



ULI LINDNER (RED.)

DREI ABENTEUER ZUR MYRANISCHEN GÖTTERWELT

IM ZEICHEN DER GÖTTER

M16
ERFAHREN



Das Schwarze Auge

© 2011

MYRADOR

ABENTEUER-ANTHOLOGIE

IM ZEICHEN DER GÖTTER



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

**MYRANOR:
Im Zeichen der Götter**

Umschlagillustration
Mia Steingräber

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Andrea Christen, Gloria Manderfeld,
Patrick Soeder, Florian Stitz

Karten und Pläne
Markus Holzum

Lektorat
Nicole Heinrichs

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Das Schwarze Auge

Im Zeichen der Götter

Eine myranische Abenteuer-Anthologie
mit drei Abenteuern für
3–6 erfahrene bis Experten-Helden

Redaktion:

Uli Lindner

Autoren:

Muna Bering, Jan Bratz, Tilman Hakenberg,
Matthias Klahn, Michael Rost

Mit Dank an

Adrian Praetorius, Jürgen Roth und Fabian Talkenberg,
sowie die Testspieler

Christian Eckhard, Stefan Faber, Bettina Frenzel, Michael Hahn,
Lisa Kohler, Enno Lauts, Ralph Chester Maranan, Aline Pfeilsticker,
Michael Schwellnus und Alexander Schulz



UHRWERK
VERLAG

Inhalt

Vorwort	5
Im Netz der Spinne	6
Das Abenteuer	6
In der Wüste	7
In der Stadt	12
Unter der Stadt	28
Epilog	34
Dramatis Personae	35
Dramatis Bestiae	40
Artefakte und Tinkturen	41
Wind und Wogen	42
Das Abenteuer	42
Ein Altes Relikt	44
Lagor – Eine Stadtbeschreibung	47
Auf der Spur der Charypta-Kultisten	51
Die Suche nach der Belemansbraut	55
Die Höhle des Löwen?	56
Die Dokumente von der Belemansbraut	60
Im ewigen Sturm	62
Anhang	67
Tage des Sieges	72
Einleitung	72
Helden, Schurken und Paläste	73
Der Weg ins Abenteuer	79
Im Namen Xirithos'	82
Für die Götter!	101
Anhang	106
Kopiervorlagen	108

Vorwort

Allgegenwärtig sind in Myranor die Götter, auch wenn ihre Priester oft nicht den Einfluss haben, den sie gerne hätten. Dennoch wird das Leben jedes Myraners früher oder später von den Überderischen berührt und auch die Helden sind hierbei keine Ausnahme. Ob als Auftraggeber einer Queste, Spender einer Vision oder eines Segens oder auch mal als Gegenspieler – die Götter haben immer einen Platz im Abenteuer und können selbst als Aufhänger für manche Geschichte dienen. So wie auch in der vorliegenden Anthologie, welche insgesamt drei Abenteuer unterschiedlicher Autoren sammelt, die verschiedene Kulte und Kirchen beleuchten.

Dabei landen die Helden direkt in dem von Jan Bratz und Muna Bering verfassten ersten Abenteuer **im Netz der Spinne**, das ein finsterner Kult in der Eshbathya Nahambath ausgelegt hat, um den Glauben an seine fremdartige Göttin zu fördern. Eigentlich sollen die Helden nach einem beschwerlichen Marsch durch die Wüste nur einem Wassermeister eine simple Botschaft überbringen, doch gestaltet sich dies schwierig, da der Mann spurlos verschwunden ist. Aber nicht nur seine Familie ist seltsam teilnahmslos, auch im gesamten sonstigen Viertel begegnet man fast nur emotionslosen Menschen, die ohne Gemütsregung und mit beinahe wortlosem Verständnis ihrem Tagewerk nachgehen. Den Helden muss es gelingen, den Hintergrund für dieses seltsame Verhalten zu finden und den Wassermeister zu befreien, um das ganze Viertel von dieser Lethargie zu befreien.

Michael Rost konfrontiert die Helden im zweiten Abenteuer mit **Wind und Wogen**, denn in der kleinen Hafenstadt Lagor im östlichen Imperium haben gleich mehrere Meeres- und Wettergötter ihre Finger im Spiel. Ein heiliges Artefakt des Eshard ist geraubt worden, an dem auch der Kult des Chyris großes Interesse hat – aber beide tapfen im Dunkeln, was den wahren Gegenspieler angeht. Denn ein Kult der Charypta hat das Kleinod an sich gebracht, um dem eigenen Ziel einer Fahrt über das weite Thalassion näher zu kommen. Den Helden ob-

liegt es, diese Pläne zu vereiteln und dabei auch die Geschichte einiger vor gut hundert Jahren gestrandeter Seeleute aus dem fernen Osten zu ergründen.

Abschließend präsentieren Tilman Hakenberg und Matthias Klahn **Tage des Sieges**, denn sie führen die Helden in ihrem Abenteuer zu den berühmten Harpalischen Spielen im westlichen Imperium. Hier gilt es sich unter dem wachsamen Auge des Shinxir zu beweisen und unsterblichen Ruhm zu erlangen. Doch wird bei den Helden kaum ausgelassene Stimmung herrschen, wo doch ein guter Freund kurz vor Beginn der Spiele zu Tode kommt – und darüber hinaus ein insektoider Dämonenkult seine hässliche Fratze erhebt. Hier sind tapfere Recken gefragt, um die Intrige aufzuklären und vor allem gilt es, das Volk um sich zu scharen, denn eine solch große Bedrohung kann nur eine shinxirgefällige Gemeinschaft aufhalten.

Ich wünsche Ihnen und ihrer Spielrunde viel Spaß mit dieser Abenteuersammlung, die eine bunte Mischung aus Kampf und Intrigen, Wettkämpfen und Nachforschungen enthält und nicht nur in das Imperium, sondern auch darüber hinaus führt. Und bedenken Sie immer, dass die Götter in diesen Abenteuern ihren strengen Blick auf Ihre Helden werfen!

Uli Lindner, Köln im März 2012

Abkürzungsverzeichnis:

Folgende Abkürzungen für weitere Publikationen werden in den einzelnen Abenteuern benutzt:

WdS	Wege des Schwerts
WnM	Wege nach Myranor
MyGö	Myranische Götter
MyMa	Myranische Magie



Im Netz der Spinne

von Muna Bering und Jan Bratz

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem Verschwundenen, unheimlicher Kult, mittels mächtiger Droge unter Kontrolle gebrachtes Stadtviertel, Kollektivbewusstsein

Ort: die Eshbathya Nahambath in der Wüste Narkramar

Zeit: beliebig

Helden: 3–6; Anforderungen: Wüstenreise, Ermittlung und Recherche in Nahambath, anspruchsvoller Endkampf

Erfahrung: Anfänger bis erfahren

Komplexität: *Spieler:* mittel / *Meister:* hoch

Das Abenteuer

Im Abenteuer **Im Netz der Spinne** kommen die Helden einer gefährlichen Entwicklung in der in der Wüste Narkramar gelegenen Eshbathya (narkram. für „neue Stadt“) Nahambath auf die Spur: Der Kult der Can'Wenakay (auch: Spinnenkult) aus Nessahabath hat dort ein ganzes Stadtviertel unter seine Kontrolle gebracht.

Die Eshbathi und die Narkramar

Die Narkramar ist eine extrem heiße, trockene Wüste im Südwesten Myranors. Die kulturschaffenden Bewohner gehören einem bronzehäutigen Menschenvolk an, den Bansumitern. Diese teilen sich in die nomadischen Dralquabar und die in den „neuen Städten“ (Eshbathi, sing. Eshbathya) lebenden, gleichfalls Eshbathi genannten Menschen auf. Die Wüstenstädte, von denen die meisten wie gigantische Türme in die Höhe gebaut wurden, sind untereinander teils verfeindet und doch voneinander abhängig, sodass ein stabiler, wenn auch ungeliebter Waffenstillstand herrscht.

Was bisher geschah

Die Geschichte des Can'Wenakay-Kults in Nahambath ist fast so alt wie die des Mutterkultes in der Eshbathya Nessahabath selbst. Dort liegt die Wiege dieser eigenartigen Religion, die „die Mutter der eintausend Kinder“ verehrt, eine große Spinne, die ihre Brut auf dem Hinterleib trägt.

Begünstigt durch die in Nahambath herrschende religiöse Toleranz, gibt es hier schon sehr lange eine kleine Gemeinde des Spinnenkults. Bis vor Kurzem bestand sie nur aus wenigen Gläubigen, meist Händlern, ohne langfristiges Ziel. Vor gut zwei Oktalen jedoch wurde ein Priester aus Nessahabath geschickt, der vor Ort Spinnenmilch herstellen sollte. Mit dieser konnte er zum einen die Gemeinschaft der bereits bestehenden Gemeinde stärken, zum anderen brachte er damit ein Stadtviertel namens *Unterer Rattenbasar* (oder auch *Rattenviertel*) unter die Kontrolle seines Kults. Er gab die Spinnenmilch ins Trinkwasser des Viertels, um die Einwohner für ein großes Ritual vorzubereiten, mit dem sie initiiert werden würden.

Ziel Nessahabaths war es, privilegierten Zugriff auf die hiesigen Narkramratten und das aus ihnen gewonnene Gewürz zu erlangen. Dieses Gewürz ist für alle Eshbathi lebensnotwendig, aber der Kult der Can'Wenakay hat besonderes Interesse daran: Seine entgiftende Wirkung sorgt für eine bessere Verträglichkeit der Spinnenmilch, die Grundlage des Spinnenkults und des engen Zusammenhalts der Gläubigen ist. Ob Nessahabath darüber hinaus weitergehende Ziele verfolgt – eine langsame Assimilation ganz Nahambaths zum Beispiel –, lassen wir in diesem Abenteuer offen.

Es kam jedoch zu Problemen bei der Umsetzung des Plans: Der Wassermeister *Mayyuta*, der für den das *Rattenviertel* versorgenden Brunnen zuständig war, stellte sich als unkooperativ heraus. Ohne seine Hilfe hielten es die Kultisten aber für zu riskant, in die Kanalisation unter dem Brunnen einzudringen. Nachdem *Mayyuta* sich also weder mit Argumenten noch durch Bestechung oder Drohungen überzeugen ließ, entführten die Kultisten ihn kurzerhand, zwangen ihn zur Mithilfe und halten ihn seitdem (seit einer Oktale) gefangen.

So haben sie in der Zwischenzeit das große Initiationsritual durchgeführt und kontrollieren den *Unteren Rattenbasar*, arbeiten aber immer noch daran, *Mayyuta* in ihre Gemeinschaft einzugliedern, um Zugriff auf sein umfangreiches Wissen als Wassermeister zu erhalten. Was sie dabei nicht ahnen: *Mayyuta* hat eine ererbte Immunität gegen alle auf Spinnenmilch basierenden Erzeugnisse, weswegen diese keine Wirkung bei ihm haben (siehe auch Seite 35).

Was noch geschehen wird

Als möglicher Einstieg dient eine Karawane von Bath Hammin oder Eshbathmar nach Nahambath. Während dieser Reise übernehmen die Helden eine unerfüllte Pflicht eines Karawanenführers vom Stamm der Sholai: Sie sollen in Nahambath einem Wassermeister eine Botschaft überbringen.

Bei ihrer Ankunft stellt sich allerdings heraus, dass dieser verschwunden ist. Schon erste Erkundigungen bringen Unheimliches zutage: In dem Viertel, dessen Wasserversorgung der Obhut des Gesuchten oblag, herrscht eine

seltene Stimmung. Die Bewohner sind still und wirken teilnahmslos, jedoch ohne dabei ihr Tagwerk zu vernachlässigen. Bei weiteren Nachforschungen erregen die Helden die Aufmerksamkeit eines kleinen Can'Wenakay-Kultes, der sich im Viertel festgesetzt hat und es mittels einer mächtigen Substanz namens *Spinnenmilch* kontrolliert. Weil diese über das Trinkwasser verabreicht wird, musste der Kult den Wassermeister in seine Gewalt bringen, um Zugang zur Kanalisation zu erhalten.

Ziel der Helden sollte die Befreiung des Wassermeisters sein. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, dem Spinnenkult Einhalt zu gebieten. Je nach Vorgehensweise werden sie dabei von weiteren Mächtegruppen in Nahambath unterstützt.

Der Einstieg ins Abenteuer

Der Einstieg der Helden ins Abenteuer ist auf verschiedene Arten denkbar.

Zum Beispiel kann die Gruppe (oder einander noch nicht bekannte Helden) als Begleitschutz eines Händlers angeworben werden oder bereits länger mit diesem unterwegs sein. Dann bietet das direkt folgende (optionale) Kapitel **In der Wüste** den Helden einen Auslöser für die Suche nach dem Wassermeister, motiviert durch die Glaubensvorstellungen der Sholai.

Wenn Sie hingegen direkt in Nahambath beginnen wollen, finden Sie alternative Einstiege auf Seite 12.

In der Wüste

In diesem Kapitel begleiten die Helden eine Handelskarawane durch die Narkramar nach Nahambath. Als ein Sholai-Führer ums Leben kommt und einer der Helden der Letzte ist, der vor seinem Tod mit ihm spricht, übernimmt dieser Held nach Glaube der Sholai die Pflicht, von dem Verstorbenen dessen letzte Bitte zu hören, damit diese erfüllt werden kann. In diesem Fall ist dies die Überbringung einer Botschaft an den Wassermeister Mayyuta.

Anwerbung

Nahambath ist Hauptumschlagplatz für Waren aus der Narkramar und so ist die Begleitung einer Karawane dorthin eine der wahrscheinlichsten Gründe für die Helden, sich durch diese ungastliche Region zu schlagen.

Die aus Lanagar stammende, amaunische Händlerin *ShanBai* (33, mollig, risikofreudig) plant, einen großen Posten Holz und Leinen direkt in Nahambath zu verkaufen. Trotz des geringen Aufwands will sie ihre Ware nicht in Annathra oder Bath Hammin veräußern, weil sie sie dort zu inakzeptabel niedrigen Preisen anbieten müsste. Als Begleitschutz wirbt ShanBai die Helden an. Die Anwerbung kann in Annathra oder erst in Bath Hammin erfolgen. Alternativ kann der Einstieg auch in der Küstenstadt Eshbathmar erfolgen.

Je nach Zusammenstellung der Gruppe werden die Helden entweder allein aufgrund ihres Auftretens angeheuert (wenn ein Amaunir unter ihnen ist oder wenn sie deutlich kämpferisch aufgestellt sind) oder erst, nachdem sie ihr Können unter Beweis gestellt haben (Verhinderung eines Diebstahls/Stellen des Diebes oder ein anderweitig überzeugender Auftritt in einer heiklen Situation).

ShanBai bietet den Helden pro Person 20 Aureal dafür, sie und ihre Waren auf der Reise von Bath Hammin bis Nahambath zu beschützen. Bei einer Anwerbung in Annathra erhöht sich das Angebot auf 30 Au. Gezahlt wird nach Ankunft, Verpflegung während der Reise wird gestellt.

Bath Hammin

Bath Hammin liegt an der Haratta. Es ist ein lauter, staubiger, geschäftiger Ort, der nicht mehr ganz ein Nomadenlager, aber auch noch keine feste Siedlung ist. Um die Lehmhütten und Zelte, Karawansereien und bunten Basare herum lagern Dralquabar-Sippen mit ihren riesigen Ghaal- oder Skarabäen-Herden. Händler preisen lautstark ihre Waren an, Kinder rufen und lachen, Hunde bellen, an prasselnden Feuern wird in vielen Sprachen gefeilscht oder gesungen.

Vorbereitung und Aufbruch

Die Karawane

Karawanen durch die Narkramar stellen aufgrund ihrer immensen Größe und der schwierigen Reisebedingungen in der Wüste immer ein logistisches Wunder dar. Daher sind die zu treffenden Vorbereitungen langwierig und umfangreich.

Die Karawane, der sich ShanBai und die Helden anschließen, wird von *Xeltrija* (42, Haifischgrinsen, unverbindlich), einem aus Eshbathmar stammenden Bansumiter, geleitet und von der Sholai-Sippe *Kadaliu* geführt. Letzteres ist für eine in Bath Hammin aufbrechende Karawane eher ungewöhnlich, da die Sholai in der südlichen Narkramar zu Hause sind. Ihre letzte Karawane haben die Kadaliu jedoch fast durch die gesamte Wüste bis hierher gebracht.

Die Karawane besteht aus ca. 700 Reisenden und 400 Reit- und Lasttieren. Die Reisenden sind fast ausnahmslos bansumitische Menschen, darunter finden sich aber auch etwa 60 Dorinther, ein gutes Dutzend Amaunir und einige Shingwa. Da es sich um eine Sholai-Karawane handelt, werden Skarabäen als Lasttiere verwendet. Auf den Chitinpanzern der Rieseninsekten sind beinerne Gerüste befestigt, auf denen die Waren festgezurrt werden: neben Holz und Leinen (den Waren von ShanBai) sowie Lebensmitteln wie Reis oder Hirse auch Saatgut, Gewürze und Luxusgüter wie Schmuck und edle Stoffe.



Reiseregeln

Vor dem Aufbruch werden die Reisenden von den Sholai über Ablauf und Regeln der Reise aufgeklärt:

- Zunächst ist der Tagesablauf zu beachten (siehe Kasten). Obwohl es tagsüber unerträglich heiß ist, reist man nicht nachts. In der Dunkelheit wäre das Risiko, vom Weg abzukommen oder eine Gefahr zu übersehen, zu groß. Hinzu kommt, dass die Skarabäen während der Nachtstunden kaum beweglich sind.
- Nur das mitgeführte Wasser sollte getrunken werden. Andere Wasserquellen, an denen die Karawane vorbeikommt, sind ohne Erlaubnis der Sholai zu meiden. Die meisten Wasserquellen in der Narkramar sind für Nicht-Dralquabar giftig.
- Als Kleidung empfehlen sich lange, weite und helle Gewänder, die am Tag vor der Hitze und in der Nacht vor der Kälte schützen.
- Jeden Morgen stellen die Sholai Fässer mit Bethlama-Saft bereit, einer öligen Flüssigkeit, die zum Schutz gegen die Sonne auf ungeschützte Hautpartien aufgetragen werden sollte.

Tagesablauf

ca. eine Stunde vor Sonnenaufgang: reichhaltiges Frühstück, Lagerabbruch

Sonnenaufgang: Aufbruch

Mittag: ca. drei Stunden Pause während der größten Hitze; gegessen wird wenig

Sonnenuntergang: Errichtung des Nachtlagers, reichhaltiges Abendessen



Aufbruch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Morgen des Aufbruchs ist gekommen. Eure Karawane hat sich im roten Wüstensand vor der Stadt versammelt. Im noch sanften Licht der frühen Sonne herrschen Trubel und Lärm: Letzte Fässer, Kisten und Säcke werden eilig herangeschleppt. Die Händler zählen ihre Waren oder prüfen, ob sie auch sicher auf den Rücken der Skarabäen befestigt sind. Die Sholai rufen Anweisungen und geben Ratschläge. Eine Insektenlenkerin redet beruhigend auf einen der Riesenkäfer ein, der nervös mit seinen Zangen klackt.

Schließlich ertönt das Signal zum Aufbruch. Wie eine unendlich lange, träge Schlange entrollt sich die Karawane und zieht hinaus in die Narkramar. Gewaltige Staubwolken steigen auf. Die Welt ist erfüllt vom Knirschen von Sand, von Sporenklirren, Peitschenknallen und dem Knarren lederner Riemen. Wenn man nach einer Weile den Kopf hebt und sich umsieht, ist die Stadt schon nicht mehr zu sehen. Es gibt nur noch Dünen, den Himmel und die immer heißer brennende Sonne. Und die riesige Karawane, von der weder Anfang noch Ende auszumachen sind.

Die Narkramar

Kaum ein Ort in Myranor ist so lebensfeindlich wie die Narkramar. Eine mörderische Gluthitze am Tage wechselt sich ab mit einer kräfteaubenden Kälte bei Nacht. Sandstürme, ungenießbares Wasser und giftige Dämpfe aus thermalen Quellen haben schon vielen Reisenden den Tod gebracht. Von den tierischen Wüstenbewohnern sind giftige Schlangen und fleischfressende Insekten noch die harmlosesten Vertreter. Auch die wenigen Menschen, die hier leben können, sind gefährlich: Viele Dralquabar-Sippen (sofern nicht als Karawanenführer tätig) betrachten Fremde eher als Beute denn als Gäste. Es gibt zwei große Stämme dieser Wüstennomaden: die borkenhäutigen Schabkrah und die schwarzhäutigen und „gefiederten“ Sholai, die sich jeweils auf eigene Weise den hiesigen Lebensbedingungen nahezu perfekt angepasst haben.

Die größte Chance, eine Reise durch die Narkramar zu überleben, hat man, wenn man sich einer der riesigen Karawanen anschließt, die von erfahrenen Schabkrah- oder Sholai-Führern geleitet wird. Ihr Ehrenkodex gebietet es den Dralquabar, die Reise zum bestmöglichen Abschluss zu bringen.

Wüstenreise und Tod eines Sholai

In diesem Abschnitt bieten wir Ihnen einige Szenarien an, in denen die Helden mit Gefahren während ihrer Wüstenreise konfrontiert werden. In einer dieser Situationen sollte es wenn möglich zum Tod des Sholai *Kawa* kommen (Beschreibungen von *Kawa* und weiteren Karawanenführern finden Sie unter

Dramatis Personae auf Seite 35). Dabei ist es wichtig, dass die Helden (oder einer von ihnen) diejenigen sind, die Kawa als Erste zu Hilfe eilen und die dadurch zu den Letzten werden, mit denen der sterbende Sholai spricht. Nach den Traditionen der Sholai verpflichtet dies die Helden dazu, an einem bestimmten Totenritual teilzunehmen und die letzte Aufgabe des Toten an die Hinterbliebenen anzuhören. Auf diesem Wege käme die Gruppe zu der Aufgabe, dem Wassermeister Mayyuta eine Nachricht zu überbringen.

Vorschläge, wie Kawa umkommt, finden sich jeweils bei den skizzierten Szenarien.

Sollten die Helden es schaffen, den Tod von Kawa (vielleicht sogar mehrfach) zu verhindern, ist auch denkbar, dass ein anderer Sholai stirbt, der seine letzte Bitte einem Sippenbruder mitteilt, der wiederum die Helden bittet, diese Aufgabe in Nahambath für ihn zu übernehmen, da die Dralquabar die Eshbathi nur ungerne betreten. Sollte Kawa partout nicht sterben, weil die Helden etwa stets sehr gut reagieren, so sollten Sie ihn am Leben lassen. In diesem Fall müssten Sie in Nahambath einen alternativen Einstieg ins Abenteuer wählen (siehe Seite 12).

Noch ein Wort an dieser Stelle zur Verhinderung von Kawas Tod: Die Sholai sind ein pragmatisches, in den Augen anderer Kulturen grausames Volk, was ihren Umgang mit Kranken und Verletzten betrifft. Letztere werden nämlich meist getötet, wenn sie für eine Weiterreise zu schwach sind, damit sie die gesamte Karawane bzw. Sippe nicht behindern und gefährden. So kann es bei einigen der Ereignis-Vorschläge dazu kommen, dass die Helden Kawa zwar das Leben retten, er danach aber derart verwundet oder geschwächt ist, dass die übrigen Sholai ihn töten wollen – ja, er selbst sogar um seinen Tod bittet. Das kann für die Helden bitter sein, bietet aber Potenzial für interessantes Rollenspiel.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden sich während der Reise mit den Sholai-Führern (insbesondere mit Kawa) anfreunden. Kawa, *Menka*, *Hatschusu* und *Nefruth* sind verantwortlich für den Karawanenabschnitt, in dem auch die Helden reisen. So sind sie deren Ansprechpartner und Helfer bei Problemen, können aber auch von sich aus das Gespräch suchen.

Die Riten der Sholai

Die Glaubenswelt der Sholai wird von den Geistern der Ahnen beherrscht, die – eifersüchtig auf die Lebenden – durch schmerzvolle Rituale und durch Opfer milde gestimmt werden müssen. Totenrituale nehmen daher eine große Rolle bei den Sholai ein. Ohne diese würden die Toten ihren ungezügelter Zorn auf die Sippe herabfahren lassen.

Insbesondere ist es wichtig, dass die letzte unvollendete Aufgabe eines Verstorbenen vollendet wird. Diese wird ermittelt durch eine rituelle Nachstellung von dessen (meist gewaltsamem) Tod. Dabei nimmt ein Stellvertreter – die Person, die zuletzt mit dem Toten sprach – dessen Rolle ein; andere Rollen übernehmen übrige Sippenmitglieder. Gekämpft (denn viele Sholai sterben im Kampf) wird mit aus Zingduru-KralLEN hergestellten Ritualwaffen.

Weiteres zur Weltanschauung der Sholai finden sie in *MyGö 102* und *MyMa 207f*.

Ereignisse während der Reise

Wählen Sie aus den folgenden Szenarien solche aus, die den Vorlieben Ihrer Gruppe entsprechen. Da wir die Ereignisse aus Platzgründen nur skizziert anbieten können, müssten Sie einige bei Bedarf noch etwas ausarbeiten.

Schabkrah

An einer (ungiftigen) Wasserstelle lagert eine Schabkrah-Sippe. Die Sholai hatten diese Oase als Lagerplatz eingeplant und wollen hier die Wasservorräte der Karawane auffüllen. Als sie Zugang zum Wasser verlangen, kommt es zum Streit.

Sollten die Helden und – nach Meisterentscheid – auch sonst niemand eingreifen oder die Vermittlung scheitern, endet die Auseinandersetzung in Handgreiflichkeiten. Das radikalste Ergebnis eines solchen Kampfes (wenn die Gruppe sich tatsächlich völlig passiv zeigt oder die Aggressionen noch schürt, weil beispielsweise einer der Helden selbst ein Dralquabar ist) könnte sein, dass sich die Sippen gegenseitig auslöschen und die Karawane danach auf sich allein gestellt ist.

Kawas Tod

Etwas abseits der Verhandlungen um das Wasserloch kommt es zwischen einem Schabkrah und Kawa zum Kampf, als Kawa beim Versuch, das Lager der Schabkrah auszuspähen, entdeckt wird. Nach kurzem Kampf tötet Kawa den Schabkrah, wird aber selbst vom vergifteten Garmesh seines Gegners verletzt. Einer der Helden bemerkt den Kampf oder findet den tödlich Vergifteten.

Riesenhornkäfer

Die Karawane windet sich durch eine scharf eingeschnittene Schlucht, als von oben ein hochfrequentes Klappern (wie Hagel auf einem Metallschild) zu hören ist. Plötzlich erscheinen am Rand einer Schluchtwand ein knappes Dutzend riesiger Käfer, die rasend schnell heruntergeklettert kommen.

Sollten die Helden sich den Tieren in den Weg stellen, werden sie von den Sholai aufgefordert, dies zu unterlassen. Die Sholai selbst versuchen in aller Eile, eine Lücke zwischen den Lasttieren an der Stelle zu schaffen, an der die Käfer auf die Karawane treffen dürften. Hilfe der Helden (*Abrichten-* oder *Tierkunde-*Proben) ist dabei willkommen.

Tatsächlich beachten die Käfer die Karawane nicht, als sie unten angekommen sind. Unaufhaltsam krabbeln sie einfach auf die gegenüberliegende Wand zu, um an dieser wieder nach oben zu klettern. Angreifende Helden oder stehen gebliebene Lasttiere werden schlicht über den Haufen gerannt. Verletzungen, die sich die Käfer dabei zuziehen, ignorieren sie.

Kawas Tod

Als die Lücke durch die Karawane für die Käfer geschaffen wird, macht einer der Skarabäen Probleme. Er lässt sich nur widerwillig bewegen. Als es Hatschusu und Kawa in letzter Sekunde gelingt, das Tier zur Seite zu lenken, stürzt Kawa, gerät unter die Füße der heranrasenden Hornkäfer und wird zertrampelt. Einer der Helden hat das Unglück beobachtet.

Alternativ ließe sich eine Situation schaffen, in der Kawa einen Helden, mit dem er sich zuvor gut verstanden hat, unter Aufopferung seines eigenen Lebens rettet.

Überfall der Sklavenjäger

Ein Trupp Sklavenjäger schleicht sich eines Nachts in das Lager ein und versucht, unter den Reisenden einige Exemplare für die Minen der Eshbathi zu fangen.

Entweder man entdeckt die Sklavenjäger rasch. Dann werden die Helden – sofern sie nicht selbst die Feinde bemerkt haben – von Warnrufen und Kampfeslärm geweckt. Sie können helfen, die Eindringlinge zu vertreiben, und/oder sie verfolgen, um Verschleppte zu retten.

Oder die Helden (bzw. einige von ihnen) gehören selbst zu den „Auserwählten“ der Sklavenjäger und sollen gefangen genommen werden. Je nachdem, wie gut die Helden vorbereitet sind (wurden Wachen aufgestellt, trägt man eine Rüstung, liegen Waffen griffbereit), kann dieses Vorhaben ganz verschiedene Verläufe nehmen.

Kawas Tod

Sowohl Kawa als auch einer der Helden halten Nachtwache. Der Held wird Zeuge, wie Kawa in einiger Entfernung von hinten angegriffen und ihm die Kehle durchgeschnitten wird.

Reste einer Karawane

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Plötzlich erschallen unverständliche Rufe und eure gewaltige Karawane kommt langsam zum Stehen. Als ihr euch umseht, um den Grund des Halts auszumachen, bemerkt ihr, wie eure Sholai-Führer sich einer gewaltigen Senke, bestimmt 1,5 Meilen im Durchmesser, nähern, die etwas entfernt zu eurer Linken liegt. In der flimmernden Luft erkennt ihr, dass die ganze Senke übersät ist mit den Kadavern verendeter Ghaale. Dazwischen verstreut liegen die Leichname von Menschen und Amaunir. Halb oder ganz eingestürzte Zelte, zerbrochene Fässer und Kisten ragen aus dem Sand.

Eine andere Karawane hat hier ihr unglückliches Ende gefunden.

Während die übrigen Reisenden noch entsetzt auf dieses gewaltige Totenfeld starren, sind die Sholai schon ausgeschwärmt und fangen an, die Senke zu durchkämmen. Sie suchen keineswegs nach Überlebenden (und wenn sie welche fänden, würden sie sie sofort töten, weil diese zu schwach zum Weiterreisen wären), sondern nach noch brauchbaren Überresten. Außerdem versuchen sie herauszufinden, wie und warum die Karawane hier verendet ist.

Die Helden können sich natürlich an der Untersuchung beteiligen. Ob sich in den Überresten tatsächlich noch etwas von Wert finden lässt (*Sinnenschärfe*-Proben), liegt im Ermessen des

Meisters. Um den Grund für das Ende der Karawane zu ermitteln, sind *Fährtsuchen*-Proben nötig:

bis 3 TaP*: Die Karawane wurde vermutlich beim Rasten von einem Sandsturm überrascht.

bis 7 TaP*: Die Leichname sind mumifiziert, soweit sie nicht von Aasfressern bis auf die Knochen blank gefressen wurden. Trotzdem sind Spuren eines Kampfes zu finden – offenbar war der Sandsturm nicht das einzige Problem.

ab 7 TaP*: Die Kampfspuren und Waffenreste deuten auf einen Kampf zwischen Schabkrah und Sholai hin. Die von Schabkrah geführte Karawane (diesen Schluss lassen die toten Ghaale zu) wurde wohl von Sholai überfallen und wenig später von einem Sandsturm überrascht, der den Überlebenden des Überfalls zum Verhängnis wurde. Das Ereignis liegt nicht mehr als eine Woche zurück.

Sandsturm

Die Helden bemerken, dass einige Sholai erregt miteinander diskutieren und dabei immer wieder nach Norden schauen. Anschließend treiben die Führer die Karawane zu größerer Geschwindigkeit an. Auf Nachfrage erläutern sie, dass ein Sandsturm aufzieht und sie vor Beginn des Sturms einen Platz erreichen wollen, der mehr Schutz bietet als die offene Wüste.

Nach weiteren zwei Stunden erreicht die Karawane tatsächlich ein felsigeres Gebiet. Im Norden sieht man den Sturm bereits als grau-gelbe Wand heranziehen, schon kommt Wind auf. Die Sholai geben Anweisungen, die Skarabäen zu entladen und an geschützten Stellen die Zelte zu errichten.

Die von ihrer Last befreiten Skarabäen graben sich in den Sand ein. Der Zeltaufbau und die Sicherung der Waren entwickelt sich dagegen zu einem immer schwierigeren Unterfangen (erschwerter *Wildnisleben*-, *KK*-Proben), als der Wind heulend an Stärke zunimmt und Sand und kleine Steine aufwirbelt, bis man kaum noch dagegen ankommt, nicht mehr sehen und kaum noch atmen kann. Ausgerechnet die Händlerin ShanBai, die Angst um ihre Waren hat, sucht nicht rechtzeitig ein schützendes Zelt auf, verliert im Sturm die Orientierung und muss von den Helden gerettet werden.

Kawas Tod

Das Zelt der Helden wird vom Sturm fortgerissen. Es erfasst Kawa, der dabei von einer zerbrochenen Stange aufgespießt und mit den Zeltresten durch die Gewalt des Windes weggezerrt wird. Sollte es den Helden nicht gelingen (oder sollten sie gar nicht erst versuchen), dem Unglücklichen zu folgen, sind sie dennoch die Letzten, denen Kawa etwas zugerufen hat.

Tötung der Kranken

Eines Abends beobachten die Helden, wie einige Sholai einen Händler und dessen Begleiter vom Lager wegführen und wenig später alleine zurückkehren. Auf Nachfrage erklären die Sholai freimütig, dass diese Reisenden getötet wurden. Sie seien schwer krank gewesen und der Heilungsversuch eines mitreisenden Magiers war nicht erfolgreich. Daher hätte es die ganze Karawane gefährdet, hätte man sie weiter mitgenommen. Dies liegt nicht nur daran, dass die kleinste Schwäche in der Wüste den Tod bringen kann, sondern auch daran, dass manche

Eshbathya ganze Karawanen massakrieren, wenn sich Kranke unter den Mitgliedern befinden.

Auf moralische Einwände reagieren die Sholai mit Unverständnis. Allein Kawa und Nefruth lassen sich auf eine Diskussion ein, zeigen sich durch etwaige Kritik jedoch unbeeindruckt. Es zähle das Überleben der Gruppe; das Wohl Einzelner dürfe nicht alle in Gefahr bringen – und auch nicht aufhalten, denn in der Wüste zähle jeder Tag.

Kawas Tod

Ein kranker Todgeweihter ahnt etwas und greift Kawa an, als dieser ihn fortführen will. Es kommt in einiger Entfernung vom Lager zum Kampf, den die Helden als Erste bemerken. Als sie die Kämpfenden erreichen, ist Kawa bereits schwer verwundet.

Weitere Ereignisse

Neben diesen Szenarien hält die Narkramar natürlich noch weitere seltsame Orte und gefährliche Monster für die Helden bereit, auf die wir hier nicht weiter eingehen wollen und die wir daher Ihrer Kreativität als Meister überlassen.

Das Totenritual nach Kawas Tod

Wenn es gelungen ist, dass der Sholai Kawa ums Leben gekommen ist und einer der Helden die letzte Person war, die mit ihm gesprochen hat, wird dieser Held bei der nächsten abendlichen Rast von Kawas Familie dazu aufgefordert, an einem Ritual zur Versöhnung des Toten teilzunehmen.

Sollte der Held sich weigern, brechen die Sholai in Wehklagen und auch Drohungen aus, bis sich sogar der Karawanenleiter Xeltrija einschaltet, um den Helden umzustimmen. Schließlich ist Xeltrija daran gelegen, dass seine Führer nicht übermäßig verstimmt werden. Bleibt der Held dennoch bei seinem Nein, kann das Ritual nicht durchgeführt und der Geist Kawas somit nicht mit den Lebenden versöhnt werden. Nach Glaube der Sholai wird er diesen darum viel Leid zufügen und Unglück über seine Sippe bringen. Entsprechend verhalten sich die Karawanenführer von nun an abweisend (vor allem dem störrischen Helden gegenüber), übervorsichtig und misstrauisch. Es liegt in Ihrem Ermessen, ob sie durch ihre abergläubischen Ängste jetzt tatsächlich einen gefährlichen Fehler machen – oder ob (und wie) Kawas Geist wirklich Rache übt. In jedem Fall aber müssten Sie in Nahambath einen alternativen Einstieg ins Abenteuer wählen (siehe Seite 12).



Stimmt der Held zu, an dem Ritual teilzunehmen, wird er zu einem mit Fackeln abgesteckten Platz geführt. Hier stellen Kawas Familie und er Kawas letzten Lebensminuten nach, wobei der Held als der Verstorbene auftritt. Ist Kawa bei einem Kampf getötet worden, werden Ritualwaffen aus Zingduru-Krallen eingesetzt. Zur Einstimmung ruft der Sippenälteste in einem Singsang den Toten an und bittet um seine Aufmerksamkeit und Gnade.

Bei der Nachstellung des Todes ist man nicht zimperlich; zwar wird darauf geachtet, dass der Held keine tödlichen Wunden davonträgt, aber ihm wird – unter rhythmischen Gesängen – so lange zugesetzt, bis er zu Boden geht. Daraufhin flößt man ihm einen Trank ein, der Schmerzfreiheit und Visionen bewirkt. In diesen Visionen erscheint der Verstorbene und teilt dem Medium seine Erwartungen an die Hinterbliebenen mit.

Kawas Bitte

Der benommene Held meint plötzlich, alleine in der Wüste zu stehen, unter gleißender Sonne. Er sieht Kawa aus der Ferne langsam auf sich zukommen, ernst und unversehrt.

Als Kawa den Helden erreicht hat, kann er (Meisterentscheid) einige persönliche Worte an ihn richten (abhängig von dem Verhältnis der beiden). Dann formuliert er seine letzte Bitte (im Narkramarischen der Sholai, was der Held jedoch in der Vision problemlos versteht):

„Ein Versprechen muss eingelöst werden, das ich einer Frau gegeben habe, die mir einst das Leben gerettet hat. Ich soll dem Bruder dieser Frau eine Nachricht überbringen. Dieser Bruder ist der Wassermeister Mayyuta, der im Viertel *Unterer Rattenbasar* in Nahambath lebt. Die Nachricht lautet: *Unser Vater entstammte den letzten Innanaau, eines mit den Sholai verwandten Dralquabar-Stammes, der am Fuße eines Tafelberges unweit von Nessahabath lebte. Heute ist dieser Tafelberg zerstört und die Innanaau gibt es nicht mehr – ein Werk der Krieger der Spinne.*

Diese Botschaft muss überbracht werden, an Mayyuta allein und persönlich. Dann will ich versöhnt sein.“

Damit nickt Kawa dem Helden noch einmal zu und verschwindet. Die Vision löst sich auf.

Wenn das Medium wieder zu sich kommt und den Sholai Kawas letzte Worte mitteilt, werden sie den Helden bitten, diese Aufgabe zu übernehmen. Sie wollen ihn sicher nach Nahambath bringen (und würden sich nun tatsächlich für ihn opfern, um ihn zu schützen), aber da die Dralquabar die Eshbathi nur ungern betreten, wären sie sehr dankbar, wenn eben der Held und seine Gefährten diese vermeintlich einfache Pflicht erfüllen würden – zumal er den Auftrag von Kawa erhalten hat. Weniger idealistischen Heldengruppen stellen die Sholai auch eine Belohnung in Höhe von 10 Aureal (verhandelbar bis auf 20 Aureal) in Aussicht.

Kawas Rache

Sollte es Helden geben, die (warum auch immer) die Botschaft an Mayyuta absichtlich nicht überbringen, werden die Geister der Sippenahnen auch ihnen Unglück bringen. Behandeln Sie den Helden mit der Vision in Zukunft so, als hätte er/sie den Nachteil *Lästige Mindergeister* oder *Pechmagnet*. Diese Wirkung kommt direkt von den Ahnengeistern und ist magischer Struktur, man kann sie also mit entsprechenden Analysemethoden erkennen. Sie hat grobe Ähnlichkeit mit der Strafmagie der Icemna und lässt sich äquivalent auf magischem Wege bannen – oder man geht dem Wunsch der Geister nach und erfüllt die Aufgabe, in welchem Fall die Wirkung auch sofort endet.

In der Stadt

Ankunft

Nach drei quälend langen Nonen erreicht die Karawane Nahambath. Was zuerst nur ein Punkt am Horizont ist, wird im Laufe eines Tages zu einer Art Felsnadel in der flirrenden Ödnis der Narkramar. Diese Felsnadel wächst schließlich zu einer fast schon absurd hohen Stadt heran, die aus Tausenden, mit unzähligen Brücken verbundenen Türmen besteht. Rund um die Stadt liegt ein schmaler Streifen intensiv genutzten Ackerlands, der in den sandigen Weiten der Wüste mit seinen saftig-grün leuchtenden Plantagen merkwürdig deplatziert wirkt.

Anders als in anderen Eshbathi kann die Karawane Nahambath ohne vorherige Quarantäne sofort betreten. Lediglich die Sholai werden vorher noch bezahlt. Wenn die Helden Kawas letzte Pflicht vollenden wollen, wünschen die Dralquabar ihnen viel Glück und bedanken sich mehrfach.

In der Stadt angekommen, löst sich die Karawane schnell auf. Die Reisenden gehen ihrer Wege, zumeist streben sie als Händler den unzähligen Basaren zu. In den Straßen und Gassen begegnet den Helden eine enorme Vielfalt an Kulturen und Baustilen. Es gibt Reisende aus fast jedem Winkel Myranors, und Händler preisen die merkwürdigsten, nie gesehenen Waren an.

Nahambath

Wie fast alle Eshbathi wächst auch Nahambath in die Höhe und nicht in die Breite. Dies hat zwei Gründe: Zum einen glauben die Bansumiter, dass die Götter, wenn sie eines Tages zurückkehren, diejenige Eshbathya zu ihrem Wohnsitz wählen, die dem Himmel am nächsten ist. Zum anderen sichert das fruchtbare Land rund um die Stadt als Ackerfläche das Überleben der Menschen und darf nicht überbaut werden.

Gebäude, die durch das unermüdliche Höherbauen nicht mehr genutzt werden können, werden mit Wüstensand aufgefüllt und überbaut oder als Tunnel weiterverwendet. So sind die unteren Viertel Nahambaths ein dunkles Gewirr enger Gassen, Gänge, Treppen und Brücken, auf die wenig bis gar kein Sonnenlicht fällt. Die oberen Viertel hingegen beherbergen prachtvolle Plätze und Paläste, die auch außerhalb der Narkramar gerühmt werden.

Unter der Stadt wiederum, im Herzen des Stadtberges, befindet sich ein kaum überschaubares System aus Tunneln, Röhren, Kavernen und Zisternen, die die Wasserversorgung und damit das Überleben der Stadt sichern. Allein die Wassermeister und ihre Helfer sind fähig und befugt, in diese Tiefen vorzudringen, um ihre „Wasserkunst“ auszuüben.

Was die öffentliche Ordnung angeht, ist Nahambath den imperialen Metropolen ähnlicher als ihren Schwesterstädten. Es regiert ein Bürgerrat, in den man sich einkaufen muss. Da sich dies fast ausschließlich reiche, ansässige Händler leisten können, sorgt der Rat in erster Linie dafür, dass Geschäfte sicher und reibungslos abgewickelt werden können. Darüber hinaus ist sich jeder selbst der Nächste.

Die Helden werden von ShanBai entlohnt. Vielleicht heuert sie sie an (weil sie zufrieden mit ihren Diensten war), sie gegen Lohn auch auf der Rück-(oder einer Weiter-)reise in einigen Tagen zu begleiten. Entscheidend ist, dass Ihre Gruppe jetzt Zeit findet, sich den Merkwürdigkeiten im *Rattenviertel* zu widmen.

Einstieg direkt in Nahambath

Es ist möglich, dass der Sholai Kawa den Helden seine letzte Bitte nie offenbart hat (etwa weil er nicht gestorben ist oder die Helden nicht an dem Ritual teilnehmen wollten). Ebenso ist es denkbar, dass Sie als Meister von vornherein auf die hier vorgeschlagene Anreise verzichtet haben. Für solche Fälle bieten wir Ihnen an dieser Stelle einige alternative Einstiege direkt in Nahambath an. Da wir sie aus Platzgründen nur in skizzierter Form präsentieren können, müssen wir Sie bitten, die Anreise und entsprechende Ausarbeitungen bei Bedarf selbst vorzunehmen.

● Ein offizieller Auftrag

Diverse Parteien der Stadt haben das Verschwinden des Wassermeisters bereits mit Sorge registriert, unter anderem der Bürgerrat, der Cirkel der Wassermeister und einige Kirchen. Teilweise hat es bereits Nachforschungen gegeben, diese sind allerdings ergebnislos geblieben. In diesem Zusammenhang bietet sich daher ein offizieller Auftrag als Alternativeinstieg für die Helden an (klassischerweise z. B. über einen Aushang, einen Marktschreier oder die altbewährte Anheuerung im Gasthaus)

● Ein Botengang

Die Helden sollen im *Rattenviertel* etwas erledigen und stoßen so auf die Machenschaften des Spinnenkultes in diesem Viertel. Denkbar ist zum Beispiel, dass einer der Händler, der gemeinsam mit den Helden die Karawane begleitet hat, die Gruppe beauftragt, im *Rattenviertel* eine seltene (möglicherweise illegale) Ware aufzutreiben, einen besonderen Gegenstand zu finden oder die Dienste eines der dort ansässigen Alchimisten in Anspruch zu nehmen. Alternativ kann er auch sein Glück in der berühmten Spielhalle *Goldgrube* versuchen wollen und heuert die Helden als Geleitschutz an.

Welche Variante Sie auch immer wählen – die Helden suchen jedenfalls das Viertel auf. Hier sollte ihnen die seltsame Stimmung auffallen. Später könnten sie dann Zeugen werden, wie der Yachjin Tichoch von einem Mob angegriffen wird, und so, wenn sie ihn retten, erste Hinweise auf die Situation im *Rattenviertel* erhalten. Oder der Sohn des Wassermeisters ist entkommen, läuft den Helden in die Arme und bittet sie ängstlich um Hilfe.

● Der Can`Wenakay auf der Spur

In diesem Szenario ist dem Auftraggeber der Helden bereits bekannt – oder er vermutet es zumindest –, dass Anhänger der Can`Wenakay im *Rattenviertel* Fuß ge-

fasst haben und dort immer stärker die Kontrolle übernehmen. Vor diesem Hintergrund könnte er die Helden bitten, die Machenschaften des Kultes aufzudecken – sei es, um den Kult zu vertreiben, sei es vielleicht auch, um ihn zu erpressen. Denkbar ist weiterhin, dass er weniger an dem Tun des Kults interessiert ist, sondern vielmehr an einigen Dosen Spinnenmilch (oder gar am „Rezept“). Je nach Charakter des Auftrags kann es sich beim Auftraggeber um eine Privatperson, einen Kirchenvertreter oder jemanden aus dem Bürgerrat handeln.

Die Suche nach dem Wassermeister

Die Helden haben ihren Auftrag der Händlerin ShanBai abgeschlossen. Sie können nun die Gelegenheit nutzen, Kawas letzte Bitte zu erfüllen. Zu diesem Zweck werden sie voraussichtlich (den ihnen zur Verfügung stehenden Hinweisen folgend) entweder das *Wohnhaus des Wassermeisters* (Seite 19) oder das *Haupthaus des Wassermeistercirkels* (Seite 22) aufsuchen. Hier werden die Helden feststellen, dass der Wassermeister verschwunden ist und sie somit Kawas Bitte nicht ohne Weiteres erfüllen können. Es ist zu hoffen, dass sie so pflichtbewusst oder neugierig sind, dass sie sich nun auf die Suche nach Mayyuta begeben. Monetär orientierten Heldengruppen werden die Sholai andernfalls auch eine Belohnung von 10 Aureal anbieten. Nachdem sich erste Schwierigkeiten einstellen, werden sie sich auf bis zu 20 Aureal hochhandeln lassen.

Um im weiteren Verlauf des Abenteuers als Meister den Überblick zu bewahren, ist es dringend zu empfehlen, sich mit den verschiedenen Örtlichkeiten und Personen vertraut zu machen. Die folgenden Abschnitte stellen Ihnen als Meister die Informationen zur Verfügung, die zur Ausgestaltung der Spurensuche notwendig sind.

Da nicht vorauszusehen ist, wie die Helden im Folgenden vorgehen, ist dieses Kapitel nicht linear aufgebaut. Stattdessen gibt es folgende Abschnitte, die ineinandergreifen:

- Unter **Ereignisse** (Seite 14) finden Sie einige skizzierte Szenen, die Sie nach eigenem Gutdünken in das Geschehen einfließen lassen können, um die Handlung voranzutreiben oder zu stören.
- Der Abschnitt **Das Vorgehen der Spinnenkultisten** (Seite 15) gibt Hinweise, wie die Spinnenkultisten auf das Verhalten der Helden reagieren können.
- Die Abschnitte **Innerhalb des Rattenviertels** (Seite 16) und **Außerhalb des Rattenviertels** (Seite 22) beschreiben alle für die Suche relevanten **Orte**.
- Die als Informanten infrage kommenden **Personen** werden in **Dramatis Personae** (ab Seite 35) oder (bei Nebenfiguren) direkt in der Beschreibung des Orts, wo sie anzutreffen sind, beschrieben. Jede Personenbeschreibung enthält eine Aufzählung, welche Informationen diese Person den Helden geben kann. Zusätzlich finden Sie noch einmal eine Übersicht im Abschnitt **Verbündete und Informanten** (Seite 16).
- Der Abschnitt **Hinweise, Gerüchte, Lügen** (ab Seite 24) enthält eine umfangreiche, nummerierte Auflistung der (Des-)Informationen, die die Helden erhalten können. Zu jeder Information ist aufgeführt, welche Personen über diese verfügen.

Das Verschwinden des Wassermeisters – was geschah

Vor gut zwei Oktalen kam *Raiyavanar*, ein ausgebildeter Can`Wenakay-Priester, nach Nahambath, um das *Rattenviertel* gezielt unter die Kontrolle seines Kults zu bringen. Sein Plan machte es nötig, dass der Spinnenkult Zugang zum Brunnenhaus auf dem Kleintiermarkt erhielt, um sich direkt in der Kanalisation ein Versteck errichten und von dort aus Spinnenmilch ins Wasser geben zu können.

So suchten eines Abends vor gut drei Nonen Raiyavanar und seine Helfer *Padhaisati*, *Oicrayani* und *Angaitria* (die als Initiaten eine herausgehobene Position im Kult innehaben) Wassermeister Mayyuta zu Hause auf, um ihn davon zu überzeugen, ihnen diesen Zugang zu verschaffen und die Pläne der Kanalisation zugänglich zu machen. Sie versicherten ihm, nichts Böses im Schilde zu führen und niemandem schaden zu wollen – im Gegenteil: Durch sie würde die Gemeinschaft des *Rattenviertels* eine bessere werden, friedlicher, fleißiger, enger zusammenhaltend.

Mayyuta aber, pflichtbewusst und misstrauisch, lehnte aufgebracht ab. Als Raiyavanar ihn daraufhin noch zu bestechen versuchte, warf der stolze Wassermeister die unheimlichen Besucher kurzerhand erbost hinaus. Einziger Zeuge war Mayyutas neunjähriger Sohn *Hanukara*, der allerdings nur das Gespräch hörte, die Kultisten aber nicht sah.

Am nächsten Morgen ging Mayyuta wie gewöhnlich zur Arbeit ins Haupthaus seines Cirkels. Der Besuch vom Vorabend beunruhigte ihn, und gewiss hätte er sich seinen Kollegen *Mutranari* oder *Baligura* gleich anvertraut, wenn diese an diesem Vormittag nicht in einer Besprechung mit einigen Bürgerräten gesessen hätten. So ließ Mayyuta seinem Freund *Gishnarura* durch einen Eleven des Cirkels die Botschaft überbringen, er werde ihn zur Mittagsstunde aufsuchen, um mit ihm über etwas höchst Brisantes zu beraten. Tatsächlich hatte er vor, ihm die Pläne „seines“ Kanalisationsdistrikts zu bringen und ihn zu bitten, sie eine Zeit lang bei sich aufzubewahren, bis geklärt war, wer sich da für sie interessiert hatte und ob Gefahr von diesen Leuten ausging.

Leider wurde er von Angaitria und Oicrayani schon seit dem Morgen beschattet. Diese fingen ihn kurzerhand auf seinem Weg zu Gishnarura ab, betäubten ihn, nahmen ihm die Karten ab und verschleppten ihn. Einziger Zeuge dieses Verbrechens war der blinde Bettler *Hanojuta*.

Anhand der Karten stellten Raiyavanar und seine Helfer fest, dass es neben dem Brunnenhaus noch einen zweiten Eingang in die Kanalisation gab, der zugeschüttet in den sogenannten *Rattentunneln* zu finden war. Noch in derselben Nacht legten die Kultisten ihn frei und erhielten so Zugriff auf die Wasserversorgung des Bahaphan-Brunnens. Sie richteten sich unten ein Versteck ein (mehr dazu ab Seite 29).

Auch Mayyuta wird seitdem unter der Stadt gefangen gehalten. Zur Verwunderung des Kults scheint er immun gegen die Spinnmilch zu sein.

Das Verschwinden des Wassermeisters blieb natürlich nicht unbemerkt. So schickte der Cirkel der Wassermeister eine None später einen Glücksritter, den Hjaldringer *Isjolf*, auf die Suche. Dieser wurde jedoch, ohne etwas Entscheidendes in Erfahrung gebracht zu haben, von den Kultisten versehentlich getötet, als diese versuchten, ihn gefangen zu nehmen. Seine Leiche wurde anschließend beseitigt, indem man sie an die Käfer in der *Goldgrube* verfütterte. Seither ist eine weitere None vergangen.

Der Weg ins Rattenviertel

Wenn die Helden sich in Nahambath bis zur Adresse des Wassermeisters durchfragen, ernten sie (vor allem in den besseren, höher gelegenen Stadtteilen) zumeist unangenehme Reaktionen: abfällige Blicke und Bemerkungen („Den Käferkämpfen verfallen, was?“), Warnungen („Ins Rattenviertel wollt Ihr? Habt Ihr Euch das auch gut überlegt, Fremde?“) bis hin zu feindseliger Ablehnung („Verzieh dich, Rattenfreund!“).

Nähert sich die Gruppe schließlich ihrem Ziel, hat sie folgenden ersten Eindruck:

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Die oberen Viertel Nahambaths, wo sich gleißendes Sonnenlicht in gläsernen Kuppeln und silbernen Verzierungen gewaltiger Villen spiegelt und warmer Wind über das Pflaster breiter Straßen streicht, habt ihr schon lange hinter euch gelassen. Seit mindestens einer Stunde steigt ihr bergab, immer nur bergab, Treppen hinunter, schmale, tunnelartige Gassen hinab, mitten hinein in die finsternen, schmutzigen Tiefen dieses gewaltigen Stadtberges. Um euch herum und über euch türmen sich hohe, windschiefe Gebäude, abenteuerlich übereinander gebaut, durch Brücken, Treppen und Leitern miteinander verbunden. Vom Himmel ist schon lange nichts mehr zu sehen. Auch weht hier unten kein Lüftchen: Stickig ist es, und es riecht faulig und abgestanden. Selbst am helllichten Tag ist es dunkel; für allenfalls schummrige Beleuchtung sorgen große, runde Leuchtsteine, die in die Häuserfassaden eingelassen sind.

Als ihr den *Unteren Basar*, das sogenannte *Rattenviertel*, erreicht habt, verschlucken euch ein trübes Zwielicht und eine geradezu unheimliche Stille. Wie Schatten schleichen geduckte Gestalten umher, hier und da leise miteinander wispernd. An einer Straßenecke kauert bewegungslos eine verkrüppelte Bettlerin mit ihrem struppigen Köter. Zwei magere Kinder mit ausdruckslosen Gesichtern huschen lautlos an euch vorüber.

Beobachtungen

Die folgenden Beobachtungen können die Helden im Rattenviertel machen:

- Die Bewohner des Rattenviertels benehmen sich merkwürdig. Sie zeigen keinerlei Gefühl, ihre Stimmen und Gesichter bleiben stets ausdruckslos. Emsig und konzentriert gehen sie ihren Aufgaben nach.
- Selbst die Kinder verhalten sich gesittet und still. Sie spielen nicht, balgen sich nicht, rennen nicht herum. Stattdessen gehen sie ihren Eltern zur Hand oder sitzen auf Mauern oder an Kreuzungen, um aufmerksam und ruhig die Umgebung zu beobachten.
- Sogar die Hunde und Katzen schleichen ruhig umher und scheinen ein Auge auf alles zu haben.
- Auf dem Markt und in den Läden wird nicht laut gefeilscht, im Gegenteil: Häufig scheinen Geschäfte fast wortlos abgewickelt zu werden, allein über Blicke und Gesten.
- Das Bordell und die Spielhalle werden nur von Auswärtigen besucht.

Ereignisse

Folgende Ereignisse können Sie nach eigenem Gutdünken in den Ablauf der Geschehnisse einflechten, um den Helden weitere Hinweise zu geben, die sie behindern oder ihnen helfen.

Anbetung der Spinne

Zweimal die None (an welchen Tagen genau ist Meisterentscheid), eine Stunde vor Sonnenuntergang, packen die Händler ihre Waren ein, die Anwohner sammeln sich und ziehen zum Spinnentempel (13). Plätze und Straßen leeren sich auf gespenstische Weise. Diese Beobachtung können Sie Ihre Gruppe machen lassen, wenn diese eine deutliche Hilfestellung braucht.

Falls die Helden den Menschen folgen wollen, müssen sie dies sehr vorsichtig tun, um nicht entdeckt zu werden (*Schleichen-, Sich Verstecken*-Proben+7). Wenn sie entdeckt werden, versuchen die Kultanhänger, die neugierigen Fremden aufzuhalten und zu verhindern, dass diese ihren Tempel entdecken. Folgende Maßnahmen sind möglich:

- W6+2 Straßenhunde (ebenfalls durch das Wasser kontrolliert) greifen die Helden an. Werte finden Sie auf Seite 40.
- Ein kleines Mädchen mit aufgeschlagenen Knien bittet die Helden weinend um Hilfe. Sie habe sich verlaufen. Außerdem werde sie von einem aufdringlichen Bettler belästigt. Ob die Fremden sie bitte nach Hause begleiten würden?
- Die Helden werden Zeuge einer (gestellten) Prügelei, einer Belästigung oder eines Überfalls. Ziel ist es natürlich, dass sie eingreifen und dadurch die Spur der zum Tempel pilgernden Kultisten verlieren. Als Werte für Gegner nehmen Sie bitte die Werte für durchschnittliche Anhänger (**Dramatis Personae**, Seite 38).
- Die Helden werden selbst von einer Gruppe Schläger angegriffen. Als Werte nehmen Sie bitte die Werte für durchschnittliche Anhänger (**Dramatis Personae**, Seite 38).

Ein furchterregender Heiler

Ein möglicher Verbündeter der Helden ist der Yachjin Tichoch (siehe die **Dramatis Personae**, Seite 36). Nach eigenem Ermessen können Sie eine Begegnung Ihrer Gruppe mit dem Heiler gezielt herbeiführen. Anregungen:

- Nachdem die Helden mit dem Säufer *Auroyuta* (Seite 37) gesprochen haben (der Kontakt zu Tichoch hat), sucht Tichoch die Gruppe von sich aus auf, um sich mit ihnen auszutauschen. Bedenken Sie dabei, dass Tichoch auf den ersten Blick eine furchterregende Gestalt ist und von den Helden zunächst als Bedrohung wahrgenommen werden kann, sofern sie noch keinen Kontakt mit Kynokephalen hatten.

- Die Helden werden Zeuge, wie Tichoch, der sich völlig passiv verhält und lediglich seine Arme schützend vor sein Gesicht hält, von einer Gruppe Straßenkinder in eine Ecke getrieben und mit Steinen beworfen wird. Auch hier ist es vielleicht reizvoll, wenn die Helden nicht auf den ersten Blick erkennen, wer in der Auseinandersetzung wirklich aggressiv angreift und wer sich nur verteidigt: die kleinen Kinder oder der große, wild behaarte Yachjin mit Pranken und Reißzähnen.

Ein geheimnisvoller Spitzel

Es gibt einige Personen, die nach Meisterermessen anfangen könnten, die Helden zu bespitzeln. Dies sind nicht nur sämtliche Bewohner des *Rattenviertels*, sondern auch der Bahaphan-Priester *Gayasimga* (Seite 37), Tichoch oder Auroyuta. Letztere könnten die Vermutung entwickeln oder hören, dass diese Fremden (wie sie selbst) den Veränderungen im Viertel auf den Grund gehen – und dies aber zunächst bestätigt wissen wollen. Aus diesem Grund fangen sie an, die Gruppe zu beobachten. Ihre Helden können mit *Sinnschärfe*-Proben merken, dass man ihnen folgt. Wenn sie ihre Verfolger daraufhin konfrontieren sollten, führt dies vermutlich zu einer nützlichen Bekanntschaft mit Gleichgesinnten.

Der Sohn des Wassermeisters

Sollte es den Helden nicht gelingen oder nicht in den Sinn kommen, Mayyutas Sohn Hanukara zu befreien, kann er nach Meisterentscheid seinem Gefängnis auch selbst entkommen und auf seiner Flucht den Helden in die Arme laufen.

Weitere Informationen zu Hanukara finden Sie unter **Dramatis Personae**, Seite 35.

Das Vorgehen der Spinnenkultisten

Bedenken Sie bitte zu jeder Zeit: Fast alle Einwohner des Viertels stehen unter dem Einfluss der Spinnenmilch (Ausnahmen: siehe Abschnitt **Verbündete und Informanten** auf Seite 16). Sie leben, arbeiten und funktionieren wie eine Einheit. Sie beten Can`Wenakay, die Mutterspinne, an und glauben daran, dass dieser Glaube ihnen mehr Wohlstand, mehr Gesundheit und eine höhere Lebensqualität bringt (was er ja im Grunde tatsächlich tut). Sie haben kein Interesse daran, dass Fremde, die Stadtoberen oder Vertreter anderer Kirchen das Geheimnis des Viertels aufdecken. Wenn die Helden allzu offensichtlich herum schnüffeln, zu viele Personen (vielleicht sogar auf unangenehme Weise) befragen (oder gar bedrohen!) oder auf andere Weise gefährlich werden, arbeiten die Spinnenanbeter zusammen, ohne sich absprechen zu müssen.

● 1. Schritt: Beobachtung.

Sobald die Helden bei Mayyutas Frau nach dem Verbleib des Wassermeisters fragen, werden die Spinnenanbeter aufmerksam. Von da an beobachten Kinder, Bettler, selbst Straßenhunde die Helden. Die Gruppe kann dies bemerken (*Sinnschärfe*-Probe +3), aber perfiderweise beobachtet sie immer jemand anders; schließlich muss ihnen ja niemand folgen.

● 2. Schritt: Lügen.

Den Helden wird gesagt, dass der Wassermeister aufgrund seiner Schulden bedroht wurde und aus dem Viertel/aus der Stadt geflohen ist. Es gibt Zeugen. Erfinden Sie bei Bedarf weitere Lügen, die die Helden abwimmeln und auf falsche Fährten locken.

● 3. Schritt: Gespräch.

Jemand sucht das Gespräch mit den Helden. Er verrät ihnen nichts Konkretes, aber macht sie darauf aufmerksam, dass es tatsächlich einen neuen einflussreichen Faktor im Viertel gebe, der für den neuen Aufschwung und die Stabilität hier Sorge. Es gehe allen gut. Man wolle keine Veränderungen. Und der Wassermeister (bzw. sein Verschwinden) habe mit der Veränderung im Viertel nichts zu tun.

● 4. Schritt: Bestechung.

Jemand sucht die Helden auf und bietet ihnen Geld oder Gefälligkeiten (im Wert von bis zu 20 Aural pro Person), wenn sie bereit sind, die Suche nach Mayyuta aufzugeben.

● 5. Schritt: Drohung.

Die Helden werden unfreundlich und abweisend behandelt. Sie müssen überall hohe Preise zahlen oder werden gar nicht bedient. Kinder spucken nach ihnen, rufen Spottverse, und manch eine finstere Gestalt bedroht sie.

● 6. Schritt: Angriff.

Wenn die Helden selbst handgreiflich werden oder schon zu nah an der Wahrheit sind, werden die Spinnenkultisten versuchen, die Helden gefangen zu nehmen (siehe auch den nächsten Abschnitt).

Gefangennahme der Helden

Wenn die Helden nicht vorsichtig vorgehen, kann es passieren, dass die Anhänger der Can`Wenakay versuchen, sie gefangen zu nehmen. Hierzu rottet sich lautlos, ohne mündliche Absprache, ein stiller Mob zusammen, der versucht, die Helden einzukreisen und durch schiere Übermacht zu überwältigen. Werte für durchschnittliche Bewohner des Rattenviertels finden sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 38. Die Spinnenkultisten werden auf jeden Fall versuchen, die Helden lebend zu fangen. Nach erfolgreicher Gefangennahme werden die Helden in einem Raum hinter dem Tempel der Can`Wenakay eingesperrt (siehe Seite 21). Nach Meisterentscheid kann das Gefängnis auch (z. B. bei einer zweiten Gefangennahme) das Haus eines Viertelbewohners, unterirdisch die **kleine Flutkammer (IIb)** auf der Karte auf Seite 30) oder sogar Mayyutas Kerker (**III d Gefängnis** auf derselben Karte) sein.

Die Kultisten wollen die Helden nicht töten. Für sie ist das Eingliedern von Individuen in die Gemeinschaft immer förderlicher als ihre Auslöschung. Außerdem befürchten sie, dass das endgültige Verschwinden weiterer Fremder die Aufmerksamkeit der Stadtoberen verstärkt auf das *Rattenviertel* lenken und so noch mehr Ärger mit sich bringen würde.

Aus diesem Grund haben sie Folgendes mit den Helden vor: Zunächst wird Raiyavanar noch einmal mit ihnen reden und versuchen, sie davon zu überzeugen, dass der Kult dem *Rattenviertel* keinen Schaden bringt, ganz im Gegenteil. Auch Bestechung und Drohung wird er einsetzen. Wenn sich die Helden nach zwei bis drei Tagen nicht überzeugt zeigen, wird ihnen eine Droge aus Käferspeichel ins Wasser gemischt, die gleichgültig und benommen macht (tierisches Einnahmegift; Giftstufe 7; MU, KL, IN je -3/-1). In diesem Zustand sollen sie beim nächsten Ritual im Tempel teilnehmen, um mittels Spinnenmilch Teil des Kollektivs zu werden.

Eine Flucht aus dem Gefängnis ist möglich, aber nicht ganz einfach. Die Werte zu Schlössern und Türen sind in den einzelnen Abschnitten angegeben. Die Helden werden regelmäßig nur von ein oder zwei Kultisten bewacht, die aufgrund des Kollektiven Bewusstseins allerdings sehr aufmerksam sind (Gefahreninstinkt – siehe Kollektives Bewusstsein, Seite 39).

Wenn die Helden sich schwer tun, einen Fluchtplan zu entwickeln, oder bereits einer oder mehrere Fluchtversuche fehlgeschlagen sind, können ihnen auch Verbündete (z. B. Gayasimga, Tichocho's Rudel oder die Shingwa) unerwartet zur Hilfe kommen.

Sollte es die Helden gelingen zu entkommen, werden sie das Rattenviertel nur noch heimlich oder in Verkleidung betreten können, ohne wieder angegriffen zu werden. Die Kultisten werden nicht außerhalb des Viertels nach den Helden suchen. Sollte ihnen eine Flucht nicht gelingen, gehören auch die Helden bald zum hoch produktiven und glücklichen Kollektiv des Rattenviertels.

Verbündete und Informanten

Nicht alle Bewohner des *Rattenviertels* sind in den Spinnenkult assimiliert worden. Diese Personen können den Helden als Informanten oder sogar als Verbündete dienen.

Im *Rattenviertel* selbst sind dies:

- der Bahaphan-Priester *Gayasimga*, die Wassermeisterin *Mutranari* (für beide siehe **Dramatis Personae**, Seite 36–37) und *Pythashvar*, der Chef der Goldgrube (siehe Abschnitt **Die Goldgrube**, Seite 21), die alle außerhalb leben und daher nur wenig bis gar nichts vom vergifteten Wasser trinken
- die *Shingwa-Artisten*, die erst seit einigen Tagen im Viertel sind (**Dramatis Personae**, Seite 37)
- die Kynokephalen *Tichocho* (Heiler) und *Tupfen* (Alchimistin) und ihre Sippe (**Dramatis Personae**, Seite 36), die hauptsächlich Blut und kaum Wasser trinken
- der Säufer *Auroyuta*, der alkoholische Getränke einfachem Brunnenwasser vorzieht (**Dramatis Personae**, Seite 37)
- *Hanuqara*, der Sohn des Wassermeisters, der in seinem Zimmer im Wohnhaus der Familie gefangen gehalten wird und die Resistenz seines Vaters gegen Spinnenmilch geerbt hat (**Dramatis Personae**, Seite 35)
- die täglich wechselnden *Gardisten*, die das Brunnenhaus bewachen und nicht selbst aus dem Viertel stammen (Abschnitt **Brunnenhaus des Bahaphan-Brunnens**, Seite 18)

Die Egremma-Priesterin *Ocrapurinja* hingegen ist eine Spionin des Spinnenkultes, die versuchen wird, die Helden auszuhorchen, indem sie sich als Verbündete ausgibt.

Außerhalb des *Rattenviertels* haben die Helden folgende mögliche Anlaufstellen:

- den Tempel des Bahaphan (Seite 23)
- das Haupthaus des Wassermeistercirkels (Seite 22)
- das Rathaus (Seite 24)
- die Sholai, die außerhalb der Stadt lagern (**Dramatis Personae**, Seite 35)
- *Gishnarura*, den Freund des Wassermeisters (Seite 23)

Innerhalb des Rattenviertels

Die Spinnenkultisten haben nicht das ganze Stadtviertel *Unterer Rattenbasar* unter ihre Kontrolle gebracht, sondern „nur“ die Einwohner, die ihr Wasser vom Bahaphan-Brunnen auf dem Kleintiermarkt beziehen. Damit haben sie Zugriff auf den hiesigen Rattenhandel, die Rattentunnel und die Alchimistengasse – so ist ihre Versorgung mit Narkamratten und Narkamrattengewürz gesichert.

Eine Karte eines Teils des Rattenviertels finden Sie auf Seite 17, Beschreibungen der einzelnen Örtlichkeiten stehen ab Seite 18.

Unter Einfluss von Spinnenmilch

Diejenigen Bewohner des Rattenviertels, die ihr Wasser aus dem Bahaphan-Brunnen beziehen, nehmen seit etwa drei Nonen Spinnenmilch zu sich. Dieses Gift bewirkt die charakterlichen Veränderungen sowie ein (unterschiedlich stark ausgeprägtes) geteiltes Bewusstsein (siehe **Artefakte und Tinkturen** auf Seite 41).

Befragen die Helden direkt beeinflusste Menschen, so tun diese meist verständnislos oder weichen den Fragen aus: Nein, alles sei in Ordnung, nichts sei merkwürdig. Ja, es habe schon mal mehr Schlägereien und Ähnliches im Viertel gegeben – aber die aktuelle Ruhe sei dennoch kein Grund zur Sorge, im Gegenteil. Und so weiter.

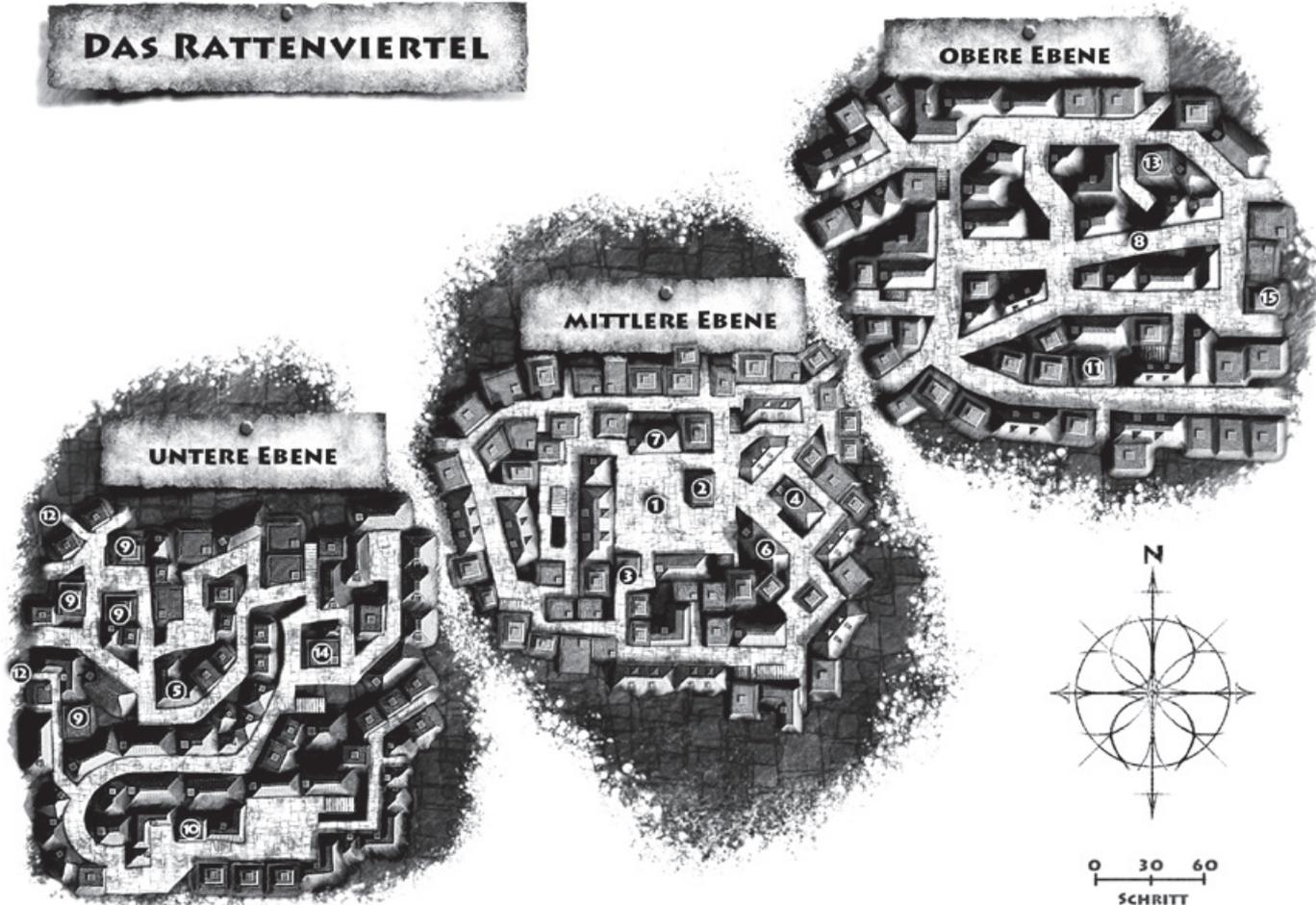
Versuchen Sie, die emotionale Kälte der Bewohner und das stille, intuitive Verstehen, das zwischen ihnen herrscht, durch Rollenspiel darzustellen, wenn die Helden mit ihnen interagieren. Machen Sie bei passenden Gelegenheiten auf verunsichernde Beobachtungen aufmerksam: die Stille, die in den Gassen herrscht, die maskenartigen leeren Gesichter, die Kinder, die bewegungslos an den Ecken stehen und ihre Umgebung im Auge behalten ...

Denken Sie bei Ihrer Darstellung der beeinflussten Menschen an Filme wie „Die Körperfresser kommen“.

Das Rattenviertel (oder Unterer Rattenbasar)

Das Viertel ist recht groß und liegt weit unten in der Stadt. Vor allem in den oberen Vierteln hat es einen schlechten Ruf. Die hier lebenden Menschen sind arm, schmutzig und verroht. Es gibt viele Bettler, Diebe und Betrüger, Schläger und einen hohen Anteil an Fremden. Berühmt-berüchtigt ist das Viertel für seine Bordelle, für seinen (angeblich) florierenden Schwarzmarkt illegaler Waren und für die schmutzige Spielhalle *Goldgrube*, in der neben Glücksspielen auch die beliebten Käferkämpfe stattfinden. Haupteinnahmequelle aber sind die Ratten, aus denen

DAS RATTENVIERTEL



Legende

das begehrte Narkramgewürz hergestellt wird. So weit unten in der Stadt wimmelt es geradezu von den Nagern, die zusätzlich noch mit Abfällen angelockt werden. Mindestens jeder dritte Bewohner des *Unteren Rattenbasars* – oder des *Rattenviertels*, wie das Gebiet auch abfällig genannt wird – ist als Rattenfänger tätig. Zwischen den schiefen, heruntergekommenen Wohnhäusern und Läden stehen immer wieder Gebäude leer, halb verfallen, halb zugeschüttet. Sie dienen Obdachlosen als Unterschlupf, Kriminellen als Versteck oder den Rattenfängern als Jagdrevier.

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| 1 Kleintiermarkt | 8 Gasse der Alchimisten |
| 2 Bahaphan-Brunnen | 9 Leer stehende Gebäude |
| 3 Haus des Wassermeisters | 10 Waisenhaus |
| 4 Herberge <i>Zum Rattenfänger</i> | 11 Gasse der Fremden |
| 5 Bordell <i>Feuer und Wasser</i> | 12 Rattentunnel |
| 6 Schrein des Bahaphan | 13 Tempel der Can 'Wenakay |
| 7 Egremma-Tempel | 14 Spielhalle <i>Goldgrube</i> |

Die Narkramratten aus Nahambath

Die Narkramratten aus Nahambath sind das Hauptexportgut der Stadt. Aus ihren Innereien wird ein Gewürz hergestellt, das entgiftende Wirkung hat. Unter anderem wird es in anderen Eshbathi dazu verwendet, die Fische des schwefligen Flusses Haratta genießbar zu machen. Um diese Abhängigkeit von Nahambath zu beenden, wurde und wird in den anderen Eshbathi immer wieder versucht, eigene Narkramratten zu züchten, allerdings bisher ohne echten Erfolg. Zwar vermehren sich die importierten Nager anstandslos, jedoch scheinen ihre Nachkommen sich weniger gut für die Herstellung des Gewürzes zu eignen. Nicht aus Nahambath stammende Ratten bringen ein schwächeres und qualitativ schlechteres Gewürz hervor – und ab einer gewissen Generation lässt es sich gar nicht mehr aus ihnen gewinnen.

Warum dies so ist, ist ein ungelüftetes Geheimnis – in den anderen Eshbathi sowieso, aber auch in Nahambath selbst. Es gibt natürlich Vermutungen: Im Berg, auf dem Nahambath steht, und in dem die Narkramratten leben, seien besondere Salze oder Kristalle enthalten, die es nur hier gebe und die sich in den Innereien der Tiere abgelagert. Andere Stimmen munkeln von Magie oder gar von einer verfluchten, riesigen Rattenkönigin, die im Berg gefangen ist und deren Nachkommen die Narkramratten sind. Es ist anzunehmen, dass zumindest die Oberen des Rattenfängercirkels in Nahambath des Rätsels Lösung kennen, vielleicht auch noch einige ausgewählte Alchimisten. Sie alle aber hüten das Geheimnis streng. Dieses Geheimnis wird offiziell nicht mehr aufgegriffen und kann daher von Ihnen nach Belieben ausgestaltet werden.



Kleintiermarkt (1)

Wie der Name schon sagt, werden auf diesem Platz hauptsächlich Kleintiere gehandelt, und zwar vor allem Ratten. In hoch aufgestapelten Körben und Käfigen werden die Tiere von diversen Händlern zumeist lebend angeboten; seltener auch tot, „ganz frisch erlegt“, zur baldigen Weiterverarbeitung. Wie viele Waren, die es im *Rattenviertel* zu kaufen gibt, sind auch die Ratten hier zwar günstiger, aber auch qualitativ minderwertiger. Im Gegensatz zu den sauberen, gesunden, fetten Zuchtratten aus den oberen Stadtvierteln finden sich viele magere, dreckige Tiere, und es gibt nie die Garantie, dass sie nicht krank sind. Außer Ratten erhält man auf dem Kleintiermarkt noch Geflügel, Eidechsen und Schlangen sowie diverse Insekten. An den Marktplatz grenzen Mayyutas Wohnhaus (3) und der Egremma-Tempel (7).

Hinweise und Begegnungen auf dem Kleintiermarkt

Hier lassen sich einige der bereits oben erwähnten Beobachtungen machen (Seite 14). Außerdem fällt auf: Es finden sich weder sonderliche Schnäppchen noch Wucher. Der Markt ist gut besucht. Musikanten, Gaukler, Prediger und Bettler werden größtenteils ignoriert.

Folgende Begegnungen sind auf dem Markt möglich (genauere Beschreibungen finden Sie unter **Dramatis Personae** ab Seite 35):

- die Shingwa-Akrobaten
- der Säufer *Auroyuta*
- Gardisten beim Brunnenhaus des Bahaphan-Brunnens (2)
- der Bahaphan-Priester *Gayasimga*: Jeden zweiten Tag predigt Gayasimga (34, stechend blaue Augen, tatkräftig) am Brunnen auf dem Marktplatz oder am Schrein des Bahaphan (6). Man schenkt ihm kaum Beachtung.

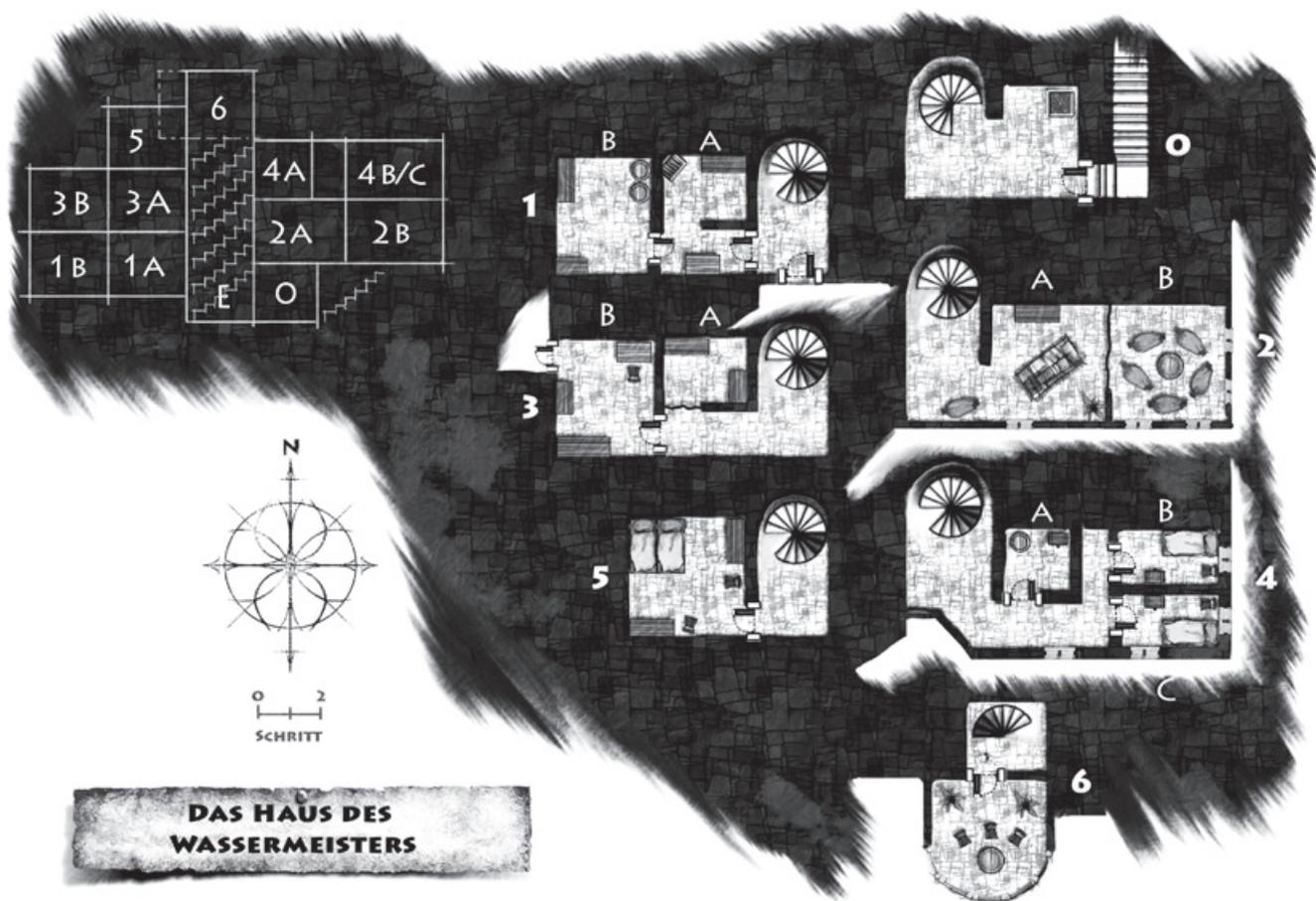
Brunnenhaus des Bahaphan-Brunnens (2)

Mittig am oberen Ende des Platzes steht das Brunnenhaus, in dem sich der Bahaphan-Brunnen befindet. Das rechteckige, gedrungene Backsteingebäude hat keine Fenster. Die einzige Tür ist aus stabilem Holz und mit Schloss und Querbalken versperrt. Im Schichtwechsel halten hier Tag und Nacht immer zwei Gardisten Wache, die auch den täglichen Wasserausschank beaufsichtigen.

Folgende Hinweise können die Gardisten geben: M1, M11, M12, M14, M20, R1 bis R3, R6, N1, N9 bis N11 (Aufschlüsselung der Ziffern ab Seite 25). Ist jemand allzu offensichtlich am Einstieg in das Brunnenhaus interessiert, werden sie rasch abweisend.

Brunnentür

Strukturpunkte Tür/Scharniere	100/30 (15 je Scharnier)
Härte Tür/Scharniere	3/2
Komplexität des Schlosses	6
Gewicht des Schlosses	3 Stein



DAS HAUS DES WASSERMEISTERS

Haus des Wassermeisters (3)

Im Haus ist nichts von Interesse zu finden – bis auf Hanukara, Mayyutas Sohn, natürlich, der gegen die Wirkung der Spinnenmilch immun ist (**Dramatis Personae**, Seite 35). Er wird in einem der oberen Zimmer (Zimmer c) gefangen gehalten. Weitere Informationen zu Hanukara finden Sie im Abschnitt **Die Befreiung des Sohnes** im nebenstehenden Kasten.

Beim Haus des Wassermeisters

In diesem Kasten finden Sie alle Informationen, die von den Helden am Haus des Wassermeisters erlangt werden können.

Gespräch mit Mayyutas Frau

Wenn die Helden das kleine Haus des Wassermeisters aufsuchen und anklopfen, öffnet ihnen *Angaduri*, Mayyutas Frau. An ihrem Rockzipfel hängt die fünfjährige Tochter *Palitai*. Beide zeigen während des Gesprächs mit den Helden keinerlei Gefühlsregung, ihre Mienen bleiben leer, sie sprechen ausdruckslos (zu beiden siehe **Dramatis Personae**, Seite 35).

Angaduri wird die Helden von sich aus nicht in ihr Haus bitten, sondern an der Tür abfertigen – wobei sie nicht unfreundlich auftritt, eben „nur“ seltsam gleichgültig und abwesend.

Ansonsten behauptet sie, danach gefragt, dass vor Mayyutas Verschwinden nichts Bemerkenswertes geschehen

Legende

- 0 Kellerraum mit Wasserspeicher (Hintereingang*)
 - E Haupteingang (*)
 - 1 a Küche
 - 1 b Vorratsraum
 - 2 a Empfangshalle (Fenster*)
 - 2 b Gute Stube (Fenster*)
 - 3 a Abstellkammer
 - 3 b Arbeitszimmer (Fenster*)
 - 4 a Kammer der Hausklaven
 - 4 b Kammer der Tochter (Fenster*)
 - 4 c Kammer des Sohnes (Fenster*)
 - 5 Schlafkammer der Eltern
 - 6 Balkon (*)
- * mögliche Zugänge:

Der Hintereingang ist über einen kleinen Hof in einer Seitenstraße zu erreichen und wird nur für die Wasserlieferung genutzt.

Die Außentüren (Ebene 0, 1, 6) sind üblicherweise verschlossen (Komplexität 4).

Die Fenster sind nachts (3b und 4c auch tagsüber) durch Läden verschlossen und können je nach Werkzeug mit einer GE/FF-Probe aufgehebelt werden. Verglast sind die Fenster nicht.

sei und sie habe keine Ahnung, warum oder wohin er verschwunden sein könnte. Sie mache sich große Sorgen (*Menschenkenntnis*-Probe +5, um diese Lügen zu durchschauen).

Ein verdächtiges Geräusch

Wenn die Helden sich nach Beendigung des Gesprächs zum Gehen wenden, fällt ihnen bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +3 ein Geräusch auf: ein dumpfes, aber dringliches Klopfen, das aus dem oberen Stockwerk des Hauses zu dringen scheint, aus der Nähe eines mit Brettern vernagelten Fensters.

Dieses Klopfen wird von *Hanukara* (*Dramatis Personae*, Seite 35) verursacht, dem neunjährigen Sohn des Wassermeisters, der die Immunität seines Vaters gegen die Spinnenmilch geerbt hat und der aus diesem Grund in seinem Zimmer gefangen gehalten wird, damit er keinen Ärger macht. Er hat gehört, dass jemand an der Tür war, und will durch Klopfen ans Fenster auf sich aufmerksam machen.

Suchen die Helden daraufhin ein zweites Gespräch mit Angaduri und sprechen sie auf das Klopfen an, antwortet diese wahrheitsgemäß, dass ihr Sohn den Lärm verursacht habe. Sie begründet dies mit der Lüge, dass er schwachsinnig und gewalttätig sei und daher sicher verwahrt werden müsse (wiederum *Menschenkenntnis*+5, um die Lüge zu durchschauen). Sie erlaubt den Helden unter keinen Umständen, das Kind zu sehen. Notfalls ruft sie die Gardisten am Bahaphan-Brunnen oder andere Kultisten zu Hilfe.

Die Befreiung des Sohnes

Sollten die Helden mit Hanukara Kontakt aufnehmen wollen, sind mehrere Wege denkbar:

- Die Helden versuchen, sich mit Gewalt Zutritt zu verschaffen. Sollten sie dabei nicht sehr schnell dafür sorgen, dass alle Bewohner des Hauses bewusstlos, tot oder magisch beherrscht sind, alarmieren diese (über das kollektive Bewusstsein) in kurzer Zeit die Nachbarn, die daraufhin still ihre Häuser verlassen und sich auf dem Marktplatz versammeln, um die Jagd auf die Gruppe aufzunehmen.

- Sollten die Helden einen Einbruch versuchen, bieten sich verschiedene Wege an, in das Haus zu kommen. Neben den Fenstern und der Haustür gibt es noch einen Nebeneingang (Zimmernummer 0), der vom Hof eines Nebengebäudes in den Keller führt. Außerdem besteht die Möglichkeit, über das Dach des gegenüberliegenden Hauses auf den Balkon (Zimmernummer 6) des Hauses zu klettern (*Klettern*-Probe +4, mit Hilfskonstruktionen oder Seilen nur +1).

Sobald Hanukara befreit ist, bettelt er die Helden an, ihn aus dem Viertel herauszuschaffen. Er kann ihnen alles erzählen, was er weiß – was sich auf die seltsamen Veränderungen seiner Mutter und seiner Schwester beschränkt und auf den Streit seines Vaters mit einigen Fremden kurz vor seinem Verschwinden.

Herberge Zum Rattenfänger (4)

Die zweistöckige, heruntergekommene Herberge ist billig und dennoch wenig besucht. Der Wirt *Kruranja* (44, stiernackig, Mitglied des Spinnenkults) ist langsam und maulfaul. Allerdings sind die Rattengerichte, die seine Frau zubereitet, ausgesprochen schmackhaft.

In dieser Herberge haben die *Shingwa-Akrobaten* (*Dramatis Personae*, Seite 37) Quartier bezogen. Auch *Auroyuta*, der Säufer, (*Dramatis Personae*, Seite 37) sitzt hier oft an der Theke. Dem Wirt ist es recht, so hat er ein Auge auf ihn und kann ihn betrunken halten, wenn er schon kein Wasser anrührt.

Folgende Informationen sind vom Wirt und seiner Frau zu bekommen: M1, M11, M14, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Bordell Feuer und Wasser (5)

Dieses Etablissement ist nicht nur ein Bordell, sondern bietet Gästen auch die Möglichkeit, ein Bad und die Dienste eines Barbiers in Anspruch zu nehmen. Zurzeit ist das *Feuer und Wasser* wenig besucht. Wenn die Helden das Gebäude betreten, um sich umzusehen, fällt ihnen auf, dass nur Leute von außerhalb des *Rattenviertels* Interesse an den Künsten der Prostituierten zeigen (und hinterher nicht sonderlich begeistert wirken). Die Einwohner des Viertels selbst baden nur, lassen sich massieren oder rasieren.

Bordellmutter ist *Shailidorei* (52, hüftlanges Silberhaar, Mitglied des Spinnenkults). Die Einrichtung selbst gehört Ratsherr *Islamantaram* (Abschnitt *Rathaus*, Seite 24). Shailidorei gibt folgende Informationen weiter: M1, M11, M14, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Schrein des Bahaphan (6)

Der Schrein ist eine schlichte, mit Wellen und verschlungenen Narwaalen verzierte Säule. Hier predigt jeden zweiten Tag *Gayasinga* (*Dramatis Personae*, Seite 37).

Egremma-Tempel (7)

Dieser kleine, etwas schiefe Tempel ist recht schlicht gehalten. Allein ein wenig Spinnen- und Spinnennetzornamentik verziert die rostbraune Tür und die Fensterrahmen.

Die Priesterin *Ocrapurinja* (43, Grübchen, ernst) fungiert als Spionin für den Can`Wenakay-Kult. Das heißt, sie wird den Helden gegenüber so tun, als fände sie die Veränderungen im Viertel ebenfalls beängstigend und als wäre sie auf ihrer Seite. Bedenken Sie bei ihrer Darstellung, dass sie aufgrund der Spinnenmilch wenig Gefühlsregungen zeigen kann (*Menschenkenntnis*+2, um zu erkennen, dass sie etwas verbirgt).

Sie will in Erfahrung bringen, wie viel die Gruppe bereits weiß. Gleichzeitig streut sie gezielt falsche Informationen. Wenn sie erfährt, dass die Helden dem Kult auf die Spur kommen, wird sie Alarm geben.

Folgende Hinweise sind von ihr zu bekommen: M1, M5, M6, M8, M11, M14, M15, M22, R1, R2, R6 bis R12, N1, N6, N7 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Gasse der Alchimisten (8)

In dieser engen Gasse haben einige Alchimisten ihre Labore und Geschäfte. Entsprechend hängt zwischen den teilweise rußgeschwärzten Häusern der Geruch nach Rauch, Schwefel und exotischen Ingredienzien.

Die Alchimisten sind hauptsächlich auf die Erzeugung von Narkramrattengewürz spezialisiert – was sie zurzeit auf Anweisung der Spinnenkultisten auch vor allem herstellen –, aber es können sich auch andere Substanzen finden lassen (Meisterentscheid – alles von eher minderer Qualität). Praktisch alle Alchimisten hier sind Mitglieder des Spinnenkultes. Wenn die Helden bereits vom Kult beobachtet werden, werden sie höhere Preise verlangen oder verschweigen ihnen das Vorhandensein einer gesuchten Ware, um sie auf keinen Fall in ihrem Vorgehen zu unterstützen.

Lediglich die Yachjin *Tupfen*, die Mutter von *Tichoch*, ist unbeeinflusst (siehe **Dramatis Personae** zu *Tichoch*, Seite 36). Sie wird auch als Einzige hier eine ehrliche Analyse des Wassers vornehmen und den Helden die wahren Ergebnisse mitteilen.

Geben die Helden einem anderen Alchimisten eine Wasserprobe zur Untersuchung, wird dieser nichts feststellen – und natürlich den Kult darüber informieren, dass die Gruppe schon nah an des Rätsels Lösung ist. Dieser wird daraufhin sein Verhalten gegenüber den Helden weiter verschärfen (siehe Seite 15).

Folgende Hinweise sind von den Alchimisten zu bekommen: M1, M11, M14, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Leer stehende Gebäude und die *Rattentunnel* (9/12)

Immer wieder stößt man im *Rattenviertel* auf leer stehende Häuser, teilweise eingefallen oder halb zugeschüttet. Sie dienen Obdachlosen oder Gaunern als Unterschlupf; auch die Helden können sich die verlassenen Gebäude zunutze machen. Wenn sich Ihre Gruppe in eine der Ruinen wagt, sind folgende Begegnungen denkbar (Meisterentscheid): Bettler, eine Räuberbande, Narkramratten (normal oder mutiert), ein Alpschmeichler (selten). Für die Menschen nutzen Sie bei Bedarf bitte die Werte eines durchschnittlichen Anhängers (**Dramatis Personae**, Seite 38), die Werte der Tiere finden Sie unter **Dramatis Bestiae** ab Seite 40.

Die verlassenen Gebäude und Gänge, die man die *Rattentunnel* nennt, sind ein besonderer Komplex, der gezielt zur Jagd nach Ratten genutzt wird. Eine nähere Beschreibung und eine Karte finden Sie ab Seite 30.

Waisenhaus (10)

Die Bewohner des Waisenhauses (drei erwachsene Betreuer, 24 Kinder) sind alle Mitglieder des Spinnenkults und verhalten sich entsprechend.

Gewöhnlich ist hier auch oft der Heiler *Tichoch* (**Dramatis Personae**, Seite 36) zu finden. Momentan ist er allerdings seltener anwesend, da die Kinder, seit sie assimiliert sind, nicht mehr so oft krank oder verletzt sind.

Folgende Hinweise sind von allen Bewohnern zu bekommen: M1, M11, M14, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Gasse der Fremden (11)

Wie der Name schon andeutet, finden sich in dieser langen Gasse vor allem nichtmenschliche Anwohner. Entsprechend fremdartig sind einige Wohnhäuser und es lassen sich auch kleine, schiefe Tempel entdecken, vor denen Statuen exotischer Götter stehen. An Straßenständen bieten Händler ungewöhn-

liche Speisen an, und viele Gesprächsfetzen, die dem Vorübergehenden an die Ohren dringen, sind unverständlich, weil in fremden Sprachen gesprochen.

Fast alle Anwohner dieser Gasse sind durch die Spinnenmilch in den Spinnenkult assimiliert, weswegen sie im Grunde keine „Fremden“ mehr sind. Sie sind – meist zum ersten Mal seit ihrer Ankunft – als gleichwertig anerkannt.

Folgende Hinweise sind hier zu bekommen: M1, M11, M14, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Einzig die Sippe des Heilers *Tichoch* ist bisher unbeeinflusst geblieben (**Dramatis Personae**, Seite 36).

Tempel der Can`Wenakay (13)

Dieser geheime Tempel des Spinnenkults wurde in einem leer stehenden Gebäude errichtet. Von außen ist das in den Berg gebaute Haus schmucklos und unauffällig. Innen öffnet sich höhlenartig eine weite Halle, die von vier Säulen getragen wird. Am Kopfende der Halle hängt ein großer Wandteppich, auf dem eine riesige Spinne zu sehen ist, der Tausende von kleinen Spinnen über den Leib wimmeln.

In dieser Halle versammeln sich zweimal pro None die Anhänger der Can`Wenakay gegen Abend, um ihre Gemeinschaft durch gemeinsames Beten und Rituale zu stärken. Ansonsten steht das Gebäude meist leer.

Hinter der Halle finden sich zwei weitere, kleinere Räume: In einem bereiten sich die Priester auf die Versammlungen vor, der zweite ist abschließbar und kann als Gefängnis für die Helden dienen, wenn diese gefangen genommen werden. Die Kammer ist fensterlos, weil sie im Berg liegt. Beachten Sie in diesem Zusammenhang bitte auch den Abschnitt **Das Vorgehen der Spinnenkultisten** (Seite 15).

Gefängnistür

Strukturpunkte Tür/Scharniere	60/20 (10 je Scharnier)
Härte Tür/Scharniere	3/2
Komplexität des Schlosses	3
Gewicht des Schlosses	2 Stein

Die Goldgrube (14)

Die Spielhalle gehört eigentlich Bürgerrat Islamantaram (siehe **Rathaus**, Seite 24); er lässt sie von *Pythashvar* (46, muskulös, aggressiv) verwalten. Dieser ist kein Einwohner des *Rattenviertels* und nimmt als leidenschaftlicher Weintrinker zu wenig vergiftetes Wasser zu sich, um vom Kult assimiliert zu werden. Er ist, ebenso wie Islamantaram, ungehalten und besorgt, weil die Veränderungen im Viertel zu Gewinneinbußen der Spielhalle führen. *Pythashvar* ist ein möglicher Verbündeter der Helden.

Die Spielhalle besteht aus mehreren Räumen, in denen jeden Abend Karten- und Würfelspiele gespielt werden. Auch Messerwerfen und Armdrücken sind beliebte Beschäftigungen. Im Keller gibt es drei Gruben, in denen einmal in der None Käfer-, Hunde- und bisweilen auch Gladiatorenkämpfe stattfinden. Die Zwinger und Käfige für die Tiere liegen hinter der Spielhalle in einigen Ruinen. Weiterhin blüht in und

rund um die Spielhalle der Handel mit verbotenen und gestohlenen Waren, größtenteils von Islamantaram kontrolliert. Sollten Ihre Helden also Interesse an etwas Bestimmten haben, kann Pythashvar es ihnen möglicherweise organisieren. Pythashvars vier Angestellte, die die Spiele und Kämpfe beaufsichtigen, sind Einwohner des *Rattenviertels* und assimiliert. Sie waren es auch, die den Glücksritter *Isjolf*, der als Erster auf die Suche nach dem Wassermeister geschickt worden ist, haben verschwinden lassen: Beim Versuch, ihn gefangen zu nehmen, kam er durch einen Unfall ums Leben und wurde daraufhin an die Käfer verfüttert. Sehen sich die Helden bei den Zwingern um, lässt sich mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 der charakteristische Flügelhelm eines Hjaldingers im Matsch entdecken. Pythashvar kann den Helm aufgrund bestimmter Verzierungen als Isjofs Eigentum identifizieren.

Die Helden werden durch mehrere Personen gezielt auf die Spielhalle aufmerksam gemacht, weil Mayyuta hier Schulden hatte. Wenn die Gruppe dem Kult zu unbequem wird, können sie hier in eine Falle gelockt und eventuell gefangen genommen werden. Für Pythashvars Handlanger verwenden Sie bitte die Werte eines durchschnittlichen Anhängers (**Dramatis Personae**, Seite 38).

Folgende Hinweise sind von *Pythashvar* zu erfahren: M1, M5 bis M7, M9, M11, M14, M20, M22, R1 bis R3, R6, R10, N1, N10, N11 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Folgende Aussagen machen *Pythashvars Angestellte*: M1, M5, M6, M8, M10, M11, M14, M20, M23, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Außerhalb des Rattenviertels

Haupthaus des Wassermeistercirkels

Ein großes, mit Stuck und Fresken verziertes Gebäude (übergreifendes Thema: Wasser in verschiedensten Aspekten). Über eine breite Treppe tritt man unter ein von filigranen Säulen getragenes Vordach, von dem aus eine schwere Doppeltür in die kühle, elegante Eingangshalle führt.

Der Pförtner Julilin

Wer hier vorstellig wird, richtet sein Anliegen zunächst an den oft vergnügt vor sich hin pfeifenden Pförtner *Julin* (37, attraktiv, schelmisch).

- Er kann allgemeine Angaben zur Organisation des Cirkels und Aufbau und Funktionsweise der Wasserversorgung geben (siehe Kasten auf Seite 23).

- Bezüglich Mayyutas Verschwinden kennt der Pförtner die Hinweise M1, M11, M13 bis M16, R1, R2, N1, N10 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25). Ansonsten wird er die Helden an Mayyutas Vertreterin Mutranari verweisen.

Mutranari, die Vertreterin Mayyutas

Die Wassermeisterin empfängt die Helden in ihrer aufgeräumten, aber bis unter die Decke mit Papierrollen vollgestopften Schreibstube. Eine Beschreibung der Frau und die durch sie zu erlangenden Informationen finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 36. Über sie kann man auch Kontakt zu Baligura, dem Leiter des Cirkels, erhalten.

Baligura, der Leiter des Cirkels

Der oberste Wassermeister residiert in einem geräumigen, lichtdurchfluteten Büro hinter einem gewaltigen, repräsentativen Schreibtisch.

Ein Gespräch mit Baligura (52, Albino, paranoid) gestaltet sich mühselig. Der Cirkelleiter wird misstrauisch, sobald sich jemand für die Wasserversorgung der Stadt interessiert (wozu auch das Interesse an einem der Wassermeister zählt). Die Helden müssen daher (abermals) höflich und genau erklären, wer sie sind und warum sie nach Mayyuta suchen (gelungene *Überreden-* oder *Überzeugen*-Probe +3). Gelingt ihnen dies nicht, weist Baligura ihnen die Tür, ohne ihnen weitere Hinweise zu geben, geschweige denn, ihnen den Auftrag zu erteilen, im Namen des Cirkels nach Mayyuta zu suchen.

Ansonsten lassen sich die Informationen M1, M11 bis M21, R1, R2, N1, N10 von ihm erfahren (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25), und er kann die Helden beauftragen, offiziell für den Cirkel nach dem verschwundenen Wassermeister zu suchen.

Der Cirkel als Auftraggeber

Es liegt nahe, dass der Cirkel die Helden anwirbt, Mayyuta zu suchen.

Einen solchen Auftrag kann nur Baligura vergeben und selbstverständlich tut er dies nur, wenn die Helden entsprechend vertrauenswürdig auftreten. Als Lohn bietet er ihnen vorab 5 Areal und zusätzliche 10 Areal pro Person, sollten sie Mayyuta finden (tot oder lebendig). Sobald die Helden im Auftrag des Cirkels handeln, erhalten sie problemlos Zugang zu Mayyutas Schreibstube. Auch können sie auf Nachfrage Einblick in Unterlagen erhalten, aus denen hervorgeht, welche Häuser/Haushalte Nahambaths aus welchen Brunnen Wasser beziehen. Außerdem wird Mutranari ihnen, wenn sie später in die Kanalisation einsteigen wollen, vom Verbindungsgang zwischen ihrem und Mayyutas Distrikt erzählen und sie kann sie auch auf die theoretische Möglichkeit der Überflutung einzelner Kanalisations-ebenen hinweisen (siehe **Variante 4** unter **Mögliche Strategien** auf Seite 29).

Mayyutas Schreibstube

Zugang zu diesem Raum erhalten die Helden durch Mutranari oder Baligula. Auch ein unerlaubtes Eindringen kann ohne größere Schwierigkeiten gelingen (Öffnen der Tür zur Schreibstube: *Schlösser knacken*-Probe +1 oder KK-Probe +3), da der Wassermeistercirkel bisher noch nie Opfer eines Übergriffs geworden ist und daher fast keine Sicherheitsvorkehrungen getroffen wurden.

Der Raum ist klein, mit unzähligen Papieren und Büchern vollgestopft und unaufgeräumt. Mit längerfristigem Talenteinsatz (jeder Held mit mindestens TaW 4 in *Lesen/Schreiben Narkramarische Silbenzeichen* kann pro Stunde eine Probe auf *Sinnenschärfe* würfeln) lässt sich Folgendes herausfinden:

- Pläne von Mayyutas Kanalisationsdistrikt sind nicht zu finden (4 TaP*).

- Aus einigen Aufzeichnungen geht hervor, dass es einst einen Zugang in die Kanalisation über die sogenannten *Rattentunnel* gab, den Mayyuta allerdings bei Amtsantritt zuschütten ließ (8 TaP*).

Die Wasserversorgung der Stadt durch die Wassermeister

In Nahambath wird die Wasserversorgung durch unterirdische Quellen und natürliche Grundwasserreservoirs gewährleistet. Die Landwirtschaft auf dem grünen Gürtel der Stadt verbraucht dabei das meiste Wasser, gefolgt von der Oberstadt mit ihren prachtvollen Palastgärten und Badehäusern. Die armen, unteren Viertel brauchen und erhalten dagegen nur einen geringen Teil des wertvollen Elements.

Das Wasser wird nach einem komplizierten, aus jahrtausendealter Erfahrung gewachsenen und auf hochpolitischem Proporz beruhenden Verfahren auf die verschiedenen Quartiere, Bewirtschaftungsgebiete und Zisternen verteilt. Technisch gelingt dies durch ein System aus Rohren, Kanälen und mechanischen sowie arcanomechanischen Hebe- und Schaufelvorrichtungen.

Die Wassermeister, die nach imperialer Tradition in einem Cirkel organisiert sind, sind diejenigen, die diese Mechanik und damit die Grundlage der lebenswichtigen Wasserversorgung ständig warten und überwachen. Die Kanalisation ist dafür in viele sogenannte Distrikte aufgeteilt und je ein Wassermeister ist für einen Distrikt zuständig. Ein Distrikt umfasst im Durchschnitt einen Brunnen und die dazugehörigen Versorgungsanlagen.

Die Vorrichtungen zur Schöpfung des Wassers innerhalb eines Distrikts sind gewöhnlich umso kunstfertiger hergestellt und bequemer zu bedienen, je reicher und einflussreicher die Nutznießer sind. Für das *Rattenviertel* bedeutet dies, dass der Bahaphan-Brunnen auf dem Kleintiermarkt alt ist und ohne arcanomechanische Unterstützung funktioniert. Das Wasser aus dem Reservoir wird durch einen Schacht in einem großen, tönernen Bottich, der von vier Seilen gehalten wird, mit Hilfe von Winden heraufgezogen.

Wohnhaus des Gishnarura

Gishnarura (48, mollig, gemütlich) ist ein alter, guter Freund Mayyutas. Er wohnt mit zwei Angestellten in einem kleinen, schmucken Stadthaus. Es liegt in einem besseren Viertel, etwa auf halber Strecke zwischen Haus des Wassermeistercirkels und *Rattenviertel*. Hier ist Gishnarura Marktaufseher und recht angesehen. Er gibt bereitwillig Auskunft, wenn die Helden ihn zu Mayyuta befragen.

Gishnarura kann bestätigen, dass er am Tag von Mayyutas Verschwinden durch einen Botenjungen eine Nachricht von Mayyuta erhalten hat: Mayyuta wollte ihn mittags aufsuchen, um einen seltsamen Zwischenfall mit ihm zu besprechen. Gishnarura hat keine Ahnung, was sein Freund damit gemeint haben könnte. Er macht sich Sorgen um ihn – wie auch um Mayyutas Familie, der er gern beistehen würde, die aber offenbar keinen Kontakt wünscht (zumindest Angaduri, die Kinder hat Gishnarura länger nicht mehr zu Gesicht bekommen).

Er verfügt über die Hinweise M1 bis M6, M11 bis M16, M20, R1, R2, N1 bis N7, N10 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Die letzte Spur des Wassermeisters

Wenn die Helden auf die Idee kommen, dem letzten bekannten Weg des Wassermeisters vom Cirkelhaus zu seinem Freund Gishnarura zu folgen und sich dabei in der Umgebung ein wenig umzusehen und umzuhören (bei Straßenkindern, Bettlern usw.), können sie auf den blinden Bettler *Hanojuta* (66, zahnlos, redselig) stoßen. Er hat Mayyutas Entführung mitangehört und teilt sein Wissen gegen eine Spende mit.

Sollten die Helden nicht von sich aus herumfragen, aber auf dem Weg zu oder von Gishnarura über ihr Problem beraten, könnte Hanojuta die Gruppe auch von sich aus ansprechen. Blinde haben gute Ohren.

Hanojuta kann Folgendes berichten:

In einer Seitengasse haben (etwa am Tag von Mayyutas Entführung, das genaue Datum weiß Hanojuta nicht) zwei Personen eine dritte überrascht. Letztere hat halb ängstlich, halb verärgert ausgestoßen: „Ihr schon wieder! Lasst mich in Ruhe!“ Darauf antwortete einer der Entführer: „Das geht nicht. Du kommst mit uns mit. Wir brauchen dich.“ Diesen Sätzen folgte kurzes Gerangel, auch Papierrascheln, unterdrückte Protestlaute, dann sagte der erste Mann: „Mund auf. Und schluck. Genau so.“ Danach war es plötzlich wieder still, einige Sekunden lang, bis der zweite Entführer murmelte: „Nein, du stützt den Wassermeister, Oicrayani. Ich hab schon die Papiere. Schnell zurück in den Tunnel.“ Woraufhin sich drei Paar Füße fortbewegten, eins deutlich schlurfender als die anderen beiden.

Es ging alles sehr schnell und Hanojuta war an dem Tag auch nicht ganz nüchtern. Hinterher war er sich nicht mehr sicher, ob das Ganze nicht nur Einbildung war. Darum hat er den Vorfall nicht der Garde gemeldet. Was ihm außerdem aufgefallen ist: Die Stimmen der Entführer waren merkwürdig emotionslos. Und: Die Worte des zweiten Entführers am Schluss klangen wie eine Antwort auf etwas – aber Hanojuta ist sich sicher, dass vorher nichts gesagt wurde.

Tempel des Bahaphan

Der Tempel des Bahaphan (der Gott des Meeres und der Fruchtbarkeit im sumurrischen Pantheon) ist klein und in einem tiefen Blau gehalten. Der oberste Priester heißt *Angatrijan* (59, gedrungen, schüchtern) und weiß durch seinen Untergebenen *Gayasimga* (**Dramatis Personae**, Seite 37) von den seltsamen Vorgängen im *Unteren Rattenbasar*. Weil diese zu einer Abkehr von den sumurrischen Göttern führen, wurde *Gayasimga*, der regelmäßig am Bahaphan-Brunnen predigt, beauftragt, der Sache auf den Grund zu gehen.

Die Priester des Bahaphan sind potenzielle Verbündete der Helden. Sie können folgende Unterstützung bieten:

- *Gayasimga* verfügt über folgende Hinweise: M1, M11 bis M14, M20, M22, R1 bis R3, R5 bis R8, R13, R14, R18 bis R21, N1, N6, N7, N10 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

- Sollten die Helden Spinnenmilch in ihren Besitz bringen und sich mit ihrer Hilfe zu einem Kollektiv vereinen wollen, kann ein Priester des Bahaphan eine segnende Meditation improvisieren und die Helden die SF *Kollektive Wahrnehmung I und II* lehren (siehe Seite 39).

- Wenn die Helden erkennen, dass sie in die Kanalisation steigen müssen, händigt ihnen die Priesterschaft als Hilfe für diesen Einsatz den *Trinkschlauch des Bahaphan* aus. Informationen zu diesem heiligen Artefakt finden Sie auf Seite 41.

Religion in Nahambath

In Nahambath als weltoffenem Handelsplatz finden sich Kultstätten vieler verschiedener Glaubensrichtungen. Neben den unzähligen sumurrischen Kulturen der östlichen Eshbathi (in den meisten Eshbathi wird ein Pantheon von Göttern verehrt, dem das ursprüngliche sumurrische Pantheon zugrundeliegt) sind Tempel, Schreine oder Gebetsstätten unter anderem des maksapurischen Pantheons (RaDja, Feshavat, Koshmava), des kerrishitischen Bal´Ingra und sogar von shindrabischen Göttern wie Garima und Karappa zu finden. Auch die Götter der Oktade (hauptsächlich Siminia und Gyldara) sind vertreten, und hin und wieder stößt man auf Anbetungsstätten von seltsamen Gottheiten, deren Namen man bisher noch nie gehört hatte.

Sollten die Helden Rat und Hilfe bei hier ansässigen Glaubensgenossen suchen, werden sie außerhalb des *Rattenviertels* nur Informationen allgemeiner Art bekommen: R1, R2, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Rathaus

Ein elegantes Gebäude aus gelben und roten Steinen, verziert mit allerlei Säulen, Arkaden und runden Fenstern. Es liegt in einem der besten Viertel, hochgelegen und lichtdurchflutet. Dennoch weist das Haus bei genauerem Hinsehen erste Spuren von Verfall auf – ein Zeichen für die doch eher geringe Bedeutung des Bürgerrats. Dieser ist zwar nominell das höchste Entscheidungsgremium, doch tatsächlich ist die Stadt zwischen den großen Handelshäusern und einflussreichen Gruppen in Interessensgebiete aufgeteilt. Lebenswichtige Aufgaben der Stadtgemeinschaft werden weitgehend unabhängig durch die zuständigen Cirkel wahrgenommen. So wird zum Beispiel die Wasserversorgung vom Cirkel der Wassermeister organisiert und die Lebensmittelversorgung vom Cirkel der Bauern und Viehzüchter.

Empfangen wird man im Rathaus in einer weiten Halle von der Pförtnerin *Humaru* (68, zierlich, schwerhörig). Treten die Helden seriös auf, können sie hier Termine mit einzelnen Stadträten erhalten, insbesondere mit Islamantaram (43, Rundrücken, schmierig), dem für den *Unteren Basar* verantwortlichen Ratsherrn.

Diesem gehören Bordell und Spielhalle im Rattenviertel, auch kontrolliert er über einige Handlanger den Schwarzmarkt – insgesamt lukrative Geschäfte. In letzter Zeit jedoch laufen diese nicht mehr so gut. Daher zeigt er sich interessiert daran, sich über die jüngste Entwicklung in „seinem“ Viertel auszutauschen (soweit die Helden selbst schon etwas herausgefunden haben, ansonsten wird er zunächst auch ohne Gegenleistung seine Informationen teilen).

Folgendes Wissen kann er weitergeben: M1, M11, M13, M14, R1, R2, N1 bis N8, N10 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Einen Zusammenhang zwischen dem seltsamen Verhalten der Viertelbewohner und dem Verschwinden des Wassermeisters hat er noch nicht erkannt, ist einer solchen Theorie gegenüber aber durchaus offen. Er selbst vermutet eher, dass eine bisher unbekannte Verbrecherbande das Viertel unter ihre Gewalt gebracht hat.

Die Helden kommen Islamantaram gerade recht: Er wirbt sie, wenn möglich, an (10 Aureal pro Person), um das Geheimnis des *Rattenviertels* zu lüften. Als Kontaktperson, die ihnen helfen kann, nennt er ihnen *Pythashvar*, den Betreiber der Spielhalle *Goldgrube* („meine rechte Hand“). Seiner „linken Hand“, der Bordellmutter *Shailidorei*, traue er hingegen nicht mehr, weil diese sich seit einiger Zeit seltsam kalt verhalte – dabei sei sie eigentlich eine warmherzige Frau.

Ist Islamantaram Auftraggeber der Helden, kann er dafür sorgen, dass der Cirkel der Wassermeister mit der Gruppe zusammenarbeitet (sollte diese es sich mit dem Cirkel verscherzt haben).

Garnison

Vielleicht suchen die Helden die Garnison auf, um dort um Unterstützung zu bitten. Grundsätzlich gilt hier: Die Gardisten Nahambaths sind schlecht bezahlt, unterbesetzt und kümmern sich immer erst um Probleme besserer Viertel und reicher Bürger, bevor sie einer Gruppe Fremden gegen eine vermeintliche Verschwörung in einem der ärmsten Stadtteile helfen. Zumal es gerade in den letzten Nonen entspannend wenig Ärger im *Rattenviertel* gab.

Offener zeigt sich die Hauptfrau *Chrujenkarai* (39, gestählt, spricht bellend), wenn die Helden im Auftrag einer mächtigen Gruppierung (Bürgerrat, Wassermeistercirkel, Kirchen) vorsehen (siehe **Variante 2** unter **Mögliche Strategien** auf Seite 29). Sie verfügt über die Hinweise R1, R2, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Weitere Anlaufstellen

Speziell Informationen über Nessahabath, den dortigen Kult oder die Spinnenmilch können die Helden nur bei den vor der Stadt lagernden Dralquabar-Sippen sowie den in den Basaren anzutreffenden weitgereisten Händlern bekommen. Eine städtische Bibliothek, ein öffentlich zugängliches Archiv oder ähnliche Einrichtungen bietet Nahambath nicht.

Befragte Personen verfügen über die Hinweise R1, R2, N1 (Aufschlüsselung der Ziffern: siehe unten).

Hinweise, Gerüchte, Lügen

In diesem Abschnitt sind die Informationen, die die Helden bei ihren Ermittlungen einholen können, aufgelistet.

Die Hinweise sind nummeriert. Hinter jedem Hinweis finden Sie außerdem den Vermerk (+), (–) oder (+/–) für „wahr“, „unwahr“ bzw. „teilweise wahr“.

Zudem sind hinter jeder Information die Personen aufgeführt, die über diese verfügen.

Namenskürzel und Hinweise

- An: Angaduri – Ehefrau (Seite 19/35)
M1, M5, M6, M11, M14 bis M17, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1
- Au: Auroyuta – Säufer (Seite 37)
M1, M11, M14, M20, M22, R1 bis R3, R6, R15, R16, R20, N1, N9, N10 bis N12
- Ba: Baligura – Cirkelleiter (**Haupthaus des Wassermeistercirkels**, Seite 22)
M1, M11 bis M21, R1, R2, N1, N10

- Ga: Gayasinga – Bahaphan-Priester (Seite 37)
M1, M11 bis M14, M20, M22, R1 bis R3, R5 bis R8, R13, R14, R18 bis R21, N1, N6, N7, N10
- Gd: Gardisten am Bahaphan-Brunnen (**Brunnenhaus**, Seite 18)
M1, M11, M12, M14, M20, R1 bis R3, R6, N1, N9 bis N11
- Gi: Gishnarura – Freund (**Wohnhaus des Gishnarura**, Seite 23)
M1 bis M6, M11 bis M16, M20, R1, R2, N1 bis N7, N10
- Ha: Hanukara – Sohn (Seite 20/35)
M1, M11, M14, R1, R2, R5, N1, N10
- Is: Islamantaram – Ratsherr (**Rathaus**, Seite 24)
M1, M11, M13, M14, R1, R2, N1 bis N8, N10
- Kr: Kruranja – Gastwirt (**Herberge Zum Rattenfänger**, Seite 20)
M1, M11, M14, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1
- Ma: Mayyuta – der verschwundene Wassermeister (Seite 32/35)
M1, M2, M4, M5, M7, M9, M11 bis M16, R1, R2, N1 bis N8, N10
- Mu: Mutranari – Vertreterin (Seite 22/36)
M1 bis M3, M5, M6, M11 bis M17, R1 bis R3, R6, N1
- Oc: Ocrapurinja – Egemma-Priesterin (**Egemma-Tempel**, Seite 20)
M1, M5, M6, M11, M14, M15, M22, R1, R2, R6 bis R12, N1, N6, N7
- Pf: Pfortner im Cirkelhaus (**Haupthaus des Wassermeistercirkels**, Seite 22)
M1, M11, M13 bis M16, R1, R2, N1, N10
- Py: Pythashvar – Chef der Goldgrube (**Die Goldgrube**, Seite 21)
M1, M5 bis M7, M9, M11, M14, M20, M22, R1 bis R3, R6, R10, N1, N10, N11
- PyAn: Pythashvars Angestellte (**Die Goldgrube**, Seite 21)
M1, M5, M6, M8, M10, M11, M14, M20, M23, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1
- Ra: Bewohner des Rattenviertels
M1, M11, M14, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1
- Sh: Shailidorei – Bordellmutter (**Bordell Feuer und Wasser**, Seite 20)
M1, M11, M14, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1
- Si: Shingwa-Artisten (Seite 37)
M11, M13, R1 bis R3, R6
- So: Sholai-Sippe (Seite 35)
N1 bis N3, N5 bis N8, N10
- Ti: Tichoch – Heiler (Seite 15/36)
M1, M11 bis M14, R1 bis R3, R5, R6, R13, R17, R19 bis R21, N1, N10



Der verschwundene Wassermeister

- **M1** allgemeine Informationen über Mayyuta: Aussehen, Charakter, Familie, Tätigkeit, Wohnort (**Dramatis Personae**, Seite 35) (+) – alle außer Si, So
- **M2** Einzelheiten zu Mayyutas Privatleben: Seine Frau war immer warmherzig, seine Kinder aufgeweckt und gesund. Dass der Sohn in irgendeiner Weise gestört/gefährlich sei, ist nicht bekannt. Seit Mayyutas Verschwinden verhält sich Angaduri allerdings seltsam. Anfangs war sie noch sehr besorgt. Aber ungewöhnlich rasch verlor sie dann scheinbar das Interesse an einer Aufklärung der Sache. In der Zwischenzeit möchte sie keinen Trost mehr, und sie vermeidet jeden Kontakt. Wenn man doch einmal mit ihr spricht, wirkt sie kalt und abwesend. (+) – Gi, Ma, Mu
- **M3** Bestimmt ist das (siehe **M2**) die Sorge um ihren Mann. (–) – Gi, Mu
- **M4** besondere Information über Mayyuta – nur auf Nachfrage: Mayyuta kannte seinen Vater nicht, denn dieser wurde ermordet, als Mayyuta und seine Zwillingsschwester *Maiaphyrai* noch sehr klein waren. Die Herkunft des Vaters war immer ein Rätsel für die Kinder, und so ging *Maiaphyrai* vor knapp zwei Jahren auf Reisen, um diesem Geheimnis auf den Grund zu gehen (**Dramatis Personae**, Seite 35). (+) – Gi, Ma
- **M5** Mayyuta begeistert sich schon lange für die Käferkämpfe in der *Goldgrube* und hat darüber nicht unerhebliche Schulden angesammelt. (+) – An, Gi, Ma, Mu, Py, PyAn, Oc
- **M6** Möglicherweise hat sein Verschwinden etwas damit (siehe **M5**) zu tun. (–) – An, Gi, Mu, Py, PyAn, Oc
- **M7** Die Höhe von Mayyutas Schulden in der *Goldgrube* betrug 800 Aureal. (+) – Ma, Py
- **M8** Mayyuta hatte außerdem Schulden bei einem imperialen Fremden, der ein paarmal in der Goldgrube aufgetaucht war. Vermutlich ein privater Geldleiher. Sein Name ist nicht bekannt, aber er war groß, schlank, dunkelhaarig, hatte einen kalten Blick und eine auffällig hohe Stimme. Nachdem ihn Mayyuta länger nicht zurückzahlen konnte, sah man die beiden häufiger streiten. Vielleicht hat dieser Fremde etwas mit dem Verschwinden des Wassermeisters zu tun. (–) – PyAn
- **M9** Der Fremde aus Hinweis **M8** ist Pythashvar (und Mayyuta) völlig unbekannt. (+) – Ma, Py
- **M10** Mayyuta hat einmal im Suff gesagt, aufgrund seiner Schulden sei es besser, er kehre dieser Stadt einfach den Rücken und fange irgendwo neu an. So würde er seiner Familie die Schande ersparen. (–) – PyAn (Hinweis: Gi und Mu, die Mayyuta nahe stehen werden dies mit Verweis auf seine Treue und sein Verantwortungsbewusstsein vehement zurückweisen)
- **M11** Informationen zum Beruf des Wassermeisters und zur Wasserversorgung der Stadt, siehe den Kasten auf Seite 23 (machen Sie die Ausführlichkeit der Auskunft bitte nach eigenem Ermessen von der befragten Meisterfigur abhängig) (+) – alle außer So
- **M12** Mayyuta war in der Ausübung seines Berufs stets gewissenhaft, verlässlich und verantwortungsbewusst. (+) – Ba, Ga, Gd, Gi, Ma (nur auf Nachfrage, er neigt nicht zu Eigenlob), Mu, Ti
- **M13** Mayyuta war umgänglich und beliebt. Er hatte keine Feinde. (+) – Ba, Ga, Gi, Is, Ma (nur auf Nachfrage, er neigt nicht zu Eigenlob), Mu, Pf, Ti
- **M14** Mayyuta ist seit gut drei Nonen verschwunden. (+) – alle außer Ha, Si, So

- **M15** An dem Tag, an dem Mayyuta verschwand, ist er morgens ganz gewöhnlich zur Arbeit gegangen. Bis mittags hat er in seiner Schreibstube im Haupthaus des Wassermeistercirkels gearbeitet. In der Mittagspause hat er das Gebäude verlassen – nichts Unübliches –, ist anschließend aber nicht zurückgekehrt. (+) – An, Ba, Gi, Ma, Mu, Pf, Oc
- **M16** Mayyuta ist auf dem Weg zu seinem Freund Gishnarura verschwunden (Gishnaruras Adresse ist bekannt). Der Pförtner war im Cirkelhaus wohl der Letzte, der mit ihm gesprochen hat. Mayyuta hatte ihn gebeten, Gishnarura eine Nachricht zukommen zu lassen, was dieser durch einen Eleven des Cirkels auch getan hat. (+) – An, Ba, Gi, Ma, Mu, Pf
- **M17** Der Cirkel der Wassermeister hat bereits nach Mayyuta suchen lassen, bis jetzt jedoch ohne Erfolg. (+) – An, Ba, Mu
- **M18** Der Söldner, der Mayyutas Verschwinden aufklären sollte, gilt in der Zwischenzeit ebenfalls als vermisst. Er hieß Isjolf und wurde wenige Tage nach Mayyutas Verschwinden vom Cirkel angeheuert. Vor knapp zwei Nonen lieferte er erste krude Ergebnisse ab; seitdem hat er sich nicht wieder gemeldet. Dem ersten Bericht des Mannes nach handele es sich wahrscheinlich nicht nur um eine simple Entführung, sondern um eine größere Sache. Isjolf müsse sehr vorsichtig vorgehen, weil er noch nicht wisse, wer alles darin verwickelt sei. Jedenfalls sei ihm in der Zwischenzeit das halbe Rattenviertel suspekt. In diesem Zusammenhang ließ er den seltsamen Satz fallen: „Vor allem vor den Spinnen muss ich mich hüten.“ Mehr wollte er nicht preisgeben, ehe er nicht Genaueres wüsste. (+) – Ba
- **M19** Mit diesen Andeutungen wollte Isjolf sich nur wichtigmachen, um davon abzulenken, dass er noch keine konkreten Ergebnisse vorweisen konnte. Es ist anzunehmen, dass der Bursche sich einfach zu intensiv mit den zwielichtigen Attraktionen des Rattenviertels beschäftigt hat, statt seinem Auftrag nachzugehen. (–) – Ba
- **M20** Isjolf Skjadirson ist ein Hjaldinger und als solcher ein blonder Riese mit meergrünen Augen und lautem Organ. Er trug einen Lederharnisch, einen Flügelhelm und war mit mehreren Äxten bewaffnet. (+) – Au, Ba, Gi, Ga, Gd, Py, PyAn
- **M21** Bis jetzt wurde noch kein Ersatz für Isjolf gefunden. (+) – Ba
- **M22** Ein Glücksritter namens Isjolf Skjadirson hat bereits vor einiger Zeit Fragen zu Mayyutas Verschwinden gestellt. Er war im Auftrag des Wassermeistercirkels unterwegs. (+) – Au, Ga, Oc, Py
- **M23** Ein Hjaldinger, dessen Beschreibung auf Isjolf passt, war vor einiger Zeit in der Goldgrube und hat dort viel Geld verspielt. Als er pleite war, hat er sich von einem finster aussehenden kerrishitischen Händler als Leibwächter anheuern lassen und ist mit diesem von dannen gezogen. (–) – PyAn

Das Rattenviertel und seine Bewohner

- **R1** allgemeine Informationen zum *Unteren Basar* (siehe Seite) – alle außer So
- **R2** Informationen zum Wasserausschank: In den Eshbathi ist Wasser ein knappes Gut und wird daher kontrolliert ausgedient. Im *Rattenviertel* geschieht dies zweimal am Tag, morgens und abends. Beaufsichtigt wird der Ausschank von den Brunnenwachen und dem zuständigen Wassermeister, der auch den Schlüssel für das Brunnenhaus hat. Ein Brunnen versorgt stets ein bestimmtes Gebiet und seine Bewohner.

Diese stellen sich an und dürfen jeweils bis zu zwei Eimer abschöpfen. Für Fremde gilt das Gleiche. Farbige Stempel in die Handflächen verhindern, dass Einzelne doppelt bedient werden. – alle außer So

- **R3** Die Bewohner des Viertels verhalten sich seit einigen Nonen anders (siehe Kasten **Beobachtungen** auf Seite 14). (+) – Au, Ga, Gd, Mu, Py, Si, Ti
- **R4** Diese geheimnisvolle Veränderung des Viertels und seiner Bewohner ist nur ein Gerücht. Dass es hier so viele Streitereien und Prügeleien, so viel Kriminalität und Disziplinlosigkeit gegeben haben soll, war immer nur üble Nachrede, ein Vorurteil der reicheren Stadtteile. Eigentlich war das *Rattenviertel* immer ein ruhiges Viertel – arm, aber ruhig. Vielleicht ist es hier tatsächlich in letzter Zeit noch ruhiger geworden. Das kann verschiedene Gründe haben (**R10**, **R11** und **R12**). Aber sonderlich merkwürdig ist hier gar nichts – und Grund zur Sorge besteht noch weniger. (–) Man muss sich nur einmal umsehen: Alles läuft gut, die Anwohner sind zufrieden. (+) – An, Kr, PyAn, Ra, Sh
- **R5** Es scheint ein stilles Verständnis zwischen den Viertelbewohnern zu herrschen – als müssten sie sich nicht absprechen, sondern könnten die Gefühle und Gedanken der anderen lesen. Aus diesem Grund ist höchste Vorsicht geboten, wenn man dem Geheimnis des Viertels auf den Grund gehen will. (+) – Ga, Ha, Ti
- **R6** Die Stimmung im *Unteren Basar* war noch bis vor Kurzem eine ganz andere. Diese unheimliche Disziplin ist neu. Noch vor etwa vier Nonen waren Schlägereien, Geschrei, keifendes Gefelsche, Betrügereien und Geschubse beim Wasserausschank an der Tagesordnung. Das hat plötzlich nachgelassen, scheinbar einfach so. (+) – Au, Ga, Gd, Mu, Oc, Py, Si, Ti
- **R7** Auch das Interesse an den Göttern und Kirchen hat nachgelassen. Die Tempel sind nicht mehr gut besucht, den Predigern schenkt man kaum noch Gehör. (+) – Ga, Oc
- **R8** allgemeine Informationen über die Tempel und Priester im Viertel (und in der Stadt insgesamt) (+) – Ga, Oc
- **R9** Dass jetzt im *Rattenviertel* Ruhe und Arbeitseifer herrschen, tut dem Viertel gut. Die Geschäfte sind besser geworden, die Menschen gehen friedlicher miteinander um. Auf Dauer führt das zu mehr Wohlstand, zu mehr Zufriedenheit und zu einem besseren Ruf. (+/–) – Oc
- **R10** Für die Veränderung im Verhalten der Menschen hier gibt es keine rechte Erklärung. Vielleicht haben sie eingesehen, dass sie so zu mehr kommen, und reißen sich einfach zusammen. (–) – An, Kr, PyAn, Ra, Oc, Sh
- **R11** Vor gut vier Wochen wurde in einem anderen Armenviertel ein mächtiger Krimineller gefasst und hingerichtet. Wahrscheinlich hatte der auch seine Finger in den zwielichtigen Geschäften des Rattenviertels: Spielhalle, Schwarzmarkt, Bordelle usw. Ohne seinen schädlichen Einfluss entwickelt sich hier nun langsam alles zum Besseren. (–) – An, Kr, PyAn, Ra, Oc, Sh
- **R12** Es wird gemunkelt, dass Bürgerrat Islamantaram, der für den *Unteren Basar* zuständig ist, die Veränderungen bewirkt hat. Er hat seinen Einfluss genutzt und eigene Hintermänner in das kriminelle Geflecht eingeschleust, das das Viertel bis jetzt beherrscht hat. (–) – An, Kr, PyAn, Ra, Oc, Sh
- **R13** Angeblich gibt es einen neuen religiösen Kult im Viertel, der sehr einflussreich ist. Seine Lehren haben die Veränderung der hier Ansässigen bewirkt. (+/–) – Ga, Ti

- **R14** Der Tempel (des Kults unter **R13**) ist wahrscheinlich in der *Gasse der Fremden* zu finden. (–) – Ga
- **R15** Gestaltwandelnde Dämonen aus einer weit entfernten Eshbathya im Westen der Nakramar wollen Nahambath unter ihre Kontrolle bringen. Sie töten die Menschen bei Nacht und nehmen ihren Platz ein. In den armen Vierteln fangen sie an, weil dies am wenigsten auffällt. (–) – Au
- **R16** Der Yachjin, der als Heiler im Waisenhaus arbeitet, weiß auch, dass irgendetwas faul ist. Er lässt sich kaum noch blicken. Aber vor einigen Tagen hat er mit Auroyuta über die Veränderungen im Viertel und das seltsame Verhalten der Einwohner gesprochen. (+) – Au
- **R17** Der Trinker Auroyuta scheint unbeeinflusst. Er hat sich nicht verändert, und er hat auch Angst. Vor einigen Tagen hat Tichoch mit ihm gesprochen. Auroyuta gab folgende Hinweise und Vermutungen von sich: **R15, R16** (+) – Ti
- **R18** Der Trinker Auroyuta scheint unbeeinflusst. Er hat sich nicht verändert, und er scheint auch Angst vor irgendetwas zu haben. Mit Gayasimga hat er bis jetzt nicht reden wollen. (+) – Ga
- **R19** Menschen verschwinden. Nicht nur der Wassermeister, auch der Sohn des Wassermeisters ist schon länger nicht mehr gesehen worden. Nein, er ist weder gewalttätig noch krank. (+) – Ga, Ti
- **R20** Zweimal in der None leeren sich die Gassen gegen Abend wie auf ein stilles Kommando. Händler verstauen ihre Waren, Kinder laufen heim, und viele Einwohner ziehen Richtung Gasse der Alchimisten. Wohin genau und was sie dort tun, ist nicht bekannt. (+) – Au, Ga, Ti
- **R21** Gayasimga/Tichoch habe ihnen schon zweimal nachgehen wollen (siehe **R20**), wurde aber beide Male an seinem Vorhaben gehindert: Das erste Mal griff ihn ein Rudel wilder Hunde an und er musste fliehen. Das zweite Mal stieß er auf ein weinendes Mädchen, das sich verlaufen hatte. Nachdem er es nach Hause gebracht hatte, konnte er nicht mehr ausmachen, wohin die Menschen gezogen waren. (+) – Ga/Ti (Meisterentscheid, wer von beiden dies erlebt hat)

Das Wasser aus dem Bahaphan-Brunnen

Folgende Ergebnisse liefert eine alchemistische Analyse des Wassers, mit dem das *Rattenviertel* versorgt wird (in Klammern: mögliches Gegenmittel für den Fall, dass die Helden ausdrücklich danach suchen/fragen):

Bis 6 TaP*: Das Wasser ist leicht verschmutzt, die Verschmutzung ist ungewöhnlich.

Ab 7 TaP*: Dem Wasser ist eine Substanz zugefügt worden, die eine bewusstseinsweiternde Wirkung hat (destillieren).

Ab 12 TaP*: Es handelt sich um eine Substanz, die aus dem Sekret eines arachniden oder insektoiden Lebewesens hergestellt wurde. Die Substanz hat eine Wirkung, die der Verständigungsmagie nicht unähnlich ist (abkochen).

Ab 18 TaP*: Es handelt sich um die legendäre *Spinnenmilch* aus Nessahabath.

Die Mutter von Tichoch sowie Alchimisten außerhalb des Rattenviertels (Lohn: 10 Aureal) benötigen für die Analyse acht Stunden und erhalten ein Ergebnis von 12 TaP*.

Nessahabath

- **N1** Nessahabath ist eine Eshbathya weit im Westen der Narkramar. (+) – alle außer Si
- **N2** In ihrer Nähe liegt ein zerstörter Tempelberg. (+) – Gi, Is, Ma, So
- **N3** Nessahabath ist eine seltsame Stadt, sie ähnelt einem gigantischen Termitenhügel aus Stein und Kristall. (+) – Gi, Is, Ma, So
- **N4** Die Bewohner sind unheimlich: schweigsam und abweisend gegenüber Fremden und auf eine beunruhigende Art fleißig, ordentlich und diszipliniert. (+) – Gi, Is, Ma
- **N5** Sie ähneln eher einem Ameisenvolk als einer menschlichen Gemeinschaft. (+) – Gi, Is, Ma, So
- **N6** In Nessahabath regiert ein Kult, der eine Spinne anbetet, die „Mutter der eintausend Kinder“. (+) – Ga, Gi, Is, Ma, Oc, So
- **N7** Ein heiliges Getränk dieses Kults ist die Spinnenmilch. (+) – Ga, Gi, Is, Ma, Oc, So
- **N8** Man sagt ihr bewusstseinsweiternde Wirkung nach; sie soll Menschen zu einer gedanklichen Einheit verschmelzen. (+) – Is, Ma, So
- **N9** Die Bewohner Nessahabaths sind alle von Hirnwürmern befallen: Würmer, die sich ins Gehirn fressen und ihren Wirt kontrollieren. (–) – Au, Gd
- **N10** Unter Nessahabath ist in riesigen Höhlen eine gigantische Rieseninsekten-Armee versteckt, (+/–) – Au, Ba, Ga, Gd, Gi, Ha, Is, Ma, Pf, Py, So, Ti (*Hinweis*: Die Nessahabathi sind tatsächlich exzellente Insektenempathen und verfügen über die größte Armee aller Eshbathi. Diese besteht allerdings zum größten Teil nicht aus Rieseninsekten, sondern aus Menschen.)
- **N11** Diese Armee wird eines Tages die Narkramar überrennen und alle anderen Eshbathi zerstören. (–) – Au, Gd, Py
- **N12** Unter Einfluss der Droge, die Spinnenmilch genannt wird, ist ein Mensch des Gedankenlesens und Traumreisens mächtig. (–) – Au



Unter der Stadt

Früher oder später wird die Suche nach Mayyuta die Helden in die Kanalisation unter dem *Rattenviertel* führen: Wenn das Abenteuer seinen angenommenen Verlauf nimmt, hat es sein Finale in einer unterirdisch stattfindenden Konfrontation mit den Spinnenkultisten. Im Laufe ihrer Ermittlungen sollte den Helden klarwerden, dass sich die Bewohner des *Rattenviertels* einem Kult angeschlossen haben, der nunmehr auch die Wasserversorgung des Viertels kontrolliert, und dass der vermisste Wassermeister wahrscheinlich dort festgehalten wird. Um diesem Treiben ein Ende zu bereiten (und um den Wassermeister Mayyuta zu finden), werden die Helden in die Kanalisation hinuntersteigen müssen.

Da diesbezüglich die Vorgehensweise der Helden erneut nicht vorhersehbar ist, beschränken wir uns darauf, eine Übersicht der relevanten Fakten und einige denkbare Szenarien zur Verfügung zu stellen.

Zugang zur Kanalisation

Zugang zur Kanalisation, den der Cirkel der Wassermeister bewilligen muss, wird nicht ohne Weiteres gewährt. Aus Sicht der Wassermeister gibt es ja zunächst keinerlei Zusammenhang zwischen Mayyutas Verschwinden und der Wasserversorgung des *Rattenviertels*.

Um eine Genehmigung für das Betreten der Kanalisation zu bekommen, müssen die Helden schlüssig darlegen, was vorgefallen ist und am besten mit Hilfe von Zeugen und Beweisen untermauern:

- Beweis: Mayyutas Kartenwerk zu seinem Distrikt ist verschwunden (**Haupthaus des Wassermeistercirkels**, Seite 22)
- Beweis: Analyse des Brunnenwassers (Seite 27)
- Zeuge: Hanukara, Mayyutas Sohn (**Dramatis Personae**, Seite 35)
- Zeuge: Hanojuta, der blinde Bettler (Seite 23)
- Leumund: Gayasimga, der Bahaphan-Priester (**Dramatis Personae**, Seite 37)

Wenn die Helden nicht deutlich machen, dass die Angelegenheit eilt, kann die Erteilung der Genehmigung bis zu drei Tagen in Anspruch nehmen.

Trotz der Zugangsberechtigung dürfen die Helden nur unter Aufsicht eines Wassermeisters (in diesem Fall Mutranari) die Kanalisation betreten. Mutranari wird allerdings nicht mit hinabsteigen. Es gibt drei Zugänge:

- den offiziellen Eingang beim Bahaphan-Brunnen
- den Zugang über die Rattentunnel (siehe Seite 21).
- den versteckten Verbindungsgang zwischen Mutranaris und Mayyutas Distrikten (siehe Kasten).

Der Kampf mit der Spinne

Erster Kampf mit den Kultisten

Bei einer ersten kämpferischen Auseinandersetzung mit initiierten Mitgliedern des Spinnenkultes werden die Helden wahrscheinlich schnell erkennen, dass ihre Gegner durch das Kollektivbewusstsein (siehe Kasten auf Seite 39) gefährlich und in mancher Hinsicht überlegen sind. So sind die Kultisten in der

Unbefugtes Eindringen in die Kanalisation

Die Wasserversorgung ist für Nahambath überlebenswichtig. Unbefugten ist es daher bei Todesstrafe verboten, die Kanalisation zu betreten. Wer dies dennoch tut, muss sich, wenn er dabei gefasst wird, vor einem Gericht des Wassermeistercirkels und des Bürgerrats verantworten, das in den meisten Fällen eine Hinrichtung anordnet.

Sollten Ihre Helden ohne Erlaubnis unter die Stadt steigen und dabei von der Garde erwischt werden, müssen Sie improvisieren. Auf jeden Fall wird die Gruppe zunächst in der Garnison eingesperrt. Eine Anhörung findet zwei Tage später statt. Geht diese schlecht für die Helden aus, werden sie am nächsten Tag zu einem der Alshinjira (Zauberer der Tradition der Eshbathi) gebracht, um grausam dehydriert zu werden.

Bei der Anhörung dürften die Helden als Fremde schlechte Karten haben. Wenn die bisherigen Ereignisse es hergeben, können eventuell Baligura, Islamantaram und/oder Angatrijan als Leumund auftreten. Eine Verteidigung auf eigene Faust, auch mit entsprechenden Beweisen und Zeugen, hat nur sehr geringe Erfolgsaussichten (*Überzeugen* + 18; Beweise und Zeugen können die Probe um bis zu 4 Punkte erleichtern, eine gelungene *Rechtskunde*-Probe außerdem um weitere TaP*/4).

Eine andere Möglichkeit, die Helden zu retten, ist es, dass passende Meisterfiguren sie aus ihren Zellen oder sie auf dem Weg zur Hinrichtung befreien. Infrage kämen hier z. B. Gayasimga, Tichoch oder die Shingwa-Artisten – Letztere vielleicht im Auftrag einer dritten Partei.

Zusammenarbeit mit den Can`Wenakay-Kultisten

Sollten die Helden sich dafür entscheiden, auf die Seite des Spinnenkultes zu wechseln, könnte dies zunächst zur Folge haben, dass sie einen Beitrag zum Weiterbestehen der Kultgemeinschaft in Nahambath leisten sollen. Zum Beispiel können sie potenzielle Gegner des Kults (Bürgerrat, Wassermeistercirkel, Kirchen) entweder davon zu überzeugen versuchen, dass im Rattenviertel nichts Seltsames vor sich geht, und/oder sie nehmen Spitzel gefangen oder wehren direkte Angriffe ab. Sobald es ihnen gelungen ist, dass wieder Ruhe rund um das Viertel herrscht und der Kult relativ sicher weiterwirken kann, wäre das Abenteuer damit für die Gruppe abgeschlossen.

Sind die Helden aber tatsächlich durch die Einnahme von Spinnenmilch zu Mitgliedern des Kultbewusstseins geworden, müssten Sie sich wohl mit Ihren Spielern überlegen, ob diese Helden auf lange Sicht noch spielbar sind. Denkbar wäre durchaus, dass die Helden in der Zukunft als kleine, unabhängig agierende Gruppe Spionage- oder Aufklärungsmissionen für den Kult erledigt.

Lage, sich extrem effizient untereinander abzustimmen. Es ist für sie einfach, die Helden zu beobachten, sie in eine Falle zu locken oder sie im Kampf durch kollektive Taktiken vor große Probleme zu stellen. Daher ist es durchaus möglich, dass die Helden aus dem ersten Kampf als Verlierer hervorgehen.

Eine gut durchdachte Strategie muss her, wenn die Helden in die Kanalisation eindringen und den Anführern des Kults das Handwerk legen wollen.

Die Strategie der Kultisten

Die Kultisten rechnen zunächst nicht damit, dass ihr unterirdisches Versteck gefunden wird. Sollten sie die Helden jedoch in der Nähe der Kultstätte entdecken (vergleichende Probe: *Sinnenschärfe* gegen *Schleichen/Sich Verstecken*), werden sie zunächst den Eingang tarnen und (falls die Helden bis in den Vorraum vordringen und dabei allzu neugierig sind) die Ameisen auf sie loslassen. Eine solche vergleichende Probe fällt auch dann an, wenn die Helden sich zu den Zeiten in der Kanalisation aufhalten, zu denen Kultisten dort außerhalb der Kultstätte unterwegs sind (z. B. wenn Mayyuta Essen gebracht wird oder kurz vor oder nach einem Ritual).

Unabhängig davon, ob die Helden mit Verstärkung kommen oder nicht, ist den Kultisten eine Flucht weder möglich (da sie nur einen Ein- und Ausgang in ihre Kultstätte kennen) noch ziehen sie dies in Betracht, sondern sie kämpfen bis zum Tod. Im Falle eines Sieges werden die Spinnenkultisten versuchen, die Helden gefangen zu nehmen (siehe **Gefangennahme der Helden**, Seite 15).

Mögliche Strategien der Helden

Den Helden bieten sich verschiedene Möglichkeiten, gegen den Kult vorzugehen.

● Variante 1: Frontalangriff der Gruppe

Wie oben bereits gesagt: Ein direkter und nur durch die Gruppe durchgeführter Angriff auf die unterirdische Kultstätte dürfte nur dann erfolgreich sein, wenn die Helden sehr erfahren und kampferprobt sind. Da sich immer mindestens vier durch das Kollektivbewusstsein verbundene Kultisten in der Stätte aufhalten, noch dazu unterstützt von fünf Riesenameisen, ist ein solches Wagnis gefährlich. Erschwerend kommt hinzu, dass ein Überraschungsangriff durch den Gefahreninstinkt der Kultisten nur bedingt möglich ist.

● Variante 2: Angriff mit Verstärkung

Mit der Unterstützung eines mächtigen Verbündeten oder Auftraggebers (Bürgerrat, Wassermeistercirkel, Kirchen) kann es gelingen, die Hilfe der Garde zu bekommen. Dies bedarf jedoch einer schlüssigen Argumentation (die Helden sollten die Vorkommnisse und Hintergründe um den Wassermeister, den Spinnenkult und das Rattenviertel weitestgehend aufgedeckt haben; *Überreden-* oder *Überzeugen-*Proben mit einer Erschwernis je nach genauen Argumenten bis zu +7).

Den Helden werden im Erfolgsfall W6+4 Gardisten (1–2 erfahren, Rest unerfahren) zur Seite gestellt, die die Gruppe in die Kanalisation begleiten und bei ihrem Kampf unterstützen.

● Variante 3: Guerilla-Taktik

Die Helden dringen heimlich in das Bewässerungssystem unter dem Rattenviertel ein und versuchen, die Kultisten und Initiaten voneinander zu trennen und einzeln auszuschalten. Dies wäre möglich, weil die Vorteile, die sich durch das Kollektivbewusstsein ergeben, nur eine begrenzte Reichweite haben (was

die Helden zum Beispiel durch Selbstexperimente herausfinden können). Besonders reizvoll wäre diese Variante, wenn die Helden in der Zwischenzeit selbst über Spinnenmilch verfügen und sich mittels dieser verbinden können.

● Variante 4: Überflutung

Sind die Helden mit dem Wassermeistercirkel verbündet, können sie erfahren, dass sich einzelne Ebenen der Kanalisation überfluten lassen. Dieses System funktioniert in den verschiedenen Distrikten sehr ähnlich, und Mutranari kann es anhand von Karten ihres eigenen Distrikts erklären: Flutungen werden vom Maschinenraum gesteuert. Die Öffnung aller Schleusen und die Aktivierung aller Pumpen überflutet eine Ebene, ausgehend von den Flutkammern, innerhalb von 2 SR. Anschließend läuft das Wasser langsam wieder in die Reservoirs ab. Bei einer durchschnittlichen Deckenhöhe von 2,5 Schritt ist es nach 8–9 SR wieder vollständig abgelaufen.

Eine Flutung würde in der Kultstätte massiven Schaden anrichten, zum Beispiel die Jungspinne töten. Ihr Gefahreninstinkt würde die Kultisten zwar teilweise vor dem Tod durch Ertrinken bewahren (z.B. durch Flucht oder indem sie sich leere Fässer überstülpen), aber die Helden könnten sich, wenn man ihnen den *Trinkschlauch des Bahaphan* (**Artefakte und Tinkturen**, Seite 41) ausgehändigt hat, einen Geländevorteil bei einem Angriff verschaffen.



Die unterirdische Kultstätte

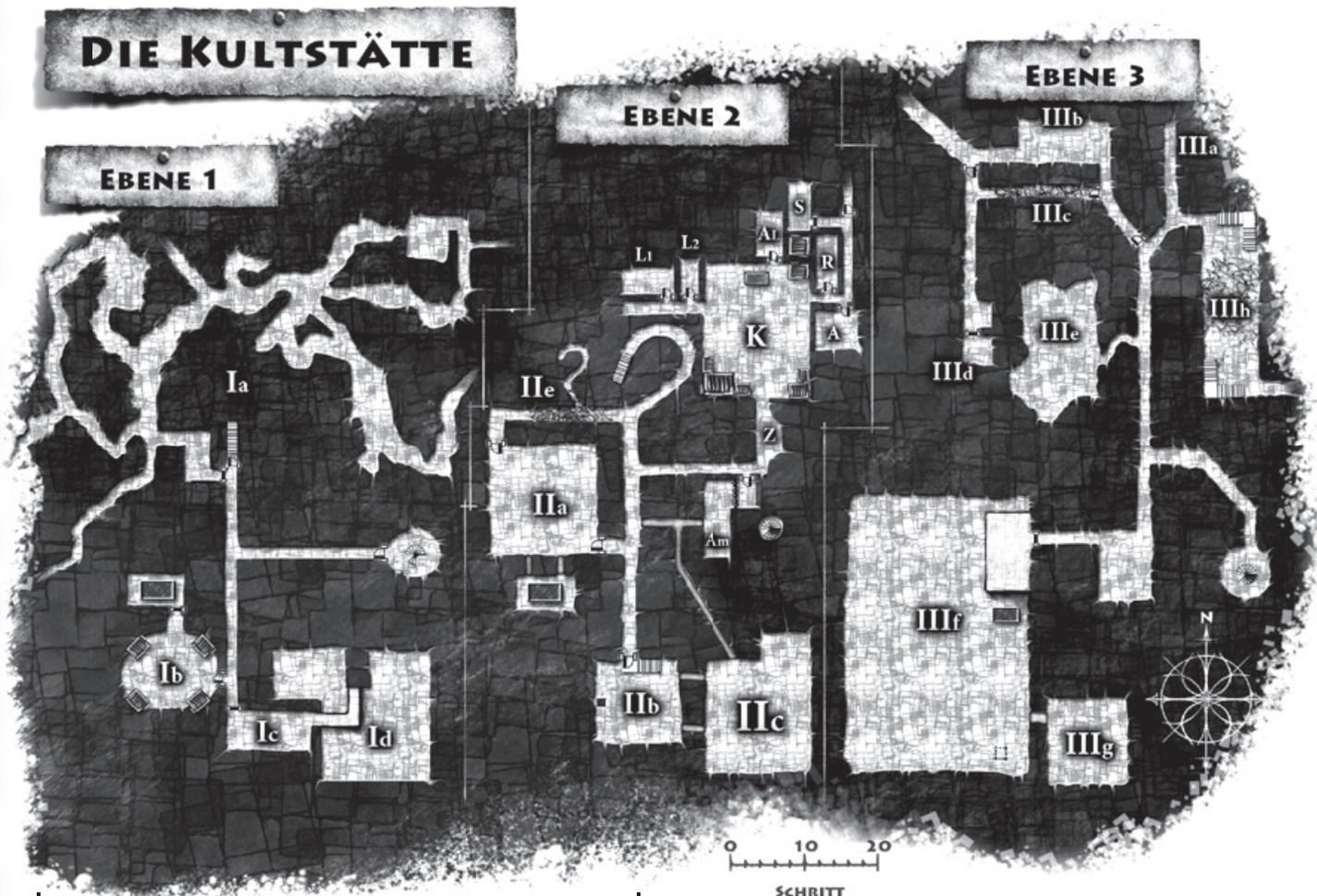
Allgemein

Die Wasserversorgung von Nahambath ist ein riesiges, unüberschaubares Gewirr von Gängen, Kavernen und Röhren verschiedenster Größen (Röhren, durch die nicht einmal ein Shingwa passt, und Kavernen, deren Ausmaße eine Fackel nicht erleuchten kann) und Bauarten (natürliche Höhlen, aus Fels gehauene Räume, Mauerwerk, minenartig abgestützte Gänge ...). Die Bereiche sind unterschiedlich alt und in völlig unterschiedlichen Zuständen: Wichtige Apparaturen werden ständig gewartet; andere Räume oder Tunnel verfallen seit Jahrhunderten oder sind schon seit Jahrtausenden verschüttet. Es gibt viele schwere Gitter-, Stein- und Eisentüren, die Bereiche sichern, während manche Gebiete durch eingestürzte Gänge oder Überflutung nicht zugänglich sind.

Hinweise zu den Beschreibungen

- Wenn nicht explizit beschrieben, kann die Beschaffenheit der einzelnen Orte beliebig variieren.
- Die Werte der Kultisten finden Sie unter **Dramatis Personae** (Seite 38).
- Einen Tagesablauf der Kultisten aufgeschlüsselt nach Personen und Orten in ihrer Kultstätte finden Sie auf Seite 33/34.
- Die Werte der Monster finden Sie unter **Dramatis Bestiae** (Seite 40).

DIE KULTSTÄTTE



Legende

Ebene 1

- Ia Rattentunnel
- Ib Maschinenraum
- Ic Werkstatt
- Id Kleines Reservoir

Ebene 2

- IIa Große Flutkammer
- IIb Kleine Flutkammer
- IIc Kleines Reservoir (s. Id)
- IId Verborgener Zugang
- IIe Zugang zum Steinspinnennest
- K Kultraum
- L1 Lager
- L2 Lager
- AL Alchemistisches Labor
- S Spinnennest
- R Ruheraum
- A Aufenthaltsraum
- Am Ameisennest
- Z Zugang (zum Kultraum)

Ebene 3

- IIIa Verbindung zum Nachbardistrikt
- IIIb Verlassene Werkstatt
- IIIc Leck (heißer Dampf)
- IIId Gefängnis
- IIIe Steinspinnennest
- IIIf Großes Reservoir
- IIIg Flutkammer (s. IIb)
- IIIh Überfluteter Raum mit Krakenmolch

Ebene 1

Die Rattentunnel (Ia)

Die *Rattentunnel* gehören nicht zur Wasserversorgung der Stadt. Sie werden von den Bewohnern des *Unteren Rattenbars* als Jagdgebiet für Narkramratten genutzt. Um die Nager anzulocken, legen die Rattenfänger hier Essensreste und Unrat aus – entsprechend liegt ein unangenehmer Gestank in der feuchten Luft.

Anfangs sind die Tunnel aufgegebene, überbaute Gassen und leer stehende, (noch) nicht mit Sand aufgefüllte Gebäude. Dringt man weiter vor, wandelt sich das Bild: Mehr und mehr Gänge und Höhlen sind natürlichen Ursprungs oder von unbekanntem Getier gegraben. Hin und wieder finden sich auch uralte, längst vergessene Gewölbe von Menschenhand.

In den Rattentunneln kann es zu Zufallsbegegnungen kommen (jede Stunde bei 1 auf W6):

2W6	Begegnung	Verhalten
2	W20 mutierte Ratten	Angriff
3–4	W6 mutierte Ratten und W20 normale Ratten	Angriff
5–8	W20 normale Ratten	Flucht
9–10	W3 normale Rattenjäger	freundlich
11	W3 normale Rattenjäger	abweisend
12	W6 Rattenjäger vom Spinnenkult	je nach Verhältnis der Helden zum Kult

Werte entnehmen sie bitte *Dramatis Personae* (Seite 38) und *Dramatis Bestiae* (Seite 40).

Maschinenraum (Ib)

An den Wänden dieses runden Raums sind diverse Ventile, Hebel und zahllose Rohre. Es rauscht und gluckert ständig, und die Luft ist warm und feucht. Der Zugang zum Brunnen-schacht ist ein schweres eisernes Schott. Von hier werden die Pumpen bedient, die Wasser aus dem **großen Reservoir (III f)** in die **Flutkammern (IIa und IIb)** und vom **kleinen Reservoir (Id/IIc)** in die **kleine Flutkammer (IIb)** befördern.

Werkstatt (Ic)

Auf einer Werkbank liegen diverse Ersatzteile und ersetzte Teile. In einem verschlossenen (Komplexität 4), metallbeschlagenen Schrank befinden sich Werkzeuge aller Art (Feinzange bis Schaufel und Vorschlaghammer). Unter der Decke hängt eine 10 Schritt lange Leiter (für Reparaturarbeiten im benachbarten Reservoir).

Kleines Reservoir (Id)

Auf einem gemauerten Steg kann hier das Wasserreservoir betreten werden. Es ist bis kurz unter den Steg mit Wasser gefüllt.

Ebene 2

Große Flutkammer (IIa)

Dieser eindrucksvolle Raum (16 mal 16 Schritt) dient als zusätzlicher Wasserspeicher, wenn das **große Reservoir (III f)** voll ist. Wenn das Wasser bis in den Brunnen-schacht gestiegen ist, läuft das Wasser durch zwei Überlaufventile in die Flutkammer. Weiterhin kann Wasser mit Hilfe von Pumpen vom Reservoir hierher befördert werden (siehe **Ib**).

Kleine Flutkammer (IIb)

Dieser Raum dient als zusätzlicher Wasserspeicher, wenn die Reservoir (III f und Id/IIc) voll sind. Wenn das **kleine Reservoir (IIc)** voll ist, läuft das Wasser durch zwei Überlaufventile in die kleine Flutkammer. Weiterhin kann Wasser mit Hilfe von Pumpen von den Reservoiren hierher befördert werden (siehe **Ib**).

Hier können die Helden eingesperrt werden, wenn der Kult sie gefangen nimmt.

Flutkammertür

Strukturpunkte Tür/Scharniere	200/60 (30 je Scharnier)
Härte Tür/Scharniere	6/4
Komplexität des Schlosses	5
Gewicht des Schlosses	3 Stein

Kleines Reservoir (IIc)

Auf einem gemauerten Steg kann hier das Wasserreservoir betreten werden. Es ist bis kurz unter den Steg mit Wasser gefüllt.

Verborgener Eingang (II d)

Dieser Zugang zur Kultstätte ist den Spinnenkultisten nicht bekannt. Er ist eine verriegelte Verbindungstür (KK-Probe +5, weil der Riegel festgerostet ist) zwischen Mayyutas und Mutranis Distrikten (siehe Seite 28).

Ausgang vom Steinspinnennest (IIe)

siehe **IIIe**

Die Kultstätte

Die Spinnenkultisten haben den Ort ihrer Stätte ganz pragmatisch gewählt: Sie liegt hier so versteckt, dass sie nicht zufällig gefunden werden kann. Dennoch sind die Kultisten schnell in „ihrem“ Viertel. Der eigentliche Kultraum ist groß genug, um Kulthandlungen im kleinen Kreis durchführen zu können, an denen nur die angesehensten Mitglieder teilnehmen. Für die großen Messen wird der Tempel (**13**) im *Rattenviertel* genutzt. Es sind Nebenräume für das Nest der Jungspinne, das Labor und weitere Räume vorhanden. Und natürlich lässt sich über die Wasserreservoir Spinnenmilch ins Trinkwasser geben.

Kultraum (K)

Vor Jahrtausenden war dieser quadratische Raum ursprünglich ein Marktplatz, der nach seiner Überbauung erst zu einem Lagerkeller und dann zu einem Maschinenraum mit Werkstatt für die Wasserversorgung umfunktioniert wurde. Aus diesem Grund ragen aus seinen Wänden noch immer verstaubte Rohre und eingerostete Apparaturen. Gegenüber dem Eingang steht ein steinerner Altar, in den die Mutterspinne mit ihren tausend Jungen auf dem Leib eingraviert ist. Dem Altar zugewandt sind einige Holzbänke aufgereiht.

Lagerräume (L1 und L2)

Die Lager enthalten Werkzeuge, Decken, Putzutensilien (**L1**) sowie Lebensmittel und ein Wasserfass (**L2**). In **L1** hängt außerdem der Schlüssel zu Mayyutas Gefängnis an der Wand, sofern nicht gerade einer der Kultisten dem Gefangenen Essen und Wasser bringt.

Alchemistisches Labor (AL)

Das vollständig eingerichtete Labor enthält neben den üblichen Geräten und alchemistischen Grundstoffen (Salbenfett, Alraunenpulver u. Ä.) insbesondere Spinnenmilch (2W6+2 Anwendungen). Sie wird in Glasphiolen in einer verschlossenen Holztruhe aufbewahrt (Komplexität 3). Den Schlüssel zur Truhe trägt Raiyavanar bei sich.

Spinnennest (S)

Der hintere Teil des Raums ist mit Sand gefüllt, der durch eine hüfthohe Bretterwand zurückgehalten wird. Darüber ist ein Gewirr aus Ästen und Knochen zu sehen, das vollständig von Spinnweben verklebt ist. Es handelt sich um das Nest der jungen Milchspinne, die von den Kultisten hier aufgezogen wird, um eines Tages den Rohstoff für die Spinnenmilch zu liefern. Die mit Beinen gerade mal handtellergröße Spinne kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 entdeckt werden. Sie zu fangen oder zu töten, ist schwierig, da sie jeden, der nicht Teil des kollektiven Kultbewusstseins ist, als Gefahr ansieht und vor ihm fliehen wird (LE 10, RS 0, PA 10, MR 15/15, GS 8, kann an Decke und Wänden laufen, sehr kleiner Gegner (AT+7)). Wenn die Spinne bedroht wird, spüren dies Kultisten, die sich in einer entsprechenden Reichweite aufhalten (siehe Kasten auf Seite 39).

Ruheraum (R)

Im Ruheraum befinden sich vier doppelstöckige Etagenbetten und ein dreigeteilter Spind.

Aufenthaltsraum (A)

Hier stehen ein kleiner Herd, ein Regal mit Geschirr, Töpfen und Küchenutensilien sowie ein runder Tisch mit sechs Stühlen.

Ameisennest (Am)

Hier halten die Kultisten fünf Riesenameisen, die sie bei Gefahr auf Eindringlinge loslassen. Sie setzen die Tiere dann durch eine Röhre, die gegenüber der großen Flutkammer (IIa) in den Korridor mündet, frei. Werte für die Ameisen finden Sie unter **Dramatis Bestiae** auf Seite 40.

Der Fluchtweg der Ameisen

Die Ameisen haben einen Gang gegraben, der zum kleinen Reservoir (Id/IIc) führt und von diesem nur noch durch eine dünne Wand getrennt ist. Diese Wand kann unter Gewalteinwirkung (zum Beispiel bei weiter steigendem Wasserdruck) nachgeben und so für eine kurzfristige Überschwemmung der zweiten Ebene sorgen.

Gezielt einsetzbar ist diese Überschwemmung nur, wenn die Helden den Gang im Ameisennest entdecken, ihm folgen und (durch Untersuchung des Gangendes mittels *Orientierungs-/Sinnenschärfe-/Bergbau*-Proben, bei denen mind. 10 TäP* angesammelt werden) erkennen, dass die Wand zum Reservoir nur noch sehr dünn ist. Diese ließe sich dann von einer der beiden Seiten relativ leicht zerstören. Die Überschwemmung könnte aber auch dadurch ausgelöst werden, dass die Helden die Riesenameisen im Kampf verjagen, diese durch den Gang zu fliehen versuchen und dabei die Wand zerstören. Die Überschwemmung würde die Bedingungen eines Kampfes mit den Kultisten verändern, da der nun in knie- oder hüfthohem Wasser stattfinden würde. Sollten die Helden den *Trinkschlauch des Bahaphan* (**Artefakte und Tinkturen**, Seite 41) in ihrem Besitz haben, hätten sie einen kleinen Vorteil gegenüber den Kultisten.

Zugang (Z)

In diesem Vorraum liegen einige Steinquader, mit denen sich der Zugang zum Kultraum (K) so verschließen lässt, dass er von außen wie solides Mauerwerk aussieht. Von einer Seite sind sie stark ausgehöhlt worden, damit sie leichter zu heben sind.

Ebene 3

Verbindung zum Nachbardistrikt (IIIa)

Dieser Gang führt in einen benachbarten Kanalisationsdistrikt. Wenn die Helden ihm folgen, müssen Sie improvisieren.

Verlassene Werkstatt (IIIb)

Nur eine altersschwache Werkbank und einige verrostete Eisenteile weisen auf die ursprüngliche Nutzung dieses Raums hin.

Leck mit Wasserdampf (IIIc)

Heißer Wasserdampf aus einem Rohrleck macht diesen Gang unpassierbar bzw. nur unter Inkaufnahme schwerster Verbrennungen passierbar (5W6 TP). Überzeugende Spielerideen, die Helden doch vor dem Dampf zu schützen, sollten natürlich funktionieren.

Gefängnis (III d)

Dieser kleine (2 mal 3 Schritt), trockene, in den Fels gehauene Raum war einst eine Werkstatt und dient jetzt Mayyuta als Kerker. Er ist mit Strohmatte ausgelegt und wird durch einen Leuchtstein fahl erhellt. Die massive Eisentür macht ein Entkommen so gut wie unmöglich. Auch von außen ist die Tür nicht leicht zu öffnen, da das stabile, hochwertige Schloss noch gut erhalten ist. Der Schlüssel hängt üblicherweise an einem Haken im Lagerraum L1, wenn nicht gerade einer der Kultisten Mayyuta Wasser und Nahrung bringt.

Vom Schlüssel abgesehen, ist die Tür auch durch Magie oder rohe Gewalt zu öffnen, zumal sich die Scharniere an der Außenseite befinden.

Kerkertür

Strukturpunkte Tür/Scharniere	200/60 (30 je Scharnier)
Härte Tür/Scharniere	6/4
Komplexität des Schlosses	5
Gewicht des Schlosses	3 Stein

Haben die Helden Mayyuta (**Dramatis Personae**, Seite 35) befreit oder sollten zu ihm gesperrt werden, dürfte es ihnen leicht fallen, sein Vertrauen zu gewinnen (erst recht, wenn sie Kawas Botschaft überbringen).

Steinspinnennest (III e)

Siehe auch **II e**.

Dieser längst vergessene und halb verschüttete Raum ist das Nest einer Sippe von Steinspinnen, die sich verteidigen, wenn sie sich an den Stellen **III e** oder **II e** bedroht fühlen, d.h. wenn sich die Helden durch die Zugangsröhren nähern oder (nur bei 1–2 auf W6) wenn sie an den Zugängen vorbeikommen. Von den zirka 50 Steinspinnen greifen 2W20 an.

Werte finden Sie unter **Dramatis Bestiae** auf Seite 40.

Großes Reservoir (III f)

Wenn die Helden den Weg durch den Bahaphan-Brunnen wählen, werden sie hier ankommen. Man kann das Reservoir von einer gemauerten Plattform durch ein eisernes Schott verlassen.

Kleine Flutkammer (III g)

Dieser Raum dient als zusätzlicher Wasserspeicher, wenn die Reservoirs (**III f** und **Id/IIc**) voll sind. Wenn das **kleine Reservoir (IIc)** voll ist, läuft das Wasser durch zwei Überlaufventile in die kleine Flutkammer. Weiterhin kann Wasser mit Hilfe von Pumpen von den Reservoirs hierher befördert werden (siehe **II b**).

Hier können die Helden eingesperrt werden, wenn der Kult sie gefangen nimmt.

Flutkammertür

Strukturpunkte Tür/Scharniere	200/60 (30 je Scharnier)
Härte Tür/Scharniere	6/4
Komplexität des Schlosses	5
Gewicht des Schlosses	3 Stein

Überfluteter Raum (IIIh)

Dieser tiefliegende Raum ist hüfthoch überschwemmt. Die Deckenhöhe beträgt rund 10 Schritt. Von den sich knapp unter der Decke befindlichen Türen führen geländerlose, ausgetretene Steintreppen nach unten. Im brackigen Wasser ist nicht zu erkennen, dass sich in der östlichen Wand ein Spalt befindet, aus dem Wasser aus einer kleinen, natürlichen Kaverne einge-

drungen ist. Mit dem Wasser hat auch ein nach Generationen in den unterirdischen Kavernen degenerierter Krakenmolch Zugang gefunden, der durchs Wasser watende Helden als willkommene Abwechslung seines Speiseplans ansieht und sofort angreift.

Werte finden Sie unter **Dramatis Bestiae** auf Seite 40.

Tagesablauf in der Kultstätte

Die folgenden Tabellen dienen der Übersicht darüber, zu welcher Tageszeit welche Personen wo anzutreffen sind.

Die nach Orten sortierte Tabelle stellt dar, wer sich wann an diesem betreffenden Ort aufhält (in den die Helden zum Beispiel gerade eindringen wollen). Die nach Personen sortierte Tabelle soll es dem Meister ermöglichen, den Tagesrhythmus einer Figur darzustellen (etwa im Fall einer Beschattung).

Üblicher Tagesablauf (nach Ort)

Zeit	Gänge	Zugang	Kultraum	Labor	Spinnennest	Aufenthaltsraum	Ruheraum	Lager	Gefängnis
0	–	I. (1)+	I. (1)+	I. (1)+	I. (1)+	I. (1)+/A. (1)	P./I. (0–2)/A. (1)	I. (1)+	–
1	A. (1)++	A. (1)++	–	–	–	I. (1)/A. (1)	P./I. (0–2)/A. (1)	–	–
2	–	–	–	–	–	I. (1)/A. (1)	P./I. (0–2)/A. (1)	–	–
3	–	I. (1)+	I. (1)+	I. (1)+	I. (1)+	I. (1)+/A. (1)	P./I. (0–2)/A. (1)	P./I. (0–2)/A. (1)	I. (1)+
4	A. (1)++	A. (1)++	–	–	–	I. (1)/A. (1)	P./I. (0–2)/A. (1)	–	–
5	–	–	–	–	–	I. (1)/A. (1)	P./I. (0–2)/A. (1)	–	–
6	–	A. (W3-2)	A. (W3)	–	–	A. (W3-2)	A. (W3)	P.	–
7	I. (1)+++	I. (1)+++ / A. (W6)	I. (1)+++ / A. (2W6)	I. (1)+++	I. (1)+++	P./I. (0–2) / A. (W3)	–	I. (1)+++	–
8	–	–	P./I. (3) / A. (3W6)	–	–	–	–	–	–
9	I. (1)++++	I. (1)++++ / A. (W6)	A. (2W6)	P.	–	I. (0–2) / A. (W3)	–	–	I. (1)++++
10	–	A. (W3-2)	I. (1)+ / A. (W3)	P./I. (1)+	I. (1)+	I. (0–2) / A. (W3)	–	I. (1)+	–
11	–	A. (W6-5)	A. (W3)	P.	–	I. (1–3) / A. (W3)	–	–	–
12	–	A. (W6-5)	A. (W3)	P.	–	I. (1–3) / A. (W3)	–	–	–
13	I. (1)+++	I. (1)+++ / A. (W6-5)	I. (1)+++ / A. (W3)	I. (1)+++	I. (1)+++	P./I. (0–2) / A. (W3)	–	I. (1)+++	–
14	–	A. (W6-5)	A. (W3)	P.	–	I. (1–3) / A. (W3)	–	–	–
15	–	A. (W6-5)	A. (W3)	P.	–	I. (1–3) / A. (W3)	–	–	–
16	I. (1)+++	I. (1)+++ / A. (W6-5)	I. (1)+++ / A. (W3)	P./I. (1)+++	–	I. (1)+++	I. (0–2) / A. (W3)	–	I. (1)+++
17	–	A. (W6-5)	A. (W3)	P.	–	I. (1–3) / A. (W3)	–	–	–
18	I. (1)++++	I. (1)++++ / A. (W3-2)	A. (W3)	P.	–	I. (0–2) / A. (W3)	–	–	I. (1)++++
19	–	A. (W6)	I. (1)+ / A. (2W6)	I. (1)+	I. (1)+	P./I. (0–2) / A. (W3)	–	I. (1)+	–
20	–	–	P./I. (2**/3) / A. (2W6***/3W6)	–	–	–	–	–	–
21	–	A. (W6)	A. (2W6)	–	–	P./I. (1–3) / A. (W3)	–	–	–
22	I. (1)+++	I. (1)+++ / A. (W3-2)	I. (1)+++	I. (1)+++	I. (1)+++	I. (1)+++ / A. (1)	P./I. (0–2) / A. (1)	I. (1)+++	–
23	–	–	–	–	–	I. (1) / A. (1)	P./I. (0–2) / A. (1)	–	–

A.: Anhänger / I.: Initiat(en) / P.: Priester / in Klammern: Anzahl
+ innere Patrouille (nur die Kultstätte)
++ äußere Patrouille (nur die Katakomben)

+++ große Patrouille (Kultstätte und Katakomben)
++++ zum Gefängnis
*** nur wenn im oberen Tempel Rituale stattfinden



Üblicher Tagesablauf (nach Person)

Zeit	Priester	Initiaten (Anzahl)**	Anhänger (Anzahl)
0	Ruheraum	Ruheraum (0–2)/Patrouille (1)	Ruheraum (1)/Aufenthaltsraum (1)
1	Ruheraum	Ruheraum (0–2)/Aufenthaltsraum (1)	Ruheraum (1)/ Patrouille (1)
2	Ruheraum	Ruheraum (0–2)/Aufenthaltsraum (1)	Ruheraum (1)/Aufenthaltsraum (1)
3	Ruheraum	Ruheraum (0–2)/Patrouille (1)	Ruheraum (1)/Aufenthaltsraum (1)
4	Ruheraum	Ruheraum (0–2)/Aufenthaltsraum (1)	Ruheraum (1)/ Patrouille (1)
5	Ruheraum	Ruheraum (0–2)/Aufenthaltsraum (1)	Ruheraum (1)/Aufenthaltsraum (1)
6	Ruheraum	Aufenthaltsraum (1–3)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)/ Zugang (W3-2)
7	Aufenthaltsraum	Aufenthaltsraum (0–2)/Patrouille (1)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (2W6)/ Zugang (W6)
8	großer Kultraum	großer Kultraum (3) ****	großer Kultraum (3W6)
9	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (0–2)/Gefängnis (1)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (2W6)/ Zugang (W6)
10	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (0–2)/Patrouille (1)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)/ Zugang (W3-2)
11	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (1–3)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)
12	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (1–3)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)
13	Aufenthaltsraum *	Aufenthaltsraum (0–2)/Patrouille (1)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)
14	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (1–3)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)
15	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (1–3)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)
16	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (0–2)/Patrouille (1)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)
17	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (1–3)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)
18	alchemistisches Labor*	Aufenthaltsraum (0–2)/Gefängnis (1)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (W3)
19	Aufenthaltsraum	Aufenthaltsraum (0–2)/Patrouille (1)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (2W6)/ Zugang (W6)
20	großer Kultraum	großer Kultraum (2***/3)	großer Kultraum (2W6***/3W6)
21	Aufenthaltsraum	Aufenthaltsraum (1–3)	Aufenthaltsraum (W3)/ Kultraum (2W6)/ Zugang (W6)
22	Ruheraum	Ruheraum (0–2)/Patrouille (1)	Ruheraum (1)/Aufenthaltsraum (1)
23	Ruheraum	Ruheraum (0–2)/Aufenthaltsraum (1)	Ruheraum (1)/Aufenthaltsraum (1)

* selten (2 auf 2W6) oben im Viertel

** mindestens einer der drei ist immer unten

*** nur wenn im oberen Tempel Rituale stattfinden

**** anschließend Schichtwechsel

Epilog

Ausklang

Wenn die Helden den Priester der Can'Wenakay und die drei Initiaten ausschalten konnten, bricht die regelmäßige Versorgung des *Rattenviertels* mit Spinnenmilch zusammen. Rituale zu Ehren der Mutterspinne haben nun keinen karmalen Effekt mehr.

Und so kehrt die Normalität ins Viertel zurück: Die Menschen empfinden wieder Freude und Liebe, streiten und hassen sich; Kinder spielen, Bettler erregen Mitleid und Artisten wird zugejubelt. Bordell und Spielhalle werden erneut viel besucht, Betrug und Müßiggang stehen sich zurück in den Alltag, und regelmäßig gibt es wieder Prügeleien in den Kneipen und beim Wasserausschank. Mayyuta kehrt glücklich in den Kreis seiner nun wieder liebevollen Familie zurück.

Die Bewohner des Viertels reden nur ungerne und dann recht verwirrt über die Zeit, als sie sich im Netz der Mutterspinne verfangen hatten – ihre Erinnerungen daran sind so fern und fragmentarisch wie die an einen schlechten Traum.

Lohn der Mühe

Für die Reise durch die Wüste sollte jeder Held bis zu 100 AP und eine spezielle Erfahrung auf *Wildnisleben* erhalten (abhängig davon, wie ereignisreich die Reise ausgestaltet war).

Die Rettung des Wassermeisters ist weitere 100 AP wert.

Sollten die Helden auch die Pläne des Can'Wenakay-Kultes durchkreuzt und das Rattenviertel aus dessen Klauen befreit haben, erhalten die Helden nochmals 200 AP sowie spezielle Erfahrungen auf *Götter/Kulte* und *Gassenwissen*.

Weiterhin dürften die Helden – je nach Abenteuerlauf – wertvolle Kontakte geknüpft haben: zur Sholai-Sippe Kadaliu, zum Bürgerrat, dem Cirkel der Wassermeister und/oder der Bahaphan-Kirche in Nahambath.

Mögliche Folgeabenteuer

Im Netz der Spinne kann als Einstieg in eine größere Narkramar-Kampagne genutzt werden. Als Aufhänger bietet sich an, dass Mayyuta die Helden beauftragt, nach seiner Schwester Maiphyrai zu suchen. Bei dieser Mission, die die Gruppe ganz in die Nähe von Nessabath bringt, stoßen die Helden auf Hinweise auf weitere gefährliche, große Pläne des Spinnenkults. Diese gilt es (auf eigene Faust oder im Auftrag einer einflussreichen Gruppe, zum Beispiel einer Kirche) zu verhindern.



Dramatis Personae

Bei Personen in Nahambath, die abenteuerrelevante Informationen für die Helden haben, sind die den entsprechenden Hinweisen zugeordneten Ziffern bei den Beschreibungen aufgeführt (Aufschlüsselung der Ziffern: ab Seite 25).

Karawane

Ausgewählte Sholai-Führer

Einige Sholai, die für den Karawanenabschnitt verantwortlich sind, in dem auch die Helden mitreisen, sind Kawa, Menka, Hatschusu und Nefruth. Alle vier sind schlank und hochgewachsen, haben dunkle Haut und tragen zum Schutz vor der Sonne weite, helle Gewänder. Ihr auffälligstes Merkmal ist der für Sholai typische „Federschmuck“, der Kopf und/oder Gesicht „schmückt“ – tatsächlich handelt es sich um eingepflanzte Hautlappen der Kragenechse *Shirdrak*, die der Kühlung dienen.

Die Führer sprechen Narkramarisch, aber sie beherrschen auch Brocken Myranisch, Mahapratisch und Kerrishitisch.

● Der Kundschafter *Kawa* (drahtig, pffiffig, lacht schnell) ist ein offener, neugieriger Mann Mitte 20, der gern auch mal ein Gespräch mit Fremden sucht, um etwas über ihre Herkunft und Weltanschauung zu lernen.

● Der gut zehn Jahre ältere *Menka* (vernarbtes Gesicht, hinkt leicht, üppiger Federkranz um Kopf und Gesicht als ein Zeichen für großen Ruhm) hingegen zeigt sich schweigsam, wird allerdings gesprächig, wenn es um Waffen und die Kunst des Fernkampfes geht. Er selbst weiß sehr gut mit Stabschleuder und Bogen umzugehen.

● Die muskulöse, etwa 35-jährige *Hatschusu* (durchdringender Blick, stolz) ist eine Tierbändigerin und schenkt ihren Skarabäen üblicherweise mehr Aufmerksamkeit als den Menschen. Auf ihre Aufgabe angesprochen, gibt sie allerdings kundig Auskunft.

● *Nefruth* (zierlich, provokant, emotional) ist noch keine 20 und Kawas Schwester. Sie liebt Musik, Geschichten und riskante Wetten.

Sollten die Helden während ihrer Nachforschungen in Nahambath auch die vor der Stadt lagernden Sholai befragen, so können diese folgende Informationen geben: N1 bis N3, N5 bis N8, N10.

Familie des Wassermeisters

Mayyuta und seine Schwester Maiaphyrai

Mayyuta ist Ende 40, zierlich und trägt sein grau gesträhtes, langes Haar in einem Zopf. Sein schmales, schwermütiges Gesicht ziert ein gepflegter Bart. Mayyuta ist ein sorgfältiger, fleißiger, ehrlicher und gutmütiger Mensch, der sich seiner Arbeit wie auch seiner Familie gleichermaßen verbunden fühlt. Sein einziges Laster ist seine Begeisterung für Käferkämpfe.

Mayyutas Vater war ein in Nahambath gestrandeter Vagabund. Er hatte das große Glück, dass er das Herz einer jungen Frau aus einer alteingesessenen Familie des örtlichen Wassermeisterkreises erobern konnte. Sie heiratete ihn aus Liebe und so ent-

kam er der Gosse. Wenig später wurde sie schwanger und gebar Zwillinge: Mayyuta und Maiaphyrai. Doch das Glück währte nicht lange: Kurze Zeit nach der Geburt wurde der Vater in einer Nebengasse des *Rattenviertels* ermordet.

Mayyuta und Maiaphyrai sind Zwillinge von ganz unterschiedlichem Charakter. Während Mayyuta pflichtbewusst den Traditionen seiner Familie und des Kreises zugeneigt war und Karriere als Wassermeister machte, war seine Schwester unstet und wild. Insbesondere die Rätsel um ihren Vater ließen sie nicht los: Wer war er? Woher kam er? Warum musste er sterben? Auch ihre Mutter hatte auf diese Fragen nur halbe Antworten.

Schließlich zog Maiaphyrai aus, um der Herkunft ihres Vaters auf die Spur zu gehen, und wurde nach Jahren fündig: Ihr Vater entstammte den letzten Innanaau, einem mit den Sholai verwandten Stamm von Dralquabar. Sie lebten einst am Fuße eines Tafelberges nahe Nessabath, doch ihre natürliche Immunität gegen Spinnenmilch und andere beeinflussende Drogen brachte ihnen den Untergang: Sie wurden durch die Krieger Nessabaths verfolgt und ausgerottet, ihr Tafelberg wurde zerstört.

Wenn die Helden Mayyuta befreit haben, können sie die Informationen M1, M2, M4, M5, M7, M9, M11 bis M16, R1, R2, N1 bis N8, N10 von ihm erhalten.

Mayyutas Familie

● *Angaduri*, Mayyutas Frau, ist Anfang 40, schmal und blass, mit einem hübschen, von Locken eingerahmten Puppengesicht. Eigentlich ist sie von fröhlicher, sanfter Natur. Der Einfluss der Spinnenmilch unterdrückt diese jedoch. Die Helden können folgende Hinweise von ihr bekommen: M1, M5, M6, M11, M14 bis M17, R1, R2, R4, R10 bis R12, N1

● Die fünfjährige Tochter *Palitai* sieht aus wie eine kleine Angaduri. Als Nesthäkchen ist sie verwöhnt und benimmt sich gelegentlich bockig – aber auch ihr natürliches Wesen ist zurzeit durch die Spinnenmilch betäubt.

● Der neunjährige Sohn *Hanukara* ist ein magerer Junge mit kinnlangen Locken und Zahnlücke. Er hat die Wildheit und Rauflust von seiner Tante und die Immunität gegen Spinnenmilch von seinem Vater geerbt. Die Helden können folgende Hinweise von ihm bekommen: M1, M11, M14, R1, R2, R5, N1, N10. Außerdem kann er von dem Besuch der Kultisten am Abend vor dem Verschwinden seines Vaters berichten (siehe den Kasten **Das Verschwinden des Wassermeisters – was geschah** auf Seite 13). Worüber gesprochen wurde, weiß er nicht, aber es gab Streit und der Vater warf die seltsamen Leute am Ende raus.



Weitere Personen

Mutranari, die Vertreterin Mayyutas

Mutranari (33, Brille und Dutt, hektisch) können die Helden im Haupthaus des Wassermeistercirkels (Seite 22) oder am Brunnenhaus des Rattenviertels (Seite 18) begegnen.

Anfangs ist die Wassermeisterin misstrauisch. Wenn die Helden höflich sind und es schaffen, ihr Vertrauen zu gewinnen (gelungene *Überreden-* oder *Überzeugen-*Probe +2), kann sie Folgendes berichten:

- Sollten die Helden noch nichts vom Verschwinden Mayyutas wissen, wird sie ihnen davon berichten.
- Sie kann folgende Hinweise geben: M1 bis M3, M5, M6, M11 bis M17, R1 bis R3, R6, N1.
- Sie kann Mayyuta gut leiden, hält ihn für einen zuverlässigen Wassermeister und macht sich Sorgen um ihn.
- Sie ist sehr daran interessiert, dass sein Verschwinden aufgeklärt wird, erstickt zurzeit aber in Arbeit, weil es in ihrem Kanalisationsdistrikt seit einigen Nonen immer wieder zu technischen Problemen kommt. Die Ursache konnte sie noch nicht ausfindig machen, weil sie nun zusätzlich auch noch Mayyutas Distrikt betreuen muss. (Auf die Probleme in Mutranaris Distrikt wird in diesem Abenteuer nicht weiter eingegangen. Der Aufhänger ist lediglich als Idee für einen optionalen Handlungsstrang gedacht.)
- Sie hat noch keine Zeit gehabt, sich in Mayyutas Schreibstube umzusehen und sich einen Überblick über dessen Arbeit zu machen. Wenn die Helden vom Cirkel offiziell beauftragt wurden, Mayyuta zu suchen, wird Mutranari ihnen Zugang zu seiner Schreibstube gewähren. Ohne Auftrag ist einige Überzeugungsarbeit notwendig (*Überreden-* oder *Überzeugen-*Probe +7).
- Mutranari kann den Helden anbieten, ihnen einen offiziellen Auftrag des Cirkels für die Suche nach Mayyuta zu verschaffen und verweist dafür auf den Cirkelleiter *Baligura* (Seite 21), der dies letzten Endes entscheiden müsse. Sie kann einen Termin mit ihm am nächsten Morgen arrangieren.

Tichoch, der Yachjin-Heiler, und sein Rudel

Tichocho's Kynokephalen-Sippe lebt schon seit Jahrzehnten in Nahambath, in der *Gasse der Fremden* im Rattenviertel. Er selbst ist hier geboren und aufgewachsen. Zurzeit umfasst sein Rudel insgesamt neun Personen. Die Rudelführerin ist *Tupfen*, Tichocho's Mutter, eine besonnene, hilfsbereite Alchimistin, die einen kleinen Laden in der Gasse der Alchimisten betreibt (siehe Seite 20).

Die Yachjin nehmen kaum Wasser aus dem Brunnen des Viertels zu sich, weil sie ihren Flüssigkeitsbedarf hauptsächlich über frisches Blut und rohes Fleisch abdecken. Dies ist einer der Gründe, warum sie nicht vom Spinnenkult beeinflusst werden. Der andere Grund ist ihre natürliche Begabung der Empathie, die ihre Gemeinschaft stärkt und nach außen schützt. Über seine empathischen Fähigkeiten spürt Tichocho's Rudel auch, dass der Rest des Viertels zu einer Einheit geworden zu sein scheint und es hat sich zur eigenen Sicherheit zurückgezogen.

Tichocho ist mit 1,75 Schritt ein großer Yachjin. Sein Fell ist schwarzbraun, struppig und oft blutverklebt. Bewaffnet ist er mit einem Garmesh. Entgegen seinem wilden Äußeren aber hat er ein freundliches Wesen. Vor allem Kinder liebt er, und so hat er sich lange Jahre als Heiler des Waisenhauses verdingt. Seit die Spinnenmilch jedoch sämtliche Viertelbewohner verändert hat, versucht er, diesen Veränderungen auf die Spur zu gehen.



Das Rudel kann den Helden folgende Hilfe bieten:

- Tichocho und Tupfen können folgende Hinweise geben: M1, M11 bis M14, R1 bis R3, R5, R6, R13, R17, R19 bis R21, N1, N10.
- Sollten die Helden Spinnenmilch in ihren Besitz bringen und sich mit ihrer Hilfe zu einem Kollektiv vereinigen wollen, kann das Rudel sie mit seiner besonderen Gabe der Empathie bei der Meditation unterstützen und ihnen die SF *Kollektive Wahrnehmung I bis III* beibringen (siehe Seite 39).
- Tupfen kann eine Probe des Wassers aus dem Bahaphan-Brunnen analysieren (mit 12 TaP*, siehe Seite 27).
- Mitglieder des Rudels können ggf. als Retter auftreten und die Helden aus einer gefährlichen Situation befreien, indem sie sie auf Schleichwegen aus dem Rattenviertel führen oder sie aus dem Gefängnis im geheimen Tempel befreien. Sie werden dabei aber immer darauf achten, dass sie von den anderen Bewohnern des Viertels nicht beobachtet werden, um nicht selbst in Gefahr zu geraten.

Gayasimga, der Bahaphan-Priester

Jeden zweiten Tag predigt Gayasimga (34, stechend blaue Augen, tatkräftig) am Brunnen auf dem Marktplatz am Schrein des Bahaphan. Dort schenkt man ihm derzeit kaum Beachtung. Sonst hält er sich die meiste Zeit im Bahaphan-Tempel außerhalb des Viertels auf.

Gayasimga macht sich Sorgen um das *Rattenviertel* und um das Heil seiner Bewohner. Ihm sind die Veränderungen der Menschen hier nicht entgangen, und er hat im Auftrag seiner Kirche angefangen, nachzuforschen. Da er ahnt, dass dies gefährlich sein kann, geht er sehr vorsichtig vor. Anfangs ist er den Helden gegenüber misstrauisch, wenn sie sich für Mayyutas Verschwinden und die Entwicklungen im Viertel interessieren. Er sieht die Gefahr, dass sie sich nur als mögliche Verbündete ausgeben, eigentlich aber im Auftrag des unbekanntes Feindes agieren. Unter Umständen beschattet Gayasimga darum die Gruppe erst einmal.

Sollten die Helden dies bemerken (*Sinnenschärfe* +5) und ihn zur Rede stellen, wird er sich leicht überzeugen lassen (*Überzeugen* +3) und den Helden eine Zusammenarbeit anbieten. Gleiches gilt auch, wenn die Helden ihn im *Rattenviertel* ansprechen, wenn er am Bahaphan-Schrein predigt. In beiden Fällen wird er sie auffordern, ihn zum außerhalb des Viertels liegenden Tempel zu begleiten.

Folgende Hinweise kann er geben: M1, M11 bis M14, M20, M22, R1 bis R3, R5 bis R8, R13, R14, R18 bis R21, N1, N6, N7, N10.

Auroyuta, der Säufer

Der obdachlose, verwirrte Säufer Auroyuta (55, wirres weißes Haar, nervös) ist meist auf dem Markt anzutreffen, wenn er nicht im *Rattenfänger* sitzt. Weil er selten reines Wasser, sondern fast nur Bier oder andere Alkoholika trinkt, ist er von der Spinnenmilch nicht beeinflusst. Betrunkene spricht er Passanten an, bettelt um Geld oder Alkohol und flüstert dabei immer wieder seltsame Sätze, zum Beispiel:

- „Alles verändert, alles hat sich verändert. Warum sieht das nur niemand?“
- „Sie beobachten mich. Sie wissen, dass ich sie beobachte. Sie wissen, dass ich *ich* geblieben bin.“
- „Sie wurden alle ausgetauscht. Niemand ist mehr wirklich er selbst.“
- „Niemandem vertrauen! Alle hängen zusammen. Was einer sieht, sehen alle. Was einer denkt, denken alle.“

Dabei blickt er sich gehetzt um. Sollten die Helden sich mit ihm unterhalten wollen, wird er ängstlich abwehren und darauf drängen, an einem sicheren Ort zu reden, wo sie nicht beobachtet werden. Auroyutas Verfolgungswahn ist keineswegs übertrieben. Man hat ihn tatsächlich im Auge. Da er aber meist betrunken ist (und der Wirt des *Rattenfängers* dafür sorgt, dass dies der Fall bleibt) und kaum einen vollständigen Satz hervorbringt, lässt man ihn (noch) frei herumlaufen.

Sollte ihn allerdings plötzlich jemand – zum Beispiel die Helden – ernst nehmen und ihm zuhören, wird man ihn doch kurzfristig mit Gewalt assimilieren. Wenn die Helden ihm später wiederbegegnen, wird er nüchtern sein und emotionslos erklären, dass alles in Ordnung sei – sowohl mit ihm als auch mit dem Viertel.

Folgende Hinweise gibt Auroyuta (wegen seiner ständigen Trunkenheit allerdings arg verworren): M1, M11, M14, M20, M22, R1 bis R3, R6, R15, R16, R20, N1, N9, N10 bis N12.

Die Shingwa-Akrobaten

Ladrash Glitzergrün, die moosgrüne *Wudushu* und *Durshu-der-Beige-Bauch* sind Shingwa, die schon seit Jahren als Akrobaten durch den Süden Myranors reisen.

Durshu ist als Ältester am ruhigsten. Ohne sein Organisationstalent und seine Vernunft wäre die Gruppe verloren.

Wudushu hingegen ist unruhig und wird von ihren Begeisterungen hin und her gerissen wie ein Falter im Sturm. Farben, Lichter, Blumen – alles Schöne, das sie sieht, bringt sie zum Schwärmen.

Ladrash war vor seiner Karriere als Akrobat als Einbrecher tätig und hegt noch immer eine geheime Schwäche für Edelsteine.

Die Shingwa sind erst einige Tage in Nahambath und im *Rattenviertel* und daher (noch) nicht von der Spinnenmilch beeinflusst.

Die Gruppe hat sich im *Rattenfänger* einquartiert und tritt täglich auf dem Kleintiermarkt auf. Die Artisten sind atemberaubend – auf einem Holzgerüst hangeln und klettern sie wie schwerelos, machen todesmutige Sprünge, Salti und Schrauben und jonglieren dabei mit Bällen, Kegeln und brennenden Fackeln. Dennoch schenkt ihnen kaum jemand Beachtung, nicht einmal die Kinder. Nur Menschen aus anderen Vierteln oder Städten applaudieren ihnen. Natürlich frustriert das die Shingwa. Sie sind höhere Einkünfte und mehr Jubel gewöhnt.

Die Helden können mit den Artisten entweder nach einer Vorstellung auf dem Markt oder im Schankraum des *Rattenfängers* ins Gespräch kommen, wo sie etwa ihre Verwunderung bzw. Verärgerung über das öde Publikum kundtun. Natürlich können Sie die Erstbegegnung auch aufregender gestalten: Das Holzgerüst wird beschädigt und droht zusammenzustürzen, und die Helden sollten eingreifen, um einen Sturz der Akrobaten zu verhindern. Oder ein Taschendieb entwendet den Geldbeutel eines der Helden, was einer der Shingwa von oben beobachtet und dem Helden zuruft.

Die Shingwa können folgende Hinweise geben: M11, M13, R1 bis R3, R6.

Funktion der Shingwa

Die Shingwa sind weniger als Informanten gedacht denn als Joker für brenzlige Situationen. Bei entsprechender Sympathie (und/oder gegen Entlohnung) sind sie durchaus bereit, der Gruppe zu helfen. Natürlich sind sie keine Kämpfer, aber sie sind hervorragende Kletterer und Einbrecher. Sollten die Helden zum Beispiel in Mayyutas Haus eindringen wollen, aber nicht die nötigen Fähigkeiten aufweisen, könnten die Shingwa sie unterstützen. Geraten die Helden in Gefangenschaft, können ihnen die Akrobaten zu Hilfe kommen – aus eigenem Antrieb oder im Auftrag einer passenden Meisterfigur.

In einem solchen oder ähnlichen Fall können Sie Ihren Spielern anbieten, die Shingwa vorübergehend statt ihrer Helden zu spielen. Dafür haben wir sie mit durchschnittlichen Werten ausgestattet.

Werte der Shingwa

MU 12 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 16 **KO** 12 **KK** 11

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **DK** H **TP** 1W6+1

Wurfmesser:

INI 10+1W6 **FK** 12 **RW** 2/4/6/8/15 **TP+** +1/0/0/0-1
TP 1W6+1

LeP 28 **AuP** 34 **MR** 3 **RS** 1 **GS** 8 **WS** 6

Vor- und Nachteile: Balance, Farbwandel, Flink (Land), Saugnäpfe (4x), Schlangenschwanz, Schleuderzunge, Talentschub Klettern, Zusätzliche Gliedmaßen (Bemuskelter Schwanz) / Kältestarre, Neugier 6, Unstet, Zwergwüchsig

Wichtige Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Schleuderzunge, Schwanzschlag

Wichtige Talente: Akrobatik 11, Gassenwissen 7, Gaukeleien 9, Klettern 10, Schauspielerei 7, Schleichen 5, Schlösser knacken 4, Selbstbeherrschung 4, Sicher Verstecken 6, Sinnenschärfe 7

Ausrüstung: Dolch, Wurfmesser

Die Kultisten der Can'Wenakay

Raiyavanar

Raiyavanar ist ein Priester des Spinnenkults. Er ist groß, schlank, gepflegt und wirkt ausgeglichen. In seinem markanten Gesicht funkeln dunkle Augen, seine leicht gebogene Nase gibt ihm etwas Kühnes. Er spricht ruhig und ausdrucksvoll.

MU 14 (16)** **KL** 13 (15)** **IN** 13 (11)** **CH** 14
FF 13 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 11

Kampfstab: **INI** 12 (20)**+1W6

AT 9 (18)** **PA** 10 (14)** **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 25 **AuP** 27 (28)** **KaP** 5* **MR** 7 (8)** **RS** 0

GS 8 **WS** 5

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kollektive Wahrnehmung IV (Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Formation)**

Wichtige Talente: (Gefahreninstinkt 8)**, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 5, Überreden 8, Überzeugen 8

* Nach dem großen Initiationsritual hat Raiyavanar nur noch genug KaP, um einmal in der None kleine Rituale zur Aufrechterhaltung des Kollektiven Bewusstseins durchzuführen.

**In Klammern die Werte durch *Kollektive Wahrnehmung IV*, wenn sich alle vier Initiaten am selben Ort aufhalten.

Padhaisati

Die junge Initiatin hat trotz (oder wegen) eines leichten Silberblicks eine verführerische Ausstrahlung, vom Wesen her ist sie jedoch so kalt und abwesend wie alle Kultisten. Sie kämpft beidhändig mit zwei Schwanenhälsen.

MU 15 (17)* **KL** 12 (14)* **IN** 14 (12)* **CH** 14
FF 9 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 13

Schwanenhals: **INI** 12 (20)**+1W6 **AT** 14 (22)* / 12 (20)*

PA 10 (13)* / 8 (11)* **TP** 1W6+3 **DK** N

LeP 36 **AuP** 39 (40)* **MR** 4 (5)* **RS** 0 **GS** 8 **WS** 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Doppelschlag, Finte, Kollektive Wahrnehmung IV (Kampfrelexe, Formation)*, Linkhand, Mehrhändiger Kampf I, Wuchtschlag

Wichtige Talente: (Gefahreninstinkt 8)*, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 7

*In Klammern die Werte durch *Kollektive Wahrnehmung IV*, wenn sich alle vier Initiaten am selben Ort aufhalten.

Oicrayani

Dieser 43-jährige Initiat ist drahtig und zäh. Arme und Beine sind mit Narben übersät.

MU 13 (15) **KL** 12 (14) **IN** 14 (12) **CH** 12
FF 9 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 15

Späler: **INI** 11 (19)**+1W6

AT 14 (22)* **PA** 12 (16)* **TP** 1W6+5 **DK** N

LeP 35 **AuP** 37 (38)* **MR** 4 **RS** 0 **GS** 8 **WS** 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kollektive Wahrnehmung IV (Kampfrelexe, Formation)*, Wuchtschlag

Wichtige Talente: (Gefahreninstinkt 8)*, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 9

*In Klammern die Werte durch *Kollektive Wahrnehmung IV*, wenn sich alle vier Initiaten am selben Ort aufhalten.

Angaitria

Der Initiat Angaitria ist ein pummeliger Kerl mit Locken, Grübchen und meist roten Wangen. Seine kühle Emotionslosigkeit wirkt aufgrund seines freundlichen Äußeren besonders verstörend.

MU 14 (16) **KL** 12 (14) **IN** 13 (11) **CH** 14
FF 10 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12

Garmesh: **INI** 11 (19)**+1W6

AT 14 (22)* **PA** 12 (15)* **TP** 1W6+2 **DK** HN

Wurfdolch: **INI** 11 (19)**+1W6

FK 16 **RW** 2/4/6/8/15 **TP+** +1/0/0/0-1 **TP** 1W6+2

LeP 35 **AuP** 37 (38)* **MR** 4 **RS** 0 **GS** 9 **WS** 6

Wichtiger Vorteil: Flink (Land)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kollektive Wahrnehmung IV (Kampfrelexe, Formation)*

Wichtige Talente: (Gefahreninstinkt 8)*, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 7

*In Klammern die Werte durch *Kollektive Wahrnehmung IV*, wenn sich alle vier Initiaten am selben Ort aufhalten.

Durchschnittlicher Kult-Anhänger

Garmesh: **INI** 8 (13)**+1W6

AT 11 (16)* **PA** 9 (14)* **TP** 1W6+2 **DK** HN

LeP 29 **AuP** 30 (31)* **MR** 3 (4)* **RS** 0 **GS** 8

WS 6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kollektive Wahrnehmung III (Aufmerksamkeit)*

Besonderes: (Gefahreninstinkt 5)*

*In Klammern die Werte durch *Kollektive Wahrnehmung III*, wenn sich fünf weitere Kultanhänger am selben Ort aufhalten (sinkt um einen Punkt je fehlendem Kultanhänger).

Das kollektive Bewusstsein

Durch den gemeinsamen Konsum von Spinnenmilch im Rahmen eines Rituals können die Beteiligten eine (je nach Mächtigkeit des Rituals unterschiedlich starke) Form kollektiven Bewusstseins erlangen.

Für ein Ritual zur Bildung eines Kollektivs (Gruppe von Individuen mit kollektivem Bewusstsein) müssen mindestens folgende Bedingungen erfüllt werden:

- Alle Individuen müssen sich am selben Ort befinden (maximal 7 Schritt Entfernung voneinander).
- Alle Beteiligten müssen die entsprechende Stufe der Sonderfertigkeit *Kollektive Wahrnehmung* (siehe unten) beherrschen.
- Sie müssen gleichzeitig je eine Anwendung verdünnte/ unverdünnte Spinnenmilch zu sich nehmen.
- Sie müssen dabei allen Beteiligten gegenüber positiv eingestellt sein. (Hier kann zum Beispiel gemeinsames Singen helfen.)

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, kann man von den Vorteilen der einzelnen Stufen der Kollektiven Wahrnehmung profitieren.

Die Anhänger der Can'Wenakay haben diese Technik weit entwickelt und verfügen über mächtige Rituale, die ihnen insbesondere (aber nicht nur) im Kampf große Vorteile gegenüber nicht kollektiv denkenden Wesen verschaffen.

SF Kollektive Wahrnehmung I

Aktivierung: gemeinsame Einnahme verdünnter Spinnenmilch, positive Einstellung der Beteiligten zueinander

Wirkung: Die Mitglieder des Kollektivs sind instinktiv besser aufeinander abgestimmt. Kleinere Absprachen (etwa im Kampf) sind auch dann noch möglich, wenn dafür eigentlich keine Zeit mehr ist. Jedes Mitglied spürt, wo sich die anderen Mitglieder aufhalten.

Wirkungsbereich: niedrigster IN-Wert im Kollektiv in Schritt im Radius

Wirkungsdauer: 1W6+3 Stunden* (anschließend für die doppelte Zeit Entzugserscheinungen: MU, KL, IN-1)

Voraussetzungen:–

*Verbreitung:*4

*Kosten:*5 AP

SF Kollektive Wahrnehmung II

Aktivierung: gemeinsame Einnahme verdünnter Spinnenmilch, positive Einstellung der Beteiligten zueinander

Wirkung: Kumulativ zur Wirkung der SF *Kollektive Wahrnehmung I* sind für die Mitglieder des Kollektivs Verständigungszauber untereinander um 4 Punkte und Rituale um weitere 4 Punkte erleichtert. Da die Spinnenmilch Emotionen unterdrückt, steigen MU und KL um je 2 Punkte, während die IN um 2 Punkte sinkt.

Wirkungsbereich: niedrigster IN-Wert im Kollektiv in Schritt im Radius

Wirkungsdauer: 1W6+3 Stunden* (anschließend für die doppelte Zeit Entzugserscheinungen: MU, KL, IN-2)

Voraussetzungen: SF Kollektive Wahrnehmung I

Verbreitung: 3

Kosten: 25 AP

SF Kollektive Wahrnehmung III

Aktivierung: gemeinsame Einnahme unverdünnter Spinnenmilch, positive Einstellung der Beteiligten zueinander und entweder Selbstbeherrschungs-Probe während der Einnahme oder Teilnahme an Kultritual der Can'Wenakay*

Wirkung: Kumulativ zur Wirkung der SF *Kollektive Wahrnehmung I* und *II* sind die Mitglieder des Kollektivs noch stärker miteinander verbunden und können ihre Aktionen ohne verbale Kommunikation aufeinander abstimmen. Alle Mitglieder des Kollektivs, die die *Kollektive Wahrnehmung III* aktiviert haben, haben zusätzlich AT, PA und INI+1 und Gefahreninstinkt +1 je weiterem Mitglied mit Kollektiver Wahrnehmung III (max. 5) sowie die SF *Aufmerksamkeit*.

Wirkungsbereich: niedrigster IN-Wert im Kollektiv in Schritt im Radius

Wirkungsdauer: 1W6+3* (anschließend für die doppelte Zeit Entzugserscheinungen: MU, KL, IN-3)

Voraussetzungen: SF Kollektive Wahrnehmung II

Verbreitung: 2

Kosten: 25 AP

SF Kollektive Wahrnehmung IV

Aktivierung: gemeinsame Einnahme unverdünnter Spinnenmilch, positive Einstellung der Beteiligten zueinander, Teilnahme an Kultritual der Can'Wenakay*

Wirkung: Kumulativ zur Wirkung der SF *Kollektive Wahrnehmung I* und *II* sind die Mitglieder des Kollektivs so stark miteinander verbunden, dass von Individuen kaum mehr gesprochen werden kann. Alle Mitglieder des Kollektivs, die die *Kollektive Wahrnehmung IV* aktiviert haben, haben (zusätzlich zu den Wirkungen aus den Stufen I und II) AT +2, PA+1, INI+2 und Gefahreninstinkt +2 je Mitglied mit Kollektiver Wahrnehmung IV (max. 5), sowie die SF *Aufmerksamkeit*, *Kampfreflexe* und *Formation*. Dazu zählen auch sie selbst, solange sie nicht alleine sind (ab zwei Mitgliedern gibt es also einen Bonus von +4 auf AT, +2 auf PA, etc.).

Anmerkung: Man kann nicht gleichzeitig von den Boni aus den Stufen III und IV profitieren. Sobald ein anderer Initiat mit Stufe IV anwesend ist, muss die vierte Stufe auch genutzt werden. Sollte kein anderer Initiat der Stufe IV anwesend sein, kann man sich jedoch auch mit Initiaten der dritten Stufe verbinden und die entsprechenden dort genannten Vorteile genießen.

Wirkungsbereich: niedrigster IN-Wert im Kollektiv x 2 in Schritt im Radius

Wirkungsdauer: 1W6+3 Stunden* (anschließend für die doppelte Zeit Entzugserscheinungen: MU, KL, IN-4)

Voraussetzungen: SF Kollektive Wahrnehmung III

Verbreitung: 1

Kosten: 50 AP

* Die Priester des Can'Wenakay-Kults kennen Liturgien und Anrufungen, die die Wirkungsdauer der Kollektiven Wahrnehmung deutlich verlängern. Für das Abenteuer ist daher der Einfachheit halber davon auszugehen, dass den Kultisten die Vorteile der Sonderfertigkeiten dauerhaft zur Verfügung stehen.

Dramatis Bestiae

Stadt

Alpschmeichler

Dieses gefährliche chimärische Wesen ähnelt einem niedlichen Bärenjungen. Es lockt seine Opfer mit klagenden, fiependen Lauten zu sich, um sie dann blitzschnell zu umklammern und durch Berührung zu vergiften. Sein Gift löst Atemnot, Starrkrampf und Ängste/Alpträume aus.

Größe: 0,4 Schritt **Gewicht:** 10 Stein
INI 4+1W6 **PA** 6 **LeP** 10 **RS** 1 **WS** 6
Berührung: **AT** 14* **TP** Gift** **DK** H
GS 6 **AuP** 20 **MR** 0 **GW** 8

*) Bei einer unparierten Glücklichen Attacke hat sich der Alpschmeichler an sein Opfer geklammert und richtet nun automatisch jede Runde den Giftschaden an. Er lässt erst los, wenn ihm mindestens 4 SP zugefügt werden.

***) Kontaktgift: Stufe 12

Wirkung: pro KR Berührung 2W6 SP(A)

Beginn: Das Opfer ist sofort (binnen 1 KR) in seinen eigenen Alpträumen und Ängsten gefangen; bei gelungener KO-Probe: halber Giftschaden, MU, KL und IN durch Ängste und Visionen je -3

Dauer: 1W6 Stunden

Beute: Fleisch (normalerweise ungenießbar), Fell (4 Au)

Kleiner Krakenmolch

Größe: 2 Schritt Rumpf + 4 Schritt Fangarme
Gewicht: 2 Quader
INI 8+1W6 **PA** 2 **LeP** 80 (6 je Arm / 32 am Rumpf)
RS 1 **WS** 7

Würgen: **DK** HNSP* **AT** 8** **TP** -

Biss: **DK** H **AT** -*** **TP** 1W6+4

GS 9 / 2 **AuP** 50 **MR** 10 / 15 **GW** 10

Besondere Kampfregelein: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Umreißen (4), Würgen (14)

* Angriff kann in allen DK ausgeführt werden – bei Gelingen wird das Opfer in der nächsten KR auf DK H herangezogen

** kann mit 6 der 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen: mit 3 Fangarmen wird der erste Gegner gefangen und zum Töten an den Schnabel geführt, mit den anderen 3 Fangarmen wird der zweite Gegner in Reserve gehalten, mit den beiden letzten Fangarmen wird der Leib verteidigt

*** Schnabel wird nur zum Töten umklammerter Beute benutzt

Narkramratten (normal / mutiert)

Größe: bis 0,6 / 1 Schritt Länge **Gewicht:** bis 8 / 15 Stein
INI 9+2W6 **PA** 0 **LeP** 8 / 15 **RS** 0 / 1
WS 2 / 4

Biss: **DK** H **AT** 8/10 **TP** 3 / 1W6+1

GS 4 / 5 **AuP** 25 **MR** 1 / 2 **GW** 1 / 2 (im Rudel bis zu 20)

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (SP statt TP), Raserei (1/2), Rudel (2W20)

Riesenameisen

Größe: 2 Schritt (Länge) **Gewicht:** 40 bis 50 Stein
INI 9+1W6 **PA** 0 **LeP** 28 **RS** 4 **WS** 6
Biss: **DK** H **AT** 10* **TP** 1W6+3 (+Säure*)
GS 6 **AuP** 70 **MR** 12 **GW** 8

Besondere Kampfregelein: Verbeißen

* Die Riesenameise verspritzt beim Biss zusätzlich eine Säure, die selbst durch Rüstung dringt (SP 1W6-2). Für je 5 volle Punkte Schaden durch Säure sinkt der RS des Gegners um 1 Punkt (nicht bei natürlichem Rüstungsschutz).

Steinspinnen

Diese bleichen, sprungfähigen Spinnen kommen nur in großen Tiefen vor und jagen in Rudeln.

Größe: 0,5 Schritt **Gewicht:** 15 Stein
INI 9+2W6 **PA** 4 **LeP** 18 **RS** 1 **WS** 5
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+1 (+Gift*)
GS 7 **AuP** 15 **MR** 9/8 **GW** 2 (im Rudel bis zu 20)

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt 5, Rudel (2W20)

* Gift: Stufe 2; Wirkung: (bei erlittenen SP, auch mehrmalig) AT, PA, GE, KK je -1/keine Wirkung; Beginn: 3 KR; Dauer: Regeneration von 1 Punkt pro Stunde

Straßenhunde (mit Kollektivbewusstsein)

Die Hunde verfügen über die SF *Kollektive Wahrnehmung III*, weil Caniden der Zusammenschluss zu einem Kollektiv aufgrund ihrer hochentwickelten Empathie leichtfällt.

Körperlänge: 1 Schritt **Gewicht:** 25 Stein
INI 9 (13)+1W6 **PA** 7 (11) **LeP** 19 **RS** 2 **WS** 5
Biss: **DK** H **AT** 10 (14) **TP** 1W6+2
GS 12 **AuP** 70 **MR** 1 **GW** 5 (im Rudel bis zu 20)

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff, Kollektive Wahrnehmung III (Aufmerksamkeit), Niederwerfen (4), Rudel (W20), Verbeißen

Besonderes: (Gefahreninstinkt 4)

(In Klammern die Werte durch Kollektive Wahrnehmung III, wenn sich mindestens 5 Hunde am selben Ort aufhalten)

Narkramar

Riesenhornkäfer

Diese Tiere sehen aus wie riesige Nashornkäfer.

Größe: bis 4 Schritt Höhe **Gewicht:** 10 Quader
INI 6+1W6 **PA** 3 **LeP** 130 **RS** 8
Horn: **DK** H **AT** 12 **TP** 4W6+5
Trampeln: **DK** H **AT** 7 **TP** 5W20
GS 6 **AuP** 350 **MR** 12 / 15 **GW** 20

Besondere Kampfregelein: Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, Überrennen (5, 4W20), Großer Gegner

Beute: Panzer (2 Au), Horn (1 Au), Fleisch (ca. 1.000 Rationen), Wasserblase mit bis zu 25 Cukiron Inhalt

Artefakte und Tinkturen

Spinnenmilch

Dieser dickflüssige, weißliche Saft ist ausschließlich in Nessahabath und auch dort nur mit viel Glück und zu hohen Preisen bei gut sortierten Alchimisten erhältlich. Die Herstellung ist ein gut gehütetes Geheimnis der Can'Wenakay-Priester. Die Spinnenmilch kann einer Gruppe Personen in Verbindung mit rituellen Handlungen ein kollektives Bewusstsein geben (siehe Seite 39).

Der Trinkschlauch des Bahaphan

Dieses heilige Artefakt ist ein Trinkschlauch aus silbriger Fischhaut. Es kann einmal im Jahr einer Gruppe von bis zu

zehn Personen für 10 SR die Fähigkeit geben, jegliche Behinderung zu ignorieren, die durch Wasser verursacht wird. Wasser hat dann für nicht aquatische Wesen die gleichen Eigenschaften wie Luft, auch der Übergang von Luft zu Wasser und umgekehrt hat keine Auswirkungen (allerdings bedeutet dies auch, dass man einen Kopfsprung ins Wasser besser unterlassen sollte ...).

Um die Wirkung des Artefakts zu aktivieren, muss eine Person nur einen Schluck Wasser aus dem Schlauch trinken. Regeltechnisch kann diese Person danach sofort unter Wasser atmen und hat im Wasser auch keine Behinderungen in Bewegung und Kampf.



Wind und Wogen

von Michael Rost

Mit Dank an Jean-Mathias Griebmeier, Uli Lindner und besonders an meine Frau Kerstin für unermüdliche Korrekturarbeit und kreative Ideen.

Stichworte zum Abenteuer: rivalisierende Kulte des Ephar und der Charypta, Suche nach einem Artefakt, Jagd nach finstern Kult, Kampf in entrückter Globule
Ort: die Stadt Lagor und ihre Umgebung an der imperialen Nordwestküste
Zeit: beliebig in neuerer Zeit
Helden: 3–6; aquatische Helden und solche mit Bezug zu Efhard sind besonders geeignet
Erfahrung: erfahren
Schwierigkeit: *Spieler:* mittel / *Meister:* mittel

»HES/2/2399 Horas

Wir haben heute die Barriere überquert, sie war kaum zu bemerken. Ich führe das auf die Wirkung der Muschel zurück.

HES/11/2399 Horas

Wir nähern uns der Küste, genaue Positionsbestimmung wegen Wolken nicht möglich. Die Küstenlinie ist auf keiner Karte verzeichnet. Von Norden zieht ein Sturm auf. Wir suchen einen Platz zum Ankeren...

[...] aufgelaufen, müssen das Schiff verlassen.«

–Auszüge aus dem Logbuch der Belemansbraut, einem Kusliker Güldenlandfahrer. Verrottend in einer Truhe in den Überresten des Schiffs in der Terbanabucht

Das Abenteuer

Wind und Wogen führt die Helden in die Kleinstadt Lagor an der Küste eines beliebigen Horasiates im imperialen Nordwesten (etwa Cranarenius, Gyldraland oder Mayenios), wo sie in den Konflikt von Ephar- und Charypta-Kultisten verwickelt werden. Auf Seiten der Ephar-Anhänger oder als Streiter der Chrysir-Kirche begeben sie sich auf die Suche nach einem alten Artefakt, welches die Macht der guten Meerestgötter stärken und die Möglichkeit für Reisen nach Aventurien bieten könnte.

Efferd, Efhard und Ephar

In diesem Abenteuer werden sie auf verschiedene Namen für die Meerestgottheit stoßen, die eine zentrale Rolle in diesem Abenteuer einnimmt. Trotz der Unterschiede im Namen handelt es sich dabei stets um dieselbe Entität, die Unterschiede in der Schreibweise stammen einzig und alleine von den sie verehrenden Völkern. So wird die in Aventurien als Efferd bekannte Gottheit im myranischen Imperium meist als Ephar bezeichnet – so auch bei den Menschen in Lagor. Bei den Loualil heißt ihr Schutzgott hingegen Efhard. Im Abenteuer sind die Namen synonym zu verstehen, meist wird die im jeweiligen Kontext passende Entsprechung gewählt.

Was bisher geschah

Vor etwa 120 Jahren zerschellte die aventurische Handelskaravelle *Belemansbraut* in der *Terbanabucht* nahe der Stadt Lagor. Die Seefahrer aus dem fernen Aventurien, wohl wissend, dass die Rückkehr im Fall eines Schiffsbruchs mit einem myrani-

sche Gefährt unmöglich wäre, führten ein efferdheiliges Artefakt mit sich, das ihnen die Rückkehr auch ohne ihr eigenes Schiff ermöglichen sollte. Diese geweihte *Nixenmuschel* ist in der Lage, einem myranischen Schiff die Passage über den Efferdwall zu ermöglichen. Doch die Muschel zerfiel bei der Havarie in zwei Teile und eine Hälfte des Artefaktes ging ebenso wie das Logbuch im Thalassion verloren. Nur der zweite Teil der Muschel konnte geborgen werden.

Ohne Chance auf Rückkehr siedelten sich die Überlebenden in Lagor an. Ihr Efferd-Glaube stärkte den kleinen lokalen Ephar-Kult, der auch heute noch in der Stadt eine bedeutende Rolle spielt. Das Bruchstück der Muschel wurde als Reliquie dem Tempel übergeben. Als der in Lagor ansässige Chrysir-Kirche nach einiger Zeit den Hintergrund des Reliktes offenbar wurde, war ihr dies schnell ein Dorn im Auge. Deshalb brachten die Chrysir-Priester die Muschelhälfte aus dem Ephar-Tempel in ihren Besitz. Sie wurde im abseits der Stadt auf einer Klippe über dem Meer liegenden Chrysir-Tempel ‚in Sicherheit‘ gebracht. Dieser Tempel wurde – scheinbar – wenige Oktale später Opfer einer Sturmflut, die fast das gesamte Gebäude mit in das Thalassion riss. Doch der damalige optimistische Tempelvorsteher *Antidatos* entrückte den Tempel zum Schutz vor Ephars Zorn samt Nixenmuschelhälfte in eine Minderglobule und verstarb dabei. Einzig der Ansatz einer Wendeltreppe blieb auf der abgebrochenen Klippe erhalten. Mit der Zeit wuchs Gras über die Ereignisse und man baute einen neuen Chrysir-Tempel in Lagor.

Die verlorene Hälfte der Muschel wurde Jahre nach den Ereignissen von den Loualil aus dem Thalassion geborgen und zu ihrem Kultplatz des Efhardh im Gezeitenbereich des Hafens von Lagor gebracht, wo sie als Reliquie verehrt wurde.

Der Efferdwall

Der Efferdwall – eine vom Meerese Gott errichtete Barriere im Thalassion – verhindert, dass myranische Schiffe das Meer Richtung Osten überqueren. Er wurde von Efferd im Jahre 2797 IZ errichtet, als beiderseits des Meeres der Charypta-Kult aufblühte. Seit dieser Zeit verhindert der Wall zuverlässig die Reise von Schiffen aus myranischem Holz zum östlich gelegenen Kontinent Aventurien.

Der in letzter Zeit erstarkende, lokale Charypta-Kult ist vor kurzem auf die Muschel aufmerksam geworden und setzt alles daran, sie in seinen Besitz zu bringen. Die Anhänger erhoffen sich eine freie Passage ins einstige Horasiat *Yaquiro* und das dortige erneute Aufleben der Charypta-Verehrung. Vor wenigen Tagen haben die Kultisten die eine Muschelhälfte aus dem Efhardh-Heiligtum entwendet. Erst nach dem Raub erkannten sie, dass es sich nur um einen Teil des Artefaktes handelt und dass es ihnen als Verehrern der dämonischen Rivalin von Ephar nicht gelingen wird, das Artefakt während der Überfahrt selbst zu aktivieren. Deshalb beschließen sie, einen Loualil zu entführen, um ihn zur Aktivierung des Artefaktes zu zwingen und Hinweise auf die zweite Muschelhälfte zu erlangen.

Die beteiligten Kulte im Überblick

Charypta

Als Dämonenpaktierer ziehen die ‚Priester‘ der Charypta ihre Kräfte aus ihrem dämonischen Wirken. Die Überbleibsel des einst mächtigen Hauses *Charybalis* operieren allerorts im Verborgenen und werden von der Obrigkeit verfolgt. In vielen Hafenstädten existieren kleine Splittergruppen, die isoliert agieren. Näheres zum Kult der Charypta finden Sie in **Myranische Götter** auf Seite 68.

Ephar

Der Meerese Gott gilt den Gläubigen der Oktade als jähzornig und launisch, da er Seefahrt und die Eroberung fremder Küsten mit der Errichtung seines Walls stark behindert hat. Dennoch werden seine Anbeter nicht bekämpft, sondern nur als „suspekte Fischenbeter“ angesehen. Am ehesten fühlt sich die Chrysis-Kirche, deren Aspekte sich teilweise mit denen des Ephar überschneiden, von diesem gestört. Häufig kommt es an Orten, an denen beide verehrt werden, zu Konflikten zwischen den Kulturen, die aber in der Regel die Chrysis-Kirche als Teil der Staatsreligion für sich entscheiden kann. Mehr zum Ephar-Kult finden Sie in **Myranische Götter** auf Seite 69.

Efhardh

Die Loualil verehren Efhardh als Meerese Gott, der sie ob des Verlustes seiner Geliebten Ma´ada jedoch vergessen hat. Deshalb kennen die Loualil keinen Kult und auch keine Priester und verehren ihn nur ohne größere Kulthandlungen an meeresnahen Orten. Sie haben die Muschelhälfte beim Auffinden als heiligen Gegenstand

ihres Gottes identifiziert und sie den Reliquien ihres Kultplatzes hinzugefügt. Details zum Efhardh-Glauben der Loualil können in **Myranische Götter** auf Seite 143 nachgelesen werden. In Lagor sind die Kulte des Efhardh und des Ephar eng verbunden

Chrysis

Als Teil der Oktade ist die Verehrung des Chrysis weit verbreitet; insbesondere in Küstenstädten hat er große Gemeinden. Da er neben Luft auch Regen, Wasser und die Seefahrt zu seinen Aspekten zählt, steht er teilweise in Konkurrenz zu den diversen Formen der Ephar-Verehrung. Deshalb versuchen die Priester des Chrysis, wo immer es geht, diese Kulte klein zu halten. Detaillierte Informationen zur Chrysis-Kirche finden Sie in **Myranische Götter** ab Seite 58.

Was geschehen könnte

Bei ihrer Anreise nach Lagor geraten die Helden in einen Kampf zwischen Loualil und Charypta-Kultisten, die im Begriff sind, ihren Entführungsplan in die Tat umzusetzen. Je nachdem, ob es den Helden gelingt, den Angriff abzuwehren oder nicht, werden sie von den Loualil gebeten, die Entführte zu befreien oder nur die einige Tage zuvor entwendete Muschelhälfte wiederzubeschaffen.

Die Loualil und andere Ephar-Anhänger in Lagor wissen von Übergriffen zu berichten, die sich in den letzten Oktalen häuften. Ermittlungen zur Herkunft der Muschel bei den Loualil, in den Tempeln der Stadt und bei den Nachfahren der Seefahrer fördern die Geschichte der *Belemansbraut* zu Tage. Der Ort der Havarie lässt sich in der nahen *Terbanabucht* nördlich von Lagor lokalisieren.

Bei der Untersuchung der Überreste der *Belemansbraut* können die Helden eventuell die Kultisten am Wrack überraschen. Entweder können diese nach kurzem Gefecht besiegt werden oder sie fliehen mit ihrem Segler *Wogenflosse*. Sollten die Helden schnell genug gewesen sein, können sie das Logbuch der *Belemansbraut* bergen.

Erkundigungen im Hafen können den Fernhändler *Cyrzianu san Eupherban* als Besitzer der *Wogenflosse* aufdecken – den heimlichen Anführer der Charypta-Verehrer. Suchen die Helden sein Anwesen auf, finden sie es nahezu verlassen vor. Die Kultisten sind ausnahmslos ausgerückt, um die zweite Muschelhälfte im alten Chrysis-Tempel zu bergen. Im Anwesen und der darunter liegenden Kulthöhle können die Helden die Hintergründe aufdecken, die erste Muschelhälfte finden und gegebenenfalls die Geisel retten. Spätestens hier können die Helden auch Hinweise auf den zerstörten Chrysis-Tempel entdecken. Diese Hinweise lassen auf den Tempel als Ziel der Kultisten schließen, dessen Lage sich in der Oktale oder im neuen Chrysis-Tempel erfragen lässt.

Auf der Klippe angekommen, finden die Helden nur ein paar Mauerreste und an der Spitze eine Wendeltreppe, die in zwei Schritt Höhe endet. Helden, die es wagen, an der Treppenspitze „weiter hinauf zu steigen“, gelangen in die sturmumtoste Minderglobule mit dem entrückten Tempel, wo sie auf Cyrzianu und seine Anhänger treffen, mit denen es zum fulminanten Finale kommt.

Der Verlauf des Abenteuers

In diesem Abenteuer wird versucht, möglichst wenige starre Festlegungen zu treffen und die Abfolge der Ereignisse von den Aktionen der Helden abhängig zu machen. Im Idealfall können Sie zwar das Abenteuer von vorne nach hinten leiten ohne viel blättern zu müssen, normalerweise haben die Spieler aber ganz eigene und höchst kreative Ideen. Die Kunst beim Leiten dieses Abenteuers besteht dabei darin, diese Aktionen der Helden nicht zu unterbinden, sofern sie gut durchdacht sind und ebenfalls an das Ziel gelangen können. Sie sollten entsprechende Ideen eher belohnen und fördern und auch alternative Wege erlauben, selbst wenn diese im Abenteuer aus Platzgründen nicht ausformuliert wurden. Betrachten Sie das Abenteuer eher als grobe Bühne, vor der Sie Ihre ganz eigene Detektivgeschichte aufziehen.

Ein Wort zu den Helden

Grundsätzlich gibt es in **Wind und Wogen** kaum kulturelle Beschränkungen für teilnehmende Helden. Aufgrund des Themas ist das Abenteuer besonders für *aquatische* Helden

geeignet, während ausgesprochen wasserscheue Helden Schwierigkeiten haben werden. Dennoch gibt es beispielsweise auch für fliegende Helden gerade im Finale Szenen, bei denen sie glänzen können. Ephar- und Chrysir-Anhänger passen sehr gut in die Handlung, legen aber die Seite, für die sie und ihre Kameraden streiten, fest. Charypta-Anbeter sind ungeeignet, da sie wohl kaum gegen ihre eigenen Glaubensbrüder agieren würden. Ein Gelehrter oder Sprachenkundler ist zum Entschlüsseln verschiedener Dokumente während des Abenteuers von Vorteil, aber nicht zwingend erforderlich.

Ort und Zeit

Das Abenteuer spielt irgendwo in einem Horasiat des nordöstlichen Myranors. Hier trifft das raue *Thalassion* auf die Klippen eines Gebirgsmassivs. In der kleinen Stadt **Lagor** spitzt sich ein Konflikt zwischen Ephar-Anhängern und Charypta-Kultisten zu, der argwöhnisch von der Kirche des Chrysir beäugt wird. Wo genau sich Lagor befindet, liegt in Ihrer Hand, beachten Sie dazu auch den folgenden Kasten.

Zeitlich ist das Abenteuer nicht an eine bestimmte Epoche gebunden und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt erlebt werden, sofern der Untergang der Belemansbraut lange genug zurückliegt.

Ein Altes Relikt

Der folgende Teil des Abenteuers beschreibt den Einstieg ins Abenteuer, bei dem die Helden auf einer Seereise den Hafen von Lagor anlaufen. Woher sie kommen und was ihr Ziel ist, sei in Ihre Meisterlichen Hände gelegt. Sofern Sie für Ihre Helden einen anderen Einstieg favorisieren, finden sie im Kasten auf Seite 46 Alternativen.

Lokalisierung von Lagor

Die Lage von Lagor wird im Abenteuer an der Steilküste eines beliebigen Horasiats des imperialen Nordwesten angenommen. Die Stadt ist dabei Hauptort einer kleinen und beliebig platzierbaren Provinz namens *Lagorian*. Diese könnte beispielsweise bei den Cedaria-Bergen im Horasiat Gyldraland liegen, aber auch manche Landstriche in den Horasiaten Cranarenius oder Mayenios sind denkbar. Prinzipiell ist der Ort des Abenteuers auch noch weiter verlegbar, es sollte nur an einer für aventurische Schiffe leicht erreichbaren felsigen Steilküste liegen. Der Ort muss darüber hinaus im Verbreitungsgebiet der Loualil liegen. Die Beschreibung der Stadt und ihrer Bewohner ist auf eine eher nördliche Lage ausgerichtet, es spricht also wenig dagegen, Lagor mit kleineren Anpassungen an Orte in den hjaldingschen Horasiaten anzusiedeln. Gegen Serovia spricht hingegen das Fehlen einer felsigen Steilküste auf der Inselgruppe, hier wären größere Anpassungen nötig, da in allen Beschreibungen im Abenteuer von besagter Steilküste ausgegangen wird. *Era'Sumu* kommt ebenso wie Tharpura und Cantara aufgrund der starken kulturellen und klimatischen Unterschiede ebenfalls nicht ohne größere Änderungen in Frage, ist aber prinzipiell denkbar.

Überfall im Hafen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne nähert sich bereits der Steilküste, als vor euch die Silhouette einer Stadt an der Küste auftaucht. Kapitän Antiparas versichert euch, dass ihr vor Einbruch der Nacht den Hafen Lagors erreichen werdet. Bald schon könnt ihr weitere Häuser auf der Klippe erkennen. Als ihr von Südosten in die weite Bucht einfahrt, erblickt ihr auch den Hafen und die unteren Stadtviertel. An einer Landzunge an Steuerbord erhebt sich am Wasser ein Gebäude, das an einen Tempel erinnert. Kapitän Antiparas klärt euch darüber auf, dass es der örtliche Ephar-Tempel ist.

Im seichten Wasser davor erheben sich schraubenförmige Gebäude – es scheint eine größere Loualil-Ansiedlung in Lagor zu geben. Im Westen der Stadt versinkt die Sonne gerade hinter dem Trodinars-Palast, neben dem sich deutlich erkennbar ein Hexagon erhebt. Plötzlich dringt Geschrei und Waffengeklirr von Steuerbord an eure Ohren: Ihr könnt erkennen, dass an einer der Plattformen im Loualil-Viertel mehrere Gestalten auf dort anwesende Loualil eindringen. Einige der Meereswesen stellen sich den Angreifern entgegen, während die meisten versuchen, in die umliegenden Häuser zu flüchten.





Die Helden sind mitten in einen Überfall der Charypta-Kultisten auf den Verehrungsplatz des Efhardh im Loualil-Viertel von Lagor geraten. Die Kultisten planen, einen Efhardh-Anhänger zu entführen, um ihn später zu zwingen, die Muschel zu benutzen. Je nachdem wie die Helden reagieren, kann es zum Kampf mit den Kultisten kommen. Ignorieren die Helden die Vorkommnisse komplett, so wird der Loualil *Kiamu* (26, blauschwarze Haare, graue Augen, 1,64 Schritt) schwer verletzt ihrem Schiff entgegenschwimmen und die Bordwand erklimmen. Dabei wird er von zwei Kultisten verfolgt, die sich erstaunlich schnell im Wasser fortbewegen. Es handelt sich um *Risso*, die sich den Kultisten angeschlossen haben. Neben ihnen befinden sich acht weitere Angreifer unter ihrem Anführer *Hjolme Regilsson* (37, blonde Mähne und Bart, hünenhaft) auf der Plattform. Dort wehren sich zwei Loualil verzweifelt gegen die Kultisten (Kampfwerte im Anhang auf Seite 69). Sollten die Helden sich hier aus dem Kampf heraushalten wollen, verspricht *Kiamu* den Helden wertvolle Perlen (im Wert von ca. 15 Areal), wenn sie den Loualil gegen den nach seinen Worten unprovokierten Angriff helfen. Kapitän *Antiparas* kann bestätigen, dass die Loualil hier leben und normalerweise friedlich sind, es sich bei den Angreifern also um Eindringlinge handeln muss.

Eingreifen der Helden

Kapitän *Antiparas* kann sein Schiff auf Bitten der Helden bis zu 30 Schritt an die Loualil-Siedlung heran manövrieren. Von dort aus müssen die Helden sich entweder schwimmend (*Schwimmen*-Probe +4 um rechtzeitig anzukommen) oder mittels des Beibootes zwischen die Loualil-Gebäude bewegen (*Boote Fahren* +1 um rechtzeitig anzukommen).

Der Kampf entwickelt sich über und unter Wasser, auf und um die Plattform. Zwischen den Kämpfenden tauchen immer wieder fliehende Loualil auf. Bedenken Sie, dass die Plattformen und Stege keine Geländer haben und teilweise nass sind (Manöver müssen mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe abgesichert werden, *Balance* oder *Standfestigkeit* erleichtern die Probe entsprechend der üblichen Regeln).

Flucht der Kultisten

Gewinnen die Helden mit oder ohne die Hilfe einiger der Loualil (die Bitte um Hilfe (*Überzeugen*) oder einige gebellte Befehle (*Kriegskunst*) bringen jeweils TaP* Fliehende unter das Kommando der Helden) die Oberhand, ziehen sich die Kultisten zurück, sobald drei von ihnen kampfunfähig sind. Sollten dabei mehr als drei Kultisten entkommen, gelingt es diesen im Hintergrund *Naoma* (25, schwarze Haare, graue Augen, grazil, 1,53 Schritt), *Kiamus* Gefährtin, zu entführen. Die Loualil wurde in einem solchen Fall durch einen Schlag auf den Kopf betäubt.

Die Entführer verschwinden zwischen den Loualil-Behausungen und fliehen zu einem Boot, das sie am Rand der Siedlung vertäut haben. Mit diesem rudern sie zwischen das Gewirr aus Fischerbooten am Ufer der Fischerstadt. Haben die Helden das Beiboot benutzt, um zur Plattform überzusetzen, so können sie mit diesem nun die Fliehenden verfolgen, anderenfalls müssen sie ein Boot aus der Umgebung organisieren (*Überreden*-Probe +2 oder *Gewaltandrohung*). Um die Fliehenden nicht aus den Augen zu verlieren, ist eine Probe +4 auf *Sinnenschärfe* erforderlich. Die Verfolgung ist mittels dreier Proben +4 auf *Boote Fahren* möglich. Ein Misslingen der Proben führt entweder

zu einer Vergrößerung des Abstandes, der Kollision mit einem anderen Boot, dessen wütende Insassen die Fahrt weiter verzögern, oder bei spektakulärem Misserfolg zu einem Kentern des Bootes.

Alternative Einstiege ins Abenteuer

Das Abenteuer ist darauf angelegt, dass die Helden als neutrale Kräfte hineingeraten und auf Seiten der Loualil eingreifen. Es besteht auch die Möglichkeit auf anderem Weg in die Ereignisse einzugreifen.

Für den Ephar-Kult

Helden mit Verbindungen zur Ephar-Kirche und/oder mit Kontakten nach Lagor können direkt in deren Auftrag gegen den Charypta-Kult vorgehen. Im besten Fall bekommen die Ephar-Geweihten in einer benachbarten Siedlung Hilferufe mittels GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG von ihren Brüdern in Lagor, die den Charypta-Kult in Lagor in diesem Fall entdeckt haben. Die Helden erhalten dann den Auftrag in Lagor nach dem Rechten zu sehen.

Für die Chrysirkirche

Es bietet sich auch die Möglichkeit, im Auftrag der Chyris-Kirche die aufflammenden Rivalitäten im Hafen von Lagor zu untersuchen und den Frieden wieder herzustellen. Auch bei dieser Option ist das Ausräumen des Charypta-Kultes als geächtete Dämonenverehrung im Imperium das Ziel. Die Chyris-Kirche erhebt in diesem Fall Anspruch auf die Muschel.

Heimwärts nach Aventurien

Als Option mag eine Heldengruppe aus Aventurien – möglicherweise sogar die Gestrandeten aus **Jenseits des Horizonts** – auf der Suche nach einer Rückkehrmöglichkeit in die Heimat das Abenteuer durchleben. In diesem Fall sind die Fähigkeiten der Muschel eine starke persönliche Motivation für die Helden.

Streuen Sie in den vorherigen Abenteuern Hinweise auf die Nixenmuschel. Da der Untergang der *Belemansbraut* schon mehr als 100 Jahre zurückliegt, können Details ihres Schicksals sich über den Ort des Unglücks hinaus verbreitet haben. Ob dies in Form von Seemannsgarn oder eines alten Dokumentes in einem Archiv geschieht, bleibt Ihnen überlassen. Sobald die Helden auf die Rückreisemöglichkeit anspringen und Nachforschungen anstellen, können Sie die Helden nach Lagor locken.

Am Ufer angelangt, versuchen die Entführer zwischen den Marktständen am *Thalassomarkt* (Seite 48) zu verschwinden, wobei sie sich trennen. Mit *Gassenwissen* und *Sinnesschärfe* ist es möglich, den Kultisten mit der entführten Loualil weiter zu folgen. Die Proben zwischen dem Gewirr an Ständen und in den verwinkelten Gässchen der Fischerstadt sind jedoch nicht leicht, zumal die Kultisten den Ortsvorteil haben. Die Helden benötigen jeweils 2 gelungene Proben +5 auf *Gassenwissen* und *Sinnesschärfe*, um die Kultisten zu erreichen und zum Kampf

zu stellen. Sollten sie besiegt werden, kann die Loualil befreit werden. Hjolme wird nicht zum Tode kämpfen, wenn er eine Möglichkeit zur Flucht sieht.

Ziel der Kultisten ist es Naoma zunächst auf die *Wogenflosse* (Seite 70) zu bringen, um nach Einbruch der Dunkelheit unauffällig den Hafen zu verlassen. Anschließend würden sie die Entführte am Eingang zu ihrer Kulthöhle (Seite 58) an einige Risso übergeben, die sie in die Höhle bringen.

Die Entführer kämpfen verbissen bis zu ihrem Tod. Falls die Helden dabei Hjolme zur Strecke bringen, müssen Sie ihn und seine Spuren im Abenteuer durch seinen Kumpan *Asgir Erlason* (32, dunkelblond, kurze Haare, Schläfenzöpfe) ersetzen (Werte finden Sie im Anhang auf Seite 68).

Wissensstand der Kultmitglieder

Sollten die Helden hier (oder auch im späteren Verlauf des Abenteuers) Mitglieder des Kultes lebendig gefangen nehmen, so können sie von diesen einige Informationen erhalten. Grundsätzlich geben die Mitglieder die Informationen nicht leichtfertig heraus, da ihnen klar ist, dass ihnen als Anhängern eines Charypta-Kultes der Tod droht. Es sind daher schon Drohungen, Versprechungen oder gar Folter nötig, um etwas aus den Kultisten herauszukriegen (und damit verbunden entsprechende Proben auf geeignete Talente).

Sie sollten dabei jedoch bedenken, dass es den Helden hier trotzdem gelingen kann, wichtige Informationen zu erhalten, die manche der Nachforschungen im weiteren Abenteuerverlauf obsolet machen. Sollten Sie einen eher investigativen Verlauf der Handlung wünschen, können Sie daher auch von vorne herein die Entführer zu angeheuerten Hafenschlägern machen, die selbst nichts vom Kult wissen und lediglich Hjolme als den Mann beschreiben können, der sie angeheuert hat. Die genauen Informationen finden Sie in der folgenden Aufzählung. Angaben, die nur die Anführer (Cyrzianu, Sriiou, Hjolme und möglicherweise Asgir) machen können, sind mit A gekennzeichnet.

- Die Kulthöhle als Versammlungsort und deren Lage
 - Zeit der Kulttreffen: Opfertag zum Sonnenuntergang
 - Größe des Kultes
 - Anführer des Kultes (ohne Cyrzianus wahre Identität)
 - W20 Namen anderer Mitglieder; hier müssen Sie etwas improvisieren, um die entsprechenden Personen bereit zu stellen.
 - Cyrzianus Anwesen als ‚Hauptquartier‘ (A)
 - Cyrzianus Identität als Anführer (A)
 - Je nach Informationsstand die Hintergründe der Muschel (A)
 - Sobald die Kultisten die Lage des alten Chyris-Tempels aufgeklärt haben: dessen Lage (A)
- Natürlich können die Mitglieder Fehlinformationen verbreiten und falsche Orte nennen, um Zeit für eine Flucht zu gewinnen oder von ihren Mitkultisten abzulenken.

Ob mit oder ohne Verfolgungsjagd und Befreiung der Loualil – früher oder später werden die Helden nach dem Kampf zur Plattform zurückkehren wollen, um die Ereignisse mit den dort anwesenden Loualil zu besprechen. Hier werden sie von *Ainunnu* (41, schwarze Haare, grüne Augen, 1,75 Schritt), dem Wirt des Gasthauses „Laranoth“ und Sprecher der Loualil sowie dem Ältesten *Dunnuni* (68, schwarze Haare, grüne Augen, 1,77 Schritt) empfangen. Die beiden sind sehr besorgt über die Vorkommnisse der letzten Tage – sie berichten auch vom Diebstahl der Muschel (s.u.) – und bedanken sich für die Unterstützung gegen die Angreifer. Nach kurzer Zeit sieht sich die Gruppe umringt von neugierigen Loualil. Wenn die Helden Naoma nicht retten konnten, eilt sogar der schwer verletzte Kiamu herbei und bittet darum, seine Gefährtin aus den Händen der Entführer zu retten. Sofern er in der Lage ist, will Kiamu die Helden begleiten. Sollte er nicht überlebt haben, so werden Ainunnu und Dunnuni um die Rettung der Geisel bitten.

Auch wenn es den Helden gelungen ist Naoma zu retten, werden sie von den Loualil gebeten, die gestohlene Muschelhälfte wieder zu beschaffen und Licht in diese seltsamen Vorkommnisse zu bringen. Ainunnu und Dunnuni berichten, dass diese vor drei Tagen nachts vom Kultplatz am Rande des Viertels entwendet worden ist. Dabei wurde die dort betende *Uinea* (47, blauschwarze Haare, grüne Augen, 1,58 Schritt) niedergeschlagen. Diese kann berichten, dass sie schwere Schritte von hinten gehört hat und es daraufhin zu einem kurzen Gerangel kam, in dessen Verlauf sie niedergeschlagen wurde. Sie konnte dem

körperlich von ihr als groß beschriebenen Täter eine Hand voll Haare ausreißen. Sie hat die blonde lange Strähne aufgehoben, so dass die Helden sie als Beweismittel sicherstellen können. Haben die Helden Hjolme gestellt, so können sie ihn wahrscheinlich über die Haare identifizieren.

Erklären sich die Helden bereit, die Vorkommnisse aufzuklären und die Muschel zu suchen, so versprechen die Loualil den Helden Perlen und Korallen im Gegenwert von bis zu hundert Aureal oder eine größere Anzahl von Szirri-Szirri-Quallen (siehe Seite 71) als Belohnung.

In der Information der Obrigkeit sehen die Loualil wenig Sinn, da der Trodinar und seine Leute praktisch kein Interesse an dem Meeresvolk in der Lagune haben. Dort hört man sich den Fall der Helden zwar an, die Brajans-Garde wird ihn aber schnell ungeklärt zu den Akten legen. Erst wenn die Helden Informationen zum Charypta-Kult liefern können, wird man aktiv (siehe Seite 57) und die Helden können mit erleichtertem Zugang an den Toren rechnen.

Die Loualil bieten den Helden an, dass sie einer aus ihrer Gemeinschaft (beispielsweise Kiamu) durch die Stadt führen und ihnen die wichtigsten Orte zeigen könnte. So könnten sie sich eine schnelle Übersicht verschaffen. Sollten die Helden auf dieses Angebot eingehen und keine konkreten Wünsche haben, wird Kiamu sie einmal zu den wichtigsten Orten führen (sofern sie ihm zugänglich sind), Sie können sich dabei an den Angaben der folgenden Stadtbeschreibung orientieren.

Lagor – Eine Stadtbeschreibung

Lagor für den eiligen Leser

Einwohner: 12.000, davon etwa 1.000 Amaunir und 500 Loualil.

Herrschaft: Xarzylas val Rhidaman als Trodinar für den Thearchen.

Garnison: 60 Brajans-Gardisten, 30 Chrysir-Gardisten, 200 Legionäre, 150 Hjalddinger-Söldner in der nahen Festung Jargrod, 100 Matrosen und Seekrieger, 12 Wafenknechte des Yalsicor-Ordens, 30 Gardisten des Cirkel der Contoristen.

Tempel: Oktrale, Chrysir, Gyldara/Dravina, Brajan, Ephar, Zatura-Tempel, Eshardh-Kultplatz im Loualil-Viertel, geheime Charypta-Kulthöhle, viele Schreine

Wichtige Gasthäuser: „Laranoth“ (Loualil-Gasthaus, Q6, P5, S18), Taverne „Hjalford“ (Treffpunkt der Seesöldner, serovische Küche, Q4, P4), Herberge „Schwertstube“ (typisches Söldner-Quartier, Q3, P3, S34), „Der Samtene Salon“ (Stammlokal der *Samtenen Gilde*, Q7, P8), Hotel „Lagorpalast“ (gehobenes Ambiente, Q8, P9, S22)

Stimmung: Verschlafenes Fischerstädtchen am Rande der Zivilisation. Starke Verehrung diverser Meerestgötter.

Lagor liegt am Thalassion an den Hängen eines kleinen Bergs in einem beliebigen Horasiat. Die Stadt liegt geschützt in einer Bucht. Im seichten Wasser sind im Norden der Bucht die schneckenförmigen Bauten der Loualil zu erkennen. Hat man diese passiert, so gelangt man in den kleinen *Hafen* im Norden, in dem hauptsächlich Fischerboote liegen – denn der Fischfang ist eine der Haupteinnahmequellen des Ortes. Südlich schließt sich das *Kontorviertel* an, in dem sich nicht nur die Lagerhallen der größtenteils dem Haus Rhidaman entstammenden Händler erheben, sondern auch die der Seefahrt verbundenen Handwerker ihre Werkstätten haben. Ganz im Süden liegt der *Kriegshafen* der imperialen Flotte.

Hinter den Hütten der Fischer und den Lagerhäusern der Händler ragt steil die Abbruchkante empor. Oben erstrecken sich die Viertel der besser gestellten Bewohner Lagors. Ganz im Süden kann man auf der Klippe den *Palast des Trodinars* erkennen, während sich im Norden an der Steilküste die wohlhabenden Händler und Kaufleute niedergelassen haben. Dazwischen erstreckt sich das Handwerker Viertel *Balaram*.

In der Stadt erheben sich unzählige kleine Schreine und Ädikulen (*MyGö* 29), in denen neben den Göttern und Heiligen der Oktade auch diverse Lokal- und Kleinstgötter verehrt werden. Diese religiöse Vielfalt lässt sich sowohl auf die große Entfernung zu den Glaubenszentren, als auch auf die zugewanderten Aventurier zurückführen. Einige der Bauwerke werden von den örtlichen Priestern betreut, die meisten jedoch von Verehrern der entsprechenden Gottheit gepflegt.

Zugang zur Stadt

Lagor lässt sich durch drei Tore und über den Hafen betreten. Die Tore (**Südtor (17)** im **Hexagon**, **Klippen-Tor (20)** nach Westen und im Norden das **Horas-Tor (26)**) sind stets von acht Brajans-Gardisten bewacht. Die Stadtmauer ist zwölf Schritt hoch und besteht aus leicht zu überwindenden Bruchsteinen (*Klettern*-Probe +2). Die Tore sind nur zwischen Sonnenauf- und -untergang geöffnet. Am Südtor kann auch nachts – gegen entsprechende Zahlung – Zugang erbeten werden (1–5 Argental pro Person, je nach SO und Auftreten).

Zwischen dem Klippenviertel und dem Rest der Stadt existiert eine weitere, vier Schritt hohe Mauer, die nur durch ein von sechs weiteren Brajans-Gardisten bewachtes Tor betreten werden kann. Auch diese Mauer ist einfach zu überwinden (einfache *Klettern*-Probe). Am Tor werden in der Regel nur Optimaten, Honoraten und deren Bedienstete durchgelassen (SO 7+). Um hier als Gemeiner Zutritt zu erlangen, muss man schon sehr überzeugend auftreten oder gut verkleidet sein (*Überreden-/Überzeugen*-Probe +8 oder *Sich Verkleiden* +6). Die Gardisten hier sind kaum bestechlich (nur bei 1–3 auf W20 lassen die Wächter sich mittels 2 Aureal zum Durchlass bewegen).

Der Hafen und die Unterstadt

Die geschützte Bucht von Lagor bietet Schiffen bei der Passage nach Norden oder Süden die Möglichkeit in sicheren Gewässern zu ankern. Eine vorgelagerte Landzunge schirmt den natürlichen *Hafen* im Norden vom Thalassion ab. An ihrer Spitze erhebt sich der örtliche **Ephar-Tempel (1)** (Seite 53). Von diesem führt eine schmale, algenbewachsene Brücke in das Hafenbecken zwischen die Kegelhäuser der Loualil direkt zum in der Gezeitenzone liegenden **Kultplatz der Meeresbewohner (2)**. An der nördlichen Seite der Bucht erstreckt sich zwischen einigen kleineren Stegen ein Stück natürlicher Strand. Hier in der *Fischerstadt* sind unzählige kleine Fangboote vertäut und bilden ein unübersichtliches Gewirr. Hinter den Booten am seicht ansteigenden Ufer reiht sich Hütte an Hütte – dies sind die Armenviertel Lagors.

Das *Loualil-Viertel* erstreckt sich im seichten Wasser südwestlich des Ephar-Tempels am Nordrand des Hafens. Gut einhundert Kegelhäuser ragen hier aus dem Wasser und sind durch teilweise vom Meer überspülte Stege miteinander verbunden. Dazwischen erheben sich einige wenige größere Plattformen über die Wasseroberfläche. An einer dieser Plattformen – dem **Seemarkt (3)** – liegt das Wirtshaus **Laranoth (4)**. Der Loualil-Wirt Ainunnu bietet vor allem für Wasserwesen genießbare Gerichte und feuchte bis nasse Schlafzellen. Auf dem Markt selber werden vor allem Waren gehandelt, die für Loualil oder gelegentliche aquatische Besucher wie Riso von Interesse sind, denn nur selten einmal verirrt sich ein Landbewohner hierher. Im Westen und Süden werden die Gebäude langsam größer. An stabilen Molen und weit ins Hafenbecken des *Kontorviertels* ragenden Stegen sind Schiffe aller Art vertäut. Schraubengaleeren finden sich hier ebenso wie dickbauchige Handelsschiffe. Am Ufer ist geschäftiges Treiben vor den

Kontoren und Lagerhäusern zu erkennen. Fischerhafen und Handelshafen werden von einer großen Freifläche getrennt, dem **Thalassomarkt (5)**. An dessen Ostseite befinden sich die **Quartiere der Chrysirgarde (6)**, die über den Hafen wacht. Ihre Anführerin ist die Mittfünfzigerin *Kalaria serr Partholon* (54, stets gerüstet, blauer Umhang, dunkelblond). Hier in der Nähe findet sich in einem viel zu kleinen Gebäude auch die **Taverne „Hjalford“ (7)**. Beim serovischen Wirt *Wodarias* (eigentlich *Mardates Ennandu*, verdeckt lebender Optimat aus Serovia, 57, blond, blauäugig; versteckt seine Maske in einer Truhe hinter seinem Tresen) treffen sich nicht nur die Chrysir-Gardisten, sondern auch die hjaldingschen Seesöldner zum täglichen Saufgelage.

Am Süden des Hafens, unterhalb des Trodinars-Palastes liegen im flachen Wasser drei Schraubengaleeren der imperialen Flotte. Im Gegensatz zu den großen Häfen in Balan Mayek und Trivina fristen die Seesoldaten und Matrosen hier ein ruhiges Leben. Kaum einmal fanden Konflikte des großen Seekrieges in der Nähe statt. Dementsprechend ist die hiesige **Residenz des Nautokraten (8)** *Mayenes serr Quoran* (57, grauer Stoppelschnitt, muskulös, sonnengegerbtes Gesicht) geradezu winzig. Wer auf dem Seeweg nach Lagor reist, der nächtigt bei schmalen Geldbeutel meist in der **Herberge Schwertstube (11)**, die mit ihrem großen Schlafsaal ein echtes Söldner-Quartier ist. Die Abende sind rau, aber die Preise niedrig. Weniger rau, aber ebenso günstig, geht es im **Freudenhaus „Raias Wunsch“ (12)** zu, das sich in der Nähe des Hafens befindet und häufig von Matrosen aufgesucht wird.

Schreine und Ädikulen der Unterstadt (ohne Ortsfestlegung):

Ængrom, Charypta (getarnt als Ephar-Schrein, siehe Seite 53), Chrysir, Effar/Ephar (mehrfach), Godias, KhaRySi, Nominorus, MyrKai.

Der Hundertjährige Seekrieg

Im Hundertjährigen Seekrieg von 4669 bis 4766 IZ erkämpfte sich das rebellierende Serovia, ein ehemaliges Horasiat auf einer Inselgruppe im Thalassion, die Unabhängigkeit vom Imperium. Die vom Imperium mit dämonischer Unterstützung geführten Kämpfe ließen die nordöstlichen Küstengebiete ausbluten und die Bevölkerung vieler Städte wurde stark dezimiert. In den anderen am Konflikt beteiligten Horasiaten – Trivina, Iolon und Telaniu – beanspruchte der Thearch die Horaswürde und beauftragt den hjaldingschen *Orden des Yalsicor* die Ordnung im somit neu geschaffenen Gyldraland wiederherzustellen.

Lagor war während des Krieges ein Stützpunkt des Imperiums. Seine Größe und Lage bewahrte es jedoch vor größeren Zerstörungen. Seit Kriegsende liegen weite Teile des Kriegshafens verlassen da.

Die Oberstadt

Die Oberstadt Lagors erstreckt sich auf dem Plateau oberhalb der Klippen. Hier haben sich Edelhandwerker, wohlhabende Händler und Patrizier angesiedelt.



Unterstadt:

- 1 Ephar-Tempel
- 2 Kultplatz der Meeresbewohner
- 3 Seemarkt
- 4 Loualil-Gasthaus „Laranoth“
- 5 Thalassomarkt
- 6 Quartiere der Chyrisgarde
- 7 Taverne „Hjalford“
- 8 Residenz des Nautokraten

9 Werft

- 10 Cirkelhaus der Fischer
- 11 Herberge „Schwertstube“
- 12 Freudenhaus „Raias Wunsch“

Oberstadt:

- 13 Prachtstraße
- 14 Palast des Trodinars
- 15 Provinzverwaltung

16 Hexagon

- 17 Südtor
- 18 Chyris-Tempel
- 19 Klippen-Allee
- 20 Klippen-Tor
- 21 Arena
- 22 Alatur-Thermen
- 23 Aquädukt
- 24 Gyldara-Tempel

25 Oktrale

- 26 Horas-Tor
- 27 Brajan-Tempel
- 28 Zatura-Tempel
- 29 Ruinen des alten Chyris-Tempels
- 30 Cyrzianus Anwesen
- 31 „Der Samtene Salon“
- 32 Hotel „Lagorpalast“

Am Rande der Klippe verläuft die **Prachtstraße (13)**, die einen beeindruckenden Blick über Unterstadt und Thalassion bietet. Wer wirklich etwas auf sich hält, besitzt ein Haus an dieser Magistrale. Je weiter man von hier in Richtung Stadtmauer schreitet, desto unbedeutender werden die Bewohner der Häuser.

Am Südrand der Magistrale, direkt an der Serpentinstraße, die in die Unterstadt führt, liegt der **Palast des Trodinars (14)**. *Xarzylas val Rhidaman* führt Stadt und Provinz seit mehr als drei Jahrzehnten. Die wenigsten seiner Untertaten haben den Optimaten jemals zu Gesicht bekommen, da er zurückgezogen lebt. So ist es nur wichtigen Würdenträgern gestattet den Trodinarspalast zu betreten. Alle Anliegen und Eingaben müssen im angrenzenden **Haus der Provinzverwaltung (15)** vorgebracht werden, wo die korrupte Honoratin *Rhynalia serr Rhidaman* (51, hochgewachsen, kurze blonde Haare, stets mit Leibwächtern im Hintergrund) als Xarzylas' Bevollmächtigte regiert.

Das **Hexagon (16)** südlich des Trodinars-Palastes steht zu großen Teilen leer, da hier nur wenige Truppen lagern. Der Le-

gat *Amaneres serr Partholon* (61, muskulös, blonde Mähne und wallender Bart) fühlt sich – nicht zu Unrecht – in die Provinz abgeschoben. Und so hat er außer der Anhäufung persönlichen Reichtums nur noch wenige Ambitionen.

Im Süden der Stadt wurde auch der **neue Chyris-Tempel (18)** errichtet. Vom südlichen Hafen kann man ihn über eine lange, in die Klippen geschlagene Treppe erreichen, der Zugang für die gehobene Bevölkerung ist auch aus der Oberstadt möglich. Im Norden schließt sich *Balaram* an. In diesem Viertel tobt das Leben, hier haben sich im Schatten von Oktrale und Arena die meisten Menschen niedergelassen. Tagsüber sind die Gassen verstopft, während nachts die Schänken bis zum Bersten gefüllt sind. Das Viertel wird in der Mitte durch die breite **Klippen-Allee (19)** geteilt.

Rund um die **Arena (21)** haben sich viele kleine Tavernen und Handwerker angesiedelt. Ihre Häuser reihen sich am Rande des großen Rondells auf wie Perlen an einer Schnur. In der Arena finden einmal im Oktal Gladiatorenkämpfe oder Wagenrennen statt, die von bis zu 4.000 Zuschauern von den Rängen aus beobachtet werden können.

In der Nähe der Arena erheben sich auch die großen **Alatur-Thermen (22)** (Q3-7, P4-8), benannt nach ihrem Stifter, einem vormaligen Trodinar. In den Thermen, die durch ein **Aquädukt (23)** aus den Bergen bewässert werden, gibt es sowohl einen Bereich für die Wohlhabenden als auch einen großen Teil, der dem einfachen Volk für kleines Geld zur Verfügung steht.

Im Nordteil Balarams wurde auch der **Gyldara-Tempel (24)** errichtet. Viele Bewohner verehren die Friedensstifterin, seitdem das Ende des Seekrieges Frieden für die Region gebracht hat. Im Schatten des Tempels erhebt sich das kleine Ordenshaus der Yalsicorer, die in Lagor jedoch nur bescheidenen Einfluss haben.

Ebenfalls in Baralam ist die örtliche **Oktrale (25)**, die ob der vielfältigen anderen Götter, die in Lagor verehrt werden, ein wenig heruntergekommen wirkt. Der Putz des achteckigen Gebäudes beginnt an einigen Stellen abzubröckeln und das Dach ist undicht. Vorsteher ist der alte Brajan-Priester *Serotes* (62, langer weißer Bart, würdiges Auftreten).

Der letzte Teil Lagors, zwischen dem Horas-Tor und der Steilkante gelegen, ist das *Klippenviertel*. Hier haben sich die wirklich Reichen der Stadt ein eigenes Ghetto geschaffen. Der ganze Stadtteil wird von einer kleinen Mauer vom Rest der Stadt getrennt. Im Zentrum haben sich die Reichen ihren eigenen **Brajan-Tempel (27)** errichtet, der in Pracht und Glanz die an-

deren Tempelbauwerke der Stadt überstrahlt. Die kleine Kuppel des Bauwerks ist vergoldet und leuchtet weit über die Bucht hinaus, wenn Sonnenschein auf sie fällt.

Ein selten von Ortsfremden aufgesuchtes Lokal ist „**Der Samtene Salon**“ (31), in dem vor allem die Mitglieder der Samtenen Gilde (siehe unten) verkehren. Deutlich beliebter bei Auswärtigen ist da schon das im Klippenviertel gelegene **Hotel „Lagorpalast“ (32)**, das mit üppigen und erlesenen Speisen sowie einem edlen Ambiente zu punkten weiß.

Schreine und Ädikulen der Oberstadt (ohne Ortsfestlegung):

Annereton, Avas, Gyldara/Dravina (mehrfach), FeQesh, Gyldara, RaDja, Rondris (mit eindeutig aventurischer Rondra-Symbolik), MyrFao, Shinxir, Yalsicor.

Das Umland von Lagor

Im Umland Lagors erstrecken sich an der Küste viele Milia weit fruchtbare Felder und Wiesen. Knapp dreihundert Schritt vor dem Horas-Tor erhebt sich auf einem kleinen bewaldeten Hügel der **Zatura-Tempel (28)**. Auf einer Lichtung auf der Kuppel hat die Geweihte *Helodata Tochter der Firneta* (31, zierlich, rundes Gesicht, gibt sich mütterlich) einen Garten angelegt.

Cirkel und Collegien in Lagor

Wie allorts üblich im Imperium organisiert man sich in Cirkeln und Collegien, um seine Interessen gemeinsam zu vertreten. Die hier vorgestellten Vereinigungen stellen nur die wichtigsten oder für das Abenteuer relevanten Gruppen dar.

Das Collegium der Contoristen

Diesem großen Cirkel gehören fast alle Händler und Kaufleute von Lagor an. Die machtvolle Vereinigung hat sogar einen eigenen Trupp von 30 Gardisten, die zum Schutz von Kontoren eingesetzt werden. An der Spitze steht die wohlhabende *Isgama nal Rhidaman* (41, schneidig, neugierig, geschäftstüchtig). Sie hat ihr Vermögen vor allem durch den Handel mit allen Parteien des Hunderjährigen Seekriegs erworben. Sie und ihre Anhänger stehen für eine kooperative Handelspolitik. Ein anderer Teil der Mitglieder unter der Federführung von Cyrzianu tritt dagegen für härtere Methoden gegenüber Handelspartnern und Konkurrenten ein. Er setzt auf Monopole, Embargos, Repressionen und heimlich auch auf Piraterie. Seine Methoden werden nicht von allen Mitgliedern gut geheißt, aber keiner erahnt seine kriminellen Mächenschaften.

Fischercirkel

Ursprünglich gegründet, um die Fischgründe gerecht zu verteilen und den örtlichen Fischern eine bessere Verhandlungsposition gegenüber den Zwischenhändlern zu bieten, hat dieser Cirkel für seine zahlreichen Mitglieder inzwischen eine weitaus größere Bedeutung gewonnen.

Viele Mitglieder haben Vorfahren, die auf der *Belemansbraut* gefahren sind. In den alten Aufnahmelisten finden

sich gerade in der Zeit nach dem Untergang des aventurischen Seglers Namen, deren Klang Helden von der anderen Seite des Thalassion bekannt sein sollte, während sie für Myraner geradezu exotisch anmuten (etwa *Hesindora Folango*, *Curthan Pamphil*, *Alricio Proserpi*, *Avessandro Rutella*, *Amaldo Samudo*). Die Listen können gegen einen kleinen Obulus im Cirkelhaus in der Fischerstadt gesichtet werden. Geführt wird der Cirkel vom glühenden Ephar-Anhänger *Mardios* (54, aufgedunsen, schwitzt ständig, fettige schwarze Haare), der mit seinen drei Booten als reichster Fischer Lagors gilt.

Der Cirkel der Eingeweihten

Diese geheimnisvolle Vereinigung ist in Wahrheit die Charrypta-Kultzelle, die sich hinter den Ereignissen verbirgt. Kaum einer der Bewohner Lagors hat schon von der Vereinigung gehört. Diejenigen, denen sie sich offenbart, werden entweder Mitglieder und sind damit zur Verschwiegenheit verpflichtet oder sie landen schnell als Leiche im Hafenbecken und haben damit naturgemäß wenig Gelegenheit, etwas auszuapludern. Nähere Details zum Cirkel der Eingeweihten und deren Mitgliedern finden Sie im Anhang auf Seite 69.

Die Samtene Gilde

Die Samtene Gilde vertritt innerhalb Lagors die Interessen eines Großteils der örtlichen Amaunir. Wer sich nicht unter den Schutz der Anführerin *MoiTir* (39, langes braunschwarz getigertes Fell, grüne Augen), einer BaLoa, stellt, hat einen schweren Stand in der Stadt. Die korpulente und dekadente Amaunir hat sich in den letzten Jahren eine herausragende Stellung in der gehobenen Gesellschaft von Lagor erarbeitet.

Zusammen mit ihren zwei Novizen und drei Akoluthen ist sie ständig mit der Pflege des Gartens beschäftigt.

Weiter landeinwärts schließen sich die kargen Höhen der Berge an, in denen nur wenige Nomaden und Hirten leben. Noch tiefer im Gebirge gibt es nur noch einige kleine Bergbausiedlungen.

Etwa 15 Milia nördlich Lagors befindet sich die *Terbanabucht*, in der einst die *Belemansbraut* sank. Die unbedeutende Bucht ist einigen Fischern als gutes Fanggebiet bekannt und diese können auch über das Wrack berichten.

Der **alte Chrysir-Tempel (29)** Lagors befindet sich eine knappe halbe Milia südlich der Stadt an der Küstenstraße. An der Stelle sind allerdings nur noch Ruinen zu finden (siehe Seite 62).

Knapp drei Milia weiter südlich erhebt sich die Festung *Jargrod*, in der ein Trupp Hjaldinger-Söldner unter ihrem Than *Magnir Frayasson* (47, hochgewachsen, flachsblonde Zöpfe, Vollbart) Quartier bezogen hat. Meist ist ein Teil der Söldner unter Kontrakt beim Trodinar, der die Seekrieger und -kriegerinnen als zusätzliche Besatzung seiner Schiffe nutzt. Unterhalb der hölzernen Festung liegen zwei Galjottas der Söldner in der Dünnung, die in kürzester Zeit bemannt werden können.

Im Thalassion, vier Milia vor der Küste Lagors, liegt in einigen Schritt Tiefe unter der Wasseroberfläche an einer Abbruchkante in den Tiefen des Thalassions die kleine Risso-Siedlung *Taail 'iiz*. Die Helden werden allerdings kaum die Chance bekommen, diese zu finden, da die Bewohner sehr zurückgezogen leben.

Auf der Spur der Charypta-Kultisten

Sofern die Helden keinen der Entführer im Hafen gestellt und gefangen genommen haben, müssen sie die Hintergründe durch Ermittlungen aufklären. Aber auch falls sie bereits durch Gefangene einige Informationen erhalten haben, müssen sie noch mehr herausfinden, um ein klares Bild der Dinge zu erhalten.

Die folgenden Abschnitte fassen die Informationen zusammen, die die Helden in Lagor aus verschiedensten Quellen in Erfahrung bringen können. Bei einzelnen Informationen ist jeweils angemerkt, ob diese der Wahrheit entsprechen (+) oder der Fantasie des Informanten entspringen (-).

Nachforschungen in Lagor

Hjolme Regilssons Spur

Als relativ leicht zu identifizierender Anführer des Überfalls auf die Loualil ist Hjolme vermutlich der erste Anhaltspunkt für Ermittlungen der Helden. Im Loualil-Viertel ist der Hjaldinger bisher noch nicht in Erscheinung getreten, so dass die Spur hier im Sand verläuft. Mehr Glück haben die Helden, wenn sie sich im Hafen umhören. Hier werden sie schnell an die Hjaldinger Söldner verwiesen und viele Hafensbewohner können auf das „Hjalford“ als deren bevorzugten Treffpunkt hinweisen. Bei seinen ehemaligen Kameraden ist Hjolme durchaus bekannt, nur können sie seinen augenblicklichen Aufenthaltsort nicht nennen. Bereits seit mehr als einem Jahr ist er kein Mitglied der Söldnertruppe mehr. Sie können aber auf *Fraya Byörgnesdatter* als Hjolmes ehemalige Gefährtin verweisen und ihn als gewalttätigen Hitzkopf beschreiben, der häufig im Konflikt mit seinen Kameraden stand.

Wenn die Helden das Glück (1–5 auf W20 je Besuch) haben, auf die junge Frau (23, kräftig, roter Zopf) zu treffen, so kann sie ihnen von ihrem einstigen Geliebten berichten. Vor etwa anderthalb Jahren hat er sich schlagartig sehr verändert. Er hat kaum noch Interesse an ihr gezeigt und wurde zunehmend gewalttätig, woraufhin sie sich von ihm getrennt hat. Nun sei er in Anstellung eines Optimaten im Klippenviertel. Wer dieser Optimat genau ist, kann Fraya allerdings nicht sagen, da sie keinen Kontakt mehr zu ihrem früheren Gefährten hat.

Sehr geduldige Helden können Hjolme bei seinen seltenen Besuchen im „Hjalford“ erwischen (1 auf W20, ein Wurf je drei observierter Zeiteinheiten). Er bringt in der Kneipe Informationen zu Ladung und Auslaufzeitpunkt lohnender Schiffe für Cyrzianus Piraten in Erfahrung. Sobald er die Helden bemerkt, wird er versuchen zu fliehen (*Sich Verstecken* +2). Die Verfolgungsjagd führt dann in die Oberstadt und endet vorerst am Tor zum Klippenviertel; es sei denn die Helden schaffen es, die Brajansgardisten von ihrem Anliegen zu überzeugen (siehe Seite 48). Doch selbst dann wird der Vorsprung Hjolmes wahrscheinlich schon so groß sein, dass sie ihn nur sehr schwer (*Fährtensuche-* oder *Gassenwissen*-Probe +6; möglicherweise können Passanten Auskunft geben, *Überreden* +6) bis zu Cyrzianus Anwesen verfolgen (siehe Seite 56) oder vorher stellen können. Informationen, die Hjolme Preis geben kann, finden Sie im grauen Kasten auf Seite 46.

Sollten die Helden von Hjolme nicht bemerkt werden, können sie ihm vielleicht unbemerkt auf seinem Rückweg zu Cyrzianus Anwesen folgen. Hierzu sind pro Held zwei Proben auf Schleichen und *Sich Verstecken* +3 nötig, anderenfalls werden sie von Hjolme bemerkt und er flieht wie oben beschrieben. Auch wenn die Helden ihm unbemerkt folgen, müssen sie irgendwie Einlass am Tor zum Klippenviertel erlangen oder die Mauer anderweitig überwinden.

Im Hafen

Selbst wenn einige Fischer bereits vom Charypta-Kult gehört haben, wird sich niemand offen über die Kultisten äußern. Gerade im Bereich des Hafens gibt es einige Kultisten, die ihrem Tun im Verborgenen nachgehen. Keiner von ihnen wird ein Sterbenswörtchen verraten – und falls die Helden zufällig an sie geraten, so wird der Kult nur schneller auf sie aufmerksam (siehe Seite 54). Durch geschicktes Erfragen können die Helden folgende Informationen im Hafen erlangen (Proben auf *Gassenwissen*, je 3 TaP* kann eine der Information in Erfahrung gebracht werden, eine Probe je ZE. Anlaufstellen sind die Hafenmeisterei und diverse Hafenkneipen, siehe Seite 56).

● In letzter Zeit gab es Einbrüche und Überfälle bei einigen Fischerfamilien (+, diverse Fischer, denen von den Kultisten Gegenstände auf der Suche nach Informationen zur *Belemansbraut* gestohlen wurden, siehe Seite 52).

● Im Norden von Lagor in der *Terbanabucht* beim alten Wrack sind gute Fanggründe (+, diverse Fischer).

● Direkt nördlich der Stadt an der Steilküste ist kaum noch ein Fang zu machen. Der Fischer *Daros* behauptet, von einem Ungeheuer angegriffen worden zu sein (+, diverse Fischer).

● *Daros* (24, sonnengebräunt, athletisch, kurze schwarze Haare, Schönling, der ständig von einigen Verehrerinnen verfolgt wird, die jede weibliche Heldin sofort als Konkurrentin identifizieren) kann von den Angriffen berichten, sofern die Helden ihn in seiner Hütte aufstöbern können (eine Probe auf *Gassenwissen* reduziert die Suchzeit von sechs Zeiteinheiten jeweils um eine ZE pro 2 TaP* auf ein Minimum von einer ZE) oder ihn im Hafen an seinem Boot abfangen (*Gassenwissen*-Probe +4). Er war auf der Suche nach neuen Fischgründen in der Nähe und ist im letzten Oktal unterhalb der Klippe im Norden von Lagor von einer Kreatur angegriffen worden, die ‚wie eine Spinne auf dem Wasser lief‘ (+). Von seinen Fischerkollegen wird die Geschichte als Aufschneiderei angesehen, um die Damenwelt zu beeindrucken (-).

Daros weigert sich, erneut zu der Stelle zu fahren, an der der Angriff erfolgte, oder die Helden dorthin zu begleiten. Seine Beschreibungen sind recht vage, so dass eine *Orientierungs*-Probe +6 notwendig ist, um die Stelle unterhalb von *Cyrzianus* Anwesen zu finden. Je nach Tageszeit und Wasserstand können die Helden dort auf Kultisten oder das Ungeheuer treffen, oder keinerlei Spuren entdecken (siehe Seite 58).

● Die *Loualil* sind selber schuld. Sie haben sich seit Generationen von der übrigen Stadtbevölkerung abgegrenzt. Bestimmt haben sie den Übergriff selbst angezettelt, um vom *Trodinar* Unterstützung zu beanspruchen (-, beliebiger Hafendarbeiter)

● Die *Chrysir-Garde* hat kein offenes Ohr für die Belange der *Loualil* (+/-).

● Die *Hjaldinger* stecken bestimmt hinter allem (+/-, aufgebracht Nachbar des ‚Hjalford‘)

● Seit einiger Zeit tauchen öfter *Risso* im Hafen auf (+, wie die Helden beim Einstieg erleben konnten, beliebige Hafendweller oder *Loualil*).

● Käufer und Verkäufer von Meeresgetier auf dem täglichen Markt auf dem *Thalassomarkt* können berichten, dass in letzter Zeit häufig seltsam entstellte Meeresfrüchte auf den Tellern der Bevölkerung gelandet sind (+).

● Der Fischerzirkel steht in Konkurrenz zu den *Loualil*, da er mit der Überfischung deren Lebensgrundlage gefährdet (-).

● Viele Fischer begehen jährlich am Streittag der zweiten None des *Raia* das *Ephar-Fest*, dessen Ursprünge für sie im Dunkeln liegen (+, aventurische Helden oder *myranische* Kenner aventurischer Religionen können bemerken, dass es sich um den 1. *Efferd*, also den Tag des Wassers – *Efferds* höchster Feiertag in *Aventurien* – handelt. *Götter/Kulte*-Probe +18, für *Aventurier* +4).

Überfallene Fischerfamilien

In den letzten Wochen wurde, wie im Hafen leicht herauszufinden ist, bei vielen Fischern in der Fischerstadt eingebrochen. Auf den ersten Blick sind keine Gemeinsamkeiten der Beraubten zu erkennen, zumal meist nur Kleinigkeiten entwendet wurden (ein altes Tagebuch, eine vergammelte Seekarte, eine verschlossene Truhe vom Dachboden einer Fischerhütte, eine verblichene Flaschenpost, die nie abgeschickt wurde).

● Eine Befragung der Opfer (*Überreden*-Probe+2 oder *Überzeugen*-Probe) bringt zu Tage, dass alle Vorfahren haben, die auf der *Belemansbraut* gefahren sind. Dies lässt sich mit gezielten Fragen zu den Familien der Opfer oder durch Abgleich der Opfer mit den Listen des Fischerzirkels oder des *Ephar-Tempels* aufdecken (Seite 54).

● Die gestohlenen Gegenstände sind allesamt Erbstücke und bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass sie von der *Belemansbraut* stammen.

● Der alte Fischer *Halios* kann sich an Geschichten erinnern, die ihm sein Großvater als kleines Kind erzählt hat: Er sprach von einem ‚gelobten Land‘, in das er zurückkehren wolle. Dazu müsse man nur eine ‚bestimmte Muschel‘ finden und ein Wrack in der *Terbanabucht* wieder flott machen.

● Ein ‚*Efferd*-Gläubiger‘ kann mit Hilfe der Muschel ein Tor zum ‚gelobten Land‘ öffnen.

● Wählen Sie aus dem Logbuch der *Belemansbraut* (Seite 60) und den Aufzeichnungen des *Ephar-Tempels* (Seite 53) einzelne Informationen aus.

Die gestohlenen Objekte können von den Helden in der Kulthöhle geborgen werden (siehe Seite 60).

Ermittlungen beim Fischerzirkel

Im *Cirkelhaus der Fischer* (10) können die Helden bei *Mardios* vorsprechen. Der Führer der meisten Fischer *Lagors* ist meist den ganzen Tag anwesend, da er nur noch selten auf das Meer hinaus fährt. Wenn er nicht anwesend ist (18–20 auf *W20* oder in der Nacht), ist die Tür des Cirkelhauses fest verschlossen (*Schlösser-knacken*-Probe +8 oder *KK*-Probe +6). Informationen sind hier im Gespräch mit *Mardios* zu erlangen oder in den Mitgliederlisten, die bis vor die Zeit zurückreichen, in der die *Belemansbraut* sank. Viele Überlebende traten damals dem Fischerzirkel bei. Nur wenn die Helden *Mardios* Vertrauen erwerben, indem sie sich besonders dem Meer verbunden zeigen, werden er und die anderen Mitglieder des Cirkels folgende Informationen preisgeben:

● Er vermutet, dass sich in der Stadt ein *Charypta*-Kult eingestrichelt hat. (+)

● Einige Fischer sind in den letzten Jahren unverhofft zu Reichtum gekommen, das kann kaum mit rechten Dingen zugehen. (+/-, einige der Fischer haben als Mitglieder der *Charypta*-Kultes Vorteile bei ihren Fangzügen).

● Einige Mitglieder des Fischerzirkels können von Veränderungen in den Fanggründen berichten (+). Gerade im Norden vor der Küste der Stadt lassen die Erträge der Fischzüge immer weiter nach. Die meisten Fischer weichen deshalb auf neue Fanggründe südlich von *Lagor* aus (+).

● Dem *Nautokraten* waren die *Ephar*-Anhänger und die *Loualil* schon immer ein Dorn im Auge. Er will seine Macht im Hafen auf deren Kosten ausbauen (-).

● Die *Nixenmuschel* als verehrungswürdiges Objekt *Ephars* wird an vielen Stellen der Aufzeichnungen in den Vordergrund gestellt, sie ist aber verschollen (+/-).

● *Mardios* kann bestätigen, dass in den letzten Oktalen vermehrt unbrauchbarer Fang gemacht wurde und auch einige seltsame Arten in den Netzen auftauchten (+, unbekannte Muscheln und Tintenfische mit seltsam ölig-schwarzblauem Fleisch). Einige der Fischer haben versucht, die Ware auf den Markt zu verkaufen, aber kaum Käufer gefunden (+). Es sollen auch einige Kunden nach dem Verzehr erkrankt sein (-).

- Das Ephar-Fest wurde nach Mardios' Informationen vor mehr als 100 Jahren eingeführt, als der FischerCirkel Zulauf von einer Gruppe Fremder erhielt (+, die Überlebenden der *Belemansbraut*).
- Ein Kommentar unter einer etwa 100 Jahre alten Liste mit Neumitgliedern identifiziert diese als Nequaner (-).
- Mardios kann mit *Amaldo Samudo*, dem ehemaligen ersten Offizier der *Belemansbraut* einen prominenten aventurischen Vorfahren vorweisen (+). In seinen Erzählungen ist er ein Seefahrerheld, der sich nach langem, erfülltem Leben in Lagor zur Ruhe gesetzt hat (-).
- Die Chrysir-Kirche steckt hinter den Übergriffen (-, verbittertes Cirkelmitglied)

Die entweichte Ädikula

In einer Seitengasse zwischen Hafenbecken und Steilkante findet sich eine der häufigen Ädikulen. Einst war die Ädikula ein Verehrungsort Ephars und wurde von in der Umgebung wohnenden Fischerfamilien gepflegt. Vor einigen Jahren jedoch verlor die alternde *Mardeta* (Ende 50, graue Strähnen, gebeugt, faltiges Gesicht) ihren Mann, einen Fischer, der von seinem Fang nicht zurückkehrte. In ihrer Verbitterung wandte sie sich der Fürstin der Nachtblauen Tiefen zu. Durch ihren Pakt mit Charypta und die dadurch verliehenen Paktgeschenke konnte sie ihr Überleben als Fischerin sichern. Dazu entweichte die Witwe heimlich die Ädikula und wandelte sie in einen Anbetungsort Charyptas um. Sie ging dabei sehr dezent vor, so dass dem unaufmerksamen Beobachter der eigentliche Zweck verborgen bleibt.

Das etwa eineinhalb Schritt hohe, einer Tür nachempfundene, von Säulen flankierte Bauwerk zeigt maritime Szenen. Den Helden kann bei der Suche im Hafen zufällig auffallen (*Sinnenschärfe*-Probe +2 und anschließende *Tierkunde*-Probe +3), dass die auf der Ädikula angebrachten Fische seltsamerweise waagerechte Schwanzflossen haben. *Mardeta* hat die ephargefälligen Delphine in Fische umgearbeitet. Sie hatte jedoch Schwierigkeiten die Orientierung der Flossen zu korrigieren, so dass nun seltsame Fisch-Delphin-Zwitterwesen die Ädikula zieren. Ebenso wurde den Reliefs an einigen unauffälligen Stellen charyptagefälliges Getier hinzugefügt (*Götter/Kulte*-Probe +2).

Wird der Schrein überwacht, so können die Helden nur eine ältere Dame bei Pflege und Gebet beobachten. *Mardeta* hält sich jeden Abend gegen Sonnenuntergang hier auf. Eine Verfolgung führt in eine nahegelegene Insula, in der sie ein karges Zimmer im Untergeschoss bewohnt.

Über *Mardeta* können die Helden auch den Kultplatz der Charypta-Anbeter unter dem Anwesen von Cyrzianu aufdecken. Dazu muss die Witwe beschattet werden, wenn sie sich einmal im Oktal – am Opfertag zum Niedrigwasser – für den Kultdienst dorthin begibt. An diesen Tagen rudert sie mit ihrem kleinen Boot hinaus und in Richtung Norden, wo sie zwischen den Felsen verschwindet. Details zur Kulthöhle finden Sie auf Seite 58.

Befragen die Helden *Mardeta* direkt, so wird sie zunächst nichts preisgeben. Ihre Angst vor Cyrzianu ist einfach zu groß. Nur sehr einfühlsame Helden (*Heilkunde-Seele*-Probe +12) werden sie in langen Gesprächen (mindestens 8 Zeiteinheiten) zurück auf den rechten Weg bringen können. Unterstützen die Helden sie beim Paktbruch (etwa durch seelischen Beistand oder einen EXORZISMUS), so kann sie Informationen zum Kult liefern (siehe Seite 46).

Im Ephar-Tempel

Der Ephar-Tempel von Lagor liegt an der Südspitze der Landzunge, die den Hafen beschützt. Von der wasserumspülten Außentreppe des Bauwerks führt ein Steg direkt zum Efhardh-Kultplatz der Loualil.

Sofern die Helden über den Überfall im Hafen in das Abenteuer eingestiegen sind, steht *Thalassenes* (Ende dreißig, blonde Haare, kunstvoller Bart mit eingeflochtenen Schneckenhäusern, muskulös), der Vorsteher des Ephar-Tempels, ihnen abgeschlossen gegenüber. Ansonsten – insbesondere, wenn die Helden im Auftrag der Chrysir-Kirche agieren – müssen sie sein Vertrauen erst verdienen. Das kostet einige Überzeugungsarbeit (*Überreden-* oder *Überzeugen*-Probe +4). Hat sich gar herumgesprochen, dass die Helden bereits Kontakt zur Chrysir-Kirche gesucht haben, führt das zu einer zusätzlichen Erschwernis von 4 Punkten. Dem Meer verbundene Helden oder gar offene Ephar-Anhänger genießen demgegenüber deutliche Vorteile (Erleichterung um 4 Punkte).

Haben die Helden erst mal sein Vertrauen erlangt, so bietet er ihnen an, die Tempelchronik zu sichten, sofern sie diese Bitte äußern oder von Muschel, Wrack oder den fremden Gestrandeten berichten. Die auf Fischhaut verfasste Chronik führt mehrere Jahrhunderte zurück. Die ältesten Einträge sind auf das Jahr 1800 IZ datiert und in *Alt-Imperial (Aureliani)* mit *Alt-Imperialen Glyphen* niedergeschrieben. Einträge ab 3200 IZ wechseln ins *Hiero-Imperial*. Sofern die Helden über die Möglichkeit verfügen, die Chronik zu entziffern, können Sie ihnen den folgenden Text vorlegen (siehe auch Kopiervorlage auf Seite 112). Falls die Helden Übersetzungs-Probleme haben, beachten Sie bitte den Kasten auf Seite 61.

»Schaffenstag der vierten None im Gylðara 4654 IZ. Vorgestern ist in der Terbanabucht ein fremdartiges Schiff gestrandet. Fischer brachten zwei Schiffbrüchige in unseren Tempel, die zu einer größeren Gruppe gehören. Die Seefahrer sprechen eine seltsame und dennoch vertraut klingende Sprache. Sie scheinen Ephar zu verehren, wenn auch auf eine sehr naive Art. Sie sind dem Meer sehr verbunden und führten die Hälfte einer uns unbekanntes Muschel mit sich. Ein Gebet zum Herrn offenbarte diese als sein heiliges Artefakt.

[...]

Ruhetag der fünften None im Gylðara 4654 IZ.

Der Anführer der Yaquirianer stürmte in den Tempel und begann in unverständlichen Worten auf uns einzureden. Nachdem wir Nizanir zum Übersetzen gerufen hatten, wurde klar, dass er vom Fund der Muschel gehört hatte. Sie schien ihm sehr wichtig und er forderte lautstark die Rückgabe. Nach langer Diskussion erlaubten wir ihm, die Muschel zu sehen. Als er sie erblickte und gewahr wurde, dass es nur eine Hälfte war, brach er unter Tränen zusammen. Er schien komplett gebrochen zu sein und so geleiteten wir ihn zurück in seine Herberge.

[...]

Afnentag der vierten None im Raia 4655 IZ.

Die Chryisir-Kirche hat von der Muschel erfahren, heute stand sie mit einem Trupp Chryisir-Gardisten vor dem Tempel. Antidatos, der Priester, forderte das Artefakt für seine Kirche. Notgedrungen übergaben wir ihm die Muschel, um weiteren Ärger zu vermeiden.

[...]

Afnentag der vierten None im Raia 4556 IZ.

Unsere Gebete sind erhört worden: Der Herr hat eine Sturmflut ungeheuren Ausmaßes geschickt. Die Wellen reichten bis an die Oberkante der Klippe. Der Chryisir-Tempel hielt nur kurz stand und wurde samt Antidatos ins Meer gespült. Dass das halbe Hafenviertel auch ins Meer gerissen wurde, ist der Weg des Herrn, aber mich dauern die Fischer.

[...]

Streittag der dritten None im Siminia 4686 IZ.

Mala 'i aus dem Loualil-Viertel brachte uns eine filigran verzierte Muschelhälfte, die er bei einem Tauchgang nördlich von Lagor geborgen hatte. Erisonu erinnerte sich an ein ähnliches Exemplar, das vor vielen Jahren in den Tempel gelangte und später vom Chryisirtempel beschlagnahmt wurde. Wir beschlossen, die Muschel am Kultplatz der Loualil aufzubewahren, um sie vor dem Chryisir-Kult zu verbergen.»

Haben die Helden bereits Hintergrundinformationen zum Charypta-Kult und teilen ihre Erkenntnisse Thalassenes mit, so wird er sie nach Kräften unterstützen. Neben Informationen und Kontakten zu vielen Fischern und Loualil kann Thalassenes vor allem die Waffen der Helden weihen, um diese verletzend für charyptische Wesen und Paktierer zu machen (OBJEKTWEIHE, Grad II, siehe MyGö 174).

Thalassenes kann auch von Eubias (43, dunkelblode Haare, hinkt leicht) berichten, der den Tempel in letzter Zeit häufig besucht hat. Der Seemann der *Wogenflosse* hat viel in der Tempelchronik gelesen und besonderes Interesse für die Belemansbraut gezeigt. Seine Beschreibung passt auf einen der in der Einstiegsszene vorkommenden Entführer (bevorzugt einen, der eventuell fliehen konnte). Eubias hat heimlich die Tempelchronik für Cyrzianu kopiert. Wenn der Kultist noch nicht gefasst wurde und die Helden ihm auflauern, können sie ihn bei 1 auf W6 bei einem Tempelbesuch erwischen (eine Probe pro Tag). Eine Verfolgung (*Schleichen, Sich Verstecken* +4) führt die Helden zur Wogenflosse (1–3 auf W6), ins „Hjalford“, wo er sich mit Hjolme trifft (4), oder in sein Quartier in einer Insula am Rande der *Fischerstadt* (5–6).



Der Chryisir-Tempel

Im Gegensatz zum alten Chryisir-Tempel errichtete man das neue Bauwerk nicht direkt am Wasser. Der Tempel erhebt sich an der Kante der Klippen oberhalb des Hafenviertels. Aus diesem Grund residiert die Chryisir-Garde auch nicht im Tempel sondern in einem separaten Bau am Hafen. Das Gebäude besteht aus einem achteckigen Turm, an dessen Außenseite viele Balkone herausragen. Der Turm ist im Inneren hohl und nur eine kleine Sakristei im Anbau ist vor der Witterung geschützt. Sofern die Priesterin *Chyrsaja* (32, schlank, blaue Augen, vom Wind zerzaustes, langes blondes Haar), nicht die Auftraggeberin des Abenteuers ist, ist es schwer zu ihr vorzudringen. Zunächst werden die Tempeldiener versuchen, die Helden zum Besuch eines Gottesdienstes zu bewegen und ansonsten abzuwimmeln. Erst mit gewisser Hartnäckigkeit oder etwa dem Pochen auf ‚Optimatenrechte‘ sind die Tempeldiener bereit, die Helden zu Chyrsaja vorzulassen.

Reaktion des Cirkels der Eingeweihten

Haben die Helden trotz aller Heimlichkeit der Kultisten Informationen über den Cirkel der Eingeweihten erlangt und beginnen weitere Nachforschungen in dieser Richtung, so wird kaum jemand etwas mit dieser Vereinigung anfangen können. Auf diese Weise können sie allerdings die Aufmerksamkeit des Kultes erregen (ob die Gruppe zu unvorsichtig war oder mit den falschen Personen gesprochen hat, liegt in Meisterhand). Wenn die Helden zu offensichtlich vorgehen, werden die Kultisten schnell Gegenmaßnahmen ergreifen:

- Die Kultisten setzen einen der ihren – wählen Sie einfach eine passende Gelegenheit und Person, die Kultisten stammen aus allen gesellschaftlichen Schichten – auf die Helden an, um ihnen mittels VERGIFTETES WASSER (MyMa 56) verseuchte Getränke unterzuschieben.
- Ein angeheuerter Schlägertrupp lauert den Helden nachts in einer dunklen Gasse auf. Verwenden Sie die Werte der Schiffsbesatzung aus dem Anhang. Nehmen die Helden einen der Schläger gefangen, so kann er nur berichten, dass ihn eine Person, auf die Hjolmes Beschreibung passt (oder, falls die Helden ihn schon ausgeschaltet haben, Asgir Erlasson oder ein anderes Kultmitglied) für fünf Aural angeworben hat.
- Während der Abenddämmerung stellt ein gedungener Scharfschütze (dunkel gekleidet, hochgewachsen, geschwärztes Gesicht) den Helden nach und versucht einzelne mittels gezielter Schüsse seiner Aerobela (Myranisches Arsenal 80) außer Gefecht zu setzen. Sein Auftraggeber kann ebenfalls als Hjolme identifiziert werden.
- Werden die Helden mit ihren Nachforschungen zu aufdringlich oder besteht die Gefahr, dass sie den Kult öffentlich machen, so schlagen die Kultisten direkt zurück. Vorzugsweise wird Cyrzianu dazu viele kampfstärke Mitglieder mobilisieren und die Helden in oder am Wasser überfallen, um charyptide Kreaturen zu Hilfe rufen zu können.

Die Werte der Angreifer und Kultisten finden Sie im Anhang ab Seite 69.

Relevante Informationen können im Chrysir-Tempel nur durch Gespräche mit ihr gewonnen werden. Durch die Zerstörung des alten Chrysir-Tempels und den Verlust aller Dokumente und Gegenstände gibt es keine Aufzeichnungen und Hinweise aus der Zeit davor, sondern nur mündliche Überlieferungen. Die Tempelchronik beginnt mit der Weihe des neuen Tempels am *Chrysir-Aequinox* 4661 IZ. Wenn den Helden entscheidende

Informationen entgangen sind, können sie diese Chyrsaja in den Mund legen – zu dem Preis, dass die Helden damit für die Chrysir-Kirche arbeiten.

Auch im Chrysir-Tempel können die Helden ihre Waffen weihen lassen, sofern sie loyal zum Kult stehen und von ihrem möglicherweise bevorstehenden Kampf mit den Charypta-Kultisten berichten.

Die Suche nach der Belemansbraut

Auf Basis der bisher erlangten Informationen wollen die Helden vielleicht das Wrack der Belemansbraut aufsuchen, um dort mehr über die Ereignisse der Vergangenheit herauszufinden, die offensichtlich mit den Machenschaften der Kultisten zu tun haben.

Die Lage der *Terbanabucht* kann von vielen Bewohnern der Fischerstadt erfragt werden. Sie ist von der Landseite aus oder einfach per Boot erreichbar. Im Hafen kann zum Beispiel der Fischer *Aegius* (42, typischer Seebär, fehlende Zähne, *Boote Fahren* 12, Proben auf 13/14/13) mit seinem Fischerboot angeheuert werden. Der Zugang von der Landseite aus ist durch den Abstieg über die Klippe (*Klettern*-Probe +4, mit geeigneten Kletterhilfen +1, ansonsten droht Absturz aus 5–15 Schritt Höhe, bis zu 15W6-15 Schadenspunkte) erschwert. Um vom Ufer zum Wrack zu gelangen ist das Durchschwimmen der Brandung notwendig (*Schwimmen*-Proben+3).

Die Reste der *Belemansbraut* ragen einsam aus dem Wasser, der Großteil des Rumpfes liegt unter Wasser. Zwei der drei Masten sind verschwunden, nur der Stumpf des Hauptmastes erhebt sich drei Schritt in die Höhe und bietet sich damit als Anlegestelle für ein Boot oder als Tauchbasis für Schwimmer an.

Wenn die Helden die Bucht innerhalb der **ersten zwei Tage** nach der versuchten Entführung erreichen, können sie unbehelligt die Überreste der Belemansbraut untersuchen. Treffen die Helden später ein, so können Sie es so einrichten, dass hier bereits ein anderes Boot vertäut liegt: Das drei Schritt messende Beiboot der *Wogenflosse* (Seite 70), die etwa 100 Schritt entfernt in der Bucht ankert, dümpelt in den Wellen neben der *Belemansbraut*. Im Boot sind gerade zwei Personen damit beschäftigt, einen schweren Gegenstand an einem Seil aus dem Wasser zu hieven. Auf eine dieser Personen passt die Beschreibung von Hjolme – sofern die Helden ihn nicht schon zu Beginn des Abenteuers überwunden haben. Im Wasser selber können die Helden zwei dunkle Silhouetten erkennen, die sich als tauchende Risso herausstellen. Auf der *Wogenflosse* können die Helden weitere sechs Besatzungsmitglieder erkennen.

Gehen die Helden vorsichtig vor, können sie die Kultisten überraschen. Das kann allerdings nur von der Landseite aus gelingen. Dazu müssen sie den beschwerlichen Abstieg über die Klippen wagen. Nur dort können sie sich zunächst im Gebüsch auf dem Klippenkamm verstecken (*Verstecken*-Probe –4 gegen *Sinnenschärfe* der Kultisten von 9, Proben auf 10/11/11). Sollte es zu einem Kampf kommen – was insbesondere bei Anreise über See wahrscheinlich ist, weil sich die Helden hier nicht verstecken können – inszenieren Sie einen kurzen Enterkampf mit den Kultisten im Beiboot. Wenn die Helden nicht sehr lange zögern, so haben die Kultisten im Beiboot kaum eine Chan-

ce zu entkommen. Sobald drei Kultisten schwere Verwundungen erlitten haben (2. Wunde oder Verlust der halben LeP) wird die *Wogenflosse* versuchen zu fliehen, um die Kultisten in Lagor zu warnen. Da das kleine Handelsschiff schneller ist als ein etwaig von den Helden angeheuertes Fischerboot, sollten Ihre Helden es nur stellen können, wenn sie schnell reagieren und Aegius unterstützen (*Seefahrt*-Probe +10 oder *Boote-Fahren*-Probe +14, bis zu zwei Helden können Aegius mit 1/3 ihrer TaP* unterstützen).

Hjolme ist in der Lage, die Helden mittels der Formel WASSERTAKEL (**MyMa** 56) anzugreifen. Sollte es zum Kampf im Wasser kommen, so können die beiden Risso ihre Stärken ausspielen. In diesem Fall können die Kultisten auch 1W3+2 Streifenhaie herbeirufen, die in den Kampf eingreifen (Werte im Anhang ab Seite 71).

Überwinden die Helden die Kultisten, so fällt ihnen die Kiste samt Inhalt in die Hände. Geht die Kiste beim Kampf über Bord, können die Helden sie bei einem erneuten Tauchgang (s.u.) bergen. Entkommen die Kultisten mit der Kiste, so können die Helden deren Inhalt später in Cyrzianus Anwesen begutachten (siehe Seite 56, dort wird auch der Inhalt beschrieben).

Wenn die Helden **mehr als vier Tage** benötigen, um die Hintergründe um die *Belemansbraut* aufzuklären und das Wrack aufzusuchen, werden sie hier leer ausgehen. Die Kultisten haben dann die Kisten bereits in Sicherheit gebracht. In diesem Fall können die Helden höchstens einige Überreste eines offenbar kürzlich erfolgten Tauchgangs entdecken.

Tauchgang in die Tiefe

Auch unter Wasser ist wenig von der einst stolzen *Belemansbraut* übrig. Ein Großteil der Decks ist eingebrochen, nur kurze Stümpfe der anderen beiden Masten sind noch erkennbar. Das Hinterdeck ist aufgerissen. Die Kapitänskajüte liegt offen, falls die Kultisten bereits hier waren. Hier haben die Charypta-Anhänger in einem solchen Fall die Truhe geborgen. Wenn ihnen das Seil während eines eventuellen Kampfes entglitten ist oder die Helden nicht aufmerksam genug waren, wird die Truhe auch wieder hierher versinken.

Das Wrack liegt in acht Schritt Tiefe, sollte also auch für weniger geübte Taucher durchaus erreichbar sein. Regeln zum Tauchgang finden sie in **WdS** ab Seite 140. Einschlägige Formeln oder Quellen (LUFT, WASSER) und Instruktionen (BESEELUNG, BANN) können ebenso wie WASSERATEM die Erforschung des Wracks erleichtern. Gestrandete Helden der Harika-Expedition aus **Jenseits des Horizonts** haben möglicherweise noch einige *Kajuboknospen* (5 Knos-

pen ermöglichen es 3 SR ohne Luft auszukommen) in petto. Gut vorbereitete Helden können im Vorfeld der Suche nach dem Wrack bei den Loualil einige Szirri-Szirri-Quallen (siehe Seite 71) erwerben.

Im Wrack selber haben sich eine Riesenschnecke und 1W6 Muränen eingenistet, wobei nur die Muränen ihr Revier aggressiv verteidigen (Werte im Anhang auf Seite 71).

Der Inhalt der Truhe

Es ist nicht vorherzusehen, ob die Helden die Truhe hier bergen oder ob sie erst im Anwesen von Cyrzianu auf sie stoßen. Der Inhalt der Truhe wird daher in einem separaten Abschnitt auf Seite 60 ausführlich beschrieben.

Zurück in Lagor

Verfolgen die Helden die eventuell geflohene Wogenflosse, so verschwindet der Segler im Hafen von Lagor zwischen den anderen Handelsschiffen. Die Helden können sie mit einer *Sinneschärfe*-Probe +6 lokalisieren. Mit einem gewagten Manöver (*Boote-Fahren* +9) kann es den Helden gelingen, rechtzeitig in der Nähe festzumachen und die Kultisten doch noch zum Kampf zu stellen. Gelingt ihnen dies nicht, verschwinden diese mit ihrer möglichen Beute im Hafenviertel. Haben die Kultisten die Truhe erbeutet, so liefern sie diese bei Cyrzianu ab.

Die Höhle des Löwen?

Den Helden boten sich bisher mehrere Hinweise darauf, dass Cyrzianu hinter den Machenschaften des Charypta-Kultes steckt. So ließen sich solche Informationen etwa über gefangene Kultisten, die Verfolgung von Verdächtigen, über Nachforschungen zu Hjolme und über eine eventuelle Begegnung mit der Wogenflosse beim Wrack der Belemansbraut finden. Anschließend liegt es nahe, dort nach weiteren Spuren zu suchen. Alternativ sind die Helden vielleicht auf Hinweise auf den seeseitigen Eingang der Kulthöhle gestoßen und wollen dort weitere Spuren suchen.

Alle nötigen Angaben für die weiteren Nachforschungen der Helden finden Sie in diesem Kapitel.

Das Anwesen

Cyrzianus Anwesen (28) befindet sich im Norden Lagors im Klippenviertel an der Oberkante der Steilküste. Der angesehene Optimat errichtete sein prächtiges Haus umgeben von einer parkähnlichen Anlage direkt auf der Klippe. Er lebt unter dem Deckmantel eines reichen Handelsherrn des Hauses *Eupherban*. Selbst von den Kultmitgliedern wissen nicht alle, dass er tatsächlich der Führer des Kultes ist, da er ihnen gegenüber nur mit seiner Triopta auftritt. Im alltäglichen Umgang verwendet er ein anderes, völlig unmagisches Modell. Aus dem Keller seines Anwesens führt eine geheime Wendeltreppe in die Kulthöhle, die auch Kultanhänger nicht kennen.

Der Eigner der Wogenflosse kann in der Hafenmeisterei in Erfahrung gebracht werden. Spätestens nach der Identifizierung der Wogenflosse als Handelsschiff Cyrzianus sollte den Helden klar werden, dass ihr Gegenspieler ein durchaus anerkanntes Mitglied der oberen Gesellschaft Lagors ist. Kaum ein Offizieller wird ohne handfeste Beweise gegen den Optimaten vorgehen. Deshalb sind die Helden vermutlich vorerst auf sich allein gestellt. Einzig von den Hjalldigern – traditionellen Gegnern von Charypta-Anbetern – ist Hilfe zu erwarten. Doch auch die rauen Gesellen müssen erst einmal mit Beweisen von Cyrzianus Umtrieben überzeugt werden.

Vermutlich werden die Helden deshalb zunächst verdeckt gegen den Optimaten vorgehen müssen. Anlaufpunkte bei diesem Anliegen sind sein **Lagerhaus** im Hafen und sein **Anwesen** im Klippenviertel. Das Lagerhaus bietet wenig verwertbare Informationen. Einzig die sehr willkürliche Zusammenstellung von Waren – geschuldet der Piratenaktivität von Cyrzianus Kapitän – lässt keinen wirklichen Schwerpunkt von Cyrzianus Handelsgeschäften erkennen (Probe auf *Handel* +4). Das Lagerhaus ist stets von drei Wächtern gesichert, die allerdings des nachts auch schon mal einnicken (Werte wie Schiffsbesatzung im Anhang, siehe Seite 69), so dass die Helden durchaus heimlich in das Lager eindringen können (*Schlösser-Öffnen*-Probe +5 und vergleichende *Schleichen/Sinneschärfe*-Proben).

Als weitere Spur bleibt nur Cyrzianus Anwesen, was einige Bewohner auf Nachfrage im *Klippenviertel* verorten können, zu dem der Zugang beschränkt ist (siehe Kasten auf Seite 48).

Park und Garten

Cyrzianus Anwesen ist von einer vier Schritt hohen Mauer umgeben, die Park und Garten vor neugierigen Blicken abschirmt. Vom Tor, an dem ständig ein Wächter postiert ist, führt ein Kiesweg sowohl zum Haupteingang des Hauses als auch in den hinteren Bereich zu den Wirtschaftsgebäuden. Hier sind neben den Haussklaven auch einige Reittiere untergebracht. Im gesamten Bereich patrouillieren tagsüber zwei, nachts vier Wächter, insgesamt halten sich acht Wächter im Anwesen auf. Während der Dunkelheit werden zudem die vier Bluthunde aus dem Zwinger gelassen und laufen frei auf dem Gelände herum, Werte finden Sie im Anhang (Seite 71). Sofern die Helden das Anwesen nach einer zu spät erfolgten Untersuchung am Wrack stürmen, finden sie das Haus neben den Wachen und den verängstigten Haushaltssklaven leer. Wenn die Helden zu einem früheren Zeitpunkt eindringen, ist – neben Wächtern und Bluthunden – auch Cyrzianu anwesend. Stellen sie ihn bereits hier, so findet das Finale im alten Chrysirtempel ohne ihn statt. Für die Helden gibt es mehrere Möglichkeiten in das Anwesen einzudringen:

● **Mit Gewalt:** Ein gewaltsames Eindringen ist vermutlich nur dann erfolgreich, wenn die Helden Verbündete haben. Im Sturm kann das Gebäude durch das Tor (mittels einer provisorischen Ramme) oder über die Mauer mit Hilfe von Leitern genommen werden. Werte der Beteiligten finden Sie im Anhang auf Seite 58.

● **Heimlich:** Um die Mauer zu überwinden, ist eine einfache *Klettern*-Probe vonnöten, unaufmerksame Kletterer können dabei die scharfen Tonsplitter auf der Mauerkrone übersehen (*Sinnenschärfe*-Probe, nachts +4; sonst 3 TP Schaden). Einmal im Garten angelangt, besteht je Spielrunde eine Chance von 20%, dass man entweder von den Hunden aufgestöbert (17–20 auf W20) oder von den Wachen entdeckt wird (vergleichende Proben auf *Sich Verstecken* und *Sinnenschärfe*, nachts erleichtert um 3 Punkte).

● **Offen:** Wenn die Helden sich als Honoraten oder Optimaten ausgeben, oder als Vertreter des Hauses *Eupherban* oder – sofern sie die Zusammenhänge bereits soweit überblicken – *Charybalis* ausgeben, besteht die Möglichkeit, dass sie direkt zu Cyrzianu vorgelassen werden. Hier öffnet ein geschickt vorgebrachtes Anliegen die Türen (*Überzeugen*-Probe +8). Inwiefern die Helden bei einem Besuch die Möglichkeit zu einer Durchsuchung des Anwesens haben, hängt vom Vorgehen Ihrer Gruppe ab. Eine geschickte Ablenkung Cyrzianus kann einem Teil der Helden die heimliche Sondierung der Räume ermöglichen. Eine gewaltsame Lösung im Zuge einer Audienz führt dazu, dass, falls Cyrzianu hier sein Ende findet, das Finale ohne ihn stattfindet.

Verbündete

Mit gewissem Geschick können die Helden in Lagor verschiedene Verbündete gewinnen, die sie in Cyrzianus Anwesen, in der Kulthöhle oder beim Finale im alten Chrysir-Tempel unterstützen.

● Mit den richtigen Argumenten lassen sich die Hjalddinger unter Than Magnir Frayasson motivieren, auf Seiten der Helden einzugreifen. Die Helden können mit einer *Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe TaP* Unterstützer gewinnen. Als Werte können Sie die der Schiffsbesatzung im Anhang auf Seite 69 verwenden.

● Der Fischercirkel ist zwar nicht sehr kampfstark, aber mit den richtigen Argumenten werden 3W6 der Fischer gegen die Kultisten ziehen. Bei den Werten können Sie sich an den Werte normaler Kultisten orientieren.

● Die Brajans-Garde ist nur mit stichhaltigen Beweisen davon zu überzeugen einzugreifen (*Überreden*- oder *Überzeugen* +9, nur wenn die Helden Informationen zum Kult liefern). In diesem Fall wird die Garde aber die Führung übernehmen und die Helden haben möglicherweise nicht mehr freie Hand bei der Vorgehensweise.

● Die Chrysir-Garde ist chronisch unterbesetzt und kaum in der Lage, die Bewachung des Hafens zu gewährleisten. Wenn die Helden den Kult als Argument anführen, können sie hier maximal drei Mitstreiter rekrutieren.

Das Hauptgebäude

Cyrzianus Haus ist ein typisches Atriumhaus wie es in vielen Städten des Imperiums zu finden ist. Die Räumlichkeiten sind um zwei Innenhöfe herum gruppiert. Der vordere Innenhof bietet Zugang zu den Zimmern des Hausherrn und seiner Gäste, während am hinteren Hof der Wirtschaftstrakt liegt. Im

ganzen Gebäude wohnen neben Cyrzianu etwa zwei Dutzend weitere Personen, der Großteil davon Sklaven. Betreten werden kann das Gebäude durch den Haupteingang, der mit dem Eingangstor durch einen Kiesweg verbunden ist und den Hintereingang, der in den Wirtschaftstrakt führt. Cyrzianus Privaträume und der repräsentative Teil des Hauses sind üppig mit erlesenen Möbeln und Teppichen eingerichtet, bei denen dem aufmerksamen Beobachter durchaus charyptide Verzierungen auffallen können (*Sinnenschärfe*-Probe +10). Die Wirtschaftsräume dagegen sind funktional ausgestattet, während man die Quartiere der Wächter und Sklaven als karg bezeichnen kann. Befinden sich die Helden heimlich im Haus, so kann es tagsüber je Spielrunde bei 1–12 auf W20 zu einer Begegnung mit einem der Sklaven (1–5 auf W6) oder einem Wächter (6 auf W6) kommen. Generell sollten Sie vergleichende Proben auf *Schleichen/Sich Verstecken* und *Sinnenschärfe* (TaW 5, Proben auf 11/12/12) verlangen. Sklaven lassen sich durch herrisches Auftreten oder Einschüchterungen beeindrucken, während die Wächter kalt gestellt werden müssen, bevor sie andere Bewohner alarmieren (2W20 KR). Nachts verringern sich die Entdeckungschancen auf 1–3 auf W20, wobei die Begegnung mit einem patrouillierenden Wächter deutlich wahrscheinlicher ist (4–6 auf W6).

Die repräsentativen Räume (siehe Karte auf Seite 57) umfassen neben der **Eingangshalle (1)** und dem **Salon (2)** vor allem den großen **Speisesaal (3)**. Auf der gegenüberliegenden Seite des vorderen Innenhofes finden sich **Kontor (4)** und Cyrzianus **Arbeitszimmer (5)**, in dem er Kunden und Gäste zu empfangen pflegt. Durch eine Geheimtür, die hinter einem schwenkbaren Regal hinter Cyrzianus mächtigem Schreibtisch verborgen ist, erreicht man einen **Geheimraum (6)** (mögliche Proben zur Entdeckung: *Prospektorensinn* +4, *Sinnenschärfe* +10 oder gezieltes Absuchen der Wände, *Sinnenschärfe* +2).

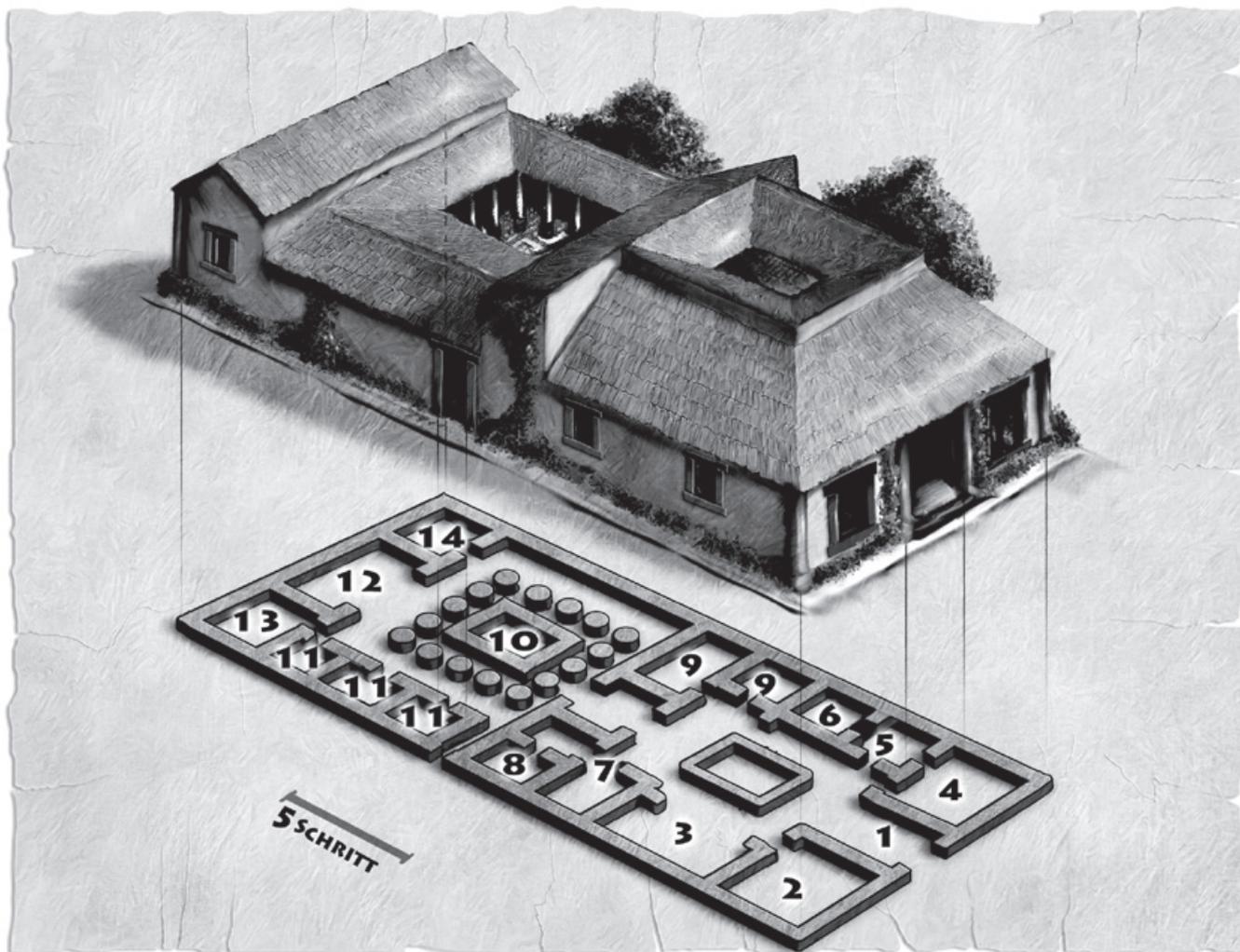
Ebenfalls am vorderen Innenhof liegt Cyrzianus **Schlafgemach (7)** mit dem dahinterliegenden **Andachtsraum (8)**. Gegenüber liegen die beiden Gästequartiere, die allerdings nur selten benutzt werden.

Im Zentrum des hinteren **Innenhofes (10)** wird das Regenwasser in einer großen Zisterne aufgefangen und dient der Versorgung der Bewohner. Die Unterkünfte der **Sklaven (11)** sind karge Kammern. Größter Raum des Wirtschaftstraktes ist die **Küche (12)** mit dem daneben liegenden **Lagerraum und der Speisekammer (13)**, in dem alle Vorräte und Gegenstände des täglichen Bedarfs gelagert werden. Der Raum, in dem die acht **Wächter (14)** schlafen, ist kaum besser ausgestattet als die Sklavenquartiere. Im hinteren Hof an der Mauer befinden sich auch die Latrinen.

Vom Lageraum aus führt eine Treppe in den Keller des Anwesens, der nur aus einem einzigen Raum besteht. Hier findet sich eine stabile, verschlossene Tür (KK-Probe +8 oder *Schlösser Öffnen*-Probe +6), hinter der eine nach unten windende Wendeltreppe beginnt. Diese endet in der sakristeiartigen Kammer in der Kulthöhle (Seite 58).

Spuren und Funde in Cyrzianus Anwesen

Einige Spuren im Anwesen deuten auf Cyrzianus wahre Identität als Führer des Charypta-Kultes und die Hintergründe hin. Folgende Funde können die Helden machen, sofern sie sich Zugang zu seinem Anwesen beschaffen. In Klammern ist jeweils der Fundort angegeben.



- | | | |
|-----------------|------------------------------------|----------------------------|
| 1 Eingangshalle | 6 Geheimraum | 11 Unterkünfte der Sklaven |
| 2 Salon | 7 Cyrzianus Schlafraum | 12 Küche |
| 3 Speisesaal | 8 Andachtsraum | 13 Lagerraum |
| 4 Kontor | 9 Gästeraum | 14 Raum der Wächter |
| 5 Arbeitszimmer | 10 Innenhof des Wirtschaftstraktes | |

- Verschiedene Dokumente, die Cyrzianus Piraterie beweisen (Arbeitszimmer, Schlafzimmer, Geheimkammer).
- Die Abrechnung für die Errichtung der Geheimkammer hinter Cyrzianus Arbeitszimmer (1–2 auf W20 je Spielrunde Suche in den Dokumenten, Arbeitszimmer).
- Cyrzianus Triopta und seinen Stab. Wenn Cyrzianu gerade kultische Handlungen vornimmt, finden sich hier die profanen Versionen. Ist er nicht mit Kulthandlungen beschäftigt, lagern die magischen Versionen der Gegenstände hier (siehe **Dramatis Personae**, Seite 67, Schlafzimmer).
- Ein dahingekritzelter Übersichtsplan, auf dem der Chrysir-Tempel umkreist und die Stelle des alten Chrysir-Tempels mit einem dicken Kreuz markiert ist (Arbeitszimmer).
- Das Logbuch aus der Kiste der *Belemansbraut* (sofern Cyrzianus Anhänger es am Wrack erbeutet haben. Wenn die Helden Schwierigkeiten mit der Übersetzung haben, könnte Cyrzianu dies bereits für sie übernommen haben. Die entsprechenden Papiere liegen dann direkt neben dem Logbuch).
- Weiterer Inhalt der Kiste von der *Belemansbraut* (siehe Seite 60)

- Notizen, die Informationen aus Gesprächen mit den Nachfahren der einstigen aventurischen Seefahrer enthalten, etwa Bedeutung der Muschel und Lage des Wracks (Geheimkammer).
- Eine Abschrift des Tempelbuches des Epher-Tempels (siehe Seite 53). Cyrzianu hat es von einem seiner Anhänger kopieren lassen. Dieser hat als vorgeblicher Nachfahre eines aventurischen Seefahrers Interesse an den damaligen Ereignissen gezeigt (Geheimkammer).
- Eine Version des *De Thalassiae Mysteriis* (**MyMa** 231). Das mystische Buch des Hauses Charybalis sollte zumindest gebildeten Myranern bekannt sein (Probe auf *Geschichtswissen* +5 oder *Götter/Kulte* +3) und damit Cyrzianus ‚wahre Religion‘ aufdecken (Andachtsraum).

Die geheime Kulthöhle

Am Fuße der Klippen liegt tief im Fels das Zentrum der Charypta-Verehrung Lagors. Die Höhle ist, neben dem geheimen Zugang über die Treppe aus dem Keller in Cyrzianus Anwesen, von der Seeseite zugänglich. Dies ist der übliche Weg der Kultisten, die dazu selbst bei Ebbe durch das brusttiefe Was-

ser waten müssen. Bei Flut ist der Zugang nur durch Tauchen möglich (*Schwimmen*-Probe +6, um in die Höhle zu gelangen). Der seeseitige Eingang ist zwischen Riffen und Felsen verborgen, so dass er nur bei intensiver Suche von einem Boot aus entdeckt werden kann (*Boote-Fahren*-Probe +5 wegen der Brandung und *Sinnenschärfe*-Probe +4 zum Entdecken des Eingangs, bei Hochwasser zusätzlich +5).

Sind die Helden beispielsweise Mardeta oder anderen Kultisten gefolgt, so finden sie ihr leeres Boot neben einigen anderen angetäut.

Halten sich die Helden während der Kulttreffen vor der Höhle auf, laufen sie Gefahr, durch ankommende Kultisten entdeckt zu werden (1–8 auf W20). In diesem Fall können TaW* aus einer *Verstecken*-Probe gegen die *Sinnenschärfe*-Probe der Kultisten angerechnet werden (Werte im Anhang auf Seite 69).

Erschwerend für alle Aktionen der Helden im Bereich der Höhle kommt hinzu, dass sich hier ein *Vatacheros* (siehe Anhang auf Seite 71) zwischen den Klippen eingeknistet hat (bereits der

Fischer Daros berichtete von dem Ungeheuer, siehe Seite 51). Die gewaltige schwarzblaue Spinnenkrabbe mit menschlichem Oberkörper und Armen lauert zunächst verborgen unter Wasser. Wird sie auf die Aktionen der Helden aufmerksam (6–20 auf W20), wird sie sofort zum Angriff übergehen. Die Entdeckungswahrscheinlichkeit sinkt, wenn die Helden ausdrücklich erklären, heimlich vorzugehen (12–20 auf W20) oder *Aquatische Lebewesen* sind (16–20 auf W20). Sind die Helden während einer Kultversammlung vor der Höhle, so wird der Kampf nach spätestens einer

Spielrunde auch die Kultisten aus der Höhle auf den Plan rufen. Allerdings wird Cyrzianu erst mal 2W6 kampferfahrene Kultisten zur Sondierung der Lage vor die Höhle beordern. Sollten die Helden zu unterliegen drohen und sich zurückziehen, werden sie nicht verfolgt.

Das Innere der Kultstätte

Die Kultstätte selber besteht aus einer über 12 Schritt hohen und 20 Schritt durchmessenden **Halle** und drei kleinen davon abgehenden **Nebenkammern**. Teile der Halle liegen unter Wasser, hier halten sich gelegentlich charyptide Wesen auf, möglicherweise schwimmen auch noch Reste eines bei der letzten Opferzeremonie beschworenen Ulchu'hu im Wasser (Werte im Anhang). In der Mitte der Halle strömt ständig unnatürlich kaltes Wasser nach. Erleuchtet wird die Höhle von rötlich glimmenden Algen an den Wänden, die etwa die Helligkeit von Mondlicht erzeugen (ohne zusätzliche Lichtquelle AT+3/PA+3).

Im Norden der Höhle erhebt sich ein mächtiger Steinblock, der als Altar verwendet wird. Rinnen, die von ihm in Richtung

Wasser führen und dunkel verfärbt sind, zeugen davon, dass hier des Öfteren Lebewesen geopfert werden. Hier können die Helden in den Überresten eines geopfert Delphins eine der gesuchten Muschelhälften entdecken (gezieltes Suchen oder *Sinnenschärfe*-Probe +6)

Hinter dem Altar führt ein kleiner Durchgang zu einer **sakristeiarartigen Kammer**, in der einige Kultgegenstände aufbewahrt werden. Hinter einem Regal befindet sich eine geheime Tür, hinter der sich die Treppe zum Keller des Anwesens verbirgt. Erkennbar ist der Durchgang an feuchten, dunklen Spuren am Regal, das sich einfach nach hinten drücken lässt und den Durchgang frei gibt. Dies ist nur möglich, wenn die Tür zurzeit nicht von innen verriegelt ist (also wenn Cyrzianu sein Haus auf diesem Wege verlassen hat).

Zwei weitere **Nebenkammern** sind mit stabilen, von Algen behangenen Eisengittertüren versperrt. Eine davon ist mit einem schweren Vorhängeschloss gesichert (*Schlösser-Öffnen*-Probe +5). In der Kammer dahinter ist Naoma eingesperrt, sofern



es den Kultisten im Hafen zu Beginn gelungen ist, sie zu entführen. Ein großer Kübel Wasser sorgt für ihr Überleben. Die andere Gittertür ist nicht verschlossen und in der Kammer dahinter können die Helden die den Fischern geraubten Gegenstände finden (Seite 52). Geben die Helden den Familien die Gegenstände zurück, so können diese sich mit einer Belohnung von insgesamt fünf Aural erkenntlich zeigen.

Die Helden in der Höhle

Die Situation in der Höhle hängt stark davon ab, in welchem Stadium des Abenteuers die Helden ankommen.

Frühe Ankunft

Haben die Helden die Kulthöhle früh entdeckt und überraschen sie den Kult bei einer Versammlung, so finden sie Cyrzianu und seine Anhänger mitten im Gebet (sollten sie nicht während einer Andacht auftauchen, ist die Höhle natürlich einfach leer, die Muschel ist jedoch nicht zu finden, da sie Cyrzianu meist bei sich trägt). Die Kultisten stehen im hüfttiefen

Wasser, während Cyrzianu – gekleidet in einen Mantel aus Delphinhaut und mit einem Stab in den Händen, der in Tentakeln ausläuft – gerade dabei ist, einen jungen Delphin auf dem Altar zu opfern. Die von ihnen gesuchte Muschel(hälfte) können sie auf dem zentralen Altar erblicken.

Wollen die Helden die Gunst der Stunde nutzen und die Kultzelle gleich hier zerschlagen, stehen sie vor einer schweren Aufgabe: Es nehmen neben Cyrzianu, seinen engsten Vertrauten, dem Risso *Sriiou* (undefinierbares Alter, silberne Schuppen, tritt herrisch auf) und Hjolme, weitere vier Risso und 3W20 Kultisten an der Zeremonie teil. Etwa ein Drittel hiervon sind erfahrene Kämpfer, ein weiteres Drittel hat zwar keine Kampferfahrung, wird aber dennoch bei der Verteidigung der Gemeinschaft mitwirken. Das letzte Drittel der Kultisten – vor allem Schwache und Alte – wird nicht in den Kampf eingreifen und zu fliehen versuchen. Werte für die Gegner finden Sie im Anhang. Am ehesten hat diese Taktik Erfolg, wenn sich die Helden bereits Verstärkung gesucht haben (Seite 57).

Wenn es zum Kampf kommt und die Kultisten zu unterliegen drohen, wird sich Cyrzianu mit der Muschel und seinen Vertrauten in die sakristeiartige Kammer zurückziehen. Die Risso wird er indes anweisen, den Ausgang zum Meer zu blockieren. Dann befiehlt er seinen Kultisten den Durchgang zur Kammer

zu verteidigen. Er selber wird mit Hjolme die geheime Treppe zu seinem Anwesen erklimmen. Dort wird er alle Wächter anweisen in die Höhle einzudringen, wo sie die Helden nach spätestens zwei Spielrunden erreichen können, sofern diese nicht der Treppe nach oben folgen oder die Tür vorerst verbarrikadieren.

Cyrzianu, Sriiou und eine Handvoll höherrangige Kultisten werden anschließend alleine versuchen, zum Chrysir-Tempel aufzubrechen, um dort die zweite Muschelhälfte zu bergen.

Späte Ankunft

Erreichen die Helden die Kulthöhle erst nachdem sie eventuell auf die Kultisten am Wrack der *Belemansbraut* getroffen sind, so finden sie die Höhle verlassen vor. Bis vor kurzem lag auf dem Altar die von den Helden gesuchte Muschelhälfte – doch die Kultisten führen sie nun mit sich. Die Helden können die Höhle ungestört untersuchen und gegebenenfalls die Geisel befreien, sofern sie die charyptiden Wesen vernichtet haben. Nach ihrer Befreiung kann Naoma berichten, dass die Kultisten vor einiger Zeit nach einer Versammlung aufgebrochen sind und die Höhle durch den Seezugang verlassen haben. Die Kultisten sprachen davon, zum alten Chrysir-Tempel zu müssen, soweit Naoma sie verstanden hat.

Die Dokumente von der Belemansbraut

Die stabile von den Helden oder den Kultisten geborgene Truhe hat die Jahre überdauert und den Inhalt mehr oder weniger trocken gehalten. Bei der Flucht von der sinkenden *Belemansbraut* verloren die Schiffbrüchigen die Truhe und sie sank mit dem Schiff. Finden die Helden die Truhe erst in Cyrzianus Kammer sind die Dokumente natürlich entnommen und verteilen sich über einen großen Tisch im Zimmer. Ansonsten können die Helden nach dem Öffnen der Truhe (KK-Probe +2 oder *Schlösser-Öffnen*-Probe +3) auf die teilweise verfaulten Überreste blicken:

- Die Seekarten sind völlig unbrauchbar und von Schimmel zerfressen. Werden sie nicht vorsichtig behandelt (FF-Probe), so zerfallen sie förmlich. Auf der oberste Karte lässt sich, sofern man sie zunächst betrachtet ohne sie zu berühren – eine recht ungenaue Abbildung der nordwestlichen Küste Myranors identifizieren. An Namen sind nur Trivina, Balan Mayek und Iolon zu erkennen. Eine Signatur lässt kundige Helden (*Kartographie*-Probe +4 oder *Geographie*-Probe +8, myranische Helden zusätzlich +8) anhand einer Signatur in der Ecke die Karte als Abschrift (*Kusliker Zeichen*, *Garethi*) aus den *Hallen der Weisheit* in Kuslik erkennen.

- In einer Ledermappe eingeschlagen (oder bei Cyrzianu mit erbrochenem Siegel) finden sich Dokumente und Vollmachten des Fürsten von Kuslik, um Beziehungen zu my-



ranischen Herrschern aufzunehmen und Handelsabkommen zu etablieren. Diese Dokumente sind kaum angegriffen und könnten von Hochstaplern verwendet werden, um sich als offizielle Vertreter des Horasreiches in Myranor auszugeben.

- Das Logbuch befindet sich trotz seinem wasserabweisenden Ledereinband in einem erbärmlichen Zustand: Wenn es auch in der von den Kultisten oder den Helden geborgenen, dichten Kiste lagerte, ist es doch durch eingedrungene Feuchtigkeit beschädigt. Nach mehr als 100 Jahren sind weite Teile des Werkes unlesbar und die Tinte verblasst. Die Seitenränder sind brüchig und teilweise bedecken Schimmelflecken das Buch. Wenn die Helden das Buch in Cyrzianus Anwesen finden und untersuchen, hat es noch mehr gelitten, da es bereits einzutrocknen beginnt. Falls die Helden das Buch selber bergen und nicht feucht halten, wird der Verfall ebenfalls nach einem Tag beginnen.

Das Logbuch

Die folgenden relevanten Ausschnitte des Logbuchs sind noch lesbar und können für die Helden Licht in die damaligen Ereignisse bringen. Zur Entschlüsselung der in *Garethi* gehaltenen und mit *Kusliker Zeichen* niedergelegten Zeilen beachten Sie bitte den nachfolgenden Kasten (siehe auch Kopiervorlage auf Seite 112).

»EFF/28/2399 Horas

Als Leihgabe übergab uns Efferin vom Tempel des Un-
ergründlichen eine geweihte Nixenmuschel. Sie soll
besondere Fähigkeiten haben und eine ungestörte Pas-
sage des Efferdwallis ermöglichen.

[...]

Wir haben versiegelte Dokumente von einem Boten
des Fürsten entgegen genommen. Wir sollen sie gül-
denländischen Herrschern übergeben, um Handelsbe-
ziehungen aufzubauen.

[...]

Die Belemansbraut ist bis unter das Oberdeck beladen
und liegt tief im Wasser, morgen können wir ablegen.

TRA/1/2399 Horas

Mit Mühe einer Horde Thorwalern entkommen. Die
Drachenschiffe tauchten mittags im Norden auf und
zunächst hatte es den Anschein, sie wollten uns en-
tern. Doch dann drehten sie in Richtung Putras ab.
Wir laufen Teremon an, um ein letztes Mal Wasser
und Proviant aufzunehmen.

TRA/5/2399 Horas

Haben von Teremon abgelegt, Pailos umrundet und
Kurs West gesetzt, nun trennen uns nur noch 3.000
Meilen Meer vom Gylidenland.

BOR/2/2399 Horas

Flaute – kein Lüftchen regt sich – wenn nicht bald
Wind aufkommt, werde ich Wasser und Proviant hart
rationieren müssen.

BOR/19/2399 Horas

Endlich frischt der Wind auf, wir nehmen wieder Kurs
West auf. Die Positionsbestimmung lässt uns auf An-
kunft in einigen Tagen hoffen.

HES/2/2399 Horas

Wir haben heute die Barriere überquert, sie war kaum
zu bemerken. Ich führe das auf die Wirkung der Mu-
schel zurück.

HES/11/2399 Horas

Wir nähern uns der Küste, genaue Positionsbestim-
mung wegen Wolken nicht möglich. Die Küstenlinie
ist auf keiner Karte verzeichnet. Von Norden zieht ein
Sturm auf. Wir suchen einen Platz zum Anker...

[...] aufgelaufen, wenn wir mit der nächsten Flut
nicht freikommen, werden wir das Schiff verlassen
müssen.«

Entschlüsselung von Dokumenten

Im Laufe des Abenteuers fallen den Helden verschie-
denste Schriftstücke in die Hände, die Teilweise in
(für sie) exotischen Schriften und Sprachen verfasst
sind. Ohne eine Entschlüsselung dieser Dokumente
ist ein Durchblicken der Hintergründe des Abenteu-
ers sehr schwer. Deshalb werden hier verschiedene
Möglichkeiten der Entschlüsselung aufgeführt.

● Befindet sich ein Gelehrter oder Sprachenkund-
ler unter den Helden ist es natürlich seine Aufga-
be, die Dokumente zu entschlüsseln. Bei Helden
aventurischer Herkunft kommt es darauf an, welche
der myranischen Sprachen sie bisher gelernt haben.
Ein myranischer Held dagegen wird Probleme mit
den Aufzeichnungen der *Belemansbraut* bekommen,
denn diese sind natürlich in *Garethi* verfasst, das
sich doch sehr weit vom ursprünglichen *Aureliani*
und dem daraus hervorgegangenen *Bosparano* ent-
fernt hat. Darüber hinaus sind die *Kusliker Zeichen*
in Myranor fast gänzlich unbekannt. Hier können
die Talente *Sprachenkunde* und *Kryptographie* gute
Dienste leisten, doch sollten die Proben je nach Do-
kument um bis zu 8 Punkte erschwert werden.

● Magische Fähigkeiten ermöglichen ebenfalls die
Entschlüsselung. Myraner können auf einschlägige
Formeln (VERSTÄNDIGUNGSHILFE, **MyMa**
53) oder die Quelle ERKENNTNIS zurückgreifen.
Für aventurische Helden sei hier außerdem der XE-
NOGRAPHUS genannt.

● Auch Geweihte aus beiden Kontinenten können
mittels Liturgien oder Anrufungen zur Übersetzung
beitragen. Hier seien auf myranischer Seite vor al-
lem die Siminia-Liturgien GÖTTLICHES VERSTÄND-
NIS und SPRECHENDE SYMBOLE (**MyGö** 185) und An-
rufungen mit den Aspekten Wissen, Hellsicht, Ent-
deckung oder Verständigung genannt (**MyGö** 207).
Aventurische Geweihte können auf die Liturgien
SCHRIFTTUM FREMDER LANDE und PHEXENS WUNDER-
BARE VERSTÄNDIGUNG zurückgreifen.

● Als letzte Hilfe dient der Sprachenkundler *Isdoru*
(Ende 50, graue Haare und Bart, stets mit Vergröße-
rungslinse im linken Auge), der in Balaram in der
Oberstadt lebt. Er hat in seiner Laufbahn viele Do-
kumente übersetzt und dabei auch Grundkenntnis-
se in exotischen Sprachen und Schriften, wie *Kus-
liker Zeichen* und *Garethi*, erworben. Der alternde
Gelehrte lässt sich seine Dienste allerdings fürstlich
entlohnen, für eine Pergamentseite nimmt er – je
nach Seltenheit von Sprache und Schrift – bis zu 8
Argental.

Mehr zu den erwähnten Schriften und Sprachen fin-
den Sie in **WnM** ab Seite 179 und in **WdS** ab Seite 30.



Im ewigen Sturm

Je nach bisherigem Verlauf des Abenteuers haben die Helden entweder Cyrzianu und die Kultisten gestellt oder aber sind zu spät hierher gekommen. Auch ist nicht klar, ob sie im Besitz der ersten Muschelhälfte sind. In jedem Fall haben sie einen guten Grund, die zweite Muschelhälfte zu suchen oder die Kultisten mit der ersten Hälfte zu verfolgen – die Spur führt hierbei zur Ruine des alten Chrysir-Tempels. Dabei sind prinzipiell mehrere Hinweise vorhanden:

- Die Chronik des Ephard-Tempels verweist darauf, dass die zweite Muschelhälfte im alten Chrysir-Tempel aufbewahrt wurde.
- Die Aufzeichnungen in Cyrzianus Arbeitszimmer weisen ebenfalls auf den Tempel hin.
- Naoma hat gehört, wie die Kultisten nach ihrer Versammlung dorthin ziehen wollten.
- Sollten Kultisten nach einem frontalen Angriff geflohen sein (eventuell sogar mit der ersten Muschelhälfte), kann man mit einer Fährtensuchen-Probe +2 ihren Spuren bis zu den Ruinen folgen.
- Gefangene Kultisten können davon berichten, dass Cyrzianu immer wieder Nachforschungen am alten Tempel hat unternehmen lassen.

Der verborgene Tempel

Die folgenden Abschnitte beschreiben den entrückten Tempel und die Situation im Inneren so, als wäre Cyrzianu bisher nicht ausgeschaltet worden. Sollte dies doch der Fall sein, müssen Sie alle Hinweise auf ihn und eventuell auch auf weitere Kultisten aus der Beschreibung entfernen. Ein Kampf zwischen den Helden und den Charypta-Kultisten ist fast unausweichlich, sofern sich Kultisten in der Globule befinden. Wenn Ihre Helden heimlich vorgehen, können sie die Kultisten allerdings überraschen. Wer dabei auf der Seite der Helden steht, hängt von ihrer bisherigen Vorgehensweise ab. Möglicherweise haben sie Unterstützer gewonnen (siehe Seite 57).

Lage

Die Lage der Überreste des alten Chrysir-Tempels können die Helden überall in Lagor erfragen. Auch die Hjaldinger-Söldner passieren die Ruinen regelmäßig bei ihrem Weg in die Stadt. Sollten die Helden gezielt in der Stadt nach dem Weg fragen, werden sie an den Wildniskundigen Amaun *ShaoGir* (32, grauschwarz getigertes mittellanges Fell, gelbe Augen) verwiesen, der die Umgebung Lagors wie seine Westentasche kennt. Er ist gegen ein paar Obulos bereit, die Helden zum nahen Felsen zu führen.

Der Weg in den Tempel

An der Klippe angekommen, können die Helden die überwucherten Reste des Tempels untersuchen. Neben einem flachen Fundament aus massiven Bruchsteinen, das halbkreisförmig an der Abbruchkante endet, findet sich im Zentrum dieses Halbkreises der Stumpf einer Wendeltreppe. Die oberste Stufe ragt in etwa zwei Schritt Höhe über die Abbruchkante hinaus. Unter dem Treppenstumpf fällt die Klippe mehr als 50 Schritt steil in die Tiefe ab. Zu ihren Füßen brandet das Thalassion mit ganzer Kraft an die felsige Kante.

Einige herumliegende Steinbrocken zeigen eindeutig chrysirgefällige Zeichen (*Götter/Kulte*-Probe +3, für Aventurier zusätzlich +6). Alles ist von Gräsern und Büschen überwachsen. Mehrere große Möwen kreisen über den Gebäuderesten.

Magische Untersuchung

Eine magische Untersuchung des Geländes ist naheliegend und sollte die Helden auf die Treppe als ‚Eingang‘ zum ehemaligen Tempel bringen. Mittels der Quellen KRAFT, ERKENNTNIS oder ZAUBEREI und den Instruktionen ANALYSE oder WAHRNEHMUNG oder den Formeln ZAUBER ENTDECKEN und KURZE/LANGE ZAUBERANALYSE (*MyMa* 55/49) ist eine ausführliche Analyse der Ruine möglich. Geweihte können die Liturgien BLICK DES MAGIERS, SICHT AUF DIE MAGISCHE WELT (*MyGö* 178/179) verwenden. Ebenso sind Anrufungen mit den Aspekten HELLSICHT oder MAGIE verwendbar. Aventurier können die Zauber ODEM ARCANUM, OCULIS oder ANALYS, oder die Liturgie BLICK DER WEBERIN verwenden.

Eine Untersuchung der Ruine fördert Folgendes zu Tage:

Die am Anfang stehende *Intensitätsbestimmung* durch eine kurze und nicht tiefgehende Analyse der wirkenden Magie dient der Bestimmung von deren Stärke und kann zur Vorbereitung der späteren Entschlüsselung dienen. Sie liefert folgende Erkenntnisse (die Probe ist aufgrund der seit dem Zauber vergangenen Zeit und der eingesetzten pAsP um 9 Punkte erschwert):

0–2 ZfP*: Sowohl die Mauerreste, als auch die Wendeltreppe sind von Magie durchdrungen.

3–6 ZfP*: Der Treppenstumpf weist eine deutlich stärkere Magie auf.

7–11 ZfP*: Feine Verästelungen führen von den Überresten senkrecht nach oben.

12 ZfP* und mehr: Die magische Konzentration ist an der Treppenspitze am höchsten.

Eine folgende detaillierte *Strukturanalyse* (*MyMa* 33) ermöglicht deutlich aussagekräftigere Erkenntnisse (Erschwernis um 13 Punkte). Die Hälfte der ZfP* bzw. LkP* der *Intensitätsbestimmung* können als Bonus angerechnet werden.

0–3 ZfP*: Hier wurde ein mächtiger Zauber gewirkt, der schon lange Zeit andauert.

4–7 ZfP*: Die Magie trägt optimistische Spuren

8–12 ZfP*: Hier wirkte Magie mit der Quelle *Kraft*. Aventurische Zauberer können das Merkmal *Limbus* identifizieren

13–18 ZfP*: Ein mächtiger Zauber schafft eine Verbindung durch den Limbus.

19 ZfP* und mehr: Hier wurde ein Teil der vierten Sphäre entrückt, der Treppenstumpf dient als Anker der Entrückung und bietet die Möglichkeit eines Übergangs. Aventurische Kenner der Materie (!) können Verwandtschaft mit dem *Ritual des Chr'Szess'Aich* feststellen.

Wildniskundige Helden können auf dem felsigen Grund im Bereich der Ruinen frische Spuren entdecken (*Fährtsuche*-Probe +2), sofern die Kultisten bereits hier waren. Hier sind vor kurzem mehrere Personen entlang gegangen (passen Sie die Anzahl der Spuren an die Kultisten in der Globule an). Die Spuren führen zur Treppe und enden auf der obersten Stufe. Aufmerksamen Helden (IN-Probe) fällt auf, dass keine Spuren mehr von der Treppe herunterführen.

Etwas abseits deuten ein Beschwörungskreis, ölige Wasserreste und zerfallene Paphernalia auf den kürzlich hier von Cyrzianu beschworenen Ulchu'hu hin. Eine ölige Wasserspur führt zum Treppenstumpf.

Die detaillierte Untersuchung legt nahe, dass der Tempel womöglich gar nicht – wie in den Chroniken beschrieben – von der Sturmflut zerstört und ins Meer gespült, sondern entrückt wurde. Unterstützt von den entdeckten Spuren liegt der Schluss nahe, dass die Treppe auch heute noch einen Zugang zum Tempel ermöglicht. Sollten die Helden hier nicht weiter kommen, so könnte der in der Nähe lebende Hirte *Sardos* (uralte, eingefallene Wangen, kaum noch Haare) berichten, dass vor einiger Zeit eine Gruppe Personen das Bauwerk untersucht hat und plötzlich verschwunden ist, ohne die einsehbaren Wege zu verwenden. Die Beschreibung Cyrzianus und anderer Kultisten passt auf diese Personen.

Trauen die Helden ihren Untersuchungsergebnissen nicht, so können sie Sardos für 12 Argental eine Ziege abkaufen, die sie zum Test ‚über die Klippe werfen‘. Das Tier verschwindet einfach im Nichts und wird spätestens nach einer SR – trotz völlig wolkenlosem Himmel nass – wieder auf der Spitze der Treppe erscheinen, indem es seinen Kopf aus der Globule steckt.

Globule ohne Feinde

Es ist durchaus denkbar, etwa wenn die Helden den alten Chrysis-Tempel frühzeitig besuchen und dabei zufällig in die Globule stolpern, dass sie dort vor den Kultisten ankommen. In diesem Fall müssen Sie die folgenden Beschreibungen natürlich anpassen und die Aufgabe wird deutlich einfacher. Dann geht es für die Helden vor allem darum, sich mit dem Phantom von Antidatos auseinanderzusetzen und ihn von den lauterer eigenen Motiven zu überzeugen. Einige Angaben dazu finden Sie weiter hinten in diesem Kapitel auf Seite 65.

In der Globule

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Schritt über die letzte Stufe der Wendeltreppe hinaus gesetzt habt, setzt ihr eure Füße durch kurzes graues Wabern wider Erwarten auf steinernen Boden. Ihr steht im Zentrum eines von Fenstern und Arkaden durchbrochenen Turmes. Der Turm ist oben offen. Ihr seht durch einen Regenvorhang sturmgepeitschte graue Wolken, die Fenster und Arkaden des Gebäudes umtosen. Euer Blick schweift nach oben, zur Quelle des Regens. Die Spitze des Turmes scheint in fast 30 Schritt

Höhe abgebrochen zu sein. Die grauen Wolken jenseits der Steine sind undurchdringlich und von unheimlichem diffusem Licht erfüllt. Dort oben sind, wie auch überall hinter den Fenstern und Arkaden, finstere Wolken zu erkennen, aus denen ein stetiger feiner Nieselregen auf Euch herniederfällt. Ihr steht auf einem kleinen runden Plateau inmitten eines Wasserbeckens. Drei steinerne Brücken führen zu seinem Rand. Der feuchte Boden ist von Moosen und Algen bedeckt und sehr rutschig. Einige Schritt über euch wird das Innere des Turmes in drei Ebenen von mehr oder weniger verfallenen Emporen umschlossen. Durch den Regenschleier erkennt ihr, dass noch zwei übereinanderliegende Plattformen in der Mitte des Tempels erhalten sind. Freischwebende Stege verbinden sie mit den umlaufenden Emporen. Zwischen den Ebenen winden sich Treppen empor. Nicht alle erreichen heutzutage noch ihr Ziel. Auf der oberen Plattform sind Bewegungen auszumachen.

Die Helden befinden sich im Inneren der von Antidatos geschaffenen Minderglobule. Die Entrückung des Chrysis-Tempels bewahrte einen Großteil des Gebäudes vor der Vernichtung durch Ephars Sturmflut, die hier weiterhin tobt. Im Inneren der Zuflucht sind die Überreste des Tempels seitdem vor weiteren Angriffen geschützt. Stahlgraue Wolkenfetzen treiben an den Rändern aus grauem Wabern. Ständig dringt Regen durch die Öffnungen in der Tempelwand. Das Wasser stürzt von der obersten Plattform und hüllt den Treppenaufgang vollständig ein. Durch Rinnen am Boden fließt es zu den Rändern des Turms, wo es nach unten stürzt und scheinbar in den Wolken verschwindet. Eine eindeutig zu identifizierende Lichtquelle gibt es nicht, dennoch ist der ganze Innenraum diffus-grau erleuchtet. Blitze zucken in den Wolken.

Der Boden ist glitschig und von Algen und Moosen bewachsen. Die Algen sind Teile des von Cyrzianu beschworenen Ulchu'hu, um Antidatos' in der Globule gefangenen Geist zu beschäftigen. Durch die Entrückung des Tempels wurde dieser entweiht, was dem Dämon den Zugang erlaubte. Er ist nicht besiegt, sondern wurde von Antidatos nur im unteren Geschoss verteilt. Solange der Dämon keine weiteren Befehle von Cyrzianu erhält, wird er sich passiv verhalten. In einem passenden (und überraschenden) Moment kann er sich wieder zusammenziehen und in den Kampf eingreifen. Helden mit profunder *Pflanzenkunde* (Probe +6), *Magiekunde* (+10) oder *Gefahreninstinkt* (+4) sollten jedoch die Möglichkeit haben, die Gefahr zu erkennen.

Der Geist des einstigen Chrysis-Hochgeweihten Antidatos spukt in Form eines Phantoms (**MyMa** 81, Werte im Anhang auf Seite 71) in der Globule, um ‚seinen‘ Tempel zu schützen. Die Helden können ihn mittels magischer Verständigung, Zeichensprache oder Gedankensprache kontaktieren. Er spricht *Hiero-Imperial* sowie *Gemein-Imperial*, außerdem kann er sich auf *Myranisch* verständigen. Als an den Tempel gebundenes Phantom kann sich Antidatos frei in ihm bewegen.

Obwohl es in der Globule keine Möglichkeit gibt Himmelsrichtungen zu identifizieren, werden diese in der folgenden Beschreibung verwendet, um die Orientierung auf der Karte zu erleichtern.

Die unterste Ebene

Der Zugang in die Minderglobule endet im ehemaligen ersten Stock des Tempels auf einer **Plattform (1)** im einstigen **Wasserbecken (2)**. Drei **Stege (3)** führen von hier aus an den Rand des Beckens. Von den oberen Plattformen ergießt sich ein stetiger, kreisförmiger Regenvorhang in das Becken. Dadurch sind die Helden an dieser Stelle zumindest eine Zeit lang vor Blicken aus dem Rest des Tempels verborgen. Trotzdem ist eine Beobachtung der Geschehnisse auf der anderen Seite des Regenvorhangs möglich. Wenn Cyrzianus Anhänger am Wrack der *Belemansbraut* auf die Helden getroffen sind und entkommen konnten, ist er vorsichtig und platziert zwei Wachen auf dieser Ebene – ebenso wenn er in der Kulthöhle angegriffen wurde. Spätestens nach 3W6 KR bemerken diese die Helden hinter dem Wasservorhang und schlagen Alarm. Die Wände dieses Geschosses sind nur von wenigen Arkadenbögen durchbrochen. Vom Becken führen drei Rinnen zum Rand des Tempels, durch die das Wasser abläuft. Im Nordwesten, Nordosten und Süden beginnen nach oben führende, gewundene **Treppen (4)**. Die Treppe im Nordosten ist eingestürzt. Ihre Trümmer versperren dem Wasser den Weg, so dass es sich darum herum einen Weg gebahnt hat. Die Trümmer bieten ebenso wie der Bereich zwischen den anderen Treppen und der Tempelwand vorzügliche Deckung.

Struktur und

Umgebungsbedingungen der Minderglobule

Die Minderglobule hat einen besonderen, zyklischen Aufbau. Alles, was unten in die wabernden Wolken fließt, erscheint kurz darauf wieder an der Oberseite – um gleich weiter zu stürzen. Dies führt auch dazu, dass kein Wasser verloren geht und der Regen in einer Art Kreislauf durch die Globule fällt. Natürlich gilt dieser ‚Kreisschluss‘ auch für jegliche Gegenstände und Helden.

Zusätzlich erfordern die Bedingungen in der Globule bei bestimmten Aktionen spezielle Proben:

- **Fortbewegung:** Die Feuchtigkeit macht alle Treppen und Stege sehr rutschig. Sollten die Helden sich nicht explizit sehr vorsichtig bewegen – worunter neben Kämpfen auch Sprints und andere Manöver fallen – so laufen sie Gefahr auszurutschen (*Körperbeherrschungs*-Probe oder *Akrobatik*-Probe +2, bzw. zwei Punkte zusätzliche Erschwernis auf entsprechende Talentproben und Manöver). Im Kampf sind diese Proben jede dritte KR und bei jedem Manöver notwendig. Jegliche Art von Patzer im Kampf oder bei körperlichen Talentproben führt fast unweigerlich zum Ausrutschen (zusätzlich zum erwürfelten Patzerresultat kommt es zum Sturz, wenn nicht eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 gelingt) und an falscher Stelle möglicherweise gar zum Absturz (Sturzschaden für einen Sturz aus 15 Schritt Höhe 15W6–15 SP, kann mittels *Körperbeherrschungs*-Proben reduziert werden); allerdings nur im Inneren des Tempelturms. Außen ist es bei einem Sturz eher ein Problem nicht immer weiter ‚im Kreis‘ zu fallen. Hier ist Hilfe von Kameraden, ein zugeworfenes Seil oder *Akrobatik* notwendig, um wieder festen Boden unter die Füße zu bekommen. *Balance* oder *Herausragende Balance* mögen die Auswirkungen von Stürzen abmildern. *Klettern*-Proben sind wegen der Feuchtigkeit grundsätzlich um drei Punkte erschwert.

Die zweite Ebene

In der zweiten Ebene in fast fünf Schritt Höhe enden die drei Treppen am Rand einer den ganzen Tempel umlaufenden **Empore (5)**. Hier gibt es – wie überall im Tempel – keine Geländer, so dass kein Schutz vor Abstürzen besteht. Die Wände werden von deutlich mehr Arkadenbögen durchbrochen als die untere Ebene und wirken deshalb luftiger.

Von den Mündungspunkten der Treppen führen knapp ein Schritt schmale **Stege (6)** zu einer runden Plattform im Zentrum des Tempels. Der südwestliche Steg ist auf einer Länge von vier Schritt eingestürzt und kann nur mit einem gewagten Sprung überwunden werden (Sprungweite nach **WdS** 141, wegen der Glätte ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe +6 nötig, um nicht auszugleiten). An zwei Stellen ist das Mauerwerk der Empore von Rissen durchzogen und sehr instabil (**7**). Bei zu starker Belastung (mehr als 60 Stein) droht sie einzustürzen, was bei misslungener *Körperbeherrschungs*-Probe +6 zum Absturz führt.

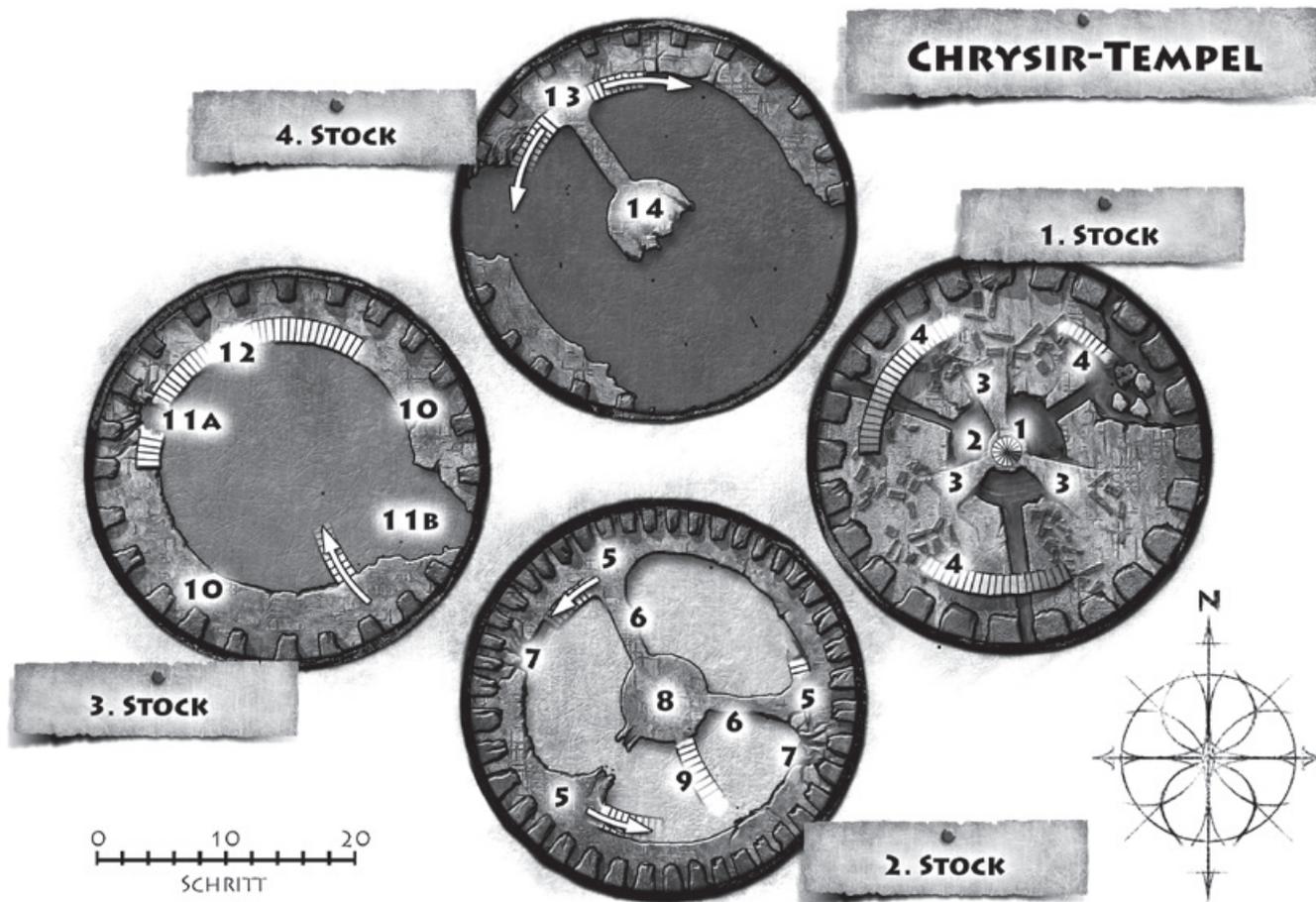
Die **Plattform (8)** ist Ausgangspunkt einer weiteren **Treppe (9)**, die fast genau nach Süden zur nächsten Empore hinauf führt. Die Treppe führt völlig frei durch den Raum, so dass man hier ein sehr gutes Ziel für Fernkämpfer bietet. Auf der Plattform erhebt sich ein kleiner Altar, der mit Reliefs von Mäwen und anderen Vögeln geschmückt ist.

- **Blitze:** Gefährlich sind die vielen die Wolken durchzuckenden Blitze. Wer zu nah an diesen – etwa auf der obersten Etage oder unter den Arkaden – mit Metallwaffen hantiert (also vor allem mit ihnen kämpft), läuft Gefahr, von den Entladungen getroffen zu werden. Kurze Waffen bis zwei Spann Klingenslänge ziehen alle zehn Kampfrunden bei 1 auf W20, längere Waffen bei 1–2 auf W20 einen Blitz an. Ebenso sind Träger von Rüstungen, die überwiegend aus Metall bestehen, in den entsprechenden Bereichen gefährdet. Die Chance getroffen zu werden, beträgt ebenfalls alle zehn Kampfrunden 1 auf W20 je Kampfrunde. Ein Einschlag richtet W20 SP an, bei den Trägern von Metallrüstungen zusätzlich deren RS in SP.

- **Klettern:** Sollten die Helden auf die Idee kommen, an der Außenseite des Tempels empor zu klettern (man erreicht sie durch die Arkaden auf jedem Stockwerk), ist dies eine perfekte Methode ungesehen und geschützt an die Spitze zu gelangen – wären da nur nicht der Sturm (Erschwernis der nötigen Proben um zusätzliche zwei Punkte zu den drei Punkten durch die Feuchtigkeit) und die unberechenbaren Blitze. Dennoch kann man auf diese Weise Cyrzianu und die Kultisten auf der oberen Plattform überraschen und den langen Weg über die Treppen und Emporen vermeiden.

- **Fliegende Helden** können im Inneren des Tempels emporsteigen. Je nach Spannweite können jedoch die Treppen und Stege dabei zu gefährlichen Hindernissen werden (zusätzliche Erschwernisse auf Proben auf *Freies Fliegen* um 2–4, außerhalb des Tempels droht fliegenden Helden aufgrund des Sturms und der Blitze der Absturz, zusätzliche Erschwernis um 14 Punkte, Probe jede dritte KR, bei Patzern wird der Held gegen die Tempelwand geschleudert: 3W6 SP).

CHRYSIR-TEMPEL



Die dritte Ebene

Auch in der dritten Ebene lief einst eine **Empore (10)** komplett um den Tempel. Diese ist jedoch an zwei Stellen eingebrochen. Während der kleine Einbruch, der auch einen Teil der weiter nach oben führenden Treppe mitgerissen hat, nur drei Schritt breit ist und sich durch einen Sprung überwinden lässt (**11a**), ist der zweite Einbruch über sieben Schritt lang (**11b**). Die Arkadenbögen stehen hier so weit voneinander entfernt, dass sie praktisch keinen Schutz vor Beschuss bieten. Vom Rand der Empore aus führen zwei **Treppen (12)** auf die Empore an der Spitze des Tempels.

Auf der Spitze

Die Spitze des Tempels ist zu großen Teilen zerstört, bereits wenige Schritt über dem Boden sind nur noch graue Gewitterwolken zu erkennen. Nur noch Teile der einst umlaufenden **Empore (13)** sind vorhanden. In der Mitte schwebt, den Gesetzen der Schwerkraft trotzend, verbunden nur mit einem schmalen Steg, eine weitere, zur Hälfte abgebrochene **Plattform (14)**. Regen prasselt auf die Plattform nieder, Blitze zucken knapp über Kopfhöhe durch die Wolken. Von den meisten Arkadenbögen existieren nur noch Stümpfe der Säulen. Der im Südwesten separat stehende Teil dieses Stockwerks lässt sich nicht vom Rest der Empore erreichen. Ein geborstener Altarstein erhebt sich am Rande des Abbruchs (ein weiterer Teil ist in die Tiefe gestürzt). Zu seinen Füßen liegen diverse Gegenstände, die als Reliquien und Opfergaben zu identifizieren sind (kleine Möwenskulpturen aus Türkis, Blitzsymbole aus Kristall und Reste von Vogelfedern, verkorkte Glasphiolen mit Regenwasser – und auch die zweite Muschelhälfte).

Entscheidung im Tempel

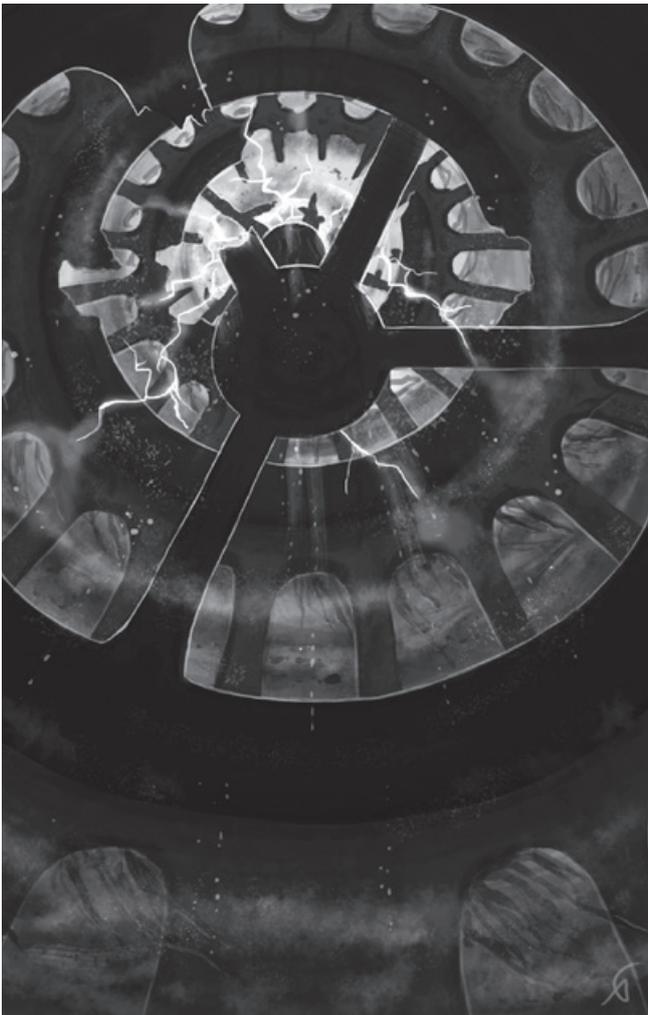
Je nach Vorgehensweise der Helden ergeben sich zwei möglichen Szenarien im Tempel:

Bergung der Muschel

Haben die Helden Cyrzianu und seine Kultisten bereits in seinem Anwesen oder in der Kulthöhle unschädlich gemacht, können sie unter anderem aus den Hinweisen in seinem Arbeitsraum das Versteck der Muschel herleiten. In diesem Fall müssen die Helden sich lediglich mit Antidatos auseinandersetzen. Der Geist versucht ‚seinen Tempel‘ gegen unliebsame Eindringliche zu verteidigen. Eine gewaltsamen Beseitigung Antidatos‘ ist ebenso möglich, wie eine Bannung (mittels **BESCHWÖRUNG VON TOTENWESEN** und der Sonderfertigkeit *Bannung* oder dem aventurischen **GEISTER AUSTREIBEN**) oder eine Einigung mit dem Phantom.

Antidatos wird feindlich gesinnten Helden (also solchen, die für den Ephar-Kult arbeiten) den Zugang zu den oberen Etagen verwehren und sich notfalls mit allen Mitteln verteidigen. Dabei nutzt er die windige und glitschige Umgebung und seine Körperlosigkeit, um sich Vorteile im Kampf zu verschaffen. Wer hingegen für den Chrysir-Kult arbeitet, dem steht er aufgeschlossen gegenüber.

Wenn die Helden verhandeln wollen, ist gehöriges Fingerspitzengefühl nötig (Überreden +10. Überzeugen +6; jeweils erleichtert durch gute Argumente der Helden oder bei Zugehörigkeit zur Chrysir-Kirche). Eine logische Argumentation wäre zum Beispiel, dass die Muschel es den Ephar-Gläubigen ermöglichen wird, die Stadt in Richtung Aventurien zu verlassen.



Dies würde den ungeliebten Ephar-Kult schwächen. Dies war schließlich auch seine Motivation, das Artefakt zu seinen Lebzeiten überhaupt an sich zu nehmen. Einen wirklichen Grund es zu behalten, besitzt er nicht – außer, dass er stur genug ist und zunächst nicht eingestehen möchte, damals einen Fehler begangen zu haben, dem sogar sein Tempel zum Opfer gefallen ist. Alternativ zu einer Bergung ist es natürlich auch möglich, die Muschelhälfte im Tempel zu lassen, sofern die Kultisten unschädlich gemacht wurden. Hier liegt sie einigermaßen sicher, falls die Helden alle Hinweise auf die Globule vernichten.

Cyrzianus Kultisten

Sofern die Helden sie nicht vorher ausgeschaltet haben, befinden sich Cyrzianu und seine engsten Vertrauten Sriiou und Hjolme auf der oberen Plattform im Zentrum (14). Eine Etage darunter (10) halten sich acht weitere Kultisten auf. Sind die Kultisten in ihrer Kulthöhle angegriffen worden oder an der Belemansbraut auf die Helden gestoßen und ihnen entkommen, so hat Cyrzianu in der unteren Etage zwei Risso als Wachposten zurückgelassen. Auf der obersten Empore (13) hat Cyrzianu zwei gedungene Scharfschützen postiert. Werte aller Gegner finden Sie im Anhang auf Seite 69.

Cyrzianu, Sriiou und die Schützen werden versuchen, die Helden mittels Magie und Fernkampf in Schach zu halten, während die übrigen Kultisten und Risso unter Hjolmes Führung in den Nahkampf übergehen. Die Kultisten müssen dazu natürlich die Treppen herunter, während die Helden hinauf müssen. Dabei können einzelne Kämpfer eine gan-

ze Treppe oder einen Steg komplett sperren. Als Verbündeten können die Helden in diesem Fall Antidatos gewinnen. Er musste die Präsenz des Paktierers erdulden und hat ihn als Feind erkannt. Es ist ihm nicht gelungen, den Ulchu'hu komplett zu vernichten und er sieht dies als oberstes Ziel. Er wird darauf drängen, den Dämon zu bannen oder mittels Waffengewalt in seinen Sphäre zurückzuwerfen. Besiegen die Helden die Kultisten, so wird Antidatos ihnen die gesuchte Muschelhälfte als Dank überlassen.

Ein altes Artefakt

Letztendlich halten die Helden beide Muschelteile in den Händen. Wären sie im Auftrag der Chrysir-Kirche unterwegs, so wird es Zeit, das Artefakt zu übergeben. Andernfalls können sie die Muschel zuerst untersuchen, was auf magischem Weg zu keinem Ergebnis führt. Als geweihtes Objekt ist seine Funktion nur durch göttliche Unterstützung (aventurischen Helden steht dazu die AURAPRÜFUNG zur Verfügung, myranische Götterdiener können auf Anrufungen mit den Aspekten Erkenntnis, Hellsicht oder Information zurückgreifen) oder durch herkömmliche Recherche zu ergründen. Möglicherweise haben die Helden während des Abenteuers schon weitere Hintergründe der Muschel aufgeschlüsselt. Falls nicht, können sie die fehlenden Informationen aus den Überlieferungen der Fischer und den Chroniken des Ephar-Tempels vervollständigen.

Für aventurische Helden bietet sich mit der Muschel eine Möglichkeit, in die Heimat zurückzureisen. Die Loualil lassen sich durch dieses Argument überzeugen, auf die Muschel zu verzichten. Die Ephar-Kirche wird erstmal auf ihre Ansprüche bestehen, sich aber zum Beispiel mit dem Argument, dass die Muschel aus einem Efferd-Tempel in Aventurien stammt, zur Übergabe bewegen lassen. Dies lässt sich mit dem Logbuch sogar beweisen. In beiden Fällen wird es jedoch jede Menge ‚Interessenten‘ geben, die sich an die Fersen der Helden heften, um das Artefakt zu erbeuten. Aber dies ist eine andere Geschichte ...

Um die Machenschaften Cyrzianus beweisen zu können, reicht es, der Obrigkeit das aufgefundene Buch *De Thalassiae Mysteriis* und die möglicherweise erbeuteten Kultgegenstände vorzulegen.

Der Lohn der Mühlen

Materiell können sich die Helden an der Beute aus Cyrzianus Anwesen gütlich tun, obwohl ein Großteil davon vom Troidinar Xarzylas und seiner korrupten Bevollmächtigten Rhy-nalia beansprucht wird, sofern die Helden die Zerschlagung des Kultes melden. Wenn sie geschickt vorgehen, können sie eventuell sogar die *Wogenflosse* erbeuten. Xarzylas wird im Fall der Aufdeckung des Kultes 30 Aureal springen lassen und eine Belobigung für die Helden aussprechen (wodurch die Helden *Guter Ruf: Gylldraland 2* erhalten). Von den Loualil erhalten sie die versprochene Belohnung.

Sie sollten pauschal 300 Abenteuerpunkte an jeden Helden vergeben. Ein beherztes Eingreifen auf Seiten der Loualil während des Einstieges ins Abenteuer sollten Sie mit 50 AP entlohnen. Sollten die Helden das Entführungsoffer befreit haben, so ist dies weitere 100 AP wert. Spezielle Erfahrungen können sie auf häufig benutzte Kampffertigkeiten, *Schwimmen*, *Götter/Kulte* und *Menschenkenntnis* vergeben. Eine Talent-Spezialisierung *Götter/Kulte (Ephar)* ist verbilligt zu erwerben.

Eine Seeschlacht als Nachspiel?

Um die Zerschlagung des Charypta-Kultes zu vervollständigen, müssten auch die beiden verbleibenden Schiffe Cyrzianus aufgebracht werden. Da die beiden aber auf See sind, artet dieses Unterfangen in eine Piratenjagd aus. In Cyrzianus Anwesen lassen sich Seekarten und alte Logbücher finden, aus denen die bevorzugten Jagdgebiete

hervorgehen. Mit den Hjaldingern steht für dieses Unterfangen auch eine schlagkräftige Truppe inklusive Schiffen zur Verfügung. Die Kultisten können als Paktierer mit allerlei charyptiden Ungeheuern – von Hornhaien bis hin zur jungen Seeschlange – zurückschlagen. Doch dies ist ein ganz anderes Abenteuer, dessen Ausarbeitung wir in Ihre Hände legen.

Anhang

Dramatis Personae

Personenübersicht

In der folgenden Liste werden alle im Abenteuer namentlich auftauchenden Personen kurz alphabetisch aufgelistet, inklusive Verweisen auf die maßgeblichen Stellen. Dadurch können Sie die Figuren während des Spiels schnell finden und haben alles auf einen Blick.

- *Aegius*, Fischer: S. 55
- *Ainunnu*, Loualil-Wirt: S. 46,48
- *Amaneres serr Partholon*, Legat: S. 49
- *Antidatos*, toter Chyrsir-Priester und Phantom: S. 63, 65, 71
- *Antiparas*, Kapitän eines Schiffes: S. 44,45
- *Asgir Erlasson*, Kumpan von Hjolme und Kultist: S. 46, 54
- *Chyrsaja*, Chyrsir-Priesterin: S. 54
- *Cyrzianu san Eupherban* (eigentlich Cyrzianu val Charybalis), Kultführer: S. 43, 50, 67
- *Daros*, junger Fischer: S. 51
- *Dunnuni*, Loualil-Ältester: S. 47
- *Eubias*, Seemann und Kultist: S. 54
- *Fraya Byörgnesdatter*, ehemalige Gefährtin von Hjolme: S. 51
- *Halios*, alter Fischer: S. 52
- *Helodata Tochter der Firnete*, Zatura-Priesterin: S. 50
- *Hjolme Regilsson*, rechte Hand von Cyrzianu: S. 45, 51, 55, 60, 68
- *Isgama nal Rhidaman*, Führerin des Contoristen-Collegiums: S. 50
- *Kalaria serr Partholon*, Anführerin der Chyrsir-Garde: S. 48
- *Kiamu*, junger Loualil und potentieller Verbündeter: S. 45, 47, 70
- *Magnir Frayasson*, Hjaldinger-Thän: S. 51, 57
- *Mardeta*, alte Frau und Kultistin: S. 53
- *Mardios*, Ephar-Anhänger und Fischerführer: S. 50, 52
- *Mayenes serr Quoran*, Nautokrat von Lagor: S. 48
- *MoiTir*, Führerin der Samtenen Gilde: S. 50
- *Naoma*, junge Loualil und potentielles Entführungsoffer: S. 45, 59, 69
- *Rhynalia serr Rhidaman*, Honoratin und Verwalterin der Provinz: S. 49
- *Sardos*, alter Hirte: S. 63
- *Serotes*, Brajan-Priester: S. 50
- *ShaoGir*, Amaunir-Wildniskundiger: S. 62
- *Sriiou Zirriik*, Risso-Anführer und Kultist: S. 60, 68
- *Thalassenes*, Ephar-Priester: S. 53
- *Uinea*, Loualil und Überfalls-Zeugin: S. 47
- *Wodarias* (eigentlich Mardates Ennandu), Wirt des „Hjalford“: S. 47
- *Xarzyllas val Rhidaman*, Trodinar der Provinz: S. 49

Cyrzianu san Eupherban, eigentlich Cyrzianu val Charybalis

Der Führer des Charypta-Kultes von Lagor lebt unter der Maske eines wohlhabenden Händlers. Seine drei Katamarane befahren regelmäßig das Thalassion und ihre erfolgreichen Reisen werden auf die besonderen Fähigkeiten ihrer Kapitäne zurückgeführt. In Wirklichkeit sind die Schiffe beim Auslaufen meist mit wertlosem Ballast beladen, nur um diesen wenige Zeit später über Bord zu werfen. Die Fahrten führen dann nicht wirklich weit, und die Schiffe lauern anderen Handelsgefährten auf. Mit Hilfe ihrer paktierenden Kapitäne und von diesen beschworener charyptider Wesen werden die Opfer aufgebracht und die erbeutete Ladung als ‚Handelsware‘ zurück nach Lagor gebracht. Derzeit liegt nur die *Wogenflosse*, der kleinste der drei Katamarane im Hafen, so dass Cyrzianu neben seinen Anhängern nur über zwölf eigene Seeleute verfügen kann.

Der Charypta-Paktierer ist mit einem blaugrünen Tentakel, der ihm zusätzlich zu seinem Arm aus der linken Schulter wächst, gezeichnet. Um dieses Dämonenmal zu verbergen, gibt er sich in der Öffentlichkeit als buckelig aus. Dabei rollt er den Tentakel auf dem Rücken ein und verbirgt ihn unter seiner Kleidung. Mit einem Gehstock vervollständigt er seine Tarnung. Wenn es darauf ankommt, ist er jedoch nicht halb so gebrechlich wie er tut, auf den Stock ist er nicht angewiesen und mit dem Tentakel kann er zusätzliche Angriffe durchführen. Als *Adeptus Exemptus* hat er viele Geheimnisse und Rituale des Hauses Charybalis erlernt und setzt diese auch zu seinem Vorteil ein.

Cyrzianu besitzt jeweils zwei Versionen seines Zauberstabes und seiner Triopta. Falsche und zur Tarnung leicht verzauberte Versionen der Ritualgegenstände verwendet er im täglichen Umgang. Die folgenden Versionen sind die ‚echten‘, die er nur im kultischen Umgang mit sich führt: Sein *Zauberstab* ist ein gut acht Spann langer, blauschwarz gefärbter Stecken, dessen Spitze in mehreren Tentakeln ausläuft. Seine *Triopta* bedeckt das ganze Gesicht und ist mit Kraken-Dekorationen verziert.

Während der Zeremonien (und wenn er eine Auseinandersetzung mit Feinden der Charypta erwartet) trägt er seinen *Delphinmantel*. Dieser aus mehreren abgezogenen Delphinhäuten geschneiderte Umhang bietet zusätzlichen Schutz gegen elementares Wasser und von gegnerischen Gottheiten geweihte Waffen. Die Delphinhäute sind blauschwarz gefärbt und mit einem blauen Dekopus verziert. Cyrzianu träumt vom Wiederaufstehen der Macht des Hauses Charybalis an der Thalassionküste und der Wiederbelebung der charybalischen Kolonie *Yaquiria* im fernen Aventurien. Als er durch verschiedene Quellen (Dokumente des Ephar-Tempels, Berichte von Fischern), die ihm zugetragen wurden, von

den Möglichkeiten der Muschel erfährt, ist er Feuer und Flamme, dieses Artefakt in seine Hände zu bringen. Er plant damit eine Expedition über das Thalassion zu senden.

MU 16 KL 17 IN 15 CH 15
FF 14 GE 12 KO 12 KK 11 SO 13

Dolch:

INI 13+IW6 AT 15 PA 12 DK H TP 1W6+1

Tentakelstab:

INI 15+IW6 AT 17 PA 16 DK NS TP 1W6+3

Tentakel:

INI 15+IW6 AT 16 PA - DK NS TP speziell*

LeP 34 AuP 35 AsP 61 (+23) MR 8**

RS 1 (+3 gegen Angriffe mit geweihten Waffen/elementarem Wasser)

WS 6 GS 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion zu Dämonen II, Zusätzliche Gliedmaßen (Tentakel, AT 16) / Arroganz 8, Landangst 4, Stigma 2 (scheinbarer Buckel)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (16), Beschwörungsroutine, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampf im Wasser, Kampfflexe, Meereskundig, Meisterparade, Spezialwissen (Charybalis), Spontanzauberei III (alle Randparameter), Würgegriff

Wichtige Talente: Götter/Kulte 13, Körperbeherrschung 9, Magiekunde (Quelle Galkuzul) 14 (16), Menschenkenntnis 13, Schwimmen 17, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 12, Überreden (Lügen) 14 (16)

Zauber: E:Erfolg 12, E:Galkuzul 18, W:Galkuzul 17

Instruktionen: Beseelung, Explosion, Geistillusion, Kontrolle über Element, Kontrolle über Wesen, Schadenszauber, Verhüllung

Formeln: Wassertentakel (Q5)

Paktgeschenke: Dämonische Waffe (Tentakelstab), Delphinmantel (RS+3 gegen Angriffe mit geweihten Waffen oder mittels elementaren Wassers), Krakenruf II (Gabe, MU/IN/CH, ruft alle charyptiden Kreaturen in TaP* Meilen herbei), Wasseratmung

Stabzauber: Bindung, Entwässerung, Welle des Wassers, Wesenspeicher, Zauberspeicher (gespeichert: Herrschaft über Haie [20 AsP], Kurzer Befehl, Wassertentakel [zwei Mal])

Trioptarituale: Bindung (gewählte Quelle: Galkuzul), Astralspeicher I, Astralspeicher II (gewählter Dienst: Kontrolle über Element), Zauberspeicher I (gespeichert: Typimitation [Eupherban-Händler])

*) Mit seinem **Tentakel** (bei dem es sich um sein Dämonenmal handelt) hat Cyrzianu eine zusätzliche (Angriffs-)Aktion pro Kampfrunde. Nach gelungenem Angriff und misslungener Parade seines Gegners hat er diesen Umschlungen. In den folgenden Kampfrunden kann er seinen Gegner **Würgen (WdS 93)** und ihn ständig in der Reichweite seiner Waffe halten.

**) aus seiner Triopta

Sríou Zirriik í Taail'iiz

Der auch für sein Volk greise Riso aus der naheliegenden Riso-Siedlung Taail'iiz verehrt seit jeher Kariibd als zerstörendes Element der Meere. In Taail'iiz ist er mit seinen religiösen Theesen selbst bei seinen toleranten Brüdern in Ungnade gefallen, so dass er mit seinen wenigen Anhängern den Ort verlassen musste. Die fünf Riso schlossen sich Cyrzianus Kult vor etwa neun Oktalen an, was ihre erhöhte Präsenz im Hafenbecken zur Folge hat (Seite 52). Sriiou ist über 140 Jahre alt und durchschnittlich groß für einen Riso. Seine silbernen Schuppen weisen ihn als *Biagha* – einen Zauberpriester seines Volkes – aus.

MU 15 KL 15 IN 14 CH 11
FF 12 GE 15 KO 14 KK 16

Fischforke:

INI 12+IW6 AT 15 PA 14 DK NS TP 1W6+4

Haifänger:

INI 12+IW6 AT 14 PA 12 DK H TP 1W6+3

LeP 28 AuP 32 AsP 43 MR 5 RS 1 WS 7 GS 7/6

Wichtige Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Spontanzauberei II (alle Randparameter), Unterwasserkampf

*Land/Wasser

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 12, Schwimmen (Tauchen) 17 (19), Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 16

Zauber: E:Erfolg 11, E:Humus 10, E:Wasser 16

Instruktionen: Elementare Manifestation, Heilung, Kontrolle über Element, Kontrolle über Wesen

Formeln: Ertränken (Q4), Herrschaft über Haie (Q6), Kleiner Heilzauber (Q4)

Hjolme Regilsson

Der typisch blonde Hjaldirer gehörte einst zu den Seesöldnern des Thans Magnir Frayassons. Doch selbst für diese raubeinigen Gesellen war er zu hartgesotten. Wegen seines grausamen Vorgehens im Kampf und im Umgang mit Gefangenen und seinen häufigen Wutausbrüchen wurde er aus der Gemeinschaft ausgeschlossen. Dabei war seinen Kameraden noch nicht mal aufgefallen, dass Hjolme inzwischen voll Inbrunst Charypta verehrte.

Nach seinem Ausschluss stieg er in Cyrzianus Kult steil auf und darf als seine rechte Hand in Lagor gelten. Hjolme kehrt weiterhin häufig im „Hjalford“ und hat auch noch Kontakt zu einigen ehemaligen Kameraden. Als Söldner steht er allerdings nicht mehr zur Verfügung, da er sich nur noch um die Sicherheit von Cyrzianus Anwesen kümmert.

Nachdem er einen Pakt mit Charypta eingegangen ist, stehen ihm neue Fähigkeiten zur Verfügung. Er hat gelernt, einen Wassertentakel einzusetzen, kann charyptide Wesen rufen und unter Wasser atmen.

Hjolme kämpft im Fall einer Konfrontation bis zu seinem Tod. Gelingt es den Helden dennoch, Hjolme anderweitig zu überwinden, so wird er nichts über den Kult verraten. Seine hohe Selbstbeherrschung ermöglicht es ihm, auch schmerzhaften Befragungsmethoden zu widerstehen. Notfalls wird er versuchen, einen Kreis der Verdammnis aufzusteigen, um sich während eines Verhörs Vorteile zu verschaffen oder zu fliehen. Nur mittels Magie und göttlichen Wirkens sowie äußerst ausgefallener Foltermethoden kann man ihm Informationen entlocken.

MU 16 KL 12 IN 14 CH 11
FF 12 GE 15 KO 17 KK 19 SO 6

Barbaren-Schwertlanze:

INI 10+IW6 AT 20 PA 13 DK S TP 3W6+4

Serovermesser:

INI 13+IW6 AT 14 PA 12 DK N TP 1W6+3

Vollmetall-Wurfaxt:

INI 13+IW6 RW -/5/10/15/25 TP+ -/0/0/-1/-2

FK 21 TP 1W6+4

LeP 45 AuP 47 MR 11 RS 3 WS 11 GS 6

Wichtige Vorteile: Eisern, Zäher Hund

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampf im Wasser, Kampfgespür, Kampflexe, Meereskundig, Standfest, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 12, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung (Schmerz unterdrücken) 16 (18), Sinnenschärfe 8

Zauber: E: Galkuzul 10

Instruktion: Kontrolle über Element

Formel: Wassertentakel (Q5)

Paktgeschenke: Blutzauberei (kann mit LeP statt AsP zaubern), Krakenruf 12 (Gabe, MU/IN/CH; ruft alle charyptiden Kreaturen in TaP* Meilen herbei), Wasseratmung, Krakenruf 12, Dämonenmale: Lidlose Augen und Kiemen am Halsansatz auf dem Rücken.

Der Cirkel der Eingeweihten

Der Kult der Charypta besteht aus mehr als sechs Dutzend Mitgliedern, die sich regelmäßig in der Kulthöhle zum ‚Gottesdienst‘ treffen. Unter ihnen sind größtenteils Bürger aus Lagor, aber auch die Schiffsbesatzungen der ‚Handelsschiffe‘ Cyrzianus gehören ausnahmslos dazu. Diese nehmen an den Treffen natürlich nur teil, wenn die Schiffe gerade im Hafen von Lagor liegen. Viele der einfachen Bewohner sind im Kampf nicht geübt und werden versuchen zu fliehen oder sich zu verstecken. Nur ein Teil ist in der Lage, sich mit der Waffe zu wehren.

Darüber hinaus haben sich einige Risso der nahen Siedlung *Taail`iiz* den Kultisten angeschlossen. Im Folgenden finden Sie die Werte derjenigen, die sich an einem Kampf beteiligen. Zusätzlich kann Cyrzianu noch die Wächter seines Anwesens und über Kontakte den einen oder anderen gedungenen Meuchler aufbieten.

Durchschnittliches Kultmitglied

MU 11 KL 12 IN 14 CH 13
FF 12 GE 13 KO 12 KK 12

Haumesser:

INI 10+1W6 AT 15 PA 10 DK HN TP 1W6+3

Friedensstifter:

INI 10+1W6 AT 14 PA 11 DK N TP 1W6+2

Dolch:

INI 10+1W6 AT 12 PA 9 DK H TP 1W6+1

LeP 31 AuP 33 MR 5 RS 1 WS 6 GS 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 5–8, Selbstbeherrschung 6–11, Sinnenschärfe 3–9

Risso

MU 13 KL 11 IN 13 CH 9
FF 10 GE 14 KO 15 KK 16

Fischforke:

INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK NS

Haifänger:

INI 11+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+3 DK H

LeP 30 AuP 42 MR 4 RS 1 WS 8 GS 7/6*

Wichtige Vorteile: Aquatisches Lebewesen II, Dämmerungssicht

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 6, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

*Wasser/Land

Mitglied der Schiffsbesatzung

MU 13 KL 10 IN 13 CH 12
FF 10 GE 14 KO 14 KK 14

Enterbeil:

INI 11+1W6 AT 16 PA 14 DK N TP 1W6+4

Säbel:

INI 11+1W6 AT 16 PA 14 DK N TP 1W6+3

Faust-Bela:

INI 11+1W6 FK 18 RW 2/5/10/15/20

TP+ +2/+1/0/0/-1 TP 1W6+4*

Vollmetall-Wurfaxt:

INI 9+1W6 RW -/5/10/15/25

TP+ -/0/0/-1/-2 FK 16 TP 1W6+4

LeP 33 AuP 31 MR 3 RS 1 WS 6 GS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit Finte, Kampf im Wasser, Standfest, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 6–11, Selbstbeherrschung 5–9, Sinnenschärfe 3–9

Gedungener Meuchler

MU 16 KL 12 IN 13 CH 12
FF 14 GE 15 KO 13 KK 14

Myrmex:

INI 12+1W6 AT 16 PA 13 DK H TP 1W6+2

Aerobela:

INI 12+1W6 FK 24 RW 5/10/20/35/50

TP+ +3/+2/0/-1/-2 TP 2W6+5*

LeP 32 AuP 35 MR 5 RS 2 WS 7 GS 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen

Wichtige Talente: Klettern 14, Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 14, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 15

Wächter in Cyrzianus Anwesen

MU 14 KL 11 IN 14 CH 10
FF 11 GE 13 KO 13 KK 14

Kentema:

INI 11+1W6 AT 17 PA 15 DK NS TP 1W6+5

Leichte Armbrust:

INI 11+1W6 FK 18 RW 10/15/25/40/60

TP+ +1/+1/0/0/-1 TP 1W6+6*

LeP 35 AuP 36 MR 5 RS 3 WS 7 GS 6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7–11, Selbstbeherrschung 8–11, Sinnenschärfe 6–9

Naoma

Die zierliche, hellblaue Loualil ist nach der Entführung (oder dem Entführungsversuch) eine verschlossene Person. Sie hat sich in ihrem bisherigen Leben kaum mit Landbewohnern auseinandergesetzt, weshalb sie gegenüber diesen sehr zurückhaltend ist. Nur gegenüber ihren Rettern wird sie etwas auftauen, sobald sie ein wenig Vertrauen zu ihnen entwickelt hat.

MU 11 KL 12 IN 15 CH 15
FF 13 GE 15 KO 12 KK 9

Alter: 25

Größe: 1,53 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **DK** H **TP** 1W6+1

LeP 27 **AuP** 33 **MR** 6 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 6

Wichtige Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I / Angst vor Feuer 8, Blutausch, Impulsiv, Kleinwüchsig

Wichtige Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Loulil-Viertel und Meer vor Lagor), Meereskundig

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 6, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 8

Kiamu

Kiamu ist Naomas Gefährte und stammt wie diese aus dem Loulil-Viertel von Lagor. Die beiden sind seit vier Götterläufen liiert und haben vor zwei Jahren Anuia bei sich aufgenommen. Der knapp achtdreiviertel Spann große Loulil hat blauschwarzes Haar und tiefgründige Augen. Sofern er den Kampf zum Abenteueranstieg überlebt und seine Gefährtin von den Kultisten entführt wird, wird er trotz schwerer Verletzungen darauf drängen die Helden bei der Rettungsmission zu begleiten. Er kann die Helden bei Aktionen und Kämpfen im oder unter Wasser unterstützen, so zum Beispiel am Wrack der Belemansbraut.

MU 13 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 14

FF 11 **GE** 16 **KO** 12 **KK** 10 **SO** 4

Alter: 26

Größe: 1,64 Schritt

Haarfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: grau

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 10 **PA** 9 **DK** H **TP** 1W6+1

LeP 30 **AuP** 33 **MR** 6 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 8/7*

Wichtige Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I / Angst vor Feuer 5, Blutausch, Impulsiv

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Ortskenntnis (Loulil-Viertel und Meer vor Lagor), Meereskundig

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 6

*Wasser/Land

Schiffe und Gegenstände

Die Nixenmuschel

Bei dem Artefakt handelt es sich auf den ersten Blick um eine gewöhnliche Nixenmuschel – eine Muschelart, die in Myranor unter dem Namen *Loulilschale* bekannt ist. Die Außenseite der Muschel ist alt und verwittert, einige vertrocknete Seepocken haben sich darauf festgesetzt. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass die innere Perlmutschicht fein mit efferdgefälligen Symbolen ziseliert ist. Von beiden Hälften geht bei Dunkelheit ein schwaches blaugrünes Leuchten aus.

Die Muschel ist bei der Havarie der *Belemansbraut* in zwei Teile zerfallen, welche unterschiedliche Schicksale erlitten (siehe die Einleitung ab Seite 42). Sie ist mit einer OBJEKTWEIHE (Grad V, permanent, Efferd-Kirche, siehe *MyGö* 174) belegt. Hierdurch ermöglicht die Muschel, den Efferdwall auch ohne ein Schiff aus aventurischem Holz zu überqueren. Dabei wird der Wall nicht vollkommen niegt, sondern alle Effekte schwächen sich ab, so dass die Barriere beim Überqueren mit einem aventurischen Schiff kaum wahrgenommen wird. Um die Wirkung

für eine Durchquerung des Efferdwalls zu aktivieren ist jedoch das Gebet eines wahren Efferd-Anhängers notwendig. Dies ist auch der Grund, weshalb die Charypta-Kultisten einen Efferd-Gläubigen brauchen, um die Muschel nutzen zu können. Die Muschel lässt sich leicht wieder zusammenfügen, wenn man beide Hälften im Epher-Tempel segnet.



Die Wogenflosse

Die *Wogenflosse* ist ein kleiner Handelskatamaran, wie er häufig an der Thalassionküste anzutreffen ist. Dieser Schiffstyp hat sich bei rauer See gegenüber den weit verbreiteten Galeeren als vorteilhaft erwiesen, zumal er auf der die beiden Rumpfe verbindenden Plattform deutlich mehr Frachtraum bietet als einrumpfige Schiffe. Kapitän der *Wogenflosse* ist der Mittfünfziger *Marzylas* (54, blondes strähniges Haar, Augenklappe unter der gelegentlich blauschwarze Flüssigkeit austritt), der als Charypta-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis seine Mannschaft gut unter Kontrolle hat.

Die Wogenflosse (Handelskatamaran)

Takelage: 1 (H1) [30]

Riemen: 6 Hilfsriemen/Außenbordseite

Länge: 15 Schritt

Breite (je Rumpf): 3,2 Schritt **Schiffsraum:** 42 Quader [21]

Tiefgang: 1,1 Schritt **Frachtraum:** 33 Quader

Besatzung: 12 M [Q 15,]

Beweglichkeit: hoch [5]

Struktur: 15, Härte 2

Preis: 5.500 Au (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 Tormentas, 2 Polybelas

Andere Schiffe

Neben der Wogenflosse besitzt Cyrzianu noch die *Wellenhai* und die *Windbrecher*. Beide Katamarane sind etwa eineinhalb Mal so lang wie die Wogenflosse und haben zwei Masten. Die Anzahl der Besatzungsmitglieder ist entsprechend höher (24). Die Galjottas der Hjalddinger entsprechen bis auf ihre Rannsporne ihren aventurischen Pendanten. Für ein etwaiges Fischerboot, das die Helden verwenden, können Sie die folgenden Werte verwenden.

Fischkutler

TakeLage: I (H1) [30]

Länge: 9 Schritt

Breite: 3,3 Schritt

Schiffsraum: 7 Quader [21]

Tiefgang: I, I Schritt

Frachtraum: 5 Quader

Besatzung: 3 M

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13, Härte 0

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [2]

Gegner, Kreaturen und Spielwerte

Ulchu'hu

Dieser Algendämon ist weithin bekannt als niederer Diener Charyptas. In Aventurien kennt man ihn als Ulchuchu.

INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 65 **RS** 1
Tangschlingen **AT** 12 **TP** 1W6 **DK** HNS
GS 3 **AuP** unendlich **MR** 11 **GW** 15

Besondere Kampffregeln: Umreißen, Umklammern, 3 zusätzliche Aktionen

Besondere Eigenschaften: Existenz, Formlosigkeit I, Präsenz I, Regeneration I, Verwundbarkeit gegenüber elementarem Feuer

Vatacheros

Die Herkunft dieser spinnenbeinigen Daimoniden mit menschlichem Oberkörper ist weitgehend unbekannt. Als Wesen Charyptas halten sie sich bevorzugt in der Nähe ihrer Kultstätten auf und werden oft zu Wach- und Arbeitsaufträgen angehalten. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in der Spielhilfe *Codex Monstrorum*.

INI 14+1W6 **PA** 9 **LeP** 60 **RS** 4 **WS** 8
Scheren: **AT** 12 **TP** 2W6+4 **DK** H
Beinkrallen: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **DK** HN
GS 8 **AuP** 100 **MR** 10 **GW** 13

Besondere Kampffregeln: drei Aktionen pro Kampfrunde, davon höchstens zwei Angriffsaktionen (auch gegen verschiedene Gegner); großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen profane Waffen (halber Schaden), Verwundbarkeit gegen geweihte Waffen (Efhardh/Ephar), Schreckgestalt I. Seine Treffer lassen unbelebte Materie kurz in schwarzblauem Dämonenfeuer aufflackern. Körpertreffer erzeugen Schmerzen, als würde man von ätzender Säure verbrannt, und dem Opfer muss eine Selbstbeherrschungs-Probe gelingen, erschwert um die bisher durch den Vatacheros erlittenen Schadenspunkte. Bei Misslingen windet sich das Opfer vor Schmerzen 1W20 KR kampfunfähig am Boden.

Szirri-Szirri

Die Szirri-Szirri ist eine durchsichtige, glockenförmige Qualle mit sechs kurzen Tentakelfäden. Niemand weiß, warum sich die Tiere über die Köpfe unvorsichtiger Taucher stülpen. In jedem Fall scheinen sie die verbrauchten Gase zu genießen und spenden zum Austausch reine Atemluft – eine nützliche Eigenschaft, um unter Wasser überleben zu können.

Umhüllen: **INI** 10+1W6 **AT** 7 **PA** 0 **TP** – **DK** H
LeP 5 **AuP** 20 **RS** 0 **WS** 4 **MR** 6/1 **GS** 3 **GW** 0
Besonderheiten: Gelände (Wasser)

Spielwerte weiterer Kreaturen

Wachhund

Biss: **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 0 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 24 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 2/1 **GS** 11 **GW** 8
Besonderheiten: gezielter Angriff (Kehlbiss, SP statt TP)

Muräne

Biss: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 0 **TP** 1W6+1* **DK** H
LeP 14 **AuP** 15 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 5/7 **GS** 8 **GW** 6
Besonderheiten: *) +Gift 2W6 SP je 1 SP/KR Beginn: sofort

Streifenhai

Biss: **INI** 13+1W6 **AT** 12 **PA** 0 **TP** 1W6+4 **DK** H
LeP 50 **AuP** 35 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 5/8 **GS** 13 **GW** 11
Besonderheiten: Gelände (Wasser), Verbeißen

Riesenschale

Schalen:

INI 4+W3 **AT** 2 **PA** 0 **TP** 1W6+3* **DK** H
LeP 25 **AuP** **RS** 6/0** **WS** 10 **MR** **GS** 0 **GW** 3
Besonderheiten: Gelände (Wasser)

*nach gelungener AT und misslungenem Ausweichen schließt sich die Muschel und verursacht einmal TP. Das Opfer ist dann eingeklemmt.

**Schale/Inneres

Antidatos als Phantom

Angriff:

INI 13+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **SP** 1W6 **DK** HN
LeP 270* **AuP** unendlich **RS** 6 **WS** –
MR 12 **GS** 10 **GW** 11

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (Wenn einem Phantom eine unparierte Glückliche Attacke gelingt, hat es seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP. Wenn es dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine MU-Probe+10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht.)

Besondere Eigenschaften: Schaden auf belebte Materie, Lebensraub (Hälfte aller angerichteten SP), Gebunden (Ort seines Todes)
 *Antidatos hat in über hundert Jahren die Lebensenergie aller in die Globule eindringenden Lebewesen aufgenommen.



Tage des Sieges

von Tilman Hakenberg und Matthias Klahn

nach Konzepten und mit Beiträgen von Gero Ebling und Stefan Reichardt
mit herzlichem Dank an Adrian Praetorius für scharfe Augen und kluge Tipps

Stichworte zum Abenteuer: Harpalische Spiele, sportliche Wettkämpfe, Aufklärung eines Verbrechens, Streiten zum Ruhme der Götter

Ort: Sidor Harpax

Zeit: Sommer eines beliebigen Jahres

Helden: 3–6; besonders Athleten und Gladiatoren, Ermittler, Diplomaten und Kriegskünstler

Erfahrung: Experte

Komplexität: *Spieler:* mittel / *Meister:* hoch

Einleitung

Willkommen im Land der endlosen Maisfelder und der begabtesten Athleten, willkommen bei den Erben großer Heroen und bei den tapferen Krieger, die die letzte Verteidigungslinie des Imperiums bilden – willkommen in Harpalis!

Das vorliegende Abenteuer führt die Helden ins Herz des Grenzhorasiats, die mächtige Metropole Sidor Harpax, wo sie im Umfeld der berühmten Harpalischen Spiele auf den Spuren der alten Heroen der Region wandeln können.

Die Helden

Grundsätzlich ist das Abenteuer für alle Heldentypen geeignet, kluge Gelehrte werden ebenso ihren Nutzen beweisen können wie listige Diebe oder tapfere Recken. Da im Abenteuer die Möglichkeit besteht, selbst an den Harpalischen Spielen teilzunehmen, bietet dieses Abenteuer natürlich vor allem für Athleten, Gladiatoren und andere sportliche Charaktere, die gerne vor einem Publikum stehen, besonders reizvolle und herausfordernde Szenen. Aber auch Helden, deren Schwerpunkt im Bereich Wissen, Gesellschaft oder Natur liegt, werden in den Szenen, die die Spiele umgeben, ausreichend zu tun bekommen.

Als Ausnahme raten wir lediglich davon ab, ausgemachte Feinde der Oktade zu spielen. Da das Abenteuer im Kern von einer Prüfung des Xirithos (der harpalische Name für Shinxir) handelt, könnten derartige Charaktere ungeeignet sein, weshalb zumindest einige Mitglieder der Gruppe an die Oktade glauben sollten. Feinde des Imperiums wiederum sehen sich natürlich Misstrauen gegenüber, erhalten aber dennoch die Gelegenheit, bei den Spielen ihren Wert zu beweisen.

Wir empfehlen außerdem, sehr erfahrene Helden (mindestens 5.000 AP) ins Feld zu führen, da das Abenteuer unerfahrene Helden vor zu große Aufgaben stellen könnte.

Was geschah

Vor tausenden von Jahren lebte in Harpalis der Krieger Arphalos Philoprotos, der noch heute als Volksheld gefeiert wird und von dessen Leben die Spielleute singen. Arphalos, der als „Streiter des Xirithos“ bekannt wurde, vollbrachte zahlreiche Heldentaten im Dienste seines Gottes. Unter anderem bannte er die Gefahr durch **Mar'kessa**, ein vor Urzeiten pervertiertes Kollektivbewusstsein einer insektoiden Schwarmrasse.

Heute, viele tausend Jahre später, finden in Sidor Harpax wie jedes Jahr die Harpalischen Spiele statt. Die Helden erhalten die Einladung eines alten Freundes, **Xarquorius**, der nicht nur ein sportbegeisterter Zuschauer der Spiele ist, sondern auch anmerkt, er habe interessante Informationen über Arphalos aufgedeckt.

Xarquorius wird jedoch noch vor der Ankunft der Helden ermordet – unwissentlich hatte er Wissen über den dämonischen Schwarm entdeckt und für dieses Wissen wurde er von Anhängern des pervertierten Kollektivbewusstseins getötet. Die **Bylhara-Kultisten** unter der Führung des Strategus **Melanoheris dai Partholon** arbeiten am Aufbrechen der Siegel des Arphalos, um das Kollektiv freizusetzen. Sie interpretierten Passagen des Entomonomics, des verbotenen Buchs der Nesséria, falsch und erhoffen sich Macht und die (zwangsweise) Bekehrung der Harpalier durch die Freisetzung des gebannten Schwarmgeistes – tatsächlich hofft der Strategus, durch das Schwarmbewusstsein die völlige Kontrolle über seine Soldaten erringen zu können.

Was geschehen wird

Die Helden geraten vor dem Hintergrund der Harpalischen Spiele in einen Strudel aus Legenden, Mythen und Intrigen, suchen den Mörder eines Freundes, bestimmen den Ausgang der Spiele, wandeln auf den Spuren des Heroen Arphalos, des Ursprungs des Shinxir-Glaubens und müssen sich schließlich verschiedenen Prüfungen stellen, um eine Gefahr aus uralter Zeit zu bannen.

Von Anfang an liegt hierbei der Blick Xirithos' prüfend und erwartungsvoll auf den Helden, und es gilt, sich in seinen Augen zu beweisen, indem man sich als würdiger Streiter Shinxirs erweist. Siege bei den Harpalischen Spielen (ob durch die Helden oder von den Helden unterstützte Athleten), Ermittlungserfolge, Streiten im Sinne Shinxirs: All dies dient dem Ziel, die Harpalier ganz im Sinne Xirithos' gemeinsam hinter sich zu versammeln, um sich dem Bestreben der Kultisten in den Weg zu stellen. Gelingt es den Helden, die Harpalier zu motivieren und gegen das Kollektiv zu führen, ist ihnen das Wohlwollen Xirithos' sicher. Doch der Weg dorthin ist nicht leicht. Die Harpalischen Spiele gehören zu den prestigeträchtigsten ihrer Art und zahlreiche Streiter unterschiedlichster Herkunft versuchen, den Sieg in so unterschiedlichen Disziplinen wie Ringen, Faustkampf, Speerwurf, Tauziehen, Wagenrennen und Caproskeiler-Jagd zu erringen. Sabotage, Betrug und Anschläge halten die Spiele in Atem, denn nicht nur will der Kult des Schwarmbewusstseins die Moral der Harpalier unterminieren, auswärtige Gruppen greifen ebenfalls zu faulen Mitteln. Die Helden müssen die Spiele für sich entscheiden (oder ausgewählte Athleten unterstützen, die dies tun), um sich in Xirithos' Augen zu beweisen. Gleichzeitig gilt es, den Mord an Xarquorius aufzuklären. In den Aufzeichnungen des Toten finden die Helden Hinweise auf die Legende um Arphalos und einen vorzeitlichen Bylhara-Kult in Harpalis, können richtigen Spuren und falschen Fährten nachgehen und schließlich die Täter stellen. Schließlich kommen die Helden dem Vorhaben der Kultisten auf die Spur und stellen sie zum Entscheidungskampf. Hier zeigt sich nun, wie erfolgreich die Helden waren: Werden die Harpalier sich erheben, um sich im Geiste Xirithos' und Arphalos' hinter die Helden zu stellen, oder bricht sich die durch Mord, Sabotage, Anschläge und Unfrieden befeuerte Aggressivität Bahn?

Helden, Schurken und Paläste

Die Taten des Arphalos

Zur Heroenzeit vor vielen Jahrtausenden drangen Insektenstämme gewaltsam in die Reiche der Dorinther ein. Um 1200 IZ lebte der dorinthische Krieger Arphalos Philoprotos. Als sein Stamm bedroht wurde, stellte er sich den Insekten und lernte, wie sie zu denken, ihre Waffen und Rüstungen zu imitieren und ihr Weltbild zu verstehen, um ihre Arten unterscheiden und sie besiegen zu können. Er vollbrachte Heldentaten und Wunder, gewann die Anerkennung der verstreuten dorinthischen Stämme und auch Xirithos fand an ihm Gefallen.

Als Arphalos in den Nithartus-Bergen auf die Königin der Chratat traf, maß er sich mit ihr, nahm ihren Schatz und trat ihr Erbe an. So war er der erste Mensch, der zum Glauben an Xirithos und Mokossa fand. Arphalos versprach, ihren Glauben unter den Menschen zu verbreiten, wenn die Götter das Volk vor den Feinden des Westens beschützen.

Im Namen des Xirithos und der Mokossa besuchte Arphalos die Stammesreiche und lud die Tapfersten und Stärksten zu den ersten Harpalischen Spielen. So einte er das Volk, das gemeinsam mit Arphalos viele Ungeheuer und Feindeshorden

Zum Abenteueraufbau

Der Abenteueraufbau zeigt nach dem Einstieg mehrere gleichzeitig ablaufende Handlungsstränge, deren erfolgreicher Abschluss teilweise optional, teilweise obligatorisch für das Erreichen des Abenteuerfinales ist.

Im Kapitel **Helden, Schurken und Paläste** finden Sie vor allem Hintergrundinformationen, Wissen über die Taten des Arphalos und den Bylhara-Kult, der das Schwarmbewusstsein freisetzen will. Außerdem erhalten Sie hier einen Überblick über andere Gruppierungen, die sich einmischen (z.B. durch Anschläge auf die Spiele) oder auf die durch falsche Fährten der Verdacht gelenkt werden kann, sowie ausführliche Informationen über Harpalis und Sidor Harpax als Schauplatz des Abenteuers.

Das linear gehaltene Kapitel **Der Weg ins Abenteuer** beschreibt den Abenteuereinstieg sowie einige Alternativen, falls der vorgeschlagene Einstieg nicht zu Ihrer Gruppe passt.

Herzstück des Abenteuers ist das Kapitel **Im Namen Xirithos'**, das den Hauptteil bildet und wiederum in drei Teile gegliedert ist: In **Die Harpalischen Spiele** erfahren Sie alles Notwendige über den Ablauf der Wettbewerbe, **Einen Mord zu klären** behandelt die Ermittlungen um den Tod des Xarquorius, **Im Auge eines Gottes** beinhaltet weitere Szenen, die Sie als Prüfungen oder Wegpunkte des Xirithos' einstreuen können.

Das letzte Kapitel, **Für Xirithos!**, beinhaltet das Finale. Hier versammeln die Helden nach all ihren Taten die Harpalier hinter sich, um schließlich gegen den Strategus vorzugehen, der im Mausoleum des Arphalos seine finsternen Taten vollbringen will.

Im **Anhang** finden Sie Werte für Gegner, Monster, Verbündete und Rivalen.

bezwang. Seitdem trotz Harpalis den Feinden des Imperiums. Noch heute hat sich in der hiesigen Horasiade das Gedanken- gut des Landesvaters gehalten.

Eine der Taten des Arphalos und der Harpalier war es, das Schwarmbewusstsein **Mar'kessa** zu bannen, das sich der Domäne Mishkarya verschrieben hatte und von dieser korrumpiert wurde. Zwar starben die Insekten, aus denen der Schwarm bestand, doch das Kollektivbewusstsein überdauerte und ergriff immer wieder von Insektenstaaten Besitz, um seinen Grundbedürfnissen nach Nahrungsaufnahme und Fortpflanzung rücksichtslos und chaotisch nachzugehen.

Der Kult der Bylhara

Die Ursprünge des Bylhara-Kultes im heutigen Harpalis reichen weit in die Vergangenheit zurück. Wahrscheinlich wurde der heute menschliche Ritus von insektoiden Völkern übernommen, ebenso wie die Feindschaft zum Mokossa- und Xirithos-Kult. Im ausgehenden ersten Imperium war der Bylhara-Kult, der vom Optimatenhaus der Nesséria gefördert wurde, weit verbreitet in Harpalis. Zwar wurde er – wie Jahrhunderte

zuvor – wieder in den Untergrund gedrängt, konnte sich dort jedoch erholen. Es gelang nie, die Verehrung Bylharas komplett aus dem Horasiat zu bannen. Sie stellt eine lauernde Gefahr im Hintergrund dar, die sich einem Geschwür gleich im Horasiat ausbreitet, um zu neuer Stärke zu gelangen und einen erneuten Anlauf zur Übernahme der Macht zu wagen.

Durch die langen Jahre der Verfolgung hat sich in den Anhängern Bylharas ein starker Hass aufgebaut, der sich insbesondere gegen die Kulte Mokossas und Xirithos' richtet. So ist es ihr erstes Ziel, diesen feindlichen Religionen in ihrem Einflussbereich zu schaden und sie letztlich auszulöschen. Die Übernahme der Herrschaft im Horasiat ist damit letztlich nur ein Mittel zum Zweck. Auch begeben sich ausgewählte Kultisten im Auftrag des Hohepriesters auf die Suche nach Hinterlassenschaften früherer vernichteter KultCirkel und nach Relikten des Vielbeinigen Zeitalters.

Heimlichkeit

In den Jahrhunderten der Verfolgung durch die Obrigkeiten (wenn es auch immer wieder Phasen gab, in denen Anhänger Bylharas die Administration durchsetzten – so, wie es auch in diesem Abenteuer geschehen ist) haben es die Bylhara-Gläubigen wie kaum eine andere Gemeinschaft des Horasiats gelernt, sich zu verstecken und ihre Identität zu verbergen. So gibt es zahlreiche obskure Erkennungszeichen, Lösungsworte, Geheimschriften und verborgene Orte, die nur an Ausgewählte weitergegeben werden. An der Spitze der Organisation steht ein Hohepriester, den aber nur die Wenigsten jemals zu sehen bekommen. Ansonsten gliedert sich die Gemeinschaft nach einer strengen Hierarchie, an der sich auch die Weitergabe der Geheimnisse orientiert. So gibt es geheime Örtlichkeiten, die nur die Spitzen der Bylhara-Anhänger kennen und die an keine Untergebenen weitergegeben werden dürfen. Personen, die sich auf die Spur des Kultes begeben, werden in die Irre geführt oder ausgeschaltet. Die Bylhara-Anhänger selbst fördern die Ansicht, dass der Kult vernichtet oder seine Mitglieder abgewandert seien.

Verbreitung und Einfluss

Gläubige der Bylhara gibt es vor allem unter der Landbevölkerung im Horasiat, wobei sie natürlich auch dort eine absolute Minderheit sind. Nur in den größeren Städten gibt es ebenfalls einzelne Cirkel. Interessanterweise finden sich gelegentlich auch unter den üblicherweise shinxirtreuen Myrmidonen Verehrer Bylharas.

Für dieses Abenteuer besonders relevant ist, dass es dem Bylhara-Kult schon vor Jahren gelang, den Strategus **Melanoheris dai Partholon** für seine Sache zu gewinnen. Der erfahrene Strategus, ein Vertrauter der Horas **Virtuaranthis ta Partholon**, befiehlt die bei Sidor Harpax stationierte 3. Harpalische Myriade, ist aber im Geheimen vor allem darauf aus, seine Macht mit Hilfe des Bylhara-Kultes zu vergrößern.

Der Plan

Sein Triumph scheint zum Greifen nah, als er etwa zwei Oktaden vor Beginn des Abenteuers im verbotenen Buch der Nesséria, des *Entomonomicon*, Passagen über ein mächtiges Schwarmwesen findet, das der verhasste Heros Arphalos einst bannte und in dem er ein heiliges Wesen Bylharas zu erkennen glaubt. Melanoheris verspricht sich von der Freisetzung dieses

Wesens, dass es ihm mit seiner Hilfe gelingen könne, alle ihm unterstehenden Soldaten vollständig unter seine Kontrolle zu zwingen. Seitdem setzt er alles daran, das Kollektiv zu befreien.

Nachdem er herausgefunden hatte, dass das Schwarmbewusstsein hinter einem Siegel des Arphalos in dessen Mausoleum verbannt liegt, fingierte er Berichte von Grenzposten, um die Horas zu bewegen, einen Großteil der Truppen von Sidor Harpax zur Grenzsicherung zu entsenden. Da er das Vertrauen Virtuaranthis' besitzt, gelang ihm dies ohne weiteres. Zurück blieb, neben der Leibgarde der Horas, nur die in leuchtendes Gelb gekleidete **2. Kohorte**, die aus Melanoheris' treu ergebene Soldaten besteht. Die 1000 hochdisziplinierten Myrmidonen der Kohorte reichen aus, um den Frieden in der Stadt zu wahren – durch diesen Schachzug ist aber jeglicher militärischer Störfaktor für seine Pläne aus der Stadt verschwunden. Kurz vor den Harpalischen Spielen lässt er außerdem der Horas heimlich verseuchtes Wasser verabreichen. Die Horas erkrankt an einem nicht lebensgefährlichen, aber schwächenden und langwierigen Fieber, was die Position des Strategus als Entscheidungsträger weiter stärkt.

Seine Aufmerksamkeit richtet er von nun an auf die Harpalischen Spiele. Die Wettkämpfe, im Geiste Arphalos' und Xi-

Krankheiten und Heilung

Selbstverständlich stehen einer Horas prinzipiell die Mittel zur Verfügung, eine Krankheit auf magischem oder karmalem Wege zu kurieren. So auch in diesem Fall. Die Leibärzte der Horas diagnostizierten die Krankheit zwar als lästig (Fieber, Schwäche und Brechdurchfall), aber nicht als bedrohlich, so dass sie nicht in Alarmbereitschaft versetzt wurden. Die Zatura-Priesterschaft bot zwar sofort an, die Liturgie **VERTREIBUNG DER PESTILENZ (MyGö 188)** anzuwenden, die Horas jedoch war zunächst nicht bereit, sich der langwierigen Zeremonie wegen einer Lappalie zu unterziehen, nur, um eine None auf die Heilung warten zu müssen – eine Zeit, in der sie die Krankheit ohnehin auf normalem Weg ausgestanden hätte, wie ihre Ärzte ihr versicherten.

Erst, als die Symptome auch nach mehreren Tagen (dank wiederholter Verabreichung des verseuchten Wassers) nicht besser wurden, erklärte sie sich zu der Zeremonie bereit.

Zwar würde jetzt innerhalb von neun Tagen eine Genesung eintreten, aber diese Zeit reicht Melanoheris, um nach dem Mord allen „Verdächtigen“ (wozu sowohl die Ärzte als auch die Zatura-Priesterschaft gehören) den Zugang zur Horas zu verwehren und sie unter seine Kontrolle zu bringen.

Die Domäne *Mishkarya*, die als einzige in der Lage ist, Krankheiten magisch zu bekämpfen, ist in Harpalis nicht sonderlich angesehen, da sie mit Bylhara in Verbindung gebracht wird, weshalb sich nicht innerhalb weniger Tage ein Experte auftreiben ließ. Die Leibärzte haben inzwischen zwar eine Nachricht an einen Heilmagier geschickt, der sich dieser Domäne verschrieben hat – dieser wird jedoch aufgrund der langen Anreise erst nach den Ereignissen des Abenteuers eintreffen.

rithos' ausgerichtet, sind nur zu gut geeignet, um seine Pläne zu stören. Er fürchtet keine wirkliche Einmischung, sondern vielmehr, dass der Mut der Harpalier und die Verehrung Xirithos' die Entfesselung des Schwarmwesens empfindlich stören könnten – ganz davon abgesehen, dass er, obwohl nach außen als Strategus ein treuer Diener Xirithos', dessen Kult schlicht abgrundtief verachtet.

Er setzt daher seine Schergen darauf an, den Ablauf der Spiele zu stören, die Disziplinen selbst zu gewinnen und so viel Unfrieden wie möglich zu stiften. Diesen Unfrieden will er als Vorwand nutzen, um den Heroenhügel durch die 2. Kohorte besetzen zu lassen – und daraufhin die geschwächte Horas im Schutze seiner Soldaten in das Mausoleum des Arphalos zu schaffen, wo sie als Geisel und Opfer für das Kollektivbewusstsein dienen soll. Die Nachforschungen des **Xarquorius** waren ihm hierbei ein Dorn im Auge, weshalb er ihn umbringen ließ.

Bei seinem perfiden Plan unterschätzt Melanoheris jedoch eines: Die Harpalier sind ein zutiefst xirithosgläubiges Volk. Es braucht nur den richtigen Anlass, die richtigen Anführer, dann werden sie sich gegen ihre Feinde erheben – und auch seine scheinbar so treu ergebenen Soldaten können an ihren Glauben erinnert und dazu gebracht werden, die Waffen zu strecken oder sie gar gegen ihn zu wenden. Dies ist – natürlich – die Aufgabe der Helden.

Unabhängige Gruppen

Neben dem Bylhara-Kult existieren zahlreiche Gruppierungen, die als potentielle Verdächtige für etwaige Sabotageakte in Betracht gezogen werden können. Sie können diese Gruppen und Ereignisse nach Belieben einbringen.

Einige der benachbarten nicht-imperialen Gegenden haben jeweils 8 ihrer besten Athleten geschickt, um den Harpalieren ihre Macht zu demonstrieren. So gibt es zum Beispiel eine Gesandtschaft der **Ban Bargui**, die wegen der Feindseligkeit, die ihnen entgegenschlägt, leicht reizbar ist und manches Mal durch Streits für Aufruhr sorgt. Einer der Ban Bargui wird (berechtigt) des Betruges überführt, da er vor der Kletter-Disziplin angereicherte Käfermilch zu sich genommen hat, ein traditionelles banbarguisches Getränk, das allerdings die körperliche Verfassung stärkt (KO +1, hält eine 1 Stunde).

In ihrer Reizbarkeit werden sie noch von den **Kriegern aus Gathiadda** übertroffen, die bei Streitigkeiten schnell die Waffe zur Hand nehmen. Der Bylhara-Kult wird sich diese Streitbarkeit zunutze machen und einen bewaffneten Konflikt mit den ebenfalls anwesenden **Athleten der Karonischen Republik** anzetteln, um einen blutigen Schatten auf die Spiele zu werfen.

Eine Gruppe junger **Abenteurer aus Demelion** gelüstet es vor allem nach Ruhm und Ehre, den sie insbesondere im Chimärenkampf erringen wollen. Tatsächlich sind diese Männer und Frauen derartig stolz und auf ihre Ehre bedacht, dass sich ein Sabotageakt gegen sie äußerst einfach gestaltet: Sobald man diesen Leuten Betrug vorwirft und sie zu einer magischen Untersuchung auffordert, fordern sie (zutiefst gekränkt) ein Duell und machen sich damit in den Augen der Harpalier noch verdächtiger.

Friedfertiger eingestellt sind **Satyre der gerüsteten Gyldara aus Narinion**, die eigentlich alles daran setzen, sich an die Regeln der Spiele zu halten und als gute Gäste aufzutreten. Umso

Roxdorenes vor Gericht

Falls sich ein Rechtsgelehrter oder ein geschickter Unterhändler unter den Helden befindet und Sie ihm einen bedeutenden Auftritt gönnen wollen, können Sie entscheiden, dass Roxdorenes (siehe nachfolgende Seite) unmittelbar nach dem Tod seines Bruders ein Schnellverfahren anstrengt, um die Gladiatorenschule noch im Laufe der Spiele an sich zu reißen.

Eine Verhandlung vor Gericht sollte vermieden werden, da die Helden und Cynestra zwar durchaus den Sieg davon tragen könnten, ein Rechtsstreit gegen ein angesehenes Mitglied der Partholon-Familie jedoch auch mit einem Ansehensverlust (siehe Seite 91) einhergehen kann.

Den Ausgang der Verhandlung entscheidet eine *Rechtskunde*-Probe von einem der Helden:

Misslungen: Roxdorenes gewinnt die Verhandlung, die Gladiatorenschule fällt an ihn. Die Helden haben daher keinen Zugriff mehr auf die Athleten (siehe Seite 92), können sich aber gegebenenfalls Roxdorenes' Mannschaft anschließen (*Überreden*-Probe +7) – verzichten damit aber natürlich auf die posthume Ehre für ihren verstorbenen Freund.

1–6 TaP*: Die Verhandlung kann nicht abschließend geklärt werden, solange die Spiele laufen. Die Helden erhalten zumindest vorerst weiter die Kontrolle über die Schule. Ihr Ansehen leidet aber deutlich (-6 Ansehenspunkte).

7–10 TaP*: Die Helden gewinnen vor Gericht, viele Leute sehen Roxdorenes trotzdem im Recht (-3 Ansehenspunkte).

11–14 TaP*: Die meisten Leute können davon überzeugt werden, dass die Helden im Recht sind (kein Verlust).

15+ TaP*: Das Gericht und die Harpalier haben keine Zweifel daran, dass die Helden im Recht sind, die Helden erlangen Respekt für ihren Auftritt (+1 Ansehenspunkt).

Roxdorenes könnte außergerichtlich davon überzeugt werden, auf die Gladiatorenschule seines Bruders zu verzichten. Dies erfordert eine *Überzeugen*-Probe +8. Erleichterungen sind denkbar durch Geldgeschenke (je 20 Aural -1) und Fürsprache durch **Darytheras** (-5), dem Partholon-Archivar (siehe Seite 98). Sollte der verhandelnde Held auch ein Partholon sein, ist die Probe um weitere 3 Punkte erleichtert.

Es ist auch möglich, Roxdorenes bei seiner Ehre zu packen und vorzuschlagen, die Streitigkeit nach harpalischer Tradition bei einem Duell (bis zur Kampfaufgabe) zu lösen. Roxdorenes lässt sich darauf ein, wenn der Herausforderer selbst ein Optimat ist und eine *Überreden*-Probe +3 gelingt. Verwenden Sie in einem solchen Fall die Werte von Arissalia te Aldangara (siehe Seite 87).

Sollte sich kein geeigneter Held in der Gruppe befinden, können Sie auch einfach bestimmen, dass die rechtliche Auseinandersetzung erst nach dem Abenteuer stattfinden wird oder diese Szene völlig weglassen.

schockierender für die Harpalier, wenn einer von ihnen des Betrug überführt wird.

All diesen Gruppen ist gemein, dass ihnen aufgrund ihrer Herkunft misstraut wird, dass sie aber potentielle Verbündete für die Helden sein können.

Innenpolitische Rivalitäten bestehen zu den Streitern des **Hauses Alantinos**, die zwar nicht mit dem Bylhara-Kult im Bunde stehen, Xirithos-Gedanken jedoch auf ihre eigene Art und Weise sabotieren. Durch abgesprochene Niederlagen ihrer Athleten (die jedoch nicht offiziell für das Haus Alantinos antreten) erhoffen sich die Alantinos große Gewinne bei Wetten.

Abschließend sei noch **Roxdorenes an Partholon** erwähnt, der jüngere Bruder des verstorbenen Xarquorius, der Ansprüche auf die Athleten seines Bruders stellt, mit der Begründung, dass diese nun seiner Familie gehören würden. Mit Cynestra ist er zerstritten und die Kinder seines Bruders sind zu jung, um das Erbe anzutreten. Er würde mit diesen Ansprüchen auch vor Gericht gehen.

Harpalis und Sidor Harpax

Harpalis:

Geographische Grenzen: Großer Orismani, Wald von Amaunath, Baan-Bashur, Hochland von Karonius

Landschaften: Eben bis sanft hügelig, gelegentlich Wald und Steppe, aber vornehmlich Heideland, endlose Maisfelder, Nithartus-Berge als einzige bedeutende Erhöhung

Klima: warmgemäßigt, regenreich, kalte Winter

Einwohner: ca. 3.000.000, vornehmlich Menschen dorinthischer Herkunft, gelegentlich mit hjaldingschen Ahnen, vereinzelt Nachfahren gefangener Ban Bargui, gelegentlich Satyare, Neristu, Amaunir, Zwerge, Leonir, Kynokephalen, vereinzelt Kentori und (in den Nithartus-Bergen) Minotauren

Wichtige Siedlungen: Sidor Harpax (130.000), Valdur Harpalis (fast 100.000), Uscilion (um 50.000)

Regierungsform: imperiales Horasiat

Horas: Virtuaranthis ta Partholon

Metropole: Sidor Harpax

Symbolik: auf weißem Grund ein schwarzer, rot eingefasster Rundschild mit einer goldenen Hornisse

Religion: Oktade, vor allem aber Xirithos (gleichgesetzt mit dem Oktaden-Gott Shinxir) mit Gattin Mokossa, vereinzelt geächtete Bylhara-Kulte

Besonderheiten: Weindunkler See, Harpalische Spiele, Andenken des Heroen Arphalos Philoprotos

Sidor Harpax:

Einwohner: 130.000

Wichtige Gasthäuser: Gasthaus „Heros“ (Q6/P7/S15), Gasthaus „Seeufer“ (Q9/P10/S32), Taberna „Hornissenstachel“ (Q4/P4, beliebter Soldatentreffpunkt), Taberna „Arphalos' Klinge“ (Q8/P9, Treffpunkt der Oberschicht)

Besonderheiten: Mausoleum des Arphalos samt Heroentempel, fünf Stadthügel, alljährliche Überflutung der Senken, Libellen (als Boten der Orisma angesehen), Harpalisgold (Maisbier)

Stimmung in der Stadt: Die Einwohner von Sidor Harpax sind stolz auf ihre Stadt und ihre Geschichte – ein Stolz, der Fremden oftmals als Arroganz erscheinen kann. Tatsächlich ist die Stadt aber weltoffen und heißt Besucher willkommen, die als Schaulustige zu den Harpalischen Spielen, zum Heroentempel oder zu Arphalos' Mausoleum pilgern.

Harpalis

Harpalis ist eine der Grenzregionen des Imperiums, die sich als letztes Bollwerk gegen die Feinde von außen sieht – und damit nicht ganz unrecht hat. Die Harpalier gelten als fleißig und eifrig und das fruchtbare Land ist in der Lage, eine große Armee zu versorgen. Athletik, Schaukämpfe und Gladiatoren sind bei den Harpaliern hoch angesehen und dienen nicht nur zur Unterhaltung und Ertüchtigung, sondern auch, um Streitigkeiten beizulegen. Duelle sind oftmals Ersatz für einen Prozess, und nur bei schweren Vorwürfen muss ein solches Duell auch ein Kampf sein. Ihre Vorliebe für militärische Spektakel zeigen die Harpalier zudem gerne bei Militärparaden. Die Harpalischen Spiele sind die ältesten und traditionsreichsten alljährlichen Wettkämpfe des Imperiums und stehen noch ganz in der Tradition des Shinxir/Xirithos. Jedes Jahr ziehen die Spiele zahllose Zuschauer und die damit einhergehenden Geschäftemacher wie Gaukler, Garküchen, Andenkenverkäufer und Dirnen an.

Die Harpalier selbst sind eher bodenständig und dank ihrer Stellung als Bollwerk des Imperiums wehrhaft. Kunst und Kultur spielen keine große Rolle, wichtiger sind den Harpaliern Recht, Ruhe und Ordnung, so dass die traditionellen gesellschaftlichen Stände in Harpalis nahezu ohne Einschränkung existieren. Soldaten und Kriegsvolk sind naturgemäß hoch angesehen und eine gute Möglichkeit für den gesellschaftlichen Aufstieg, ebenso wie das Dasein als gefeierter Athlet. Die meisten Harpalier kommen aber nie so weit, sondern bleiben einfache, hart arbeitende Bürger, die ihre schlichte Küche aus Mais und Varkenfleisch den kulinarischen Spielereien der dekadenteren Horasiate vorziehen.

Als Stammland der Partholon wundert es nicht, dass das Horasiat stets einen erfahrenen Krieger zum Horas hat. Majestät Virtuaranthis ta Partholon hat es sich zum Ziel gesetzt, einen Schutzwall östlich des Orismani zu errichten, um den Fluss zu einem gewaltigen „Burgraben“ zu machen und dadurch Angriffe aus der Steppe zu erschweren. Zahllose Arbeiter, darunter viele verurteilte Kriminelle, schufteten derzeit an diesem Wall.

Religion

In Harpalis wird die Oktade verehrt. Besondere Gunst genießen dabei der Hornissengott **Xirithos**, der als Schutzgott der Harpalier gilt und offiziell mit Shinxir gleichgesetzt wird. Seine Gemahlin **Mokossa** steht für den Fleiß und die Emsigkeit der harpalischen Bürger.

Auch andere Götter treten bei den Harpaliern meist in Insektenform auf: **Raia**, die Göttin des Spiels, als Schmetterling, der mottengestaltige Todesgott **Nachtfalter**, der keinen weiteren Namen trägt und in dem Auswärtige häufig Nereton erkennen, die fangschreckenähnliche Weisheitsgöttin **Mantica**, die Wasergöttin **Orisma**, die in Gestalt einer Libelle auftritt, sowie der termitengestaltige Handwerksgott **Khrat** und die Diebesgöttin **Lucilia**, deren Tier die schimmernde Goldfliege ist.

Für dieses Abenteuer von besonderer Bedeutung ist zudem der Kult der **Bylhara**, einer Archontin der Domäne Mishkarya, die die Herrin der Maden und Schmeißfliegen ist und Seuchen, Pestilenz, Parasiten und Fäulnis auf die Menschen loslässt.

Landschaft und Klima

Harpalis ist ein ebenes, gelegentlich sanft hügeliges Land, die einzigen großen Erhöhungen sind die Nithartus-Berge. Heide-land, kleine Wäldchen und vor allem endlose, im Wind wogende Maisfelder dominieren das Landschaftsbild. Neben kleineren einheimischen Tierarten wie Füchsen und Hasen findet man immer wieder Wölfe, Berglöwen, Raubaffen, verwilderte Varken oder gar Caproskeiler. Das warme, gemäßigte Klima mit den heißen, verregneten Sommern führt zu ausgesprochen guten Ernteerträgen, die den Maisanbau und die Varkenmast fördern, bringt aber auch gelegentliche Hitzewellen mit zahlreichen Toten mit sich. Im Frühling hingegen kommt es oft nach der Schneeschmelze zu gewaltigen Überschwemmungen, die sogar die Hügel der Metropole Sidor Harpax umspülen.

Die **Nithartus-Berge** sind bis heute nur von einigen Zwergen und Minotauern bewohnt. Der Legende nach lebte hier einst die Königin der Chrattac, bis sie von dem Helden Arphalos niedergeworfen wurde, der ihre Macht erhielt und damit später zahlreiche gute Taten vollbrachte.

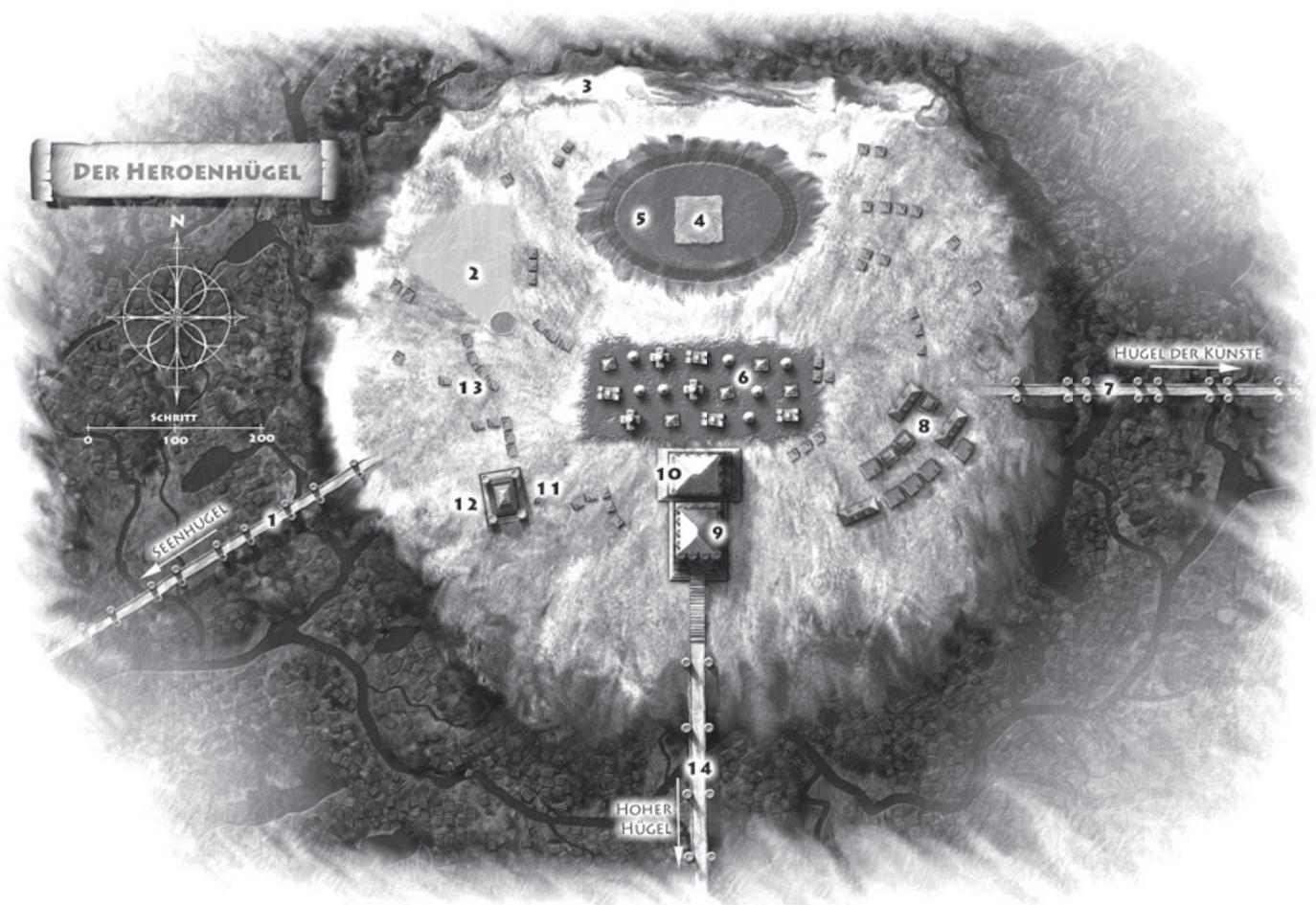
Mit dem **Weindunklen See** findet sich in Harpalis einer der größten Seen Myranors, der seinen Namen dadurch erhält, dass immer wieder Schlieren in einem dunklen Rotweinton das Wasser färben. Es gibt zahlreiche Gerüchte über die Ursache dieser Verfärbung – die Wahrheit werden die Helden aber erst in diesem Abenteuer erfahren (siehe Seite 99).

Sidor Harpax

Sidor Harpax, die Metropole und Horasstadt, liegt an der Mündung des Kalten Orismani in den Weindunklen See und ist auf den berühmten Fünf Hügeln erbaut. Die Hügel werden voneinander durch sumpfige Senken getrennt, die im Frühling überflutet werden, aber da dieses Sumpfland die Heimat zahlreicher farbenprächtiger Libellen ist, die als Boten der Orisma gelten, wurden die Senken bisher in ihrer natürlichen Form belassen und nicht trockengelegt.

Als größte Metropole von Harpalis ist Sidor Harpax ein wichtiges Zentrum für Handel und Gewerbe sowie der Herstellungsort des *Harpalisgold*s, eines auch über die Grenzen von Harpalis hinaus geschätzten Maisbieres.

Der **Heroenhügel** (siehe Karte) ist der auffälligste der Fünf Hügel, auf dem sich das **Mausoleum des Arphalos (10)** (siehe Seite 103) sowie der **Heroentempel (9)** befinden. Hier wird Arphalos verehrt, der einst den heutigen harpalischen



- 1 Brücke zum Seenhügel
- 2 Wiese
- 3 Felswand
- 4 Arena
- 5 Circus

- 6 Gräberfeld
- 7 Brücke zum Hügel der Künste
- 8 Priesterquartiere
- 9 Heroentempel
- 10 Mausoleum des Arphalos

- 11 Villa des Hohepriesters
- 12 Geheimgang zur Kanalisation
- 13 Kleiner Markt
- 14 Brücke zum Hohen Hügel

Glauben unter die Menschen brachte und der als Stifter der Harpalischen Spiele gilt. Während die eigentliche Grabkammer nur besonderen Besuchern zugänglich ist, sind Mausoleum und Heroentempel für die Allgemeinheit offen. Der Tempel ist ein prächtiges, gewaltiges Bauwerk, das über und über mit Statuen und Fresken bedeckt ist. Hier werden die größten Helden aus Harpalis geehrt, vor allem natürlich Arphalos – seine Chitirüstung, die zu Teilen die Zeit überdauerte, wird aber nur würdigen Besuchern gezeigt. Die *Halle der Athleten* zieht dennoch zahllose Schaulustige an, denn hier finden sich die Büsten und Statuen der siegreichen Athleten aus fünf Jahrtausenden.

Ebenfalls auf dem Heroenhügel befindet sich das **Gräberfeld (6)**, wo die bedeutenden Bewohner von Sidor Harpax im Schatten des Mausoleums bestattet werden – die einfachen Harpalier haben einen Friedhof außerhalb der Stadt. Um das Mausoleum herum befinden sich zudem die **Austragungsstätten der Wettkämpfe** (siehe Seite 83), wo die Harpalischen Spiele ausgerichtet werden.

Der **Hohe Hügel** hat seinen Namen nicht durch seine Höhe (tatsächlich ist der Heroenhügel größer), sondern von seiner Bedeutung: Hier residieren die Reichen und Schönen in prachtvollen Domizilen und Villen.

Die Fünf Hügel sind durch prachtvolle Brücken miteinander verbunden, die großzügig angelegt sind, aber dennoch zu Zeiten der Harpalischen Spiele schnell zu einem Flaschenhals werden können, wenn wahre Menschenmassen über sie strömen. Im Schatten der Brücken, teilweise bis hinab zu den Sumpfsenken, haben sich hingegen die weniger betuchten Bewohner von Sidor Harpax niedergelassen: Die Bettler und die Diebe, die Tagelöhner und die einfachen Arbeiter. Die Garde hat alle Hände voll zu tun, zumindest die hartnäckigsten Bettler von den Brücken zu vertreiben, um die Herrschaften nicht zu stören. Diese *Sumpfgänger*, wie sie abfällig genannt werden, kennen aber so manchen Schleichweg und so manchen Kanaleingang der Stadt.

Gasthäuser

Unter Reisenden sehr beliebt ist das Gasthaus **Heros** (Q6/P7/S15), das eine recht zentrale Lage bietet und neben harpalischen Spezialitäten auch einige Speisen aus fernen Landen anbietet, falls einem Gast der Geschmack von Varkenfleisch und Mais nicht zusagt. Betuchte Gäste kehren hingegen lieber im **Seeufer** (Q9/P10/S32) ein, das, auf dem Hohen Hügel gelegen, einen Blick sowohl auf den Weindunklen See als auch auf das Mausoleum samt Heroentempel bietet. Die Taberna **Hornissenstachel** (Q4/P4) ist ein beliebter Treffpunkt der Soldaten, nicht-kriegerisches Volk hingegen ist hier weniger gern gesehen. Die Oberschicht trifft sich in der Taberna **Arphalos' Klinge** (Q8/P9) auf dem Hohen Hügel. Für die Unterschicht hingegen ist vor allem die **Hängebrücke** (Q2/P2) von Bedeutung, die eigentlich „Brückenhänger“ heißen sollte, da sie recht gewagt an einige Stützsäulen einer Brücke direkt über der Sumpfsenke gebaut wurde. Hier trifft sich allerlei zwielichtiges Gesindel.

Tempel

In Sidor Harpax befinden sich Tempel sämtlicher verehrter Götter sowie einiger kleinerer Kulte, die mehr geduldet als unterstützt werden.

Von besonderer Bedeutung für Stadt und Abenteuer ist der **Heroentempel**, in dem Arphalos als Streiter Shinxirs sowie Shinxir selbst (in Harpalis oft als *Xirithos* bezeichnet) gehuldigt wird. Der Heroentempel hat dem *Heroenhügel*, auf dem er liegt, seinen Namen gegeben, und ist ein prachtvolles Bauwerk aus weißem Marmor inmitten gewaltiger Parkanlagen. Der Heroentempel besteht aus zwei großen Gebäudeflügeln: Dem Mausoleum des Arphalos, das Sie auf Seite 103 näher beschreiben finden und dem eigentlichen Tempel. Auf dem Relief des Giebeldreiecks findet sich zentral eine Darstellung des nackten Xirithos mit Doros und Schild, der Ähnlichkeiten mit einem Insektenpanzer aufweist. Links und rechts von Xirithos sind einige der Heldentaten des Arphalos zu sehen.

Der Tempel ist von einer großen Säulenreihe umgeben, deren Kapitelle in den Farben Rot, Silber, Gelb und Schwarz geschmückt sind. Die gleichen Farben in unzähligen Schattierungen bilden das Mosaik in der Haupthalle, das von der gewaltigen Xirithos-Statue beherrscht wird. Zu jeder Zeremonie erklingen hier die Crabonen, deren Klang von den Wänden zurückgeworfen wird, so dass man inmitten eines Hornissenschwarms zu stehen glaubt.

In der *Halle der Athleten* finden sich die Büsten und Statuen der siegreichen Athleten aus fünf Jahrtausenden.

Die dritte große Halle ist die *Halle der 1000 Helden*, in der Statuen zahlreicher xirithosgefälliger Heroen aufgestellt sind – trotz des hochtrabenden Namens jedoch (noch) weit weniger als 1000. Hier finden sich auch Trophäen aus zahlreichen Kämpfen gegen Ban Bargui, Mholuren und andere Feinde, außerdem Standarten und Kriegsbanner ruhmreicher Einheiten. Kleinere Schreine im Tempel sind der Hornissmutter *Anthrene* und der bienenfleißigen *Mokossa* gewidmet. Anders als viele Tempel verfügt der Heroentempel nicht über eine eigene Garnison – die Soldaten von Sidor Harpax sind auch für den Schutz des Tempels zuständig, ihre Garnison grenzt direkt an die Parkanlagen an.

Im umgebenden Park finden sich die unterschiedlichen Sportanlagen der Harpalischen Spiele, die auf Seite 82 näher beschrieben sind.

Gerüchte

In der Stadt kursieren zahlreiche Gerüchte über eine bevorstehende Ban-Bargui-Invasion und das Ausrücken der Streitmacht, um dieser zu begegnen, außerdem natürlich zahlreiche Spekulationen über den Ausgang der Spiele.

Sollten die Helden Erkundigungen über das Militär einholen wollen, können sie Folgendes in Erfahrung bringen:

- Der Großteil des Heeres ist ins Ban-Bargui-Gebiet abgezogen worden, einzig die 2. Kohorte hält nun den Frieden in Sidor Harpax aufrecht (wahr).
- Die 2. Kohorte ist die Einheit, in der sich Strategus Melanoheris hochgedient hat, und diesem treu ergeben (wahr).
- Adalantha, die Favoritin auf den Gesamtsieg, ist ein Bündnis mit dem Haus Alantinos eingegangen, um ein Komplott gegen die Partholon zu schmieden. (falsch)
- Die Chimäre „Blutschatten“ hat bei den letzten Spielen eine ganze Athletengruppe in Stücke gerissen und ist seitdem auf den Geschmack gekommen. (Bei den letzten Spielen hat Blutschatten zwar eine Gruppe Athleten getötet, wurde nach den Spielen jedoch selbst erschlagen, bei der diesjährigen Disziplin tritt ein anderes Exemplar an.)

- Der Fischer Eraniu hat sich zu weit auf den Weindunklen See hinaus gewagt und ist von einem namenlosen Grauen in die Tiefen gezogen worden. (Eraniu hat sich an diesem Abend mit seiner Frau zerstritten und ist betrunken auf den See gefahren, um Ruhe zu finden. Durch seine benebelten Sinne merkte er nicht, dass er in ein Gebiet der Wasserspinnen geriet und fiel bereits nach einem leichten Stoß der Spinnen in den See, wo er leichte Beute wurde.)
- Der Arzt Flaviu soll einige Athleten mit neuen überragenden Stärkungsmitteln ausgestattet haben, die sie unschlagbar machen. (falsch)
- TirIao/ Tycho (siehe Seite 88) soll der Horas ihre Triopta gestohlen und an einem geheimen Ort versteckt haben, seitdem trägt diese ein Imitat. Dem Helden, dem es gelingt, dem Täter das Leben zu retten, soll er/sie angeblich das mächtige Artefakt versprochen haben. (Falsch, die Täter versuchten zwar in den Horaspalast einzubrechen, wurden bei der Tat jedoch gefasst.)
- Melanoheris ist ein fähiger und guter Mann. Vor einigen Oktaden hat er einen Bylhara-Kult aus dem Umland festgesetzt. (Dies ist nur teilweise richtig; die Zelle wurde zwar durch die Armee beseitigt, aber nicht von ihm.)
- Die gefundenen Relikte wurden durch die Partholon sichergestellt (wahr; darunter das Entomonomicon).
- Die Amaunir sollen eine Übereinkunft mit einem Maisbauern haben, der auf seinem Feld bereits einen gefangenen Caproskeiler für sie bereit hält. (falsch)
- Die Sportler der Ban Bargui sind ausgewählte Attentäter, die die Horas und/oder Melanoheris ausschalten sollen, um eine Invasion einzuleiten. (falsch)
- Einer der karonischen Athleten hat bereits vor einigen Jahren an den Spielen teilgenommen und wurde damals der Nutzung illegaler Stärkungsmittel überführt (wahr).
- Es droht keine Gefahr durch die Ban Bargui – vielmehr plant das Imperium eine Invasion in das Ban Bargui-Gebiet. Die Gelehrten des Reiches haben in Valdur Harpals anhand eines gefangenen Kyalachs eine Kriegsstrategie gegen die Ban Bargui entwickelt. (Falsch, vor einiger Zeit wurde zwar ein lebendiger Kyalach nach Valdur Harpals gebracht, doch weiß seitdem niemand genau, was aus diesem Tier geworden ist. In jedem Fall ging die Truppenverlegung von Melanoheris aus.)

Der Weg ins Abenteuer

Einstieg

Wir gehen davon aus, dass sich die Helden bereits kennen und miteinander Abenteuer erlebt haben. Zu Beginn erhalten sie einen Brief von einem alten Freund, **Xarquorius dyr Partholon** und seiner Frau Cynestra, die sie herzlich nach Sidor Harpax einladen. Es liegt völlig in Ihrer Hand, woher die Helden das

Ehepaar kennen – vielleicht sind sie Gönner aus einem früheren Abenteuer, Verwandte, Bekannte eines sportbegeisterten Helden oder gar Anhänger eines berühmten Athleten oder Gladiators unter den Helden. Passen Sie den folgenden Text entsprechend an und ersetzen Sie das Ehepaar gegebenenfalls durch einen anderen passenden NSC, dem die Helden in ihrem bisherigen Abenteuerleben begegnet sind.

Hochverehrte Freunde!

Es ist lange her, dass wir voneinander hörten, aber nichtsdestotrotz ist es uns eine große Freude, dieses Schweigen zu brechen und Euch mit diesem Brief zu kontaktieren.

Cynestra und ich möchten Euch hiermit einladen, uns mit Eurer Anwesenheit zu beehren und einige Zeit mit uns in Sidor Harpax zu verbringen. Wie Ihr sicherlich wisst, stehen erneut die Harpalischen Spiele bevor und dieses Jahr versprechen sie besonders spektakulär zu werden! Dies ist ein Ereignis, das niemand verpassen sollte – und vielleicht fühlt sich ja gar einer von Euch berufen, selbst anzutreten, den Wurfspeer in die Hand zu nehmen oder sich beim Wagenrennen zu beweisen?

Zugleich habe ich einige interessante Dinge über unseren berühmtesten Heroen Arphalos herausgefunden, die ich Euch nicht vorenthalten möchte. Möglicherweise könnte ich hierbei Eure Hilfe brauchen.

Unser Domizil in Sidor Harpax steht Euch offen und sowohl meine liebe Cynestra als auch ich freuen uns auf Euren Besuch. Solltet Ihr von Wachen aufgehalten werden, so zeigt ihnen einfach diesen Brief und mein Siegel, das Euch Tür und Tor öffnen dürfte.

Auf ein baldiges Wiedersehen!

*Herzlich,
Xarquorius dyr Partholon*

Eine Probe auf *Sagen/Legenden* +5 liefert den Helden erstes Wissen über Arphalos. Stellen Sie ihnen die grundlegenden Informationen aus dem Abschnitt **Die Taten des Arphalos** (Seite 73) zur Verfügung.

Ankunft in Sidor Harpax

Da wir nicht wissen, wo sich die Helden befinden, wenn sie den Brief erhalten, können wir Ihnen keine näheren Angaben zum Anreiseweg machen. Denkbar ist sowohl eine Reise über die gut ausgebauten Straßen als auch auf dem Kalten Orismani oder per Luftschiff. In jedem Fall erreichen die Helden Sidor Harpax wenige Tage, nachdem Xarquorius von dem Bylhara-Kult ermordet wurde, und treffen zum Zeitpunkt seines Begräbnisses ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sidor Harpax – Metropole am Ufer des Weindunklen Sees. Auf den berühmten Fünf Hügeln errichtet, überragt vom prächtigen Mausoleum des Arphalos und dem Heroentempel, leuchten die Mauern und Dächer der harpalischen Hauptstadt im Licht der warmen Sonne. Wie stets kurz vor den Harpalischen Spielen ist Sidor Harpax die Gastgeberin unzähliger Schaulustiger und Athleten aus allen Ländern. Gerade die Brücken, die die Fünf Hügel miteinander verbinden, sind in dieser Zeit wahre Flaschenhälse und man benötigt einiges an Geduld, um das brackige Sumpfland am Fuße der Hügel zu überqueren.

Die Häuser und Straßen der harpalischen Metropole sind kostbar geschmückt und herausgeputzt mit Girlanden, Fahnen, Bannern und Wimpeln, die die Unterstützung für den einen oder anderen Athleten verkünden. Fliegende Händler, Bauchladenbesitzer und Garküchen säumen jeden Schritt und preisen lauthals ihre Ware an. Sidor Harpax steht ganz im Zeichen der Harpalischen Spiele.

Das Begräbnis des Xarquorius

Es ist nicht leicht, durch die Zuschauermengen vorwärtszukommen, so dass die Helden einige Zeit benötigen, sich in die Oberstadt von Sidor Harpax (den Hohen Hügel) durchzuschlagen, wo sich neben den anderen Villen auch das Domizil von Xarquorius befindet. Ganz so weit müssen sie jedoch nicht gehen: Auf der Brücke, die den Heroenhügel mit dem Hohen Hügel verbindet, kommt ihnen in der Abenddämmerung der Begräbniszug des Xarquorius entgegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unvermittelt weichen die Massen an Fußgängern vor euch zur Seite und im gleichen Moment hört ihr die Stimme einer Frau, die sich hell und klar über den allgegenwärtigen Lärm auf der Straße erhebt und voller Inbrunst ein Klagelied singt.

Die flackernden Lichter der zahlreichen Fackeln eines Trauerzuges streben dem Heroenhügel entgegen. Ein Dutzend Sklaven tragen eine Bahre mit einem reichverzierten Sarkophag. Eine Gruppe von sicherlich hundert Personen folgt dem Sarkophag: Hausdiener in den Farben des Hauses Partholon, Honoraten in teurer Kleidung, schließlich zwei Dutzend kampfgestählte Gladiatoren in voller Bewaffnung. Überall seht ihr trauernde Gesichter, zornige Mienen, Tränen, die über Wangen rinnen. Über dem Begräbniszug flattert ein Banner mit dem Zeichen Xarquorius' dyr Partholons.

Zwischen dem Sarkophag und dem Trauerzug erweisen drei Personen dem Toten die Ehre: Eine schöne, blonde Frau Anfang vierzig in prachtvoller Trauerkleidung, deren Blick starr und gefasst nach vorne gerichtet ist, der man ihre Erschütterung aber deutlich ansieht, ein athletischer, dunkelhaariger Knabe von vielleicht 16 Jahren, dessen Miene hilflosen Zorn ausdrückt und ein schlankes, zwanzigjähriges Mädchen, eine jüngere Ausgabe ihrer Mutter, die das Klagelied singt, während ihr Tränen über die Wangen rinnen.

Die drei Personen sind **Cynestra**, Xarquorius' Gemahlin, sowie seine beiden Kinder **Phylea** (die als begabte Läuferin selbst an den Spielen teilnimmt) und **Balius** (der sich eher dem kämpferischen Sport zugeneigt fühlt). Leibwachen werden die Helden aufhalten, sollten sie versuchen, sich den drei zu nähern. Es hat jedoch niemand etwas dagegen, wenn sie sich dem Begräbniszug anschließen. Vorsichtige Nachfragen unter den Begleitern oder den Umstehenden fördern schnell zutage, dass es sich tatsächlich um das Begräbnis von Xarquorius handelt, der vor einigen Tagen ermordet wurde. Unter den Trauergästen befindet sich auch der Strategus **Melanoheris**, der hier seinem Verwandten die letzte Ehre erweist.

Der Zug wird das Gräberfeld betreten, wo der Sarkophag des Xarquorius in die Familiengruft gebettet wird und den Segen eines Xirithos- und eines Nereton-Priesters empfängt. Xarquorius' Familie lässt geduldig die Beileidsbekundungen über sich ergehen. Nachdem sich die Trauernden allmählich zerstreuen, ist es möglich, zu Cynestra vorzudringen. Cynestra ist noch immer zutiefst erschüttert, lässt den Helden aber alle Ehren angedeihen, heißt sie willkommen und lädt sie ein, als Gäste in ihr Domizil einzuziehen, wie es ihr Gatte gewollt hätte. Ein ähnliches Ergebnis erhalten die Helden, wenn sie sich an einen höher-rangigen Hausdiener wenden und die Einladung vorweisen. Mit dem Haushalt von Xarquorius können die Helden in das prächtige Domizil auf dem Hohen Hügel einkehren, wo ihnen (je nach Stand) luxuriöse Gästegemächer angeboten werden. Cynestra wird Nachfragen, was geschehen sei, abblocken und sich schnell zurückziehen, ihre beiden Kinder sind jedoch bereit, den Helden zu berichten. Auf Seite 81 finden Sie die Informationen, die ihnen zur Verfügung stehen.

Das weitere Vorgehen

Es dauert eine Weile, bis vorläufig Ruhe ins Domizil von Xarquorius eingekehrt ist. In dieser Zeit haben die Helden Gelegenheit, sich bereits ein wenig umzuhören, sowohl hier als auch in der Stadt.

Cynestra wird die Helden erst am nächsten Tag wirklich empfangen können, gibt sich dann aber Mühe, bei allem Schrecken eine zumindest höfliche Gastgeberin zu sein. Der Tod ihres Gatten hat sie zutiefst erschüttert und sie muss sich immer wieder um Fassung bemühen; ihre Manieren sind jedoch weiterhin formvollendet.

Cynestra betont, dass die Helden selbstverständlich ihre Gäste sind, solange sie in der Stadt bleiben wollen – mindestens bis zum Ende der Harpalischen Spiele, versteht sich. Sollten die Helden dies nicht von selbst anbieten, wird sie andeuten, wie erleichtert sie wäre, wenn Freunde von Xarquorius Ermittlungen über das Verbrechen anstellen würden.

Sie erzählt den Helden außerdem, dass ihre Kinder Phylea und Balius nach dem Tod ihres Vaters umso entschlossener sind, unter dem Banner des Xarquorius bei den Spielen anzutreten, so wie auch seine Athleten verkündet haben, zu Ehren des Toten gewinnen zu wollen. Cynestra wäre geehrt, wenn auch ein Athlet unter den Helden sich zu denen gesellen würde, die ihren Sieg ihrem toten Gatten widmen wollen. Tatsächlich berichtet sie von einem Gespräch mit ihrem Gemahl, bei dem dieser ihr erzählte, dass er die Helden unbedingt zu einer Teilnahme bewegen wollte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Xarquorius war ... unruhig, wenn er über die Spiele sprach. Unruhiger als sonst, meine ich. Er hat seine Gedanken nicht vollständig mit mir geteilt, aber ich weiß, dass er wollte, dass ihr an den Spielen teilnehmt. Es war ihm ein Herzensanliegen. ‚Es müssen die Richtigen sein‘, sagte er stets. ‚Xirithos‘ Blick liegt auf uns in diesem Jahr. Dem, der sich in den Spielen als würdig erweist, werden die Harpalier folgen, wenn der Schatten über uns hereinbricht. Wenn die Falschen gewinnen, die Unwürdigen, die Hinterhältigen, könnte es zu einer Katastrophe kommen.‘ Ich weiß leider nicht, was er damit meinte.“

Sollten die Helden eine Teilnahme dennoch ablehnen, ist Cynestra sichtlich enttäuscht, belässt es aber dabei. In jedem Fall bittet sie die Helden, ein Auge auf ihre Kinder zu haben, da sie um ihre Sicherheit fürchtet.

Cynestra verweist die Helden an Phylea und Balius, falls sie konkrete Fragen zum Ablauf der Spiele haben. Xarquorius‘ Kinder sind gerne bereit, die Helden ebenfalls bei den Spielen anzumelden.



Alternativen

Sollte der obige Abenteurereinstieg für Ihre Gruppe ungeeignet sein, gibt es natürlich noch andere Möglichkeiten, wie Sie die Helden in das Abenteuer bringen können.

-Falls ein Athlet, Gladiator oder eine andere passende Profession unter den Helden ist, können die Harpalischen Spiele alleine schon Grund genug sein, um nach Sidor Harpax zu reisen, denn die dortigen Spiele sind vielleicht nicht die größten des Imperiums, aber die traditionsreichsten (und entsprechend groß ist der Prestige). Der Mord an Xarquorius könnte in diesem Fall an einem anderen Athleten geschehen, mit dem sich die Helden eventuell anfreunden. Alternativ können auch Visionen von Shinxir/Xirithos die Beteiligung des Bylhara-Kultes andeuten und die Helden dazu bewegen, sich ganz inoffiziell mit dem vor einiger Zeit geschehenen Mord an Xarquorius zu befassen.

-Sollte wiederum überhaupt kein sportlicher Charakter in der Gruppe sein, ist es möglich, dass Xarquorius sich in einem Brief an einen Gelehrten unter den Helden wendet und ihn zu sich einlädt, um neue Erkenntnisse über Arphalos zu diskutieren. Der Anlass für die Reise ist in diesem Fall ein anderer, der Einstieg kann ansonsten aber direkt übernommen werden.

-Cynestra könnte, nach dem Mord um ihre Sicherheit fürchtend, zusätzliche Leibwächter anwerben und hierbei an die Helden verwiesen werden. In diesem Fall wissen die Helden natürlich von vornherein, dass ein Mord geschehen ist. Falls sie auf Cynestra einen zuverlässigen Eindruck machen, werden sie schon bald von ihr gebeten, diskrete Ermittlungen anzustellen – als Ortsfremde fallen sie im Augenblick weniger auf als bekannte Angehörige ihres Hauses.

-Eine mystische Komponente erhalten Sie, wenn die Helden weit im Vorfeld des Abenteuers immer wieder visionsartige Andeutungen erhalten, die von Xirithos/Shinxir gesandt werden: Hornissenschwärme, die vor ihnen Gestalten annehmen, Stimmen, die aus dem Summen von Bienenflügeln zu ihnen zu sprechen scheinen und ähnliches. Die Visionen könnten die Helden nach Sidor Harpax und zu Xarquorius führen, wo sie in das Abenteuer geraten.

-Zu guter Letzt können Sie den Einstieg so abändern, dass die Helden (oder ein Freund von ihnen) sich durch einen dummen Zufall als Hauptverdächtige wiederfinden und festgesetzt werden, woraufhin sie die Möglichkeit erhalten, ihre Unschuld zu beweisen. Damit können Sie nahezu jede Gruppe in das Abenteuer zwingen – was aber längst nicht jedem Spieler liegt. In diesem Fall sollten Sie, damit die Helden zumindest eine gewisse Grundsympathie empfinden, es so darstellen, dass Cynestra von Anfang an von der Unschuld der Helden überzeugt ist, sich vehement für sie einsetzt und ihnen diese Chance überhaupt erst ermöglicht. Dieser Einstieg eignet sich vor allem für eine Gruppe, die zu einem großen Teil aus imperiumsfeindlichen Helden besteht.

Im Namen Xirithos'

Die Harpalischen Spiele

Die einzelnen Horasiaden sind so verschieden wie die Horiate selbst, aber die Harpalischen Spiele gelten als die traditionsreichsten und gehören damit auch zu den prestigeträchtigsten. Die Teilnehmer stammten ursprünglich nur aus Harpalis selbst, entgegen den Wünschen vieler konservativer Traditionalisten wurden die Spiele aber inzwischen auch für andere Völker geöffnet. Inzwischen reisen Athleten aus Narinion, Gathiadda, Demelion und der Karonischen Republik an. Neben den Menschen, die eindeutig die Mehrheit der Wettkämpfer stellen, gibt es Vertreter der Ban Bargui, Satyare, Neristu, Leonir, Amaunir, Shinoqui, Kentori und anderer Völker.

Die eigentlichen Spiele bestehen nur aus dem traditionellen Imperialen Oktathlon (Ringen, Faustkampf, Speerwurf, Bogenschießen, Stockfechten, Klettern, Springen und Laufen), aber auf Wunsch vieler Zuschauer und anderer Athleten finden inzwischen zahlreiche weitere Disziplinen statt, die nahezu dieselbe Beliebtheit erreichen wie die traditionellen Sportarten.

Überhaupt sind die Spiele ein rechtes Spektakel. So mancher Athlet gefällt sich in der Gunst der holden Weiblichkeit als Frauenschwarm oder als Held der Herzen, der das Bad in der Menge genießt.

Auch wenn die Harpalischen Spiele eine Sportveranstaltung sind, sorgen die *Editoren*, die Spielveranstalter, dafür, dass sie weitaus mehr umfassen. Rund um die Wettkämpfe gibt es Möglichkeiten zur Unterhaltung und zum Amüsement. Abmachungen werden besiegelt und Geschäfte geschlossen – denn wann besuchen sonst so viele Fremde die Stadt?

Ein besonderes Belustigungsspektakel während der Spiele sind öffentliche Hinrichtungen. Während viele Brandstifter, Mörder und Tempelräuber keine Wahl haben, als Warnung an alle zu sterben, haben Rebellen, die imperiale Gesetze und Herrschaft nicht akzeptieren wollten, die Möglichkeit, sich bei den Spielen zu beweisen, wenn sie sich dem Imperium beugen.

Athleten können einzeln oder in Mannschaften antreten, in letzterem Fall mit maximal 8 Personen. Mannschaften haben eigentlich keine größere Auswirkungen – Gesamtsieger wird immer nur ein einzelner Athlet –, sondern dienen eher dem Ruhm des Unterstüters der Mannschaft. Ausnahmen sind hier die wenigen Mannschaftswettbewerbe, die in Gruppen von je 4 Personen bestritten werden.

Die Spiele werden von bereitstehenden Zauberkundigen überwacht, die Alarm schlagen sollen, wenn unzulässige magische Verstärkung angewendet wird. Falls Karmatiker an den Spielen teilnehmen, werden diese zudem separat von der Xirithos-Priesterschaft auf den Eid eingeschworen, ihre göttergegebenen Fähigkeiten nicht zur Verbesserung ihrer Leistung einzusetzen.

Ablauf

Die Vielfalt an Programmpunkten und Disziplinen und die große Menge der Wettkämpfer erfordert eine detaillierte Zeitplanung der Spiele. Ein Wettstreiter kann nur im Ausnahmefall an wirklich allen Wettkämpfen teilnehmen. Üblicherweise findet je morgens, mittags und abends eine Veranstaltung statt.

Falls Verletzungen auftreten, werden diese direkt nach den jeweiligen Wettkämpfen von der Xirithos-Kirche karmal behandelt. Eine Ausnahme bildet hier nur der Chimärenkampf, bei dem die Teilnehmer selbst für ihr Wohlergehen verantwortlich sind.

Tag	Ort	Veranstaltung
1 (Schaffenstag)	Circus	Einmarsch der Wettkämpfer
1	Wiese	Augurenbefragung und Wettannahme
1	Heroentempel	Gedenken an verstorbene Streiter
2 (Ahnentag)	Circus	Ringen
2	Wiese	Speerwurf
2	außerhalb	Klettern
3 (Ackertag)	Circus	Faustkampf
3	Wiese	Bogenschießen
3	außerhalb	Caproskeiler-Jagd
4 (Markttag)	Circus	Stockfechten
4	Wiese	Magierduell
4	außerhalb	Honigraub
5 (Opfertag)	Circus	Tauziehen
5	Wiese	Magiewettbewerb
5	Heroentempel	Chimärenkampf
6 (Rechtstag)	Circus	Springen
6	Circus	Laufen
6	Wiese	Schauspiele des Arphalos, Hinrichtungen
6	Heroentempel	Empfang Honigräuber & Caproskeiler-Jäger
7 (Fuhrtag)	Circus	Staffellauf
7	Circus	Start und Ziel des Wagenrennens
7	außerhalb	Wagenrennen
8 (Streitag)	Circus	Gladiatorenkämpfe
9 (Ruhetag)	Heroentempel	Abschlussfeier

Die Austragungsorte

Während dieser Tage die ganze Stadt im Zeichen der Horasiade steht, finden die Wettkämpfe selbst größtenteils im Park auf dem Heroenhügel statt. Dort bieten am Mausoleum des Arphalos und am Heroentempel Gärten, Wiesen und eine sandige Rennbahn ausreichend Platz für Zuschauer und Wettstreiter.

Der Circus

Inmitten der Parkanlage befindet sich der ovale, 300 x 100 Schritt umfassende Circus, der zentrale Austragungsort der meisten Disziplinen. Der Circus befindet sich in einer Senke und besteht aus einer gepflegten Wiese, umgeben von einer Rennbahn aus festgetretenem Sand. Genau in der Mitte ist eine große steinerne Plattform, die als Arena für Kampfdisziplinen genutzt wird.

Veranstaltungen: Einmarsch (Tag 1), Ringen (Tag 2), Faustkampf (Tag 3), Stockfechten (Tag 4), Tauziehen (Tag 5), Springen (Tag 6), Laufen (Tag 6), Staffellauf (Tag 7), Start und Ziel des Wagenrennens (Tag 7), Gladiatorenkämpfe (Tag 7)

Die Wiese

Der Großteil der Parkanlagen besteht aus einer saftig grünen Wiese. Ein Bereich der Wiese wurde abgegrenzt und Tribünen dort errichtet, aber viele Zuschauer lassen sich einfach im weichen Gras nieder.

Veranstaltungen: Augurenbefragung und Wettannahme (Tag 1), Speerwurf (Tag 2), Bogenschießen (Tag 3), Magierduell (Tag 4), Schauspiele und Hinrichtungen (Tag 6)

Der Heroentempel

Die Haupthalle des Heroentempels dient als feierliche Stätte für Feiern, Gedenkveranstaltungen und die besonders prestigeträchtige Disziplin des Chimärenkampfes.

Veranstaltungen: Gedenken verstorbener Streiter (Tag 1), Chimärenkampf (Tag 5), Empfang der Honigräuber und Caproskeiler-Jäger (Tag 6), Abschlussfeier (Tag 9)

Orte außerhalb des Parks

Einige Veranstaltungen finden nicht in den eigentlichen Parkanlagen statt. Der *Kletterwettbewerb* wird an der felsigen Bruchwand des Heroenhügels veranstaltet. Die *Caproskeiler-Jagd* führt in die wogenden Maisfelder von Harpalis. Der *Honigraub* findet in einem lichten Hain im Norden der Stadt statt. Das *Wagenrennen* schließlich startet im Circus, führt aber dann über Brücken und durch Gassen in ganz Sidor Harpax und aus der Stadt hinaus, am Weindunklen See entlang und wieder zurück in den Circus. Der *Magiewettbewerb* findet auf der Brücke zwischen Heroen- und Hohem Hügel statt.

Die Athleten

Die Teilnehmer der harpalischen Spiele kommen hauptsächlich in einem Lager aus Zelten und Hütten nördlich des Heroenhügels unter, sofern sie nicht (wie die Mannschaft von Xarqorius) bei etwaigen Gönnern leben. Die große Vielfalt der Teilnehmer führt zu einer bunten Mischung an Unterkünften, so dass sich hier die wilden Steppenzelte von Leonir und Kentori zusammen mit den bunten Farben vesaischer Zelte neben den offenen Koch-



feuern der Satyare finden. Die überwiegende Zahl der Athleten besteht jedoch aus imperialen Menschen, vor allem Bewohnern von Harpalis selbst (wobei gerade diese häufig nicht im Lager leben, sondern bei Verwandten in der Stadt unterkommen).

In der Zeltstadt findet sich ein lebhaftes Gemisch aus Kulturen und Völkern, und die Atmosphäre ist größtenteils von freundlicher Rivalität, aber ansonsten heiterer, gelassener Stimmung geprägt. Abgesehen von einigen Animositäten stehen die Athleten sich ehrgeizig, aber auch freundschaftlich und neugierig gegenüber. Manche der Athleten treffen sich abends zum Feiern in den harpalischen Tabernas, andere trainieren ruhig und gelassen außerhalb, wieder andere nutzen die Zeit zwischen den Wettkämpfen, um die Stadt zu erkunden.

Erklingt abends die Tanzmusik der Satyare, finden sich schnell andere Athleten an ihren Feuern ein, wo der Duft tharpuresischer Spezialitäten durch die Luft weht. Es werden Einladungen an andere Teilnehmer ausgesprochen und die wilden Tänze der Amaunir finden zahlreiche menschliche Bewunderer. Obwohl der Wettstreit im Vordergrund steht, finden sich bei den harpalischen Spielen doch auch immer Wege zu Freundschaft, Verständigung oder mehr.

Die Stimmung in der Zeltstadt kann als Spiegelbild der fortschreitenden Gereiztheit der Stadt dienen. Ist die Atmosphäre zu Beginn noch friedlich und freundlich, kommen im Laufe der Zeit, mit den Anschlägen und Sabotageakten, immer mehr Misstrauen, Zorn und Feindseligkeit auf, die schließlich sogar in offenen Tötlichkeiten ausarten können.

An dieser Stelle finden Sie einige Mannschaften und einzelne Athleten in einer kurzen Vorstellung, die Sie nach Belieben abändern und erweitern können. Auf Seite 75 (**Unabhängige Gruppen**) finden Sie einige andere (Athleten-)Gruppen beschrieben, die die Spiele beeinflussen können.

Haus Icemna

Teilnehmer: Adalantha, Lyherios, Andara, Mayena, Betheon, Tiane, Herania, Perindias, Hyracosia

Die Favoriten bei den Spielen sind eine imperiale Mannschaft, die zum Teil von Haus Icemna getragen und ausgewählt wird und teilweise aus Harpalis selbst stammt. Die Athletin **Adalantha** (22) ist die klare Anwärtlerin auf den Gesamtsieg. Die unnahbare, stolze Schönheit wurde vom Haus Icemna speziell für athletische Spiele „gezüchtet“ und brilliert in zahlreichen Disziplinen. Ihre männliche Entsprechung ist ihr Bruder **Lyherios** (23), ein hervorragender Jäger und vollendeter Stockfechter.

Nicht alle in dieser Mannschaft nehmen die Sache jedoch so ernst wie die beiden Favoriten: Die ausgelassenen, feierfreudigen Zwillinge **Betheon** und **Tiane** (19) erhoffen sich vor allem eine gute Zeit mit viel Spaß.

Die Amaunir

Teilnehmer: LeYia, BurAo, HyKolao, AoPao, UaGir, RaoShy
Einige der teilnehmenden Amaunir haben sich zu einem eher losen Bündnis zusammengefunden, bei dem sich beinahe alles um die geschmeidige, flinke **LeYia** (22) dreht, die schon zahlreiche Siege in Wettbewerben im ganzen Imperium davontragen konnte und entsprechend selbstsicher auftritt. Der freche Djamaun **AoPao** (18) ist ein Tunichtgut, der immer zu Scherzen und Streichen aufgelegt ist, aber neugierig Kontakt zu anderen Athleten sucht.

Die Hjaldinger

Teilnehmer: Jarlgrimm, Thorgald, Igrin, Aegard, Einir, Asgir
Von der fernen Ostküste hat sich eine Gruppe muskulöser Nordleute zu den Spielen begeben. Anfangs von vielen Imperialen eher belächelt, beweisen die Athleten rund um den Faustkämpfer **Jarlgrimm** (26), dass die Körperkraft der Hjaldinger zu recht gefürchtet ist. Während Jarlgrimm ein zwar einschüchternder, aber ruhiger und ehrenhafter Kämpfer ist, ist die wilde **Igrin** (24) durch ihren explosiven Jähzorn unberechenbar und gefährlich.

Die Kentori

Teilnehmer: Gavin, Jagor, Franin, Gwen, Tassyna
Ein exotisches Bild bieten die kentorischen Athleten, da sie – außer dem jungen Gavin – aus zwei Paaren von Zentaur und Mensch bestehen. Die Sprecher der Mannschaft sind **Jagor** (28) und seine Reiterin **Gwen** (26), die unzertrennlich sind. Die Kentori gehören zu den friedlichsten Teilnehmern der Spiele, die Provokationen aus dem Weg zu gehen und Streits zu schlichten versuchen.

Zauberkundige

Arissalia te Aldangara (32) folgt den Idealen ihres Hauses: Sie ist eine elegante, aber auch unbarmherzige, stolze und selbstherrliche Frau, die eine Niederlage als persönlichen Affront ansieht. Umso schlimmer, dass sie mit dem jungen und bestürzend freundlichen **Dirigon Taralias** (24) ausgerechnet ein freier Optimatiker bezwingen konnte. **Kleoterius ter Aphirdanos** (38) ist ein prunksüchtiger, pompöser Mann in teuerster Kleidung, der viel Aufmerksamkeit auf den Schauwert seines Auftretens legt. Die schüchterne, aber überraschend listige und einfallsreiche BaLoa **MuLian** (24) ist eine der wenigen Nicht-Optimatiker, die an den Spielen teilnehmen.

Einzelne

Nicht alle Athleten gehören Mannschaften an. Die fröhliche, kontaktfreudige Satyarin **Gyldaria** ist zu Beginn schwer enttäuscht davon, nicht mit ihrem eigenen, kostbar verzierten Wagen antreten zu dürfen, freundet sich aber mehr und mehr mit dem Lager an. **RaoTir** (25) ist einer der wenigen Amaunir, der nicht zur oben beschriebenen Mannschaft gehört. Dem sanften, fast schon scheuen und stets leise sprechenden Amaun sieht man seine Geschmeidigkeit und Stärke im Ringkampf nicht an. Die Ban Bargui **Je'shik** (22) kennt sich überraschend gut mit imperialer Kultur aus, seit sie vor kurzem viel Zeit mit einigen Abenteurern aus dem Imperium verbracht hat. Eine direkte Rivalität verbindet sie mit dem Stockfechter **Narimak** (25). Der gutaussehende Weitspringer **Solacos** (22) aus Harpalis ist ein rechter Schürzenjäger, der unverdrossen den Athletinnen in der Zeltstadt nachstellt. Einen exotischen Anblick bietet eine Gruppe Honigräuber, die neben der glutäugigen **Ismeliope** aus dem südlichen Imperium noch aus der melancholischen Ashariel **Livimah** und dem knurrigen Leonir-Veteranen **Fharrchu** besteht und die den Hjaldingern für den Honigraub noch den jungen **Asgir** abwerben. Der Corybant **Leocoro** (28) ist zwar ein sehr guter Faustkämpfer, aber anfällig für Alkohol jeder Art – und schwankt dann stets zwischen melancholischem Brüten und aggressivem Poltern.

Phylacio, der fliegende Händler

Die Zeltstadt der Athleten und die Veranstaltungsorte der Wettkämpfe sind das Revier von Phylacio, einem gut gelaunten, beleibten Händler, der mit seiner Garküche samt Verkaufswagen durch Sidor Harpax streift, immer auf der Suche nach Kunden.

Sein Angebot ist vielseitig, vor allem auf der Basis von Mais: Maisbrei, Maiskuchen, Maisbrot und natürlich das Maisbier *Harpaligold*. Angesichts der exotischen Kundschaft hat Phylacio jedoch auch Köstlichkeiten aus anderen Kulturen im Angebot.

Darüber hinaus verkauft Phylacio zahlreiche mehr oder weniger nützliche Gegenstände, hauptsächlich im Zusammenhang mit den Spielen: Kopfbedeckungen und Schärpen in den Farben teilnehmender Mannschaften, kleine Amaunir und Baramunen aus Stoff, Statuen des Arphalos mit seinem markanten Bernstein-Doros – und einen ganzen Kasten mit Tiefsee-Alchimika. Auf Nachfrage erzählt er seufzend, dass er glaubte, Krafttränke zu erwerben, über den Tisch gezogen wurde und jetzt auf den Tränken sitzenbleibt.

Wenn Sie möchten, können Sie Phylacio immer wieder als humorvolle Auflockerung oder Informationsquelle einstreuen – und möglicherweise ist der normalerweise allgegenwärtige Kaufmann gerade dann nicht auffindbar, wenn die Helden verzweifelt nach einer Möglichkeit suchen, im Weindunklen See Arphalos' Doros zu finden...

Die Disziplinen

Hier finden Sie die einzelnen Disziplinen aufgelistet – und welche Leistung ein Held erbringen muss, um den Sieg zu erringen. Aus Platzgründen gehen wir davon aus, dass die Helden kompetent genug sind, Ausscheidungswettbewerbe zu überstehen und direkt um den Sieg streiten. Da wir nicht wissen, für welche Disziplinen sich die Helden entscheiden, sind die Disziplinen eher kurz beschrieben.

Ringen

Ringen ist ein Ringkampf mit einem Gegner bis zur Kampfunfähigkeit oder Aufgabe. Die hier aufgelisteten Athleten belegen den dritten, zweiten und ersten Platz – um den entsprechenden Platz für sich zu entscheiden, müssen die Helden den jeweiligen Gegner sowie alle vorhergehenden Gegner bezwingen (für den ersten Platz sind also drei Siege notwendig). Um bis zu diesem Punkt vorzudringen, benötigt ein Held mindestens einen *Ringens-TaW* von 11 und einen passenden unbewaffneten Kampfstil.

3. Platz: Lyherios (Mensch)

FF 11 GE 15 KO 15 KK 16

Ringens:

INI 15+1W6 AT 16 PA 17 DK H TP 1W6+2 (A)

LeP 34 AuP 41 MR 6 WS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Menschen und Nichtmenschen

Da die Spiele inzwischen auch für Nichtmenschen geöffnet sind, sich damit aber starke körperlich bedingte Unterschiede zwischen den Athleten ergeben, haben die Wettkampfveranstalter umfangreiche Regeln aufgestellt, um die Leistung der Athleten abseits angeborener Vorzüge zu beurteilen, über die wir Ihnen hier einen Überblick verschaffen wollen.

- Viele Disziplinen werden in Größenklassen eingeteilt, so dass nicht auf einmal ein G'rolmur im Faustkampf gegen einen Tighrir antreten muss. In folgenden Disziplinen stehen sich immer Athleten der gleichen Größenkategorie (**WnM 188**) gegenüber: *Ringens, Faustkampf, Stockfechten, Springen, Laufen, Staffellauf*. Beim *Springen, Laufen* und beim *Staffellauf* treten zudem Zwei- und Vierbeiner getrennt an. Ausschlaggebend ist immer die Größenkategorie, nicht die Spezies: Ein großgewachsener Mensch würde gegen einen durchschnittlich großen Leonir antreten.
- Beim *Tauziehen* gibt es keine Größenklassen, besonders kräftige Völker (Baramunen, Kynokephalen, Leonir, Minotauren, Tighrir, Zwerge) treten aber nur mit 3 statt mit 4 Athleten an, besonders zierliche Völker (G'rolmur, Neristu, Ravesaran) mit 5.
- Da der Vorteil *Springgelenke* sagenhafte Sprungweiten ohne Anstrengung ermöglicht, werden beim *Springen* die Weiten entsprechender Charaktere mit einem Faktor verrechnet, um vergleichbar zu anderen Athleten zu bleiben. *Springgelenke I*: 0,8; *Springgelenke II (Pardir)*: 0,67; *Springgelenke III (Amaunir)*: 0,5.

Wir können Ihnen hier leider keine vollständigen Umrechnungsfaktoren für sämtliche denkbaren Spezies-Kombinationen präsentieren. Orientieren Sie sich einfach an obigen Angaben und gehen Sie davon aus, dass das Regelwerk der Spiele *speziesbedingte* (also automatische) Vorteile auszugleichen versucht, während frei gewählte Vorteile (und somit individuelle Begabungen) natürlich zur Geltung kommen. Dies benachteiligt zwar prinzipiell nichtmenschliche Spezies – doch ist es in den Augen der harpalischen Traditionalisten schon ein großes Zugeständnis, dass Nichtmenschen überhaupt zu den Spielen zugelassen werden, so dass die Regeln zu Gunsten der Menschen entworfen wurden.

Die Leistung ist hierbei für die Schiedsrichter wichtiger als Unterschiede in der Anatomie: Orientieren Sie sich im Zweifelsfall daher eher an den TaP* und den gesteigerten Eigenschaftspunkten, weniger an automatischen Boni.

Die Beispielgegner bei den Disziplinen gehen von der Größenkategorie *normal* aus. Falls ein Held gegen einen Athleten antritt, der von dieser Kategorie abweicht, können Sie grob vereinfacht die Spezies-Modifikationen nach **WnM** mit diesen Werten verrechnen.

2. Platz: Einir (Mensch)

FF 10 GE 17 KO 15 KK 16

Ringen:

INI 15+1W6 AT 19 PA 17 DK H TP 1W6+2 (A)

LeP 35 AuP 45 MR 6 WS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil: Thalassischer Stil

1. Platz: RaoTir (Amaun)

FF 11 GE 18 KO 15 KK 15

Ringen:

INI 17+1W6 AT 21 PA 19 DK H TP 1W6+2 (A)

LeP 36 AuP 48 MR 6 RS I (Fell) WS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Kampfgespür, Waffenloser Kampfstil: Amaunischer Stil, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Speerwurf

Sieger beim Speerwurf ist, wer bei insgesamt 5 Würfeln zusammengenommen am meisten Punkte unter seinem Wert bleibt. Geworfen wird von einer Linie aus auf eine Wiese, es zählt die größte Wurfweite.

3. Platz: Minikiyo (Vesai), 73 Punkte**2. Platz: Nizanir (Mensch), 77 Punkte****1. Platz: Isada (Zentauren), 90 Punkte**

Klettern

Der Kletterwettbewerb findet an der felsigen Nordwand des Heroenhügels statt, es gilt, sie ohne Hilfsmittel möglichst schnell zu erklimmen. Sieger ist, wer bei *Klettern*-Proben +6 möglichst schnell 35 TaP* ansammelt. Bei Gleichstand siegt, wer am Ende die meisten TaP* angesammelt hat.

3. Platz: Tcheko (Neristu), 5 Proben, 35 TaP***2. Platz: LeYia (Amauna), 4 Proben, 37 TaP*****1. Platz: Adalantha (Mensch), 4 Proben, 40 TaP***

Eine misslungene Probe führt nur dazu, dass keine Punkte angesammelt werden, ein Patzer führt gegebenenfalls zu einem Absturz (mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +7 zu verhindern) aus einer Höhe von (bisherige angesammelte TaP*) Schritt (siehe WdS 144).

Faustkampf

Auch beim Faustkampf geht ein Kampf bis zur Kampfaufgabe, trotz des Namens dürfen sämtliche Raufen-Attacken eingesetzt werden. Die hier aufgelisteten Athleten belegen den dritten, zweiten und ersten Platz – um den entsprechenden Platz für sich zu entscheiden, müssen die Helden den jeweiligen Gegner sowie alle vorhergehenden Gegner bezwingen (für den ersten Platz sind also drei Siege notwendig). Um bis zu diesem Punkt vorzudringen, benötigt ein Held mindestens einen *Raufen*-TaW von 11 und einen passenden unbewaffneten Kampfstil.

3. Platz: Lyherios (Mensch)

FF 11 GE 15 KO 15 KK 16

Raufen:

INI 15+1W6 AT 16 PA 16 DK H TP 1W6+2 (A)

LeP 34 AuP 41 MR 6 WS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

2. Platz: Leocoro (Mensch)

FF 11 GE 15 KO 16 KK 17

Raufen:

INI 15+1W6 AT 19 PA 17 DK H TP 1W6+2 (A)

LeP 36 AuP 44 MR 7 WS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil: Söldnerstil

1. Platz: Jarlgrimm (Mensch)

FF 10 GE 17 KO 16 KK 19

Raufen:

INI 15+1W6 AT 21 PA 18 DK H TP 1W6+3 (A)

LeP 38 AuP 46 MR 6 WS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust-Stil, Waffenloser Kampfstil: Söldnerstil

Bogenschießen

Sieger beim Bogenschießen ist, wer bei insgesamt 5 Schüssen zusammengenommen am meisten Punkte unter seinem Wert bleibt. Modifikatoren aus Entfernung und Zielgröße werden hierbei ignoriert, da sie für alle teilnehmenden Athleten gleich sind. Geschossen wird traditionell auf Strohuppen in der Gestalt eines Caproskeilers.

3. Platz: LeYia (Amauna), 68 Punkte**2. Platz: Gavin (Zentaur), 72 Punkte****1. Platz: Adalantha (Mensch), 91 Punkte**

Caproskeiler-Jagd

Die Caproskeiler-Jagd führt aus der Stadt heraus in die wogenden, kaum zu überblickenden Maisfelder, in denen es gilt, einen möglichst prächtigen Caproskeiler zu erlegen. Diese Disziplin wird von Mannschaften mit jeweils 4 Teilnehmern bestritten, wobei gemischte Mannschaften zugelassen sind.

Die Teilnehmer haben Zeit bis zum Abend, um einen Caproskeiler zu finden. Zunächst einmal muss der Spurenleser eine solche Bestie ausfindig machen: Insgesamt darf er 3 *Fährtensuchen*-Proben +7 ablegen (Sonderfertigkeiten wie *Steppenkundig* oder *Ortskundig* zählen natürlich). Je mehr TaP* er dabei ansammelt, desto prächtiger ist der Keiler, den er ausfindig macht, aber desto schwerer ist es auch, ihn zu erlegen. Die Werte für einen Caproskeiler finden Sie auf Seite 107. Addieren Sie für je 10 TaP* 5 LeP und je 1 Punkt auf AT, PA und TP.

Sieger ist, wer den prächtigsten Caproskeiler erlegt (also die meisten TaP* angesammelt und den Keiler im Kampf bezwungen hat) und dessen Kopf im Heroentempel präsentiert. Ein Schiedsrichter, der überprüft, ob alles mit rechten Dingen zugeht, begleitet jede Mannschaft.

-
3. Platz: LeYia, HyKolao, UaGir, RaoShy (Amaunir), 34 TaP*
 2. Platz: Jagor, Franin, Gwen, Tassyna (Kentori), 38 TaP*
 1. Platz: Platz: Adalantha, Lyherios, Hyracosia, Betheon (Menschen), 42 TaP*
-

Stockfechten

Das Stockfechten wird wiederum bis zur Kampfaufgabe ausge- tragen. Die hier aufgelisteten Athleten belegen den dritten, zwei- ten und ersten Platz – um den entsprechenden Platz für sich zu entscheiden, müssen die Helden den jeweiligen Gegner sowie alle vorhergehenden Gegner bezwingen (für den ersten Platz sind also drei Siege notwendig). Um bis zu diesem Punkt vorzudrin- gen, benötigt ein Held mindestens einen *Stäbe-TaW* von 12 und drei geeignete Sonderfertigkeiten (im Zweifel Meisterentscheid).

3. Platz: Narimak (Ban Bargui)

FF 12 GE 15 KO 14 KK 15

Kampfstab:

INI 15+1W6 AT 16 PA 15 DK H TP 1W6+1

LeP 34 AuP 36 MR 5 WS 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag

2. Platz: Chysiria (Mensch)

FF 10 GE 16 KO 15 KK 14

Kampfstab:

INI 15+1W6 AT 17 PA 17 DK NS TP 1W6+1

LeP 36 AuP 39 MR 6 WS 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Entwaf- fen, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwer- fen, Sturmangriff, Wuchtschlag

1. Platz: Lyherios (Mensch)

FF 11 GE 15 KO 15 KK 16

Kampfstab:

INI 15+1W6 AT 21 PA 19 DK NS TP 1W6+2

LeP 34 AuP 41 WS 8 MR 6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Defen- siver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klin- gensturm, Klingenswand, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Umreißen, Waffenmeister Kampfstab (AT+1, Ausfall -2, Entwaffnen -4, Gegenhalten -2), Windmühle, Wuchtschlag

Honigraub

Beim traditionellen Honigraub, der auf einer Lichtung außer- halb der Stadt stattfindet, geht es darum, nur mit einem Len- denschurz (Damen zusätzlich mit einem Brusttuch, Optima- ten natürlich mit ihrer Maske) bekleidet einem Bienenschwarm den Honig zu stehlen, ohne dabei eine Biene zu töten. Die Vo- raussetzung „ohne dabei eine Biene zu töten“ ist natürlich vor allem symbolisch: Tatsächlich geht es darum, den Schwarm als Ganzes möglichst unbeschadet zu lassen. Sollte es den Helden tatsächlich gelingen, den Honig ohne eine einzelne tote Biene zu erobern (und das nicht durch billige Tricks schaffen, son- dern das Publikum wirklich begeistern), dürfte ihnen der Sieg sicher sein. Der Honigraub wird wiederum von Mannschaften von je 4 Personen bestritten.

Denkbar sind Ablenkungen (als Fressfeind auftreten, um den Schwarm zum Angriff zu provozieren und währenddessen den Honig zu stehlen), alchemistische Mittel (Rauch oder Tinktu- ren, um die Bienen zu vertreiben) oder natürlich das weite Feld der myranischen Magie.

Das Publikum entscheidet am Schluss durch Jubel darüber, welche Mannschaft den Sieg davon trägt. Hier ist es schwierig, konkrete Werte anzugeben. Zur groben Orientierung:

- Wenn die Helden die Aufgabe generell erfüllen, steht ihnen der dritte Platz zu.

- Wenn die Helden die Aufgabe besonders spektakulär erfüllen, eine große Schau abziehen oder sich durch großes Engagement um das Publikum bemühen, gebührt ihnen der zweite Platz.

- Schaffen die Helden es gar, jegliche Biene zu verschonen, oder zeigen sie außerordentlichen Witz oder viel Begeisterung, gewähren Sie ihnen den ersten Platz.

3. Platz: Adalantha, Lyherios, Herania, Perindias (Menschen)

2. Platz: LeYia, HyKolao, UaGir, RaoShy (Amaunir)

1. Platz: Ismelioppe, Livimah, Fharrchu, Asgir (gemischt)

Magierduell

Das Magierduell ist ein klassisches Gefecht zweier Magiebe- gabter, bei dem (fast) jedes persönliche arkane Mittel erlaubt ist, um seinen Gegner kampfunfähig zu machen, ohne ihn zu töten. Artefakte und Zauberspeicher sind verboten, um die Kämpfe vergleichbar und spontan zu gestalten.

3. Platz: Arissalia te Aldangara (Optimatin)

MU 15 KL 15 IN 16 CH 13 FF 10 GE 11 KO 13 KK 11

Stab: INI 11+1W6 AT 14 PA 11 DK NS TP 1W6+1

LeP 31 AuP 36 AsP 62 MR 9 RS 0 GS 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Repräsentation Optimatik, Spezi- alwissen Aldangara, Spontanzauberei II (alle Randparameter)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 12

Wichtige Zauber: E:Erfolg 13, E:Humus 17 (Spezialisierungen: Objektbewegung, Verwandlung)

Wichtige Instruktionen: Bann der Quelle, Kontrolle über We- sen, Objektbewegung, Schadenszauber, Verwandlung

Wichtige Formeln: Kurzer Befehl (Erfolg, Kontrolle über Wesen, 2 Aktionen, Einzelwesen, 21 Schritt, ZFP* Aktionen, schwer, 13 AsP, +8+MR, Q5), Stoß (Humus, Objektbewegung, 1 Aktion, Einzelobjekt, 21 Schritt, augenblicklich (n), extrem einfach, 4 AsP, +12, Q6), Tierverwandlung in Maus (Humus, Ver- wandlung, 10 Aktionen, Einzelwesen, 21 Schritt, 50 KR, schwer, 10 AsP, +6, Q4)

Wichtige Stabzauber: Apport, Bindung, Kraftfokus

Wichtige Trioptaritiale: Bindung [Humus], Astralspeicher II [Verwandlung]

Vorgehen: Arissalia holt ihren Gegner zu Beginn mit einem *Stoß* von den Beinen, was ihr genug Zeit verschafft, ihn mit einem *Kurzen Befehl* anzuweisen, keinen Zauber mehr zu sprechen. Gelingt dies, führt sie eine *Tierverwandlung* durch und macht ihr Gegenüber da- mit kampfunfähig.

2. Platz: Dirigon Taralias (Freier Optimatiker)

MU 15 KL 16 IN 15 CH 16

FF 10 GE 12 KO 13 KK 12

Stab:

INI 11+1W6 AT 15 PA 10 DK NS TP 1W6+1

LeP 32 AuP 36 AsP 66 MR 10 RS 0 GS 8

Wichtige Vorteile: Feste Matrix**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Illusionszauberer, Instruktionsspezialisierung Illusion, Konzentrationsstärke, Repräsentation Optimatik, Spontanzauberei III (alle Randparameter)**Wichtige Talente:** Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 11**Wichtige Zauber:** E:Eis 18 (Spezialisierungen: Illusion, Transformation), E:Harmonie 12**Wichtige Instruktionen:** Beseelung, Illusion, Schutz vor Quelle, Transformation**Wichtige Formeln:** Dunkelheit (Eis, Illusion, 1 Aktion, ZfW Schritt Radius, 21 Schritt, 50 KR, schwer, 6 AsP, +14, Q6), Erfüllung mit Glückseligkeit (Harmonie, Beseelung, 2 Aktionen, Einzelwesen, 21 Schritt, 50 KR, schwer, 7 AsP, +9+MR, Q4), Statue aus Eis (Eis, Transformation, 5 Aktionen, Einzelwesen, 21 Schritt, 50 KR, extrem schwer, 10 AsP, +7+MR, Q5)**Wichtige Stabzauber:** Apport, Bindung, Dienstfokus Illusion, Dienstfokus Verwandlung, Kraftfokus**Vorgehen:** Als Auftakt hüllt Rimarik seinen Gegner in eine illusorische *Dunkelheit*, die seine Sicht nicht verhüllt, sein Gegenüber jedoch darin hindert, ihn auszumachen und zu verzaubern. Daraufhin wirkt er eine *Erfüllung mit Glückseligkeit*, die den Opponenten von einem Vorgehen gegen ihn abhält. Zum Abschluss verwandelt er seinen Kontrahenten in eine *Statue aus Eis*.**1. Platz: Kleoterius ter Aphirdanos (Optimat)**

MU 15 KL 18 IN 16 CH 16

FF 12 GE 10 KO 11 KK 10

Stab:

INI 15+1W6 AT 13 PA 12 DK NS TP 1W6+1

LeP 28 AuP 29 AsP 74 MR 13 RS 0 GS 8

Wichtige Vorteile: Astrale Ausstrahlung (Zauberei, 1 Schritt, 3 Punkte), Begabung: Bann der Quelle**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Aurapanzer, Eiserner Wille II, Instruktionsspezialisierung: Bann der Quelle, Kampfreflexe, Repräsentation Optimatik, Spezialwissen Aphirdanos, Spontanzauberei IV (alle Randparameter)**Wichtige Talente:** Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 10**Wichtige Zauber:** E:Avastada 16 (Spezialisierung: Fixierung), E:Zauberei 20 (Spezialisierungen: Bann der Quelle, Metamagie)**Wichtige Instruktionen:** Antimagie, Bann der Quelle, Fixierung, Metamagie, Schutz vor Quelle**Wichtige Formeln:** Bannzone (Zauberei, Bann der Quelle, 1 Aktion, ZfW Schritt Radius, 21 Schritt, 50 KR, einfach, 6 AsP pro Schritt Radius, +14, Q7), Fesselung (Avastada, Fixierung, 3 Aktionen, ZfW Wesen, 21 Schritt, 50 KR, sehr schwer, 6 AsP pro Wesen, +9+MR, Q7), Zauber zurückwerfen (Zauberei, Metamagie, 1 Aktion, Einzelwesen, selbst, 50 KR, extrem schwer, 11 AsP, +5, Q6)**Wichtige Stabzauber:** Apport, Bindung, Dienstfokus Bann der Quelle, Kraftfokus**Wichtige Trioptarituale:** Bindung [Zauberei], Astralspeicher III [Bann der Quelle]**Vorgehen:** Um sich die Waffen seines Gegners zunutze zu machen, wirkt Kleoterius als erstes einen *Zauber zurückwerfen*. Daraufhin legt er eine *Bannzone* auf die Umgebung seines Kontrahenten und hindert ihn schließlich mit einer *Fesselung* daran, Aktionen irgendeiner Art durchzuführen.**Magiewettbewerb**

Der Magiewettbewerb, der auf der Brücke zwischen Heroen- und Hohem Hügel stattfindet, ist diffiziler. Hier geht es darum, eine Aufgabe möglichst geschickt oder gewitzt zu erledigen – wobei ausschließlich Magie eingesetzt werden darf.

Von der Brücke hängt, 200 Schritt über dem Boden, an einem Seil ein Bambuskäfig, in dem ein Gefangener sitzt (bei Helden die hübsche Amauna-Diebin *Tirlao*, bei Heldinnen der attraktive Menschenbetrüger *Tycho*). Das Tau wird von drei Wächtern bewacht, die die Anweisung haben, den Käfig sofort abzuschlagen, wenn sie angegriffen, provoziert oder beeinflusst werden. Ein *Luftgeist* (*MyMa* 74) hat die Anweisung, Rettungsversuche, die aus der Luft stattfinden, zurückzuschlagen. Die Gefangenen stammen aus den Kerkern, ihr Tod wäre aus Sicht der Stadt nicht tragisch, ihr Freikommen aber auch nicht weiter schlimm. Sie wurden vor allem danach ausgewählt, dass ihr Vergehen klein genug und ihre Attraktivität groß genug ist, um Mitgefühl und Emotionen bei den Zuschauern zu erzeugen. Ziel ist es, die Gefangenen zu befreien – bei Gelingen erhält der Athlet den oder die Gefangene als Sklaven. Wie er dieses Ziel erreicht, ist völlig ihm überlassen.**Zeremonialwache**

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 11 GE 14 KO 13 KK 15

Kentema (zweihändig):

INI 13+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK NS

Kentema mit Schild:

INI 13+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+4 DK NS

Raufen:

INI 13+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+1 (A) DK H

Ringen:

INI 13+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 (A) DK H

Zeremonialrüstung:

RS 5 BE 4 GS 5 LeP 35 AuP 38 MR 6 WS 7

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 9, Magiekunde 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 7**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Myrmidonenstil, Wuchtschlag

Die Wachen haben zu beiden Seiten 25 Schritt freie Sicht.

Die Gefangene im Käfig wiegt etwa 60 Stein, der Käfig selbst noch einmal 20. Auch hier entscheidet das Publikum am Schluss durch Jubel darüber, welcher Zauberkundige den Sieg davon trägt. Zur groben Orientierung:

- Wenn die Gefangene überlebt, gewähren Sie dem Helden den dritten Platz.
- Wenn der Held die Aufgabe besonders spektakulär erfüllt, eine große Schau abzieht oder sich durch großes Engagement um das Publikum bemüht, gebührt ihm der zweite Platz.
- Schafft der Held es gar, dass nicht einmal das Seil beschädigt und dabei keiner Wache ein Haar gekrümmt wird, oder zeigt er außerordentlichen Witz oder viel Begeisterung, gewähren Sie ihm den ersten Platz.

3. Platz: Kleoterius ter Aphirdanos

2. Platz: MuLian

1. Platz: Arissalia te Aldangara

Tauziehen

Das Tauziehen – wiederum ein Wettbewerb für 4 Athleten – besteht vor allem daraus, die gegnerische Mannschaft in eine Honiggrube zu ziehen. Die Süßspeise lockt hierbei zahlreiche Insekten an, so dass die Verlierermannschaft sich neben der demütigenden Erfahrung, in klebrige Zuckermasse gezogen zu werden (was für Fellträger besonders unangenehm ist), noch mit lästigen Stichen auseinandersetzen muss.

Es wird pro Runde eine Körperkraft-Probe pro Athlet gewürfelt und die unterwürfelten Punkte zusammenaddiert, überwürfelte Punkte werden abgezogen. Für eine 1 gibt es 3 Punkte extra, für eine 20 drei Punkte zusätzlichen Abzug. Sieger ist, wer in den wenigsten Proben insgesamt 30 gesammelte Punkte unter der Körperkraft bleibt. Bei Gleichstand entscheidet die Gesamtpunktzahl.

-
- 3. Platz: Adalantha, Lyherios, Betheon, Tiane: 3 Proben, 34 Punkte (Menschen)
 - 2. Platz: Drraokh, Ferracha, Shaachach 2 Proben, 31 Punkte (Leonir)
 - 1. Platz: Asgir, Thorgald, Igrin, Aegard: 2 Proben, 33 Punkte (Menschen)
-

Springen

Es gibt insgesamt 3 Sprünge. Jeder Athlet springt (GE+KK) x 20 cm weit, hinzu kommen 4 cm pro TaP* einer *Athletik*-Probe. Sieger ist, wer in drei Sprüngen die größten Sprungweiten schafft. (In den Angaben unten sind die drei Sprünge bereits zusammengerechnet und die Modifikationen für Amaunir eingerechnet.)

-
- 3. Platz: LeYia (Amauna: 2.160 cm)
 - 2. Platz: Solacos (Mensch: 2.232 cm)
 - 1. Platz: Adalantha (Mensch: 2.280 cm)
-

Laufen

Ein Athlet sprintet pro Sekunde seine GS in Schritt. Eine *Athletik*-Probe (eine Probe pro 100 Schritt, erste Probe normal, zweite Probe +2, dritte +4, vierte +6) erhöht die GS um 0,1 pro TaP* (0,2 beim Vorteil *Flink*). Sieger ist, wer die wenigste Zeit für 400 Schritt benötigt. Bei Gleichstand gewinnen die höchsten TaP*.

-
- 3. Platz: Adalantha (Mensch: 32,8 Sekunden: 44 TaP*)
 - 2. Platz: Je'shik (Ban Bargui: 31,8 Sekunden: 52 TaP*)
 - 1. Platz: LeYia (Amauna, 30,9 Sekunden: 60 TaP*)
-

Um eine realistische Chance zu haben, muss ein Held hier mindestens den Vorteil *Flink* und eine GE von 16 aufweisen, um auf eine GS von 10 zu kommen. In diesem Fall können Sie auch einfach für ein realistischeres Ergebnis die TaP* miteinander verrechnen, anstatt mühselig die Zeiten aufzuschlüsseln.

Staffellauf

Der Staffellauf läuft ähnlich ab wie der Sprintwettbewerb, nur dass hier alle 100 Schritt ein neuer Läufer eingesetzt wird, so dass die 4 *Athletik*-Proben auf 4 Läufer einer Mannschaft verteilt werden. Pro Übergabe muss außerdem beiden Läufern eine FF-Probe gelingen, ansonsten verlieren sie 1 Sekunde pro

gescheiterter Übergabe. Das Staffelholz ist in Form eines riesigen Hornissenstachels gedreht, Sieger ist die Mannschaft, deren letzter Läufer den Stachel als erster in einen stilisierten Schild hinter der Ziellinie stößt.

-
- 3. Platz: Ganeta, Adjiri, Gayavani, Nisha (Menschen, 31,6 Sekunden: 52 TaP*)
 - 2. Platz: Adalantha, Lyherios, Andara, Mayena (Menschen, 30,8 Sekunden: 60 TaP*)
 - 1. Platz: LeYia, BurAo, HyKolao, AoPao (Amaunir, 30 Sekunden, 68 TaP*)
-

Den drei eventuellen Siegermannschaften gelingen in diesem Rennen alle Staffelübergaben.

Wagenrennen

Das Wagenrennen findet in vierspännigen Streitwagen statt, die von den Veranstaltern gestellt werden, damit Zugtiere und Wagen gleichwertig sind und es die Fähigkeit des Fahrers ist, die über den Ausgang entscheidet.

Das Rennen beginnt im Circus, führt dann über die Brücken aus der Stadt heraus und ein Stück durch die Umgebung, um schließlich wieder im Circus zu enden. Sieger ist, wer bei *Fahrzeug lenken*-Proben +6 möglichst schnell 35 TaP* ansammelt. Bei Gleichstand siegt, wer am Ende die meisten TaP* angesammelt hat. Sollten zwei Wagen wirklich zum exakt gleichen Zeitpunkt ins Ziel kommen, teilen Sie sich den ersten Platz.

-
- 3. Platz: Roxanas (Mensch), 5 Proben, 40 TaP*
 - 2. Platz: Gylaria (Satyarin), 4 Proben, 36 TaP*
 - 1. Platz: Hippobarus (Mensch), 4 Proben, 40 TaP*
-

Wenn während der Fahrt zwei Parteien gleichzeitig die gleiche Anzahl TaP* angesammelt haben (orientieren Sie sich an den Angaben oben: Hippobarus benötigt 4 Proben für 35 TaP*, sammelt also pro Probe ca. 9 TaP*), ist ein Angriff (mit Peitsche, Speer, Magie oder ähnlichem) möglich.

Chimärenkampf

Eine der prestigeträchtigsten und spektakulärsten Disziplinen ist der Chimärenkampf im Heroentempel, bei dem Mannschaften von bis zu 4 Personen gegen immer gefährlichere Chimären(-gruppen) antreten. Die Platzierung der Helden hängt davon ab, wie viele Siege sie erringen (Platz 1 bei drei Siegen, Platz 2 bei zwei Siegen, Platz 3 bei einem Sieg). Um zum Chimärenkampf zugelassen zu werden bzw. bis auf die vorderen Plätze zu gelangen, benötigt jeder Teilnehmer mindestens einen TaW / ZiW von 14 in einem passenden Kampftalent oder geeigneten Zauber sowie 3 passende (profane oder magische) Sonderfertigkeiten.

Der Chimärenkampf ist die gefährlichste Disziplin, da die Bestien keinerlei Sportlichkeit zeigen und nicht vor dem Töten zurückschrecken. Die Kämpfer haben aber jederzeit die Möglichkeit, einen Kampf abzubrechen, woraufhin bereitstehende Wachen in den Kampf eingreifen und ihn innerhalb von 4 Kampfrunden beenden.

Die Kämpfe finden über den Tag verteilt statt, so dass die Möglichkeit besteht, außer der Reihe eine zusätzliche Regenerationsphase einzulegen, falls die Helden keine andere Möglichkeit haben, wieder auf die Beine zu kommen.



Rattenkeiler (Caproskeiler-Hetzratte-Chimäre)

Der Rattenkeiler ist ein verschlagenes und hinterlistiges Tier, das die Umgebung im Kampf gut einzusetzen weiß. Es handelt sich bei ihm um eine Chimäre aus dem Caproskeiler und den gefürchteten Hetzratten der anthalischen Savannen.

Biss: INI 12+1W6 AT 19 DK H TP 1W6+8
PA 10 LeP 90 AuP 80 MR 0/6 RS 2 GS 25
GW 13

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (8), Raserei (4), Überrennen (10, 3W6)

Panzerbüffel (Brassachbüffel-Hügeltier-Chimäre)

Dieses massige Tier mit der groben Gestalt eines Brassachbüffels, den Hornplatten des Hügeltiers und einem keulenbewehrten Schwanz greift die Gegner in wütendem Sturmangriff an und versucht sie zu überrennen.

Kopfstoß:

INI 9+1W6 AT 14 DK N TP 2W6+3

Biss:

INI 9+1W6 AT 16 DK H TP 1W6+4

Schwanzschlag:

INI 9+1W6 AT 11 PA 4 DK H TP 3W6+6

PA 4 LeP 140 AuP 120 MR 4/11 RS 9 GS 15

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (8, Schwanzschlag), Überrennen (8; 5W6+8); großer Gegner

Kristallkhemosi (Kristallwurm-Khemosi-Chimären)

In diesem Kampf geht es nicht gegen ein gefährliches Einzelwesen, sondern gegen ein ganzes Rudel Kristallkhemosi. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus dem drachischen Kristallwurm und den aggressiven Raubaffen der Steppen – wobei letztere in der Gestalt klar dominieren und vor allem mit mehr Lebenskraft und der Schuppenhaut des Kristallwurms ausgestattet sind.

Biss:

INI 10+1W6 AT 14 DK H TP 1W6+8

Krallen:

INI 10+1W6 AT 12 DK HN TP 1W6+5

Schwanzhieb:

INI 10+1W6 AT 10 DK HN TP 2W6+2

PA 10 LeP 75 AuP 100 MR 8 RS 5 GS 8

GW 14 (einzeln)

Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Rudel (1W6+3), zwei beliebige Angriffsaktionen pro Kampfrunde; Hypnotisches Glitzern*

* Das Glitzern der Schuppen führt dazu, dass die AT- und PA-Werte eines Angreifers jeweils um so viele Punkte sinken, wie eine KL-Probe misslungen ist (einmal pro 5 KR abzulegen, die Abzüge sind kumulativ; bei Gelingen werden auch bisher bestehende Einschränkungen aus früheren Proben aufgehoben).

Der Sieg

Zum Gesamtsieger der Spiele wird gekürt, wer – allein oder in der Mannschaft – in den meisten Disziplinen den Sieg errungen hat. Bei einem Gleichstand zwischen mehreren Athleten entscheidet sich, wer zusätzlich in den meisten Disziplinen den zweiten Platz errungen hat. Bei einem weiteren Gleichstand entscheiden die Drittplatzierungen. Herrscht auch hier Gleichstand, werden tatsächlich mehrere Gesamtsieger gekürt. Folgende Athleten sind Anwärter auf die drei Plätze:

3. Platz: Lyherios (Mensch: 2 Siege, 1 zweiter Platz, 4 dritte Plätze)
2. Platz: LeYia (Amauna: 2 Siege, 2 zweite Plätze, 3 dritte Plätze)
1. Platz: Adalantha (Mensch: 4 Siege, 1 zweiter Platz, 3 dritte Plätze)

Erfolge in anderen Größenkategorien als der Norm haben keinen Einfluss auf den Gesamtsieg – hier werden „menschengroße“ Athleten deutlich bevorzugt. Für Athleten von größeren oder kleineren Spezies ist die einzige Chance auf den Gesamtsieg also der Sieg in nicht-größengebundenen Disziplinen.

Anschläge des Bylhara-Kultes

Während der Spiele verüben die Anhänger Bylharas Sabotageakte und Anschläge, wobei sie die Spuren gerne auf ausländische Gruppen lenken. Strategus Melanoheris will auf diese Art Zwietracht und Uneinigkeit säen.

Einige größere Gruppierungen und mit ihnen zusammenhängende spezifische Zwischenfälle finden Sie auf Seite 91 beschrieben. Hier finden Sie vor allem Beispiele für Aktionen des Bylhara-Kultes.

Sobald einer der Helden 15 Ansehenspunkte (siehe Seite 91) angesammelt hat, wird er selbst zum Ziel des Kultes.

Auswirkungen

Gehen Sie vereinfacht davon aus, dass ein Athlet, der direkt in einen (unaufgeklärten) Zwischenfall verwickelt ist, jegliches Ansehen beim Volk verliert. Gleichzeitig leidet aber auch das Ansehen der ganzen Veranstaltung darunter, so dass für jeden Zwischenfall jeder Athlet (also auch die Helden) 1 Ansehenspunkt verliert. Dieser Ansehenspunkt wird wiederhergestellt, wenn die Helden den Zwischenfall auflösen (Schläger abwehren, Betrugsversuche aufdecken etc.). Die Stimmung in der Stadt wird währenddessen immer schlechter. Als Faustregel können Sie festlegen, dass es bei 5 unaufgeklärten Zwischenfällen zu Ausschreitungen gegen Fremde und Streitigkeiten in der Stadt kommt. Infolgedessen wird jeder künftige Ansehensgewinn halbiert.

Die negativen Auswirkungen eines unaufgeklärten Zwischenfalls können auch durch einen öffentlichen Auftritt (z.B. eine Rede) abgewendet werden. Dies erfordert eine *Überzeugen*-Probe +7, zusätzlich +3 für jeden weiteren unaufgeklärten Akt.

Beispiele für Zwischenfälle

- Der Kult lässt einen besonders erfolgreichen Athleten durch mehrere Schläger attackieren, um ihn an einer weiteren Teilnahme zu hindern. Beim Anheuern haben sie sich den Schlägern gegenüber als Angehörige einer rivalisierenden Mannschaft ausgegeben. Varianten hierzu sind giftige Tiere, die den Athleten in die Schlafkammer gesetzt werden, Gifte, die ihnen ins Essen gemischt werden, oder „Unfälle“, in denen Athleten von Brücken stürzen, von Fuhrwerken überrollt oder von herabstürzenden Objekten verletzt werden.
- Ein gefeierter Athlet wird vom Bylhara-Kult mit Rauschmitteln außer Gefecht gesetzt. Bei den Spielen blamiert sich der Athlet daher unsterblich und macht sich zum Gespött der Leute.
- Kurz vor dem Chimärenkampf sabotieren die Kultisten die Waffen einer aussichtsreichen Mannschaft. Die Waffen bersten bei den ersten Hieben, die beliebten Athleten werden blutig getötet. Das grausame Spektakel schockt die Zuschauer.
- Ohne sein Wissen mischen die Kultisten einem gefeierten Athleten alchemistische Mittel ins Essen, die ihn stärker, schneller und besser machen. Wie erhofft feiert dieser Athlet bei der nächsten Disziplin einen durchschlagenden Erfolg – woraufhin die Kultisten die Information verbreiten, dass er unrechtmäßig gewonnen habe. Der Athlet wird überführt, die Harpalier sind in Aufruhr.
- Während des Wagenrennens belegen die Kultisten einige der Pferde mit einem Tollheits-Zauber, die sie durchgehen lassen. Zwei Gespanne stürzen daraufhin von einer der Brücken in den Tod.
- Durch falsche Anschuldigungen provoziert der Kult Streit zwischen zwei rivalisierenden, aber gleichermaßen beliebten Mannschaften. Es kommt zu einer blutigen Schlägerei zwischen den Athleten, aber auch deren Anhängern.
- Kurz vor einer großen Hinrichtung schmuggeln die Kultisten Waffen zu den Gefangenen. Ein Dutzend verurteilter Mörder bricht daraufhin während der Hinrichtung aus und versucht, sich einen blutigen Weg durch die Menge zu bahnen, bis sie wieder gefasst werden.

Wettstreiter für Xirithos

Die Helden bei den Spielen

Cynestra hat den Helden bereits mitgeteilt, dass es Xarquorius wichtig war, dass sie an den Spielen teilnehmen und dabei ihr Bestes geben, um den Sieg zu erringen – auch, wenn sie den Grund dafür nicht wusste (und er den Helden erst im Laufe des Abenteuers bekannt wird). Cynestras Kinder sind bereit, die Formalitäten – die Anmeldung der Helden bei den Editoren – zu übernehmen, so dass die Helden nicht mehr tun müssen, als die Disziplinen zu gewinnen. Leichter gesagt als getan. Auch abseits der Aufforderung Cynestras ist eine Teilnahme an den Harpalischen Spielen verlockend: Ein Sieger hat nicht nur mit (eher symbolischen) Belohnungen in Form von Lorbeerkränzen zu rechnen, sondern wird seinen Ruhm auch noch weit über die Grenzen Harpalis' hinaus verbreiten. Da nicht jeder Athlet an jedem Wettbewerb teilnehmen muss (oder auch nur *kann*), können sich die Helden also die Rosinen unter den Disziplinen herauspicken. Den Gesamtsieg jedoch kann nur erringen, wer an vielen Disziplinen teilnimmt.

Ansehen

Mit dem Sieg (oder generell einem guten Ergebnis) bei den Disziplinen geht auch ein gewisses Prestige einher. Um dieses Prestige grob einschätzen zu können, erhalten die Helden mit jeder erfolgreichen Teilnahme *Ansehenspunkte*. Dieser Wert repräsentiert das Ansehen, das sie bei der Bevölkerung von Sidor Harpax genießen: Je mehr Punkte, desto mehr werden sie gefeiert. Ansehenspunkte erhalten die Helden auch an anderen Stellen im Spiel. Die Ansehenspunkte werden vor allem im Finale wichtig, da sie hier ein Maßstab dafür sind, wie viele Harpalier mit welcher Begeisterung die Sache der Helden aufgreifen und an ihrer Seite streiten.

In den Disziplinen erhalten die Helden 1 Punkt für einen dritten Platz, 2 Punkte für einen zweiten und 5 Punkte für einen ersten Platz. Sollte tatsächlich einer der Helden Gesamtsieger werden, erhält er hierfür zusätzlich noch einmal 10 Punkte. Besonders spektakuläre und gewitzte Aktionen können Sie ebenfalls mit einem Ansehens-Punkt außer der Reihe belohnen, während Handlungen, die einen Gegner unsportlich demütigen, einen Punkt Ansehensverlust mit sich bringen können.

Auswirkungen des Ansehens

Bereits vor dem Finale (bei dem Sie spezielle Auswirkungen finden können) können die Helden mit wachsendem Ansehen spüren, wie sich mehr und mehr Aufmerksamkeit auf sie richtet und sie mehr und mehr Vorteile erhalten – aber auch einige Nachteile zu spüren bekommen. Folgende Auswirkungen schlagen wir vor, nach Ansehensstufen aufgeteilt:

Stufe 1 (7–11 Punkte): Euch kenne ich doch...

Die Helden erregen erste Aufmerksamkeit, werden freundlich begrüßt, Kinder laufen ihnen nach.

Stufe 2 (12–16):

Darf ich Euch auf ein Harpalisgold einladen?

Die Harpalier kennen allmählich die Namen der Helden. In Gasthäusern werden sie öfter eingeladen.

Stufe 3 (17–21): Kriege ich Eure Signatur?

In den Schenken erzählt man sich von besonders spektakulären Taten der Helden. Die Helden müssen sich erster Bewunderer erwehren.

Stufe 4 (22–26): Für meinen besten Kunden? Natürlich!

Wirte und Kaufleute gewähren einen Preisnachlass von 10%. Erste Neider und Zweifler werden laut, die die Rechtmäßigkeit der Erfolge der Helden anzweifeln.

Stufe 5 (27–31): Da drüben, das sind sie!

Die Helden entwickeln sich zum Stadtgespräch, die Leute fachsimpeln in den Tabernas über ihre Taten, schwärmerische Verehrer umringen sie. Der Preisnachlass steigt auf 20%. Schleimer versuchen, sich im Glanz ihres Ruhmes zu sonnen.

Stufe 6 (32–36): Wenn ich mal groß bin, werde ich wie Ihr!

Die Helden gehören zu den gefeiertsten Athleten. Wo sie hinkommen, werden sie erkannt, umschwärmt und eingeladen. Nachwuchsatleten nehmen sie als Vorbild. Der Preisnachlass steigt auf 30%.

Stufe 7 (37+): Dreifach Hoch!

Ganz Sidor Harpax redet von den Helden. Leute jubeln ihnen auf der Straße zu, die Tore der hohen Gesellschaft öffnen sich auch für Helden von niedrigem Stand. Männer und Frauen liegen ihnen zu Füßen, sie müssen sich keine Gedanken mehr um Speis' und Trank machen, reiche Bürger versuchen, mit Geschenken ihre Gunst zu erlangen, Mütter lassen ihre Kinder segnen.

Die Streiter des Xarquorius

Neben den Helden sind vor allem die Streiter von Xarquorius von Relevanz, die in seinem Namen antreten, um Ruhm und Ehre zu erlangen. Hier finden Sie Kurzbeschreibungen samt der Athleten, die zu der Mannschaft gehören. Nehmen Sie als Werte die der generischen Athleten ab Seite 106 mit den angegebenen Modifikatoren. Streichen Sie so viele Athleten, dass die Mannschaft zusammen mit den Streitern unter den Helden auf 8 Personen kommt.

Phylea

Die hübsche Tochter des Xarquorius tritt in erster Linie bei den Laufwettbewerben an. Sie ist eigentlich offen, gesellig und freundlich, durch den Tod ihres Vaters aber schwer getroffen.

Werte: Erfahrene Athletin, GE +1, *Athletik* +3, Vorteil *Flink* (GS 10)

Balius

Xarquorius' Sohn brütet seit dem Tod seines Vaters still vor sich hin. Er will bei den Kampfspielen zu Ruhm und Ehre gelangen.

Werte: Unerfahrener Athlet, *Ringens* +2, *Raufens* +2, Bastardstäbe 13

Grooash

Der Leonir ist knurrig, aber gutherzig. Er tritt vor allem in den Kampfspielen an.

Werte: Meisterlicher Athlet, MU +2, KK +2, Ringen 16, Raufen 20, Bastardstäbe 16, Vorteil *Eisern*, SF *Leonischer Stil*, *Söldnerstil*

Hilfe, meine Helden sind unsportlich!

Die Harpalischen Spiele sind eines der Herzstücke dieses Abenteurers und wir gehen davon aus, dass die Helden selbst an den Spielen teilnehmen. Eventuell befindet sich aber partout kein bereitwilliger Athlet in der Gruppe, der sich hierfür hergeben will. Das ist schade, aber nicht zu ändern – zwingen sollten Sie ganz sicher niemanden.

Falls die Helden nicht an den Wettbewerben teilnehmen, entgeht ihnen allerdings eine Menge Prestige. Worauf bescheidene Leute noch verzichten könnten, ist in diesem Abenteuer aber von großer Relevanz: Zurückhaltende, unauffällige Personen werden es kaum schaffen, die Harpalier gegen Strategus Melanoheris zu mobilisieren.

Möglichkeiten, abseits der Spiele zu Ansehen zu gelangen, sind noch immer die Lösung des Mordfalles und die „Wegpunkte“ des Xirithos (siehe Seite 99). Und um zumindest einen Teil des Ruhms der Spiele nutzen zu können, ist es außerdem möglich, dass die Helden offen als Unterstützer eines bestimmten Athleten (oder einer Athletengruppe) auftreten. Hier bieten sich vor allem Xarquorius' Kinder und seine Athleten an, die gemeinsam unter dem Banner Xarquorius' antreten. Die Helden können sich öffentlichkeitswirksam zu ihren Unterstützern erklären, wobei auch Cynestra behilflich ist. Künftig haben sie für die Sicherheit der Athleten zu sorgen, sich mit ihnen zu zeigen, sie zu trainieren und sie bestmöglich auf die Wettbewerbe vorzubereiten.

In diesem Fall können die Helden die Hälfte der von ihren „Mündeln“ erstrittenen Ansehenspunkte für sich gutschreiben. Das Finale bestreiten dann weniger die Helden als einzelne strahlende Anführer, sondern mehr die gesamte Mannschaft als geschlossene Einheit – was ja durchaus xirithosgefällig ist.

Natürlich kann auch beides kombiniert werden: Die Helden treten selbst an, treten hierbei jedoch zusätzlich einer Mannschaft (z.B. der des Xarquorius) bei. In diesem Fall profitieren sie vollständig von den selbst erstrittenen Ansehenspunkten und zur Hälfte von den Punkten ihrer Mannschaftskameraden. Dies gilt auch, wenn der erfolgreichste Held von anderen, nicht ganz so erfolgreichen Helden unterstützt wird.

ShyIao

Die fröhliche Amauna ist eine begabte Läuferin und Kletterin.

Werte: Erfahrene Athletin, GE +2, *Klettern* +3, *Athletik* +2, Vorteil *Flink* (GS 10)

Hippobarus

Hippobarus ist ein alter Veteran – seine Reflexe sind nicht mehr das, was sie mal waren, dennoch ist er ein hervorragender Wagenlenker.

Werte: Meisterlicher Athlet, FF +2, *Fahrzeug lenken* 17

Cassius

Der junge Mann wirkt unruhig und nervös – wird bei der Jagd aber zu einem Pol der Ruhe. Sein Ziel ist die Caproskeilerjagd.

Werte: Erfahrener Athlet, *Speere* 14, *Wurfspeere* 12, *Fährtensuchen* 13, SF *Steppenkundig*, *Ortskenntnis*

Leara

Leara ist ehrgeizig und entschlossen. Sie ist in keiner Disziplin wirkliche Favoritin, dafür aber breit begabt.

Werte: Erfahrene Athletin, GE +1, *Bogen* 12, Vorteil *Entfernungssinn*

Isada

Die Zentaurin ist eine Meisterin mit dem Wurfspeer und neigt zum Philosophieren bei einem Pokal Wein.

Werte: Meisterliche Athletin, FF +2, KK +1, *Wurfspeere* 18

Falls die Helden sich der Mannschaft des Xarquorius anschließen, können Sie von folgenden Siegen der Athleten profitieren (sofern sie nicht selbst in einer dieser Disziplinen weiter vorne landen): Ggroash gewinnt den 1. Platz im Faustkampf (5 Punkte) und den 2. Platz im Ringkampf (2 Punkte) in der *großen* Größenklasse, Isada gewinnt das Speerwerfen (5 Punkte), Hippobarus das Wagenrennen (5 Punkte). Jeweils die Hälfte dieser Ansehenspunkte (insgesamt 10) können sich die Helden gutschreiben, wenn sie zur gleichen Mannschaft gehören.

Einen Mord zu klären

Neben den Harpalischen Spielen wird vor allem der Mord an Xarquorius die Helden beschäftigen. Hier finden Sie sämtliche Informationen, die Sie brauchen, um den Ermittlungen der Helden zu begegnen.

Warum musste Xarquorius sterben?

Im Entomonomicon, dem heiligen Buch der Nesséria, das im „Giftschrank“ der Partholon aufbewahrt wird, war Strategus Melanoheris auf das Schwarmbewusstsein Mar'kessa gestoßen – und hatte den Plan gefasst, das Kollektiv zu befreien, um die völlige Kontrolle über seine Soldaten zu erlangen und die Harpalier zu Bylhara zu bekehren. Als er in den Partholon-Epen gezielter nach diesem Wesen forschte, stieß er auf dessen Bannung durch den Heroen Arphalos – und auf dessen Ankündigung, um das Kollektiv erneut zu bannen oder eine Befreiung zu verhindern, müssten sich die Harpalier erneut im Namen Xirithos' einen. In dieser Prophezeiung sah er eine ernste Gefahr für seine Befreiung von Mar'kessa.

Xarquorius hatte im Grunde dasselbe herausgefunden wie sein Vetter Melanoheris, sogar durch dieselben Quellen – nur in unterschiedlicher Reihenfolge.

Xarquorius stieß zunächst in den Epen der Partholon auf Mar'kessa. Im Entomonomicon fand er weitere Hinweise auf ihren Kerker (im Mausoleum des Arphalos) und wie sie erneut zu bannen sei. Da das Entomonomicon zusammen mit anderen gefährlichen und verbotenen Schriften unter strengster Beobachtung der Partholon liegt, war es Xarquorius nicht gestattet, Notizen zu machen oder Schreibunterlagen mitzuführen. Xarquorius schmuggelte daher einen Stift ein und machte sich Notizen auf dem Unterarm.

Xarquorius teilte seine Ermittlungsergebnisse kurz vor seinem Tod seinem Freund **Doctor Flaviu** mit, einem Satyar und Leibarzt der Horas. Über Umwege (Archivar **Darytheas** berichtete Melanoheris zufällig, dass sein Vetter die gleichen Bücher konsultiert hatte) erfuhr auch Melanoheris von den Erkenntnissen Xarquorius'.

Zeitplanung

Da der Verlauf dieses und des nächsten Abschnittes völlig in der Hand der Helden liegt, können wir Ihnen keine feste Zeitleiste anbieten, welches Ereignis wann eintritt – die einzigen feststehenden Ereignisse sind die einzelnen Disziplinen der Harpalischen Spiele und Flavius Hinrichtung. Anstelle eines festen Plans finden Sie hier daher eine Übersicht darüber, wie viel Zeit bestimmte Aktionen der Helden in Anspruch nehmen. Dies sind natürlich nur Richtwerte, die sich je nach Vorgehen der Helden ändern können.

Aktion	Ungefähre Dauer
Wettkämpfe (pro Disziplin)	2–3 Stunden
Gerichtsverhandlung	6 Stunden
Flavius Freilassung bewirken	3 Stunden
Ausbruchversuch mit Flaviu	2 Stunden
Unterhaltung mit Melanoheris	2 Stunden
Zeugenbefragung	1 Stunde pro Zeuge
Tatort untersuchen	1 Stunde
Xarquorius' Leichnam untersuchen	2 Stunden
Sumpfgänger befragen	3–4 Stunden
Thahabits Hehler finden	3 Stunden
Ban Bargui befragen	2 Stunden
Thahabits Versteck beobachten	3 Stunden
Thahabits Versteck stürmen	1 Stunde
Sidorius verhaften	1 Stunde
Verhöre	1 Stunde pro Person
Mausoleen untersuchen	1 Stunde pro Mausoleum
Epen der Partholon einsehen	3 Stunden
Entomonomicon studieren	2 Stunden
Pythus Betrug aufdecken	2 Stunden
Recherche nach Arphalos' Doros	1–3 Stunden pro Quelle
Vorbereitung des Tauchgangs	3 Stunden
Fahrt zum Weindunklen See u. Tauchgang	6 Stunden
Streit unter Myrmidonen schlichten	1 Stunde
Banditen vertreiben	5 Stunden (davon 4 Stunden Reise)
Schlange in der Kanalisation bekämpfen	2 Stunden (inklusive Suche)
Allianz schmieden	20 Minuten pro Fraktion
Infiltration des Mausoleums	1 Stunde
Scheinangriff auf das Mausoleum	30 Minuten
Ansturm auf den Heroenhügel	1 Stunde

Die Zeit drängte. Melanoheris setzte seinen Plan früher in die Tat um, da er befürchtete, Xarquorius könne seine Erkenntnisse veröffentlichen. Der Strategus überzeugte die Horas aufgrund gefälschter Militärberichte von einem bevorstehenden Großangriff der Ban Bargui und veranlasste, den Großteil der Garnison ins Grenzgebiet zu schicken – alle bis auf die ihm treu ergebene 2. Kohorte. Mit verseuchtem Wasser fesselte er die Horas ans Bett und übernahm damit faktisch die Regierung der Stadt.

Schließlich musste nur noch Xarquorius beseitigt werden.

Der Tathergang

Der Mord geschah eine Woche vor dem Begräbnis des Xarquorius und der Ankunft der Helden. Xarquorius wurde die Kehle durchgeschnitten. Ein Attentäter der Ban Bargui, **Thahabit**, der sich vor langer Zeit dem Kollektiv seines Stammes entzogen hat und nun dem Geld dient, wurde von Melanoheris bezahlt, um seinen zu neugierigen Vetter auszuschalten. Mit Hilfe des Sumpfgängers **Antio**, der kurz nach der Tat beseitigt wurde, drang Thahabit über die Kanalisation in die Villa des Xarquorius ein. Bei seiner Flucht wurde er von zwei Nachtwächtern entdeckt, konnte ihnen jedoch entkommen.

Wo der Plan schief ging

Melanoheris' Plan war simpel: Die Ban Bargui als Täter wären von den Harpaliern bereitwillig akzeptiert worden, und falls doch jemand Fragen nach dem Motiv gestellt hätte, hätte er ihnen mitgeteilt, dass Xarquorius seine Informationsquelle gewesen sei, was den Vormarsch der Ban Bargui anging. Tatsächlich besaß Xarquorius zwei (ahnungslose) Klienten aus dem Volk der Ban Bargui und somit Kontakte zu den Nomaden.

Als derzeitiger Herrscher der Stadt und Vetter von Xarquorius wollte Melanoheris die „Ermittlungen“ in die eigene Hand nehmen – und somit natürlich sämtliche Beweise fingieren und die Schuld auf die Ban Bargui schieben.

Der Plan ging allerdings nicht auf. **Balius**, der Erbe seines Vaters, begleitete diesen oft bei seinen Geschäften und weiß, dass er lange Zeit nicht mehr in Kontakt mit den Ban Bargui war, so dass es unwahrscheinlich ist, dass Xarquorius Informationen über entsprechende Truppenbewegungen hatte.

Ebenfalls weiß er, dass sich sein Vater in letzter Zeit oft mit Doctor Flaviu getroffen hat. Bei diesen Gesprächen war Balius meist nicht anwesend, hat jedoch einmal am Rande etwas von einem Schwarmkollektivbewusstsein mitbekommen, bevor die beiden rasch das Thema wechselten. Balius wusste weiterhin, dass sich die beiden Gelehrten oft über den Bylhara-Kult unterhielten und Xarquorius seinen Sohn vor einem solchen Kult gewarnt hatte. Diese Warnung genügte, um Balius' Verdacht auf den Bylhara-Kult und nicht auf die Ban Bargui zu lenken. Diesen Verdacht schilderte Balius Melanoheris und informierte damit zugleich (unwissentlich) den Strategus über einen gefährlichen Mitwisser: Doctor Flaviu.

Melanoheris entschied zur Flucht nach vorne: Er muss den Harpaliern einen „Bylhara-Kult“ zum Besiegen präsentieren und er hat vor, ein Bauernopfer zu bringen.

Der falsche Verdächtige

Flaviu erschien ihm als ideale Wahl, um zwei Hornissen mit einer Klappe zu schlagen: Der Arzt wurde verhaftet, in seiner Wohnung wurden Bylhara-Paraphernalia platziert und nach einem Verhör gestand der Arzt (wie Melanoheris fälschlicherweise behauptet), den Mord an Xarquorius befohlen zu haben. Ein günstiger Nebeneffekt war, dass Melanoheris ihm nun glaubhaft die Schuld an der Erkrankung der Horas geben und ihre restlichen Leibärzte suspendieren konnte: Da Doctor Flaviu Mitglied in „Zaturas Stab“ gewesen ist, der Ärztegilde in Sidor Harpax, stellte er die anderen Ärzte unter Generalverdacht und entfernte sie aus der Nähe der Horas, bis man sicher sein könne, dass diese nicht dem Kult angehören. Die Behandlung der Horas obliegt nun dem Kohortenarzt **Sidorius** (tatsächlich ein Bylhara-Kultist).

Ermittlungen der Helden

Xarquorius und Flaviu waren gute Freunde, und Cynestra kann sich nicht vorstellen, dass der Satyar den Mord angeordnet haben soll. Zudem ist der eigentliche Täter, der Ban Bargui, Thahabit, noch nicht gefasst. Folgende Ermittlungen können die Helden weiterführen.

Jede Ansehensstufe (siehe Seite 91) erleichtert geeignete Proben auf Gesellschaftliche Talente während der Ermittlungen um 1 Punkt.

Einen Unschuldigen zu retten

Möglicherweise wollen die Helden Flaviu aus den unterschiedlichsten Gründen vor dem Tod bewahren. Der Strategus wird dieses Unterfangen jedoch ablehnen, mit dem Hinweis darauf, dass ihm durch das Gesetz die Hände gebunden seien.

Traditionell darf das Publikum bei Hinrichtungen einen Gefangenen zur Gnade vorschlagen. Bei ausreichend Ansehen (mindestens 12 Punkte) können die Helden versuchen, die Harpalier zu überzeugen, sich für Flavius Begnadigung einzusetzen (*Überzeugen*-Probe +7). Bringen sie das Publikum dazu, hat der Strategus keine andere Wahl, als „gnädig“ diesem Gesuch nachzugehen und den (inzwischen erwachten) Satyar freizusprechen.

Ein Einbruch in das Gefängnis des Arztes ist riskant. Flaviu wird im Kerker des Palastes gefangen gehalten, der Zugang wird von zwei Myrmidonen bewacht, die den Befehl haben, sofort Alarm zu schlagen, wenn sie attackiert werden, so dass sie zunächst unauffällig ausgeschaltet werden müssen. Flavius Zelle selbst wird von weiteren vier Myrmidonen bewacht, von denen einer ein Bylhara-Kultist ist, der den Befehl hat, den Leibarzt bei einem eventuellen Fluchtversuch zu töten. **Zaturene**, Flavius gewitzte dreizehnjährige Tochter, kennt einige Geheimpassagen des Palastes überraschend gut und wäre jederzeit bereit, bei der Befreiung ihres Vaters zu helfen. Mit ihrer Hilfe (und einer gelungenen *Schleichen*-Probe +7) ist es möglich, zur Kerkerzelle vorzustoßen, ohne die Wachen oben zu alarmieren.

Flaviu kann den Helden berichten, worüber er mit Xarquorius sprach, und ihnen die Informationen geben, die sie in den Partholon-Epen finden könnten (siehe Seite 98). Er weiß aber nicht, wer ihm den Mord anhängen wollte. Dennoch sind seine Informationen wertvoll: Nicht nur sparen sich die Helden einige mühselige Ermittlungen, sie kriegen auch heraus, dass der Strategus ganz offensichtlich die Unwahrheit gesagt hat ...

Melanoheris

Suchen die Helden Melanoheris auf, erklärt er sich bereit, mit den Helden zusammenzuarbeiten. Er behauptet, dass ihm andere Ermittler sehr entgegenkommen: Seine eigenen Myrmidonen sind nicht sonderlich gut hierfür geeignet und in der Stadt außerdem (noch) bekannter als die Helden.

Im Vertrauen teilt er den Helden seine Erkenntnisse mit – und dass er davon überzeugt ist, dass der eigentliche Kult noch nicht bezwungen sei. Die „Erkenntnisse“ sind natürlich allesamt erfunden, teilweise aber nah an der (verzerrten) Wahrheit.

- Eine Befragung Flavius ist nicht mehr möglich, da sich der Arzt durch ein finsternes Ritual in eine Trance versetzt habe, aus der er nicht mehr zu wecken sei. (Das ist natürlich Unsinn – Melanoheris will die Ermittler lediglich von einem gefährlichen Mitwisser fernhalten. Sollten die Helden darauf bestehen, den Satyar zu sehen, wird er ihnen schlafend vorgeführt (er ist durch Gift in einen tiefen Schlaf versetzt worden).)
- Am 6. Tag der Spiele, dem Rechtstag, soll Flaviu hingerichtet werden. Da dies der traditionelle Termin der Hinrichtungen ist, kann Melanoheris ihn nicht verschieben, ohne dem Volk gute Erklärungen zu geben. Weitere Kultisten wolle er dem Volk nicht präsentieren, da er die Spiele nicht durch eine Panik überschatten wolle.
- Melanoheris ging zunächst von einem reinen Ban-Bargui-Komplot aus, denkt aber nach Balius' Informationen inzwischen, dass ein Bylhara-Kult dahinterstecke, der über Flaviu auch die Horas vergiftet habe. Da er nicht wisse, wer noch zu den Tätern gehöre, habe er Virtuaranthis' restliche Leibärzte suspendiert und seinen Kohortenarzt eingesetzt.
- Melanoheris vermutet, dass Xarquorius seinem „Freund“ Flaviu von seinem Verdacht über einen Bylhara-Kult erzählt habe, ohne zu wissen, dass der Arzt selbst Teil des Kultes war. Flaviu sah sich daraufhin gezwungen, den Gelehrten aus dem Weg zu räumen.
- Über die Motive von Flaviu kann er nur spekulieren. Er vermutet, dass für den Anhänger eines Schwarmwesens wie Bylhara die Vorstellung einer Ban-Bargui-Herrschaft sehr attraktiv sein könnte, und dass dies der Grund für beide Parteien gewesen sei, zusammenzuarbeiten.
- Melanoheris hat, unter anderem von Xarquorius, Informationen über einen bevorstehenden Angriff der Ban Bargui erhalten und daher die Grenzsicherung verstärkt. Er vermutet, dass die Vergiftung der Horas die Harpalier schwächen und den Angriff vorbereiten sollte.

Melanoheris wird kein Wort über das gebannte Schwarmbewusstsein Mar'kessa verlieren und, darauf angesprochen, Unwissenheit vortäuschen.

Sollten die Helden Melanoheris nicht behelligen wollen, können Sie, falls Sie dennoch ein Treffen mit ihm inszenieren wollen, eine solche Begegnung vom Strategus ausgehen lassen: Sobald die Helden einige Ermittlungserfolge vorzuweisen haben, kann er sie zu sich zitieren, um sie etwas näher in Augenschein zu nehmen. In keinem Fall wird er die Helden jedoch von sich aus mit den Ermittlungen betrauen, sondern versichern, dass er alles in seiner Macht Stehende tut, um das Verbrechen aufzuklären.

Wen kann man zur Tat befragen?

Bedienstete im Anwesen: In der Tatnacht hat niemand etwas bemerkt, weder die Angestellten noch die Wachen oder die Athleten. In den frühen Morgenstunden wurde Xarquorius mit durchgeschnittener Kehle in einer Blutlache liegend in seinem Arbeitszimmer entdeckt. Die junge Amauna-Zofe *ChaoTir* hat bei der späteren Reinigung des Zimmers jedoch einen Fäkalgeruch wahrgenommen (ein Indiz für das Eindringen durch die Kanalisation).

Nachbarn: Ähnlich wie die Angestellten haben diese nichts wahrgenommen, einem Nachbarn ist jedoch aufgefallen, dass im Arbeitszimmer sehr lange noch Licht brannte.

Myrmidonen: Die Soldaten haben später Spuren entdeckt, die zur Straße führten. Zwei Nachtwächter haben an diesem Abend einen Ban Bargui auf der Straße gesehen. Da er nicht in diese Gegend passte, wollten sie ihn zur Rede stellen, konnten ihn jedoch nicht lange verfolgen. Er entkam ins Sumpfggebiet.

Der Tatort

Nach einer Woche ist von der Tat im Arbeitszimmer nichts mehr zu sehen, obwohl das Zimmer seither nur gereinigt, aber nicht genutzt wurde. Man kann den Helden berichten, dass der Täter damals vermutlich die Flucht aus dem Fenster gesucht hat. Sollten die Helden gezielt suchen, werden sie nach einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 feststellen, dass sich im Kamin Reste von verkohltem Pergament befinden. Die Notizen sind kaum noch zu entziffern, aber die Wörter „Entomonomic-“, „Kollektiv“ und „Epen der K.“ sind zu sehen.

Einige Wertgegenstände sind in dieser Nacht ebenfalls verschwunden, darunter ein vergoldeter Partholon-Zierdolch.

Sollten die Helden schon auf den Gedanken gekommen sein, dass ein Einbruch über die Kanalisation stattfand, werden sie im Abort tatsächlich fündig: Hebelt man den Deckel auf, lassen sich Kletterhaken in der Wand finden, die zur Kanalisation führen. Dort finden sie auch eine weitere Leiche, in schlechtem Zustand und eine Woche alt (der Sumpfgänger *Antio*). Proben auf *Anatomie* +7 oder *Heilkunde Wunden* +12: Die Kehle wurde durchgeschnitten, die Klinge muss ähnliche Maße gehabt haben wie die bei Xarquorius.

Was fördert eine Untersuchung von Xarquorius' Leichnam zutage?

An die bereits bestattete Leiche zu kommen, ist nicht ganz einfach. Nach einer *Überreden*-Probe +5 willigt Cynestra jedoch ein, den Sarkophag öffnen zu lassen.

Xarquorius' Kehle wurde durchgeschnitten, vermutlich von hinten, da es ansonsten keine Hinweise auf einen Kampf gibt. Eine gerötete Stelle auf dem linken Unterarm lässt darauf schließen, dass hier etwas vehement gesäubert wurde.

Der Leichenwäscher *Xelas* weiß davon zu berichten, dass er Notizen vom Arm des Toten schrubbte und diese sich nur schwer entfernen ließen. An die meisten dieser Begriffe kann er sich nicht mehr erinnern (da es sich um magische Fachbegriffe handelte), einige Sachen sind ihm jedoch im Gedächtnis geblieben: „A.-Mausoleum“ (natürlich das Arphalos-Mausoleum, denkbar wären allerdings auch die Mausoleen der Häuser Alantinos, Aldangara und Aphirdanos) und „wie in den Epen der Partholon“.

Die Sumpfgänger

Anhand der Kleidung ist die Leiche in der Kanalisation leicht als Sumpfgänger zu identifizieren, sodass es naheliegt, dass die Helden in diese Richtung ermitteln.

Sie benötigen in den Siedlungen unter den Brücken eine *Gassenwissen*-Probe +5, um jemanden zu finden, der den Leichnam als „Antio“ erkennt, der am Fuße des Heroenhügels lebte. Fragen in seinem Umfeld im Schatten der Brücke ergeben, dass er sich vor etwa einer Woche mit einem Ban Bargui getroffen hat. Der Ban Bargui ist nicht weiter bekannt, wurde seitdem aber öfter gesehen – in letzter Zeit immer wieder in der Begleitung zwielichtiger Gestalten, mit denen er offensichtlich zusammenarbeitet. Ein Straßenjunge kann erzählen (*Gassen-*

wissen +3), dass er einmal einer dieser Gestalten den Geldbeutel stehlen wollte und dabei unter dem Umhang ein seltsames Amulett in Form wimmelnder Würmer gesehen hat (*Magiekunde* +3: Ein Bylhara-Amulett).

Wenn den Helden noch eine *Überreden*-Probe +7 gelingt (oder sie einen Silberling als Bestechungsgeld springen lassen), sind die Sumpfgänger bereit, ihnen das Haus zu zeigen, in dem sich der Ban Bargui mit den Gestalten aufhält.

Eine Beobachtung des Hauses (*Sich Verstecken* +7) bringt die Erkenntnis, dass es sich scheinbar um insgesamt 6 Personen handelt: Den Ban Bargui und fünf weitere, einer davon eindeutig ein Magier. Misslingt die Probe, flüchten die Beobachteten in verschiedene Richtungen und zwingen etwaige Verfolger zum Aufteilen oder zu einer Entscheidung, wobei ein Kultist bei Thahabit bleibt, um diesen zur Not auszuschalten.

Thahabits Begleiter sind die Kultisten, die Melanoheris als Bauernopfer auserkoren hat.

Thahabit

Der Attentäter Thahabit lebt in einem Haus am Rande des Sumpfbereiches, das er zur Zeit mit fünf Kultisten teilt (4 Kämpfer, 1 Magier). Melanoheris wusste, dass Thahabit potentiell gefährlich für ihn sein kann, wollte aber gleichzeitig die Helden als Ermittler zufriedenstellen, indem er sie den „Bylhara-Kult“ sprengen lässt. Er sandte daher über den Kohortenarzt Sidorius die Nachricht an Thahabit, dass seine Dienste noch gebraucht würden und er gemeinsam mit fünf seiner Kameraden auf weitere Befehle warten solle – die Wartezeit werde natürlich bezahlt.

Dann schickte er fünf seiner Kultisten zu Melanoheris, mit dem Befehl, als Thahabits Verbündete aufzutreten, ihn aber zu töten, sollte es dazu kommen, dass er enttarnt wird.

Tatsächlich hat der Strategus auch seinen Kultisten nicht die Wahrheit gesagt: Er setzt darauf, dass die fünf ebenfalls bei einem solchen Kampf ums Leben kommen und der anwesende Magier als Bylhara-Hohepriester missverstanden wird. Auf diese Art bringt er nicht nur einen Mitwisser zur Strecke, sondern sorgt auch dafür, dass die Ermittler glauben, sie hätten den Kult zerschlagen.

Thahabit selbst ahnte jedoch, dass er sich absichern müsste. Sidorius hatte sich verhüllt, Thahabit erkannte aber genug Hinweise, um diskret Nachforschungen über seinen Auftraggeber anstellen zu können. Nach einiger Zeit war er sich sicher, dass es sich hierbei um Sidorius handeln müsse. Thahabit war bei seinen Ermittlungen geschickt genug, dass weder Sidorius noch Melanoheris davon erfuhren, so dass sie sich sicher wähnen.

Es gibt vier verschiedene Wege, dem Ban Bargui auf die Schliche zu kommen.

- Erstens ist es möglich, über die Sumpfgänger an Informationen zu kommen (siehe Seite 95).
- Zweitens ist der Ban-Bargui-Söldner stets auf seinen Gewinn bedacht, weshalb er seine Vorsicht vergisst und unter Hehlern einen Teil der Partholon-Beute verkaufte, darunter den Zierdolch. Um auf den Hehler zu stoßen, ist eine *Gassenwissen*-Probe +9 erforderlich. Nach einer *Überreden*-Probe +7 (Spezialisierung *Einschüchtern* zählt, Bestechung mit 10 Aural ist ebenfalls eine Option) gibt er den Verkäufer preis. Falls die Helden bereits Antios Wohngegend gefunden haben, ist lediglich eine *Gassenwissen*-Probe +4 nötig, um den Hehler aufzuspüren.

● Die dritte Möglichkeit, auf Thahabit zu stoßen, ist die Befragung von Xarquorius' Ban-Bargui-Klienten *Ja'sr* und *Alya*. Die Gemeinde der sesshaften Ban Bargui in Sidor Harpax ist überschaubar. Die beiden können den Helden eine Liste von 30 Ban Bargui samt Wohnsitz geben. Nach der dürftigen Beschreibung des Verdächtigen handelt es sich um einen Mann (23 Namen), der körperlich gut trainiert und schnell ist (18 Namen) und vermutlich keine moralischen Schwierigkeiten hat, einen Menschen zu töten (das trauen sie noch 9 Personen zu). Entscheidend ist die Tatsache, dass Wertgegenstände verschwunden sind und die meisten Ban Bargui nicht viel auf Gold geben: Hier bleibt schließlich nur noch Thahabit übrig.

● Sollten die Helden auf all diese Wege nicht stoßen, kann Melanoheris selbst einen verdeckten Hinweis fallen lassen, der sie auf die richtige Spur bringt: Ihm liegt durchaus daran, dass die Helden Thahabit ausfindig machen und dabei glauben, den Kult zerschlagen zu haben.

Thahabit

Dreack:

INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** NS

Jagdmesser:

INI 13+1W6 **AT** 18 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H

Raufen:

INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W6+1 (A) **DK** H

LeP 38 **AuP** 42 **MR** 6 **RS** 2 **WS** 9 **GS** 7

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10 (gegen 15/14/13), Sinnenstärke 11 (gegen 11/14/14)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Waffenloser Kampfstil: Söldnerstil, Wuchtschlag

Kommt es zum Kampf, stellen sich die Kultisten den Helden, versuchen aber, sobald es kritisch wird, Thahabit zu töten. Sie gehen dabei (entgegen Melanoheris' Befehlen) nicht sehr subtil vor, dennoch kann es sein, dass dieser Umstand im Kampfgestümmel untergeht (*Sinnenstärke* +5, einfache Probe mit *Aufmerksamkeit*).

Sollte Thahabit lebend gefangen werden, ergibt ein Verhör des Ban Bargui, dass er von einem Satyar namens Flaviu angeheuert wurde (*Menschenkenntnis* +3, um das als Lüge zu entlarven). Erst eine *Überreden*(*Einschüchtern*)-Probe +5 lässt ihn die Wahrheit sagen: Er kennt die Identität seines wahren Auftraggebers, ist aber nur bereit, sie den Helden mitzuteilen, wenn sie ihm Milde oder gar Straffreiheit zusichern. Die Helden können auf dieses Angebot eingehen – oder dem Ban Bargui mit einer weiteren *Überreden*(*Einschüchtern*)-Probe (+12) das Geständnis durch Drohungen entlocken. Thahabit weiß nicht, ob Sidorius auf eigene Faust oder auf Befehl handelte.

Die Kultisten kämpfen prinzipiell bis zum Tod. Sollte dennoch einer den Helden lebend in die Hände fallen, können Drohungen (*Überreden* (*Einschüchtern*) +10) oder Magie einige Informationen ergeben:

● Die Kultisten kennen ihren Auftraggeber nicht, da er bisher immer maskiert und verhüllt auftrat. Sie haben aber schon öfter hier in Sidor Harpax mit ihm zusammengearbeitet, auch vor der derzeitigen Aktion. Sie kennen ihn nur unter dem Namen *Bylharion*, sind sich aber bewusst, dass das ein falscher Name ist.

- Bei einer länger zurückliegenden Mission wurden einige Kämpfer des Kultes verletzt. Bylharion hat die Verwundeten versorgt. Bei der Versorgung ging Bylharion mit großem Geschick vor, er ist also nicht einfach irgendein Zahnreißer und Wundflicker, sondern ein ausgebildeter Arzt.
- Bylharion spricht knapp und präzise, seine Ausdrucksweise ist mit militärischen Begriffen gespickt.
- Die Kultisten haben sein Gesicht nicht gesehen, würden ihn aber (von der Mundpartie, den Händen, den Bewegungen etc.) auf zwischen 30 und 40 schätzen, von eher gedrungenen Statur und eindeutig menschlich oder sehr menschenähnlich.
- Wird den Kultisten Milde oder Straffreiheit zugesichert, sind sie bereit, bei einer etwaigen Gegenüberstellung die Stimme Bylharions zu identifizieren.

In der nebenstehenden Spalte finden Sie einige Hinweise, wie die Helden sich bei einem Verhör Vorteile verschaffen können, die Sie ähnlich auch auf diese Situation anwenden können. Das Zerschlagen des „Kultes“ verschafft den Helden 3 Ansehenspunkte beim Volk.

Sidorius

Falls die Helden Thahabits Informationen erhalten haben, wissen sie direkt von Sidorius' Beteiligung. Falls sie nur die Informationen der Kultisten haben, müssen sie zunächst weitere Schlüsse ziehen:

- Es handelt sich bei „Bylharion“ gemäß der erlangten Informationen vermutlich um einen Militärarzt. Da er sich gut in der Stadt auskennt und daher wohl schon länger in Sidor Harpax aktiv ist, ist es voraussichtlich keiner der Schaulustigen, die wegen der Spiele hier sind.
- Die einzigen noch anwesenden Ärzte des harpalischen Heeres sind die 16 Kohortenärzte der 2. Kohorte.
- Von den 16 Kohortenärzten sind die Hälfte Frauen, ein weiterer ist ein Neristu, noch einer ein Amaun.
- Von den 6 verbliebenen Ärzten passen 3 zu Alter und Statur: Sidorius, Perindias und Alatur.
- Von diesen 3 Ärzten hat nur Sidorius Zugang zur kranken Horas.
- Perindias hatte zu dem Zeitpunkt, an dem Thahabit ange-
worden wurde, Dienst in der Garnison. Zahlreiche Myrmidonen können seine Anwesenheit dort bestätigen.
- Alatur war zu diesem Zeitpunkt von der Xirithos-Priesterschaft gebeten worden, bei der Versorgung verletzter Athleten zu helfen. Auch hierfür gibt es zahlreiche Zeugen.

Mit diesen Schlüssen ist die Beteiligung Sidorius' offenkundig. Eventuell fällt auch hier bereits ein Verdacht auf Melanoheris: Wieso bekommt ausgerechnet der eine Kohortenarzt, der ein Kultist ist, Zugang zur kranken Horas?

Die Helden können, mit den erdrückenden Indizien bewaffnet, Sidorius offen zur Rede stellen. Die Myrmidonen in der Garnison sind zunächst empört, dass einer der Ihren verdächtigt wird, erklären sich aber nach Darlegung der Hinweise (und einer *Überreden*-Probe +3) bereit, die Helden zu Sidorius durchzulassen oder gar (*Überreden* +6) bei der Verhaftung zu helfen. In diesem Fall wird Melanoheris zwar davon erfahren, dass die Helden Sidorius in den Händen haben, aber nichts mehr dagegen tun können – und daher möglichst bald seinen nächsten Schritt einleiten (siehe Seite 98).

Falls die Helden noch keinerlei Verdacht gegen Melanoheris hegen, legen sie ihm eventuell ihre Erkenntnisse dar. Melanoheris ist angemessen schockiert und wird sofort den Befehl geben, Sidorius festzunehmen – der sich „leider der Verhaftung widersetzt“ und getötet wird, wie der Strategus den Helden später mitteilt.

Die beste Strategie ist es, Sidorius unauffällig abzufangen, wenn er beispielsweise die Garnison verlässt, um sich einen Wettkampf anzusehen oder in eine Taberna zu gehen – es gibt genug Zeitpunkte, zu denen der Arzt alleine unterwegs ist.

Sidorius ist im Verhör eine harte Nuss. Der Arzt ist ein glühender Bylhara-Anhänger und hat nicht vor, seinen Meister zu verraten oder seinen Plan zu gefährden. Sidorius zum Reden zu bringen, erfordert daher eine *Überreden* (*Einschüchtern*)-Probe +18.

Die Helden können sich durch verschiedene Strategien Vorteile verschaffen:

- Eine vorbereitende *Menschenkenntnis*-Probe fördert Schwächen zu Tage und erleichtert die Probe um TaP*/3.
- Über die Regeln zur *Kooperation* (WdS 15) können bis zu 3 Personen auf Sidorius einwirken (im Stil von „Guter Myrmidone – böser Myrmidone“).
- Die Helden können – sofern sie bereits von dem Buch wissen – mit der Zerstörung des Entomonicon drohen (*Überreden*-Probe +7, um den Bluff wirken zu lassen), was die Probe um 4 Punkte erleichtert.
- Folter ist verwerflich, aber effektiv und erleichtert das Verhör je nach Brutalität um 3–7 Punkte, verstößt aber möglicherweise gegen *Moralkodices* oder *Prinzipientreue* der Helden (nicht nur der Folterer, sondern auch derjenigen, die die Folter zulassen und nicht einschreiten).
- Rauschmittel (Alkohol oder andere Drogen), die Sidorius verabreicht werden, erleichtern die Probe je nach genauer Art um 1 bis 3 Punkte.
- Ein langjähriger Weggefährte von Sidorius (z.B. ein Myrmidone aus seiner Einheit, einer der anderen Kohortenärzte oder gar ein bekehrter Kultist) kann versuchen, dem Arzt ins Gewissen zu reden, was die Probe um 2 Punkte erleichtert.
- Diverse Zauber sind hervorragend geeignet, ein Verhör durchzuführen. Sidorius verfügt (dank der SF *Eiserner Wille*) über eine MR von 10.
- Auch Karmatiker haben zahlreiche Mittel, angefangen vom HEILIGEN BEFEHL (MyGö 173; Sidorius' *Selbstbeherrschung* beträgt 14, seine Eigenschaften 15/14/12) bis hin zu Mirakeln zur Steigerung des *Überreden*-TaWs. Auch Anrufungen mit den Aspekten Wahrheit oder Hellsicht sind denkbar, um Informationen zu erlangen. Weißen die Helden z.B. die Xirithos-Priesterschaft ein, ist diese zur Hilfe bereit und kann den HEILIGEN BEFEHL einsetzen.

Haben die Helden Sidorius zum Reden gebracht, sind sie der endgültigen Lösung sehr nah. Sidorius kann die grundlegenden Informationen aus den Partholon-Epen (siehe Seite 99) geben – vor allem aber die Beteiligung von Melanoheris entlarven. Den genauen Plan kennt er nicht, kann sehr wohl aber die grundlegenden Erkenntnisse aus dem gleichnamigen Abschnitt ermitteln.

Weiterführende Spuren

- Die **Mausoleen der Optimatenhäuser** werden den Helden verwehrt bleiben. Es gibt natürlich trotzdem Möglichkeiten hinein zu gelangen (*Überreden*-Proben +10 für den offiziellen Weg, *Schlösser knacken* +7 für den inoffiziellen). Das Arphalos-Mausoleum hingegen ist eine beliebte Attraktion für Pilger und Touristen und (derzeit) jedem zugänglich (Beschreibung siehe Seite 103), birgt aber auch keine neuen Informationen.
- **Zaturene** hat einmal ihrem Vater bei der Recherche geholfen und wurde von ihm gebeten, in einigen Büchern etwas über eine „Schwarmintelligenz wie aus den Partholon-Epen“ zu finden, war aber erfolglos.

Die Epen der Partholon

Das Partholon-Archiv, in dem die Epen aufbewahrt werden, ist für die Helden üblicherweise nicht einsehbar. Auch wenn die Helden betuern, im Auftrag des Strategus zu handeln, weist **Darytheras tai Partholon**, ein etwas beliebter Optimat in den Fünfzigern, sie darauf hin, dass der Strategus sie in diesem Falle persönlich einzusehen habe – er kenne ja die Epen ohnehin schon (das dürfte für die Helden interessant sein). Er gestehe den Helden die Epen jedoch zur Einsicht ein, wenn sie ihm dafür einen Gefallen tun.

Bei einer jüngsten Wette auf einen Stockkampf bei den Spielen hat er eine wertvolle Liedersammlung aus Valantia an **Tychodatio an Alantinos** verloren. Auf die Sammlung kann er verzichten, aber er zweifelt daran, dass die Wette mit rechten Dingen zugeht. Der hoch favorisierte Partholon-Streiter **Pythu** habe gegen einen einfachen Söldner aus dem Alantinos-Haus verloren.

Tatsächlich ist Pythu bestochen worden, um absichtlich zu verlieren. Diese Tatsache wird er jedoch erst nach einer *Überreden*-Probe +8 eingestehen. Alternativ lässt sich durch *Gassenwissen*-Proben +5 herausfinden, dass einige der Alantinos-Buchhalter vor dem Kampf hohe Summen gegen Pythu gesetzt haben.

Mit jedem der beiden Ergebnisse ist Darytheras bereit, den Helden Zutritt zu den Partholon-Epen zu gewähren. Sollten sie Pythu gar davon überzeugen können, diese Aussage auch vor einem Gericht zu wiederholen (zusätzlich *Überzeugen*-Probe +7), wäre Darytheras in bester Laune und auch bereit, mit Xarquorius' Bruder Roxdorenes zu sprechen, um diese lästige Erbstreitigkeit aus dem Weg zu schaffen (siehe Seite 75).

Wenn die Helden nach Personen fragen, die die Partholon-Epen in der letzten Zeit eingesehen haben, verweist er auf den Strategus und Xarquorius. Falls Darytheras in guter Laune (also in Plauderlaune) ist, weist er die Helden darauf hin, dass die beiden generell gemeinsame Interessen zu haben scheinen und neben den Partholon-Epen auch das Entomonicon eingesehen haben.

Zu diesem verwehrt er den Helden jedoch den Zugang, einzig einem Optimat oder Honorat aus dem Hause Partholon würde er Zutritt gestatten (*Überreden*-Probe für Optimaten: +14 bzw. +10, falls er gute Laune hat; Honoraten: +16 bzw. +12).

Wenn die Helden den Strategus mit der Frage konfrontieren, weshalb ihn ein verbotenes Nesséria-Werk interessiere, rechtfertigt er sich damit, dass er nach Hinweisen auf Xarquorius' Mörder und den Bylhara-Kult gesucht habe.

Darytheras kann auf Anfragen jedoch weitergeben, dass der Strategus das Entomonicon vor Xarquorius eingesehen habe.

Die Epen

In den Epen können die Helden zahlreiche Sagen über die Heldentaten des Arphalos nachlesen. Schließlich aber sticht ihnen ein Abschnitt ins Auge:

„Der Schwarm Mar'kessa aber, der von Mishkarya verdorben war, wurde tief in dem Gewölbe gebannt, das Arphalos' letzte Ruhestätte werden sollte. Niemals hätte er diese Tat vollbringen können, hätte sein Doros nicht die Harpalier aufstehen und Seite an Seite im Namen Xirithos' streiten lassen.

Bevor sich der Heros Jahre später zur ewigen Ruhe legte, stieß er noch eine Warnung aus. Der Schwarm sei gebannt, aber nicht bezwungen. Einstmals möge eine Zeit kommen, in der seine Befreiung verhindert werden muss. Und wieder werden die Harpalier aufstehen, sich wieder um die Heroen sammeln, und wieder wird es Xirithos' Wille sein, der sie führt.

Das Auge des Gottes aber solle fortan auf den Spielen ruhen, die er in Seinem Namen stiftete. Wer dort vor Seinen Augen bestehe, wer die Herzen des Volkes gewinne, der sei würdig, die Harpalier erneut um seinen Doros zu scharen und die Befreiung des Schwarms zu verhindern.“

Somit werden die kryptischen Andeutungen, die Xarquorius gegenüber Cynestra machte, mit einem Mal klar: Um die Befreiung Mar'kessas zu verhindern, müssen die Helden vor Xirithos bestehen und die Harpalier um sich sammeln.

Melanoheris' Gegenmaßnahmen

Melanoheris beobachtet die Helden genau – und wird, wenn sie ihm trotz seiner Mühen auf die Schliche zu kommen drohen, Gegenmaßnahmen ergreifen.

Dies beginnt, indem er Attentäter (Werte siehe Seite 107) zunächst auf ihre Freunde (mit einer Warnung, ihr Herumschnüffeln einzustellen) und schließlich auch auf die Helden hetzt. (Dies ist natürlich riskant, da die Helden über einen gefangenen Attentäter eventuell die Mittelsmänner aufspüren und ihm somit unter Umwegen auf die Schliche kommen könnten, weshalb er die Anheuerung über Sidorius und mehrere Ecken laufen lässt.)

Wenn er sich nicht mehr anders zu helfen weiß, schickt er einen Trupp von 6 Myrmidonen aus, um die Helden als Verräter gefangenzunehmen und in den Kerker zu werfen. Die Helden können sich dem Arrest entweder gewaltsam widersetzen (und sollten danach schleunigst untertauchen) oder ihr Ansehen beim Volk geltend machen (ab 15 Ansehenspunkten): Gelingt ihnen eine *Überzeugen*-Probe +5, schlägt sich das Volk auf ihre Seite und vertreibt die Myrmidonen, um die „Helden der Stadt“ zu schützen. Auch danach sollten die Helden sich tunlichst vorsichtig bewegen.

Wenn die Helden sich Mühe geben, ihre Erkenntnisse zu verbergen, geschieht all dies natürlich nicht.

Erkenntnisse und weiteres Vorgehen

Am Ende der Ermittlungen stehen hoffentlich folgende Erkenntnisse:

- Xarquorius hat in den Epen der Partholon und im Entomonicon Hinweise auf ein altes Schwarmbewusstsein gefunden, dessen Befreiung nur durch die Stärke der vereinten Harpalier verhindert werden kann.

● Der Strategus Melanoheris ist zu den gleichen Erkenntnissen gelangt. Er ist jedoch ein Bylhara-Kultist, der versucht hat, die Aufmerksamkeit von sich abzulenken, und gleichzeitig an der Befreiung des Wesens arbeitet. Zu diesem Zweck hat er den Verdacht nicht nur auf Flaviu gelenkt, sondern auch die Horas vergiftet.

● Deshalb dienen die aktuellen Harpalischen Spiele als Prüfung Xirithos', um würdige Streiter zu bestimmen. Melanoheris versucht, sie mit seinem Kult zu sabotieren, während Xirithos sein Auge auf die Stadt gerichtet hat, um neue Heroen zu küren. Es ist daher wichtig, sich in Xirithos' Augen zu beweisen, um die Harpalier hinter sich versammeln zu können.

Die Erkenntnis, dass mit dem Strategus der faktische Stadtherrscher ihr Gegenspieler ist, stürzt die Helden in ein Dilemma. An wen sollen sie sich wenden? Die Horas ist bettlägrig und in der Gewalt des Kultes, der Myriokrat von Harpalis hält sich in Valdur Harpalis auf, die Myriade ist an die Grenze geschickt worden, der Strategus ist beim Volk beliebt. Die Helden sind zunächst auf sich gestellt – und müssen auf die persönliche Stärke des Strategus mit Übermacht reagieren: Indem sie die Harpalier hinter sich versammeln.

Tatsächlich ist es zu diesem Zeitpunkt das Beste, den Strategus nicht direkt zu konfrontieren, sondern diese Erkenntnis zunächst für sich zu behalten, das Ansehen zu steigern und zu beginnen, die Harpalier zu versammeln. Der Strategus wird früh genug den nächsten Schritt machen.

Melanoheris' nächster Schritt

Melanoheris plant, das Ritual zur Befreiung des Schwarms einen Tag nach der Siegesfeier der Spiele durchzuführen. Er will nicht zu lange warten, hofft aber, dass zu diesem Zeitpunkt schon viele Athleten und Anhänger die Stadt verlassen haben und die Begeisterung ein wenig abgeflaut ist.

Dieser Plan ist jedoch nicht in Stein gemeißelt. Falls Melanoheris sich zum Handeln gezwungen sieht, *wird* er handeln. Gerade, wenn er den Eindruck erhält, die Helden könnten ihm gänzlich auf die Schliche kommen (zum Beispiel, weil sie Sidorius offen festgesetzt haben) oder gar kurz davor stehen, seinen Verrat öffentlich zu machen, wird er nicht länger warten, sondern den Befehl geben, den Heroenhügel zu besetzen, während die Helden gerade nicht anwesend sind. Das Finale beginnt (siehe Seite 101).

Im Auge eines Gottes

Dass die Helden eine Prüfung Xirithos' zu bestehen haben, ist spätestens nach der Lektüre der Epen der Partholon klar.

In diesem Abschnitt finden Sie einige Wegpunkte, die den Helden helfen können, sich vor Xirithos zu bewähren, sowie einige mystische Visionen des Gottes, um den Helden zu helfen.

Einen dieser Wegpunkte, das Erringen des Bernstein-Doros, finden Sie ausführlich beschrieben, für die anderen können wir Ihnen aus Platzgründen leider nur einige Hinweise anbieten.

Das Bernstein-Doros

Nur wenige wissen, dass der Weindunkle See der Ort einer Heldentat des Arphalos ist. Der Name des Sees rührt von dem gelegentlich auftretenden blutroten Wasser, das im See zu sehen ist. Der Hintergrund ist kaum jemandem bekannt:

In den Tiefen ruht der erschlagene Körper der Stelzspinnenkönigin. Aus zahllosen Wunden blutend liegt sie am Grund des Sees, zu schwach um emporzusteigen, zu mächtig um zu sterben. Die Waffe des Arphalos, ein Doros mit Bernsteinspitze, steckt immer noch in ihrem Leib – und könnte ein wichtiges Symbol gegen den Ausbruch des dämonischen Schwarmes sein.

In den Sagen können die Helden immer wieder Hinweise auf Arphalos' Waffe finden, einen mächtigen Doros, dessen Bernsteinspitze nahezu jede Rüstung durchstoßen konnte. Der Legende nach lernte Arphalos von der Chrattac-Königin, wie er einen Teil seiner Stärke in die Waffe einfließen und sie mächtiger machen konnte. Der Doros ging jedoch verschollen, und heute weiß niemand mehr, wo er sich befindet. Falls die Helden sich auf die Suche machen, können sie unter anderem an den folgenden Orten suchen. Gelingen ihnen dabei alle Proben auf die aufgeführten Talente, erhalten sie die Informationen.

Aufzeichnungen Xarquorius': *Geschichtswissen* +7 / *Sagen/Legenden* +5: In Xarquorius' Aufzeichnungen finden sich verstreute Hinweise, dass Arphalos mit dem Doros einen besonders mächtigen Gegner in der Nähe des Weindunklen Sees erschlagen hat.

Heroentempel: *Sagen/Legenden* +7 / *Sinnenschärfe* +5: Fresken und Wandreliefs stellen die Taten zahlreicher harpalischer Helden dar, unter anderem auch des Arphalos. Auf einem dieser Bilder sieht man, wie Arphalos mit seinem Doros gegen eine gewaltige Spinnenkreatur kämpft. Auf dem nächsten Bild erschlägt er einen mächtigen Caproskeiler – aber mit einem Schwert.

Mausoleum des Arphalos: *Geographie* +5 / *Sinnenschärfe* +5: Eine stilisierte Karte in einem Wandrelief stellt die Reisen des Arphalos dar, die ihn durch ganz Harpalis geführt haben. Jede Heldentat ist mit einem kleinen Symbol gekennzeichnet – ein mächtiger Chrattac, ein gewaltiger Minotaurus, sechs miteinander verwachsene Schlangen, eine Horde berittener Barbaren, ein riesiger Keiler. Interessanterweise befindet sich eines dieser Symbole direkt auf dem Weindunklen See: Eine stilisierte Spinne.

Epen der Partholon: *Geschichtswissen* +5 / *Sprachenkunde* +5: Die Epen der Partholon (siehe Seite 98) erhalten eine detaillierte Auflistung der Heldentaten des Arphalos'. Ein sprachkundlich gebildeter Held kann herauslesen, dass unmittelbar nach der Beschreibung, wie Arphalos die „Spinnenkönigin“ tötete, ein anderer Begriff für seine Waffe verwendet wird, ohne dass dies erklärt wird.

Chroniken von Harpalis: *Geschichtswissen* +7: Die erste historisch gesicherte Verfärbung des Wassers des Weindunklen Sees trat um 1200 IZ auf – zu Zeiten des Arphalos.

Legenden und Gerüchte: *Überreden* +5 / *Menschenkenntnis* +5: Die Bewohner rund um den Weindunklen See, die Fischer und Seefahrer, berichten, dass die rotbraunen Schlieren im Wasser meist als erstes über der tiefsten Stelle des Sees zu sehen sind, dort, wo ein unterseeischer Graben tief bis in den Boden reicht.





In Weindunkle Tiefen

Haben sich die Helden entschlossen, an der tiefsten Stelle des Sees hinabzutauchen, um die verschollene Waffe des Arphalos zu bergen, haben aquatische Helden ihren großen Tag – alle anderen müssen sich Gedanken machen, wie sie hinabkommen. Passende Alchemika sind in Sidor Harpax zu erwerben (ca. 50 Aureal für 30 Minuten ohne Luft), Taucherglocken, die wesentlich mehr Komfort und die Möglichkeit bieten, zu Streifzügen die Glocke zu verlassen, sind ebenfalls zu mieten (rund 500 Aureal pro Tag). Cynestra kann zur Not aushelfen, sollte den Helden das nötige Kleingeld fehlen. Wassermagie ist natürlich ein weiterer Weg. Auch der Druck in dieser Tiefe muss beachtet und z.B. durch passende Alchimika ausgeglichen werden (etwa 15 Aureal pro Dosis). Da es unter Wasser finster ist, sind auch hier Magie oder passende alchemistische Produkte (ca. 5 Aureal für 1 Stunde Licht) vonnöten.

Ein Fischer verlangt etwa 15 Aureal, um die Helden an die tiefste Stelle des Sees zu fahren, wo sich der Graben etwa 100 Schritt in die Tiefe erstreckt. Versuchen die Helden, aus eigener Kraft hinabzutauchen, benötigen sie drei *Schwimmen*-Proben (+5/+7/+10, 1/3/5 Punkte Erschöpfung), andernfalls werden sie zum Auftauchen gezwungen.

In weindunkler Tiefe versunken, ist es nicht leicht, den Schauplatz von Arphalos' Heldentat zu finden. Sobald die Helden den tiefen Graben betreten, werden sie attackiert – von den Wächtern der Stelzspinnenkönigin. Die erste Angriffswelle besteht aus sechs großen *Wasserspinnen* (Werte siehe Seite 107). Unmittelbar bevor sie die Königin gefunden haben, werden die

Helden von sechs weiteren Wasserspinnen attackiert. Bitte beachten Sie die Regeln zum Unterwasserkampf (WdS 86).

Die Stelzspinnenkönigin zu finden ist eine Herausforderung, da sie im Laufe der Jahrhunderte von Muscheln, Algen und Anemonen überwuchert ist und inzwischen mehr einem großen Hügel gleicht als einem Lebewesen. Lassen Sie die Helden *Sinnenschärfe*-Proben +5 würfeln, jede Probe benötigt 2 Spielrunden. Sobald sie insgesamt 30 TaP* angesammelt haben, entdecken sie die Kreatur. (Sollten sich die Helden bisher ausgesprochen xirithosgerecht verhalten haben, ist es möglich, dass ein kleiner Schwarm Seespinnen ihnen den Weg weist, was die benötigten TaP* auf 10 reduziert.)

In jedem Fall entdecken die Helden bereits vorher (schon bei 15 TaP*) zahllose Bannsymbole, die tief in die felsigen Wände des Grabens geritzt wurden. Eine Magiekunde-Probe +7 offenbart machtvolle Bannzeichen gegen Insekten: Ein gewaltiger Bannkreis, der eine mächtige Entität an den Grund des Sees fesselt. (Später im Mausoleum können die Helden ähnliche Bannsymbole auf dem Siegel des Arphalos finden.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem dämmrigen Zwielficht schält sich ein kleiner Hügel empor, auf beiden Seiten von den Wänden des Grabens begrenzt. Algen

und Seekräuter bewegen sich in der leichten Strömung, Fischschwärme huschen über die Erhebung, kleine Krabben staksen mit erhobenen Scheren über dichten Muschelbewuchs und flüchten, sobald ihr euch nähert. Zu beiden Seiten des Hügels erhebt sich ein Wald aus kantigen Säulen in bizarren Formationen.

Der Hügel liegt direkt vor euch, aber keine Anzeichen für einen uralten Kampf sind zu sehen, keine Spuren einer verschollenen Waffe.

Eine Bewegung in euren Augenwinkeln. Fische huschen eilig zur Seite, als Muschelbrocken zu Boden gleiten und eine glänzende, dunkle, runde Fläche freilegen, so groß wie euer Kopf – eine Fläche, die sich bewegt. Träge zuckt der dunkle Kreis hin und her, trübe im Schatten der Jahrhunderte: Ein mächtiges Auge.

Und mit einem Mal scheint es, als würden die Konturen klarer werden: Die Wölbung des Hügels – ein gewaltiger Rückenschild. Der Wald aus Säulen – riesige Beine, von Muscheln und Algen bedeckt.

Ihr habt die Spinnenkönigin gefunden.

Von der Königin droht in diesem Abenteuer keine Gefahr – sie ist zu schwach, um etwas gegen die Helden zu unternehmen. Also gilt es, den Doros zu finden. Lassen Sie die Helden nach obigem Muster *Sinnenschärfe*-Proben würfeln (+5/30 TaP*). Der Doros ist auf den ersten Blick nicht als Waffe erkennbar, sondern wirkt wie ein langer, muschel- und algenbewachsener Ast, der in eine Lücke des riesigen Rückenschildes gerammt ist.

Hinauf!

Um den Doros aus dem Leib der verwundeten Königin zu ziehen, ist eine Körperkraft-Probe +20 nötig, die auf maximal vier Helden aufgeteilt werden kann. Gelingt sie, kommt den Helden ein Schwall kalten Blutes entgegen. Verlangen Sie eine *Schwimmen*-Probe +7, um dem Blut zu entkommen, ansonsten gerät der Held hinein. Das Blut der Königin ist giftig (Stufe 8: 1W6/1W3 SP pro Tag, KK, KO, GE je -1, Dauer 1W20 Tage). (Für die Seebewohner besteht keine Gefahr, da das Gift durch das Seewasser zu sehr verdünnt wird.)

Mit dem Doros in der Hand können die Helden an die Oberfläche zurückkehren, ohne verfolgt zu werden. Arphalos' Waffe ist, wenn sie gereinigt wird, von den Spuren des Alters völlig unberührt. Verwenden Sie die Werte eines normalen Doros, aber mit TP +2, INI +1 und WM +1/+1, gegen Insektenwesen richtet sie zudem 4 TP extra an. Der Doros ist die Waffe eines wahren Xirithos-Heroen: Einem Träger verleiht er nicht nur die Fähigkeit zur *Aura der Heiligkeit* mit allen Auswirkungen (**MyGö** 152), sodass die Helden sich mit ihm in der Hand als Xirithos-Streiter präsentieren können, er erlegt ihm gleichzeitig auch einen *Moralkodex* (*Shinxir*) auf, bei dessen Bruch der Bonusschaden gegen Insektenwesen sowie die Aura der Heiligkeit verloren gehen.

Die Stelzspinnenkönigin übrigens wird, von dem Doros befreit, langsam wieder an Macht gewinnen. Ob sie mächtig genug wird, den Bann zu brechen – ein Vorgang, der ganz nach Ihrem Belieben noch 5 oder auch 500 Jahre dauern kann – sei vertrauensvoll Ihnen überlassen.

Die triumphale Rückkehr mit dem Doros des Arphalos, dessen markante Form und Verzierungen viele Harpalier aus den Illustrationen alter Sagen kennen, verhilft den Helden zu 3 zusätzlichen Ansehenspunkten.

Visionen, Helfer, Prüfungen

Folgende Ereignisse können Sie von Zeit zu Zeit einstreuen, um die Helden auf den richtigen Weg zu bringen.

Streit unter Brüdern

Unvermittelt stoßen die Helden auf einen hitzigen Streit zwischen zwei Gruppen von Myrmidonen, die sich wegen einer verlorenen Wette in die Haare gekriegt haben. Blutvergießen droht, das die Helden verhindern können – und den Soldaten damit zeigen, dass sie gemeinsam streiten sollen, nicht gegeneinander. Ihr Einsatz bringt ihnen 1 Ansehenspunkt.

Auf Arphalos' Spuren

Immer wieder dringen Berichte von Gefahren an die Ohren der Helden: Eine Bande berittener Banditen nutzt die Abwesenheit der Soldaten und bedroht ein Dorf, eine gewaltige Schlange treibt in der Kanalisation ihr Unwesen, ein riesiger, blutrünstiger Vultur durchstreift die Wiesen um die Stadt. Die Helden können sich tapfer den Bedrohungen entgegenstellen und sie zurückschlagen, was sie nicht nur auf Arphalos' Spuren wandern lässt, sondern ihnen auch jeweils 1 Ansehenspunkt bringt.

Lucilias Goldfliege

In der „Unterstadt“ unter den Brücken taucht auf einmal eine fingergroße, metallisch schimmernde Goldfliege auf, die die Helden frech und fröhlich umschwirrt und sie einen Abend lang begleitet. Sie kann sie zum Lachen bringen, vor Gefahren warnen oder zu einigen interessanten Örtlichkeiten der Unterwelt führen. Die Goldfliege gilt als das Tier der Diebesgöttin Lucilia, einer Dienerin Xirithos'. Wer sie zu erschlagen versucht, leidet für 9 Tage (oder bis er demütig Lucilia um Entschuldigung gebeten und eine kleine Spende abgegeben hat) unter den Auswirkungen des Nachteils *Pechmagnet* (**WnM** 132).

Hornissenschwärme

Mit einem Mal ertönt ein tausendfaches Summen, und vor den Helden formt sich in der Luft ein gewaltiger Hornissenschwarm. Die Hornissen sind nicht aggressiv, und fast scheint es, als könne man in dem Surren der unzähligen Flügel lockende Stimmen hören. Die Hornissen können die Helden zu einem wichtigen Ort Ihrer Wahl führen.

Eine ähnliche Aufgabe können Mokossas Bienen erfüllen.

Manticas Fangschrecke

Bei einer Recherche in Büchern und Schriften entdecken die Helden auf einmal, dass eine Fangschrecke auf einer Passage sitzt – die sich als wirklich nützlich für die Helden erweist. Die Fangschrecke ist das Tier Manticas, der Göttin der Weisheit, einem Kind Xirithos'.

Das Chrattac-Phantom

In einer gefährlichen Situation (z.B. bei einem Attentat) schält sich auf einmal ein gewaltiger, vielbeiniger Schatten aus dem Dunkel und stürzt sich auf die Gegner der Helden: Ein Chrattac, der unerbittlich und tapfer an der Seite der Helden streitet. Nachdem der Kampf gewonnen ist, wirft er den Helden einen unergründlichen Blick zu und verschmilzt wieder mit den Schatten.

Für die Götter!

Welchen Weg die Helden auch einschlagen, wie auch immer sie sich in Xirithos' Augen beweisen, welche Geheimnisse sie auch aufdecken: Letztlich läuft alles auf eine Konfrontation zwischen den Helden und ihren Anhängern und Melanoheris und seiner Kohorte hinaus.

Einen Tag nach den Spielen (oder früher, wenn er sich zum Handeln gezwungen sieht) gibt der Strategus seiner Kohorte den Befehl zum Ausrücken. Er teilt seinen Männern mit, dass Bylhara-Kultisten die Stadt unterwandert hätten und er

die Horas in Sicherheit bringen wolle, um als letzte Bastion den Heroentempel zu halten, falls es zu Kämpfen in der Stadt kommt.

Die Myrmidonen, die keinen Grund haben, an den Worten des Strategus zu zweifeln, besetzen dank ihrer Disziplin innerhalb kürzester Zeit den Heroenhügel. Dort befindliche Personen, inklusive der Xirithos-Priesterschaft, etwaiger noch anwesender Athleten, Anhänger und Pilger, werden rüde hinausgeleitet.

Der Strategus lässt die kranke Horas durch seine Soldaten in den Heroentempel bringen und positioniert Garnisonen an jeder Brücke, die zum Hügel führt, sowie an allen Zugangsstraßen von der Unterstadt. Dann zieht er sich mit seinen Kultisten

und der Horas in das Mausoleum zurück und lässt es von zwei Dutzend Myrmidonen bewachen – angeblich, um die kranke Herrscherin dort zu bewachen. Jetzt sind die Helden gefragt.

Mächtegruppen in Sidor Harpax

Um die Helden im Angesicht eines Militärputsches nicht ganz allein im Regen stehen zu lassen, finden Sie hier eine Auswahl an Mächtegruppen, an die sich die Helden in ihrer Not wenden können. Es steht Ihnen natürlich frei, weitere Optimatenhäuser oder Parteien in Sidor Harpax aufzutauchen zu lassen.

Optimatenhäuser

Partholon

Das dominierende Adelsgeschlecht in Sidor Harpax in das Haus Partholon. Ihr bevorzugt militärisches und ehrenhaftes Verhalten passt zur harpalischen Mentalität, so dass es nicht verwundert, dass dieses Haus in Harpalis einen guten Ruf genießt. Wichtige Angehörige der Partholon sind/waren: Der verstorbene **Xarquorius**, sein Bruder **Roxdorenes** (Seite 76), der Strategus **Melanoheris**, der Archivar **Darytheras** (Seite 98) und natürlich die Horas **Virtuaranthis**

Alantinos

Die verwegenen Alantinos fallen durch die Manipulation der Spiele eher negativ auf, haben allerdings nichts mit dem Bylhara-Kult zu schaffen, sondern streben nur danach, sich in den Wettbüros einige Vorteile zu verschaffen. Ansprechpartner der Helden ist **Tychodatio an Alantinos**, ein Optimat in den Fünffzigern, der stets in aufwendigster Garderobe anzutreffen ist und oftmals im Streit mit Darytheras liegt. Haus Alantinos hat zahllose Verbindungen, teilweise in obskuren Kreisen und kann möglicherweise Kontakte zur Unterwelt herstellen.

Eupherban

Auch dieses Haus hat nicht viel für den Bylhara-Kult übrig. Im Falle der Rebellion der Helden können die Eupherban die Kommunikation zwischen den verschiedenen Fraktionen regeln. Eine Kontaktaufnahme mit der Hauptstreitmacht des Horasiats ist ihnen zwar möglich, doch braucht das Heer mindestens zwei Wochen, um zurück nach Sidor Harpax zu gelangen. Ansprechpartner der Helden ist die Optimatin **Isariope te Eupherban**, Ende zwanzig, mit langen schwarzen Haaren, eine große Freundin des Staffellaufes.

Phraisopos

Die Optimaten dieses Hauses stehen in enger Beziehung zum Cirkel „Zaturas Stab“, weshalb Melanoheris aus Verdachtsgründen dafür sorgte, dass auch sie nicht in die Nähe der Horas gelassen werden. Die Honoraten dieses Hauses helfen auf Bitte der Xirithos-Kirche bei der Verarztung der verwundeten Gladiatoren mit, weshalb die Helden leicht

auf den Amaunir **ShyKo Sardios Serr Phraisopos** stoßen können, der den Kontakt zu dem Haus herstellen kann.

Weitere Optimatenhäuser

Haus **Kouramnion** verfügt über einigen Einfluss in Sidor Harpax und wird von Erzpraetor **Myrorathus te Kouramnion** vertreten, der jedoch kaum zu erreichen ist, im Gegensatz zu seinem Sohn **Dracosyo**. Auch das Haus **Aphirdanos** verfügt über einige Haustruppen. **Lysalia ter Aphirdanos** hält sich während der Wettkämpfe meist bei den Wettkampfstätten auf, wo die Helden auf sie treffen können.

Kirchen

Xirithos

Die Kirche des Xirithos, die bedeutendste in Sidor Harpax, ist natürlich in höchstem Maße von einer Machtergreifung seitens der Bylhara-Paktierer betroffen und steht den Helden so gut es geht mit Rat und Tat zur Seite. Allerdings haben die Geweihten des Xirithos während der harpalischen Spiele alle Hände voll zu tun und können den Helden aus diesen Gründen nur bedingt zur Hand gehen. Sollten die Geweihten jedoch erst einmal von den 'Taten Melanoheris' überzeugt worden sein, unterstützen sie die Helden bei ihrer Rebellion oder versuchen gar, die Helden zu einer solchen zu überreden, sobald sie keine Zweifel mehr daran haben, dass die Helden im Sinne Xirithos' agieren.

Sobald Melanoheris den Heroenhügel besetzt hat, finden die Priester Zuflucht auf dem Hohen Hügel – Melanoheris konnte die Priesterschaft nicht in Gegenwart seiner göttertreuen Myrmidonen umbringen lassen. Geführt wird die Kirche von Erzpraetor **Myrorathus te Kouramnion**, dem die Organisation der Spiele zusteht und der daher oft bei den Spielen zu finden ist. Ansonsten hält er sich in Melanoheris' Nähe auf, da er den Strategus nun in Vertretung der erkrankten Horas berät (und Melanoheris diesen potentiell gefährlichen Mann in seiner Nähe und damit unter seiner Kontrolle haben will).

Noch eher werden die Helden an den Hierophanten **Serr Gayorias Xirithos** (Ende dreißig, kurze blonde Haare, athletisch gebaut) gelangen, den spirituellen Führer des Kultes, der die Gottesdienste leitet.

Nereton

Eine eher kleine Stellung nimmt die Kirche des Nereton ein, dennoch werden die Helden sich vielleicht mit dem Priester **Neredatus** (Anfang vierzig, kahlköpfig) auseinandersetzen müssen, wenn sie den Leichnam des Xarquorius untersuchen wollen. Sollte Cynestra ihre Einwilligung geben, den Leichnam zu untersuchen (siehe Seite 95), wird Neredatus sich dem beugen. Die Beschwörung seines Totengeistes lehnt er strikt ab (es sei denn, den Helden gelingt eine *Überreden*-Probe +15).

Cirkel

Zaturas Stab

Zaturas Stab ist ein Cirkel der hiesigen Ärzte, zu dem auch Doctor Flaviu gehört. Da Flaviu unter Mordverdacht steht, wurde dieser Verdacht auf den gesamten Cirkel ausgeweitet, um die restlichen Ärzte von der erkrankten Horas fernzuhalten. Der gegenwärtigen Matrona des Cirkels **Klearene** (Mitte sechzig, graues Haar) ist natürlich sehr daran gelegen, den Ruf ihres Cirkels wieder reinzuwaschen. Auch wenn sie sich öffentlich von Flaviu distanziert, glaubt sie nicht an dessen Schuld und ist nur allzu bereit, den Helden jede denkbare Hilfe zukommen

zu lassen, indem sie ihnen zum Beispiel Hinweise gibt, wie Flaviu möglicherweise gerettet werden kann, sie an Alchimisten vermittelt oder sich einfach kompetent um die Wunden der Gruppe kümmert.

Die Sumpfläufer

Auch eine Art von Cirkel, der jedoch eher aus dem Geheimen heraus agiert und dessen Mitglieder aus der unteren Gesellschaftsschicht kommen, sind die Sumpfläufer. **Pheriu** (Ende dreißig, schlaksig), Patron des Cirkels, sorgt sich um seine Klienten, zu denen auch der getötete Antio gehörte. Die Sumpfläufer sind eine gute Anlaufstelle für Informationen und um die Infiltration des Heroenhügels zu starten.

Die Allianz

Die Helden werden Unterstützung benötigen, wenn sie gegen den Strategus bestehen wollen. Melanoheris verfügt über 1000 Myrmidonen, die derzeit weit größte Militärmacht in Sidor Harpax – aber nicht die einzige. Es gilt also, die vielen verschiedenen Splittergruppen in der Stadt zu einer Allianz zu vereinen.

Hierbei spielt das Ansehen der Helden in der Stadt eine wichtige Rolle. Jede dieser Gruppen kann durch eine *Überreden-* oder *Überzeugen-*Probe dazu bewegt werden, sich dem Kampf der Helden anzuschließen – durch flammende Reden, eindringliches Überzeugen oder gute Argumente.

Falls nicht anders angegeben, stellt jeder TaP* hierbei den Helden eine *Kampfstärke* in Höhe ihres Ansehens zur Verfügung. Folgende Fraktionen könnten die Helden im Kampf unterstützen:

- 1.) **Das harpalische Volk:** Die harpalischen Zivilisten sind größtenteils sportbegeistert und damit zumindest in einer körperlich guten Verfassung. Ebenfalls in diese Kategorie fallen die zahlreichen Veteranen, die ihren Dienst in der Armee bereits beendet haben. (Kein Maximum)
- 2.) **Die Leibgarde der Horas:** Hauptmann **Mardorath** ist nicht glücklich, dass die 2. Kohorte den Schutz der Horas an sich gerissen hat, auch wenn sich immer noch stets 8 Leibgardisten in ihrer Nähe befinden. Eine *Überreden-*Probe +3 lässt ihn zustimmen, sich mit seinen verbliebenen Elitekriegern den Helden anzuschließen (entspricht einer Kampfstärke von 100).
- 3.) **Haustruppen der Optimaten:** Jedes der Häuser verfügt über eigene Soldaten, die sie den Helden zu einem gewissen Teil zur Verfügung stellen könnten. Mögliche Häuser sind im Einzelnen: *Partholon* (max. Kampfstärke 150), *Aphirdanos* (max. 150), *Kouramnion* (max. 100), *Eupherban* (max. 100).
- 4.) **Söldner:** Käufliche Schwerter sind denkbar, um dem Strategus Widerstand zu leisten. Jeder Punkt Kampfstärke kostet 1 Aureal, jede Ansehensstufe reduziert diese Kosten um 10%. (Max. Kampfstärke 300)
- 5.) **Gladiatoren und Athleten:** Von den zahlreichen Athleten, die zu den Spielen angereist sind, sind viele mit dem Umgang an der Waffe geübt. (Max. Kampfstärke 300)

- 6.) **Myrmidonen:** Nur die wenigsten Myrmidonen der 2. Kohorte wissen über den Bylhara-Kult Bescheid und kämpfen eher aus Treue zum Strategus. Bei dieser Fraktion wird für jeden TaP* nur der halbe Ansehenswert für die Überläufer angerechnet, zudem hat ihr Strategus sie schon teilweise auf die Argumente der Helden vorbereitet, so dass die *Überreden-*Probe um 5 Punkte erschwert ist. (Max. Kampfstärke 300)

Das Mausoleum des Arphalos

Das Mausoleum des Arphalos ist ein gewaltiger Bau, der direkt an den Heroentempel angeschlossen ist. Eine kurze Treppe führt hinauf zum Portikus (Säulengang) des Mausoleums.

Betritt man das Gebäude, steht man vor einer überlebensgroßen Statue des Arphalos mit seinem Bernstein-Doros. In einem Wandrelief ist eine stilisierte Karte zu sehen, auf der seine Reisen und Heldentaten abgebildet sind. Zahlreiche Nischen beherbergen Statuen, die ihn beim Vollbringen seiner Heldentaten zeigen.

Eine Treppe hinter der Statue führt hinab in das Gewölbe, in dem sich die eigentliche Grabkammer befindet: Im Wesentlichen ein einzelner Raum, der ebenfalls Szenen aus dem Leben des Helden an den Wänden zeigt. Im Zentrum des achteckigen Raumes steht ein Sarkophag, in dessen Deckel die Gestalt des Arphalos eingemeißelt ist. An der Wand hinter dem Sarkophag ist ein mächtiges Siegel in den Stein eingelassen, das das Symbol des Arphalos trägt – genau hier ist Mar'kessa eingekerkert. Der Raum hat einen Durchmesser von 30 Schritt.

Der Sturm auf den Hügel

Melanoheris hat mit seiner 2. Kohorte den Heroenhügel besetzt. Seine Myrmidonen haben zwar Skrupel, Waffen gegen die Harpalier zu erheben, werden es jedoch tun, da sie den Worten ihres Strategus, die Harpalier seien von Bylhara beeinflusst, Glauben schenken. Die Myrmidonen haben rund um den Hügel Stellung bezogen. Wenn sie den Sturm auf den Heroenhügel sehen, ist das ihre Bestätigung, dass Bylhara von den Harpaliern Besitz ergriffen hat und sie die letzte Bastion, den heiligen Heroentempel, verteidigen müssen.

Das Finale hängt von den Taten der Helden ab. Wir gehen davon aus, dass die Helden mittels des Doros von Arphalos die Harpalier in die Schlacht führen und den Heroentempel erstürmen. Der Ausgang dieser Schlacht hängt von der Kampfstärke der Allianz ab. Addieren Sie die Kampfstärken der einzelnen Fraktionen, die sich den Helden angeschlossen haben. Ein guter Anführer kann die Kampfkraft seines Heeres noch mittels einer guten Koordinierung und einer motivierenden Ansprache heben (*Kriegskunst*-Probe: jeder TaP* erhöht die Kampfstärke des Heeres um 1%).

Kampfstärke 0–400: Die Myrmidonen des Strategus sind in der Überzahl, besser ausgerüstet und werden nach kurzer Zeit den verzweifelten Ansturm der Harpalier zurückschlagen können. Die größte Hoffnung ist, dass die Harpalier den Helden genug Zeit geben können, damit sich diese in den Tempel schleichen können. Die Streiter der Helden finden bei diesem Unterfangen zu großen Teilen den Tod – und je nach Erfolg der Helden erhalten sie eine Ehrengedenktafel oder ihre Namen werden geächtet und aus Chroniken und Geschichtsbüchern entfernt. Haben die Helden keinen Erfolg, wird Mar'kessa befreit und ergreift von Melanoheris' Myrmidonen Besitz. Anders als gehofft, lassen sie sich jedoch nicht von dem Strategus kontrollieren. Es kommt zu Kämpfen in der Stadt, die einen gewaltigen Blutzoll fordern – unter anderem die Horas –, bevor die besessenen Myrmidonen erschlagen sind und Xirithos-Priester den Bann erneuern können. Das Nachbeben der Katastrophe stört noch lange die Moral der Harpalier.

Kampfstärke 401–1200: Tausende von Harpaliern schließen sich dem gut koordinierten Angriff an. Die Myrmidonen kämpfen mit dem Mut der Verzweiflung, sind aber nicht in der Lage, ihren Kameraden im Tempel zur Hilfe zu eilen und werden früher oder später den Kampf verlieren. Viele von ihnen strecken angesichts der Übermacht und der eindeutigen Xirithos-Gefälligkeit die Waffen. Die Helden können sich mit einem Teil ihres Heeres zum Tempel vorkämpfen, wo sie nun in einem letzten Gefecht mit den Myrmidonen und den Bylhara-Kultisten das Ritual verhindern müssen.

Kampfstärke 1201+: Ganz Sidor Harpax erhebt sich, für Xirithos und gegen einen gemeinsamen Feind. Unter dem Dröhnen der Crabonen wird der Hügel regelrecht überrannt, die Myrmidonen der 2. Kohorte leisten keinen Widerstand,

sondern schließen sich letztlich dem Sturm an. Das Mausoleum wird binnen kürzester Zeit erobert, Melanoheris wehrt sich kurz, wird aber nahezu überrannt, erkennt schließlich die Sinnlosigkeit eines Widerstandes und streckt die Waffen.

Taktische Möglichkeiten

Mit einigen taktischen Winkelzügen können sich die Helden Vorteile im Kampf verschaffen. Dies ist nur eine Auswahl der möglichen Manöver und kann natürlich durch kreative Vorschläge der Helden ergänzt werden.

Scheinangriffe

Offensichtliche massierte Angriffe auf bestimmte Flanken des Hügels können dazu dienen, an diesen Stellen möglichst viele Myrmidonen zu binden. In der Zwischenzeit könnten die Helden an einer anderen, dadurch schwächeren Seite den Durchbruch wagen. (Voraussetzung: *Kampfstärke* 150, *Kriegskunst*-Probe +5; möglicher Erfolg: die Helden erreichen unter schweren Verlusten den Tempel und können für 20 KR + 1 KR pro TaP* aus der *Kriegskunst*-Probe eine Verstärkung der Tempelgarnison verhindern).

Infiltration

Die Helden können mit Hilfe der Sumpfgänger durch die Kanalisation in eine Villa in der Nähe des Heroentempels eindringen. Auf diese Weise können lediglich die Helden und 20 weitere Streiter geführt werden, ansonsten würde die Truppe bemerkt werden. (Voraussetzung: *Kampfstärke* 50, *Überreden*- und *Sich Verstecken*-Proben +5; möglicher Erfolg: die Helden erreichen mit wenigen Soldaten den



Tempel, können die Myrmidonen jedoch nicht daran hindern, Verstärkung in den Tempel zu schicken – es sei denn, sie lassen die Hauptmacht ihrer Streiter gleichzeitig Scheinangriffe an anderer Stelle durchführen. Der breite Eingang des Tempels kann für W20 KR von 5 Kämpfern gehalten werden, W20+5 KR, wenn es sich um Leibgardisten, Myrmidonen oder besonders kampfstarke Athleten handelt).

Verkleidung

Die Helden und ein kleiner Trupp geben sich als Myrmidonen oder Pilger aus, um vor dem Ansturm in die Nähe der Schanzen zu kommen. Dadurch nehmen sie, sobald der eigentliche Angriff beginnt, den Myrmidonen die Möglichkeit, den ersten Schlag zu führen (Voraussetzung: *Sich Verkleiden*- und *Überreden*-Probe +5; Erfolg: *Kampfstärke* der Helden +50).

Magische Unterstützung

Helden und Optimaten können sich mit Magie einen Vorteil verschaffen, sei es durch Feuerbälle, die die Schanzen der Myrmidonen vernichten, oder beschworene Elementare, die die Helden im Kampf unterstützen. (Voraussetzung: Magiebegabter Held oder *Kampfstärke* 200 aus den Optimatenhäusern; Erfolg: zahlreiche weitere Optionen, die hier nur schwer umfassend aufgezählt werden können, z.B. erhöhte *Kampfstärke* der Helden, erleichtertes Eindringen etc.).

Zeit

Zusammen mit der Besetzung des Hügels benötigen die Kultisten etwa 3 Stunden, um das Ritual vorzubereiten. Melanoheris wartet solange in der Haupthalle des Mausoleums oder gibt Kommandos. Erst unmittelbar vor Beginn des Rituals zieht er sich mit der Horas in die Grabkammer zurück und gibt dort den Befehl, die Leibgardisten zu töten.

Sollten die Helden drei Stunden benötigen, um zum Mausoleum zu gelangen, benötigt Melanoheris noch 20 KR, um das Ritual zu beenden.

Die Helden benötigen etwa 20 Minuten pro Fraktion, um die Harpalier zu mobilisieren. Eine Infiltration kostet sie 1 Stunde, um zum Mausoleum vorzudringen, ein Scheinangriff bringt sie nach 30 Minuten dorthin. Ein direkter Ansturm benötigt 1 Stunde (*Kampfstärke* 301–1000) bzw. 5 Minuten (*Kampfstärke* 1001+).

Die Schlacht im Mausoleum

Melanoheris hat seine letzte Verteidigungslinie im Mausoleum aufgebaut: Zwei Polybelas und 20 Myrmidonen sind in der Haupthalle stationiert, sorgen für einen hohen Blutzoll unter den Angreifern und vermögen den Ansturm der Harpalier (kurzfristig) zum Stoppen zu bringen. Je nach Schlachtverlauf können noch weitere Myrmidonen als Verstärkung nachrücken.

Die Haupthalle muss erobert werden, wenn man zur verschlossenen Grabkammer (*Schlösser Knacken* +7 (+12) bei 4 KR (2 KR); 40 Strukturpunkte, Härte 6) vordringen möchte.

Hier bewachen weitere 4 Myrmidonen die Treppe, die hinab zur Grabkammer des Arphalos führt.

Es ist möglich, die Myrmidonen, die den Tempel bewachen und inzwischen skeptisch geworden sind, zum Aufgeben zu überreden. Dies erfordert eine *Überreden*-Probe +15, jede Ansehensstufe (siehe Seite 91) erleichtert diese Probe um 3 Punkte.

Je nach Zeitpunkt, zu dem die Helden eintreffen, befindet sich Melanoheris eventuell bereits in der Grabkammer, zusammen mit 15 Kultistenkämpfern, die sich ein Gefecht mit den verbliebenen 5 Leibgardisten der Horas liefern (die er bis zuletzt am Leben lassen musste, um das Misstrauen der Myrmidonen nicht zu wecken), die verzweifelt versuchen, ihre geschwächte Herrin zu verteidigen. Der Sarkophag ist geöffnet und Melanoheris zitiert Litaneien, um Mar'kessa zu erwecken, das Mau-

soleum ist mit arkanen Bylhara-Glyphen versehen. Die Horas wird für das Ritual lebend benötigt, soll am Ende jedoch getötet werden.

Sobald Virtuaranthis befreit ist und auf den Heroenhügel gebracht wird, wo die Myrmidonen sie sehen können, kommen die Kämpfe zum Erliegen. Die geschwächte Horas befiehlt den Myrmidonen, die Waffen niederzulegen. Die Soldaten, die noch immer dachten, sie würden die Horas beschützen und jetzt erkennen, dass Melanoheris sie belogen hat, gehorchen sofort.

Ausklang

Nachdem Melanoheris bezwungen ist, kehrt nur langsam Ruhe in Sidor Harpax ein. Horas Virtuaranthis benötigt nach Beseitigung der Kultisten noch eine Woche, um ihre Krankheit auszukurieren. Innerhalb dieser Woche kehren auch die harpalischen Truppen nach Sidor Harpax zurück.

Melanoheris wird, sofern er nicht im Kampf gefallen ist, hingerichtet, die verbliebenen Kultisten ebenfalls.

Den Helden wird in einer feierlichen Zeremonie ein vergoldeter Lorbeerkranz verliehen (SO+1 in Harpalis), Xarquorius wird posthum die gleiche Ehre zuteil. Der Sieger der Spiele wird bald einem Bildhauer Modell stehen dürfen, für seine Statue in der Halle der Athleten.

Der Doros des Arphalos wird als Relikt in den Heroentempel gebracht (kann aber auch aus Dankbarkeit einem Helden übergeben werden, wenn dieser die Prinzipien des Xirithos wahrhaftig verkörpert und ein Gläubiger ist). Überlebende Xirithos-Priester haben zwischenzeitlich Verstärkung aus Valdur Harpalis erhalten.

Die weltliche Belohnung der Helden besteht neben dem Lorbeerkranz aus 150 Aureal pro Person. An Abenteurpunkten haben sich die Helden pauschal 250 verdient, hinzu kommen 10 AP pro erstrittenem Ansehenspunkt. Spezielle Erfahrungen können auf die Talente *Athletik*, *Körperbeherrschung*, *Überreden*, *Überzeugen* und *Kriegskunst* gewährt werden, dazu drei weitere nach Meistermaßgabe. Weiterhin erhalten die Helden den Vorteil *Guter Ruf (Harpalis)* in Höhe der erreichten Ansehensstufe.



Anhang

Gegner, Verbündete und Rivalen

Myrmidone

Kentema (zweihändig):

INI 12+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK NS

Kentema mit Schild:

INI 12+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+4 DK NS

Raufen:

INI 12+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+1 (A) DK H

Ringen:

INI 12+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 (A) DK H

LeP 35 AuP 38 WS 7 MR 4 RS 5 GS 5

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10 (gegen 14/13/15), Sinnenschärfe 7 (gegen 11/13/13)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampfflexe, Meisterparade, Schildkampf I, Wuchtschlag

Bandit

Kurzschwert:

INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+2 DK HN

Raufen:

INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6 (A) DK H

LeP 31 AuP 33 WS 6 MR 3 RS 1 GS 7

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 7 (12/12/13)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Waffenloser Kampfstil: Gossenstil

Bürger

Knüppel:

INI 10+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+1 DK HN

Raufen:

INI 10+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6 (A) DK H

LeP 30 AuP 29 WS 6 MR 3 RS 0 GS 8

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5 (11/12/11)

Athleten

Die angegebenen Werte gelten für menschliche Athleten. Um nichtmenschliche Athleten darzustellen, können Sie grob vereinfacht die Spezies-Modifikationen nach WnM mit diesen Werten verrechnen.

Unerfahrener Athlet

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 31 AuP 39 WS 7 MR 4 GS 8

Raufen:

INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+1 (A) DK H

Ringen:

INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 (A) DK H

Wichtige Talente: Athletik 12, Klettern 8, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 5

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Erfahrener Athlet

MU 15 KL 12 IN 14 CH 13

FF 13 GE 15 KO 15 KK 14

LeP 35 AuP 43 WS 8 MR 5 GS 8

Raufen:

INI 12+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+1 (A) DK H

Ringen:

INI 12+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+1 (A) DK H

Wichtige Talente: Athletik 15, Klettern 12, Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Standfest

Meisterlicher Athlet

MU 16 KL 12 IN 16 CH 13

FF 13 GE 17 KO 16 KK 16

LeP 39 AuP 48 WS 8 MR 6 GS 9

Raufen:

INI 12+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+2 (A) DK H

Ringen:

INI 12+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+2 (A) DK H

Wichtige Talente: Athletik 18, Klettern 14, Körperbeherrschung 17, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 9

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Standfest

Die Kultisten der Bylhara

Melanoheris dai Partholon,
Strategus der 3. Harpalischen Myriade

MU 16 KL 14 IN 15 CH 16

FF 12 GE 14 KO 16 KK 16 SO 16

LeP 40 AuP 42 AsP 34 (+11*)

WS 10 MR 8 RS 5 GS 6

*11 AsP aus dem Astralspeicher der Triopta

Kentema (zweihändig):

INI 16+1W6 AT 21 PA 16 TP 1W6+5 DK NS

Kentema mit Schild:

INI 16+1W6 AT 20 PA 18 TP 1W6+4 DK NS

Raufen:

INI 16+1W6 AT 19 PA 16 TP 1W6+2 (A) DK H

Ringen:

INI 16+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+2 (A) DK H

Schwere Bela: INI 16+1W6 FK 25

RW 5/15/40/60/100 TP+ +3/+2/+1/0/0 TP 2W6+6

Wichtige Vorteile: Eisenaffine Aura, Eisern, Halbzauberer

Wichtige Talente: Götter/Kulte 13, Körperbeherrschung 14, Kriegskunst 17, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 16, Überreden (Lügen) 14 (16), Selbstbeherrschung 16, Staatskunst 14, Überzeugen 12

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfrelexe, Klingenturm, Klingentwand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Scharfschütze, Schildkampf II, Sturmangriff, Todesstoß, Waffenloser Kampfstil: Myrmidonenstil, Windmühle, Wuchtschlag

Wichtige Zauber: E:Aggression I3, E:Carafai I0

Wichtige Instruktionen: Beseelung

Wichtige Formeln: Kampfinspiration (Aggression, Beseelung, I Aktion, Einzelwesen, selbst, 50 KR, schwer, 20 AsP, +5, Q5), Streitinspiration (Aggression, Beseelung, 3 Aktionen, Einzelwesen, 7 Schritt, 50 KR, schwer, 20 AsP, +7, Q5)

Stabzauber: Bindung, Dienstfokus [Beseelung], Elementarklinge [Kraftwurfspeer], Kraftfokus, Zauberpilger

Trioptarituale: Bindung (gewählte Quelle: Aggression), Astral-speicher I

Kultist (Kämpfer)

Kentema (zweihändig):

INI 14+W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK NS

Raufen:

INI 14+W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+1 (A) DK H

Ringen:

INI 14+W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+1 (A) DK H

LeP 34 AuP 36 WS 7 MR 5 RS 3 GS 7

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10 (14/13/14), Sinnen-schärfe 4 (11/13/13)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil: Söldnerstil, Wuchtschlag

Kultist (Magier; Freier Optimatiker)

MU 14 KL 15 IN 14 CH 13

FF 11 GE 11 KO 11 KK 10

Kurzschwert:

INI 11+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+2 DK H

LeP 29 AuP 31 WS 6 MR 7 RS 0 GS 8

Wichtige Vorteile: Aurakonjunktion zu Dämonen II, Feste Matrix, Vollzauberer

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10 (14/13/14), Sinnen-schärfe 5 (15/14/14)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Großbeschwörung, Instruktionsspezialisierung Explosion, Massenbeschwörung, Re-präsentation Optimatik, Spontanzauberei III (alle Randparameter)

Wichtige Zauber: E:Carafai 14 (Spezialisierung: Explosion), W:Carafai 10, E:Myshkarya 10, W: Myshkarya 10

Wichtige Instruktionen: Beseelung der Quelle, Explosion, Infek-tion, Schadenszauber

Wichtige Formeln: Carafai-Geist (extern, Q6), Massenmord (Carafai, Explosion, 3 Aktionen, ZfW Wesen, 21 Schritt, augenblick-lich (n), schwer, 40 AsP, +10, Q7)

Wichtige Stabzauber: Apport, Bindung, Dienstfokus [Explosion], Kraftfokus

Kultist (Schurke, Attentäter)

MU 14 KL 13 IN 15 CH 13

FF 15 GE 15 KO 12 KK 12

Drepani-Paar:

INI 15+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 DK HN

Raufen:

INI 15+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6 (A) DK H

Ringen:

INI 15+1W6 AT 13 PA 14 TP 1W6 (A) DK H

Faust-Bela:

INI 15+1W6 FK 22 RW 5/25/50/100/150

TP+ +4/+3/+3/+2/0 TP 1W6+4

LeP 30 AuP 37 WS 6 MR 6 RS 1 GS 8

Wichtige Vorteile: Flink

Wichtige Talente: Betören 7, Schleichen 13, Selbstbeherrschung 9, Sich Verkleiden 12, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 12, Überreden 13

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Scharfschütze, Waffenloser Kampfstil: Gossenstil

Monster und Kreaturen

Caproskeiler

Nähere Informationen über Caproskeiler finden Sie im Codex Monstrorum auf S. 90.

Größe: 1,5 Schritt

Gewicht: 1.000 Stein

INI 10+1W6 PA 6 LeP 90 RS 2 WS 10

Hauer/Biss: AT 14 TP 1W6+8 DK H

GS 10 AuP 80 MR 0/6 GW 12

Besondere Kampfregeln: Überrennen (10, 2W6), Verbeißen, Niederwerfen (6, Hauer)

Beute: Fleisch (nur für Kuanua), Hauer (1 Aural), Fell (teuer) und Schwarte

Wasserspinnen

Größe: bis 8 Spann

Gewicht: 35 Stein

INI 7+2W6 PA 5 LeP 25 RS 2 WS 7

Biss: AT 8 TP 1W6+2 (+Gift)* DK H

GS 5 AuP 20 MR 9/8 GW 5

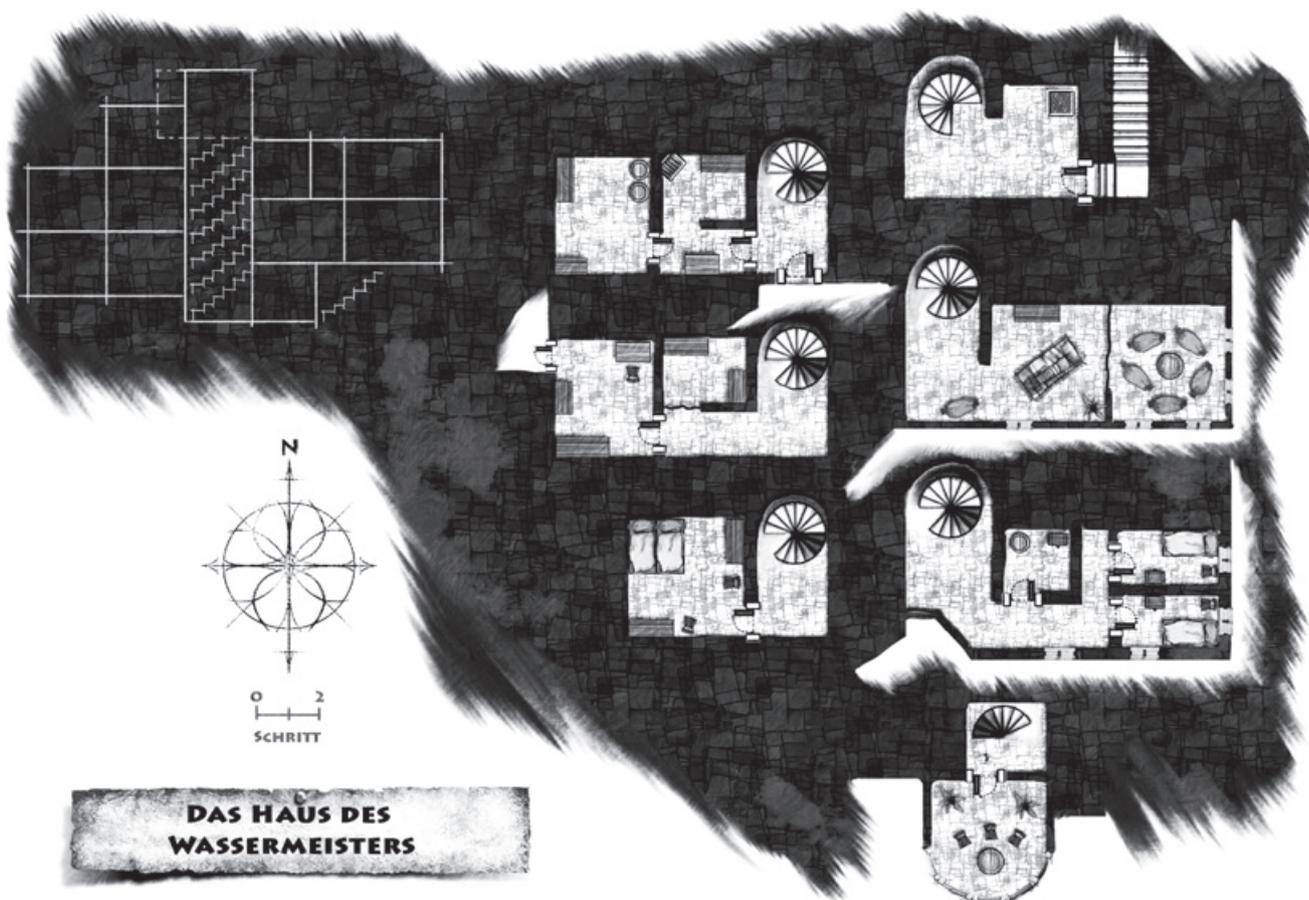
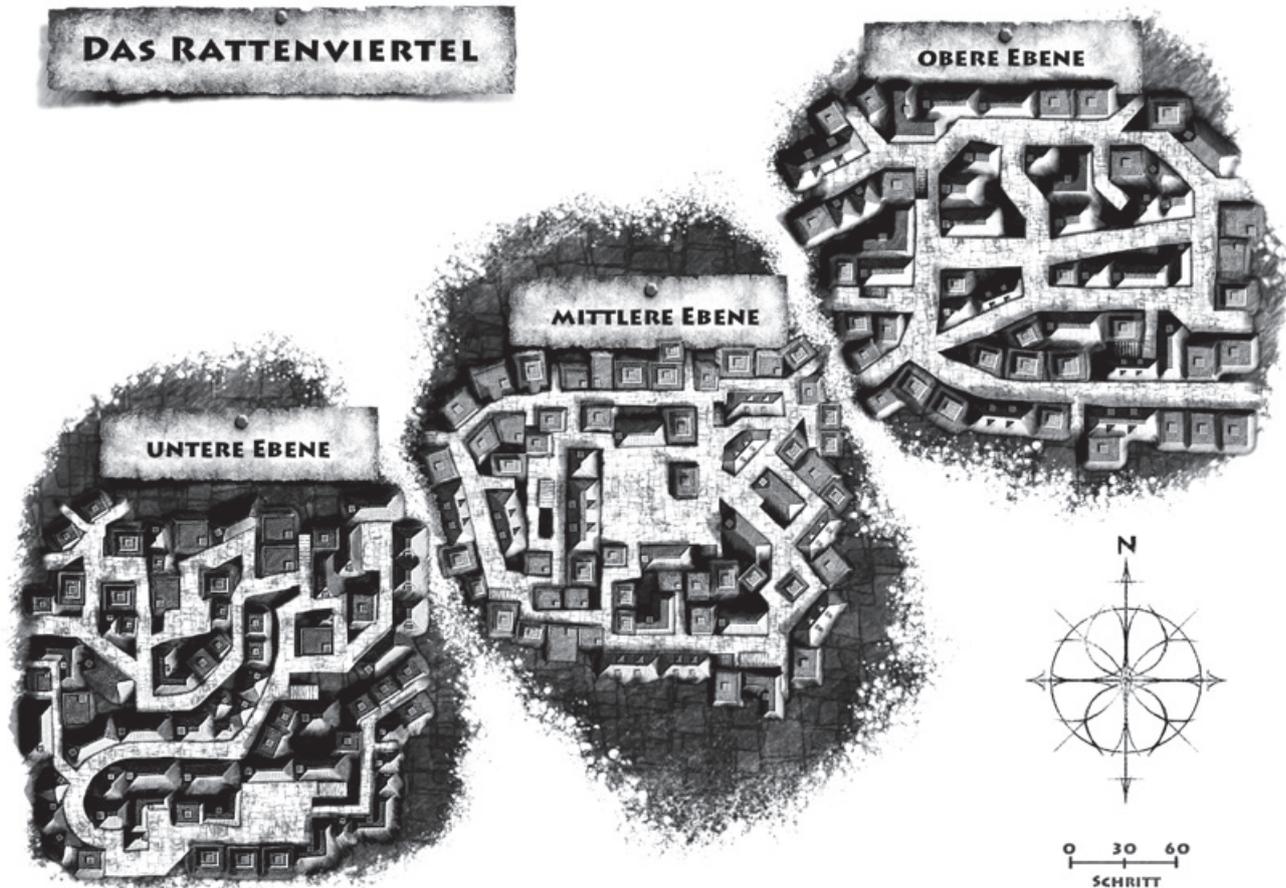
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Gelände (Wasser)

* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: Werteregeneration von 1 Punkt pro Tag, bei gelungenem Resistenzwurf: Keine Wirkung

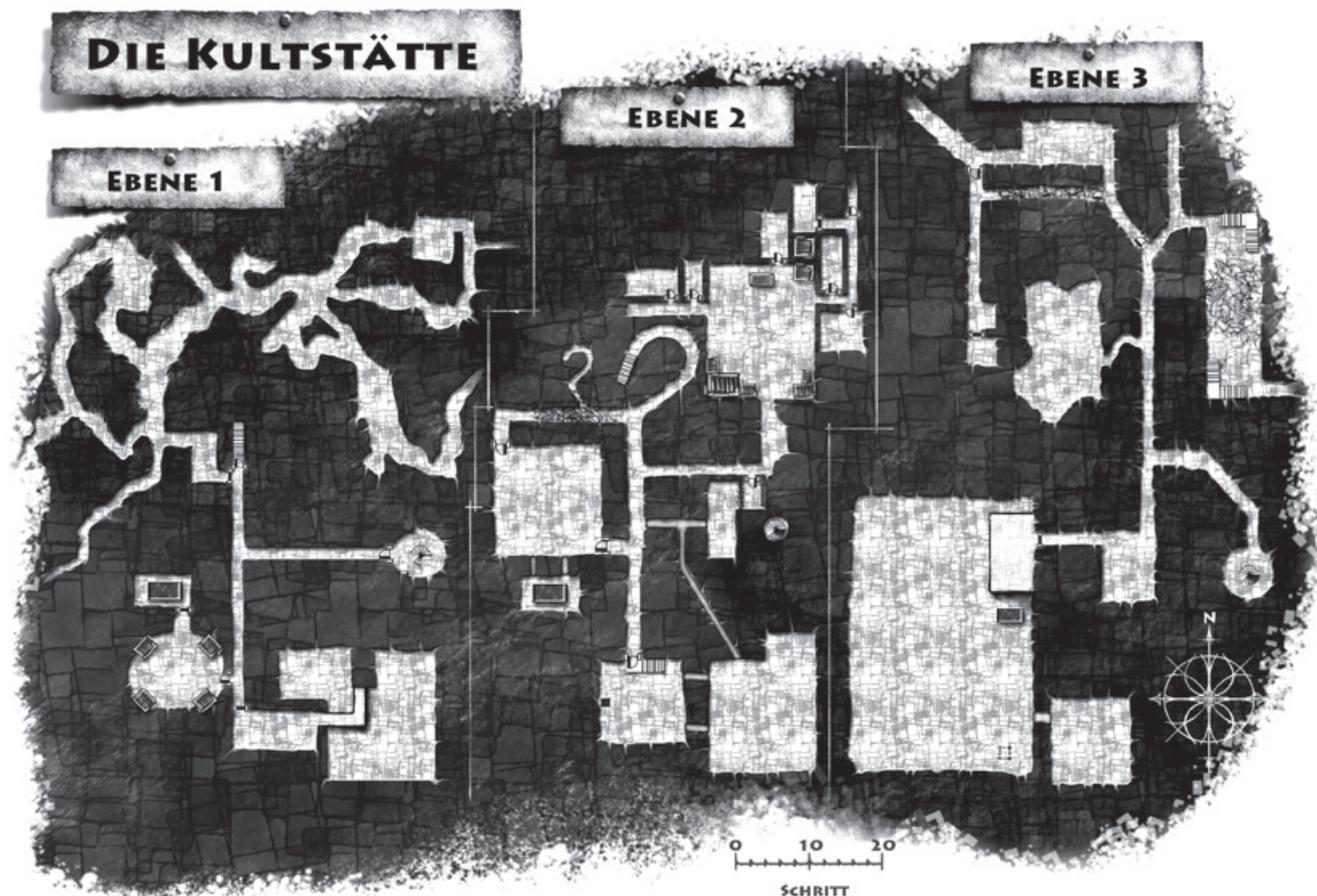


Kopiervorlagen

DAS RATTENVIERTEL



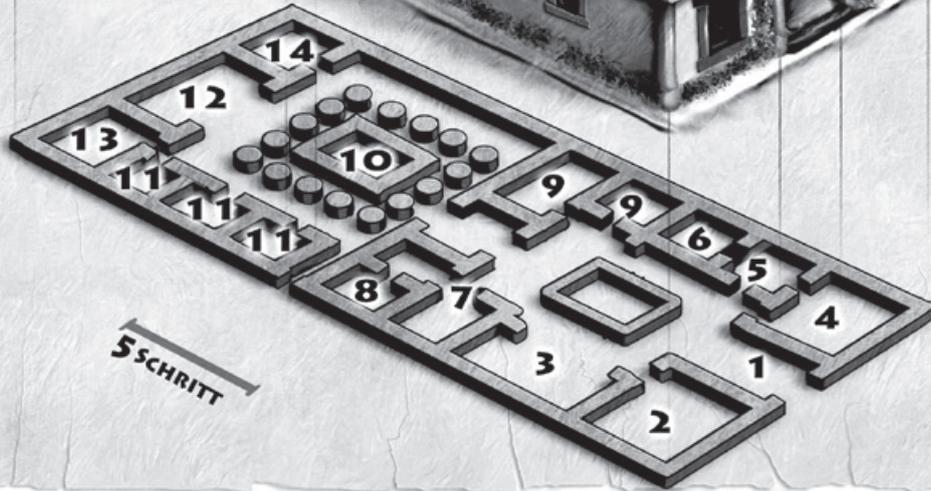
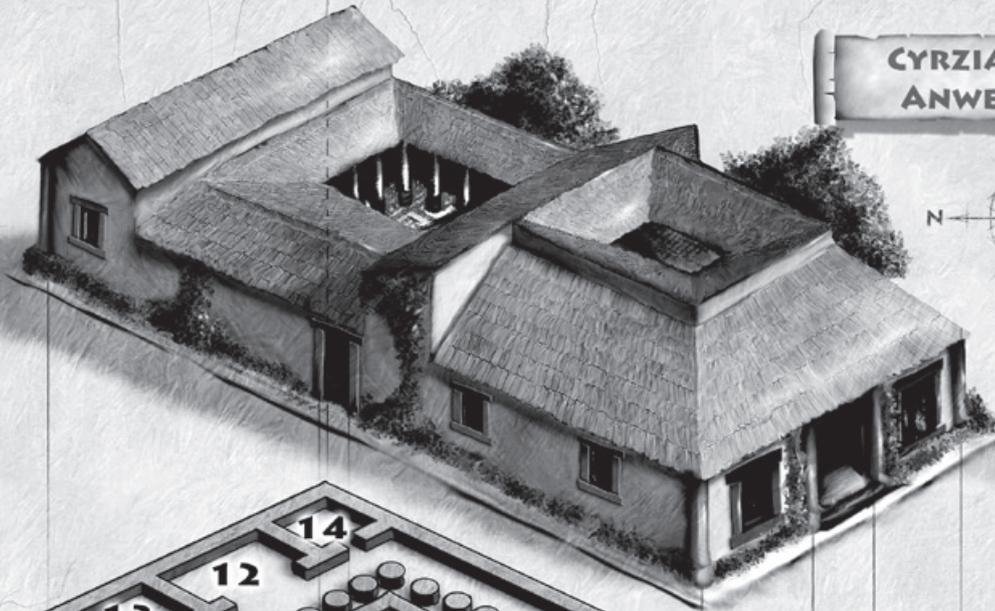
DIE KULTSTÄTTE



CHRYSIR-TEMPEL



CYRZIANUS ANWESEN

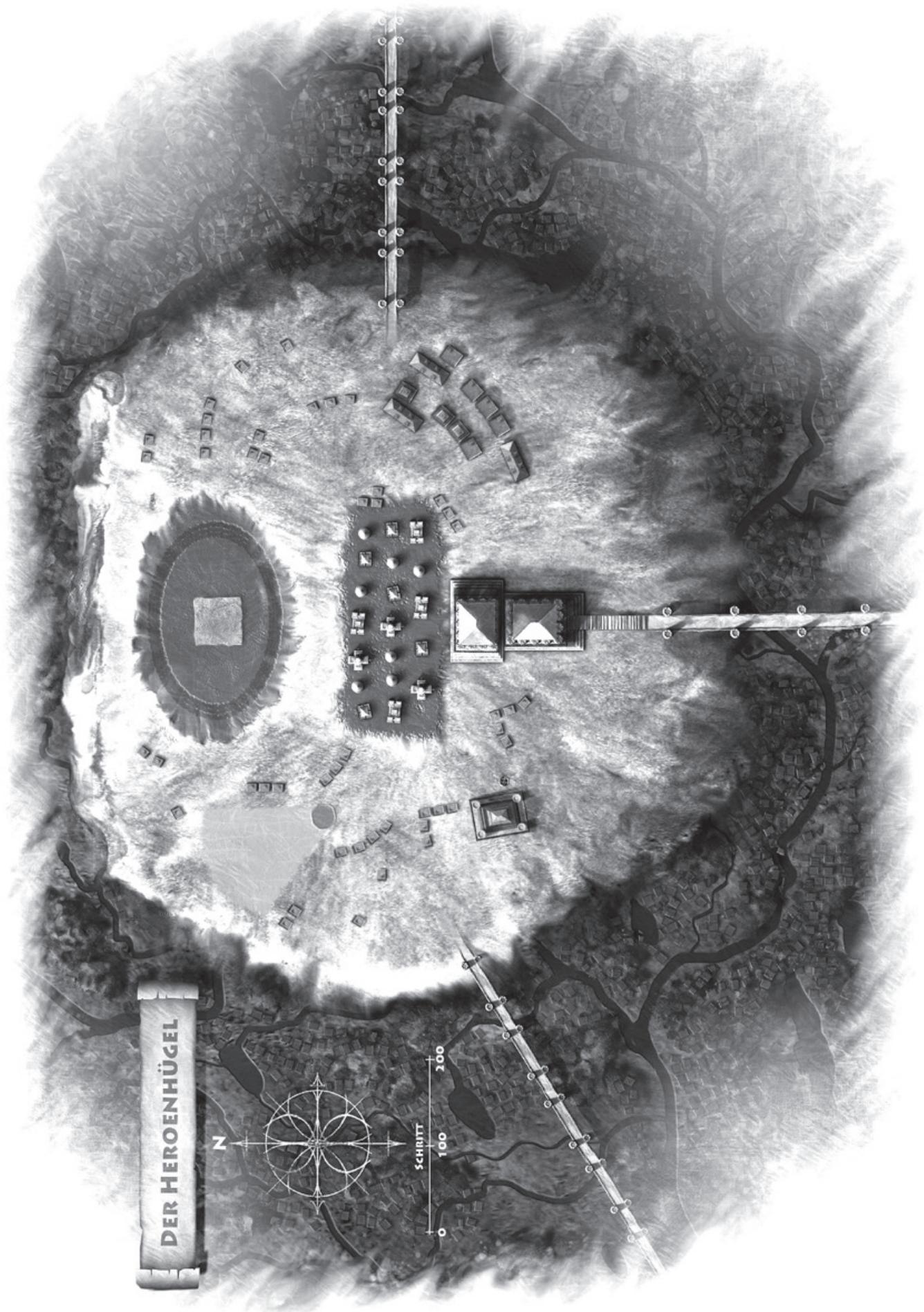


LAGOR



0 100 200 300
SCHRITT

Holzner



DER HEROENHÜGEL



»EFF/28/2399 Horas

Als Leihgabe übergab uns Efferin vom Tempel des Unergründlichen eine geweihte Nixenmuschel. Sie soll besondere Fähigkeiten haben und eine ungestörte Passage des Efferdwalls ermöglichen.

[...]

Wir haben versiegelte Dokumente von einem Boten des Fürsten entgegen genommen. Wir sollen sie güldenländischen Herrschern übergeben, um Handelsbeziehungen aufzubauen.

[...]

Die Belemansbraut ist bis unter das Oberdeck beladen und liegt tief im Wasser, morgen können wir ablegen.

TRA/1/2399 Horas

Mit Mühe einer Horde Thorwalern entkommen. Die Drachenschiffe tauchten mittags im Norden auf und zunächst hatte es den Anschein, sie wollten uns entern. Doch dann drehten sie in Richtung Putras ab. Wir laufen Teremon an, um ein letztes Mal Wasser und Proviant aufzunehmen.

TRA/5/2399 Horas

Haben von Teremon abgelegt, Pailos umrundet und Kurs West gesetzt, nun trennen uns nur noch 3.000 Meilen Meer vom Gyldenland.

BOR/2/2399 Horas

Flaute – kein Lüftchen regt sich – wenn nicht bald Wind aufkommt, werde ich Wasser und Proviant hart rationieren müssen.

BOR/19/2399 Horas

Endlich frischt der Wind auf, wir nehmen wieder Kurs West auf. Die Positionsbestimmung lässt uns auf Ankunft in einigen Tagen hoffen.

HES/2/2399 Horas

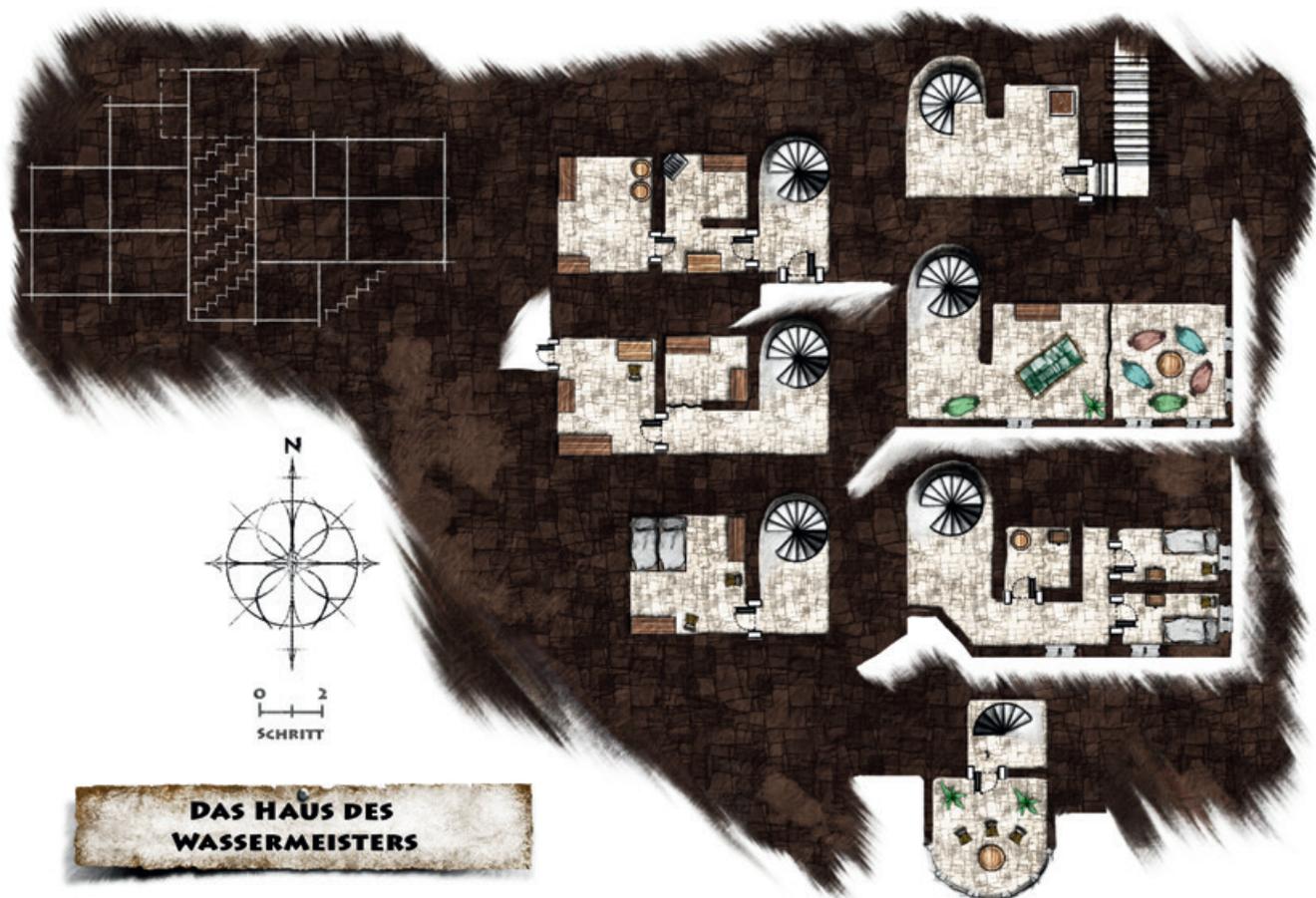
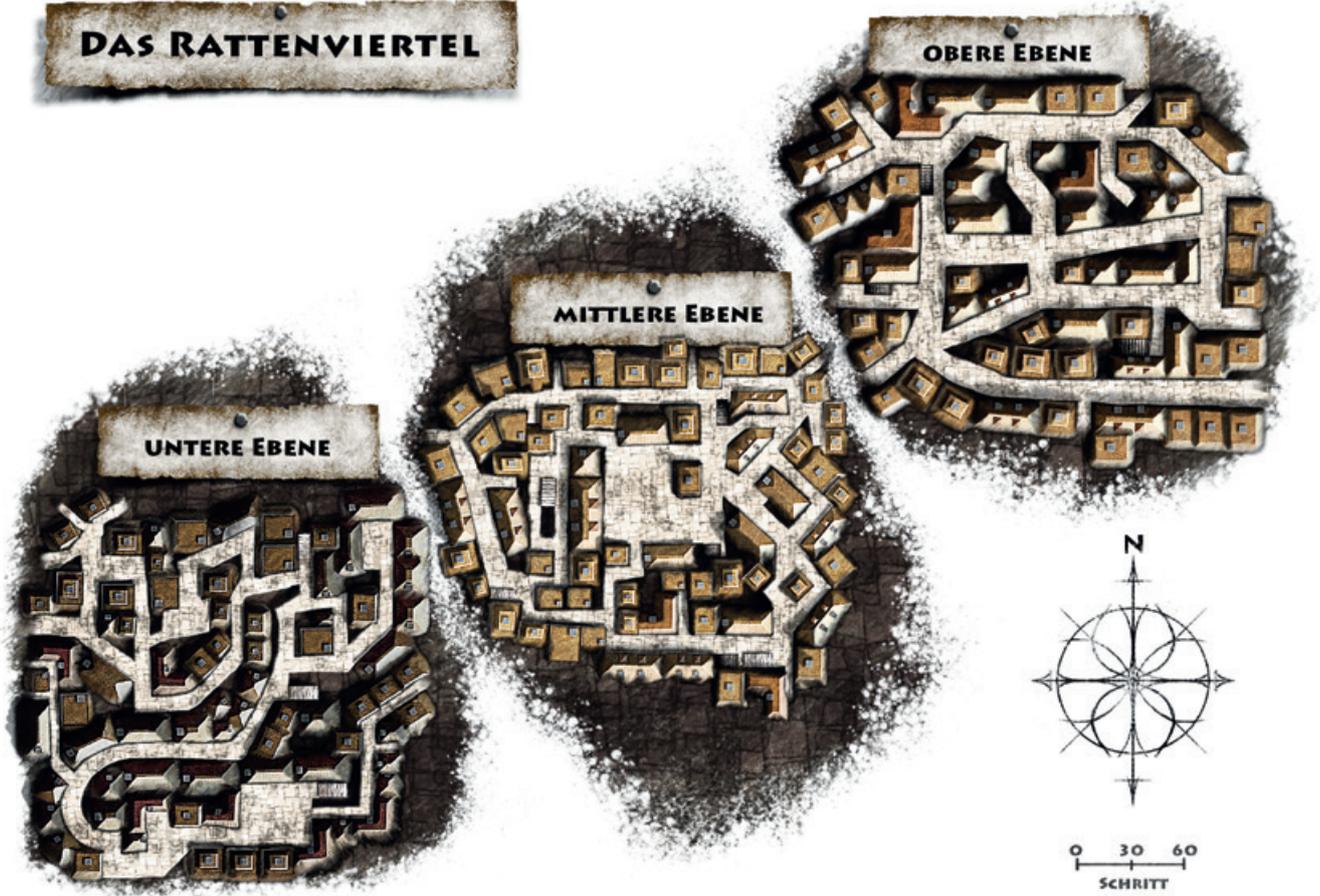
Wir haben heute die Barriere überquert, sie war kaum zu bemerken. Ich führe das auf die Wirkung der Muschel zurück.

HES/11/2399 Horas

Wir nähern uns der Küste, genaue Positionsbestimmung wegen Wolken nicht möglich. Die Küstenlinie ist auf keiner Karte verzeichnet. Von Norden zieht ein Sturm auf. Wir suchen einen Platz zum Ankern...

[...] aufgelaufen, wenn wir mit der nächsten Flut nicht freikommen, werden wir das Schiff verlassen müssen.«

DAS RATTENVIERTEL

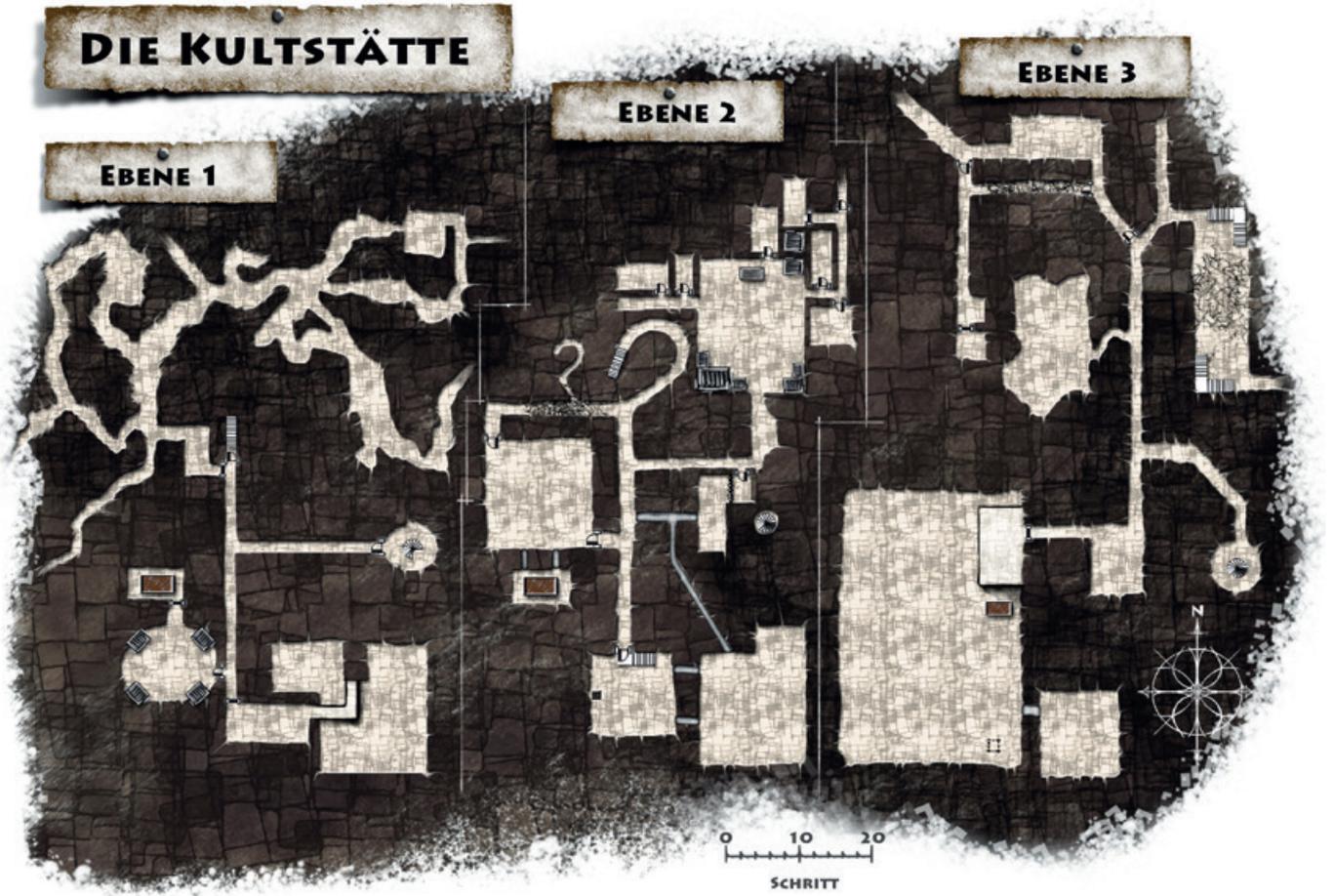


DIE KULTSTÄTTE

EBENE 1

EBENE 2

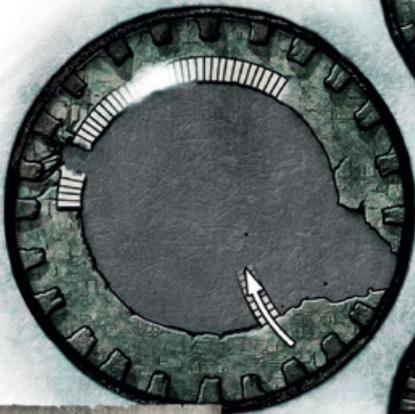
EBENE 3



CHRYSIR-TEMPEL

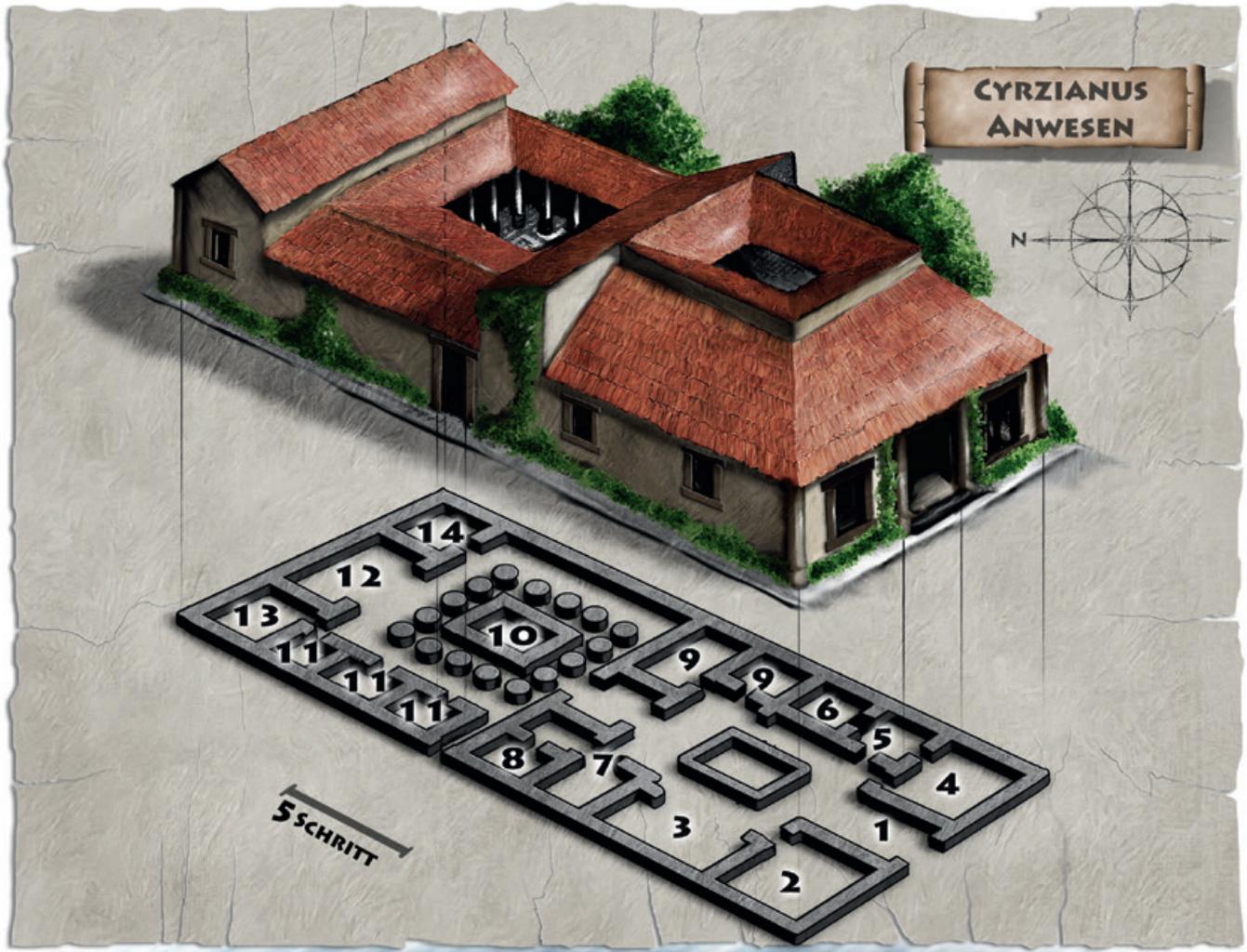
4. STOCK

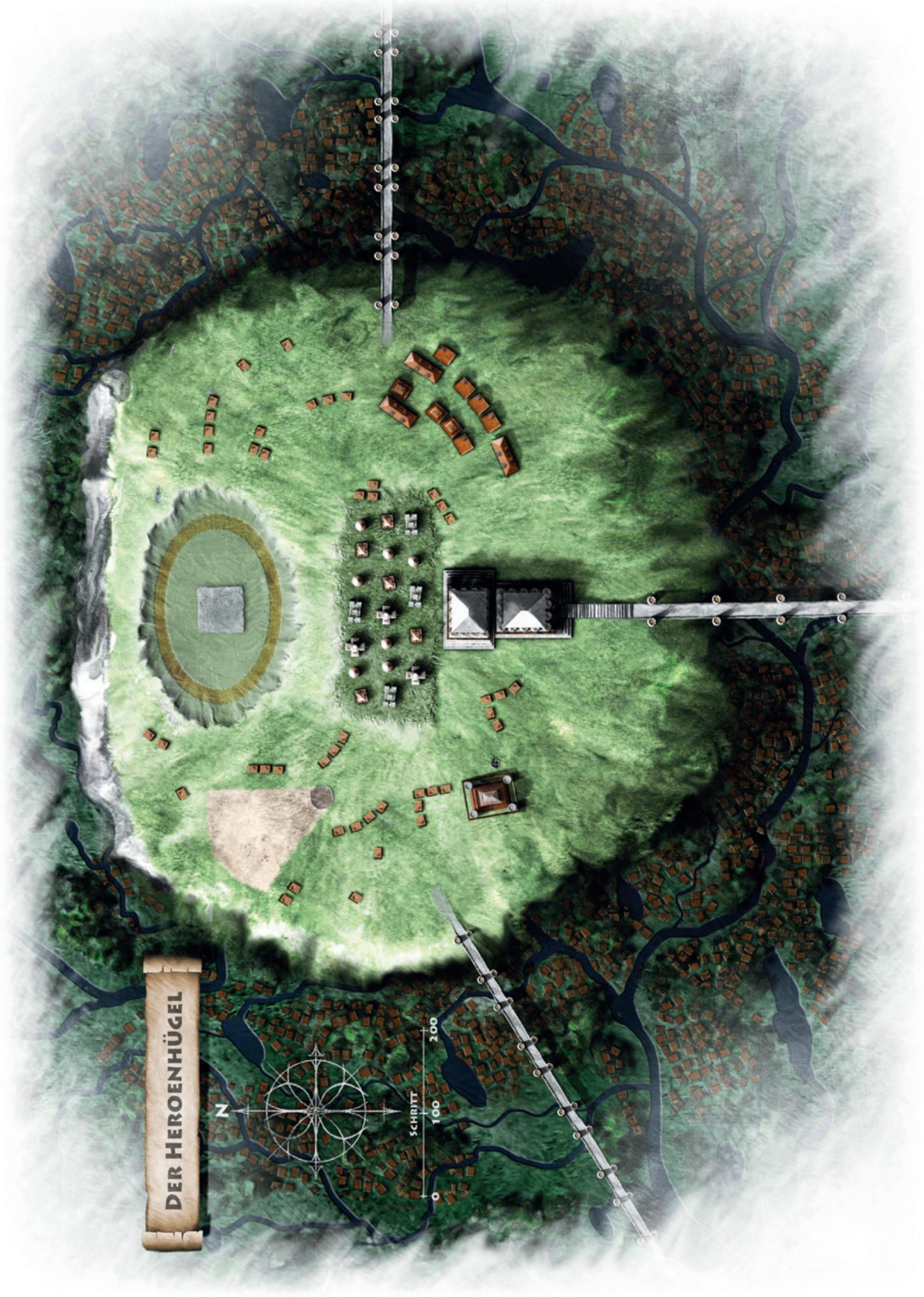
1. STOCK



0 10 20
SCHRITT







DER HEROENHÜGEL



SCHRITT
100
200

MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

Fine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urchtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen. Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

Im Zeichen der Götter

Diese Anthologie beinhaltet drei Abenteuer, die jeweils vor dem Hintergrund eines der vielen religiösen Kulte Myranors spielen. *Im Netz der Spinne* befinden sich die Helden plötzlich, als sie in der Eshbathya Nahambath in der glutheißen Wüste Narkramar nur eine simple Botschaft überbringen sollen. Doch der Empfänger ist verschwunden und ein ganzes Viertel verhält sich äußerst seltsam. Können die Helden das Netz durchschneiden und das Rattenviertel von einem unheimlichen Kult erlösen?

Wind und Wogen haben eine große Bedeutung für die kleine Hafenstadt Lagor im nordöstlichen Imperium, in der die Kulte des Ephar und des Chrysir um die Vorherrschaft streiten. Doch erhebt auch die finstere Göttin Charypta ihr nachtblaues Haupt, als ein wichtiges Artefakt gestohlen wird – ein Artefakt mit dem man sogar den gefürchteten Efferdwall überwinden können soll.

Die Tage des Sieges sind in Sidor Harpax gekommen, wo die alljährlichen Spiele zu Ehren Shinxirs stattfinden und sich Athleten und Kämpfer aus nah und fern messen. Doch dieses Jahr liegt ein Schatten über dem Fest, denn ein Gönner der Helden wurde brutal ermordet. Was haben die mysteriösen letzten Hinweise des Toten zu bedeuten? Und wer sabotiert die gottgefälligen Wettkämpfe?

ABENTEUER M16

SPIELER: 1 Spielleiter und 3-6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel bis hoch / mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Interaktion, Nachforschung, Körperliche Fähigkeiten

ORT: Das Imperium und die Narkramar; beliebige Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*. Weiteres Hintergrundmaterial, etwa die Regelwerke *Myranische Magie* und *Myranische Götter* sowie die Spielhilfen *Unter dem Sternenpfeiler*, sind hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



Das Schwarze Auge