priester *Malias* hat in der gestrigen Nacht geglaubt, ein Licht am Turm des Kaldomar-Aquädukts zu sehen. Jedoch hat er seiner Entdeckung nicht viel Bedeutung geschenkt.

Ptholos-Theater (29)

Abseits der zentralen Siedlung steht das große Ptholos-Theater. Hier versammeln sich all jene, die sich gerne Schauspiele und Theaterstücke ansehen. Meister *RadMao*, ein Amaunir, ist der Besitzer des Theaters und verantwortlich für alle Stücke, die hier aufgeführt werden.

Das Theater ist ein großer Rundbau mit genug Plätzen, um etwa 7.000 Leuten Platz zu bieten.

Spur: Der Besitzer des Theaters kann nur berichten, dass Aegos sich hier sehr gerne aufgehalten hat. Wöchentlich besuchte er Vorstellungen und unterhielt sich öfters mit einigen Schauspielern. Auch als seine Mutter in einer Komödie gezielt verhöhnt wurde, war er anwesend, seitdem jedoch nicht mehr.

RadMao ist ein Diener des Hauses *Alantinos*, was aber nur die Wenigsten wissen. Vor einigen Nonen war er noch der Geliebte *Phreniopes*, aber als sie ihn fallen ließ, erkannte er, dass er nur von ihr benutzt wurde. Seitdem ist er einer ihrer größten Feinde.

Die Gegenseite

An dieser Stelle eine kleine Hilfe, wo die Helden vermutlich auf ihre Widersacher treffen werden:

- Die beiden Myrmidonen werden sich vor allem zunächst in *Cerania* aufhalten. Sie werden sich auf dem Markt, dem *Raia-Tempel*, der *Oktrale* und der *Therme* genauer umsehen. Später werden sie auch *Murenios* in der *Arena* einen Besuch abstatten und schließlich so zu dem *Bordell* finden.

- Die Auftragsmörder gehen ähnlich vor, jedoch etwas langsamer als die Myrmidonen. Sie meiden meist öffentliche Plätze und versuchen eher, über ihre Unterweltkontakte etwas herauszufinden.

Ideale Orte, wo es zu spannenden Verfolgungsjagden oder Kämpfen kommen könnte, sind die *Basilika*, die *Therme* oder das *Bordell*. An einem der Orte (vorzugsweise dem *Bordell*) empfiehlt es sich, auch alle Gruppen aufeinander treffen zu lassen.

Mehr zu den Myrmidonen und den Auftragsmördern finden Sie im **Anhang** auf Seite 42.

Einige Szenen in der Stadt

Die nachfolgenden Szenen können Sie benutzen, um das Spiel in der Stadt noch interessanter zu gestalten und die Helden vor weitere Probleme stellen.

- Eine Gruppe von *Neretos'* Schutzgeldeintreibern (in gleicher Anzahl wie die Helden) verwüstet in einer Gasse mit Markt den Laden eines Fleischers, da dieser nicht zahlen kann.

- Ein Optimat zieht mit Sänfte, Sklaven und Wachen von der *Acropole* durch die Stadt. Die Helden können nicht mehr als einen Blick von ihm erhaschen.

Optionale Szene: Hilfe der Myrmidonen

Sollte es sich ergeben, dass die Helden das Vertrauen der beiden Myrmidonen gewinnen oder ein Treffen arrangieren, wo man sich unterhalten kann, um die Missverständnisse zu klären, so sind die beiden eventuell bereit, gemeinsame Sache mit den Helden zu machen. Die Myrmidonen lassen sich aber nur ungern befehligen und sind keine einfachen Verhandlungspartner. Dennoch mögen sie eine große Hilfe in der Kanalisation und bei der Auseinandersetzung mit den Schurken darstellen.

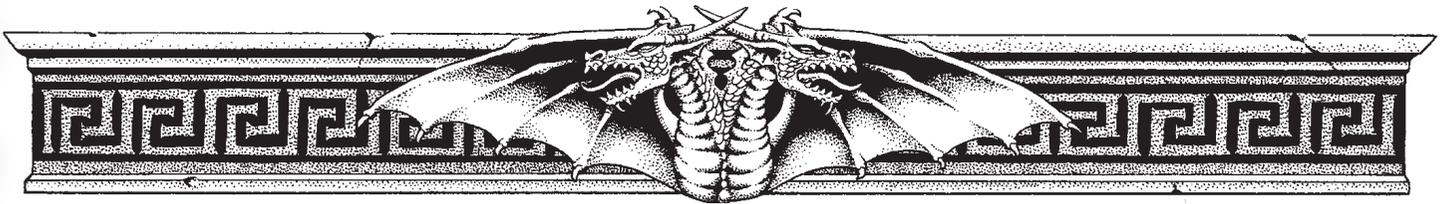
- Einige Huren und Lustknaben versuchen aufdringlich, mit den Helden ins Geschäft zu kommen.

- Ein *Satyar* stolpert aus Versehen in eine Gruppe von Myrmidonen und verschüttet dabei deren Wein. Die Krieger schnappen sich daraufhin den *Satyar* und wollen ihn verprügeln.

- Eine Prozession der Kirche der *Gyldara* schreitet durch die Straßen und versucht, neue Gläubige zu finden. Dabei verteilen sie auch Almosen (ein paar *Pekunos*).

- Ein kleiner Taschendieb versucht einen der Helden zu beklauen. Das Opfer kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 (alternativ *Taschendiebstahl*) den Gauner rechtzeitig bemerken.

- *Pholion*, in satyrischer Bildhauer, hat in seiner Werkstatt eine neue Statue fertig gestellt, die auf dem Brunnen eines Forums aufgestellt werden soll. Es gibt dabei einen Unfall und die Statue fällt auf den Bildhauer, der verletzt darunter liegen bleibt.



Kapitel 3: Die Abwässer von Sidor Damenios

Die Helden werden irgendwann herausgefunden haben, dass der Patron Neretos hinter der Entführung steckt. Die Hinweise der Dirne Zaturene lassen keinen anderen Schluss zu.

Leider scheint der Patron wie vom Erdboden verschwunden zu sein. Selbst in seiner Lieblingstaverne 'Albschmeichler' ist er nicht vorzufinden. Der Einzige, der wohl wirklich Bescheid wissen könnte, ist der Archivar Pethios.

Den Helden stehen jedoch mehrere Möglichkeiten offen, wie sie an die wichtigen Informationen gelangen.

- Pethios kann von den Helden in der Taverne Albschmeichler aufgegriffen werden. Allerdings müssen sie dann mit (Anzahl der Helden+2) Schurken rechnen, die ihren Archivar verteidigen werden.
- Die Helden können Pethios auch irgendwo auflauern und ihn entführen. Bei einem Verhör können sie dann die wichtigen Informationen herausfinden.
- Die beiden Myrmidonen könnten den Helden zuvorgekommen sein und Pethios ebenfalls entführt und verhört haben. Sie sprechen die Helden jedoch an und wollen mit ihnen zusammenarbeiten.
- Oder aber die Helden bekommen die Entführung Pethios' mit und verfolgen die Myrmidonen.
- Außerdem könnte der Cirkel der Amaunir den Helden behilflich sein.

Die wichtige Information ist folgende: Pethios kann berichten, dass Neretos von einem Mann ein äußerst lukratives Angebot annahm. Er sollte einen jungen Burschen entführen und einige Tage festhalten. Er bekam genaue Anweisungen und hält ihn in dem dreizehnten südlichen Turm des Kaldomar-Aquädukts fest.

Die Helden haben nun alle notwendigen Beweise und ihre Spur führt eindeutig in die Kanalisation von Sidor Damenios.

Es gibt mehrere Einstiegsmöglichkeiten in die Kanalisation

- Einer der Aquädukttürme kann als Einstieg dienen.
- Die Gassen der Stadt haben an mehreren Stellen eine Verbindung zu den Abwässern.
- Die Thermen haben einen Zugang im Heizungskeller (hier müssen sich die Helden jedoch gegebenenfalls mit Neretos' Schlägern auseinandersetzen).

Das Kaldomar-Aquädukt

Die Hinweise der Helden lassen nur den Schluss zu, dass sich Aegos in einem der Türme des Kaldomar-Aquädukt befindet und von einigen Schlägern Neretos' festgehalten wird. Tatsächlich finden die Helden ihn im dreizehnte Turm des Aquädukts außerhalb der Stadt.

Gefahren der Kanalisation

Wenn die Helden den Weg durch die Kanalisation bestreiten wollen, so werden sie auch auf die eine oder andere Gefahr stoßen. Sie können gerne noch weitere Zufallsbegegnungen wählen, bedenken Sie jedoch, dass den Helden vermutlich noch ein gefährlicher Kampf gegen Neretos' Schurken bevorsteht!

Gossenratten und Lamucken

In einem der Bereiche der Kanalisation werden die Helden auf eine größere und gefährlichere Zahl von Gossenratten treffen. Die Tiere sind durchaus so aggressiv, dass sie sogar die Helden angreifen. Zwar stellen die Ratten kein lebensbedrohliches Hindernis dar, jedoch ein Ärgernis, und in so großer Zahl werden immerhin gleich mehrere einen Helden angreifen.

Gossenratten (6W6)

Biss: INI 10+2W6 AT 8 PA 2 TP 1W-1 DK H

LeP 6 AU 20 KO 10 RS 1 MR 3 GS 5 WS 5

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Rudel (6W6)

Sobald die Helden alle bis auf ein paar Gossenratten getötet haben, schnellen aus Seitengängen einige Lamucken hervor, die sich auf die toten und lebendigen Ratten stürzen. Dabei mag es auch einige Lamucken geben, die die Helden angreifen wollen. Und die Lamucken stellen eine weitaus schlimmere Bedrohung dar als die Ratten.

Lamuck (2W6+6)

Biss: INI 8+2W6 AT 11 PA 10 TP 1W+2 DK H

Trampeln: INI 8+2W6 AT 13 PA 10 TP 3W+8 DK H

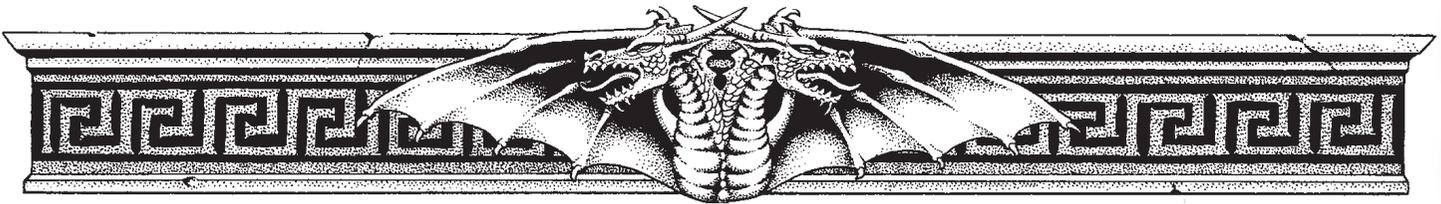
LeP 12 AU 75 KO 12 RS 1 MR 5 GS 8 WS 6

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Rudel (2W6+6)

Glitschige Rampen

Die Helden müssen die eine oder andere Rampe in der Kanalisation überqueren. Durch die ständige Feuchtigkeit stellen insbesondere die steilen Rampen, die anstelle von Treppenstufen höhere und tiefere Regionen der Kanalisation miteinander verbinden, eine Rutschgefahr dar.

Unvorsichtige und unvorbereitete Helden sollten eine GE-Probe ablegen. Eine misslungene Probe zieht einen Sturz nach sich (der wie Sturzschaden aus 2 Schritt Höhe gewertet wird).



Die shingwanischen Diebe

Im unterirdischen Sidor Damenios hat sich eine Diebesbande eingenistet. Die Shingwa leben hier unten und haben ebenfalls ihre Beute hier unten versteckt. Die Helden können sie bereits aus der Ferne hören und haben somit die Möglichkeit, sich zu verstecken oder der Gefahr anderweitig entgegen zu wirken. Die Diebe werden nicht sehr gut auf Eindringlinge hier zu sprechen sein. Allerdings sind es auch nur zwei Shingwa (auch wenn sie gegebenenfalls vorgeben werden, sie seien zu viert oder fünft). Für die Werte der Shingwa können sie die Werte von Neretos' Schurken (im Anhang auf Seite 42) nehmen und sie mit den Besonderheiten der Shingwa modifizieren.



Der Aquädukturm

Der Turm, in dem Aegos gefangen gehalten wird, ist der dreizehnte südliche Turm außerhalb der Stadt des Kaldomar-Aquädukts. Der leichteste Zugang ist eine Leiter innerhalb der Kanalisation, welche zu einer Luke führt. Die Luke ist von Neretos verschlossen worden, so dass man entweder das Schloss knacken (z.B. mit einer *Schlösser knacken*-Probe+4) oder aber die Luke zerstören muss (Strukturpunkte 20, Härte 7, Struktur 8, siehe **WdS 191**). Die Luke öffnet einen Zugang zur untersten Etage des Turmes. Von dort aus führt eine Treppe im Inneren zu der oberen Etage des Turmes. Hinter einer weiteren Luke befindet sich der Raum, wo Aegos festgehalten wird (diese ist nicht verschlossen!).

Die Befreiung Aegos'

Aegos wurde mit einigen Ketten an den Händen aufgehängt und wird von Neretos sehr misstrauisch beäugt. Außer den beiden befinden sich auch noch (Anzahl der Helden) Schurken in dem Raum.

Am leichtesten kommt man sicherlich durch die Kanalisation und die Luke zum Turm.

Allerdings ist es auch möglich, von der Stadt aus einen der Türme zu betreten und das Aquädukt oben entlang zu gehen, aller-

dings läuft man hier Gefahr, frühzeitig erkannt zu werden. Auch ist das Heraufklettern auf das Aquädukt nicht ganz so einfach und man kann tief stürzen (*Klettern*-Probe+3, bei Misslingen Sturz aus 1W6+1 Schritt Höhe).

Die Werte von Neretos und seinen Schurken finden Sie im **Anhang** auf Seite 42.

Die gefälschten Beweise

Nach dem Sieg über Neretos werden die Helden entweder in seiner Tasche oder auf einem Tisch im Versteck den gefälschten Beweis finden. Dort stehen die Anweisungen der Entführung. Gesiegelt ist das Schriftstück mit dem Drei-Kronen-Zeichen des Hauses Alantinos; es geht aus dem Inhalt deutlich hervor, dass Caliriana die Entführung plante und Branjenes sie durchführen sollte.

Sollte Neretos oder einer seiner Schurken befragt werden, so können sie erzählen, dass ein Mann mit Maske, der sich als Branjenes vorstellte, ihnen den Auftrag gab und ihnen den Brief mitgab. Er war sehr schweigsam, bezahlte ihnen aber immerhin bereits 100 Aureal.

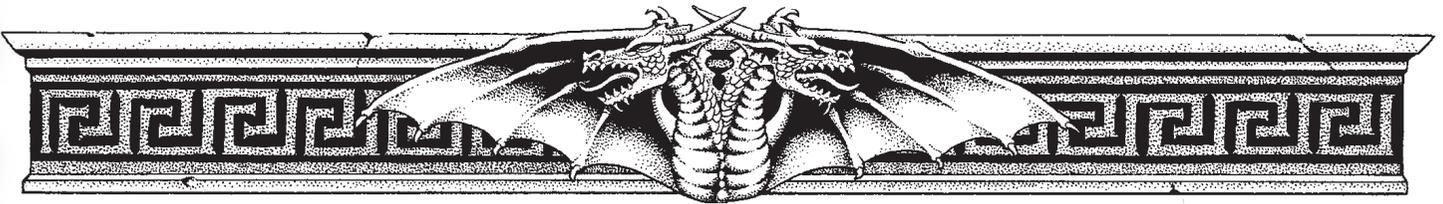
*Der Auftrag meiner Herrin, der obersten Dienerin Gyldaras, ist einfach! Entführe den Honoraten Aegos serr Partholon und halte ihn gut versteckt. Lass deine Tat so aussehen, als sei es eine gewöhnliche Entführung und Erpressung. In einigen Tagen werde ich mich dann bei dir melden. Du wirst eine weitere Belohnung erhalten, wenn es alles gut läuft.
Gez. Branjenes serr Alantinos*

Nachspiel

Aegos ist sich durchaus bewusst, dass ihn offenbar jemand gezielt entführt hat. Er lässt sich von den Helden wieder nach Hause bringen, wo ihn seine Schwester und auch seine Mutter in die Arme schließen.

Schon kurze Zeit später wird Gyldyras zusammen mit Branjenes vorbeikommen. Und nachdem Aegos seinem vermeintlichen Entführer nun Auge in Auge gegenübersteht, wird er berichten, was er gehört und gelesen hat und die Helden vermutlich bestätigen können: dass Branjenes und Caliriana nämlich hinter der Entführung stecken und somit Gyldyras schaden wollten.

Der verdutzte Branjenes streitet dies jedoch ab, bis die Last der Beweise zu erdrückend wird. Er zieht seine Machira und versucht einen der Umstehenden als Geisel zu nehmen (vorzugsweise Phreniope oder Flaviane). Branjenes' Ziel ist es, zu fliehen. Sollte ihn keiner der Helden aufhalten können, so gelingt ihm die Flucht.



Ein Blick hinter die Fassade Phreniopes

Zwar spielt es für die Lösung des Abenteuers keine Rolle, ob die Helden die Intrige Phreniopes durchschauen, aber es ist durchaus möglich, hinter die Fassade des Intrigenspiels zu blicken und den Helden auch noch diesen weiteren Erfolg zu gönnen. Folgende Hinweise können den Helden Aufschluss über Phreniopes Plan geben:

- Phreniope gab untypischerweise Aegos ein großzügiges Handgeld mit, so als ob sie wollte, dass er in die Stadt geht.
- Die Handschrift des gefälschten Beweises und des Erpresserbriefes ist mit der Handschrift des Hausklaven Lupe-dias identisch.

- Phreniope wurde in den letzten Nonen von Caliriana gedemütigt und hat eine persönliche Motivation, sich zu rächen.
- Die Ernennung des neuen Strategen steht bevor und Phreniope hat deshalb auch familiäre Gründe, die Alantinos zu schwächen.
- Falls die Helden Neretos zum Sprechen bringen, kann er ihnen zumindest erzählen, dass er sich die Entführung nicht selbst ausgedacht hat, sondern beauftragt wurde.
- Branjenes und Caliriana werden Phreniope (oder zumindest die Partholons) beschuldigen, dass es ihr Plan war. Eine Überprüfung wird nicht stattfinden, da niemand glauben wird, dass Phreniope ihren eigenen Sohn entführen lassen würde.

Das Ende der Geschichte

Nach Aegos' Befreiung und der Entlarvung von Branjenes gibt es noch weitere Entwicklungen, die Sie für Folgeabenteuer nutzen können:

- Aegos wird sich als Freund der Helden erweisen. Der ehrliche junge Mann lädt die Abenteurer ein und lässt für sie ein großes Fest ausrichten. An der Feier können sie auch teilnehmen, selbst wenn sie von niederem Stand oder Fremde sind.
- Flaviane wird den Helden selbstverständlich die abgemachte Belohnung zukommen lassen. Gyldyras verdoppelt aus seiner eigenen Schatulle die Summe noch einmal. Damit will er die Helden ehren und ihnen Anerkennung zollen. Flaviane wird trotz ihres Ungehorsams nicht bestraft.
- Branjenes wird, wenn er festgenommen wurde, der Prozess gemacht und wegen der Entführung und mehrfach versuchten Mordes zum Tode verurteilt. Das Urteil wird auch kurz nach dem Urteil vollstreckt. Sollte er entkommen sein, so wird Gyldyras Valantias und Pythius losschicken (oder andere Myrmidonen), um ihn zu finden. Vielleicht schließen sich die Helden der Suche an und geraten dabei in ein neues Abenteuer. Schlussendlich sollte Branjenes aber seine gerechte Strafe erleiden.
- Caliriana wird sich von dem gefälschten Beweis nicht freisprechen können, doch bleibt ihr der Tod erspart. Das Gericht und die Optimatenhäuser einigen sich darauf, dass sie von ihrem Amt als Tempelvorsteherin des Gyldara-Tempels zurücktreten und sich in eine Villa außerhalb der Stadt zurückziehen muss. Caliriana kocht zwar vor Wut, fügt sich aber ihrem Schicksal.
- Gyldyras selbst wird sich die Namen der Helden gut merken, denn er ist sich bewusst, dass er in Zukunft vielleicht öfters ihre Dienste brauchen mag. Denn nur zwei Nonen später wird Gyldyras zum neuen Strategen der Myriade ernannt.
- Phreniope wird weiterhin ihre Intrigen spinnen und dem Haus Alantinos weiter zusetzen. Allerdings wird Aegos nun ein waches Auge auf seine Mutter haben und sie

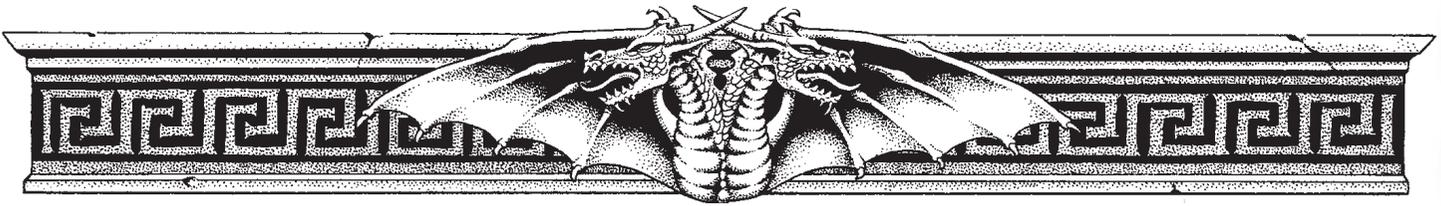
beobachten. Phreniope wird sich ebenfalls an die Helden erinnern und sie als nützliche Werkzeuge betrachten, die ihr möglicherweise irgendwann mal wieder helfen können.

- Zaturene wird weiterhin in dem Bordell arbeiten, es sei denn, einer der Helden nimmt sich ihrer an. Sollte Neretos noch leben, wird er versuchen herauszufinden, wer den Helden geholfen hat. Dabei wird er auch Zaturenes Namen hören und sie aus Rache töten lassen.
- Neretos und Pethios sowie der gesamte Cirkel werden es, sollten sie noch leben, sicherlich persönlich nehmen. Sie werden die Helden zu töten versuchen, wenn sich die Chance dazu bietet. Sollten die Helden den Verdacht haben, dass es nicht das Haus Alantinos war, welches hinter der Entführung steckt und (wie auch immer) auf die richtige Fährte kommen, so wird Phreniope alles daran setzen, sie zum Schweigen zu bringen. Dabei wird sie zunächst versuchen, einen der Helden zu verführen, um sein Vertrauen zu gewinnen. Scheitert der Plan, oder lassen die Helden ihr keine Wahl, so wird sie versuchen, sie aus dem Weg räumen zu lassen.

Belohnung: Nach Abschluss des Abenteuers erhält jeder Held drei *Spezielle Erfahrungen* in bestimmten Talenten. Welche dies genau sind, sollte der Meister bestimmen, typisch dürften aber *Gassenwissen*, *Überreden*, *Betören* und andere Talente sein, die für das Bestehen des Abenteuers relevant waren und häufig zum Einsatz kamen.

Außerdem erhält jeder Held **300 AP**.

An materiellen Belohnungen erhalten die Helden die ausgehandelte Summe von Flaviane, bzw. sie bekommen durch Gyldyras das Doppelte! Zudem werden sich die Helden einiger wichtiger und einflussreicher Kontakte in der Stadt erfreuen.



Anhang: Dramatis Personae

Aegos serr Partholon

Erscheinung: Aegos ist ein junger Mann mit lockigen Haaren und einem sehr ernsten Gesichtsausdruck. Sein Körper ist durch die wöchentlichen Waffenübungen trainiert, jedoch nicht wirklich muskulös. Außer bei seinen Übungen trägt er auch keine Waffen, da er glaubt, dass Gewalt meist relativ sinnlos ist und Intelligenz eine stärkere Waffe sei.

Hintergrund: Aegos wuchs in dem Luxus auf, welchen ihm seine Familie bieten konnte. Er ist intelligent und lernt derzeit mehr über Politik, aber seine große Liebe gilt der Kunst. Er achtet seinen Onkel, denn dieser bewies stets Scharfsinn. Das Verhältnis zu seiner Mutter ist eher getrübt, da er die Methoden ihrer Intrigen nicht gutheißt. Zu seiner Schwester hat er ein sehr gutes Verhältnis, da ihre Mutter Phreniope sich die meiste Zeit wenig um sie gekümmert hat und sie die meiste Zeit zusammen verbrachten.

Aegos hat eine besondere Vorliebe für die schönen Künste. So tritt er bereits jetzt als Förderer und Gönner des Cirkels der Bildhauer und Maler auf, sehr zum Missfallen seiner Mutter, die sich nicht gerne mit dem Pöbel einlässt und dies für Zeitverschwendung hält.

Aegos wurde von einigen angeworbenen Schurken seiner Mutter entführt und in einer Kammer der Kanalisation verborgen gehalten.

Funktion: Aegos ist eigentlich ein selbstsicherer junger Mann mit scharfem Verstand. Wenn die Helden ihn befreien, besteht er auf unnachgiebiger Härte gegen seine Entführer (obwohl er Gewalt eigentlich verabscheut), aber er wird sich auch dankbar und großzügig seinen Rettern gegenüber zeigen. Er ahnt, nachdem er in Sicherheit ist, dass seine Mutter hinter dem gefälschten Beweis und seiner Entführung stecken könnte, behält diese Gedanken aber für sich.

Zitate: "Ich werde dir nicht vergeben, Schurke. Du wirst sterben! Los, tötet ihn!"

"Ich bin euch sehr dankbar. Ohne euch hätten sie mich gewiss getötet. Und ich pflege meine Schulden stets zu begleichen. Lasst uns nun von hier weggehen, der Gestank dieses Ortes ist unerträglich!"

Alter: 17 Jahre **Größe:** 1,69

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Politiker und Lebenskünstler

Eigenschaften: MU 12, KL 14, IN 13, CH 13, FF 12, GE 11, KO 11, KK 11, SO 7 Arroganz 7, Eitelkeit 8, Neugier 5

Talente: Staatskunst 6, Schriftlicher Ausdruck 7

Branjenes

Erscheinung: Branjenes ist ein Mann in den besten Jahren, der im Dienst die Rüstung eines Hektagu trägt, in seiner Freizeit aber stets einer weißen Tunika den Vorzug gibt. Da er ein recht

eitler Mensch ist, parfümiert er sich gelegentlich. Sein Körper ist durch die täglichen Übungen gestählt und er verkörpert sicherlich das Idealbild des imperialen Kriegers.

Hintergrund: Branjenes stammt aus Balan Mayek und ihn verschlug es schon in jungen Jahren zu den Myriaden. Er arbeitete sich bis zum Rang eines Hektagus hoch und genoss wegen seiner Fähigkeiten das Vertrauen seines Vorgesetzten Gyldyras. Branjenes ist jedoch kein loyaler Freund, sondern ein Verräter. Als ihm das Haus Alantinos die Möglichkeit gab, seinen Reichtum und seine Macht zu mehren, wenn er Verrat an seinem Freund Gyldyras begehen würde, nutzte er seine Chance skrupellos. Er fing ein Verhältnis mit Gyldyras' Schwester an, um so leichter an Informationen heranzukommen. Diese spielt er dann Caliriana zu.

Funktion: Branjenes ist einer der Hauptgegner der Helden, bringen sie doch seinen Plan in Gefahr, und er schreckt nicht davor zurück, sie töten zu lassen.

Zitate: "Ich werde alles dafür tun, dass Aegos sich bald wieder in den Armen seiner Familie befinden wird."

"Meine ewige Treue gilt dir, Gyldyras, mein Tribun, mein Freund."

Alter: 40 Jahre

Größe: 1,82

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: erfahrener Kämpfer, kompetenter Intrigant und Stratege

Eigenschaften: MU 15, KL 11, IN 12, CH 12, FF 11, GE 14, KO 14, KK 15, SO 8, Arroganz 8, Goldgier 7

Talente: Selbstbeherrschung 8, Athletik 10, Betören 8, Überreden 9

Branjenes

Machira: INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+3 DK HN

LeP 30 AU 30 KO 14 RS 1 MR 1 GS 8 WS 9 (wegen

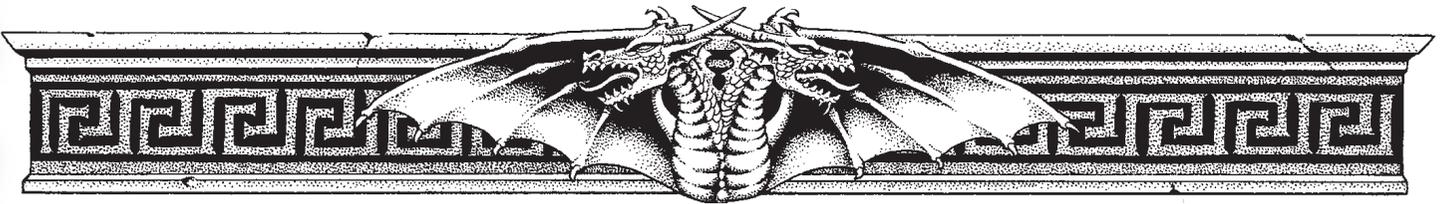
Eisern)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Schnellziehen

Caliriana serra Alantinos

Erscheinung: Caliriana ist eine dünne, große Frau, die wesentlich älter aussieht, als sie eigentlich ist. Ihre Mimik ist streng, ihre Gesten lassen erahnen, dass sie sich ihres Standes bewusst ist. Sie trägt eine Gewandung, wie sie einer Hohepriesterin der Gyldara ansteht: eine bodenlange Tunika aus Seide, verziert mit goldenen Fäden und Symbolen der Kirche, darüber eine breite Stola als Überwurf über Haar und Arme.

Hintergrund: Caliriana und ihre Familie dienen schon sehr lange dem Haus Alantinos. Schon immer war das Amt der Hohepriester der Gyldara der Stadt in ihren Händen. Nach der Verschwörung der Alantinos' vor hundert Jah-



ren begann der Stern des Hauses in der Stadt zu sinken. Caliriana jedoch versucht nicht nur, die alte Macht wieder herzustellen, sondern gar noch ihre Konkurrentin los zu werden. Sie ist überzeugt, dass ihr Haus wieder den Platz einnehmen wird, der ihm zusteht. Deshalb ist sie auch bereit, ihren mörderischen Plan gegen die Partholons umzusetzen und kennt dabei keine Skrupel. *Funktion:* Caliriana wird in dem Abenteuer fälschlicherweise als die Intrigantin im Hintergrund angesehen werden. Tatsächlich hat sie jedoch mit der Entführung nichts zu tun, wird aber versuchen, diese für ihre Zwecke zu missbrauchen und Aegos ermorden zu lassen.

Zitate: "Ihr wagt es, mich zu verdächtigen?! Gyldaras Zorn möge auf euch hernieder fahren!"

Alter: 48 Jahre **Größe:** 1,67
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin und Hohepriesterin der Gyldara
Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 13, CH 14, FF 12, GE 11, KO 11, KK 10, SO 11, Arroganz 6, Eitelkeit 6, Rachsucht 7
Talente: Überreden 10, Überzeugen 14, Götter/Kulte 13

Flaviane serra Partholon

Erscheinung: Flavianes Äußeres ist eher unauffällig. Sie ist sehr schlank und mädchenhaft, trägt ihr langes, braunes Haar zu einem Pferdeschwanz gebunden. Geleitet ist sie in eine übliche recht prachtvolle Tunika aus sehr wertvollem Stoff. Sie hat eine Vorliebe für goldenen Schmuck und trägt diesen in jeder Situation.

Hintergrund: Flavianes Leben lief bislang ohne jegliche größere Aufregung ab. Sie wuchs in reichen Verhältnissen auf und hatte eine Kindheit, die zwar nicht von der Liebe ihrer Mutter, aber immerhin von der Liebe ihres Onkels und Bruders geprägt war. Flaviane ist ein sehr gläubiger Mensch, der sich der Göttin Gyldara verschrieben hat. Sehr zum Unbill ihrer Mutter hegt sie seit einigen Nonen eine recht intensive Freundschaft zu der Hohepriesterin des Gyldara-Tempels, Caliriana serra Alantinos. Die Priesterin hat bereits einigen Einfluss auf Flaviane, längst jedoch nicht so großen, dass Caliriana Flaviane für irgendwelche Intrigen benutzen könnte.

Aegos' Verschwinden hat sie aufs Tiefste schockiert und verunsichert. Dennoch fasst sie die Entscheidung, alles zu tun, um ihn zu retten. Sie ist sogar bereit, sich dafür gegen den Befehl ihrer Mutter, sich herauszuhalten, hinwegzusetzen. Nach dem Anschlag auf ihr eigenes Leben verfällt sie in eine Apathie, aus der sie erst wieder erwacht, als sie ihren Bruder wieder sieht.

Funktion: Flaviane stammt zwar aus edlem und angesehenem Haus, aber sie ist sehr unerfahren. So wirkt sie meist auch ein wenig unsicher und scheint in ihren Überlegungen und Planungen meist etwas zu übersehen. Allerdings ist sie in aufrichtiger Sorge um ihren Bruder und das sollten sie die Helden auch merken lassen

Zitate: "Bei Brajan! Mein armer Bruder! Was haben sie nur mit ihm gemacht?"

"Ich hoffe, dass ihr mehr Erfolg haben werdet als die Leute meines Onkels!"

Alter: 18 Jahre **Größe:** 1,66
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: unerfahrene Honoratin
Eigenschaften: MU 14, KL 10, IN 10, CH 11, FF 12, GE 11, KO 9, KK 10, SO 7
Talente: Hauswirtschaft 7, Etikette 7

Gyldyras serr Partholon

Erscheinung: Tribun Gyldyras ist ein eher kleiner Mann mit einem pockennarbigen Gesicht. Auffällig sind bei dem Fünfzigjährigen zudem seine auffallend große Nase und sein durchdringender Blick. Gewandet ist er stets entweder in eine Tunika oder in die Rüstung eines Tribuns.

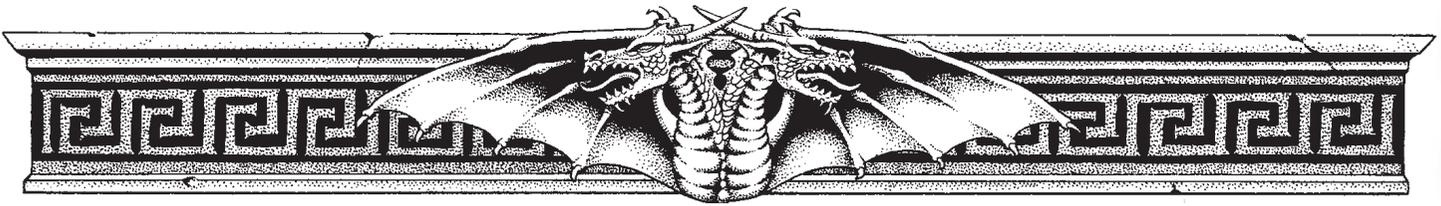
Hintergrund: Gyldyras entstammt einer uralten Honoratenfamilie. Sein Leben lang hat er dem Optimatenhaus Partholon gedient und es durch seine Intelligenz und sein strategisches Geschick bis zu einem Tribun gebracht. Gyldyras hat sich schon viele Male als Soldat und Feldherr auszeichnen können, doch insbesondere seine früheren Siege gegen die Ban Bargui haben ihm den Ruf als stets siegreicher Taktiker eingebracht. Gyldyras ist durchaus nicht nur militärisch begabt, sondern auch auf politischem Feld bewandert. Im städtischen Senat hat er viele seiner Pläne umsetzen können und aus diesem Grund wird er vom Haus Alantinos als eine ernsthafte Bedrohung wahrgenommen. Gyldyras stellt sich selbst gerne als Volksheld hin, auch wenn er sich durchaus der Hilfe seiner Schwester und ihrer Intrigen bewusst ist. Seine Liebe gilt dem Theater und der Literatur, was ihn mit seinem Neffen verbindet. Schon bald will er Aegos fördern und betrachtet seinen wachsenden Scharfsinn voller Freude.

Funktion: Gyldyras steht sicherlich für die Seiten des Imperiums, auf die jeder stolz sein kann. Er ist erfolgreich, intelligent und stark. Zudem weiß er sich sowohl in feiner Gesellschaft als auch im Lager seiner Soldaten zu bewegen. Spielen sie ihn als einen Mann mit aristokratischer Würde, der sich jedoch nicht zu schade ist, auch mit dem gemeinen Volk zu sprechen. Wer erfolgreich ist, genießt sein Wohlwollen.

Alter: 50 Jahre **Größe:** 1,67
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Tribun und Politiker
Eigenschaften: MU 15, KL 16, IN 13, CH 16, FF 12, GE 12, KO 13, KK 13, SO 10, Arroganz 7, Eitelkeit 7
Talente: Überreden 12, Überzeugen 13, Kriegskunst 14, Staatskunst 12, Etikette 11

Neretos

Erscheinung: Der Hehler ist ein gut gekleideter Mann, dem man nicht ansieht, dass er einer der schlimmsten Verbrecher der Stadt ist. Sein Äußeres ist gepflegt, er ist sehr reinlich und man merkt ihm an, dass er oft die Therme besucht. Sein Haar ist kurz und er ist stets penibel rasiert. Am liebsten trägt er unauffällige Kleidung, ein braunes Hemd und eine ebensolche Hose oder auch eine Tunika.



Hintergrund: Neretos ist ein Einheimischer und wurde in Ralmadasa geboren. Da seine Familie wie viele andere in Ralmadasa sehr arm war, fing er schon als Junge an, für einen der amaunischen Patrone im Viertel zu arbeiten. Zunächst war er nicht mehr als ein Botenjunge, doch durch seinen Ehrgeiz gelang es ihm im Laufe der Jahre, selbst zu einem der machtvollsten Patrone zu werden. Seine Geschäfte umfassen vor allem Erpressung und Schutzgelder, doch schreckt Neretos auch vor Mord nicht zurück. Als er von einem von Phreniopes Mittelsmännern den Auftrag für Aegos' Entführung zugespielt bekam, witterte er die große Chance. Ihm selbst ist der Grund egal und er hält sich an die Anweisungen Phreniopes (er weiß allerdings nicht, dass sie etwas damit zu tun hat – ihm ist allerdings auch dies völlig egal).

Gegen Amaunir hegt er einen Groll, da er früher in seinem Viertel für sie gearbeitet hat und er ihr Fell und ihre Haare hasst. Er hat eine Art Allergie dagegen.

Funktion: Neretos ist eine von Phreniopes Spielfiguren. Er scheint der wahre Bösewicht zu sein, obwohl er nur ein Bauer in dem Intrigenspiel ist. Stellen Sie ihn als einen intelligenten, aber brutalen Mann dar, der keine Gnade kennt und jeden Vorteil nutzen wird, den er sieht. Er achtet nichts so sehr wie sein eigenes Leben!

Zitate: "Vielleicht können wir doch noch ins Geschäft kommen."

"Ihr habt es gewagt, euch mir in den Weg zu stellen. Niemand wagt es, Neretos in die Quere zu kommen. Tötet sie!"

Alter: 40 Jahre **Größe:** 1,66
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: kompetente Unterweltgröße
Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 13, CH 12, FF 13, GE 13, KO 13, KK 13, SO 5, Rachsucht 8, Goldgier 8, Krankhafte Reinlichkeit 5, Vorurteile (Amaunir) 10
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 6, Überreden 12, Etikette 10, Gassenwissen 15

Neretos
Friedensstifter: INI 11+W6 AT 14 PA 10 TP 1W+2 DK N
Dolch: INI 11+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK H
LeP 33 AU 30 KO 12 RS 0 MR 5 GS 8 WS 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellziehen, Wuchtschlag

Phreniope serra Partholon

Erscheinung: Phreniope trägt ihr Haar meist kunstvoll hochgesteckt, wie es bei den Optimaten und Honoraten modern ist. Durch viele Tinkturen und teure Salben hat sie sich ein jugendliches und verführerisches Aussehen bewahrt. Ihre Stimme ist meist sehr ruhig und wirkt angenehm auf ihre Zuhörer. Die meisten Menschen schreiben ihr eine große Schönheit zu. Diese unterstreicht sie meist noch mit einer Tunika, die stets ihre Vorzüge unterstreicht.

Hintergrund: Phreniope wuchs als Kind einer der reichsten Familien der Stadt auf. Schon als Kind waren ihr Intrigen vertraut

und sie ist sich sicher, dass ihre Familie es nur dadurch geschafft hat, so weit zu kommen.

Ihr Aussehen hat sie stets zu ihren Gunsten eingesetzt, um Männer wie Frauen auf ihre Seite zu ziehen und für ihre Pläne zu missbrauchen. Sie verbindet eine jahrelange Feindschaft zu *Caliriana*, der Hohepriesterin der Gyldara und Mitglied des Hauses Alantinos. Bislang konnte sie Calirianas Pläne stets vereiteln, doch in den letzten Nonen hat es die Priesterin geschafft, nicht nur ihren Einfluss auf Phreniopes Tochter auszudehnen, sondern auch erfolgreich ihren Ruf zu schädigen. Dies und Phreniopes Ehrgeiz, die Partholons endlich endgültig über die Stadt herrschen zu lassen, sind die Gründe für die Intrige, bei der sie bereit ist, das Leben oder zumindest die Unversehrtheit ihres Sohnes zu riskieren. Als sie merkt, dass ihr Sohn (und ihre Tochter) wirklich in Lebensgefahr steckt, ist sie den Helden nicht ganz undankbar, wenn sie die Sache zu einem guten Ende bringen.

Funktion: Phreniope ist eitel und vor allem eines: sich ihrer Herkunft bewusst. Dennoch ist sie bereit, sich auch mit den unteren Schichten abzugeben, wenn es ihre Pläne erfordern. Stellen Sie sie als eine scheinbar gelangweilte Aristokratin da, die sich den Freuden Raias und den schönen Künsten nur allzu gerne hingibt. Hinter der Fassade ist sie kalt und berechnend.

Zitate: "Mir war gar nicht bewusst, dass Leute des einfachen Volkes so belesen sein können."

"Wenn du mir hilfst, so werde ich mich auf die eine oder andere Weise erkenntlich zeigen..."

Alter: 38 Jahre **Größe:** 1,72
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigenspielerin
Eigenschaften: MU 13, KL 16, IN 15, CH 15, FF 12, GE 12, KO 11, KK 11, SO 9, Gut Aussehend, Eitelkeit 7, Arroganz 8, Wohlklang
Talente: Betören 13, Überreden (Lügen) 14 (16), Etikette 13, Staatskunst 11, Hauswirtschaft 12

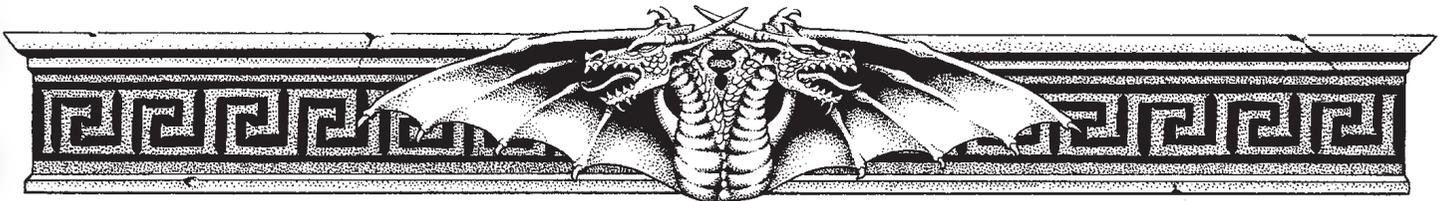
Die Myrmidonen

Die beiden Myrmidonen könnten unterschiedlicher nicht sein. Das einzige, was sie beide eint, ist ihr großer Mut.

Valantias, vom Rang her ein Decurio und damit höher gestellt als Pythius, ist ein blonder sehniger Mann. Valantias wuchs in Sidor Damenios in einfachen Verhältnissen auf und wurde durch seine Taten und seine Loyalität gegenüber seinen Kameraden von Branjenes und Gyldyras zum Kirenu befördert. Er ist ein götterfürchtiger Mann, der stets korrekt ist und solche Sonderaufträge nicht schätzt.

Vielleicht aus diesem Grund hat man ihm den Myrmidonen *Pythius* zur Seite gestellt. Dieser ist mindestens 2 Schritt groß und ein Muskelberg. Er ist wegen seines stets schlechten Benehmens schon öfters in seiner Einheit bestraft worden, aber er kennt sich in der Stadt gut aus. Es gibt keine Tavernen oder Bordelle, welche er nicht schon einmal selbst besucht hat.

Beide tragen während ihrer Mission keine Myrmidonenrüstung, sondern einfache Tuniken, so dass die



Helden und andere sie vielleicht gar nicht als Myrmidonen erkennen. Als Waffen haben sie lediglich ihre Machiras mitgenommen.

Valantias

Machira: INI 11+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+3 DK HN
LeP 30 **AU** 30 **KO** 14 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8 **WS** 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Meisterparade, Schnellziehen, Ausweichen I und II (PA 15)
Besonderheiten: Selbstbeherrschung (15/14/13) 8

Pythius

Machira: INI 11+W6 AT 16 PA 12 TP 1W+3 DK HN
LeP 39 **AU** 40 **KO** 15 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 8
WS 10 (wegen Eisern)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Meisterparade, Schnellziehen, Ausweichen I (PA 12)
Besonderheiten: Selbstbeherrschung (14/15/16) 5

Neretos' Schurken

Hierbei handelt es sich um die Handlanger von Neretos. Die meisten seiner Leute sind Menschen. Amaunir befinden sich grundsätzlich nicht in seinen Diensten, bei anderen Spezies müssen Sie die Werte gegebenenfalls anpassen. Neretos folgen etwa 50 Leute.

Schurken (variabel)

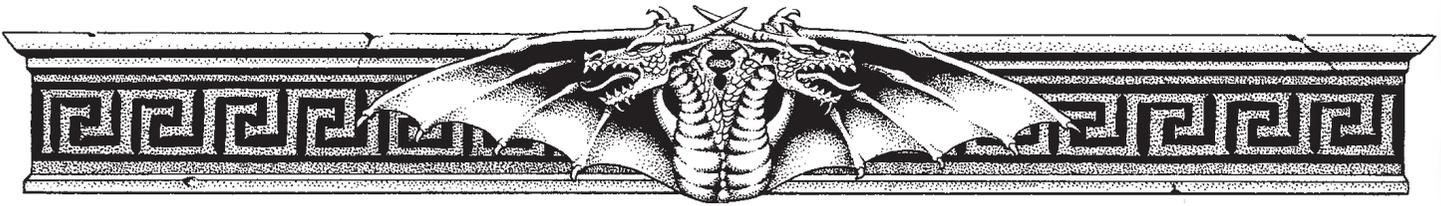
Friedensstifter: INI 11+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+2 DK N
Dolch: INI 11+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK H
Leichte Armbrust: INI 11+W6 FK 17 TP 1W+6
LeP 28 **AU** 30 **KO** 12 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8 **WS** 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellziehen, Wuchtschlag oder Finte
Besonderheiten: Selbstbeherrschung (12/12/13) 5

Branjenes' Auftragsmörder

Die Mörder sind in kleinen Gruppen von 2 bis 3 Leuten unterwegs. Sie sind keine wirklich erfahrenen Meuchler, sondern eher gescheiterte Existenzen. Dennoch können sie einer unerfahrenen Heldengruppe gefährlich werden. Sie können Ihre Anzahl anpassen, aber das Abenteuer geht von einer Gruppe von 3 Meuchlern aus, welche die Spuren verfolgen.

Schurken (variabel)

Friedensstifter: INI 11+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+2 DK N
Dolch: INI 11+W6 AT 14 PA 9 TP 1W+1 DK H
Leichte Armbrust: INI 11+W6 FK 19 TP 1W+6
LeP 30 **AU** 30 **KO** 13 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8 **WS** 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellziehen, Wuchtschlag oder Finte
Besonderheiten: Selbstbeherrschung (15/13/13) 6



Die Schleicher

von Jens Fichtner

Einleitung

Dieses Abenteuer richtet sich an erfahrene, kreative Meister, die ihren Spielern ein sehr offenes Szenario bieten wollen. Ebenso richtet es sich an Spieler, denen die Motivation für ein Abenteuer nicht vorgegeben werden soll und die selbstständig die Möglichkeiten eines solchen Szenarios ausschöpfen möchten, um ihre Helden persönlich vorzubringen.

Der Meister hat hier die Möglichkeit, den Spielern eine große Palette an mechanischen Artefakten zu präsentieren, während die Spieler in diesem Abenteuer die Möglichkeit haben, an diese Artefakte zu gelangen oder anderweitig große Reichtümer anzuhäufen.

Denn in diesem Abenteuer geht es um diese Luxusartefakte, die Myranor so besonders machen und die Wesen, die mit ihnen in Kontakt treten können: den Mechanopathen. Sie stellen den zentralen Punkt der Handlung dar, denn jede der Parteien in der Stadt will an sie gelangen und sie sind in der Stadt einigermaßen zahlreich vorhanden. Um die Artefakte zu erschaffen, ist zwar Magie vonnöten – doch um sie zu nutzen, muss man meist keine magische Begabung in sich tragen, sondern nur über die Gabe der Mechanopathie, was diese komplexen Artefakte möglich und so besonders macht.

So wird dieses Abenteuer gerade für die auch in Heldengruppen recht seltenen Mechanopathen einen Höhepunkt darstellen, sie

können mit jemanden in Kontakt kommen, dessen Gabe sich zu seinem Leidwesen nie entwickelt hat, und einer Meisterperson, die wegen der Macht ihrer Gabe langsam dem Wahm erliegt.

Für den Meister ist dieses Szenario recht komplex zu meistern, doch sollte es mit Hilfe der Beziehungsgeflechtkarte und der vorangestellten Beschreibung der Stadt möglich sein. Es empfiehlt sich, den Abenteuertext zwei Mal zu lesen und vor jeder Szene nachzuschauen, wie die einzelnen Parteien zu den Helden stehen, damit das Abenteuer für jede Heldengruppe ein eigenes, persönliches Erlebnis wird.

Ein Wort zu den Helden

Die Helden, die dieses Abenteuer bestreiten, sollten keine Anfänger mehr sein, und Erfahrung darin, sich in einer Stadt umzuhören und Kontakte zu knüpfen, sollte vorhanden sein. Ebenso sollten sie einiges an Kampfkraft aufbringen, um die Herausforderungen dieses Abenteuers zu meistern. Ein Scheitern daran ist zwar nicht unbedingt schlimm, jedoch werden die Helden dann weniger Einfluss auf die Geschichte nehmen können, die sich entwickelt.

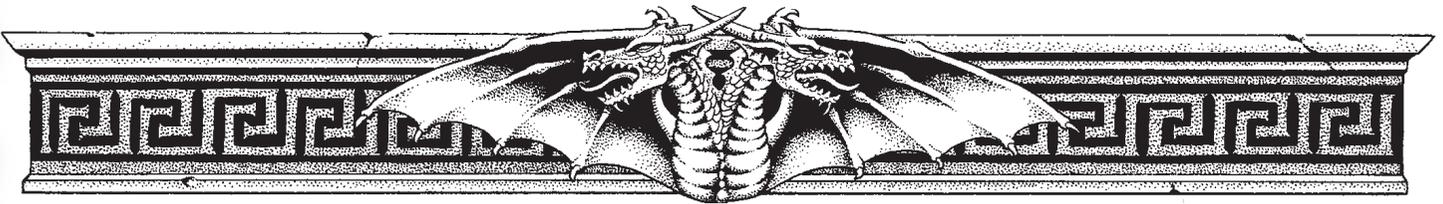
Die Helden sollten ebenso bereits das eine oder andere arcanomechanische Gerät besitzen, das zeigt einerseits ihr Interesse an der Thematik und macht es für Sie als Meister einfacher, die Helden in den Strudel der Ereignisse zu ziehen.

Die Stadt

Die Stadt Sidor Termium mit ihren etwa 12000 Einwohnern liegt in den Ausläufern eines Gebirges an einem breiten Fluss, an dem flussabwärts in knapp einer Meile Entfernung ein fast 400 Schritt hoher Wasserfall in die Tiefe führt. Sie schmiegt sich an die Flanke eines Berges und je höher man in der Stadt kommt, desto großzügiger werden die Gebäude, am Bergrand erheben sich die Paläste der Herrschaft. Die Versorgung der Stadt erfolgt aus den nahen Berghängen mit ihren Wiesen und Feldern, die für eine karge Ackerwirtschaft und reichhaltigen Viehanbau genutzt werden.

Wenn man von der Landseite aus kommt, benutzt man den Hauptversorgungsweg der Stadt, der sich weitläufig den Berg hoch schlängelt und immer mal wieder das Ziel von Wegelagerern ist. Einzig wenn man wieder von der Stadt bergabwärts weg möchte, hat man zwei Möglichkeiten: man kann wieder

die Straße nehmen, man kann jedoch auch für einen wesentlich höheren Preis ein Segelschiff wählen, das bis zum Wasserfall auf dem Wasser segelt und anschließend mit ausgeklappten Flügeln eine weite Strecke in der Luft zurücklegt. Diese speziellen Schiffe dienen auch den Herrschern des Landstrichs als Sicherung der Tributzahlungen der Stadt, denn auf diesem Weg können die Transporte nicht von Räufern überfallen werden. Nach einem langen Flug setzt das Schiff wieder auf einem geraden Teil des Flusses auf und fährt den kurzen Rest der Strecke regulär in Richtung Küste zur Hauptstadt. Der Rücktransport der (in mehrere Teile zerlegten) Schiffe erfolgt mit einer stark bewachten Karawane über die Straße. Die Sicherung dieser Transporte liegt in der Hand des Magnaten und kann einen Einstieg der Helden darstellen (siehe Abenteuerablauf).



Die Stadt im Wandel der Kulturen

Dieses Abenteuer kann nicht nur in der beschriebenen, fast generischen imperialen Stadt spielen, sondern auch leicht in andere Kulturkreise verlegt werden. Hierbei muss natürlich beachtet werden, dass die Acropole zum Beispiel ein normales Herrscherviertel wird und es auch die typischen Einrichtungen einer imperialen Stadt wie die Arena, die Thermen und die Garnison womöglich nicht oder nur in veränderter Form gibt.

Die Figuren können erhalten bleiben, auch wenn man ihre Namen in etwas regional Passendes ändern sollte und auch ihre Rassen möglicherweise anpasst. Mehr als ein paar Umbenennungen sind nicht notwendig, sogar die verschiedenen imperialen Artefakte und Parteien in der Stadt sind erklärbar: Diebe, Garde, Oberschicht und eine Unterwelt gibt es überall und geflohene Löwengardisten werden von anderen Löwengardisten gesucht, die sich auch und gerade in der Ferne keine Beliebtheit verschaffen können werden. Die stationierte Armee kann auch eine andere sein als die Myrmidonen und die Hornisse mit Krysobela kann auf verschlungenen Wegen in ihren Besitz gekommen sein.

Im Nachfolgenden stehen einige Beispiele für die Stadt in anderen Kulturkreisen, die Motivation der Helden muss ebenfalls angepasst werden:

Kerrishiter: Die Stadt Kerrish Tosum liegt in unmittelbarer Nähe der Küste und ist ein wichtiger Umschlagpunkt für viele Bodenschätze des Gebirges, von hier aus werden die wesentlich wichtigeren Hafenstädte mit Luxusgütern versorgt.

Makshapuram: Die Stadt Tannagrha thront hoch über dem Dschungel und wenn man mit den Schiffen den Wasserfall herunterfährt, streift man dann und wann die Baumkronen. Die Herrscherschicht besteht hier vollständig aus Amaunir und alle niederen Arbeiten werden von Menschen und Neristu verrichtet, die Garde ist auch amaunisch und die Leonir werden sehr misstrauisch als imperiale Spitzel beäugt.

Nakramar: Die robuste, aber halb zerfallene Stadt Terbathor liegt hoch in den Rippen der Berge und hat keinen Fluss und keinen Wasserfall, stattdessen befinden sich dort Schienen, die in die Richtung einer Esbathi führen. In der Nähe der Stadt befinden sich zahlreiche Edelsteinminen, welche den Reichtum der Stadt garantieren. Der Weg hierher ist weniger von Räufern als von Monstern geplagt und die "Schmuggler" sind reguläre Dralquabarhändler und nur wegen Standesdünkeln in der Unterstadt unterwegs. Hier gibt es nur Bansumiter und Dralquabar, jedoch keine Amaunir oder Neristu – hier müssen Esbathi die Unterwelt am laufen halten. Zudem hat die Stadt zahlreiche rissige Gebäude und öfter als ein Mal in der None erschüttert ein leichtes Erdbeben die Stadt.

Hafenviertel

Im Hafenviertel der Stadt machen sich die Tributschiffe auf ihren Weg. Das ist auch der Grund, warum der Hafen in dieser Stadt zu den besseren Gegenden gehört, denn die Brajanggardisten der Stadt patrouillieren hier um das große Lagerhaus, in dem die Tributlieferungen vorher

gelagert werden. Direkt in der Nähe des Hafens befindet sich ein Markt, an dem die Erzeugnisse aus dem Gebirge von den Händlern, die ihr Schiff am Hafen haben, angeboten werden – hier kann man verschiedene Werkzeuge, Seile, Netze, Behälter und teilweise auch "exotische Fundstücke" kaufen.

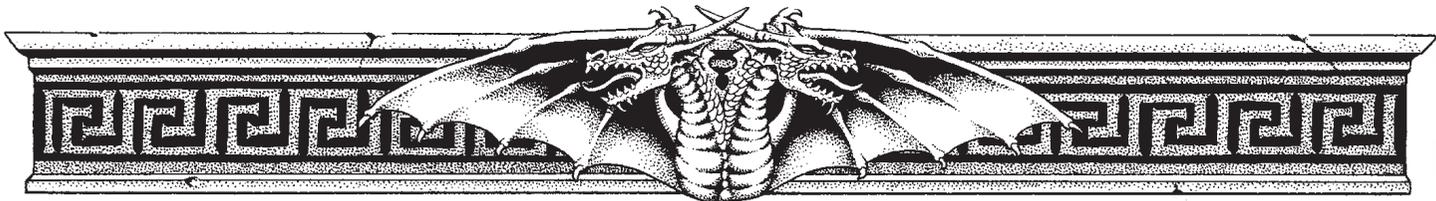
Bei diesen exotischen Fundstücken handelt es sich um Artefakte oder häufiger eher um Teile von Artefakten, die im Gebirge gefunden wurden und hier zu einem Wucherpreis von mehreren Areal über den Ladentisch gehen. Die Diener der reichen Sammler und Bastler kaufen hier die verschiedenen Teile, damit ihre Herren dem Magnaten diese als Geschenke anbieten können, doch in den letzten Nonen kauften die Schleicher auffällig viel davon.

Therme und Arena

Mitten in der Stadt erhebt sich ein weitläufiges Gebäude, das sowohl Therme als auch die Arena beinhaltet – im Gegensatz zu anderen Arenen ist sie jedoch überdacht, denn ein naher Stamm der Ashariel hat vor vielen Jahren einmal fast jede None große Überfälle auf die Kämpfenden oder Athleten veranstaltet. Die Ashariel wurden erst nach der Überdachung der Arena vertrieben, damals wurden auch Arena und Therme zusammengefasst. Zwischen den beiden wuchtigen Gebäuden im Pylonenstil erstreckt sich eine breite Gasse, in der Dienstleistungen der Therme und der Arena wesentlich günstiger angeboten werden. Hier kann man Massagen, Training und andere persönliche Dienste nutzen, ohne einerseits den Areal Eintritt in die prächtigen Gebäude zu bezahlen, und spart bei den Dienstleistungen gleich noch einmal die Hälfte, muss dafür aber ein wenig laufen, um die Räumlichkeiten der Dienstleister aufzusuchen.

In der Arena kostet eine None Kampfschulung neun Areal (zuzüglich zum Eintritt), Waffenreparaturen oder neue Waffen kosten den anderthalbfachen Listenpreis, die Neuwaffen sind dafür aber von hervorragender Qualität (BF-1). Rüstungen werden ebenfalls zum anderthalbfachen Listenpreis angeboten, sie sind im Gegensatz zu dem, was man außerhalb der Arena kaufen kann, reich verziert. In der Therme kostet eine Massage einen Areal, dafür wird man auch zwei Stunden lang verwöhnt und bekommt auch Wein und Speisen. Speisen sind hier zwar ziemlich teuer (doppelter Listenpreis), dafür aber erlesen und ein wahrer Genuss, dargereicht von hübschen nackten Sklaven. Die wenigen Sklaven jedoch stehen nicht für andere Dienstleistungen zur Verfügung, sondern müssen sich ganz auf ihre Arbeit konzentrieren, sie würden das Niveau der Dienstleistungen auch nicht aufrecht erhalten können, wenn einmal mehr als die Hälfte der Therme belegt wäre – man rechnet schlicht nicht mit einer solchen Auslastung.

Die Innenbereiche der Gebäude sind luxuriös ausgestattet, der Marmor ist blank poliert und man spiegelt sich sogar leicht darin. Die von unten reich verzierte Decke der Arena wird von wuchtigen, beeindruckenden und magisch erschaffenen Säulen gestützt. Hier verkehren nur wenige Leute, nämlich jene, die es sich leisten können. Dadurch wirken die Hallen der Therme und der Arena meist sehr leer. Nur jeden Opfertag findet ein großes Schauspiel in der Arena statt und der Eintritt zur Are-



na (nicht aber zu den Thermen) wird für jedermann auf nur fünf Pekunos herabgesetzt. Dadurch füllt sich die Arena enorm, denn sie ist recht klein und bietet lediglich 2500 Personen Platz, wenn man sich arg drängelt, sodass die Händler mit den Speereien kaum mehr zwischen den Rängen herumlaufen können. Diese Spiele sind oft recht gut besucht, selten sieht man weniger als 2000 Personen an diesen Tagen in der Arena.

Garnison und Herrschaftspaläste – die Acropole

Der schmale obere Teil der Stadt, die Acropole ist mit dem unteren über eine Serpentine verbunden, die den Hügel hinaufführt, jedoch durch eine 8 Schritt hohe und 2 Schritt dicke Mauer getrennt, deren einziges Tor durch eine kleine Mannschaft der Brajangarde gesichert wird. Es ist von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang geöffnet, bildet außerdem den einzigen Zugangspunkt in die abgeschlossene Oberstadt, in der sich sowohl ein eigener Markt mit Spezialitäten aus dem Gebirge (Blenderhahnfilet, Ghorlahirn, falsche Himmelsdracheneier, Levis-Hirschkeulen) als auch die alte Garnison befinden. In ihr ist die Brajangarde wie auch ein Teil der imperialen Streitkräfte untergebracht und man achtet peinlich genau darauf, dass die Myrmidonen sich nicht in die Aufgaben der Brajangarde einmischen. Die Brajangarde der Stadt besteht aus 55 Leuten, während die Zenturie der Myrmidonen hier auf die Kopfzahl von 120 Mann kommt.

Die Paläste der Herrschaft, große Villen mit recht weitläufigen Parkanlagen gruppieren sich um einen großen Neretontempel, der sich wie ein düsteres Gerippe in die Höhe reckt. Direkt neben diesem Tempel steht die Villa des städtischen Magnaten, die im Gegensatz zu den anderen Villen den größten Teil des Grundstücks einnimmt und so nur wenig Platz für einen Garten lässt. Hier laufen Wachen nicht öfter als an anderen Orten herum, obwohl findige Diebe in den weitläufigen Fluren und Hallen seiner Villa viele wertvolle Dinge finden können – die sie dann den Dienern der anderen Herrschaften verkaufen, die meist nicht einmal wissen, dass sie Hehlerware verschenken. So schließt sich ein Kreis, den der Magnat nicht zu durchbrechen gedenkt, denn auch er hat durch aufgegriffene und „großzügig freigelassene“ Diebe bereits oft Informationen aus der städtischen Unterwelt erhalten.

Um hier erfolgreich einzubrechen, sind vier Proben erforderlich: Gassenwissen +7, Sich Verstecken +5, Schleichen +5, Schlösser knacken +7. Misslungene Proben rufen die Garde auf den Plan, die in massiver Überzahl die Helden sofort festnehmen wird. Andernfalls kann man ein Beutestück aus den weitläufigen Sälen der Villa mitgehen lassen – Ihnen als Meister ist bei den Beutestücken freie Hand gelassen, aber hier kann man womöglich die Handschuhe mitnehmen, wenn man sie vorher nicht gekauft hat (dann haben nämlich die Diener des Magnaten diese erstanden), oder auch die Ashariel-Lanze.

Unterwelt

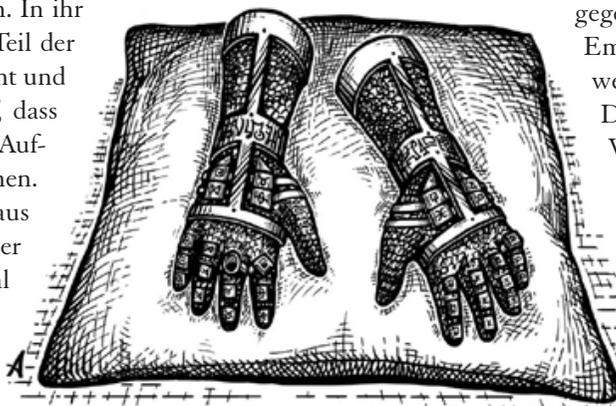
Das Handwerkerviertel und das Arbeiterviertel sind sehr langweilige Viertel, in denen kaum mal etwas Aufregendes passiert. Hier werden keine Artefakte hergestellt und keine besonderen Dienstleistungen angeboten, die Menschen, Neristu und wenigen Amaunir leben hier in vergleichsweise einfachen Unterkünften. Es gibt auch einige Kneipen und Herbergen solider Qualität und nicht viel Ärger, die Leute hier gehen diesem lieber aus dem Weg und rufen die Brajangarde, anstatt sich selbst einzumischen.

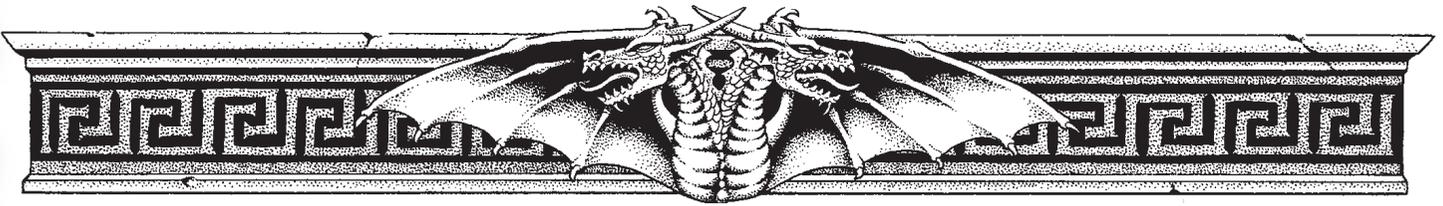
In allem könnte dies das langweiligste Viertel der Stadt sein, hätten die Neristubanden und anderen Schmuggler hier nicht zahlreiche Unterschlüpfen – denn die fliegenden Schiffe stellen ein schnelles Luxustransportmittel dar, dass viele Dinge, die in der Hauptstadt dringend gebraucht werden (zum Beispiel Edelsteine oder verbotene Substanzen), schnell transportieren können. So werden wichtige Waren von den Unterschlüpfen unauffällig in das Lagerhaus des Magnaten gebracht, um mit dem Tribut verschickt zu werden – die Sachen dann entgegenzunehmen, liegt in der Hand der Empfänger.

Neben diesem Hauptgewerbe betreiben viele Schmuggler und Diebe noch Nebengewerbe, auf den Versammlungen der Unterwelt werden auch Gebiete festgelegt, die man als Dieb „abgrasen“ darf und in die andere Diebe nicht eindringen dürfen. Schmuggler melden sich hier in der Stadt, wenn sie von ihren Reisen ins Gebirge oder gar in die Hauptstadt zurückkehren und neue Aufträge annehmen. So hat

sich ein erstaunlich engmaschiges und schnelles Netzwerk ergeben, das aber trotz großer Bemühungen kaum Kontakte zu den Räubern auf der Straße in die Hauptstadt hat, denn diese haben offenbar andere Ideale und sind zu nichts anderem bereit als sehr kurzfristigen Bündnissen, um besonders wertvolle Transporte zu überfallen.

Um von dieser Unterwelt zu erfahren, muss man mit ihr in Kontakt kommen und einige Drecksarbeit erledigen (zum Beispiel einige Wertsachen aus den Villen der Stadtoberen mitgehen lassen), ehe man auch nur den ersten Unterschlupf sieht – oder eine gewichtige Bedrohung darstellen, wie im Fall der Schleicher. Dies kann der Fall sein, wenn die Helden als Gruppe enorm selbstbewusst auftreten. Zum Zeitpunkt des Abenteurers halten sich die 14 „hauptberufflichen“ Diebe der Stadt sowie acht Schmuggler überall in der Stadt verteilt auf und gehen ihren Geschäften oder Gelüsten nach. Natürlich kann jeder Dieb auf eine Handvoll ihm vertrauter Schläger zurückgreifen, wenn es hart auf hart kommt, und auch die Schmuggler haben den einen oder anderen Trick im Ärmel. Die Diebe sind momentan damit beschäftigt, Artefakte ausfindig zu machen, und die Schmuggler amüsieren sich in der Arena, Therme oder ihren Nebenbetrieben. Zu diesen Gruppierungen siehe die entsprechenden Abschnitte.





Abenteuerverlauf

Dieses Abenteuer ist sehr modular gehalten, denn die Helden haben jederzeit völlige Handlungsfreiheit. Sie als Meister müssen eine Stadt um sie herum aufbauen und am Leben halten, die Helden von Situation zu Situation geleiten und die Nachforschungen der Helden unterstützen, indem Sie ihnen Ergebnisse liefern, die sie zu weiteren Aktionen verleiten. Gegen Ende werfen alle Ereignisse ihre Schatten auf das Finale heraus: im Lagerhaus der Flugsegler werden alle Parteien sich die entscheidende Schlacht liefern, in der es für sie um Leben und Tod oder ihre höchsten Werte geht.

Die Szenen auf dem Weg dorthin haben stets mehrere Enden und sind keine in sich abgeschlossene Handlungen: Helden können Gefangene machen, sie können anwesende Leute umbringen, sie könnten sich Artefakte beschaffen oder herausfinden, wo sich solche befinden, um einen Raubzug zu starten – am Ende ergeben sich oft mehr Möglichkeiten als in den Szenen selbst. Dort müssen Sie als Meister dann versuchen herauszufinden, was die einzelnen Parteien in dieser Situation wollen könnten, wie sie sich innerhalb ihrer Möglichkeiten deshalb verhalten und wie die Helden darauf Einfluss nehmen können. Dies werden sie dann sicher auch versuchen und so den Sachverhalt ändern, es kann Ihnen bei der Arbeit helfen, die beigelegte Beziehungsgeflechtkarte nach jeder Szene entsprechend in den jeweiligen Feldern anzupassen. Gestalten Sie diese Reaktionen selbst, wenn im Text nichts dazu geschrieben steht.

Der Einstieg ins Abenteuer

Um in dieses Abenteuer einzusteigen, müssen die Helden zunächst einmal in diese recht abgelegene Stadt gelangen – wenn sie ohnehin auf einer Reise sind, ist das kein Problem, doch falls nicht, muss eine Erklärung her. Hier einige Beispiele:

Die Helden...

- ... gehören zur Bedeckung einer Karawane, welche die Stadt mit Gütern versorgt – womöglich werden sie gar von einer Horde Räuber überfallen und starten nicht mit voller Kraft ins Abenteuer
- ... sind etwas zivilisationsfeindlich und hegen Bewunderung für den Asharielstamm, der die Stadt in Atem hält. Hier beginnt das Abenteuer womöglich außerhalb der Stadt, wenn die Helden die Möglichkeiten haben, den Stamm direkt zu kontaktieren.
- ... sind Bastler oder interessieren sich für arcanomechanisches Gerät – in diesem Fall dürfte eine Charakterisierung des Magnaten und die Nennung seines Wohnortes reichen, um die Helden in die Stadt zu locken.
- ... haben sonstiges Interesse an magischen Gegenständen, auch dann ist die Stadt ein wichtiger Anlaufpunkt.
- ... haben gesteigertes Interesse daran, die Flugsegler in ihre Gewalt zu bringen, da sie diese für eigene Zwecke benötigen.

Es gibt viele Motivationen, die Stadt zu besuchen; wenn sie erst einmal da sind, werden sie in die Ereignisse hinein gerissen...

Willkommen in der Stadt, Fremde ...

Sobald die Helden die Stadt betreten, werden sie überfallen – die Neristu wissen dank ihres weit reichenden Netzwerkes davon, während die Schleicher durch ihre Prophetin auf die Helden aufmerksam gemacht wurden. Sie hatte zwar nur sehr vage Hinweise, aber sollten die Helden keine Artefakte dabei haben, wird sie dies als Zeichen deuten, dass die Helden die Entscheidungsträger sind, die den Konflikt zu ihren Gunsten entscheiden werden und sie nach Kräften unterstützen, was sich aber erst nach dem Überfall zeigen wird.

Gestalten Sie zunächst zwei Überfälle: als erstes haben es sechs Neristusläger auf die Helden abgesehen, die ihnen Artefakte und Wertgegenstände rauben sollen, außerdem sollen sie die Stärke der Helden einschätzen. Diesen werden die Helden vermutlich einfach begegnen können.

Nach dem Überfall ist überhaupt keine Zeit nachzudenken, denn kaum sind die Neristu weg, werden sie von fünf Schleichern überfallen, die genau dasselbe Ziel haben, nur ohne Wertsachen und Gold rauben zu wollen.

Erst nach diesen beiden Begegnungen können die Helden überhaupt erst wieder zu Atem kommen und ihre nächsten Aktionen planen: sie wollen womöglich erfahren, warum sie überfallen wurden, woher die Leute wussten, dass sie hier sind, und können somit schon früh auf die prophetische Gabe der Leonir und das Netz der Neristu stoßen. Ebenso können sie erfahren, dass die Überfälle wohl regelmäßig stattfanden, der Magnat jedoch kaum nachhakte und die Garde nun auch gezielter ermittelt als sonst und eine allgemeine Einführung in das Thema der Stadt bekommen. Während dieser Nachforschungen können Sie einige der nachfolgend genannten Ereignisse passieren lassen.

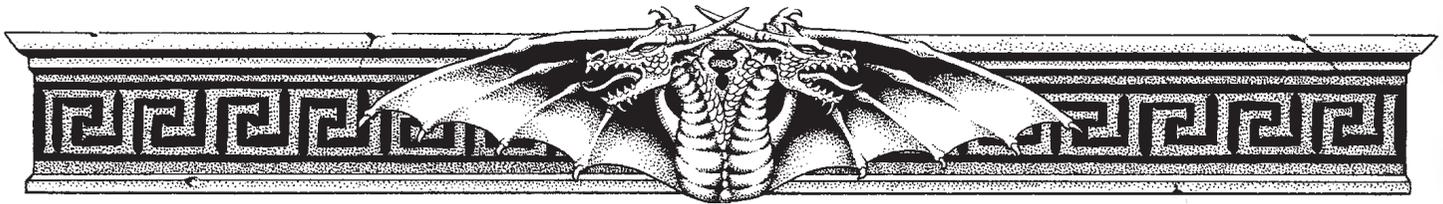
Der Schmuggler mit den schnellen Händen

Falls die Helden sich wacker geschlagen haben oder gute Kontakte zu den Schmugglern entwickeln, wird sie ein Schmuggler in einer verrauchten, überfüllten Kneipe oder in einer Seitengasse der Stadt ansprechen: MaRao ist ein Amaunir mit vielen Narben und einem beeindruckenden Spalter an seiner Seite. Wenn sie in einer Seitengasse sind, führt er die Helden in die genannte rauchige Absteige voller zwielichtiger Gestalten, setzt sich mit ihnen in eine Ecke und macht ihnen das Angebot, ihnen für 50 Goldstücke ein Paar magisch-mechanischer Hände zu verkaufen (siehe Abschnitt "Die Artefakte").

Die Helden können diese Handschuhe selbst behalten, auf Mission schicken oder als Lockmittel verwenden, um einen weiteren Überfall zu provozieren, womöglich um danach Kontakte zu einer der Gruppen aufzunehmen oder Gefangene zu machen.

Begegnung mit den Löwengardisten

Die Helden sind für die suchenden Löwengardisten vor allem dann interessant, wenn sie sich beim Überfall wacker geschlagen haben oder gar einen Gefangenen haben. Denn dann werden



die arroganten Leonir sie aufsuchen und die Herausgabe des Gefangenen gegen Gold verlangen oder aber sie nach Einzelheiten ausfragen – sie wollen jedes Detail wissen. Sie machen den Helden klar, dass jeder einzelne Schleicher ihnen 10 Aural einbringt. Sie sind zwar mit Ehrgeiz bei der Sache, jedoch ist verständigen Leuten schnell klar, dass sie langsam aber sicher an ihrer Aufgabe verzweifeln, denn bisher blieb jeder Erfolg aus. Außerdem merkt man als feinfühligere Held (Menschenkenntnis +8) den Leonirmännern der Gruppe an, dass sie sehr neugierig sind, was diese Aokhruu denn für eine Frau ist, dass sie die anderen Männer so sehr unter Kontrolle hat. Sollten die Helden einen Kontakt aufbauen können, so werden ihnen die Löwengardisten 15 Aural dafür geben.

Der fliegende Attentäter (Begegnung mit einem Ashariel)

Irgendwann, wenn die Helden sich auf den Straßen der Stadt (nicht in der Acropole) mal wieder umhören, mit Leuten treffen oder einfach nur umherlaufen, kann es passieren, dass der Schreckensruf "Ashariel!" durch die Gassen hallt – alles um sie herum rennt, rettet, flüchtet, während ein Dutzend Ashariel-Sturmkrieger im Sturzflug versucht, die Leute hier aufzuspießen – was ihnen wohl bei zwei flüchtenden Bürgern auch gelingt, die danach schwer verletzt sind.

Je nachdem wie die Helden sich hier verhalten, können sie den Ashariel noch am Boden schweren Schaden zufügen, bevor sie sich wieder in die Lüfte erheben, evtl. machen sie auch einen Gefangenen. Zumindest irgendetwas sollten sie tun, damit sie die Aufmerksamkeit Miliinas auf sich ziehen und so in Kontakt mit den Ashariel kommen können.

Sollten die Helden dies nicht schaffen, werden die Neristu diese Gelegenheit ergreifen.

Lanzendiebe

Wenn die Helden die Aufmerksamkeit der Asharielkrieger auf sich gezogen haben, wird an einem späteren Zeitpunkt ein halbes Dutzend Sturmkrieger vom Himmel schweben, was auf abergläubische Helden wie ein Zeichen der Himmelsgötter wirken kann – doch diesmal nicht in Angriffsformation, sondern friedlich. Miliina wird versuchen, die Helden anzusprechen (sie beherrscht das Myranische sehr gut, singt es jedoch mehr, als das sie es spricht) und sie fragen, ob sie ihr helfen könnten. Mehr dazu im Abschnitt "Meisterpersonen" bei ihrer Beschreibung.

Sie bietet den Helden einen Gefallen im Gegenzug an, wenn sie ihr helfen. Sie kann den Helden auch Lieder aus alter Zeit singen, bei denen die Ashariel von einer Myrmidoneneinheit in einer Hornisse angegriffen wurden, die Gegner aber zurückschlugen – allerdings kann sie das Lied nur auf Asharielitisch singen.

Die Helden können versuchen, die Ashariel zu besiegen oder zu töten, wenn sie ihr nicht helfen wollen und bessere Reputation bei den Stadtoberen brauchen, doch wird ihr Tod oder ihre Entführung sehr heftige Ashariellattaken nach sich ziehen. Wenn sie helfen wollen, müssen sie irgendwie an die Lanze kommen – sei es durch eigenes Geschick oder viel Geldeinsatz bei einem der Diebe der Stadt (die Neristu wollen dafür 80 Aural sehen, ihre Gegner nur 40).

Verfolgt von der Libelle

Dann und wann, wenn die Helden gerade wichtige Dinge tun, könnten sie mit einer Sinnenschärfeprobe +8 die Libelle bemerken, die sie verfolgt – dies geschieht erst, wenn die Helden die negative Aufmerksamkeit der Neristu auf sich gezogen haben. Sie könnten dann versuchen, die Libelle zu verfolgen, wenn sie wieder zu den Neristu zurückkehrt (Gassenwissen +7, Schleichen +7), sie zu vernichten (Kaum zu treffen: Nahkampf-AT +8, Fernkampf: winziges Ziel, beweglich, LE:1, RS:2) oder sie zu fangen (Akrobatikprobe +5). Je nachdem wie sie sich verhalten, werden sie sich den Respekt oder den Hass der Neristu zuziehen.

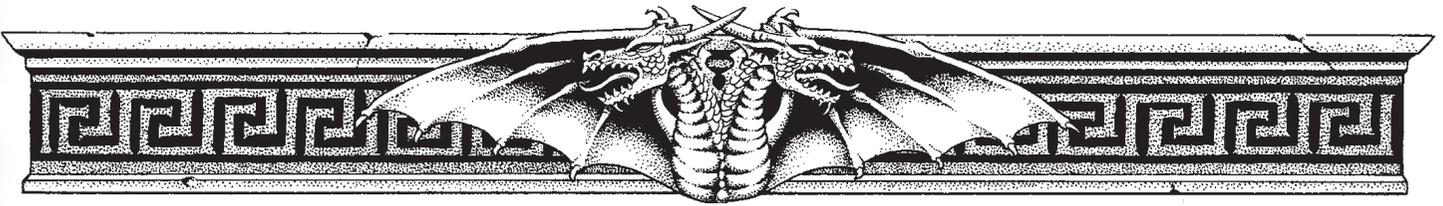
Die Stadtgarde – der Unterschlupf der Schleicher

Zu einem beliebigen, von Ihnen festgesetzten Zeitpunkt werden die Helden zwei Dutzend Brajansgardisten entdecken, die durch die Gassen und Straßen der Stadt rennen, offenbar hinter etwas her. Wenn die Helden die Gelegenheit packen und ihnen folgen, geraten sie in einen Hinterhof des Handwerkerviertels, wo die Gardisten einen Keller stürmen werden und alle Anwesenden im Hof vorher warnen, dass hier gleich ein Gemetzel stattfinden wird.

In der Tat werden sie im Keller auf zehn nicht überraschte Schleicher stoßen, die mit ihrem Gebrüll erst einmal 6 Gardisten vertreiben und sich anschließend ein heftiges Gefecht liefern, bei dem die Helden entweder Stellung beziehen können oder aber abseits der Kampfplätze den Unterschlupf der Schleicher untersuchen und einige Schätze mitnehmen können (gehen Sie hierbei von einem Wert von den TaP* einer Schätzen-Probe mal 10 Aural aus) und beobachten, wie sich der Kampf entwickelt. Zunächst kämpfen sich die Gardisten vor, bis sie im größten Raum (in dem sich auch Aokhruu befindet) gestoppt werden und ihren Anführer Termyrdius vorfinden, wie er mit der Leonir redet. Während die Leonir ihn niederschlagen wollen, hält Aokhruu ihn fest, es entwickelt sich ein heftiges Gefecht um den hilflosen Zenturio und am Ende wird ihm durch die Klinge eines Leonirs und eines Gardisten der linke Arm abgetrennt! Dies passiert natürlich nur, wenn die Helden es nicht verhindern, während der Kampf tobt. Retten kann ihn nur mächtige Magie. Die Gardisten können sich mit ihrem Zenturio zurückziehen, die Schleicher müssen sich anschließend einen neuen Unterschlupf suchen. Am Ende dieses Kampfes können die Helden versuchen, mit den Schleichern in Kontakt zu treten oder aber die Garde unterstützen, eine Rettung des Armes von Termyrdius bringt ihnen enorm viel Sympathie ein, sowohl von der Garde als auch von den Bürgern sowie den Neristu.

Angriff auf den Tempel

Irgendwann, wenn die Helden sich in der Nähe des Tempels befinden, werden sie dort womöglich zwei Leonir bemerken, Schleicher, die der Neretonpriesterin auflauern. Sobald sie das Gebäude verlässt, werden sie sich auf die hilflose Dame stürzen. Nun wäre es eine Angelegenheit von Sekunden, bis die Leonir die alte Frau getötet haben, doch ist ihre Zeit noch nicht abgelaufen – sofern sich wackere Helden in



der Nähe befinden, die sie retten. Ansonsten versucht die alte Tempelwache, die alte Frau schnell hinter verschlossene Türen zu ziehen.

Wenn die Helden Zerboltiona hier retten, haben sie einige Pluspunkte bei ihr gesammelt und sie wird wesentlich freigiebiger mit ihren sonst so kryptischen Informationen sein. Sie wird den Helden womöglich das eine oder andere Geheimnis, das sie noch nicht herausgefunden haben, mitteilen können. Außerdem steigt das Ansehen der Helden bei den Stadtoberen. Die Leonir ziehen sich in jedem Fall schnell zurück und versuchen, ihren Unterschlupf zu erreichen, ohne dabei gesehen zu werden.

Das Eingreifen der Myriade

Die Myrmidonen, die in der Stadt postiert sind, werden nicht nur ausrücken, wenn die städtische Oberschicht es wegen der Gefahr durch die Ashariel so befiehlt, sondern der Befehlshaber macht all seinen Einfluss geltend, sobald ihm die Dreikantklinge (siehe Abschnitt "Artefakte") gestohlen wurde. Dies geschieht zu einem beliebigen Zeitpunkt des Abenteuers und ab diesem Zeitpunkt sind die Myrmidonen mit ihren eigenen Interessen im Spiel: nämlich mal ordentlich aufzuräumen. Alles, was ihnen verdächtig vorkommt, wird brutal zusammengeschlagen und in die Kerker der Garnison verfrachtet, aus denen es fast kein Entkommen gibt. Sie bilden einen unberechenbaren Machtfaktor und können nur von den Stadtoberen kontrolliert werden, also empfiehlt es sich den Helden, nicht aufzufallen, wenn sie in Ruhe gelassen werden möchten, oder aber sehr gute Kontakte zu den Stadtoberen aufzubauen, falls sie die Myrmidonen selbst einmal einsetzen wollen.

Diese Myrmidonen stellen auch ihre ganz eigenen Nachforschungen an und werden am Ende beim Finale ihren Insektopter einfordern.

Ein Dieb im Lagerhaus?

Wenn die Helden dem Magnaten auf die Spur gekommen sind, dass er sich unerkannt im eigenen Lagerhaus bewegen will, können sie ihn dabei auch beschatten – an einem Opfertag, nachdem sich das Volk in der Arena vergnügt hat, vermutet er die meiste Ruhe.

Den Mann zu beschatten und zu verfolgen ist für geübte Schleicher recht einfach (Gassenwissenprobe+2, Schleichenprobe+4), hinter ihm in die Lagerhalle zu kommen, ohne dass er oder die Wachen etwas davon merken, erfordert allerdings größeres Geschick im Schlösserknacken (Probe +7), man hat nur einen Versuch. Andernfalls könnte man es auch mit etwas Akrobatik (+4) über das Dach versuchen.

In der Lagerhalle, in denen sich die Kisten mit den Tributen an die Hauptstadt, unauffällig vermengt mit untergeschobenen Lieferungen der Schmuggler, türmen, befindet sich hinter einem Kistenstapel auch eine mit einem grauen Laken überdeckte Holzkonstruktion, in dessen Innerem sich der übergroße Insektopter des Typs Hornisse samt Krysobela befindet.

Aristomelius ist hierher gekommen, um die Waffe, deren Macht er selbst fürchtet, zu zerlegen und an verschiedenen Orten zu platzieren, damit sie nicht in die falschen Hände gerät – doch er hat die Rechnung ohne die Schleicher

gemacht, die ihm unter dem grauen Tuch auflauern. Sie wollten die Bela eigentlich gerade selbst abtransportieren, als er kam und störte. Doch kaum wollen die zwölf Leonir den Mann bewusstlos prügeln, tauchen die acht Neristudiebe auf, in Begleitung von doppelt so vielen Schlägern, und sofort entbrennt eine kleine Schlacht in der Holzkonstruktion.

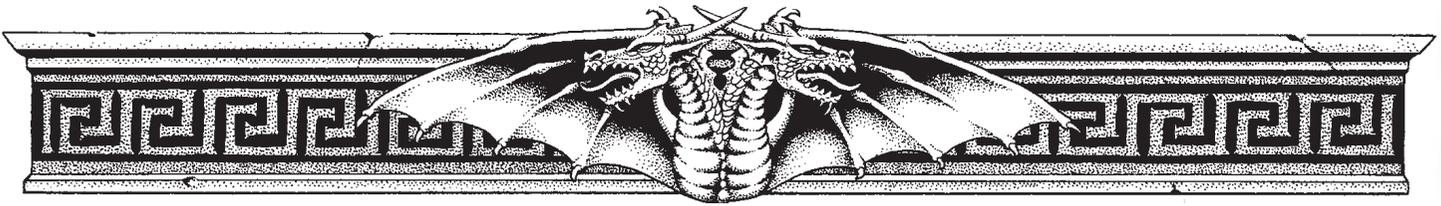
Die Helden können hier ein weiteres Mal Stellung beziehen, indem sie einer Partei helfen, wobei die Schläger trotz ihrer Anzahl den Schleichern unterlegen sind und sich zurückziehen, sobald sie sich eine blutige Abreibung holen. Die Diebe greifen nicht in den Kampf ein, die schieben hier das eine oder andere Schmuggelgut umher, einer aber kümmert sich im Namen der Neristu um den Magnaten und hilft ihm, denn Ulamachnu hat klar gesagt, dass er ein wichtiger Teil des Kreislaufs sei.

Sollten die Helden es tatsächlich wagen und schaffen, den verletzten Leonir (momentane LeP pauschal auf 27 herunter) nach der Schlacht noch Respekt einzuprügeln und sie so aus der Lagerhalle zu schaffen, könnten sie sogar die Krysobela in ihren Besitz bringen – und sich damit enorm viel Ärger einhandeln, denn nun werden alle anderen hinter ihnen her sein. Nur exzellente Kontakte zu den Schmugglern, ausgezeichnete Planung der Vorgehensweise und beste Kontakte zur Unterwelt einer anderen Stadt können diesen Raubzug zu einem sehr lohnenden werden lassen.

Schlacht in der Lagerhalle (Finale)

Das Finale bahnt sich an, wenn die Leonir sich entscheiden, diesen Ort zu verlassen. Die anderen werden dies bemerken, da sie beginnen, ihre Schleicher zu schonen und jedem von ihnen noch einmal ihre besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Es ist die sprichwörtliche Ruhe vor dem Sturm und auch die Helden sollten merken, dass jetzt die Zeit gekommen ist, alte Gefallen einzufordern und ihre Verbündeten zu organisieren. Vielleicht aber fordern auch die Gruppierungen diesen Gefallen von den Helden – je nachdem, wie sie sich bisher verhalten haben. Sollten die Helden auf Seiten der Leonir stehen, so sollen auch sie sich schonen und ihnen wird sogar das genaue Datum genannt, an dem die Flucht stattfindet.

Die Leonir werden ihre gesamten Artefakte in Säcke verpacken und das Gold in ihrem Unterschlupf lassen (wodurch es ihren Verbündeten, womöglich den Helden in die Hände fällt – vom Vermögen sind noch etwa 600 Aureal übrig, ansonsten wird es von der Garde konfisziert, nachdem sich einige Diebe unauffällig bedient haben). Dann werden sie sich zur Lagerhalle begeben, das Dach der Lagerhalle öffnen, den Insektopter mit den Artefakten und sich selbst füllen und die Flucht antreten. Aokhruu ahnt, dass dies für sie und den Insektopter eine enorme Belastung sein wird und rechnet damit, direkt hinter dem Wasserfall wieder zu Boden zu gehen (wodurch die Helden sie mit den Flugschiffen später noch verfolgen könnten). Ihre Verbündeten sollen ihre Flucht decken, dazu zählen wohl auch einige betörte suchende Löwengardisten. Zudem können sie womöglich die Krysobela nutzen, um ihre Feinde umzubringen: jede Attacke der Krysobela kostet Aokhruu 1W3 Punkte Erschöpfung (sie hat schon 1W6 Punkte eingesetzt, um den Insektopter in Gang zu setzen) und setzt 2W6 Feinde außer Gefecht – das Geschoss ist klein, aber die elementare Wirkung beim Auftreffen entspricht



einem Feuerball – nur dass der Ball hier aus explodierender Luft besteht und Leute quer durch die Luft wirbelt, begleitet von einem ohrenbetäubenden Knall, einem spektakulären Splitterregen und 4W+8 TP für jeden Getroffenen.

Natürlich werden die anderen Parteien auch dort sein und auf die Flucht vernichtenden Einfluss nehmen wollen: allen voran sind die **Neristu** zu nennen. Sie tauchen mit acht Dieben und 24 Schlägern auf und werden mit aller Gewalt den Insektopter vom Himmel holen wollen – sie werden ihn notfalls auch vernichten, da er nicht Teil des Kreislaufes ist.

Die **anderen Diebe** sind, so die Helden sie nicht beeinflusst haben, auf der Seite Aokhruus und werden die anderen daran hindern, den Insektopter zu (zer)stören.

Ebenso wird die **Brajansgarde** ein Interesse daran haben, dass diese Aktion nicht gelingt, und wird ebenfalls mit 20 Mann in der Lagerhalle auftauchen, wenn sie davon Wind bekommt – und dank Terymyrdius wird sie das. Sie handeln allerdings recht zögerlich, weil Terymyrdius' Respekt vor der Leonir für einen solchen Plan noch weiter gestiegen ist – er wird sie nicht verletzen wollen. Er möchte sie in seinem Kerker haben, quasi als besonderes Beutestück.

Die **Myrmidonen** werden, so sie Wind von der Hornisse bekommen haben, auch auftauchen und direkt versuchen, die Vernichtung des Fluggerätes zu verhindern, um es wieder in Dienst nehmen zu können – damit kämpfen sie an vielen Fronten, immerhin tauchen 25 Stück von ihnen mit geladenen Belas auf, um gnadenlos durchzugreifen.

Die **Schmuggler** werden den Trubel in der Halle nutzen, um ihren gewöhnlichen Geschäften nachzugehen und "besondere Lieferungen" zu platzieren, allerdings bekommen sie schnell Probleme mit den anderen, weswegen sie sich sehr im Hintergrund halten und eher abhauen als in ernsthaften Ärger zu geraten – selbst wenn sie auf der Seite der Helden oder jemand anderem stehen – oder besser gestanden haben.

Die **Löwengardisten** werden alles daran setzen, jeden abtrünnigen Leonir zu bekämpfen, und müssen dafür natürlich erst einmal den Insektopter vom Himmel holen. Jedoch haben sie auch interne Loyalitätsprobleme, wodurch sie in ihrer Kampfkraft arg geschwächt werden.

Gewissermaßen ein Joker sind die **Asharielkrieger**, die vielleicht noch jemandem einen Gefallen schulden und auf dessen Seite in den Konflikt eingreifen. Grade um den Insektopter vom Himmel zu holen, sind sie bestens geeignet und tun dies voller Freude.

Ihnen als Meister obliegt nun eine letzte schwierige Aufgabe, nämlich diesen finalen Konflikt dramatisch passend zu inszenieren. Ein ausgiebiger Gebrauch der beigelegten Skizzen ist daher empfohlen, so kann man schnell und einfach die Loyalitäten und anderen Dinge festlegen. Anschließend sollte eine Reihenfolge festgelegt werden, in der die Parteien auftreten, denn sie tauchen keinesfalls gleichzeitig auf. Es empfiehlt sich hierbei, die Schleicher zuerst und die Myrmidonen zuletzt auftreten zu lassen und dazwischen die Verbündeten der Helden vor den Feinden zu präsentieren, sodass sich das "Schlachtenglück" der Helden während des Konfliktes wendet und die Helden in arge Bedrängnis geraten. Ihre Leute stehen da, während eine andere Gruppe auftaucht und ihnen direkt in die Parade fährt.

Der Ausgang dieses Konfliktes ist völlig frei – es kann sein, dass die Verbündeten der Helden das Feld geklärt haben, bevor die Myrmidonen auftauchen konnten, es kann aber auch sein, dass es am Ende zu einem regelrechten Gemetzel mit elementaren Gewalten, gesplitterten Kisten, mordenden Artefakten und wahnsinnigen Kämpfern kommt, an dessen Ende jeder froh ist, mit dem nackten Überleben davon gekommen zu sein.

Belohnung

Die Belohnung dieses Abenteuers richtet sich danach, wie sehr sich die Helden in die Belange der Stadt eingemischt haben. Haben sie eigentlich nicht viel getan, dafür aber am Schlusskonflikt teilgenommen, gibt es immerhin 200 AP. Dazu kommen bis zu 200 weitere AP, je nachdem, wie viel für die Helden in diesem Abenteuer passiert ist und was sie bewegt haben. Spezielle Erfahrungen können der offenen Natur des Abenteuers folgend nur vorgeschlagen werden: Gassenwissen, Schleichen, das Hauptkampftalent, Menschenkenntnis und Kriegskunst.

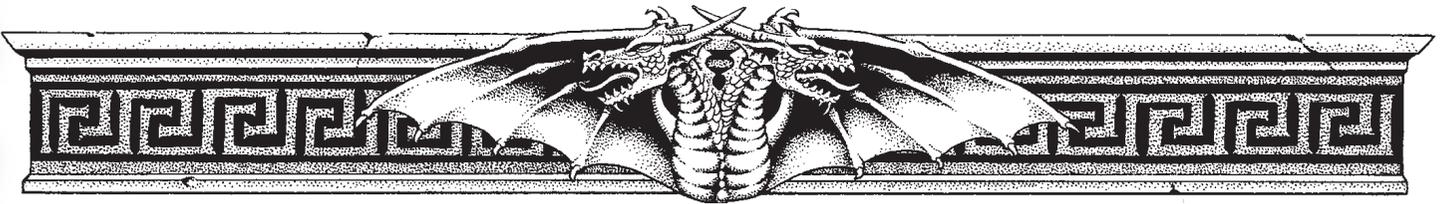
Parteien in der Stadt

Die Ashariel

Der nahe Stamm der Ashariel gehört zu den eher kriegerischen Stämmen und die Flüge der jungen Ashariel, die sich beweisen wollen, enden nicht selten mit dem Aufspießen eines großen Tieres – oder eines denkenden Wesens. Sie sind ungestüme Kinder der Stürme über den Berggipfeln und führen ihre ursprüngliche Lebensweise voller Stolz, lassen sich so wenig wie möglich mit anderen Wesen ein – außer es geht um ihre Vernichtung, weil sie sich in ihrem Reich bewegen. Ihr Reich sind die Berge und die Lüfte, und wenn sich ein Flügelloser mit Hilfe von Mechanik in die Luft erhebt, empfinden sie dies als schlimme Beleidigung, die geahndet werden muss.

Die Ashariel Miliina hat jedoch eine Vorführung der technomantisch verbesserten Lanze (siehe Abschnitt "Die Artefakte") beobachtet und sofort eingegriffen: die Lanze konnte jedoch vor ihrem Zugriff gerettet werden, sodass sie sich ein Dutzend Ashariel als Verstärkung holte. Seitdem schwirren immer einige Ashariel außerhalb der Reichweite der Belas der Myrmidonen herum und warten auf eine günstige Gelegenheit zum Zuschlagen. Doch die Lanze taucht nicht auf, sie vertreiben sich die Zeit mit Angriffen auf die Flügellosen und warten.

Einige ungeduldige Ashariel jedoch werden nicht warten können und Miliina drängen, Leute zu fragen, ob sie ihnen nicht helfen können. Entweder sie gerät dabei an die



Helden oder die Neristu – wenn jemand die Lanze besorgen kann, hat dieser einen Gefallen frei, den er jederzeit einlösen kann!

Die Ashariel sind zwar herausragende Luftkrieger, aber ansonsten haben sie ein recht schmales Talentprofil, nur in Wildnistannten und einigen Wissenstalenten können sie nützlich sein.

Die Neretongeweihte Zerboltiona

Die alte Frau im Tempel wird ständig von jenen aufgesucht, die Rat brauchen. Auch Ulamachnu und Termyrdius suchen oft ihren Rat. Als Eingeweihte in einen Mysterienkult des Nereton verfügt sie über ein deutliches Maß an karmaler Kraft.

Sie kennt die Lage in der Stadt genau, hat jedoch kein Interesse daran, etwas zu beeinflussen. Sie wird die Motivationen und Geheimnisse der einzelnen Parteien nur mit jenen teilen, von denen sie weiß, dass sie sich nicht einmischen werden. Dies sind eigentlich nicht die Helden, doch wenn die Helden um diesen schwierig herauszufindenden Umstand Bescheid wissen, können sie jemanden schicken, der für sie Informationen einholt. Nach dem Überfall auf sich und den Tempel wird sich die alte Frau nicht mehr ohne Schutz zeigen, doch selbst jetzt wird sie nichts unternehmen, sondern weiterhin beobachten.

Die Stadtoberen

Die reicheren Bürger und Honoraten der Stadt residieren in den großzügigen Villen der Acropole, gehen dort ihren Geschäften nach und lassen es sich dort gut gehen. Es leben dort oben sechs reiche Familien unterschiedlicher Herkunft. Jede Honoratenfamilie macht ihre eigenen Geschäfte im Namen eines großen Optimatenhauses: Vieh- und Kornhandel (Phraisospos), Edelsteinhandel und Feinmechanik (Quoran), Edelmetallhandel und Geldverleih (Rhidaman), Kämpferausbildung und Arenabetrieb (Kouramnion), Thermenbetrieb (Alantinos), Botendienste (Eupherban). Sie alle jedoch haben eines gemeinsam: Sie sind nicht solche Menschenfreunde wie der Magnat und, nachdem die Diebstähle häufiger als gewohnt werden, regelrecht verschlossen und unfreundlich gegenüber Stadtfremden. Das rührt einerseits von den Diebstählen, andererseits vom Auftreten der Löwengardisten her, sodass ein Zugang selbst für stadtfremde Honoraten enorm aufwändig wird – sei es an Geld oder Geduld. Sie haben sogar zusammen mit dem Steuereintreiber die nächste große Ausstellung abgesagt und man munkelt zu Recht, dass, wenn es mit den Diebstählen so weitergeht, sie anfangen werden, die Brajansgarde bei der Lösung des Problems mit allen Kräften, auch Myrmidonen, zu unterstützen. Dies kann schneller oder langsamer gehen, wenn die Helden in dieser Hinsicht Einfluss nehmen können – dazu müssten sie jedoch bei den Stadtoberen angesehen sein, was nur klappt, wenn sie die Ashariel vertreiben, ohne die Lanze herauszurücken.

Die Bürger

Die einfachen Bürger der Stadt sind Imperiale, Bansumiter, Amaunir sowie Neristu, die einem Handwerk oder einer Handelstätigkeit nachgehen, auch einfache Tagelöhner und Sklaven sind von den zahlreicher gewordenen Überfällen nicht begeistert, auch wenn es sie kaum direkt

betrifft: Die einzigen Auswirkungen sind das Absagen der Ausstellung, die demnächst hätte stattfinden sollen, und gelegentliche Prügeleien mit Löwengardisten, auf deren arrogante Art die Bürger manchmal falsch reagieren. Später gesellen sich noch die normalen Myrmidonen hinzu, doch diese versuchen jeden Kontakt mit Nichtleonor zu vermeiden und kennen die Löwengarde.

Dennoch sind die Bürger gute Quellen für einfache Informationen über Meisterpersonen, den Ort an sich und teilweise kennen sie auch Geheimnisse der einzelnen Leute, siehe die Gerüchte im Kapitel "Meisterpersonen".

Sollte es zum Kampf kommen werden sie fliehen und sich verschanzen – kein Bürger wird von sich aus in einen Kampf eingreifen, in dem er verletzt werden könnte, er ruft lieber die Garde.

Die Diebe

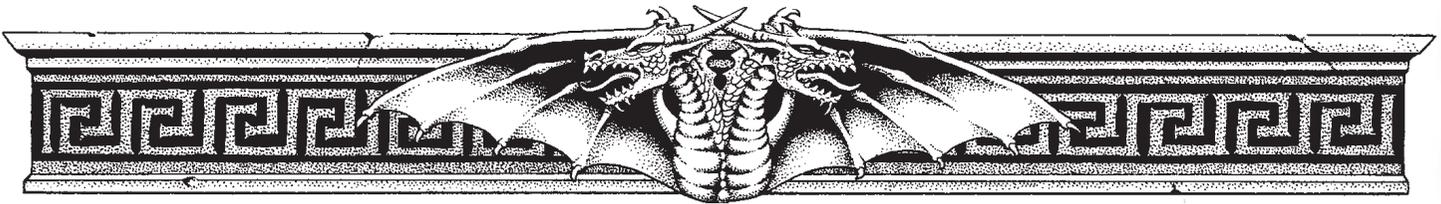
Es gibt 14 Diebe in der Stadt, die diesen Namen auch verdienen: gewiefte Stadtkenner mit Kontakten in die verschiedensten Winkel der Stadt und der Fähigkeit, alles zu besorgen. Jeder von ihnen hat ein eigenes Netzwerk aus Zubringern, Leuten die ihn warnen, wenn Gefahr im Verzug ist, und Leuten, die schlagkräftig für ihn einstehen, wenn er im Schlamassel steckt. Neun dieser Diebe sind Neristu und liefern den anderen Dieben, drei Bansumitern und zwei Amaunir, einen harten Konkurrenzkampf, denn sie verfügen über die größte gemeinsame Organisation. Mehr zu diesen Neristu in ihrem speziellen Abschnitt.

Die anderen Diebe sind eher locker organisiert und versuchen, den Neristu so viel wegzuschnappen wie möglich – sei es durch Informationsdiebstahl, durch Erpressung anderer (denn die Neristu kann man nicht erpressen), durch schnelleres Zuschlagen bei Gelegenheiten oder gezieltes Sabotieren ihrer Aktionen. Dennoch stehen sie auf verlorenem Posten und einige von ihnen realisieren dies bereits. Sie knüpfen Kontakte zu den Schmugglern, um später in einer anderen Stadt weiterzumachen. Eine Bansumiterin und ein Amaunir, die sich selbst als Visionäre sehen, werden jedoch womöglich zu guten Vertrauten der Helden, wenn sie Aktionen gegen die Neristu planen – oder zu ihren erbitterten Gegnern, wenn sie sich mit den Blauhäutigen verbünden.

Die Schmuggler

Die Schmuggler sind nicht stadtgebunden, sondern leben eher auf den Straßen und Flüssen zwischen den Städten – dies merkt man auch, da sie sich, wenn sie einmal in einer Stadt sind, hemmungslos den dortigen Genüssen hingeben "Man lebt nur ein Mal" ist ihr Motto und sie alle haben vor Augen, dass eine Information an der falschen Stelle sie für Jahre in einen Kerker verfrachten kann. Daher vertrauen sie niemandem und haben gelernt, sich hart und erbittert zu verteidigen, wenn sie angegriffen werden. Jeder von ihnen ist ein Kämpfer mit vielen Talenten und gleichzeitig aber auch ein Gassenkundiger, der jede gute Gelegenheit nutzt, in gefährlichen Situationen zu verschwinden.

Daher können die Schmuggler den Helden eigentlich nicht direkt helfen – aber sie haben einige teure Informationen und ein



wertvolles Artefakt zu verkaufen, unter anderem wissen sie auch viel über die anderen Artefakte der Stadt – sie kennen die Geschichte und den Ort, an den die Dinge gelangen sollten. Ob das Artefakt jedoch noch da ist, wissen sie nicht...

Die Neristu

Die Neristu der Stadt bilden das am weitesten reichende Untergrundnetz mit dem größten Zusammenhalt und dem größten Einfluss – sie sind die Könige der Unterwelt. Angeführt werden sie von ihrem Patron Ulamachnu, der sie in der Tat wie ein Vater führt, der nur das Beste für sein Kind will. Er fördert ihre Talente und hält Ärger von ihnen fern, was ihm durch seine zahlreichen Kontakte auch gelingt – fast jeder Händler und viele Handwerker der Stadt schulden ihm Gefallen, selbst die Brajansgarde ist teilweise bei ihm oder seinen Leuten verschuldet.

Das einzige Geschäft außerhalb der Acropole, auf das sie keinen Einfluss haben, sind die Dienstleistungen in der Therme und der Arena – aber sie bieten die günstigeren Dienstleistungen darum herum an. Ulamachnu war es auch, der den Kreislauf der Artefakte ins Leben rief und ein stillschweigendes Übereinkommen mit einigen Stadtoberen hat, dass die Diebestouren nicht Überhand nehmen. Im Gegenzug geben sie wie oben beschrieben dann und wann auch wichtige Informationen weiter. Doch dieser Ausgleich wurde in den letzten Nonen gebrochen...

Die Allianz Aokhruus mit den Neristu war schon von Anfang an sehr schwach und nur dem massiven Auftreten der Schleicher verdankt sie es, dass die Neristu ihr Artefakte beschaffen. So muss sie auch jedes einzelne Artefakt teuer bezahlen, das die Neristu für sie erbeuten, wodurch ein gewisser Wettstreit zwischen den Parteien entbrannt ist, wer an mehr Artefakte kommt. Ingeheim versucht Ulamachnu, Aokhruu in den "Kreislauf" aufzunehmen, um den Schaden, den sie anrichtet, zu begrenzen, was ihm aber auf Grund der prophetischen Gabe Aokhruus nicht gelingt.

In näherer Zukunft haben die Neristu daher vor, den Handel mit der Leonir zu beenden und sie an die Garde auszuliefern – doch sie können sich für keinen Zeitpunkt entscheiden, denn sie befürchten, dass Aokhruu genau dann Bescheid weiß. Sie warten auf eine spontane, unvorbereitete Aktion, mit der sie die Prophetin überraschen wollen – ein Ding der Unmöglichkeit für eine Bande von Neristu, die nur auf Anweisung des Patrons handelt...

Wenn die Neristu in einen Kampf verwickelt werden, so versuchen sie es mit fiesen Tricks im Handgemenge – einige verwirren das Opfer und wenden schmutzige Tricks an, um die Initiative zu senken, währenddessen konzentriert sich ein Einzelner darauf, das Opfer kampfunfähig zu schlagen oder gar während des Kampfes zu beklauen. Bei erbittertem Widerstand jedoch ändern sich auch ihre Methoden: sobald jemand

sich gut wehrt oder Waffen ins Spiel bringt, ziehen sie ihre Unterarmklingen, Schlagringe, Giftdolche und andere Geräte, die im Handgemenge zwar wenig Schaden anrichten, dafür aber einen prasselnden, giftigen Hagel verursachen. Ist der Widerstand zu stark, wird kein Neristu bis zum Ende kämpfen, sondern versuchen, mit Hilfe seiner Ortskenntnis in der Stadt unterzutauchen und mehr Gefährten oder ein Attentat zu organisieren – denn ein Neristu bringt zu Ende, was er begonnen hat.

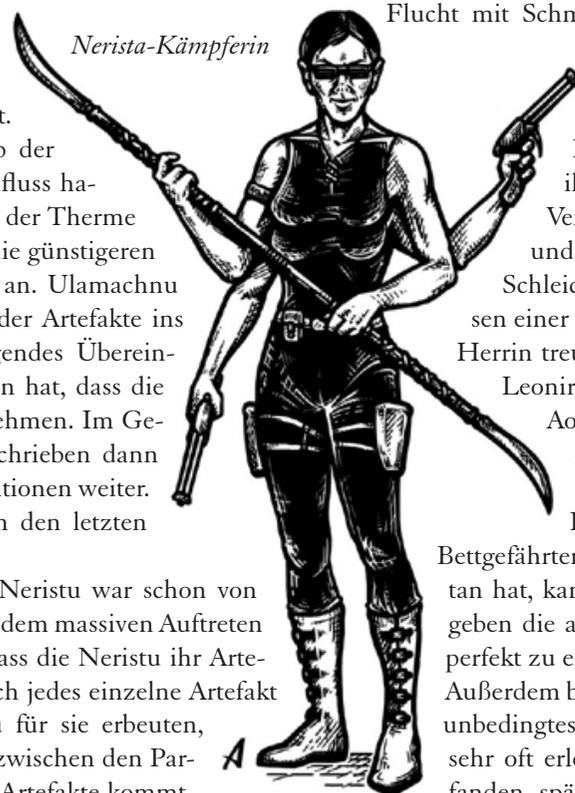
Die Schleicher

Die Schleicher sind über ein Dutzend ehemalige Löwengardisten, die mit Aokhruu desertierten. Sie hatte sie schon vor ihrer Flucht mit Schmeicheleien und ihrem weiblichen Charme gefügig gemacht, damit sie sie auf dem Weg durch die Wildnis beschützten. Der Name "Schleicher" rührt daher, dass die Leonir nach ihrer Desertierung begannen, ihre Talente im Schleichen, Verstecken und Verkleiden zu verbessern, was für sie ein langer und harter Weg war. Nun jedoch sind sie gute Schleicher (Talentwerte auf 7), können in den Gassen einer Stadt regelrecht untertauchen und sind ihrer Herrin treu ergeben. Die Schleicher sind ausnahmslos Leonirmänner und wesentlich bessere Kämpfer als Aokhruu selbst, die sie daher stark beschützen – stets hat sie zwei Leibwächter um sich herum, die öfter einmal wechseln, denn ihre Leibwächter sind auch immer ihre aktuellen Bettgefährten. Nur, wer sich auf den Missionen hervorgetan hat, kann als nächstes Leibwächter werden, und so geben die anderen auf ihren Missionen alles, um diese perfekt zu erfüllen.

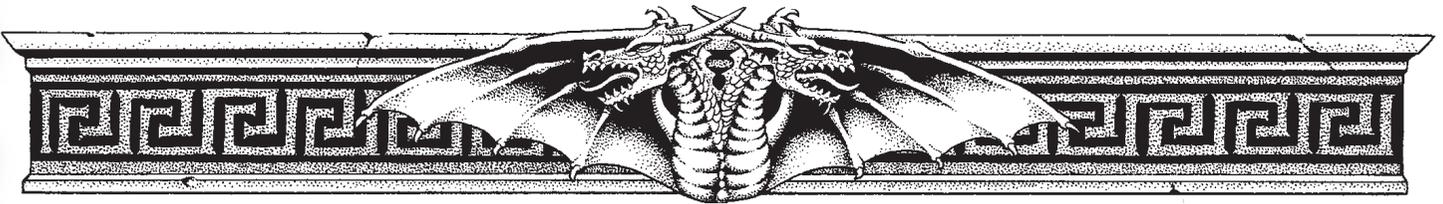
Außerdem bringen sie Aokhruu auch ohne Liebesdienste unbedingtes Vertrauen entgegen, denn sie haben schon sehr oft erlebt, dass Aktionen, die sie als sinnlos empfanden, später im großen Ganzen zu einem gewaltigen Erfolg beitrugen. Sie sind ihrer Herrin treu bis in den Tod.

Sollte sich unter den Helden jedoch eine zumindest gut aussehende Leonir mit hohem Betörenwert (9 oder mehr) befinden, so kann sie versuchen, mit einer Probe auf dieses Talent die Schleicher zu verwirren, wenn sie denn von ihrer Brünstigkeit weiß. Die TaP* einer Betörenprobe +9 geben an, wie viele Kampfrunden die Schleicher nichts gegen sie unternehmen werden, wobei sie trotzdem deren volle Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Im Kampf setzen sie darauf, ihn aus dem Hinterhalt zu beginnen – aber nicht mit einer feigen Attacke (es sind immer noch Leonir), sondern mit einem gemeinsamen, lauten Gebrüll! Gegner, die dann nicht mehr fliehen oder sich ergeben, haben genug Mut, sich mit einem Leonir zu messen, und so kämpfen sie am liebsten einer gegen einen. Falls die Leonir in der Mehrzahl sind, sichert zumindest einer die Umgebung und warnt seine Kameraden vor unvorhergesehenen Dingen. Auch ihre Waffen sind relativ oft vergiftet – sie benutzen das Lähmungsgift eines hiesigen Steinkäfers, das dem Gegner das Gefühl gibt, zu versteinern.



Nerista-Kämpferin



Die Löwengardisten

Manchmal begegnet man in der Stadt einigen riesigen, stolzen Leonirkriegern, gepanzert mit edelstem Blutbüffelleder und bewaffnet mit zwei Schritt langen, stachelgespickten Stabkeulen. Drei Hände dieser Löwengardisten sind im Auftrag der Myriaden hinter Aokhruu her, denn diese können den Verrat nicht einfach auf sich sitzen lassen. Die elf Leonirmänner und vier Leonirfrauen sind sehr loyal dem Thearchen gegenüber und halten nichts vom Verstecken oder verdeckten Auftreten, weswegen sich die Suche nach dem Versteck der Schleicher nicht einfach gestaltet. Zudem führt die Arroganz der Leonir im

Umgang mit Anderen zu einer sehr mangelhaften Zusammenarbeit mit der Brajansgarde. Daher muss von Seiten der Helden ein Kontakt hergestellt werden, welcher aber darin gipfeln wird, dass einige dieser Leonirmänner von Aokhruu verführt werden – die Löwengardisten werden sich gegenseitig dezimieren.

Ihr Anführer Shirr'Fuoch ist ein gnadenlos zielstrebig, äußerst arroganter und doch herausragender Kämpfer, der einen Nichtleonir nicht einmal für würdig befindet, in seine Augen zu sehen. Dennoch wird auch er dem Charme Aokhruus erlegen, sollte sich die Gelegenheit bieten.

Die Artefakte

In der Stadt ist zur Zeit ein Kampf dreier Parteien um "Artefakte" ausgebrochen, wobei zu "Artefakten" alles arcanomechanische Gerät, vom Leuchtstab bis zum Landleviathan, gezählt wird, teilweise auch komplexe, aber unmagische Mechaniken. Simple Amulette, die aber eine starke magische Artefaktwirkung haben, sind für diese Parteien nur am Rande interessant, ihr Fokus liegt klar auf mechanischem Gerät.

Diese Artefakte werden nicht in der Stadt hergestellt, sondern müssen importiert werden – oder hinein geschmuggelt. Denn einige dieser Geräte sind illegal und dürfen offiziell nur den Myriaden gehören, dazu gehören die Insektoper oder arcanomechanisches Kampfgerät. Daher hat man oft erstaunliche Wege gefunden, diese Artefakte ungesehen in die Stadt zu bringen – die einfachste Möglichkeit ist, sie in Einzelteilen anliefern zu lassen und sie dann selbst zusammen zu bauen.

Im Folgenden finden Sie fünf Artefakte beschrieben, von den höchst illegalen bis hin zu den kleinen legalen. Durch die Menge der Artefakte dieser Stadt können Sie sich selbst jederzeit weitere ausdenken, die im Folgenden genannten sind alle plotrelevant. Andere Artefakte sind meist eher klein oder nur in Einzelteilen vorhanden, sodass es einen mechanopathisch begabten Feinmechaniker braucht, sie zusammensetzen.

Sollten die Helden ihre Beutestücke verkaufen wollen, so könnten sie auf dem freien Markt sehr schnell Probleme bekommen, wenn sie etwas Illegales verkaufen möchten. Bei den frei verkäuflichen Artefakten ist jeweils ein Wert angegeben, Astrilithkristalle haben hier einen Wert von 15 Aural (klein) oder 150 Aural (mittelgroß). Man kann sie in der Stadt zwar nicht kaufen, aber an versteckten Orten der Villa des Magnaten finden, dazu ist gezieltes Suchen und eine Sinnesschärfe-Probe +3 erforderlich.

Die Hornisse

Seit langer Zeit lag diese übergroße Hornisse verborgen in Einzelteilen in der Stadt herum, im Besitz verschiedenster Stadtoberer. Doch vor kurzem entdeckte Aristomelius diese Einzelteile und begann sie zusammensetzen. Da dieses Vorhaben zumindest teilweise illegal war, weil Aristomelius nicht den Myrmidonen angehörte, benutzte er dazu den verschlossenen Bereich seiner Lagerhallen, in welchem er den Tribut und seine Flugschiffe lagerte. Dort setzte er Stück für

Stück zusammen und fand sogar die Teile einer alten Krysobela, die anstelle der üblichen schweren Bela eingebaut war und sein Interesse nachhaltig weckte. Die letzten Jahre verbrachte er damit, diese Waffe zusammensetzen, und vermied es sehr geschickt, entdeckt zu werden.

Die Waffe wäre auch in den heutigen Tagen nicht entdeckt worden, wenn Aokhruu nicht über prophetische Kräfte verfügen würde, doch sie erhielt schon während ihrer Zeit in der Löwengarde Visionen von Aristomelius und seiner Waffe. Sie sah auch einen schrecklichen Missbrauch der Waffe, der ihre Einbildungen erst auslöste. Im Grunde war sie nur hinter dieser Waffe her, bis sie sich einbildete, alle arcanomechanischen Geräte besitzen zu müssen. Doch noch immer ist dies ihr wichtigstes Ziel.

Zur Zeit befindet sich die Hornisse abflugbereit und vollständig zusammengebaut in den Lagerhallen des Magnaten, die Waffe ist ebenso einsatzbereit, doch beide Dinge lassen sich nur von einem Mechanopathen steuern.

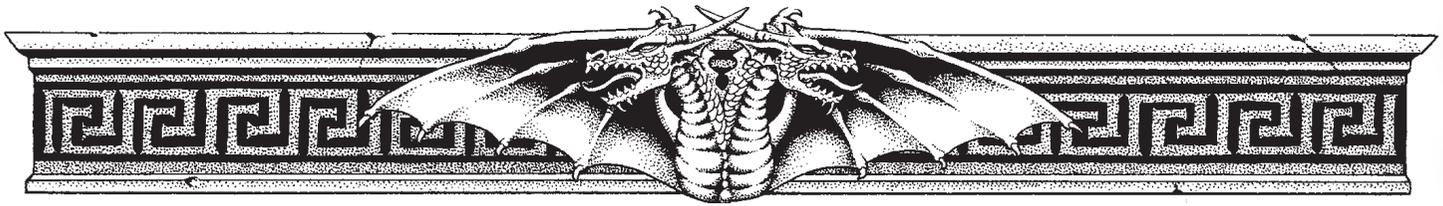
Die Dreikantklinge

Ein sehr besonderes Artefakt befindet sich zu Beginn des Abenteuers in einer verschlossenen Kammer der Garnison: die Dreikantklinge, angebracht an einem handelsüblichen, jedoch reich verzierten Kentemagriff. Diese Klinge hat einige besondere Eigenschaften, denn sie war einst ein Geschenk an einen verdienten mechanopathischen Strategen zu Beginn des zweiten Imperiums. Jede Kante hat ihre eigenen Eigenschaften und es kann zu jeder Zeit nur eine davon mit einer Probe auf die Gabe Mechanopathie (+2 für Uneingeweihte) aktiviert werden.

Die erste Kante hat einige kleine Löcher, aus denen bei einem Treffer ein sehr starkes Gift austritt, das den Gegner lähmt und langsam tötet – die Lähmung endet ohne magische Hilfe niemals, der Schaden beträgt 1W6 SP pro SR bis zum Tod. Von den sieben Tropfen sind jedoch schon drei verbraucht worden.

Die zweite Kante hat Widerhaken, die ausfahren können – und wenn man einen Gegner durchbohrt und anschließend die Widerhaken ausklappt kann man mit einer einfachen freien Aktion und einer Probe auf KK noch einmal 1W+4 SP anrichten, indem man die Waffe wieder aus dem Gegner entfernt.

Die dritte Kante kann einen magischen Schlag austeilen, dies jedoch nur ein Mal pro Tag (und den Rest des Tages funktionieren



die anderen Funktionen nur noch bei 1 bis 15 auf W20 bei jedem Aufruf). Er richtet bei einem getroffenen Gegner $2W+8$ SP an, raubt ihm denselben Wert an INI und für 1 SR jegliche Balance. Dieses Artefakt hat in der Klinge einen kleinen überalterten und daher instabilen Astrilithkristall, wodurch sich das teilweise Ausfallen der Fähigkeiten erklärt.

Die Flügellanze

Dieses uralte Artefakt befindet sich im Besitz des Magnaten, wie so viele andere Dinge auch, und wird regelmäßig offen ausgestellt. Es handelt sich um eine 2 Schritt lange Ashariel-Lanze, an dessen Schaft direkt unterhalb der Klinge einige bunte lange Federn mit einem Mechanismus angebracht sind, der keinesfalls von den Ashariel stammen kann.

Diese Flügel können sich selbstständig ausrichten, wenn sich ein Mechanopath vor dem Werfen 4 KR lang auf die Verwendung als Wurfspeer konzentriert (gelungene Probe auf die Gabe erforderlich). Dann kann dieser Speer wie ein normaler Wurfspeer als ein solcher eingesetzt werden – allerdings mit der doppelten Reichweite und stark erhöhten TP, die daraus herrühren, dass der Speer im Grunde von alleine einen Sturzflugangriff simuliert ($2W+5$ Basis-TP, Boni auf Entfernungen werden verdoppelt, Mali annulliert).

Doch bei dieser Lanze ist weniger die Funktion als vielmehr die Geschichte interessant: einst gehörte sie einem Ashariel-Luftkrieger, der einen Optimaten sehr beeindruckte, indem er eine Hektade merklich dezimierte, bevor er von den Belas aus der Luft geholt wurde. Inspiriert von seinen Sturzflugangriffen und seinem Mut, widmete der Optimat seiner Lanze diese mechanische Verbesserung und zeigte sie voller Stolz dem damaligen Thearchen – diesem gefiel das Werk und er schenkte es den Resten der Hektade, die den Angriff überlebten.

Seit die jungen Ashariel des nahen Stammes davon wissen, setzen sie alles daran, diese Lanze wiederzubekommen, erfüllt von Hass und Verachtung gegenüber der Zerstörungskraft des Imperiums.

Diese Lanze könnte frei verkauft werden, es wird nur wenige Historiker außerhalb der Myriaden geben, die noch davon wissen und Probleme verursachen könnten. Ihr Wert liegt bei etwa 300 Areal.

Die Libelle

Die Libelle ist ein Artefakt, das sich zu Beginn des Abenteurers in den Händen des Neristupatrons Ulamachnu befindet. Es handelt sich bei dem Artefakt um eine Art Mini-Insektopter, in dem höchstens eine Maus Platz fände und welches über zwei Facettenaugen verfügt. Diese Facettenaugen sind magisch mit einer bestimmten, ebenso facettenartig geschliffenen Kristallkugel verbunden, die etwa die Größe eines Kindskopfes hat.

Sobald man Magie in diese Kugel einfließen lässt oder Magie wirkt, während man die Kugel berührt, flackern für eine halbe Stunde die Facetten der Kugel auf – und man sieht genau das, was auch die Libelle sieht. Allerdings projiziert jedes Auge auf eine Hälfte der Kugel, so kann man niemals alles sehen, was auch die Libelle sieht. Dennoch ist dieses Artefakt, das über gedankliche Kontrolle per Kugel gesteuert wird, ein nützliches Ding, um genau die Sachen

herauszufinden, bei denen man nicht einmal unauffällig persönlich anwesend sein darf. Von diesem Artefakt wissen nur einige Neristu und Termyrdius. Im Kern der Libelle befindet sich ein kleiner Astrilithkristall, im Kern der Kugel ein mittlerer.

Einzelnen sind die beiden Artefakte nur so viel Wert wie ihre Astrilithkristalle, zusammen jedoch könnte man sie für 300 Areal verkaufen.

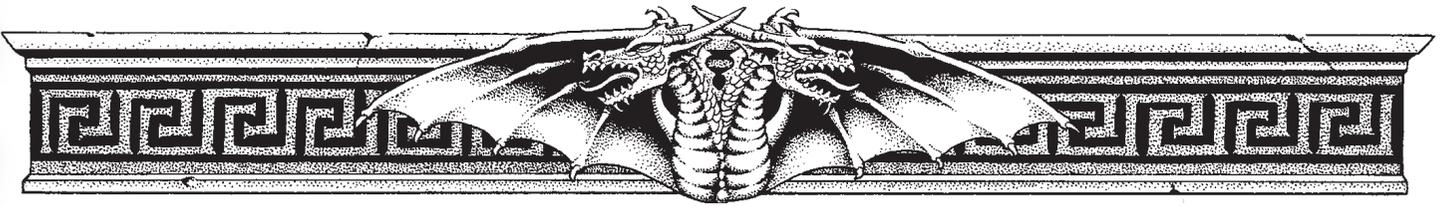
Die Hände

Im Besitz eines Schmugglers, der diese Artefakte noch nicht losgeworden ist, befinden sich zwei Metallhandschuhe, deren Innenraum verschlossen ist. Er hat noch nicht herausgefunden, wie sie wirken, doch wird er sie trotzdem als garantiert magische Artefakte für nicht weniger als 50 Areal verkaufen. Der Wert für den Kundigen beträgt allerdings mindestens 200 Areal pro Stück.

Das Geheimnis der Handschuhe und ihres äußerst logischen Astralgeistes erschließt sich nur einem Mechanopathen, der sich mit einer Probe $+7$ auf seine Gabe auf die Geräte einstellen kann: sie können mit einem bestimmten Befehl "programmiert" werden, den sie dann intelligent ausführen. So kann man ihnen befehlen, einen Händler zu beklauben, sich einen bestimmten Schlüssel zu beschaffen, jemanden durch kitzeln abzulenken oder schlicht etwas von Punkt A nach Punkt B zu bringen, das man an sie geheftet hat (und anschließend wieder zurückzukehren). Je komplexer der Befehl ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Handschuh versagt: jede einzelne Aufgabe (gehe von A nach B, kehre zurück, greife, kitzle, benutze Gegenstand) muss mit einer KL-Probe des Handschuhs bestätigt werden. Wenn man es einfacher haben will und nicht aus jeder Aktion des Handschuhs eine eigene Erzählung machen will, kann man auch einfach eine einzelne, mit einem Zuschlag von bis zu $+12$ versehene KL-Probe ablegen, um zu sehen, ob der Handschuh die Gesamtaufgabe bewältigt. Jeder Handschuh hat dafür eine KL von 18, die ihm auch erlaubt, flexibel auf Situationen zu reagieren, wenn etwas Unvorhergesehenes passiert, ebenso kann er eine gestellte Aufgabe selbstständig in einzelne Aufgaben unterteilen. Man kann die Handschuhe einzeln losschicken oder gemeinsam – das gemeinsame Losschicken erfordert nur einen einzigen mechanopathischen Befehl und erlaubt beiden Handschuhen, ihre Aktionen gemeinsam zu koordinieren.

Bei aller Klugheit haben die Handschuhe jedoch einen gravierenden Nachteil: sie sind nicht unauffällig und Schleichen liegt ihnen nicht besonders: wenn einem Beobachter eine Sinnschärfeprobe $+2$ ($+3$ bei nur einem Handschuh) gelingt, so kann er die Handschuhe selbst dann wahrnehmen, wenn sie nur in der Nähe agieren. Sobald die Handschuhe sich an jemandem zu schaffen machen, bemerkt er automatisch ihre Präsenz.

Die Handschuhe sind sehr fragile, hoch komplexe Geräte, die sehr leicht kaputt gehen und sehr schwer wieder zusammenzusetzen sind. Nur leicht beschädigte Handschuhe können repariert werden, dies dauert etwa zwei Wochen und erfordert einen erfahrenen technomantischen Zauberer, ein reiner Mechanopath reicht nicht aus, da neue Essenz beschworen werden muss. Ebenso muss womöglich der mittelgroße Astrilithkristall darin ersetzt werden.



Meisterpersonen

Viele der nachfolgend zusammengestellten Informationen über die Meisterpersonen sind im Grunde geheime Informationen, doch natürlich bleibt in einer Stadt nicht immer alles geheim, was geheim bleiben soll. Informationen sickern durch ein Netz aus Schwatzhaftigkeit und wenn die Helden aufmerksam zuhören, können sie die Gerüchte über Leute in Zusammenhang bringen und so wertvolle Informationen gewinnen. Jede wichtige Information ist in zwei Teile gegliedert (Sie können markieren, welche Gerüchte die Helden bereits kennen, ggf. können Sie, wenn die Helden alle Informationen zu einem Thema besitzen, eine KL-Probe verlangen, nach deren Gelingen Sie ihnen diese Informationen noch einmal gesammelt vorlesen):

Die Neretonpriesterin spricht nur mit Unbeteiligten über die Zukunft:

- "KjaRao war so ein hübscher Narr! Warum hat er sich selbst umgebracht? Es ist ein Tragödie, vor nur einer None, und er war doch noch so jung!"
- "MiShao ist so eine stolze Amaunir, sie weist den schönsten Verehrer zurück, wenn er sich im Angesicht RaDjas nicht beherrscht."
- "Liebeskranke Narren, deren Ziel für immer verflossen ist, stürzen sich manchmal vom Nerentempel ihren Liebsten und ihren Träumen hinterher..."
- "Seltsame Geschichten hörst du im Nerentempel, von der alten Zerboltiona! Sie hat mir vor zwei Nonen erzählt, dass rot getränkte Lust, deren Scheitern vorprogrammiert war, sich am Gerippe töten würde. Völlig wurr, die alte Dame!"

Aokhruu hält ihre Leonir mit Liebesdiensten gefügig:

- (Amaunir) "Letztens ist so ein Leonir bei mir aufgetaucht, der wollte mich vergewaltigen! Und es war keiner von der Löwengarde! Zum Glück bin ich den Tollpatsch losgeworden!"
- "Ja es war ein kleines Weibchen bei dem Überfall dabei, sie haben meinen Leuchtstab genommen. Aber ich schwöre, als sie ihn annahm, hat sie geschnurrt, wie eine Amaun!"

Ulamachnu macht sich durchaus mal die Hände für seine Jungs schmutzig, sodass sie sauber bleiben:

- (Gardist) "Der Amaunir MoiPao wurde vor kurzem mit nur einem Stich getötet. Seltsamerweise haben wir kein Gift gefunden, obwohl der Stich an sich nicht tödlich gewesen sein kann."
- (Amaunir) "Wenn dir was fehlt, geh zu Ulamachnu, der kann bei Wunden wahre Wunder vollbringen!"
- (Schmuggler) "Vor einiger Zeit wollte MoiPao aussteigen, dass hat den Neristu wohl nicht gefallen. Seltsamerweise ist der Kerl gestorben, als wir mit allen Dieben eine große Versammlung hatten."

Aristomelius hat dunkle Geheimnisse:

- (wohlgesinnter Händler) "Der Magnat hat sich vor einigen Nonen selbst einen braungrauen Mantel gekauft, völlig schmucklos!"

- "Manchmal treibt sich beim Lagerhaus mit den Flugschiffen eine Gestalt mit braungrauem Mantel herum"

Termyrdius ist ein verständiger Mann:

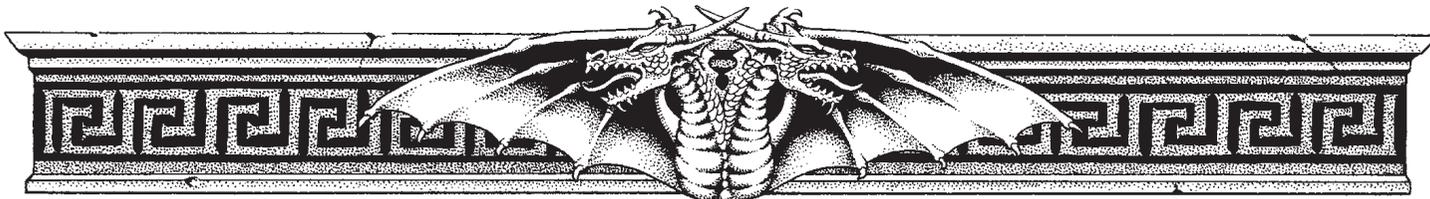
- "Vor zwei Nonen hat sogar Termyrdius in der Arena mitgekämpft! Er hatte Glück, dass der Yachjin ihn beim Zerfetzen nicht ganz getötet hat!"
- "Letzte None habe ich gesehen, wie Termyrdius mit einem Yachjin Bruderschaft trank!"



Die Neretonpriesterin

Zerboltiona ist eine 95jährige Frau in locker fallendem, schwarz-silbernen schillerndem Priesterornat. Ihr zitternder Gang und ihr faltiges, knochiges Gesicht lassen bei jedem ihrer leisen Worte den Verdacht aufkommen, es könnte ihr letztes sein. Über ihre Augen hat sich ein grauer Schleier gelegt und sie kann kaum noch sehen, nur ihre Vertrautheit mit dem Tempel lässt sie sich in dem düsteren Gebäude überhaupt noch zurechtfinden.

Sie ist eine sehr zielstrebige Person, deren Gedanken sich allerdings schnell verirren, sobald sie außerhalb ihres Ziels liegen – sie sind ihr schlicht nicht wichtig genug, zu Ende gedacht zu werden, daher stehen einige Bedienstete Tag und Nacht für Bedürfnisse bereit, die sie gern einmal vergisst, zum Beispiel Essen und Schlafen. Ihr Ziel ist, wenn sie nicht gerade jemandem die Gabe des Einsehens verleiht, das Erforschen und Beobachten



von Nichtmenschen in allen Stadien des Lebens. Während sie der Überzeugung ist, Neretons konkrete Aufgabe für sie wäre das Verteilen der Einsicht, meint sie außerdem, sie müsse ihren Horizont mit den Gedanken und Gefühlen der Nichtmenschen erweitern, um einen endgültigen generellen Ablauf des Lebens zu finden und zu beschreiben. Eine Aufgabe, die sie vielleicht eines Tages vollenden wird, wenn sie dieses Abenteuer überlebt. Wegen dieser Neigung streift die alte Frau auch dann und wann noch durch die Stadt.

Ihr zur Seite stehen achtzehn Tempelwächter, alte Männer in Stahlrüstungen mit Geierkopf-Streitkolben, deren Gesichter wie in Stein gemeißelt sind. Ihre Kampfkraft kommt ihrem Alter gleich und obgleich ihre Körperkraft im Verhältnis zu früheren Zeiten gesunken ist, sind sie meist stärker als manch ungestüme Jungbursche.

Zerboltiona wird dann aufgesucht, wenn man sich eine Eingebung, eine Ahnung wünscht, denn sie kann jemandem die Gabe der Einsicht in einen Sachverhalt oder eine Person gewähren. Sie wird diesen Wunsch niemandem abschlagen, allerdings geht jeder Segnung ein einstündiges Gespräch voraus, in dem der zu Segnende sich erklären muss. Nicht selten kommt es vor, dass die alte Frau dem Bittsteller klar macht, dass er des Segens nicht bedarf oder der Segen für ihn schreckliche Konsequenzen haben wird, sodass sie die göttliche Kraft ihres Patrons nicht gebrauchen muss. Ihre Zusage, jeden zu segnen, gilt auch nur für höchstens eine Person am Tag, und bei täglichen Segnungen muss die alte Frau sich ständig zurückziehen und mit meditativen, aussehenden Ritualen ihre Kraft wiederherstellen, obschon der Segen ihres Gottes sehr großzügig ist. Sollte sie dies in der Tat eine Woche lang tun, so wird sie an den Auszehrungen der Rituale bei ihrer letzten Segnung sterben.

Besondere Werte: KE 44, Liturgiekenntnis 19, Menschenkenntnis 18, LE 17

Aokhruu, die Anführerin der Schleicher

Sie ist eine junge desertierte Löwengardistin aus dem Volk der Thyarkhash und von schöner, schlanker Gestalt. Die mit 1,75 Schritt recht kleine Leonirfrau kleidet sich gern in edle Tuche und macht einen beherrschten, gelassenen Eindruck. Ihre Umgangsformen sind ausgeprägt höflich und sie umgibt sich mit subtilen Düften, die auf männliche Leonir äußerst anziehend wirken, auf Männer anderer Spezies jedoch ein wenig verstörend.

Sie umgibt sich stets mit Schmuck und Reichtümern, denn als sie die Myriade verließ, lies sie einiges an Wertgegenständen mitgehen, sodass sie für eine lange Zeit aus einer vollen Schatzkammer schöpfen konnte – die nun jedoch langsam versiegt, sodass auch sie sparsam sein muss.

Von ihrer Persönlichkeit her ist sie eine verwirrte, herausragende Mechanopathin und gute Prophetin. Sie führt ihre Bande mit eiserner Hand, gibt klare Befehle, die in ihrem Zusammenspiel jedoch stets erst nach der gelungenen Aktion einen Sinn ergeben, ihre Leonir vertrauen ihr inzwischen aus Erfahrung blind. Sie ist besessen von der Suche nach den Artefakten der Stadt und ihrer Bewohner, ihre Einbildungen geben ihr ein, dass alle Artefakte von ihr geschützt werden müssen, denn von den anderen

können sie nur missbraucht werden. Nur sie kann wirklich mit den Artefakten reden.

Ihre Leonir hält sie mit körperlicher Liebe und Belohnungen gewogen, die Allianz zu den Neristu jedoch bröckelt, sie spürt das Misstrauen und die Angst vor ihren Fähigkeiten. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ihre Schleicher sich der Neristu annehmen werden, wenn ihr Widerstand ihren Nutzen übersteigt.

Im Kampf ist sie äußerst paradeorientiert und nutzt ihr Gebrüll wie ihre Schleicher auch, um die Angriffsfähigkeit ihrer Gegner zu lähmen. Mit den Drepani weiß sie sich wunderbar zu verteidigen, doch auch Schaden auszuteilen, wenn jemand ihr zu nahe kommt. Ansonsten hält sie aus, bis einer ihrer Leibwächter sich ihrer Gegner angenommen hat.

Besondere Werte: KL, IN, CH je 14, Mechanopathie 14, Betören 12, Dolche 10 (Spez. Drepanos), Raufen 9 (Leonischer Stil), Prophezeien 8

wichtige Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Mechanopathie, Prophezeien, Blutdurst 8, Bluttausch, Einbildungen, Gesucht 2, Goldgier 10 (Artefakte), niedrige MR

Werte im Kampf

2 Drepani: INI 18+W6	AT 13	PA 16	TP 1W+2	DK HN	
Biss: INI 15+W6	AT 16	PA 11	TP 1W+4	DK H	
LE 35	RS 2 (Fell)	AU 40	WS 7	MR 1	GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Parierwaffen I, Kampfflexe

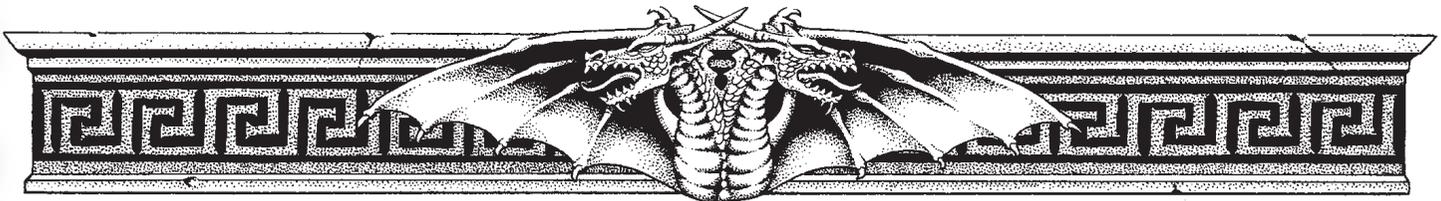
Der Anführer der Neristu

Ulamachnu wird auch "der Wegbereiter" genannt: der kleine Neristu mit auffällig hellblauer Haut kleidet sich stets wie ein unauffälliger Bürger und versteht es, nicht gesehen und gehört zu werden. Selbst im Zorn flüstert er seine Befehle lauernd und egal was er tut – er tut es leise und oft in Gesellschaft anderer Neristu. Viele, die ihn kennen wissen nicht genau wie er aussieht, seine Gestalt ist so gewöhnlich, dass niemand sich sein Aussehen und Auftreten richtig merkt.

Dennoch wissen jene, mit denen er sich umgibt, dass er ein gewissenloser Mörder sein kann, denn alle, die gegen ihn sind, verschwinden nach kurzer Zeit, bis ihre Einzelteile wieder auftauchen. Niemand dieser Leute richtet sich gegen ihn, denn er versteht es, leise und unauffällig ganze Familien zu ruinieren. Eine Macht, die er nur sehr selten anwendet, die aber bereits eine Familie der Stadtoberen gestürzt hat.

Der als Streuner und Medicus aufgewachsene Neristu ist innerlich von dem Ziel erfüllt, ewige Kreisläufe zu erschaffen, der Kreislauf der Artefakte ist seine Idee und die Durchführung gelingt auch nur, weil er die entsprechenden Teilnehmer kontrolliert oder so beeinflusst, dass die Situation niemals eskaliert und die Stadtoberen diese Sache nicht allzu ernst nehmen. Dinge, die jedoch nicht zu seinen Kreisläufen gehören (wie zum Beispiel die Schleicher oder die Helden), behandelt er mit absoluter Nachlässigkeit, weswegen er hier auch brutalere Aktionen gutheißt.

Er steht unumstritten an der Spitze seiner Leute und auch wenn er nicht über die Fähigkeiten eines Termyrdius verfügt, ist seine Organisation von sehr viel Talent ge-



zeichnet. Sie vertrauen ihm blind und würden ohne seinen Befehl nichts tun – was auch zurzeit der Grund des Waffenstillstandes zwischen den Neristu und den Schleichen ist, denn er weiß, dass Aokhruu jede befohlene Aktion vorhersehen wird. So stagniert er und leidet still unter der Gewissheit, dass nur “Neue” von außen, möglicherweise die Helden, seinen perfekten Ausgleich durchbrechen müssen, um die Situation zu klären. Er ist sich nicht sicher, ob er die “Neuen” nach dieser Aktion in seinen Kreislauf, also seine Bande aufnimmt oder sie schlicht beseitigt.

Besondere Werte: Menschenkenntnis 15, Gassenwissen 14 (+7: Ortskundig in der Stadt), Kriegskunst 10 (Spez. Logistik)

besondere Vor- und Nachteile: Gesucht 1, Goldgier 9, Grausamkeit 6, Prinzipientreue (Beachtung seiner eigenen Kreislauf-Doktrin), Magiedilettant (Meisterhandwerk Sich Verstecken)

Werte im Kampf

2 Drepani: INI 14+W6 AT 11 PA 15 TP 1W+2 DK HN

Ringen: INI 11+W6 AT 12 PA 14 TP 1W6 DK H

LE 22 RS 0 AU 30 WS 5 MR 5 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Parierwaffen I, Finte, gezielter Stich

Aristomelius, der Magnat

Exzellenz ist ein etwas in die Jahre gekommener, dicker Imperialer, der sich stets in edle, leuchtende Gewänder kleidet und immer mit lauter, fröhlicher Stimme spricht. Nichts kann die gute Laune dieses Mannes trüben und seine Aura wirkt auch auf andere Leute um ihn herum ansteckend fröhlich.

Er ist ein gönnerhafter, freundlicher Mann, dessen große Leidenschaft mechanische Artefakte sind, je komplexer, desto besser. Er liebt sie mehr als sein Gold, weswegen er sich auch kaum an dem Gold “seiner” Untertanen bereichert, wodurch die Steuerlast sehr gering ist. Das macht ihn allseits beliebt, ebenso wie seine Erfindung der fliegenden Schiffe, wegen derer die Kosten der Tributtransporte enorm sanken, denn eine schwere Bedeckung ist kaum noch erforderlich. Zudem veranstaltet er oft Ausstellungen der schönsten Stücke seiner Sammlung, was ihm neben dem gespielten Neid der Stadtoberen auch viele Freunde im einfachen Volk einbringt. Der einzige Schatten über seinem Leben ist, dass sich seine durchaus vorhandene mechanopathische Gabe niemals wirklich ausgebildet hat.

Die dunkleren Seiten seiner Geschäfte werden von seiner Frau übernommen, einer durchaus lebenswürdigen, aber in Notfällen sehr hart durchgreifenden, bronzehäutigen Bansumiterin, deren zwei Söhne, angesehene und erfolgreiche Athleten, sehr schnell einige Myrmidonen aufreiben können, um selbst hartnäckige Probleme in den Griff zu bekommen.

Besondere Werte: Mechanopathie 3, CH 17

Termyrdius, der Zenturio der Brajansgarde

Termyrdius ist ein schlanker, agiler Bansumiter in mittlerem Alter, der seine Tüchrrüstung mit dem Abzeichen des Zenturios Gerüchten zufolge niemals ablegt. Wäre er kein Gardist, würde er einen sehr guten Athleten abgeben, doch sein Sinn für Gerechtigkeit lässt ihn in seinem Beruf abso-

lut aufgehen. So sehr, dass seine Familie die anderen Gardisten sind, er hat weder Frau noch Kind, will dies eigentlich auch nicht, da er weiß, dass er kaum Zeit für sie haben wird.

Termyrdius ist ein stets freundlicher Menschenkenner, der in jeder Situation erstmal zu vermitteln sucht und Gewalt als letzte Lösung ansieht. Etikette und Höflichkeit werden für ihn groß geschrieben und er achtet sehr darauf, dass sie möglichst eingehalten wird. Der Zenturio hat sehr viele Kontakte unter den Bürgern, die zwar selbst recht wenig wissen, aber auf seinen täglichen Streifzügen sammelt er viele einzelne Fakten, die er sehr routiniert zu einem schlüssigen Gesamtbild zusammenfasst – so kommt er der Allianz zwischen den Schleichern und den Neristu auf die Spur und findet sogar fast das Versteck der Schleicher, ohne jemals einem gefolgt zu sein. Doch Aokhruu ist ihm einen Schritt voraus und lässt ihn entführen, was ihr aber anstelle von Hass sehr viel Respekt von Seiten Termyrdius’ einbringt.

Er bewegt sich im Netz der Stadtpatrouillen mit der Sicherheit einer Spinne und ist, obwohl er sehr schnell durch die Stadt streift, fast stets in der Nähe einiger seiner Leute. Das rührt daher, dass er einerseits die Dienstpläne schreibt und andererseits weiß, wie jeder einzelne Gardist (und viele Bürger der Stadt) denkt und fühlt, daher weiß er auch, was sie tun.

Im Kampf versucht er sich darauf zu verlassen, dass seine Leute wie ein Hornissenschwarm zusammenspielen und er die Bewegungen seiner Leute nur lenken muss. In einen Kampf greift er nur im Notfall ein – dann aber ist seine verbesserte Machira eine tödliche Waffe.

Besondere Werte: KL 16, Gassenwissen 17 (+7: Ortskundig), Menschenkenntnis 16, Kriegskunst 14, Dolche 13 (Spez. Machira)
wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, herausragende KL, Gerechtigkeitwahn 8, Neugier 9,

Werte im Kampf

Machira: INI 10+W6 AT 18 PA 11 TP 1W+4 DK HN

Raufen: INI 10+W6 AT 16 PA 10 TP(A) 1W+2 DK H

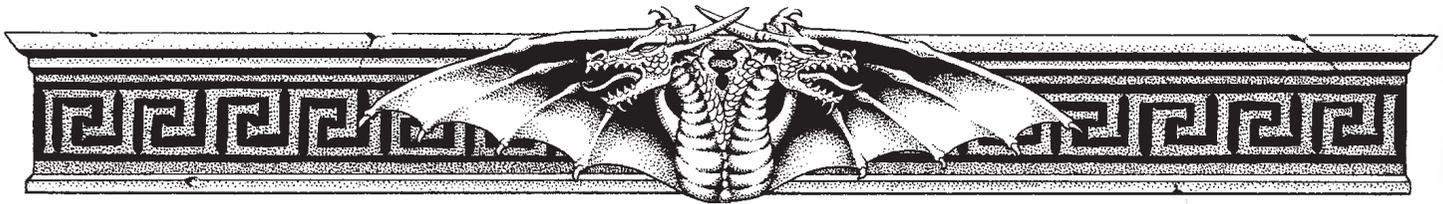
LE 30 RS 2 AU 34 WS 8 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Myrmidonenstil, Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Ausfall (sein Lieblingsmanöver)

Miliina, die Asharielkriegerin

Die junge Sturmkriegerin Miliina verhüllt ihren grazilen, wunderschönen Körper nur mit einer Brustplatte aus Leder und ist stets mit einer Ashariel-Lanze und Unterarmklingen bewaffnet. Ihre Erscheinung ist imposant: 2,45 Schritt ist sie groß, hat riesige weiße Flügel mit schwarzen Spitzen und langes, blondes Haar. Sie gleitet oft mit anderen Asharielkriegern außerhalb der Reichweite der Belas in der Luft herum und kommt nur selten an den Boden der Stadt. Selbst wenn, wird sie nicht alleine herunterkommen, denn ihre Begleiter erinnern die stets vergessliche Ashariel an die zahlreichen wichtigen Dinge – aber sie wird diejenige sein, die mit den anderen spricht, denn ihr Myranisch ist sehr gut.

Miliina ist eine sehr hübsche und sehr neugierige Person, die mit sehr vielen Interessen gesegnet ist: sie singt und philosophiert sehr gerne, sammelt Lieder, betört im Spiel gerne ihre Gefährten und isst sehr gerne. Während sie die ersten Dinge sehr gut



beherrscht, ist das letzte ganz klar ihre Schwäche: denn sie wurde mit eingeschränktem Geruchssinn geboren und stopft daher alles in sich hinein – egal wie es schmeckt oder riecht. Und dementsprechend begleitet die junge Sturmkriegerin im Gespräch ein unangenehmer Geruch, der jedoch zu ihrem Glück bisher nicht zu einem ekligen Gestank geworden ist.

Sie ist hinter der Ashariel-Lanze des Steuereintreibers her und führt ihre Gefährten auf dem Weg dorthin an – einfach weil sie diejenige ist, die am meisten von Planung und Taktik versteht. Sie spricht mit den Menschen und gibt sich freundlich und aufgeschlossen, aber auf ein asharielitische Kommando hin (vorherzusehen mit einer Menschenkenntnisprobe +7) wird ihr Gegenüber schlicht von ihren Gefährten zerfetzt. Sie selbst kämpft ebenfalls an vorderster Front mit, auch wenn sie keinen Wurfspieß hat.

Besondere Werte: Myranisch 9, Philosophie 8, Kriegskunst 7, Betören 6, Singen 5

Besondere Vor- und Nachteile: eingeschränkter Geruchssinn, Neugier 9, Vergesslichkeit, Gut aussehend

Werte im Kampf: siehe Asharielkrieger

Gesammelte Gegnerwerte

Die Myrmidonen

Werte eines Myrmidonen im Kampf

Bela: AT 17 TP 2W+2
Entfernungen: 5 / 10 / 20 / 40 / 60 TP +3 / +2 / +1 / 0 / -1
Kentema: INI 9+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4* DK NS
LE 32 RS 5 (Thorax) AU 34 WS 7 MR 3 GS 5

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

*) 1W+6, wenn zweihändig geführt

Die Brajangardisten

Werte eines Gardisten im Kampf

Machira: INI 10+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK HN
Raufen: INI 10+W6 AT 14 PA 10 TP(A) 1W+1 DK H
LE 30 RS 2 AU 34 WS 6 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Gossenstil, Aufmerksamkeit, Finte

Die Schmuggler

Werte im Kampf

(eine der folgenden Nahkampffertigkeiten normal, die anderen -2/-2):

Bela: AT 17 TP 2W+2
Entfernungen: 5 / 10 / 20 / 40 / 60 TP +3 / +2 / +1 / 0 / -1
Spälter: INI 9+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N
Machira: INI 9+W6 AT 16 PA 11 TP 1W+3 DK HN
Raufen: INI 9+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6 DK H
LE 29 RS 3 (Leder) AU 30 WS 7 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag (wenn Spälter), gezielter Stich (wenn Machira oder Raufen/Handgemengewaffe)

Die Neristu

Werte im Kampf

Wurfdolch: AT 15 TP 1W+2*
Entfernungen: 2 / 4 / 6 / 8 / 15 TP +1 / 0 / 0 / 0 / -1

Handgemengewaffe:

INI 10+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+2* DK H
LE 24 RS 1(Leder) AU 32 WS 5 MR 5 GS 8

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil Netaryu

*) Neristuwaffen sind öfter als nötig vergiftet, so ziemlich alle verfügen über ein gutes Waffengift, dass AT und PA um 2 senkt, auch mehrfach

Die Schleicher

Werte im Kampf

Einschüchterndes Gebrüll: (16 / 13 / 10) TaW 8

Kosten 1 Punkt Erschöpfung

Kentema: INI 12+W6 AT 17 PA 13 TP 1W+4* DK NS
Machira: INI 12+W6 AT 16 PA 10 TP 1W+4 DK HN
LE 38 RS 4 (Leder & Fell) AU 40 WS 8 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

*) 1W+6, wenn zweihändig geführt

Gegner – Die Löwengardisten

Werte im Kampf

Einschüchterndes Gebrüll (16 / 13 / 10) TaW 8

Kosten 1 Punkt Erschöpfung

Stabkeule: INI 10+W6 AT 16 PA 14 TP 2W+3 DK NS
Biss: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W+5 DK H
LE 38 RS 4 (Fell & Leder) AU 42 WS 8 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

Sämtliche Werte (bis auf den RS und die Biss-TP) Shirr'Fuochs sind um 2 höher (INI sogar um 4) als hier angegeben, er beherrscht zusätzlich noch den Befreiungs- und Hammerschlag

Gegner – Die Asharielkrieger

Werte im Kampf

Wurfspieß: AT 16 TP 1W+6

Entfernungen: 5 / 15 / 30 / 45 / 60 TP +1 / +1 / 0 / 0 / 0

Ashariel-Lanze: INI 9+W6 AT 15 PA 9 TP 2W6 DK S

Unterarmklingen: INI 11+W6 AT 13 PA 10 TP 1W+4 DK H

LE:33 RS 2 AU 43 WS 5 MR 4 GS 8

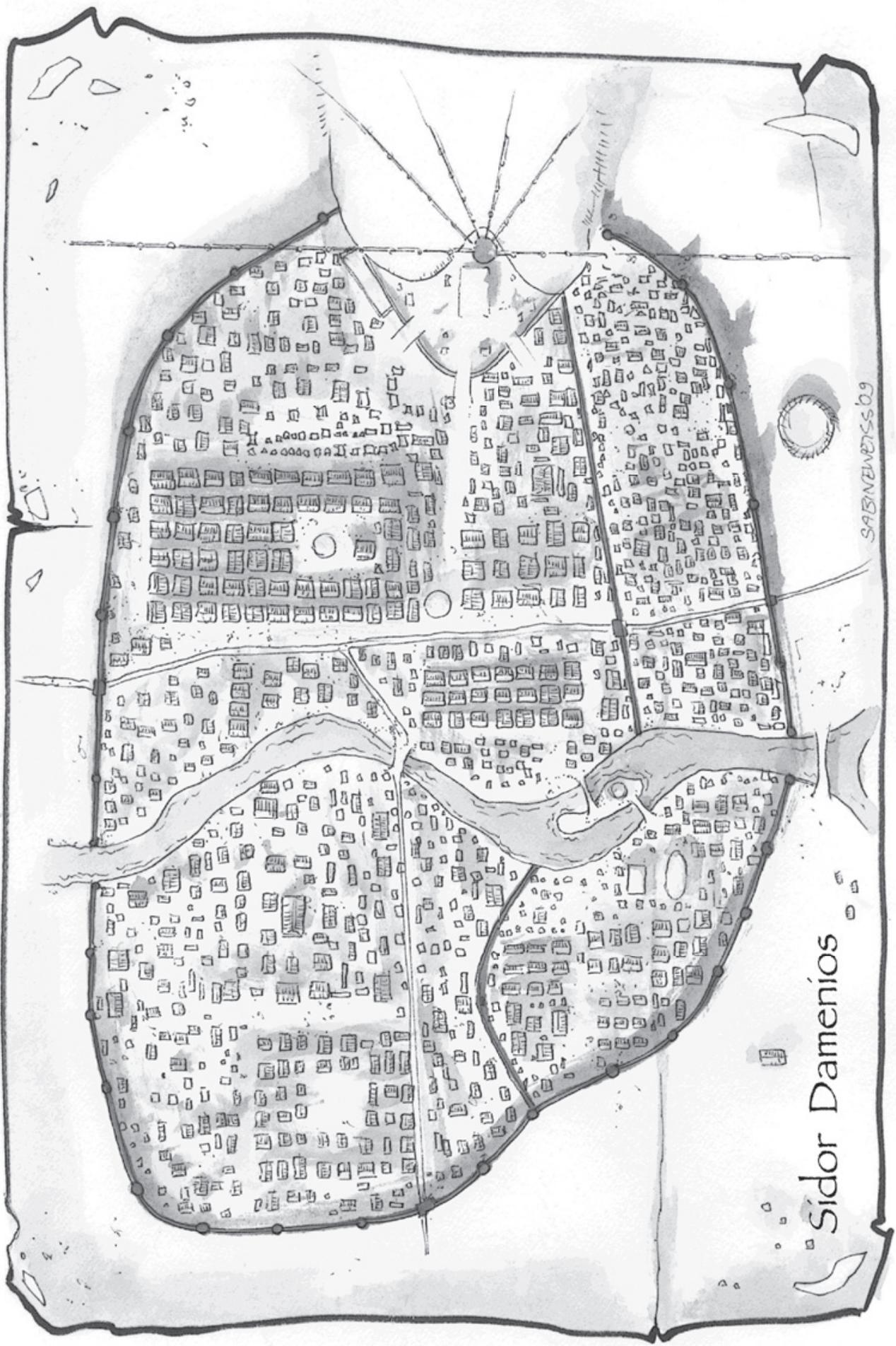
Sonderfertigkeiten: Sturzflugangriff (Freies Fliegen 15 (14 / 15 / 14))



Handouts und Kopiervorlagen

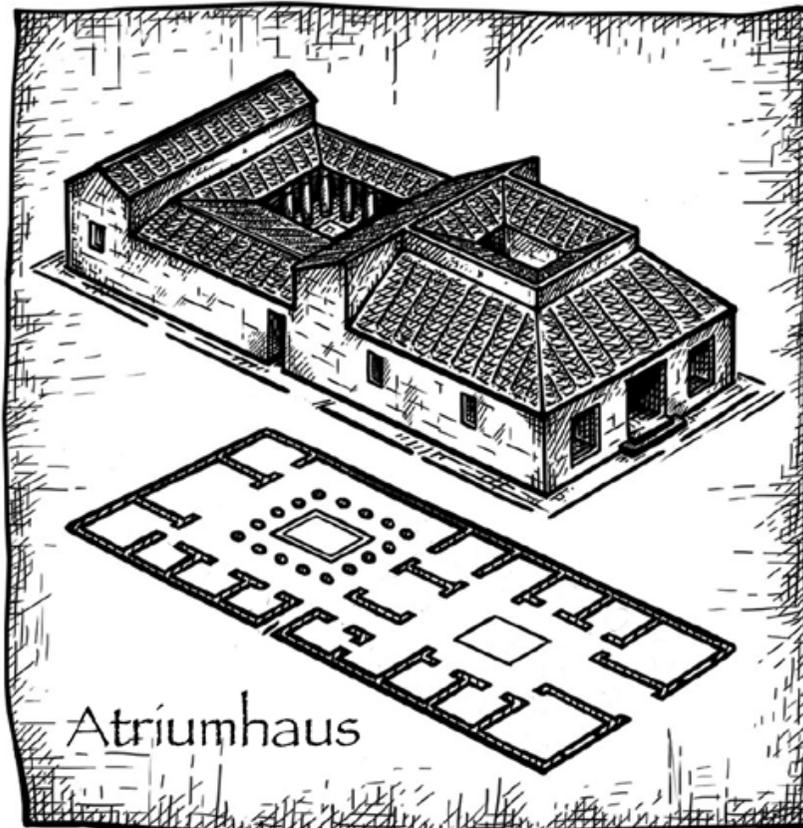
Ruf	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Arme (A)																					
Mittelstand (M)																					
Reiche (R)																					

Zeitleiste	
Tag 1	
Tag 2	
Tag 3	
Ende	



Sidor Damenios

SABINERISS 09



An die Familie des Aegos serr Partholon!

Wir haben Aegos in unserer Gewalt und noch ist ihm nichts passiert. Noch...

Wenn ihr Aegos lebendig wieder sehen wollt, dann müsst ihr unsere Bedingungen erfüllen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Wir verlangen ein Lösegeld von 500 Aureal. Das Gold soll in einer transportfähigen und verschlossenen Kiste in den Heizungsraum der Therme des Anylas gestellt werden.

Verständigt ihr die Gardien oder versucht ihn zu befreien, wird er sehr bald Neretons Reich kennen lernen...

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

Myranor, das Güldenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urtümlicher Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzenartigen Amanaun und geschuppten Shingwa, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen, und die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legendenänger unsterblich, bergen Sie Schätze aus verlassenen Städten, enträtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

GEFÄHRLICHE GASSEN

Die Städte Myranors sind mächtige Metropolen mit mehr als zehntausend Einwohnern, vom übermächtigen Optimatenherrscher bis zum verachteten Bettler.

Drei Abenteuer für beginnende und erfahrene Abenteuerer befassen sich mit der großen Stadt und den vielen Gefahren, die dort lauern können:

Drei Tage Gardist: Mit den Stadtgarden hatten es die Helden gewiss schon häufiger zu tun, im Guten wie im Bösen. Doch hier werden einmal die Rollen getauscht, wenn reisende Abenteuerer für einige Tage angesichts von Intrigen und Revolten in die Gardistentracht schlüpfen. Können sie die unterschiedlichen, oft widersprüchlichen Erwartungen der örtlichen Mächtegruppen erfüllen – und auf wessen Seite wollen sie stehen?

Verschwunden in Sidor Damenios: Es hatte alles so harmlos angefangen – aber die Schurken, die eine vornehme Dame von edlem Geblüt bedrängen, kann man doch nicht einfach gewähren lassen. Und dabei ist die junge Flaviane keineswegs die einzige Angehörige der Familie, auf die der Blick der verschlagenen Feinde gefallen ist ...

Die Schleicher: Wenn Neristu und menschliche Unterweltler sich streiten, wäre es besser, nicht zwischen die Fronten zu geraten. Doch genau das kann den Abenteurern geschehen, wenn sie Sidor Termium betreten, die Stadt, in der angeblich ein altes, überaus kostbares magotechnisches Artefakt auf den glücklichen Entdecker wartet.

ABENTEUER M8

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

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel / mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Magie

ORT UND ZEIT: in den Städten Myranors

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Basisregelbuch *Myranor – Das Güldenland*. Weiteres Hintergrundmaterial ist nicht erforderlich.



**UHRWERK
VERLAG**

Das Schwarze Auge