

MYRANOR

MARC JENNESSEN

EIN MYRANOR-ABENTEUER FÜR 3 – 5 EXPERTEN-HELDEN

M17
EXPERTEN

SUMUBLÜTEN



Das Schwarze Auge

MARCS'12

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

SUMUBLÜTEN



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

**MYRANOR:
Sumublüten**

Umschlagillustration
Marcus Koch

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Patrick Soeder, Florian Stitz

Karten und Pläne
Markus Holzum, Hannah Möllmann

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.

Printed in Poland 2012

ISBN 978-3-942012-53-9



Das Schwarze Auge

Sumublüten

Ein Gruppenabenteuer von Marc Jenneßen

mit Texten von Fabian Talkenberg

Mit Dank an

meine Workshopteilnehmer auf der Feencon, Ratcon und Heinzcon, meine heimische Runde, an der manches Konzept schon früh und geheim getestet wurde, Christian Saßenscheidt für seine Kenntnisse Era'Sumu betreffend, Yasmin Strasser, die mir immer so schön von den Alpträumen berichtete, die Knochenblei bei ihr ausgelöst hat und mich zu neuen Grausamkeiten anregte, Patric Götz, der so unendlich viel Geduld hatte, Volker Hesselmann, der es mir erlaubte, immer dann, wenn wenig zu tun war, an diesem Abenteuer zu arbeiten und durch sein tolles Sortiment unendlich viel Inspiration bot und Jörg Raddatz für Vorschläge in letzter Minute.

Inhalt

Präludium der lebenden Toten	5
Flucht aus dem Land der Untoten	8
Tiefe Ängste	16
Im Namen des Thearchen	27
Weitere Einstiege	36
Zurück zu den Schweigenden Hügeln	37
Lager V – Der Weg ins Zombieland	38
Orte und Gegner während der Suche	42
Menschliche Begegnungen	47
Die Suche nach der Heilung	52
Im Schoße Sumus	55
Das Ende des Beginns	57
Zwischenspiel I – Die Suche nach den 56	61
Das Herz des Imperiums	65
Das Gericht der Hohen Häuser	66
Vor dem Senat	67
Die Domäne im Wald	77
Das geheime Laboratorium der Phraisopos	81
Zwischenspiel II – Von Sidor Narinia nach Sidor Talika	90
Die letzten Tage der Lebenden	92
Anschläge, Zombies und Mutanten	92
Ein letzter Weg	100
Im Inneren	103
Das Finale – Komm zu Mutter	109
Anhänge	115
Anhang I: Artefakte und Experimente	115
Anhang II: Das Schwarze Blut – Die Seuche des Untodes	116
Anhang III: Die Phraisiar – die magobionische Garde des Hauses Phraisopos	117
Anhang IV: Personenliste	120
Anhang V: Weitere generische Gegner	124
Anhang VI: Kopiervorlagen	127

Präludium der lebenden Toten

“Die momentane Situation zwingt uns dazu, folgende Weisung an alle Cammern des Hauses Phraisopos herauszugeben. In unserem eigenen Interesse müssen wir auf alle Experimente mit Kräften der äußeren Sphären verzichten. Psepheardeons Taten haben dafür gesorgt, dass die Icemna Vergeltung suchen. Wir müssen die Katastrophe von Sumnea Velkaris als Tat eines Einzelgängers ausgeben. Das Haus darf nicht über Gebühr darunter leiden und vor dem Imperialen Konvent müssen wir unbedingt unsere Unschuld herausstellen. Wir dürfen möglichst keine Angriffspunkte bieten – sonst enden wir wie die Charybalis oder die Melarythor. Dies darf keinesfalls geschehen. Es war eure Cammer, die dem Irren die Gelder für seine Forschungen bewilligte. Ihr wisst, was dies für euch bedeutet!”

—Der Patriarch des Hauses Icemna an den Vorsteher der Phraisopos-Cammer von Iolona

“Meine Schwester folgt dem Beschwichtigungskurs des Patriarchen. Wenn wir nichts tun, wer soll es dann tun. Ich brauche jeden, der kreativ und zielsicher an einer Lösung im Sinne des Hauses arbeiten kann. Und wir benötigen Forschungsobjekte. Unsere finanziellen Mittel kommen aus Iolona – wir werden den Bienenstock wieder öffnen.”

—Dosimerantes te Phraisopos zu einem Untergebenen

“Seit dem Biss des kleinen Jungen friere ich. Schweiß steht auf meiner Haut, aber am schlimmsten ist der Hunger. Es duftet so süß, es ruft mich. Das Fleisch. Ich kann es nicht mehr kontrollieren. Ich... will... fressen!”

—Die letzten Einträge in einem blutverschmierten Tagebuch in Sumnea Velkaris

Was bisher geschah

Das Abenteuer **Knochenblei und Schwarzes Blut** konfrontierte die Helden mit dem Ausbruch einer Zombieseuche in der Hauptstadt Era'Sumus. Sie erforschten eine uralte Forschungsanlage des Hauses Phraisopos im Herzen der Insel und konnten dort den Ursprung der Seuche ermitteln und den mutierten Optimaten *Psepheardeon* töten, ehe er die Seuche weiter verbreiten konnte. Allerdings konnten die Helden nicht verhindern, dass die unterirdische Forschungsanlage in sich zusammenstürzte – und die dort hausenden Untoten teilweise an die Oberfläche gelangten, wo sie über die Einwohner des kleinen Städtchens Sumnea Velkaris herfielen. Hunderte wurden binnen weniger Minuten infiziert, Tausende starben. Und so wurde die Stadt zu einem Ort des Untodes. Bevor es der Regierung der Insel, dem Haus Icemna, gelang, die Seuche einzudämmen, waren etwa 3.000 Erasumer zu Untoten geworden und das Tal, in dem das Städtchen lag, wurde von den Elitekriegern der Icemna eingekesselt. Und die Helden befanden sich mitten drin.



Was auf die Helden zukommen kann

Nichts für zarte Nerven

Wie Sie noch merken werden, benötigt man bei diesem Abenteuer einen starken Magen. Es handelt sich um die Fortsetzung von **Knochenblei und schwarzes Blut**. Und wie es bei Fortsetzungen von Horrorfilmen üblich ist, heißt es auch hier: Mehr Blut, mehr Gewalt, mehr Innereien. Kurz – man versucht den Vorgänger zu übertreffen und einfach einen heftigeren Film zu machen. Ob dieser dann besser ist, sei einmal dahin gestellt.

Deshalb vergrößert dieses Abenteuer den Aktionsradius der Helden. Das Abenteuer bleibt nicht auf die Insel Era'Sumu beschränkt: Teile spielen im Imperium. Und in diesen Teilen des Abenteuers gibt es deutlich weniger Zombies und Mutanten. Dafür gibt es machtgierige Politiker und wahnsinnige Forscher, die gewissenlose Experimente an Menschen durchführen, um die perfekte Waffe zu erlangen.

In den Teilen des Abenteuers, die im von den Zombies verheerten Landstrich auf Era'Sumu spielen, gibt es aber hunderte Zombies und eine verwüstete Zivilisation. Doch wie ist das Abenteuer im Detail aufgebaut und was kann den Helden dort widerfahren? Mehrere miteinander verknüpfte Handlungsstränge führen zueinander und harren ihrer Lösung.

Die Einstiege

Um dieses Abenteuer nicht nur für Helden spielbar zu machen, die das Vorgängerabenteuer gespielt haben, gibt es mehrere verschiedene Einstiege. Dabei handelt es sich um Szenarien, die unterschiedliche Ansätze haben:

● **Flucht aus dem Land der Untoten:** Dieses Szenario schließt direkt an **Knochenblei und Schwarzes Blut** an. Die Helden befinden sich in Sumnea Velkaris und um sie herum verwandeln sich ihre Mitmenschen in Zombies. Gemeinsam mit anderen Überlebenden gilt es, die Flucht aus dem Land der Untoten anzutreten – doch am Ende stoßen sie auf Wachen des Hauses Icemna, die den Helden vor die Wahl stellen: Eine Aufgabe erfüllen, bei der man sterben kann, oder den sofortigen Tod.

● **Der Demergator des Untodes:** Die Helden werden vom Haus Icemna angeworben, um die Schmuggler aufzuspüren, die in der letzten Zeit vermehrt die Küsten der Insel aufsuchen. Doch als die Helden eine Bande auf frischer Tat ertappen, stellt sich heraus, dass die Ladung der Schmuggler aus Untoten besteht.

● **Imperiale Ermittler:** Im Namen des Thearchen sollen die Helden auf Era'Sumu ermitteln, was es genau mit den Vorfällen aus **Knochenblei und Schwarzes Blut** auf sich hat und in Eratu zu ermitteln.

● **Weitere Einstiege:** Darüber hinaus gibt es noch einige kurze Vorschläge, wie die Helden in das Abenteuer geraten können, ohne von einem der großen Häuser des Imperiums angeworben zu werden. So gilt es, eine verschollene Braut zu finden, die längst dem Untod anheimgefallen ist oder wertvolle Kunstgegenstände zu bergen. Doch all dies verstrickt die Helden in die Geschehnisse um das schwarze Blut.

Die Handlungsstränge des Abenteurers

Die Suche nach einem Heilmittel

Egal welchen Einstieg Sie für Ihre Helden gewählt haben, früher oder später werden diese vom Haus Icemna angeworben. Sie sollen eine Satu-Priesterin bei der Suche nach einem Heilmittel unterstützen, das sich im Tal der Untoten befinden soll. Nach einer gefährvollen Suche können die Helden ein uraltes Orakel entdecken und nutzen. Der Tod der Satu-Priesterin sorgt dafür, dass die Helden fortan als einzige von einem möglichen Heilmittel wissen: Es gibt einen Auserwählten, dem diese Aufgabe bestimmt ist.

Bei diesem Auserwählten handelt es sich um einen der Klosterkrieger, die als Tribut an das Imperium gesandt wurden. Und so müssen sich die Helden ins Imperium begeben und sich auf die Suche nach dem Auserwählten machen.

In der Metropole des Imperiums entbrennt mittlerweile ein Streit zwischen den Häusern Phraisopos und Icemna, die sich gegenseitig anklagen und Hochverrat vorwerfen. In den Schatten der Hauptstadt lauert eine weitere Partei darauf, dass geronnene Blut abzuschöpfen und in magische Macht umzuwandeln.

Legitimat und Verrückte

In der Hauptstadt des Imperiums werden die Helden in den politischen Streit der beiden hohen Häuser hineingezogen und können mit Hilfe eines düsteren Informanten eine Domäne in einem düsteren Wald ausfindig machen. Dort soll sich ein Forschungslaboratorium des Hauses Phraisopos befinden, wo der Auserwählte gefangen gehalten wird.

Doch der Informant der Helden, ein hochrangiger Optimat des Hauses Onachos, spielt falsch und die Laboranlage hat sich in einen chaotischen Hexenkessel verwandelt. Schließlich droht ein bewaffneter Konflikt zwischen den Häusern: Die Phraisopos behaupten, dass die Icemna sich vom Imperium lossagen wollen, während letztere Wiedergutmachung für den Tod tausender Untertanen verlangen.

Untot weicht Chaos

Das Schwarze Blut, der Stoff, der Untote und Mutanten erschafft, ist ein Gemisch der Kräfte dreier dämonischer Domänen und wird zunehmend instabil. Es scheint, dass mit der physischen Zerstörung der Pforte in die Domäne Dya'Khol diese Kräfte schwächer werden, während die Domäne Khalyanar die Untoten und Mutanten in etwas anderes verwandelt.

Im Vorgänger-Abenteuer versuchte die Domäne Dya'Khol einen mächtigen Talisman in die Welt zu bringen und einen unbesiegbaren Diener zu schaffen. Die Domäne Mishkarya hat seltsamerweise nur einen geringen Einfluss, gerade stark genug, um die Zombie-Seuche hochgradig ansteckend wirken zu lassen. Irgendwann bildet sich ein Tor ins Reich des Chaos und aus diesem steigt eine titanische Wesenheit heraus. Und inmitten dieses gewaltigen Wesens befindet sich die neue Königin des Chaos.

Das Ende und die Zukunft

Am Ende gelingt es den Helden zusammen mit den Auserwählten und einigen Mitgliedern des Hauses Phraisopos nicht

nur diese Königin des Chaos zu vernichten, sondern auch die Streitigkeiten werden geschlichtet. Ein Krieg der hohen Häuser wird vermieden und die Untoten verschwinden vom Angesicht Era'Sumus.

Anhänge

Dort finden Sie eine detaillierte Vorstellung der Eliteeinheit des Hauses Phraisopos, den Phraisiar, eine Personenliste und nähere Informationen über das Schwarze Blut inklusive einiger besonderer Regeln.

Die Helden

Die perfekte Heldenkonstellation für dieses Abenteuer sind natürlich diejenigen, die schon **Knochenblei und Schwarzes Blut** erlebt haben. Diese besitzen schon einiges an Vorwissen über die Ursprünge der Zombiekatastrophe und befinden sich mitten im Geschehen in *Sumnea Velkaris*. Aber wir wollen auch Quereinsteigern, die das Vorgänger-Abenteuer nicht gespielt haben, eine Möglichkeit geben, problemlos einzusteigen. Um diese Variation zuzulassen, besitzt das Abenteuer drei Einstiegs-szenarien, in denen die Helden auf unterschiedliche Weise in das Geschehen katapultiert werden.

Doch welche Helden sind für das Abenteuer besonders gut geeignet?

Problemhelden

Es gibt tatsächlich einige wenige Problemfälle unter den spielbaren Charakteren. An erster Stelle stehen dabei Optimaten oder Anhänger des Hauses Phraisopos: Diese werden auf Era'Sumu erhebliche Probleme bekommen, gerade vor dem Hintergrund dieses Abenteurers. Auch der Einbruch in ein geheimes Laboratorium des eigenen Hauses bedarf einer sehr guten Erklärung. Allerdings besteht die Möglichkeit, einen Phraisopos-Beobachter über das Szenario **Im Namen des Thearchen** ins Abenteuer einzuführen. Allerdings wird ein offen agierender Phraisopos-Charakter häufig angefeindet.

Ein weiterer Problemfall ist ein Nekromant. Fremde werden meist schon in Eratu 'aussortiert' und Verdächtige werden unter Beobachtung gestellt. Sollte es trotzdem gelingen, so müsste ein Nekromant noch an den Klosterkriegern rings um das Velkaris-Tal vorbei. Und dann hat er noch keinen Untoten untersucht. Außerdem werden diejenigen, die in Verdacht geraten, dunkle Magie auszuüben, dem von den Icemna gelenkten Volkszorn schnell zum Opfer fallen.

Eine weitere Gruppe von Charakteren kann problematisch werden: Flugfähige Helden. Sie können Gefahren umgehen und die Suchzeiten im Teilabenteuer **Willkommen zurück im Land der Toten** enorm verkürzen. Jedenfalls werden die Spieler dies annehmen: Allerdings befinden sich alle wichtigen Entdeckungen in Waldgebieten, Gebäuden oder unter der Erde, was die Helden dazu zwingt, auch umfangreiche Suchaktionen am Boden durchzuführen.

Zuerst einmal sollten die Helden eine gewisse Kampfkraft und Erfahrung aufweisen (Minimum: **10.000 Abenteuerpunkte**). Nahkämpfer, die mit körpereigenen Waffen (Zähnen, Krallen) kämpfen, namentlich Leonir, Pardin, Amaunir und Tighrir, sollten sich des erhöhten Infektionsrisikos bewusst werden. Wenigstens ein Charakter sollte eine gewisse magische Schlagkraft besitzen, nützlich können darüber hinaus gewisse diplomatische Fähigkeiten sein. Auch diebisch begabte Völker und Professionen können hilfreich sein. Ein Priester des Nereton kann, wenn er gegen Untote antritt, besonders effektiv sein.

Die Stimmung des Abenteurers

In diesem Punkt unterscheidet sich Sumublüten von seinem Vorgänger. Dort wussten die Charaktere anfangs recht wenig über die Hintergründe. Nun beschränkt sich der Schrecken des Untodes nicht mehr auf einzelne Gebäude. Es besteht die Gefahr, dass sich die Seuche ausbreitet, da gewissenlose Forscher mit dem Virus experimentieren.

Auch die Form der Dungeons hat sich verändert: So gilt es unter anderem einen verseuchten Demergator und ein medizinisches Laboratorium der Phraisopos zu erkunden. Zudem gilt es im Finale des Abenteurers einen Dungeon zu erkunden, welches gänzlich aus Fleisch besteht. Wenn die Helden danach nicht genug von Gedärmen, platzenden Augen und Unmengen Blut haben, dann ist diesen wohl nicht mehr zu helfen...

Klischees und Ernsthaftigkeit

Was bisher nicht an Klischees im Vorgänger verwendet wurde, findet sich hier: Große Verschwörungen, Untotenhorden, die ziellos übers Land, durch Wälder und Dungeons wandern, gewissenlose Forscher in ihren Laboratorien, Kettensägen und Unmengen an Blut, Gedärmen, platzenden Augen, abgetrennten Extremitäten...

Wie sie sehen, ist manches grotesk. Manches Mal kann ein Lachen befreiend wirken – aber achten Sie darauf, dass es nicht die Atmosphäre von Blut, Untod und dem drohenden Ende der Menschheit zerstört. Natürlich können Sie das Abenteuer auch als Parodie ansehen, in denen Ihre Helden einmal so richtig drauf los metzeln können.

Ob es uns gelungen ist, mit **Sumublüten** eine würdige Fortsetzung zu schaffen, müssen Sie, werter Leser und werter Spielleiter, entscheiden. Wir hoffen jedenfalls, dass dieses Abenteuer in Ihrer Erinnerung bleibt.

Musikalische Untermalung

- **The Walking Dead** (Soundtrack, unheimlich, ruhig)
- **Baby Blues** (besonders das Stück Scarecrow)
- **Reign of Vengeance** (gut geeignet für das Spiel in Dorinthapolis)
- **Game of Thrones** (Ramin Djawadi, episch, Kämpfe, Verschwörungen)
- **Archangel, Invincible** (Two Steps from Hell, zur Darstellung der Klosterkrieger, Actionsszenen, Bombast gut geeignet)
- **Vendetta – Position Music Orchestra Series Vol. 6** (Jo Blankenburg, Dorinthapolis)
- **The Dark Knight, The Dark Knight rises** (Hans Zimmer, James Newton Howard, düster, wuchtig, rhythmisch)
- **Transformers – The Dark Side of the Moon** (Steve Jablonsky, Treibend, episch, actionreich)

Alternative Zombie-Kampfregel

Einer der großen Schrecken an Zombies ist die Tatsache, dass man diese untoten Zeitgenossen nur schwer endgültig töten kann. Deshalb schlagen wir für den Kampf gegen die Untoten in diesem Abenteuer einige optionalen Kampfregeln vor:

● **Wunden statt LeP:** Die Angaben der LeP der Untoten werden irrelevant, lediglich Wunden bewirken etwas; zwei Wunden an den Extremitäten trennen diese ab, lediglich zwei Wunden am Kopf trennen diesen vollständig ab (Klingenwaffen) oder zertrümmern diesen (Hieb Waffen). Wenn der Kopf zerstört ist oder fehlt, sterben die meisten Untoten.

● **Waffenlos:** Verschiedene waffenlose Kampftechniken (Gossenstil, Hammerfaust-Stil, Leonischer Stil, Myrmidonstil) verursachen bei bestimmten Manövern (Gerade, Kopfstoß, Schmetterschlag, Schwinger, Sprungtritt, Tritt, Umstoßen) echte Schadenspunkte, da man mit diesen Manövern Köpfe regelrecht vom Schädel schlagen kann.

● **Überraschung:** Durch das dämonische Chaos sind Untote nicht unbedingt mehr auf ihren Kopf angewiesen: Überraschen Sie ihre Spieler, indem ein einzelner Untoter von den oben genannten Regeln abweicht und beispielsweise seinen abgetrennten Kopf sucht, in die Hände nimmt und sich zu den Helden ausrichtet und den Kopf nach einem Helden wirft! Natürlich versucht dieser sich direkt in den Helden zu verbeißen.

● **Massenkämpfe:** Die Helden werden mehrfach in diesem Abenteuer in die Situation kommen, dass sie von Dutzenden Untoten zugleich angegriffen werden, die sie dann zu umzingeln versuchen. Bis zu acht Untote können die Helden in diesem Fall angreifen. Wie gestalten Sie solche Szenen, ohne die Charaktere in wenigen Augenblicken niederzumetzeln? Entweder gestalten Sie eine solche Szene erzählerisch oder blenden ab dem Moment der Einkreisung aus. Sie setzen dann wieder ein, wenn der Charakter zu sich kommt. Entweder ganz woanders, blutüberströmt, sich fragend, ob dieser Schnitt nicht viel eher eine Bisswunde ist oder inmitten zahlloser Untoter (entweder besiegt oder umherwankend), die ihn nicht weiter beachten. Der Held sollte zusehen, dass er von diesem Ort verschwindet. Eine regelgerechte Darstellung eines solchen Kampfes ist nicht möglich, ohne die Helden zu töten oder die Atmosphäre mit endlosen Listen der Lebensenergie der Untoten zu ruinieren.

Abkürzungsverzeichnis

WnM	Wege nach Myranor
WdS	Wege des Schwerts
MyMa	Myranische Magie
MyGö	Myranische Götter
UdS	Unter dem Sternpfeiler
MyAr	Myranisches Arsenal

- **Battle L.A** (Brian Tyler, die Ruhe vor dem Sturm, hymnisch, Action)
- **Ironclad** (Lorne Balfe, Episch, ruhig, bedrückend)
- **The Thing** (Various Artists; John Carpenter, düster, unheimliche Bedrohung)

- **Battlefield 3** (Johan Skugge & Jukka Rintamäki, rhythmisch, treibend, actionreich)
- **Warhammer 40.000: The Space Marine – The Soundtrack** (Sascha Dikicyan, Chris Velasco, melancholisch, episch, actionreich)

Flucht aus dem Land der Untoten

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Das Tal von Sumnea Velkaris

Zeit: 4781 IZ/Unmittelbar nach den Vorfällen in **KuSB**

Stichworte zum Abenteuer: Flucht aus einem von Untoten überrannten Tal

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Experten

Sumnea Velkaris während des Ausbruchs

Da sich die Helden deutlich unterhalb der Erdoberfläche befanden, als die unterirdische Anlage einstürzte, gelangen schon lange vor ihnen einige Untote in den Stadtkern. Nachfolgend finden Sie eine kurze Zeittafel der letzten Minuten von Sumnea Velkaris:

- **Minute 0:** Die Helden kämpfen gegen den mutierten Psepheardeon a Phraisopos. Die Erde beginnt zu beben, als dieser sich zu weit vom Schwarzen Blut entfernt.

- **Minute 1:** Die Schockwellen des Erdbebens bringen die Decken der untersten Ebene zum Einsturz.

- **Minute 3:** Die Stärke des Bebens nimmt zu und dieses erreicht die Oberfläche.

Einige Gebäude stürzen angesichts der heftigen Erdstöße ein. Die Flanke des Hügels, auf dem sich das Stadtzentrum Ousia'pano befindet, reißt auf. Etwa zwei Dutzend Untote dringen in die Stadt vor.

- **Minute 10:** Auf dem Markt werden etliche Personen von den lebenden Toten verletzt, einige wenige werden auch getötet. Die Helden befinden sich auf dem Weg an die Oberfläche.

- **Minute 30:** Etwa 40 Menschen sind den Untoten zum Opfer gefallen, die ersten der ursprünglichen Untoten haben sich in Rasende verwandelt. Die Helden nähern sich der Oberfläche.

- **Minute 60:** Die Helden erreichen die Oberfläche. Die ersten neuen Untoten erheben sich. Rasende verfolgen Überlebende in die Felder beziehungsweise zu weiteren Dörfern.

- **Minute 75:** Das Massaker im Satu-Tempel beginnt.

- **Minute 90:** Eine zweite Welle Untoter erhebt sich. Mittlerweile sind mehr als 100 Untote in den Straßen Ousia'panos aktiv, jede Minute kommt ein weiterer aus aufgebrochenen Löchern aus der unterirdischen Anlage gekrochen (bis Minute 150) und alle fünf Minuten erhebt sich ein weiterer frisch Getöteter als Zombie.

- **Minute 120 (spätestens):** Die Überlebenden verlassenen Ousia'pano.

Dieser Einstieg setzt dort an, wo das Abenteuer **Knochenblei und Schwarzes Blut** endete: Die Helden retten sich aus einer einstürzenden unterirdischen Forschungsanlage, stellen dabei aber fest, dass die darüber liegende Stadt von Untoten überrannt wurde.

Alternative Verwendung dieses Einstiegs

Falls Sie diesen Einstieg nicht nutzen wollen (etwa, weil Sie mit Ihrer Gruppe nicht das Vorgängerabenteuer gespielt haben), so besteht eine alternative Nutzungsmöglichkeit am Ende des ersten Teilabenteuers. Dort ist eigentlich vorgesehen, dass ein Elementarwesen die Helden aus dem Tal der Untoten bringt. Anstelle dieses Endes können Sie diesen Einstieg nutzen und eine konventionelle Flucht aus dem Tal inszenieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch während ihr euch umschaut, hört ihr die energische Stimme einer Kloster-Kriegerin, die laut Befehle gibt. (*Sinnschärfe-Probe*)

Etwa zwei Dutzend Klosterkrieger haben sich unweit von eurer derzeitigen Position postiert und eine Abwehrstellung etabliert. Während sie jeden, dessen Augen nicht mehr menschlich sind, niederknüppeln, retten sie die Flüchtlinge. Benommen taumelt ihr auf die Bewaffneten zu. Erst da bemerkt ihr, dass ihr selbst von unzähligen Kämpfen in der Tiefe gekennzeichnet seid. Erst als ihr laut ausruft, dass ihr nicht krank seid, senken die Krieger ihre Klingen. Widerspruchslos beantwortet ihr die Fragen der Bewaffneten, dann werdet ihr ins Innere des Kreises gezogen. Dann hört ihr den Befehl einer alten Veteranin mit Glatze: "Wir sterben, wenn wir länger warten. Abmarsch!" Um ihren Worten Nachdruck zu verleihen, schwingt sie ihre Kentema über dem Kopf. Sofort setzt sich der Pulk in Richtung Stadtrand in Bewegung.

Mitten im Geschehen

Von dem Moment, an dem die Helden an der Oberfläche angekommen, stehen sie unter Druck. Sie sind mitten in eines der größten Gemetzel der letzten Jahrhunderte geraten. Folgende Szenen können sie beobachten, wenn sie sich im Kordon der Klosterkrieger auf den Rand des Stadtkerns zubewegen (Ein Eingreifen der Helden bei einer dieser Szenen führt im schlimmsten Fall dazu, dass man den oder die Helden zurücklässt):

- Gegenüber des Ortes, an dem die Helden an die Oberfläche kommen, liegt eine schwer verletzte Person, die etliche Bissspuren aufweist und spastisch zuckt. Schaum steht vor ihrem Mund. Dann erhebt sich die Gestalt als Untoter – und wird auf die Helden aufmerksam und kommt stöhnend auf sie zu gestolpert.

- An einer Stelle kauern mehrere Untote um eine weitere Gestalt und reißen ihr mit ihren Zähnen das Fleisch von den Knochen.
- Eine junge Mutter mit ihrem Kind weicht mehreren Untoten laufend aus und flüchtet in ein Gebäude. Sofort versucht eine Horde von Untoten in das Gebäude vorzudringen, was ihnen auch bald gelingt. In diesem Augenblick fallen außen die Körper von Frau und Kind aus dem Obergeschoss herab. Sie hat sich lieber selbst gerichtet, als von den lebenden Toten gefressen zu werden.
- Der Platz vor dem Satu-Tempel ist mit panischen Menschen überlaufen, die versuchen in den Tempel zu gelangen. Dann befinden sich plötzlich Untote inmitten der Menschenmenge, fallen willkürlich Menschen an und vergrößern die Panik noch. Stürzende Menschen werden überrannt und jeder ist sich selbst der Nächste.



- Hunderte können sich in den Tempel retten, doch etliche wurden von Zombies gebissen. In den folgenden Stunden wird der Tempel zum Schlachthaus. Zuerst fallen nur wenige Verwandte die anderen Schutzsuchende an. Es kommt zu einer Kettenreaktion mit immer mehr Toten. Am Ende gelingt es einigen wenigen Überlebenden, das Gebäude zu verlassen (womöglich angeführt durch die Helden).
- Die Zombies aus dem Tempel fallen nun über einige Dutzend schwer Verletzte her. Manche von diesen sterben, andere werden ebenfalls zu Untoten.
- Etliche überlebende Flüchtlinge aus dem Tempel verlassen den Stadtkern und verwandeln sich erst später in Zombies – und tragen so die Seuche in die anderen Dörfer des Tals.

Aus dem Zentrum der Stadt raus

Schnell wird deutlich, dass die Anzahl der Untoten mit jedem Augenblick zunimmt und man nur eine Überlebenschance außerhalb des besiedelten Gebietes hat. Zu groß ist die Gefahr, dass Untote in den Häusern auf die Überlebenden aufmerksam werden.

Der sicherste Weg führt durch die weitläufigen Gärten, da sich die meisten Untoten auf den Straßen befinden. Die meisten Gärten sind durch hohe Hecken getrennt, was die Flucht enorm verlangsamt. Auch ist es für die wenigen Klosterkrieger unmöglich, den schnell auf annähernd 200 Flüchtlinge angewachsenen Trupp adäquat zu beschützen. Denn mit der Zeit erheben sich in ihre Häuser zahlreiche Infizierte als Untote. Mindestens einmal bricht ein solcher durch ein Fenster, greift Flüchtlinge an und verletzt diese. Dadurch entsteht zusätzliche Panik, die eventuell eine Kettenreaktion auslöst (Zombie greift Menschen an, Menschen fangen an zu schreien, andere Zombies werden auf schreiende Menschen aufmerksam...).

Ein weiteres Problem, dem sich die Helden stellen müssen, sind gebissene Flüchtlinge: Lässt man sie zurück? Tötet man sie oder nimmt man sie mit? Angesichts des Stellenwertes der Gemeinschaft wird Garen'dhra vorerst darauf bestehen, Verletzte mitzunehmen. Erst wenn einzelne Verwunde unter Krämpfen zu leiden beginnen und es klar ist, dass diese über kurz oder lang zu Untoten werden, wird sie ihre Meinung ändern. Wollen die Helden die Straßen nehmen, so gilt hier, dass dies für eine kleinere Gruppe der sicherere Weg ist.

Das Umland

Rings um den Ortskern wird es deutlich ruhiger. Die Straßen werden zwar von etlichen unkoordinierten Flüchtlingen genutzt, die – teilweise verletzt – die Seuche in andere Teile des Tals tragen (weiter als ein Dutzend Meilen kommt

fast niemand ohne seinen Verletzungen zu erliegen – und so dauert es fast zwei Tage, ehe fast alle Dörfer des Tals infiziert sind). Nutzt man aber die weitläufigen Felder, so kann man sich recht sicher bewegen. Allerdings verfolgen den Flüchtlingstrupp recht bald einige Rasende und nicht alle Flüchtlinge werden das Ziel der Reise erreichen...

Wohin geht die Reise

Nachdem auch der letzte Überlebende mindestens zwei Meilen vom Stadtkern entfernt ist, beginnt zwischen einigen der Überlebenden und einem Trupp Klosterkrieger eine Diskussion um den weiteren Weg. Folgende Meinungen und Argumente werden dabei ausgetauscht (Die Helden können zwar mit diskutieren, werden aber als Ortsfremde wenig ernst genommen).

- **Der kürzeste Weg:** Nach Westen oder Osten durch die Felder, passiert man jeweils ein Dorf und muss einem Dutzend Gehöfte ausweichen. Aber diese Siedlungen sind Streudörfer, deren Gebäude weit auseinander liegen. Es besteht die Gefahr, dort an etlichen Orten von Untoten angegriffen zu werden. Außerdem muss man den Wald von Arocha durchqueren, was diesen Weg stellenweise recht unübersichtlich macht.

● **Der sicherste Weg:** Etwas länger ist der Weg Richtung Südosten. Dort gibt es nur wenige Gehöfte und eine größere Plantage, wo hauptsächlich Mais angebaut wird. Diese Felder sind zwar extrem unübersichtlich, aber es ist unwahrscheinlich, dass es dort zu Angriffen von Untoten kommt.

● **Das beste Ziel:** Über den Weg nach Norden am Fluss Draql'eva'thar entlang zur Seyclyd-Schlucht. Es ist am wahrscheinlichsten, dass man dort auf Retter trifft. Allerdings muss man dafür an drei Dörfern, einem Dutzend Plantagen und etlichen Gehöften vorbei. Zudem gibt es zahllose Bewässerungsgräben, welche umständlich überquert werden müssen.

● **Mischformen:** Natürlich kann man mehrfach die Richtung wechseln und so einzelne Ansiedlungen umgehen, was allerdings den Weg enorm verlängert und die Gefahr von Angriffen entsprechend erhöht.

● **Unbekannte Gefahren:** was die Klosterkrieger nicht wissen – dass es außer den Untoten noch andere Gefahren (Mutanten, Rasende) gibt und wie lange es dauert, bis sich die Getöteten als Untote erheben bzw. welche der umliegenden Dörfer genau schon infiziert wurden.

Wie sich die Diskussion um den weiteren Weg entwickelt, ist nicht leicht abzusehen. Die meisten der zivilen Flüchtlinge sind hochgradig in Panik und können nur bedingt mit kühlem Kopf diskutieren. Kurz gesagt, sie werden schnell laut, fangen an zu heulen oder sind schlichtweg katatonisch. Allerdings sind gerade diejenigen, die ihre Familien retten konnten, nicht bereit, jeden Befehl der Klosterkrieger widerspruchslos hinzunehmen. Einige der Klosterkrieger sind ebenfalls geschockt und traumatisiert, andere eher ratlos (man darf nicht vergessen, dass sie noch vor kurzer Zeit in einem abgelegenen und unwichtigen Kloster ihren Dienst taten). Lediglich die Veteranin Garen'dhra ist gefasst und arbeitet koordiniert daran, möglichst viele der Überlebenden aus dem Tal in Sicherheit zu bringen.

Bei der Erörterung des bestmöglichen Weges können einige der Behüteten unter den Überlebenden nützlich sein. Diese kennen verschiedene Schleichwege in der Nähe des Zentrums, die sie normalerweise nutzen, um schneller auf die Felder bzw. zum Mahl im Satu-Tempel zu sein. Allerdings gilt dies ausschließlich für den weitläufigen Feldergürtel rund um den Kern. Bei den anderen Dörfern kennen sich die Behüteten nicht gut aus. Wenn die Helden aber einen der Behüteten ihr Vertrauen schenken, sollte dieses belohnt werden und der Weg erheblich verkürzt werden bzw. eine Gefahr umgangen werden. Vielleicht verliert die Gruppe aber auch ein oder mehrere Mitglieder (etwa ein Kind) und die Helden müssen umkehren und dieses suchen.

Nachfolgend finden Sie einige beispielhafte, ausführlich gestaltete Meisterfiguren. Fühlen Sie sich inspiriert, den Flüchtlingen weitere differenzierte Gesichter zu geben, die das menschliche Leid widerspiegeln. Danach finden Sie Szenen zur weiteren Flucht und den weiteren Kontakt mit der äußeren Sperrkette.

Überlebende

Garen'dhra

Erscheinung: Die Veteranin (4744 IZ, 1,79 Schritt, Glatze, fehlendes Auge) besitzt ein gestähltes Gesicht und es wirkt, als könne sie Steine zerbeißen. Sie besitzt zwar keine Muskelberge, ist aber ungemein gestählt. Obwohl sie mit dem Speer als Haupt-

waffe kämpft, befindet sich auf ihrem Rücken eine Scheide mit einer kurzen, gekrümmten Klinge, mit der sie erbarmungslos um sich schlägt und versucht, sich Raum zu verschaffen.

Geschichte: Ihr Leben lang musste sich die Frau mit zahlreichen Diskriminierungen ihrer Gefährten im Kloster herumschlagen. Denn einer Frau sind andere Aufgaben bestimmt als einem Mann. Doch sie bewährte sich und erkämpfte sich den Respekt ihrer Gefährten und wurde schließlich Führerin einer Abteilung der Klosterkrieger.

Charakter: Die Veteranin versucht ihr Möglichstes, um die Überlebende sicher aus dem Tal zu bringen. In ihrer Laufbahn hat sie schon so einiges Schreckliches mit angesehen, doch dass die Toten auferstehen überfordert die resolute Frau. Aufmerksame Beobachter können ihre Pupillen hin- und her zucken sehen, wenn sie sich unbeobachtet fühlt.

Rolle: Die bärbeißige Offizierin

Moral: Sie würde alles, einschließlich ihres Lebens, geben, um diejenigen zu retten, die sich ihr anvertraut haben.

Motivation: Pflichtgefühl, mit dem sie die aufkeimende Panik zu überspielen versucht.

Mittel: Sie setzt ihre untergebenen Kämpfer (insgesamt 28) mit routiniertem Geschick und jahrelanger Erfahrung ein.

Loyalität: Dem Haus Icemna, den Menschen Era'Sumus.

Darstellung: Halten Sie den Mund zusammen gepresst, blicken Sie gelegentlich gehetzt von rechts nach links. Sprechen Sie in kurzen und militärisch knappen Sätzen.

Konfliktverhalten: Im Kampf mit menschlichen Gegnern versucht sie, diese nah an sich herankommen zu lassen, um dann mittels OFFENSIVEM KAMPFSTIL eine zweite Attacke zu erhalten und dem Gegner mit einem TODESSTOß die Kehle zu zerfetzen. Wenn die Helden ihr den Tipp geben, dass die Untoten nur effektiv zu vernichten sind, dann wird sie versuchen, diese mittels STURMANGRIFFEN am Boden FESTZUNAGELN, um dann mit ihren schweren, genagelten Stiefeln den Schädel zu 'knacken'.
Zukunft: Wird nach diesem Abenteuer nicht mehr in offiziellen Publikationen aufgegriffen.

Zitate: "Los! Hinter mich. Deckt meinen Rücken. Ich halte sie auf Distanz!"

Seelentier: Panther

MU 15	KL 11	IN 15	CH 12
FF 10	GE 14	KO 17	KK 16
AT 23	PA 18	DK 5	TP 1W6+6
LE 42	AU 42	AE -	MR 8
RS 4	INI 16	GS 7	GR Normal

Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch, Speere / Einäugig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Festnageln, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfflexe, Meisterparade, Standfest, Sturmangriff, Todesstoß, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 9, Speere (Jagdspeer) 21 (23)

Ausrüstung: Rüstung, Speer

Desmoya, die Satu-Priesterin

Erscheinung: Eine sehr junge Satu-Priesterin (*4762 IZ, 1,69 Schritt, blondes, zu Zöpfen geflochtenes Haar, unscheinbar, blass), die erst wenige Jahre in ihrer Position erlebt hat und zwischen Unsicherheit und Wahnsinn schwankt.

Geschichte: Die junge Bauerstochter stürzte sich nach ihrer Ausbildung mit vollem Einsatz in ihre Aufgabe. Allerdings war sie nach den Jahren im lebhaftem Sidor Talika enttäuscht vom Leben im abgeschiedenen Sumnea Velkaris. Teilweise liegt dies daran, das Desmoya direkt in die Küche geschickt wurde, um dort ihren Dienst für die Gemeinschaft abzuleisten – bei der Essenszubereitung.

Charakter: Desmoya dachte, dass ihre Ausbildung mit der Entsendung aufs Land endete – und der monatelange Küchendienst hat sie abstumpfen lassen. Der Ausbruch hat sie zutiefst verstört, doch sie sieht ihn nur als Höhepunkt einer Strafe an, welche Satu ihr für ihren mangelnden Einsatz auferlegt hat. Und so wandelt sich die junge Frau im Verlauf der Flucht zu einer Fanatikerin – die zahlreiche Anhänger unter den verängstigten Menschen findet und das Gefühl der Macht aufgrund ihrer plötzlichen Anhängerschaft genießt. Dass sie selbst nicht auf Anhieb auf alles Antworten kennt, begründet sie mit ihrer Menschlichkeit. Sie beginnt bald, die Flüchtlinge in Anhänger und Feinde zu unterteilen. Wer nur die geringste Kritik gegen die 'Erleuchtete' äußert, gehört automatisch zu den Feinden.

Rolle: Die junge religiöse Fanatikerin.

Moral: Begründet alles mit dem Willen der Göttin – selbst wenn 'Ketzer' an Zombies verfüttert werden müssen, um ihre Ansichten zu untermauern. Da es keine anderen Priesterinnen unter den Flüchtlingen gibt, kann niemand den moralischen Kompass der Priesterin gerade rücken.

Motivation: Sieht den Zusammenbruch der Zivilisation und sich selbst als auserwählte Retterin der Menschheit.

Mittel: Ihre schneidende Stimme, etwa ein Dutzend Traumatisierter Anhänger, die der jungen Priesterin an den Lippen hängen – und alles tun, was Desmoya anordnet. Anfangs gilt sie als moralische Instanz, der man vertraut, aber immer mehr wenden sich von der Priesterin ab.

Loyalität: Fanatisch Satu-Gläubig, steigert sie sich immer mehr in ihre Rolle als Auserwählte hinein.

Darstellung: Sprechen Sie lauter und schriller als üblich, gestikulieren Sie während sie sprechen, am besten mit weit aufgerissenen Augen.

Konfliktverhalten: Sie selbst kämpft nicht, sondern verlässt sich auf treue Gläubige. Sind diese ausgeschaltet und wird sie angegriffen, dann schaltet sie sich regelrecht ab: Sie fällt in sich zusammen, beginnt zu wimmern und hat in diesem Moment endgültig ihren Verstand verloren.

Zukunft: Wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr thematisiert. Sollte sie überleben, wird sie ihre Zukunft als Irrsinnige verbringen, die dumpf vor sich hin brütet.

Zitate: "Warum sollte ich dieses Armageddon überleben, die Hohepriesterinnen aber nicht? Weil ich auserwählt bin!"
"Sein Fleisch ist das Überleben nicht wert!"

Seelentier: Forelle

MU 14 KL 13 IN 14 CH 14
FF 13 GE 12 KO 11 KK 9
AT 8 PA 7 DK NS TP 1W6+1 (Dolch)
LE 26 AU 29 AE 33 MR 7
RS 1 INI 10 GS 7 GR Normal

Vor- und Nachteile: Einbildungen, Moralkodex Satu 12

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis Satu 6, Repräsentation Icemna, Ritualkenntnis Icemna 6

Talente: Anatomie 7, Betören 4, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 10, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 8, Sinnenschärfe 5, Überreden 5, Überzeugen 7

Zauber: E: Harmonie 7, E: Humus 9

Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Heilung, Kontrolle über Element, Reinigung, Transfer, Über Element gehen

Formeln: Ausdauer steigern (Q6), Blutheilung (Q7), Erfüllung mit Glückseligkeit (Q5), Friedliche Stimmung (Q5), Fesselranken (Q7), Giftheilung (Q5), Kleiner Heilzauber (Q6), Pflanzenwachstum (Q6), Weg durch Dornen (Q6)

Ausrüstung: Brandweinschlauch (zur Wundreinigung), Dolch, Heilränke III (4x), Magierstab (Bindung, Elementwahrnehmung, Lebenstransfer), Nahrungsrationen (Einfach, 7x), Verbandszeug, Waserschlauch

Haldunah, Bauer und Familienvater

Erscheinung: Ein Bauer mittleren Alters (*4744 IZ, 1,83 Schritt, sehnig, brauner Vollbart, verbissener Gesichtsausdruck), gekleidet in die üblichen, praktischen Gewänder eines Bauern. Hat während der gesamten Flucht ein verdrießliches Gesicht aufgesetzt und starrt jeden finster an, der nicht seiner Meinung ist.

Geschichte: Sein eigener Hof und seine Familie waren sein Leben: Satu schenkte ihm acht Kinder und er dankte der Göttin mit harter Arbeit für die Gemeinschaft. Und die Gemeinschaft war es auch, die ihn seine Familie kostete. Eine seiner Töchter – Urunda – wurde kurz nach dem Ausbruch auf dem Markt von einem Untoten angegriffen. Er brachte seine Familie sofort in den Tempel und war zugegen, als die dort versammelte Menschenmenge von Untoten in ihren eigenen Reihen angegriffen wurde. Es gelang ihm, zwei seiner Töchter – Unanja und Melikaetis – in einem Lagerraum des Tempels zu verstecken. Dann lockte er einige Untote von dort weg und musste, um zu überleben, aus dem Tempel fliehen. Draußen stieß er dann auf die sich organisierenden Flüchtlinge.

Charakter: Jähzornig, hat nur das Ziel, seine Familie – oder was davon übrig ist – zu retten. Lässt nicht mit sich reden und wird spätestens während des ersten Nachtlagers versuchen, zum Tempel zurückzukehren. Er ist der Sprecher derjenigen, die glauben, das Familienmitglieder das Massaker überlebt haben. Er wird eine größere Gruppe mit sich nehmen, was aufmerksame Helden bemerken – und verhindern können. Später kann man bemerken, dass der Mann gebrochen ist – er macht sich selbst Vorwürfe, dass er seine Familie zurückgelassen hat. Er versucht dann die Helden zu überreden, ihn alleine zum Tempel zurückgehen zu lassen und wird den Helden von seinen versteckten Töchtern berichten. Sollten die Helden ihn gehen lassen (oder begleiten), so kann man nur noch die toten Kinder finden.

Rolle: Der Unruhestifter, der seine Familie retten möchte und sich, um dieses Ziel zu erreichen, keinen Befehlen unterordnet.

Moral: Ein gläubiger Mann. Allerdings ist sein gesamtes Weltbild zerstört worden und er ist besessen davon, zu seinen Kindern zu kommen.

Motivation: Die Rettung seiner Familie steht für ihn an erster Stelle, danach will er nur noch Rache und beginnt irgendwann damit, möglichst viele der Untoten zu töten.

Mittel: Sich selbst und etwa 1W6+4 weitere Überlebende, die ihre Familien suchen wollen

Loyalität: Seiner Familie.

Darstellung: Schieben Sie den Unterkiefer vor, kneifen die Augen zusammen, funkeln ihr Gegenüber herausfordernd an. Sprechen Sie laut und gestikulieren sie viel.

Konfliktverhalten: Er ist kein Kämpfer, kann aber kräftige Schläge austeilen (*Wuchtschläge* bis +5), ist dabei aber wenig defensiv und auf seinen eigenen Schutz bedacht.

Zukunft: Haldunah ist eine tragische Gestalt und wird sich nach dem Tod seiner Kinder bereitwillig opfern – entweder im Kampf oder weil er eines seiner Kinder sieht und von ihr infiziert wird.

Zitate: “Versteht ihr nicht? Ich muss meine Mädchen retten – sie warten auf mich. Ich habe ihnen versprochen zurückzukommen!”

“Was würdet ihr tun, wenn eure Familie in dieser Hölle gefangen wäre?”

“Vielleicht sind sie tot? Vielleicht? Würdet ihr mit dieser Ungewissheit leben wollen? Ich muss es wissen!”

“Neeeeiiiiinn...”

Seelentier: Waschbär

MU 14	KL 10	IN 14	CH 11
FF 12	GE 13	KO 14	KK 15
AT 14	PA 14	DK H	TP 1W6+2
LE 33	AU 37	AE -	MR 3
RS 1	INI 10	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Jähzorn 8, Prinzipientreue 10 (Familie)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Era'Sumu), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Sumnea Velkaris), Wuchtschlag

Talente: Ackerbau 15, Athletik 8, Hauswirtschaft 9, Körperbeherrschung 7, Menschenkenntnis 5, Pflanzenkunde 11, Selbstbeherrschung 3, Sinnenschärfe 8, Viehzucht 12

Ausrüstung: Knüppel, 12 Rationen Essen, Wasserschlauch, kleine Werkzeuge

N'sabreah mit ihrem Sohn Alhuvarexh

Erscheinung: Eine Frau Mitte 20 (*IZ 4756 IZ, fraulicher Körper, langes, rotes, zu Zöpfen geflochtenes lockiges Haar, Sommersprossen), gekleidet in die Gewänder einer Magd.

Geschichte: Ursprünglich im Fremdenviertel Eratus beheimatet, zog die junge Frau ins abgelegene Velkaris-Tal, um hier bei einem der bekanntesten Kalligraphen in die Lehre zu gehen. Allein und in der Fremde verliebte sich die etwas weltferne Künstlerin in den gutaussehenden Bauern Darochan, der sie bald schwängerte. Nun war die Fremde auf die Gaben der Gemeinschaft angewiesen, da der verheiratete Vater ihres Sohns die Vaterschaft leugnete. Nun galt sie als Schmarotzerin der Gemeinschaft und besonders bei den Frauen des Tals ist sie extrem unbeliebt. Man nennt sie Hure und auch Handgreiflichkeiten sind an der Tagesordnung. Während des Ausbruchs war sie weitgehend auf sich allein gestellt und geriet immer mehr in Panik. Als dann der Vater ihres Kindes zu ihr kam, da erschlug sie ihn in Panik mit einer schweren Pfanne. Ob er lebte oder ein Untoter war, interessierte sie nicht. Sie nahm ihren Sohn und schloss sich den Flüchtlingen an.

Charakter: Die junge Mutter liebt ihren Sohn über alles, obwohl sie auf die Gaben des Tempels angewiesen ist und durch ihn ihr Ausbildung zur Kalligraphin aufgeben musste. Liebt gute Geschichten und saugt jedes bisschen Wissen in sich auf.

Rolle: Die Mutter, die über sich hinauswächst.

Moral: Sie weiß, dass sie nur eine Chance hat, dass Tal lebend zu verlassen. Aber aufgrund ihrer Vorgeschichte kann es sein, dass sie – etwa von der fanatischen Priesterin Desmoya – als Opfer auserkoren wird.

Motivation: Ihren Sohn in Sicherheit zu bringen.

Mittel: Alle Waffen einer Frau und Mutter.

Loyalität: Ihrem Sohn und jedem, der den Anschein erweckt, dass er diesen in Sicherheit bringen kann.

Darstellung: Halten Sie stets scheinbar ein kleines Kind in den Armen und sprechen gelegentlich zu dem 'Kind'.

Konfliktverhalten: sie versucht stets, ihren Sohn in Sicherheit zu halten und beschirmt diesen auch mit ihrem eigenen Körper. Versucht sich einen Beschützer zu 'erkaufen'.

Zukunft: Mutter und Kind können überleben. Es spricht aber nichts dagegen, dass einer der beiden zu Tode kommt.

Zitate: “Du hast meinen Sohn gesehen. Er ist mein ein und alles, mein Madamal und mein Brajansgestirn. Er muss überleben!”

“Ja, mein kleiner Schatz – das ist schön, nicht wahr.”

Seelentier: Reh

MU 11	KL 12	IN 13	CH 14
FF 14	GE 14	KO 11	KK 11
AT 8	PA 7	DK H	TP 1W6+1
LE 27	AU 28	AE -	MR 3
RS 1	INI 9	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Überreden/ Platzangst 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Era'Sumu, Ortskenntnis Ayash'tra

Talente: Ackerbau 11, Gassenwissen 6, Heilkunde Wunden 8, Kochen 13, Körperbeherrschung 8, Menschenkenntnis 1, Pflanzenkunde 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 2, Webkunst 10

Ausrüstung: Dolch

Galajah, ein Behüteter

Erscheinung: Ein junger Mann (*4748 IZ, 1,74 Schritt, braune Haare, unsicherer Blick) wirkt kräftig und ein wenig aufgedunsen. Seine Schultern hängen beständig herab und er schaut nur selten jemandem direkt ins Gesicht. Fängt aber leicht an zu weinen und wirkt irgendwo wie ein großes Kind.

Geschichte: Der junge Mann hat nie ein eigenverantwortliches Leben kennengelernt. Die Vorarbeiter auf den Feldern, während ihm die Priesterinnen sagten, wann er essen und wen er heiraten soll. Seine Frau sagte ihm, wie sie es im Bett gerne hätte... Kurzum, alle Entscheidungen wurden ihm abgenommen und er hat nie gelernt, Entscheidungen selbst zu treffen.

Charakter: Galajah wirkt immer etwas ratlos und zögerlich. Aber nach einiger Zeit beginnt er, von den Helden oder anderen selbstständig agierenden Personen zu schwärmen – und legt seine Unsicherheit langsam ab.

Rolle: Die Person, die den Helden zeigt, dass sie etwas Besonderes, dass sie Beschützer sind.

Moral: Er ist gutgläubig und ein wenig naiv. Wenn die Helden ihn aber enttäuschen, zeigt sich eine latent vorhandene Rachsucht.

Motivation: Überleben

Mittel: Außer seinem Körper keine.

Loyalität: Demjenigen, der ihm eine klare Führung verspricht. Gläubiger Anhänger von Sumu und Satu.

Darstellung: Grinsen Sie leicht dümmlich, lassen sich keine klare Aussage und Entscheidung abringen.

Konfliktverhalten: Versucht bei Angriffen von Menschen, seinen Kopf mit seinen Armen zu schützen, hat aber keine Hemmungen, Tiere zu töten. Bei Angriffen von Untoten und Mutanten ist er schnell verwirrt, ratlos und gerät in Panik. Dann benötigt er eine energische Führung.

Zukunft: Er wird in weiteren Publikationen nicht mehr thematisiert. Entweder schließt er sich Desmoya an, ist ein treuer Helfer der Helden oder stirbt, weil er sich für eine Führungspersönlichkeit opfert.

Zitate: "Was soll ich tun?"

"Habt ihr das gesehen? Habt ihr *das* gesehen? Das war ein Toter, aber er lebte trotzdem noch..."

Seelentier: Ameise

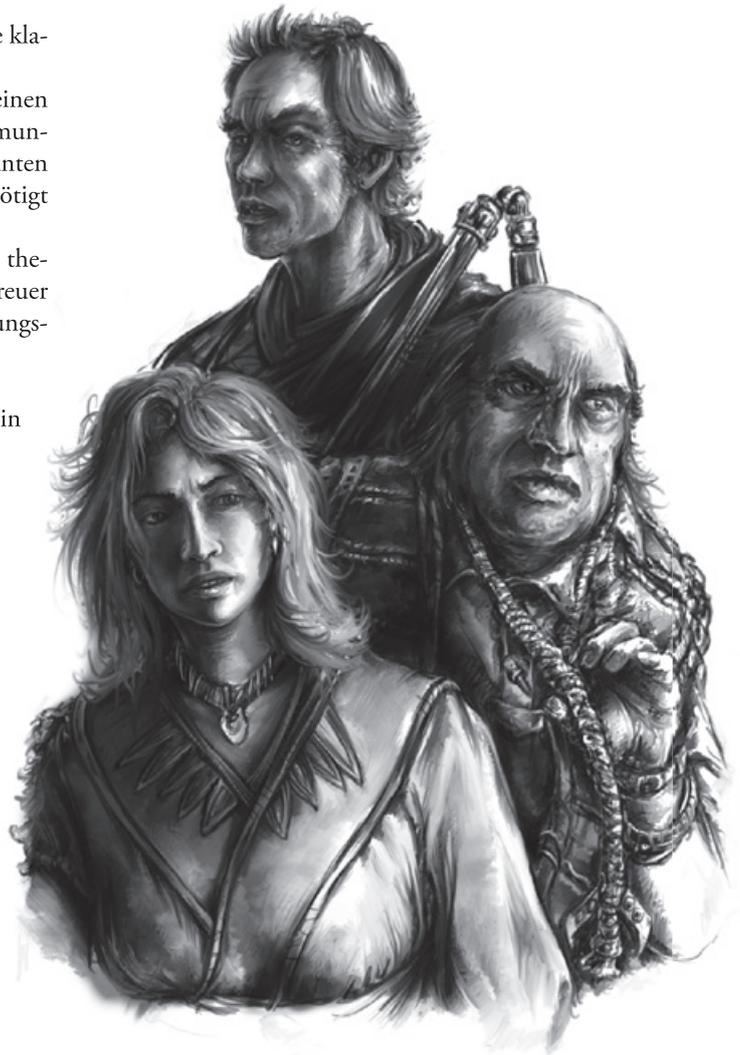
MU 10	KL 9	IN 13	CH 10
FF 14	GE 12	KO 11	KK 13
AT 8	PA 7	DK H	TP 1W6+1
LE 27	AU 28	AE -	MR 3
RS 1	INI 9	GS 8	GR Normal

Vor-/Nachteile: Autoritätsgläubig, Arkanophobie 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde [Era'Sumu],

Talente: Ackerbau 14, Gassenwissen 6, Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 14, Körperbeherrschung 5, Menschenkenntnis 2, Pflanzenkunde 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 2, Lederarbeiten 6

Ausrüstung: Schnitzmesser, Wasserschlauch, Pfeife mit Tabak



Szenen während der Flucht

Mit den folgenden Ereignissen können Sie die Flucht auflockern und zusätzliche Spannung generieren.

● **Streit:** Eine größere Gruppe Bauern unter der Führung einer Satu-Priesterin droht sich von der Gruppe abzuspalten, etwa weil der Weg ihrer Meinung nach der Falsche ist. Entweder die Helden können die Gruppe überzeugen – oder ihnen später wieder begegnen. Entweder in einem der wenigen Dörfer, in denen Menschen leben, einem der Flüchtlingslager – oder als Zombies

● **Gebissen:** Bei einem Angriff eines Rasenden wird eine Bäuerin gebissen. Ihre Familie beharrt darauf, dass es nicht allzu schlimm sein wird. Später wird sich die Gebissene definitiv in eine Untote verwandeln – und ihre Verwandten angreifen. Alternativ bleibt die Verletzung unbemerkt – und die Helden können unbewusst eine komplette erste Verwandlungsphase und die jeweiligen Symptome beobachten.

● **Umweg:** An einer Engstelle kauern einige Untote (3W6+5) und fressen eine Kuh. Zwar gibt es einen alternativen Weg, doch einige Untote scheinen die Lebenden zu wittern – und machen sich auf die Suche. Diese müssen lautlos ausgeschaltet werden, bevor die übrigen die Gruppe der Überlebenden bemerken. Dabei kann jedes Geräusch die Zombie-Rotte auf die Überlebenden aufmerksam machen.

● **Allein:** In einem Wald geht ein Held ein Stück abseits der Gruppe an einem Steilhang entlang und plötzlich bricht ein Stück dieses Hangs ab – und der Held fällt überraschend in die Tiefe. Zwar dämpfen die losen Erdmassen seinen Sturz (Sturzregeln, siehe **WdS 144**), aber wenn er nach einigen Augenblicken Benommenheit zu sich kommt, sieht er sich von einem Dutzend Untoter umringt, während sich die Gefährten weit über dem Gestürzten befinden. Es muss schnell ein Seil organisiert werden, um den Gestürzten zu retten.

● **Schneller rennen:** Mehrere Rasende oder ein hundeähnlicher Mutant haben die Gruppe der Überlebenden aufgespürt und beginnen nun diese zu jagen. Immer schneller müssen die Überlebenden rennen – nur um dann in einem Maisfeld auszukommen, wo etliche Flüchtlinge den Untoten zum Opfer fallen.

● **Der Infizierte:** Ein Flüchtling äußert den Verdacht, dass ein weiteres Mitglied des Flüchtlingstrupps infiziert ist. Das Problem dabei ist, dass der angeblich Infizierte Teil einer recht großen Sippe ist – und der Ankläger der letzte Überlebende einer traditionell konkurrierenden Sippe. Schnell schaukelt sich der Streit hoch, da die Verwandten niemanden an den kränklich aussehenden Mann in ihrer Mitte heran lassen wollen. Ob sich der Verdacht als wahr erweist, ist relativ unerheblich, aber allein die Vorwürfe drohen, die Gruppe der Flüchtlinge zu spalten.

Die Wächterkette

In den Hügeln am Rand des Tales haben sich die Klosterkrieger eingerichtet und damit begonnen, ihre Stellungen zu befestigen. Nachfolgend sind einige Szenen und Örtlichkeiten beschrieben, auf die die Helden hier stoßen können (Wollen Sie diese Flucht weiter ausgestalten und mit mehr Begegnungen füllen, so finden Sie zahlreiche Anregungen auf Seite 15).

Die Lager

Je nach natürlichen Gegebenheiten wurden die Lager befestigt, mit magischen Fallen aufgerüstet oder mit Soldaten bemannt. Jedes der etwa 25 Lager ist mit 50 bis 100 Klosterkriegern und deutlich weniger, aber vertrauenswürdigen Hilfstruppen bemannt. Hinzu kommen noch einmal so viele Zivilisten und einige wenige magisch Begabte. Zwischen den Lagern ließ man mit elementarer Hilfe dichte Dornenhecken wuchern, um die Lage besser kontrollieren zu können. Dennoch muss jedes Lager die Wacht über mehrere Reichtmeilen übernehmen. Dies (und ihre teils brutalen Taten), lassen die Klosterkrieger bald überfordert sein und an den Rand ihrer Leistungsgrenze geraten. Es sind einfach zu wenige Soldaten, um das gesamte Tal lückenlos rund um die Uhr abzusichern. Ein detailliert beschriebenes Lager finden Sie auf Seite 38f.

Die Baustelle

Die Flüchtlinge sollten als erstes auf ein unfertiges Lager stoßen, dessen magische Sicherheitsmaßnahmen noch nicht aktiviert wurden. Sobald die Helden das Lager sehen, können sie beobachten, wie zahlreiche Personen auf das freie Stück vor der Palisade laufen. Sobald sie auf Pfeilschussweite heran sind, können sie beobachten, wie etwa ein Dutzend Bogenschützen auf die überlebenden Flüchtlinge anlegen – und schießen. Mehrere Flüchtlinge werden getroffen, wenn auch keiner stirbt. Doch die Botschaft ist klar: Geht weg! Wenn es den Helden gelingt, sich näher an das Lager heranzuschleichen (*Schleichen-Probe+7*), dann können sie beim ersten Kontakt mit der Lagerbesatzung einen panischen Gesichtsausdruck bei der Person, welche die Helden kontaktiert, bemerken. Diese ruft sofort die Wachen zur Hilfe. Augenblicklich werden mehrere Bögen auf die Helden angelegt und die Person, auf die die Helden zuerst getroffen sind, meint mit traurigem Gesichtsausdruck nur: "Geht. Wir können euch keine Heilung bieten. Hier sind noch keine Heiler eingetroffen. Ihr würdet uns nur anstecken... Geht nach Norden, dort ist ein Lager fertig! Vielleicht können sie dort etwas tun?"

Hintergrund dieser Panik ist der Befehl aus Eratu, dass man niemanden passieren lassen darf und eventuelle Versuche mit Waffengewalt zu unterbinden hat. Man hat den Klosterkriegern und Haustruppen erzählt, dass im Velkaris-Tal eine hoch ansteckende Seuche ausgebrochen sei. Es sei unter allen Umständen zu verhindern, dass diese sich weiter ausbreitet. Es würden Priesterinnen der Satu in die Lager entsandt, vielleicht können diese helfen. So lange dürfe sich niemand aus dem Tal nähern.

Die Wachfeuer

Zwischen den Lagern sind kleine, unbefestigte Posten im Abstand von einer Meile eingerichtet worden (meist auf kleinen Hügeln). Diese werden von einem Dutzend Söldnern unter dem Kommando eines Klosterkriegers bemannt. Da jegliche Befestigungen

fehlen, geht man hier besonders radikal gegen die Bewohner des Tals vor. Wenn es jemandem gelingt durchzubrechen, so materialisiert sich ein Genius des Feuers, der den Befehl hat, die gesamte Oberfläche des Hügels in Brand zu stecken – und damit alle Erkrankten und eventuell Infizierten zu töten...

Die Patrouillen

In den Hügeln patrouillieren immer wieder kleine Kämpfertrupps, um sicherzustellen, dass niemand durchschlüpft. Diese Trupps sind eher klein und meist beritten. Sollten größere Gruppen gesichtet werden (ob Flüchtlinge oder Untote), so weichen die Patrouillen aus und locken zumindest Untote in eine Falle (etwa ein Tal) und teilen nicht-Infizierte auf die verschiedenen Lager auf – wenn diese kein Problem darstellen. Denn die Klosterkrieger gehen sehr effektiv vor – und diese Effektivität umfasst keine langwierigen Diskussionen.

Ressourcen des Hauses Icemna vor Ort

Mit dem Bekanntwerden, was sich in Sumnea Velkaris befindet (kurz nach dem Ausbruch in Eratu), wurden sämtliche Klosterkrieger der Insel alarmiert. Nachdem mehrere Meldungen ausblieben, was mit den Klosterkriegern passiert ist, die in die Anlage unter der Stadt eindringen, entsandte man die ersten Einheiten, um das Tal effektiv abzuriegeln.

Für diese militärische Operation entsandte man mehr als 2.000 Klosterkrieger, 1.200 Söldner, 100 Satu-Priesterinnen und 50 weitere Heiler. Dazu kommen noch etwa 1.000 zivile Helfer. Binnen kurzer Zeit beschworen die Magier des Hauses mehr als 100 Feuer- und Humusgenien. Genauer gesagt wird ein großer Teil der gesamten Ernte an Einbeeren verbraucht, um diese magischen Maßnahmen durchzuführen.

Die militärischen Möglichkeiten des Hauses sind damit stark angeschlagen, weshalb die Icemna kurz darauf beginnen, auf dem Festland Söldner anzuwerben, um die eigene Küste zu schützen. Die beiden großen Häfen werden für den zivilen Schiffsverkehr größtenteils geschlossen, was es erschwert, bestimmte Waren auf die Insel zu bringen, und in der Folge die Preise für bestimmte Waren von Era'Sumu in die Höhe treibt (etwa für bestimmte Teesorten).

Ein Gemetzel

Mehrfach können die Helden auf regelrechte Massengräber stoßen. Dabei gibt es drei Varianten:

- Häufig am Rand des Tals unweit der Wachfeuer zu sehen, sind regelrechte Leichenfelder, die mit Pfeilen gespickt sind. Mehrere Offiziere interpretierten ihre Befehle so, dass sie die Bewohner von Sumnea Velkaris eher töten sollten, als zuzulassen, dass irgendwer das Tal verlässt. Und so können die Helden an verschiedenen Stellen am Rand des Tals Dutzende Leichen im hohen Gras finden, die von Pfeilen gespickt sind. Selbst kleine Kinder wurden auf diese Weise getötet. Wenn die Helden sich hier zu auffällig verhalten, wecken sie die Aufmerksamkeit des nächstgelegenen Postens. Nach einem Warnpfeil zielt man auf die Köpfe der Helden ...

Varianten: Der Posten könnte wenigstens einen Humus- oder Feuer-Genius entsandt haben, um die Leichen so zu beerdigen oder zu verbrennen. Auch könnten die Helden ein Kleinkind unter der Leiche seiner Mutter entdecken und retten. Die Klosterkrieger – selbst entsetzt von ihrer Tat – können ihre Tat verarbeitet haben, indem sie nichts mehr an sich heran lassen – und die Helden nur als ihr nächstes Ziel ansehen. Oder es kommt im Posten zu einer erbitterten Diskussion. Auch die Klosterkrieger sind Menschen und nicht jeder ist bereit, alle Menschlichkeit fahren zu lassen.

- Überall im Tal kann man regelrechte Schlachtfelder voller zeretzter und angefressener Leichen finden. Von manchen der Leichen fehlt auch der letzte Rest Fleisch. Über anderen knien noch mehrere Zombies und fressen. Über ihren Köpfen drehen Krähen ihre Kreise und laben sich ebenfalls am Fleisch der Toten. An mancher Stelle steht das Blut knöcheltief.

- Die letzte Variante ist das Zombiegemetzel. Überlebende haben hier in großem Stil etliche Untote getötet. Entweder haben sie die Zombies mit einer Schlinge um den Hals gefangen und aufgeküpft oder ihnen die Köpfe abgetrennt und diese auf einen Haufen geworfen. Das Unheimliche dabei ist, dass sowohl die Zombieköpfe als auch solche am Galgenbaum noch bedingt agieren können: Wenn sie die Helden sehen, beginnen sie zu stöhnen und zu zappeln (wenn sie denn noch einen Körper haben) und nach den Helden zu greifen.

Je nachdem wie lange die Helden benötigen oder wann Sie sie auf ein solches Gemetzel stoßen lassen wollen, variiert der Grad der Verwesung. Er reicht von frisch getötet bis zu einem feld süßlichen Gestank mit modernden, verfaulenden Leichen. Schon hier können die Helden feststellen, dass die Zombies wohl keine nicht-infizierten Leichen fressen.

Entkommen

Der folgende Abschnitt behandelt das letzte Stück Flucht aus dem Tal von Sumnea Velkaris – entweder beruhend auf Verhandlungen oder einem Kampf mit den Klosterkriegern...

Das Gespräch suchen

Je nachdem, wie die Flucht bisher abgelaufen ist, kann es an der Grenze des Tals recht einfach sein, akzeptiert zu werden. Etwa wenn sich bei den Flüchtlingen noch Klosterkrieger befinden, wird es bedeutend einfacher sein, ins Gespräch mit den wachhabenden Kriegern (egal ob Klosterkrieger oder reguläre Haustruppen) zu kommen. Denn bei diesen handelt es sich auch nur um Menschen. Manch einer ist so voller Vertrauen in Satu und sieht in der Rettung so vieler Flüchtlinge ein Wunder der Göttin, dass er schweren Herzens seine Befehle missachtet.

Es ist entscheidend, dass die Helden den Klosterkriegern verschiedene Informationen zukommen lassen können, mit denen sie diese überzeugen können, die Überlebenden zumindest zu beschützen.

- Die Knochenblei-Seuche ist keine Lustseuche, wie mancher behauptet, sondern kann nur durch einen Stoff, welcher an finsternes, nachtschwarzes Blut erinnert, übertragen werden.
- Die Träger der Krankheit sind eindeutig durch nicht mehr menschliches Verhalten zu erkennen. Entweder handelt es sich um untote Humanoide bzw. Tiere oder um grotesk mutierte Lebewesen.

- Durch ihre Beobachtungen können die Helden erste Informationen zum Verlauf der Krankheit geben (Orientieren Sie sich hierbei an **Anhang II** auf Seite 116f.).

- Eventuell gibt es innerhalb der Flüchtlingsgruppe einen Infizierten, der von der Gruppe gefangen genommen wurde. Anhand eines solchen, leicht zu fangenden 'Studienobjektes' können die Heiler der Icemna vielleicht ein Heilmittel gewinnen.

- Wenn sich die Flüchtlinge (Oder ein großer Teil zumindest, eine *Überreden*-Probe+3 kann dabei helfen, diese zu überzeugen) bereit erklären, sich komplett und schnell untersuchen zu lassen, baut dies Vertrauen zu den Klosterkriegern auf.

Nutzen Sie auch besondere Fähigkeiten der Helden (hohe Talente in *Überreden* und *Überzeugen*, wobei hier durchaus besonderes Wissen in *Heilkunst* oder *Götter und Kulte* oder *Magiekunde* einfließen kann, Magie und Götterwirken), um die Wachen von der Rechtschaffenheit der Helden zu überzeugen. Ist dies erst einmal gelungen, so wird man die Flüchtlinge möglichst nah an die Fesselfelder eines Lagers heran führen und in kleinen Gruppen durch eine Satu-Priesterin untersuchen lassen (natürlich müssen sich alle Flüchtlinge vorher entkleiden und auf Bisswunden untersuchen lassen).

Durchbruch

Eine Alternative besteht darin, die Postenkette mit Gewalt zu durchbrechen. Dabei gibt es verschiedene Probleme:

- Die Klosterkrieger, die den Flüchtlingstrupp erkennen?, werden keinesfalls die Waffen gegen ihre Kameraden erheben.

- Erst wenn man von diesen abgewiesen wurde, werden einige aus purer Verzweiflung zur Gewalt greifen.

- Was die Flüchtlinge nicht wissen: Von der ersten Sichtung an, werden sie von einem Luft-Geist beobachtet.

- Wenn sie mit allen Flüchtlingen durchbrechen wollen, geraten diese in einen Hinterhalt, bei dem viele Flüchtlinge sterben werden.

- Ein kleiner Spähtrupp hat eine gewisse Chance, stößt aber spätestens nach einigen Meilen auf eine Patrouille (Helden +4 berittene Haustruppen). In den beiden letzten Fällen finden Sie Werte für Klosterkrieger ab Seite 124.

Am Ende werden die Überlebenden in das nächstgelegene Lager geführt, genauer gesagt **Lager V.**, das genauer ab Seite 38 beschrieben wird. Die Behandlung ist zuerst rau, bis sicher ist, dass die Flüchtlinge nicht erkrankt sind.

Was von der Flucht bleibt

Am Ende finden sich die Helden zusammen mit mehreren hundert weiteren Überlebenden in einem der Lager der Klosterkrieger – in Gefangenschaft, bis sie vollständig untersucht wurden. Dennoch ist es ihnen gelungen, zu fliehen. Dafür erhalten sie pauschal **250 Abenteuerpunkte** und Spezielle Erfahrungen in *Wildnisleben*, *Sinnenschärfe* und dem am häufigsten benutzten Waffentalent.



Tiefe Ängste

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Eratu, die Küsten Era'Sumus

Zeit: 4781 IZ / Etwa 3 Monate nach den Vorfällen in

KuSB

Stichworte zum Abenteuer: Jagd auf Schmuggler und Erkundung eines Demergators voller Untoter

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Experten

Angeworben, um Schmuggler an den Küsten Era'Sumus zu jagen, werden die Helden in die Untotenkatastrophe verwickelt. Da es dem Haus Icemna an Truppen für die Küstensicherung fehlt, wirbt man im Fremdenviertel Eratus zahlreiche Söldner an. Besonders fähige Mietlinge (wozu die Helden zählen sollten) werden als spezielle Jagdkommandos eingesetzt, da man erhebliche Probleme mit Schmugglern hat. Was man den Helden nicht sagt: Das begehrteste Schmuggelgut sind derzeit Untote, die das Schwarze Blut in sich tragen.

Was geschehen wird

Recht schnell können die Helden bei ihrer Suche auf eine Bucht aufmerksam werden, die häufig von Schmugglern aufgesucht wird. Tatsächlich können die Helden auch eine größere Schmugglergruppe aufgreifen. Auch wenn einer der Männer aufs offene Meer hinaus rudert, von einem Schiff ist nichts zu sehen. Erst eine Befragung eventueller Gefangener ergibt, dass es dort draußen wirklich ein Schiff liegt: ein nequanischer Demergator, der Kisten mit Schmuggelgut aufnimmt.

Doch als die Helden das Unterwasserschiff entern, ist die Besatzung tot. Es bleibt nicht viel über, als herauszufinden, was geschehen ist. Doch in den Gängen des Schiffs lauert eine Kreatur, die nur eines möchte: Fressen. Und es dauert nicht lange, bis sich die Leichen der getöteten Mannschaft als Untote erheben.

Alternative Verwendung dieses Einstiegs

Im Verlauf dieses Abenteuers können die Helden bis zu dreimal die Galeerenbucht durchqueren, was Ihnen die Möglichkeit gibt, dieses Szenario als 'Zufallsbegegnung' in der Nähe der erasumischen Küste zu nutzen.

Anwerbung in Eratu

Wir wissen nicht, was die Helden nach Eratu gelockt hat, aber aufgrund der Tatsache, dass das Hohe Haus Icemna, das die herrschende Klasse auf Era'Sumu stellt, massiv nach Söldnern sucht, um die eigenen Haustruppen zu ergänzen, könnte dies eine Erklärung sein. Personen (-gruppen), die über einen besonderen Ruf, Empfehlungen oder Fähigkeiten verfügen, sind besonders gefragt.

Mögliche Empfehlungen können von folgenden Institutionen und Personen kommen oder in den erwähnten Ereignissen begründet werden.

● **Helden des Hains:** Vielleicht konnten sich die Helden im Abenteuer **Der Hain von Aramisium** im Band **Verwunschene Seelen** die Oberhäupter des Hauses Icemna auf sich aufmerksam machen.

● **Empfehlung vom Festland:** Gemeinsam mit den Helden erreicht ein Empfehlungsschreiben von einer festländischen Cammer des Hauses Icemna die Stadt und damit die Weiße Festung. Womöglich hat die empfehlende Cammer die Helden mit einem Alibi-Auftrag nach Eratu entsandt.

● **Der Werber:** Ein alternder Klosterkrieger (*4719 IZ, 1,79 Schritt, weiße, kurze Haare, Vollbart, etliche Narben auf dem Oberkörper und Armen, freundlich) wirbt in den Schenken des Hafenviertels von Eratu Söldner an. Unvermittelt spricht er die Helden an und bietet gutes Geld für einen gefährlichen Auftrag im Sinne der Götter.

● **Der gute Ruf:** Haben sich die Helden in ihrer Abenteuerkarriere einen besonders guten Ruf erarbeitet, so bleibt es den Icemna nicht verborgen, wenn solche Berühmtheiten sich in Eratu aufhalten.

Egal, wie man auf die Helden aufmerksam geworden ist, man bringt sie in die Weiße Festung, wo zahlreiche weitere Experten unter den Söldlingen (allesamt 7.000 Abenteuerpunkte+) auf die Einteilung in verschiedene Aufgabengebiete warten.

Wenn die Helden schon als Gruppe angereist sind, so erhalten diese den nachstehenden Auftrag, ansonsten wird die Gruppe an dieser Stelle zusammengestellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stundenlang wartet ihr schon mit den zahlreichen anderen Glücksrittern, Söldnern und Lohnmagiern darauf, endlich mit den konkreten Verhandlungen um einen Auftrag zu beginnen. Schließlich führt euch ein junger Offizier der Haustruppen der Icemna in eine karge und zweckmäßig eingerichtete Schreibstube, wo ein Optimat der Icemna auf euch wartet.

Nachdem ihr eingetreten seid, nickt dieser euch nur kurz zu, sucht einige Pergamente heraus, schaut kurz darüber und spricht euch dann an: „Ihr gehört zu einigen ausgewählten Personen, die wir mit besonderen Aufträgen betrauen wollen, die für die Bewohner unserer Insel und des Imperiums von enormer Wichtigkeit sind. Auch wenn es andere Arbeiten zu erledigen gibt, würden wir euch gerne anwerben, um eine Schmugglerbande zu jagen. Ihr mögt denken, dass dies eine Aufgabe ist, die auch jemand ohne eure Qualifikationen erledigen könnte. Doch wir können einige Informationen über die Schmuggler beisteuern und ich kann euch sagen, dass es sich bei diesen um wahrhaft gewissenlose Schurken handelt. Und da Informationen über die Hintermänner der Schmuggler gesammelt werden sollen, werben wir lieber wenige Experten an als viele unerfahrene Kämpfer. Ihr erhaltet weitgehende Freiheit, könnt auf die örtlichen Institutionen zur Wissensuche zurückgreifen und euch erwartet eine hohe Belohnung. Wie sieht es aus? Kommen wir ins Geschäft?“

Folgende Informationen kann *Uras tas'Kaeth* (*4722 IZ, 1,96 Schritt, muskulös, glattrasiert, Glatze), der Kommandant der Icemna-Haustruppen in Eratu den Helden geben:

- Vor einigen Monden kam es im Landesinneren zu einer magischen Katastrophe, über die er selbst wenig weiß. Dabei sind aber gefährliche alchemistische Stoffe entstanden, die seitdem von Schmugglern von der Insel geschmuggelt werden.
- Eine wichtige Schmuggler-Gruppe agiert ganz in der Nähe von Eratu und nutzt anscheinend den *Eru'Levu* als Transportmittel, um ihr Schmuggelgut zur Küste zu bringen.
- Durch die Abriegelung der Insel fallen Schiffe allerdings sehr auf, wenn sie abseits der Häfen anlanden. Diesbezüglich wurden sämtliche Küstendörfer angewiesen, Meldung zu machen. So hat man schon mehrere Schmugglerbanden dingfest machen können.

In der Kartothek der Icemna können die Helden zahlreiche Karten von geeigneten Anlandeplätzen erhalten, welche die Suche vereinfachen dürften.

- Es stehen mindestens zwei große Häuser hinter den Schmugglern, welche kann man nur vermuten. *Uras* wird keine Namen nennen, hofft aber, dass die Helden für eine Verstrickung der beiden Häuser in die Angelegenheit sorgen könnten.
- Es ist wichtig, dass die Helden mit dem alchemistischen Stoff, einer schwarzen, zähen Flüssigkeit nicht in Berührung kommen. Generell wäre es gut, Kisten mit dem Schmuggelgut umgehend zu vernichten. Nichts davon darf die Insel verlassen. Es muss nichts gesichert, sondern nur vernichtet werden. Wenn es notwendig sein sollte, haben die Helden auch die Erlaubnis, das Schmugglerschiff zu vernichten
- Gefangene Schmuggler sollen zur näheren Befragung nach Eratu gebracht werden.

Die Helden können mit diesen Informationen schon auf einiges schließen: Mittels einer *Magiekunde*-Probe+6 können die

Die Abriegelung der Insel

In der ganzen Stadt fällt auf, dass Schiffe, die den Hafen anlaufen oder verlassen wollen, stundenlang von den Haustruppen der Icemna durchsucht werden. Von jedem Schiff werden bestimmte Waren kistenweise beschlagnahmt. Genau genommen handelt es sich hierbei um sämtliche Waren aus dem *Sumnea Velkaris*-Tal, welche von einem bestimmten Händler in die Stadt gebracht wurden.

Nun versucht man diese Waren aufzuspüren, beschlagnahmt aber auch gewisse Waren, die in der Stadt eintreffen. Generell fällt auf, dass Fremde nicht mehr gern gesehen sind. Jeder der erkennbar anderer Herkunft ist, muss mit Anfeindungen und Diskriminierungen rechnen. Bezahlte Redner wettern gegen die dämonische Magie und das Haus *Phraisopos*, die angeblich "mit Gift heilen und mit Seuchen handeln".

Dadurch ist die Stimmung im Hafenviertel sehr gereizt und es ist als Nicht-Erasumier leicht, in Schwierigkeiten zu geraten. Patrouillen der Haustruppen spielen ihre Macht aus – obwohl es meist selbst fremdländische Söldlinge sind, welche die Garden der Icemna verstärken.

Helden ahnen, dass es sich bei der magischen Katastrophe um Dämonisches Wirken handelt. Mit einer *Staatskunst*-Probe+4 kann man annehmen, dass zumindest eines der verdächtigen hohen Häuser die *Phraisopos* sein könnten. Ansonsten kämen die umtriebigen *Rhidaman*, die *Onachos* und die *Quoran* in Frage.

Die Antwort auf die Frage nach dem Beginn der Suche kann mit einer bestandenen *Geographie*-Probe+4 nur das Delta des *Eru'Levu* lauten. Hier gibt es zahlreiche verborgene Buchten und Altarme, in denen man ein schnelles, kleines Schiff gut verstecken kann.

Kommando Küstenschutz

Mittelpunkt dieses Abschnitts ist die Sammlung von Wissen über die Schmuggler und ihre vornehmlichen Landungsplätzen.

Die Suche nach Schmugglern

● **Der Hafenmeister:** Der alte Hafenmeister der Stadt, ein grummeliger Seebär mit Backenbart kann den Helden beinahe über jeden Fremdling in der Stadt eine ganze Menge Gerüchte erzählen. Seine Meinung gibt er nur dann dazu, wenn man ihm ein paar Münzen zusteckt. Dann geht alles etwas schneller und einfacher.

Informationen: 1,6,7,8,9

● **Der Nyamaunir-Freiberuter:** Der großmäulige *NiriAnoNur* (4745 IZ, 1,72 Schritt, fehlendes Ohr, hört sich gerne selber reden, hat an seinem Hut mehrere Bänder befestigt (mit denen er häufig spielt), hat vieles gehört und kennt so manche verborgene Bucht an der Küste der Insel. Weiterhin kann er eine interessante Geschichte erzählen: Bei seiner letzten Fahrt hat er ein kleines Schiffchen aufgebracht. Dessen Fracht bestand aus einem Dutzend mannsgroßer Kisten – und irgendwie kratzte von innen am Holz! Als sie eine der Kisten öffneten, befand sich darin ein lebendes, halbverfaultes Skelett, welches sofort einen seiner Männer angriff. Insgesamt starb in der Folge seine halbe Mannschaft. Was mit dem Rest geschah, weiß er nicht, da er auf Wache des Nachts sein Schiff in Brand steckte und davonruderte. Dies hat den Fluch von ihm genommen, weil er und seine Leute die Skelette ins Wasser geworfen haben.

Informationen: 1, 2

● **Die Icemna-Kartothek:** Die Kartothek in der Weißen Festung beinhaltet tausende Karten und Atlanten (natürlich mit dem Fokus auf *Era'Sumu*). Allerdings sind die meisten davon extrem ungenau und alt. Genauere Informationen kann die Hüterin der Kartothek *Jar'cos'tha* (*4693 IZ, 1,66 Schritt, Dutt, faltig, halsstarrig, in edle Gewänder gehüllt) geben. Sie sammelt privat die Berichte von Reisenden, um diese mit ihren Karten abzugleichen. Bestimmte Karten kopiert sie und arbeitet dabei ihre neuen Informationen ein. Dazu kann sie allerlei in Mythen und Märchen verpackte Informationen zur Insel und den Gewässern geben – und auch einige Informationen zum Seuchenausbruch in Eratu vor einigen Monaten. Allerdings weiß die naive Frau nur etwas über einen wild gewordenen *Tighrir* – und nichts über *Zombies* und *Mutanten*.

Informationen: 2, 4, 5, 6 (zusätzlich kann sie die genauesten Karten der Region zur Verfügung stellen – wenn die Helden ihr all ihre Informationen zur Verfügung stellen).

● **Lara'aestes:** Wenn der Schmugglerkapitän **Knochenblei und Schwarzes Blut** (siehe im gleichnamigen Abenteuerband, Seite 16) überlebt hat, so ist es sehr wahrscheinlich, dass das Haus Icemna ihn schon bald gestellt hat (entweder im Abenteuer selbst, zumindest aber kurz darauf). Als einer der Hintermänner der Katastrophe wurden ihm Arme und Beine gebrochen und er zum Verhungern ins Fremdenviertel Eratus gebracht. Doch ein Mann wie Lara'aestes weiß sich zu behaupten und sammelte einige Informationen. Seine Schmugglerkollegen verhöhnen ihn und berichteten ihm einiges von ihren Plänen. Damit versucht er, sich eine Reise aufs Festland und genügend Geld zu erkaufen, um seine zerschmetterten Glieder mittels Magie richten zu lassen. *Informationen:* 1, 2, 3 (in etwas anderer Ausführung, in der seine Beteiligung heruntergespielt wird).

Informationen

Bei den verschiedenen Informanten können die Helden diverse Gerüchte aufschnappen:

- In letzter Zeit ist ne Menge los, was Waren von Era'Sumu angeht. Gewisse Kreise suchen momentan Leute, die gerne ein Risiko eingehen. Wenn ihr wollt, kann ich den Kontakt herstellen. Kostet nur n bisschen... (+/+/-).
- Es gab da so 'nen Vorfall und seitdem bewachen die Icemna ihre Küsten besonders streng. Deshalb sind bestimmte Güter von der Insel im Moment hoch begehrt (+/+).
- Ich wurde von einem Partholon angeworben, und soll jeden Wertgegenstand, den ich kaufen kann, mitnehmen. Aber ich habe auch gehört, dass die Phraisopos und die Onachos ihre Leute beauftragt haben, hier auf Era'Sumu die Augen offen zu halten (-/+).
- Dass ist eine Verschwörung! Die Icemna lassen zwar Sachen auf das schöne Inselchen hier liefern, behalten aber ihre Schätze. Und heuern massig Söldner an... wollen bestimmt ihre Unabhängigkeit erringen (-/-/+/-).
- Man sieht es nicht, aber nach der Sache mit dem Monstrum planen die Icemna die Auslöschung der Phraisopos. Wenn das mal nicht schief geht (-/wer weiß).
- Nach allem was ich gehört habe, soll die Hohe Tochter Mielna ein Kind bekommen haben. Mit dem soll irgendwas sein. Hab von Phraisopos Agenten gehört, die das Kind entführen wollten (-/-/-).
- Wir haben den Hafen geschlossen, um zu verhindern, dass gefährliche Gedanken und Waren den Geist der Erasumier vergiften (-/je nach Meinung).
- Die Priesterin des Ephar und ihre Schwester sind zerstritten. Es heißt, dass diese verschwunden ist und heimlich Charypta anbetet. Beide hassen einander und bekämpfen sich mittels grausiger Seeungeheuer. Aber wenn ihr eine von beiden überzeugen könnt, werden sie euch zahlreiche Informationen über die gängigen Schmugglerverstecke geben (+/+/-, die eine Schwester ist schon vor Jahren ertrunken).
- Ein paar Nyamaunir-Schmuggler sollen vor einiger Zeit in der Stadt gewesen sein. Mit Kleinkram geben die sich nicht ab. Die planen bestimmt etwas Großes.

Die Stecknadel im Heuhaufen suchen

Damit die Helden ihr Ziel überhaupt erreichen können, erhalten sie ein kleines Schiff zur Verfügung gestellt, mit dem sie schnell die Küsten Era'Sumus absuchen können. Die Mannschaft ist an die Befehle der Helden gebunden, der Kapitän wird aber darauf bestehen, bei allen Entscheidungen das letzte Wort zu haben.

Die Leven'thar

Die Levan'thar gehört zu der kleinen Flotte von Schiffen, mit denen das Haus Icemna seine Küsten offensiv schützt. Sprich: Dieses Schiff wird ausgesandt, um zu verhindern, dass Piraten und Schmuggler entkommen und einfach davONSEGeln. Es ist deshalb mehr auf Schnelligkeit denn auf Bewaffnung ausgelegt. Nichtsdestotrotz besteht Kapitän Jal'harabno, gleichermaßen Seefahrer wie Klosterkrieger, auf regelmäßige Kampfübungen seiner Mannschaft. Bei dieser handelt es sich um einen eingespielten Trupp. Die Helden müssen sich erst den Respekt der Besatzung verdienen.

Die Leven'thar

Typ: Dhay

Beflaggung: zwei gelb-schwarz gestreifte Drachensegel auf denen das Wappen des Hauses Icemna zu sehen ist

Takelage: II (Z1, Z1, Z1)

Tiefgang: 1,4 Schritt

Breite: 4,8 Schritt

Länge: 24,7 Schritt

Schiffsraum: 82 Quader

Frachtraum: 51 Quader

Besatzung: 3 Offiziere, 19 Matrosen, 4 Richtschützen, die Helden

Beweglichkeit: hoch

Struktur: 14, Härte I

Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	16 Meilen/Stunde
am Wind	5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Draglossa (voraus)

Jal'harabno, Kapitän der Leven'thar

Erscheinung: Der fast Siebzigjährige (*4704 IZ, graue Haare, Bart, stets eine Pfeife im Mundwinkel) ist deutlich als Klosterkrieger zu erkennen (anhand seiner Rüstung), auch wenn er sein Äußeres an seine Aufgabe zur See angepasst hat.

Geschichte: Kapitän Jal'harabno gehört nominell den Klosterkriegern an, seine Liebe zum Meer konnte dem alten Seebären jedoch nie ausgetrieben werden. Er war ein junger Seemann aus Eratu, der häufig in Schlägereien geriet. Dann wurde der Heißsporn eines Tages bei einer Schlägerei übel zugerichtet, während sein Gegner mit eingeschlagenem Schädel auf dem Pflaster des Fremdenviertels zurück blieb. Dieser Gewaltausbruch erschreckte ihn zutiefst, doch selbst gegenüber den Heilerinnen, die ihn versorgten, konnte er sich nicht mehr beherrschen.

Schließlich legte er das Gelübde ab, um seinen Jähzorn in einem Kloster in den Griff zu bekommen oder wenigstens in geordnete Bahnen zu lenken. Vier Jahrzehnte Meditation und Kampfttraining brachten sein Gemüt ins Gleichgewicht. Lediglich die

Sehnsucht nach der See blieb bestehen. Und als er hörte, dass einige kleine, schnelle Schiffe zur Schmugglerjagd eingesetzt werden sollten, meldete er sich freiwillig. Seither dient er auf seinem Mädchen.

Charakter: Auch wenn er sich an Deck seines Schiffes rau und laut gibt, ist der Kapitän mit den Jahren doch ruhig und besonnen geworden. Allerdings lässt er sich auf seinem eigenen Schiff ungern Befehle erteilen.

Rolle: Der alte Ratgeber (und eventuelle Lehrmeister).

Moral: Auf Effektivität bedacht, würde er aber trotz allem nichts tun, was den Regeln des Lev'tha-Kultes widerspricht (etwa Unbewaffnete angreifen).

Motivation: Dank an das Land, das ihm eine Chance gab, als er sie nicht mehr verdiente, und seine Liebe zum Meer prägen ihn.

Mittel: sein Schiff, seine Fähigkeiten; allerdings würde er das Schiff nicht unbedacht in Gefahr bringen.

Loyalität: Den Menschen Era'Sumus, seiner Mannschaft gegenüber.

Darstellung: Sprechen Sie mit rollendem R, bewegen stetig die Lippen hin und her, so als ob sie auf einem Pfeifenstiel herum kauen. Sprechen Sie laut und hektisch.

Konfliktverhalten:

Zukunft: Wird noch einige Jahre seine Aufgabe erfüllen, bevor er friedlich entschläft. Er wird eventuell in weiteren Publikationen auftauchen.

Zitate: "Arrr, meine Freunde, ihr beschwert euch, dass ihr ein paar Spritzer abbekommen habt? Dann solltet ihr nicht zur See fahren! Hach, ist doch nur Wasser."

"Lichter unter der Wasseroberfläche. Da habe ich schon von gehört..."

Seelentier: Seebarsch

MU 14	KL 10	IN 13	CH 15
FF 15	GE 16	KO 14	KK 15
AT 18	PA 14	DK H	TP 1W6+3 (Serovermesser)
LE 38	AU 42	AE -	MR 3
RS 1	INI 9	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Hohe Ausdauer 4, Begabung für Seefahrt, Standfest/Niedrige Magieresistenz

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde [Imperium]

Talente: Boote fahren 16, Hiebaffen 15, Körperbeherrschung 10, Menschenkenntnis 13, Seefahrt 17, Selbstbeherrschung 11, Sinnen-schärfe 11

Ausrüstung: Serovermesser, Dolch, Fernrohr, Heiltrank C

Zusätzliche Ausrüstung

Da man in der Weißen Festung schon einen Verdacht hat, welches Gefährt die Schmuggler nutzen, um die Untoten zum Festland zu bringen, besitzt Kapitän Jal'harabno eine Kiste mit speziellen Ausrüstungsgegenständen. Diese sollten die Mission der Helden erleichtern. Möglich wären: Tränke, mit denen die Helden eine Weile unter Wasser atmen können, wasserdichte Behältnisse, in denen komplexe Waffen und Ausrüstungsgegenstände verstaut werden können oder auch ein kleines Fass Brandöl.

Szenen der Jagd

Nachfolgend finden Sie einige kurze Szenen, bevor die Helden eine lebensbedrohliche Entdeckung machen...

Zur See

● **Verfolgungsjagd:** Ein Segel taucht am Horizont auf. Der Kapitän will es kurz überprüfen, aber das Schiff versucht zu entkommen. Es kommt zu einer mehrstündigen Verfolgungsjagd, die der Verfolgte beenden will, indem er in eine Sturmfront segelt. Ob es sich bei dem Schiff um Piraten, Schmuggler oder schlicht eine Verwechslung handelt, liegt bei Ihnen. Ebenso ob es zu einem Kampf kommt, das Schiff der Helden in den Sturm gerät oder ob man später einen Schiffbrüchigen findet.

● **Abendlicher Umtrunk:** Nach einem langen Tag zur See, bei der die Mannschaft einige frische Fische fängt, läuft Jal'harabno am Abend eine stille Bucht an, lässt dort am Strand ein Feuer entfachen, wo der Fisch gebraten wird und eine Flasche Rum kreist. Seemannsgarn wird gesponnen und die Helden können mehr über den Kapitän erfahren.

Eine falsche Fährte: An einer abgelegenen Bucht kann man ein Leuchtfeuer sehen und am Horizont kreuzt ein Schiff. Tatsächlich können die Helden dort eine kleine Gruppe Teeschmuggler stellen.

An Land

● **Küstendörfer:** Naheliegende Orte, um sich nach Schmugglern zu erkundigen, sind die kleinen Fischerdörfer an der Küste. Während die Obrigkeit abstreitet, dass in ihrem Herrschaftsgebiet Schmuggel betrieben wird, findet man häufig jemanden, der die Helden zu (verlassenen) Schmugglerplätzen führen kann. Zwar können sich die Helden dort auf die Lauer legen, doch werden sie dort warten müssen, bis sie schwarz werden, ehe Schmuggler auftauchen. Denn derselbe Dorfbewohner, der die Helden zu dem Schmugglerplatz geführt hat, wird die Anwesenheit der Helden auch an die Schmuggler verraten.

● **Im Delta:** Hier können die Helden auf einen uralten Tempel des Epha stoßen, wo die aufbrausende Priesterin *Epharia* (*4728 IZ, 2,68, unersetzt, lange, verfilzte Haare mit eingeflochtenen Seetangstreifen darin und grünen Gewändern) eine kleine Gemeinde an Fischern um sich geschart hat. Sie ist der Meinung, wer immer dem Meer zu trotzen vermag, verdient als Belohnung den Reichtum des Landes. Aus diesem Grunde hat sie auch weitreichende Kontakte zu verschiedenen Schmugglern. Gelingt es den Helden, bei einem nächtlichen Besuch einige Schmuggler beim Tempel aufzustöbern (was ein geschwätziger Fischer berichten kann), wird die Priesterin mit den Helden verhandeln: Sie kann berichten, dass mehrere Schmugglergruppen gute Angebote bekommen haben, bestimmte Waren an den Stränden aufzunehmen: große Kisten mit Lebewesen. Das weiß die Priesterin von einem ihr bekannten Kapitän – der den Auftrag annahm und von Leichengestank, Optimaten, welche die Ladung bezahlten, und dem grauenvollen Stöhnen aus den Kisten berichten konnte.

● **Klosterkrieger – Eine falsche Fährte:** Eine an der Küste lebende Gemeinschaft von Klosterkriegern hat ein gewaltiges Problem, nachdem fast alle Krieger ins Landesinnere abgezogen wurden. Lediglich eine kleine Streitmacht ist zurückgeblieben. Nun ist eine Patrouille verschwunden. Man bittet die Helden, die beiden Reiter aufzuspüren. Nach einiger Zeit des Suchens können die Helden die beiden Krieger am Strand finden: Sie wurden dort mit Seilen fixiert und wurden mittlerweile Beute zahlreicher Krabben, die den Kriegern das Gesicht abgefressen haben. Mehrere niedergebrannte Leuchtfeuer, etliche Fußabdrücke und die Spur eines schwer beladenen Bootes lassen

darauf schließen, dass die beiden Klosterkrieger Opfer einer Schmugglerbande wurden. Eine einzelne Spur können die Helden zu einem Fischerdorf in der Nähe verfolgen – aber niemand will angeblich etwas mit den Schmugglern und Mördern zu tun haben. Bei einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 kann den Helden auffallen, dass derjenige, der die Spur zum Dorf hinterlassen hat, offenbar ein Bein leicht hinterherzieht.

● **Teekarawane:** Im Binnenland (maximal 30 Meilen von der Küste entfernt) können die Helden auf eine große Maultier-Karawane treffen, die Säckeweise Teeblätter nach Sidor Talika transportiert. Allerdings hat man unterwegs einige Treiber und ein Dutzend Maultiere ‘verloren’. Forschen die Helden den verschwundenen Maultieren nach, so können sie mit 30 angesammelten TaP* (eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 jede Stunde, maximal einen Tag lang) der Spur der verschwundenen Maultiere folgen. Am Strand können die Helden Bootsspuren entdecken, sowie die Treiber (Anzahl der Helden), die gerade einen Maultierschenkel braten und sich über das gute Geschäft freuen. Wenn die Helden sich offenbaren, greifen die Treiber zu den Waffen (Werte siehe Seite 94, wie Schläger).

Die Küsten Era’Sumus

Ein Paradies für Schmuggler ist das Mündungsdelta des Eru’Levu. Die zahlreichen Nebenarme des Flusses weisen etliche Buchten auf, in denen Schmuggler ungestört ihren Geschäften nachgehen können. Ob die Helden dabei auf Schmuggler treffen, können Sie aus folgender Tabelle entnehmen (W6 – 2 Begegnungen pro Tag):

1–4	Flussfischerboot (Nächstes Würfelergebnis -3).
5–7	Küstenfischer (Treibnetz, nächstes Würfelergebnis -5).
8–9	Flusssegler
10	Küstensegler
11–12	Handelskarawelle
13	Serover – Piraten (Suchen nach leichter Beute an der Küste Era’Sumus. Greifen aber keine Dörfer an, obwohl die Icemna sich derzeit wohl um anderes kümmern. Nächstes Würfelergebnis +2).
14	Icemna-Piratenjäger (Sehr kleines Söldnerschiff, nächstes Würfelergebnis -3)
15–16	Imperiale Piratenjäger (Mittelgroßes Söldnerschiff, nächstes Würfelergebnis -1).
17	Imperiale Freibeuter (Erheben von nicht-imperialen Schiffen ‘Zoll’. Nächstes Würfelergebnis +1)
18	Demergator (Kann, muss aber nicht, die Jamilliah auf dem Hinweg sein. Wird diese Zahl gewürfelt, gilt für die nächsten beiden Würfelergebnisse -1. Dieses Ereignis findet nur einmal statt).
19	Schmuggler 1 (Siehe oben, Klosterkrieger – Eine Falsche Fährte , Würfelergebnis für den nächsten Tag -1).
20	Schmuggler 2 (Siehe Eine stille Bucht).

Eine stille Bucht

Schließlich können die Helden einen Hinweis darauf bekommen, dass am Morgen ein Wagenzug in Richtung einer abgelegenen Bucht gesehen wurde. Eine KL-Probe+4 macht klar, dass man sich besser nicht vom Meer nähern sollte, da dies eventuelle Schmuggler aufschrecken und in die Flucht schlagen könnte.

Die Leven’tar kann sich gut am Ufer verstecken. Der nachfolgende Vorlesetext geht davon aus, dass sich die Helden von Land aus nähern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig schleicht ihr durch die Dünen und lauscht zum Meer hin. Ihr hört die Rufe und das Geräusch von schweren Kisten, die bewegt werden.

Als ihr euch nähert und über die letzte Düne schaut, seht ihr etwa ein Dutzend Männer und Frauen, davon zwei Drittel Menschen, einige Felide, darunter einen Leonir, und ein Satyar, die mehrere schwere Kisten auf ein Floß gewuchtet haben, dass gerade ablegt. Nach einiger Zeit ist das Floß etwa 100 Schritt vom Ufer entfernt und die Schmuggler halten die hölzerne Plattform an. Dann beginnen sie, die Kisten über den Rand des Floßes zu schieben und ins Wasser fallen zu lassen.

Es dauert einen Augenblick, bis ihr den großen, grob dreieckigen Schatten unter der Wasseroberfläche erkennt. Wie ein riesenhafter Rochen liegt ein nequanscher Demergator im Wasser der Bucht.

Die Schmuggler

Neben dem Dutzend sichtbaren Schmugglern gibt es drei weitere Schmuggler als Wache. Diese gut getarnten Schmuggler können die Helden mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe+7 (Die Wache am Weg) entdecken und umgehen beziehungsweise ausschalten. Einer liegt im Unterholz am einzigen Weg zur Bucht, der mit Wagen und Pferden genutzt werden kann, zwei weitere schleichen einzeln durch die Dünen (Um diese zu entdecken, ist eine vergleichende Probe fällig: Die Schmuggler legen eine Schleichen-Probe+3 ab, die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe+3). Hat ein Held mehr TaP* über, bemerkt er den Schmuggler zuerst. Es kann versucht werden, die Männer mittels Magie und Hinterhalten auszuschalten, ohne dass deren Kameraden vorgewarnt werden.

Auf dem Floß befinden sich zwei Menschen und zwei Amaunir. Am Strand stehen drei Pferdekarran, dazu ein kleines Boot. Dazwischen eilen die restlichen Schmuggler hin- und her. Die Karren sind mittlerweile leer und es ist anzunehmen, dass der Demergator bald auslaufen wird. Dies können Sie nutzen, um Zeitdruck aufzubauen. Was keiner der Schmuggler an Land ahnt, ist die Tatsache, dass eine der Kisten beschädigt wurde. Der darin befindliche mutierte Untote befreite sich und tötete die komplette Besatzung des Demergators. Die Kisten der zweiten Fahrt des Floßes (welche die Helden beobachten konnten) haben die Frachtluke verfehlt und liegen nun auf dem Grund der Bucht.

Schmuggler (unerfahren / erfahren)

MU 13/14	KL 10/10	IN 13/14	CH 12/12
FF 10/10	GE 14/14	KO 14/15	KK 14/15
AT 13/15	PA 12/14	DK N	TP 1W6+3
LE 31/35	AU 31/35	AE -	MR 5/7
RS 1	INI 15/15	GS 8/8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Standfest, Waffenloser Kampfstil (Thalassischer Stil), Wuchtschlag

Talente: Schleichen 6/8, Selbstbeherrschung 7/9, Sinnenschärfe 7/9

Ausrüstung: Serovermesser

Verhalten im Kampf: Die Schmuggler sind keine Kämpfer sondern teils ortskundige Bauern und Fischer, die durch die Geräusche aus den Kisten verunsichert sind. Sie kämpfen nur gegen (mengenmäßig) unterlegene Gegner und ergeben sich, wenn diese sich als harte Gegner entpuppen.

Die drei Amaunir

Die drei Nymamaunir UaGir, FoUo und ChaoForDja sind Experten für komplexe amphibische Handelstransaktionen, die nicht die Aufmerksamkeit der Obrigkeit erregen sollen. Sie entwarfen das Floß und beaufsichtigten den Bau. Dabei halten sie sich für die gewitztesten Schmuggler unter Brajans Sonnenscheibe, sind aber bei Problemen extrem unterwürfig.

UaGir, FoUo und ChaoFor Dja

MU 14 **KL** 15 **IN** 12 **CH** 12
FF 13 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 15
AT 17 **PA** 16 **DK** N **TP** 1W6+3
LE 41 **AU** 37 **AE** - **MR** 7
RS 2 **INI** 17 **GS** 9 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Flink, Verbindungen/ Goldgier 8, Spieltrieb

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Formation, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Wuchtschlag

Talente: Raufen 9, Selbstbeherrschung 9, Schleichen 10, Überreden 12, Überzeugen 5, Gassenwissen 11

Ausrüstung: Entermesser, Leichte Stoffrüstung

Verhalten im Kampf: Da sie in mehreren Küstenhorasiaten gesucht werden, versuchen sie im Zweifel schwimmend zu entkommen (zum anderen Ende der Bucht) oder kämpfen ihr letztes Gefecht.

Wegfinder, der Satyar

Obwohl er vordergründig ein obrigkeitstreuer Einwohner Era'Sumus ist, lockt ihn gelegentlich sein Drang nach Nervenzitadel hinaus, wo er der Kundschafter für mehrere Schmugglerbanden ist. Bei diesem speziellen Fall weiß er, dass er etliche Tabus gebrochen hat – was ihn über die Maßen nervös macht. Allerdings wird er versuchen, einen Handel einzugehen, indem er beispielsweise das Funktionsprinzip der Schleuse verrät.

Wegfinder

MU 14 **KL** 14 **IN** 11 **CH** 11
FF 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 11
AT 13 **PA** 10 **DK** N **TP** 1W6+3
LE 31 **AU** 33 **AE** - **MR** 7
RS 1 **INI** 15 **GS** 7 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Goldgier 11, Impulsiv, Kleinwüchsig, Neugier 6, Spieltrieb 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Imperium), Meisterparade, Sturmangriff

Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 9

Ausrüstung: Serovermesser

Verhalten im Kampf: Der Satyar versucht sich am ehesten aus unangenehmen Situationen herauszureden, herauszukaufen oder zu fliehen. Allerdings endet alle Lust am Spiel, sobald er sein Blut fließen sieht, dann wird Wegfinder sehr still.

Rokhshuu, die Leonir-Söldnerin

Eine Leonirsöldnerin, die wie eine Gladiatorin gekleidet ist und aufmerksam den Horizont absucht.

Rokhshuu

MU 15 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 12
FF 10 **GE** 16 **KO** 15 **KK** 17
AT 21 **PA** 17 **DK** NS **TP** 1W6+5
LE 41 **AU** 39 **AE** - **MR** 2
RS 4 **INI** 17 **GS** 9 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll 10, Großwüchsig, Kampfrausch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Hammerschlag, Kampfesgefühl, Kampfreflexe, Kulturkunde Leonir, Meisterparade, Niederwerfen, Standfest, Wuchtschlag

Talente: Athletik 10, Kriegskunst 11, Schleichen 2, Selbstbeherrschung 17, Sinnenschärfe 5

Ausrüstung: Kentema, Leichte Rüstung

Verhalten im Kampf: Die Leonirsöldnerin ist der wohl härteste Gegner unter den Schmugglern. Sie soll im Zweifel den Rückzug decken. Sie ist eine gut ausgebildete Kämpferin, die sich jedoch auf den würdigsten Gegner konzentriert. Diesen bekämpft sie jedoch mittels Wucht- und Hammerschlägen. Sie kämpft wild, aber nicht besonders bedacht. Sie sucht den Guten Kampf Khorrs und kämpft bis zum Ende.

Der Kampf

Der Kampf wird am Strand stattfinden, wobei die Schmuggler höchst unterschiedlich agieren: Rokhshuu kämpft bis zum bitteren Ende, Wegfinder versucht zu verhandeln, die drei Amaunir versuchen im Zweifel zu fliehen, während die menschlichen Schmuggler nach der ersten Wunde die Waffen niederlegen. Insgesamt sollten die Schmuggler zu Beginn den Vorteil ihrer höheren Kopfstärke ausnutzen, aber leicht in Panik geraten, was ihre Verteidigung zu Fall bringt. Wenn am Ende des Kampfes dann noch die Leventhar in die Bucht einläuft, wird dies den Kampfeswillen der noch verbliebenen Schmuggler brechen (mit Ausnahme der Leonirsöldnerin). Am Ende sollten die Helden wenigstens einen Gefangenen gemacht haben.

Befragung der Gefangenen

Die einzelnen Schmuggler besitzen unterschiedliche Informationen, etwa über die Auftraggeber im Hintergrund, den Demergator oder die geschmuggelte 'Ware'.

● **Wegfinder:** Ich kann euch sagen, was in den Kisten ist. Sklaven, aber sie sind seltsam. Sie kratzen innen an den Wänden, aber die Ritzen sind mit Wachs versiegelt. Manche Kisten sind mit der Reise deutlich schwerer geworden. Sie stammen aus dem Tal von Sumnea Velkaris. Einige Klosterkrieger haben diese besonderen Sklaven gefangen.

● **ChaoFor Dja:** Ich habe den Kontakt zum Flutenmeister hergestellt, zu einem Optimaten aus Iolon. Ich glaube, er gehörte dem Haus Onachos an; jedenfalls stank er so nach Tod – und nach Parfüm, mit dem er dies überdecken wollte. Er berichtete uns von der Katastrophe hier und den Auftrag verseuchte Exemplare einzufangen. Ich wundere mich nur, warum der Flutenmeister nicht ausgelaufen und zu unserem Treffpunkt unterwegs ist. Er hat mit dem Optimaten später den Zielhafen ausgemacht, der mir nicht bekannt ist.

● **UaGir, FoUo:** Konnten sich im Demergator umsehen und können den Helden technische Details verraten. Über die Hintermänner wissen sie so gut wie nichts.

● **Die menschlichen Schmuggler:** Was immer wir in diesen Kisten transportiert haben, war unheilig. Es stank nach Tod, aber ich könnte schwören, dass ich einmal ein Kratzen aus einer der Kisten gehört habe.

Die Helden müssen sich nun darüber im Klaren sein, dass sie den Demergator entern müssen, wenn sie wissen wollen, was die Schmuggler geladen haben, beziehungsweise ob sie vom Flutenmeister weitere Informationen über die Hintermänner herausfinden können.

Unter der See ... lauert das Grauen

Während die Helden die Schmuggler an Land befragen, endet die Mutation eines der Schwarzen Blut-Zombies. Dieser Untote befand sich seit Tagen in seiner Transportkiste, wo er schließlich zu mutieren begann. Beim Verladevorgang wurde seine Kiste beschädigt und der Mutant konnte sich befreien und die an Bord verbliebene Mannschaft töten. Wenn die Helden an Bord kommen, lauert das Monstrum auf jedes Lebende Wesen. Doch damit nicht genug: Die Besatzung wurde mit dem Schwarzen Blut infiziert – und wird kurze Zeit nach dem Eintreffen der Helden als Zombies auferstehen.

Wege ins Schiff

Es gibt vier Wege, welche die Helden nutzen können. Alle liegen unter der Wasseroberfläche, sind unterschiedlich schwer zu erreichen und zu öffnen.

● **Die vordere Luke** (sechs Schritt Tiefe, *Schwimmen*-Probe+2, *KK*-Probe+7, *Körperbeherrschung*-Probe+4): Ein Rad muss gedreht werden, um die Luke zu öffnen. Um den Deckel dann anzuheben, ist eine große Kraftanstrengung notwendig – und sofort fließen große Wassermengen in den Lukengang und fluten diesen. Fortan kann der Gang nur noch tauschend durchquert werden. Der Demergator sinkt weitere vier Schritt.

● **Die Turmluke** (drei Schritt Tiefe, *Schwimmen*-Probe+1, *Mechanik*-Probe+4): Hier befindet sich eine Schleuse, die von außen geöffnet werden kann. Es gibt zwei Drehräder, von denen sich nur eines bewegen lässt. Dreht man dieses, so wird die Schleuse geflutet. Wenn dies geschehen ist, kann man mit dem zweiten Rad eine Luke öffnen. Im Inneren der Schleuse (Platz für drei Personen) gibt es ein weiteres Drehrad, um das Wasser in der Schleusenkammer wieder abfließen zu lassen. Dann kann man die Innenluke öffnen; die äußere Luke muss in dem Fall aber verschlossen bleiben.

● **Die Frachtluke** (sieben Schritt Tiefe, *Schwimmen*-Probe+3, *Mechanik*-Probe+3, *Körperbeherrschung*-Probe+10): Um die Frachtluke zu öffnen, muss man zeitgleich zwei Hebel umlegen (Der eine löst die Sperren, der andere lässt zeitgleich das Tor aufgleiten). Dadurch entsteht ein enormer Sog, der die Helden höchstwahrscheinlich ins Innere des Schiffes zieht. Von diesem Augenblick ist das Lagerdock geflutet und das Schiff sinkt um weitere acht Schritt.

● **Der Tauchausstieg** (18 Schritt Tiefe, *Schwimmen*-Probe+12, *Sinnenschärfe*-Probe+5): Wenn es gelingt, an den Flügeln vorbei unter den Demergator zu tauchen, kann man vielleicht den Tauchausstieg entdecken. Über diesen Weg kann man das Schiff am einfachsten betreten. Jede Misslungene Probe verlängert die Suche nach dem Ausstieg, was sich in 1W6+5 TP(A) äußert.

Der Demergator der Schmuggler – die Jamilliah

Der Demergator der Schmuggler ähnelt einer Speerspitze mit zwei breiten Flügeln und einem kurzen Schaft. Auf der oberen Seite gibt es einen kleinen Turm. Das Schmugglerschiff ist für einen Demergator groß und besitzt zwei große Luken an der Oberseite, um schnell große Warenmengen zu verladen. Um dieses Schiff in beladenem Zustand überhaupt zu bewegen, sind sechs arcano-mechanische Schraubenantriebe notwendig. Das Schiff besitzt ein komplettes Lagerdeck. Anders als viele Demergatoren besitzt das Schiff kein Kampfdeck und keinen (konventionellen) Schnellantrieb. Bei Fluchten können die Antriebe kurze Zeit mittels Blutmagie die doppelte Geschwindigkeit erreichen. Wichtige Räumlichkeiten sind:

● **Lukengang (1):** Dieser 22 Schritt lange Gang führt von der vorderen Luke unter dem Turm entlang zum Ladedock.

● **Ladedock (2):** Dieser sechs Schritt lange und vier Schritt breite Raum besteht nur aus einem schmalen umlaufenden Gang – und der Aufzugplattform, die über vier Laufschienen vom Deck bis hinab zum Lagerdeck Waren transportieren kann. Das Dach des Raums kann geöffnet werden.

● **Lagerdeck (3):** Das gesamte Lagerdeck ist teilweise geflutet (das Wasser steht etwa kniehoch). Überall stehen mehr oder minder große Kisten (aus denen kratzende Geräusche zu hören sind – es befinden sich in acht Kisten noch aktive Untote) herum, dazwischen liegen die Trümmer anderer Kisten und mehrere schrecklich zugerichtete Leichen. In einer zertrümmerten Kiste könnendie Helden eine große Menge einer schleimigen, stinkenden Masse finden. Anscheinend handelt es sich dabei um einen Kokon.

● **Mannschaftsquartiere (4):** In diesen langgezogenen, engen und stickigen Kammern (je eine an Backbord und eine an Steuerbord) befinden sich zahlreiche Balken, an denen Hängematten befestigt sind. An den Decken sind etliche Seesäcke befestigt, in denen die Besatzung ihre Habseligkeiten aufbewahrte. Direkt hinter der runden Luke des Backbordquartiers liegt eine Leiche, der Kopf und Rückgrat fehlen – und einige Schritt weit im Raum liegen. Sieht man sich genauer im Raum um, dann kann man sehen, dass ein halbes Dutzend der Hängematten eine blutige Leiche beherbergen. Am hinteren Ende des Raums führen Luken ein Deck tiefer.

● **Schraubenräume (5):** Direkt unter den Mannschaftsquartieren befinden sich die Räume, in denen insgesamt 40 Mannschaftsmitglieder die Pedale antreiben konnte, damit sich der Demergator nicht ausschließlich auf seinen arcanomechanischen Antrieb verlassen muss. Durch die zahllosen Kurbelwellen und Sitzbänke in verschiedener Höhe ist der Raum extrem unübersichtlich.

● **Quartier des Flutenmeisters (6):** An der Unterseite des Bugs befindet sich die grob dreieckige Kammer des Flutenmeisters. Während sich links der Tür eine Koje befindet, gibt es rechts einen Schreibtisch. Die Bugspitze wird von mehreren großen Glasfenstern eingenommen. Allerdings ist der gesamte Raum voller Blutspritzer und aus dem Bett sind rasselnde Atemzüge zu hören (Siehe unten).

- **Kommandobrücke (7):** Oberhalb der Kabine des Flutenmeisters befindet sich im Bug das Gehirn des Schiffs. Hinter den verschiedenen Pulten steht aber niemand und die Beleuchtung ist ausgefallen, so dass das blaue Leuchten des Wassers, welches durch die großen Fenster aus Kristallglas hereinschimmert, die einzige Beleuchtung ist.
- **Aussichtskammer (8):** Am Heck des Schiffs, oberhalb des Antriebsraums und hinter dem Ladendeck, liegt ein weiterer Raum, der an beiden Seiten große, runde Fenster besitzt. Hier befindet sich im Ernstfall die Krankenstation, ansonsten werden hier Passagiere untergebracht (Für deren Transport das Schiff eigentlich nicht ausgelegt ist).
- **Messe (9):** Dieser u-förmige Raum ist wegen der zahlreichen Tische und Stühle genauso unübersichtlich wie die anschließende enge, verwinkelte Kombüse mit der Vorratskammer. In letzterer hat sich der Koch eingeschlossen, nachdem er von einem Mannschaftsmitglied gebissen wurde (Entscheiden Sie, ob er noch lebt, aber den Virus in sich trägt, oder ob dort ein weiterer Untoter lauert).
- **Triebraum (10):** Unter dem Aussichtsraum findet sich die Kammer, in der die Arcanomechanik des Schiffes konzentriert ist. Zahllose Verbindungen zu den Schrauben und Rudern verwandeln den Raum in ein Labyrinth aus Kolben und Bolzen. Überall gibt es Dampfvolken und es stinkt nach Schmieröl.

Vor 5 **Raum 7**
Am 2 **Bwgl 4**
Qualität der Besatzung: 11
Qualität der Offiziere: 15
Länge: 41,6 Schritt
Breite: 28,2 Schritt (inkl. Ballasttanks)
Schiffsraum: 202 Quader
Tiefgang: 14,6 Schritt
Frachtraum: 46 Quader (aufgrund der mechanisch verschiebbaren Kabinen)
Besatzung: 6 Offiziere + 48 Matrosen (Q 13)
Beweglichkeit: mittel
Struktur: 2
Preis: ca. 150.000 Aureal
Geschwindigkeit:
Marschfahrt: 15 Meilen / Stunde
Geschwindigkeitsschub: 30 Meilen / Stunde (für maximal 1 SR Fahrt, anschließend muss der Antrieb 12 Stunden neu geladen werden)
Bewaffnung: keine

Licht und Dunkelheit

Innerhalb des Demergators herrscht größtenteils Dunkelheit vor. Im Hauptgang und den wichtigeren Gemeinschaftsräumen gibt es Streifen einer Leuchtpaste, welche die Umgebung in ein grünlich-gelbes Licht tauchen. Allerdings reicht dieses nicht besonders weit. Und so liegt der Rest des Demergators in immerwährendem Schatten, in dem sich untote und mutierte Kreaturen perfekt verbergen können. Jede *Sinnenschärfe*-Probe ist um 3 Punkte erschwert.

Der Flutenmeister

Erscheinung: Ein altersloser Nequaner (*4733 IZ, 1,73 Schritt, alle Körperhaare rasiert, trägt die zerfetzte Robe eines Flutenmeisters), der sichtlich nur noch wenige Augenblicke zu leben hat.

Charakter: Der Nequaner will von den Helden Absolution für seine Taten und das Versprechen, dass er nicht wieder aufersteht. Dafür kann er ihnen Wissenswertes über denjenigen berichten, der ihn letztlich angeworben hat (Siehe unten).

Rolle: Der sterbende Informant

Moral: Alles, was ihn noch interessiert, ist die Tatsache, nicht zu einem Dasein als lebender Toter verdammt zu werden.

Motivation: Ursprünglich Geld, jetzt Panik

Mittel: Keine mehr

Loyalität: Sich selbst, aber auch das schwindet.

Darstellung: Sprechen Sie langsam, machen große Pausen, husten gelegentlich heftig, beklagen Sie sich über die Kälte und dass Sie ihre Beine nicht mehr fühlen.

Konfliktverhalten: Alles, was er zu einem Konflikt noch beitragen kann, ist betteln um Gnade.

Zukunft: Seine Zukunft endet mit dem Besuch der Helden

Zitate: "Vergebt mir, ich habe die Finsternis befreit..."

"Der, der mich beauftragte, trägt eine falsche Triopta. Achtet auf den Siegelring. Er gehört der hohen Cammer der Phraisospos in Dorinthapolis an..."

Seelentier: Aal

Der Mutant

Bei dem Mutanten handelt es sich um ein nur noch entfernt an einen Menschen erinnerndes Wesen: Während das linke Bein in die Länge gezogen und mit mehreren zusätzlichen Gelenken versehen ist, hat sich die rechte Hüfte mit dem Bein in ein Gewimmel aus schleimigen Tentakeln verwandelt. Kopf und rechter Arm hängen nutzlos am Körper herab, da die Knochen verschwunden sind. Aus diesem Material haben sich Dutzende spannlange Zähne gebildet, die sich kreisrund um ein Loch in der rechten Brustseite gruppieren und anscheinend ein Maul bilden. Überall aus dem Oberkörper ragen meterlange, dünne Tentakel, an deren Ende eine Knochenspitze sitzt. Die linke Schulter ist ein verwachsener Tumor. Das Monstrum attackiert vornehmlich aus dem Hinterhalt. Es klammert sich mit Vorliebe an Rohre und Vorsprünge an der Decke fest, um aus dem Schatten heraus anzugreifen.

Tentakel:

INI 11 +IW6 AT 16 PA 11 TP IW6+1 DK S

Klauen:

INI 11 +IW6 AT 13 PA 9 TP IW+7 DK N

LeP 75 AuP 30 RS 3 GS 9 MR 7 WS 6

Vor-/Nachteile: Regeneration I / Lichtempfindlich, Empfindlichkeit gegen Nereton geweihte Waffen, Immunität gegen Stichwaffen, Kurzatmig

Besondere Kampfgelge: Regeneration I, Schreckgestalt I, Langer Arm

Die Untoten

Nach und nach erheben sich die Nequanischen Mannschaftsmitglieder des Demergators als Untote zum Unleben und wandern durch das Schiff:

- Einem der Untoten wurden der Hals und das Genick durch einen Biss des Mutanten zerfetzt. Ständig fällt der Kopf, der nur noch über wenige Fleischfetzen mit dem restlichen Körper befestigt ist. Bei den Luken fällt er ständig hin, was den Kopf wieder in seine ursprüngliche Position befördert. Dieser Untote ist leicht zu umgehen, indem man mit einem Stab gegen den Kopf stößt (*Anatomie-Probe+5*, um zu erkennen, was dann passiert und eine *Attacke+4*). Dies lässt den Untoten vollkommen orientierungslos werden, sodass er sich immer in die Richtung dreht, wohin er blickt.

- Ein anderes Mannschaftsmitglied wurde in der Mitte durchtrennt. Dadurch zieht er eine blutige Spur hinter sich her. Er ist langsam und verliert ständig Teile seiner Innereien.

- Einem Matrosen wurde mit voller Wucht eine Bronzeflasche in das linke Auge gerammt, weshalb man sich auf dieser Seite leicht an dem Untoten vorbeischieben (*Schleichen-Probe+3*) kann, wenn man für eine Ablenkung sorgt.

- Einem Mannschaftsmitglied wurde die komplette Kopfhaut vom Schädel gerissen. Besondere Auswirkungen hat dies nicht, sieht man einmal von dem grauenhaften Anblick ab.

- Ein Offizier wurde zwischen einem Schott regelrecht zerquetscht. Um das Schott zu öffnen, muss man sich auf der einen Seite mit einem Schädel, der nach den Helden beißt bzw. einer Hand, die versucht einen Helden zu packen und – durch das teilweise geschlossene Schott – zu seinem Mund zu zerren.

- Der Steuermann des Schiffes versteckte sich bei den arcanomechanischen Anlagen, die das Schiff antreiben. Allerdings wurde er dort ebenfalls zu einem Opfer des Mutanten. Er bekam dabei eine konzentrierte Dosis des Schwarzen Blutes ab und begann nun zu mutieren. Dabei ist er mit dem Antrieb verschmolzen und stärkt sich durch die magischen Kräfte (*LeP+10*, *AT-3*). Allerdings ist er dort verwurzelt, so dass man

sich leicht aus seiner Reichweite zurückziehen kann. Bleiben die Helden aber in seinem Blickfeld, so wird er sich eine Hand abbeißen, die sich zu einem spinnenartigen Minimonstrum entwickelt.

Lebende Leichname

Biss:

INI 9+1W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP** 1W6+2 **DK** H

Hände:

INI 6+1W6 **AT** 7 **PA** 2 **TP** 1W6+2 **DK** H

LeP 25 **AuP** unendlich **MR** 8 **RS** 0 **GS** 4

Entscheidung in der Tiefe

In diesem Abschnitt wollen wir Ihnen einige mögliche Szenarien bieten, in denen das Grauen an Bord des Demergators greifbar gemacht wird. Sehen Sie diese als Vorschläge und fühlen Sie sich frei, weitere Szenen hinzuzufügen (etwa solche, die auf Ihre Charaktere zugeschnitten sind).

Der Ablauf des Szenarios

Sobald die Helden an Bord des Demergators kommen, wittert der Mutant die Recken und versucht sie zu seinen nächsten Opfern zu machen. Während die Helden zuerst auf die Leichen der Besatzung stoßen dürften und sich wahrscheinlich fragen, was hier unten vorgefallen ist, beginnen sich manche der Leichen als Untote zu erheben. Die Helden sollten dann von den Untoten vom einfachsten Fluchtweg abgeschnitten werden. Von nun an sollte die Vernichtung des Demergators und das eigene Überleben (und die Flucht) im Vordergrund stehen.

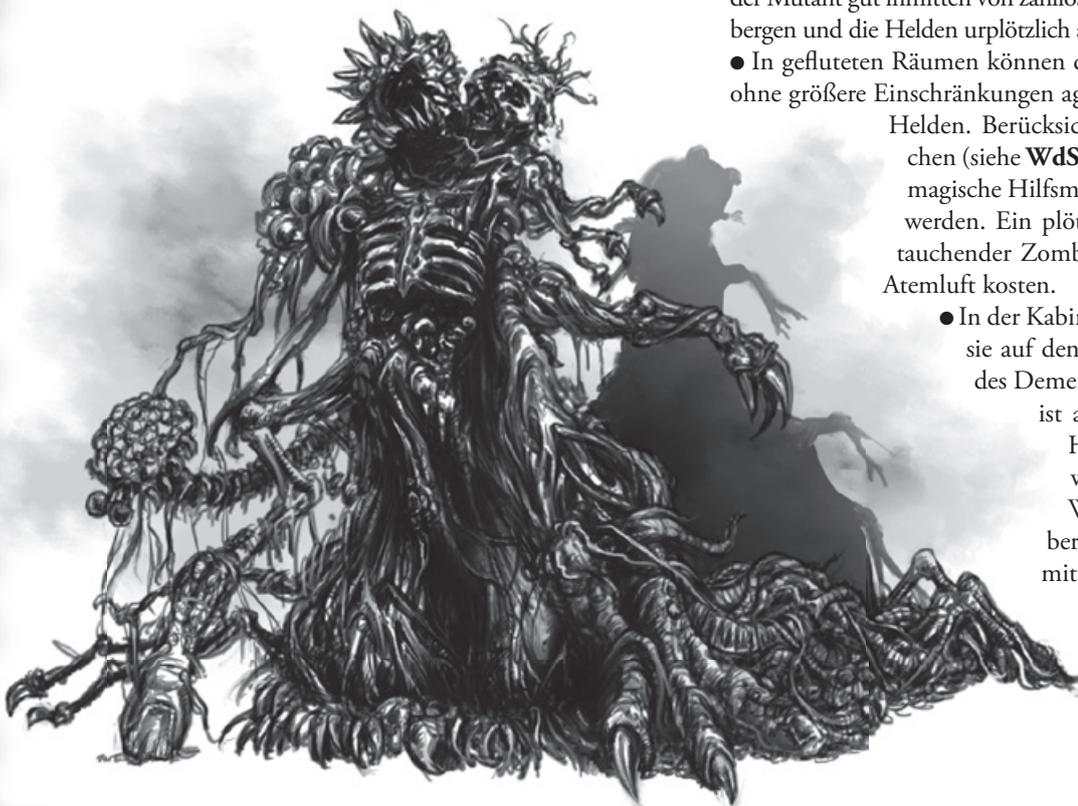
Horror im Demergator

- In der Schlafkammer der Matrosen oder im Ladedeck kann sich der Mutant gut inmitten von zahllosen Versteckmöglichkeiten verbergen und die Helden urplötzlich aus dem Hinterhalt angreifen.

- In gefluteten Räumen können der Mutant und die Zombies ohne größere Einschränkungen agieren – im Gegensatz zu den Helden. Berücksichtigen Sie Regeln zum Tauchen (siehe **WdS 140**), wenn die Helden ohne magische Hilfsmittel unter Wasser angegriffen werden. Ein plötzlich im trüben Wasser auftauchender Zombie kann einiges an kostbarer Atemluft kosten.

- In der Kabine des Flutenmeisters können sie auf den sterbenden Kommandanten des Demergators treffen. Dessen Bauch ist aufgerissen und er kann den Helden gerade noch einige warnende Worte mit auf den Weg geben. So kann er ihnen berichten, dass ihn ein Optimat mit der Triopta eines Totenschädels angeworben habe.

Allerdings habe er einen Siegelring der hohen Cammer des Hauses Phraisopos an seinem Finger gesehen.



Die Vernichtung des Demergators

Wollen die Helden nicht das Risiko eingehen, dass die Untoten und Mutanten an Bord des Demergators entkommen, so müssen sie diesen vernichten – und zwar so, dass seine untoten Bewohner gleich mit vernichtet werden. Dazu gibt es verschiedene Wege:

- **Den Demergator versenken:** Mit einer gewissen Kenntnis in Seefahrt und Mechanik (jeweils TaW 12+) ist es möglich, die Ruder zu bedienen und den arcanomechanischen Antrieb zu starten und in tiefere Gewässer zu steuern. Dort kann man die Ballasttanks füllen, das Schiff verlassen und dieses auf den Grund sinken zu lassen. Die Chance, dass Untote oder Mutanten ihrem stählernen Grab entkommen, bevor sie verfault sind, ist vernachlässigbar gering (der Tauchausgang wird auf dem Meeresboden liegen und dieser wird die Öffnung dann verschließen).

- **Ausbrennen:** Im Laderaum findet sich eine Kiste mit geschmuggeltem Vulkansand (siehe **MyAr 112**) und etliche Kisten mit Brandöl. Werden diese an verschiedenen Stellen des Schiffs deponiert, kann man das Innere des Schiffs wirkungsvoll ausbrennen. Die Helden müssen eine Lunte legen (Am besten zum Tauchausstieg), diese dann zünden und hoffen, dass sie nicht ausgeht. Allerdings werden dadurch sämtliche Spuren des Schwarzen Blutes in Mutanten und Untoten beseitigt. Alle hölzernen Teile des Demergators verbrennen ebenso wie Dichtungen und andere organische Stoffe. Das zerstörte Schiff sinkt daraufhin auf den Meeresgrund. Als Bestätigung für ihren Erfolg können die Helden mehrfach grelle Lichtblitze unter Wasser sehen (einzelne Räume sind ausgebrannt und das brennende Öl trotz einiger Momente den Wassermassen, die in den Raum eindringen).

- **Mit der Kentema:** Natürlich ist es auch möglich, dass die Charaktere sich durch die Untoten kämpfen und diese allesamt zerstückeln und dann an die Icemna übergeben. So können die Helden später nicht nur einen eindrucksvollen Auftritt hinlegen, sondern auch den Demergator als 'Kriegsbeute' behalten (und kann später genutzt werden).

- **Magische Überladung:** Die Helden können Zeuge werden, wie der Kraftspeicher des Demergators nur so vor Energie knistert. Dies liegt daran, dass die Kollektoren sich an der Lebenskraft der Mannschaft bediente (1 LeP pro Mannschaftsmitglied pro Tag). Als die Mannschaft dann starb und ihre Lebenskraft frei wurde, nahmen die Kollektoren diese in wenigen Minuten auf. Doch ein Mannschaftsmitglied sorgte dafür, dass sich der Kraftspeicher nicht mehr entladen konnte und so steht dieser kurz vor der Explosion.

Die Flucht

Irgendwann dürfte den Helden klar werden, dass es an Bord keine Überlebenden mehr gibt – und das Flucht und Vernichtung des Demergators die besten Optionen sind, das untote Grauen im Inneren des Tauchbootes von der Menschheit fernzuhalten.

Dabei spielen einige Faktoren (erwachte und getötete Untote, Wassertiefe, in der sich der Demergator befindet, Ausgang, den die Helden nutzen) eine Rolle.

- **Der Ausgang:** In die Turmschleuse passen nicht alle Helden, außerdem dauert es 10 KR die Schleuse zu fluten. Außerdem kann man eine Lunte nicht aus dem Inneren der Schleuse zünden. Die Öffnung der vorderen Luke und des Ladedecks würden weite Teile des Schiffs fluten und es den Zombies ermöglichen aus dem Tauchboot zu entkommen. Wenn die Helden bei ihrer Flucht von Zombies verfolgt werden und den Tauchausgang nutzen, werden sich mehrere Untote in die Öffnung fallen lassen – und eventuell irgendwann mal nach einem langen Marsch über den Meeresboden aus der Brandung wanken und Angst und Schrecken verbreiten. Allerdings wird dies allenfalls eine lokale Gefahr sein.



- **Die Tiefe:** Je tiefer der Demergator sinkt, desto schwieriger ist es, an die Oberfläche zu gelangen (zumindest für nicht-aquatische Charaktere). Für jeweils 10 Schritt Tiefe wird eine *Schwimmen*-Probe um 2 erschwert. Ab einer Tiefe von 50 Schritt werden die Proben für je 10 Schritt um 5 Punkte erschwert. Taucht man ab dieser Tiefe zu schnell auf, erleidet man schwere Schäden (1W20 SP pro 20 Schritt Tiefe, die man in weniger als 10 KR auftaucht. Um dies selbst bei größter Panik zu verhindern, muss einem Taucher eine Selbstbeherrschungs-Probe+10-Schwimmen TaW gelingen). Tiefer als 80 Schritt kann kein nicht-maritimer Charakter tauchen.

- **Zombies:** Die Untoten folgen den Helden langsam, aber stetig. Dies verwandelt etwa die Schleusenkammer in eine tödliche Falle (da die Schleuse nur von zwei Helden gleichzeitig benutzt werden kann). Fliehen die Helden durch den Tauchausstieg, so

können sich einzelne Untote in das Loch fallen lassen und eine Bedrohung unter Wasser werden. Evtl. wandern die Untoten aber auch so lange über den Meeresboden, bis sie ihrerseits von Meereswesen gefressen werden, verrotten sind oder eine Küste erreichen.

Das Grauen im Wasser

Je nachdem, welchen Fluchtweg die Helden wählen und wie effektiv sie den Demergator vernichtet haben, mag es zu weiteren Angriffen unter Wasser kommen. Natürlich können Untote auch schlicht und ergreifend auf dem Grund zum Strand wandern und nach Tagen aus den Fluten auftauchen. Doch sobald das Wissen um den gesunkenen Demergator der Obrigkeit bekannt wird, wird die Schmugglerbucht mit Netzen gesperrt und jeder Untote geborgen (etwa mit Hilfe von Wasser-Elementaren). Die überlebenden Schmuggler werden in der Folge inhaftiert (oder gejagt, wenn die Helden mit ihnen ein Geschäft abgeschlossen haben). Die Helden werden in der Folge in die Weiße Festung in Eratu bestellt, wo man mit ihnen einen Folgeauftrag besprechen möchte.

Der weitere Weg

Dort angekommen befragt man die Helden ausgiebig aber respektvoll. Ein hochrangiges Mitglied des Hauses Icemna übernimmt von da an das Gespräch. Man berichtet ihnen von den Vorfällen in Sumnea Velkaris und davon, dass in letzter Zeit mehrfach Schmuggler Infizierte beziehungsweise das Schwarze Blut, wie man den Stoff nennt, der für die Untotenkatastrophe verantwortlich ist, von der Insel geschmuggelt haben. Man ahnt, dass das Hohe Haus Phraisopos hinter den Schmugglern steckt, kann dies aber nicht beweisen. Wahrscheinlich wollen sie nicht auf die Ergebnisse ihrer dämonischen Forschungen verzichten, die ein Optimat dieses Hauses auf Era'Sumu durchgeführt hat. Aber man hat selbst schon versucht, die Untoten mit liturgischen und magischen Mitteln zu heilen. Allerdings hat man bisher keine großen Erfolge erzielen können, weshalb nun eine Expedition vorbereitet wird, zu der eine Satu-Priesterin aufgerufen hat, da sie anscheinend Visionen erhalten hat, die zur Lösung der Krise beitragen könnten.

Ein Angebot, dass man nicht ablehnen kann

Vielleicht werden sich die Helden fragen, warum man ihnen dies erzählt hat. Vielleicht erahnen sie die Antwort auch schon.

Unumwunden gibt man den Helden gegenüber zu, dass sie in Besitz von Wissen gelangt sind, dass das Haus Icemna nicht allgemein bekannt geben möchte, da man noch längerfristige Pläne hegt. Die Helden können nun wählen, die Priesterin bei ihrer Mission zu begleiten oder so lange gefangen gesetzt zu werden, bis sie mit ihrem Wissen den Plänen der Icemna keinen Schaden zufügen können. Die Wahl liegt einzig und allein bei den Helden.

Weigern sich die Helden, so werden sie unter starker Bewachung in die Kerkerebene der Weißen Festung gebracht. Sie werden entwaffnet (von 2 Veteranen der Klosterkrieger, 1W6+3 erfahrenen Klosterkriegern und 2W6 erfahrenen Haustruppen) und in einen Trakt gebracht, in dem sich keine weiteren Gefangenen befinden. Die Zellen der Helden sind fensterlos, aber sie bekommen genug zu essen und trinken. Regelmäßig werden sie von einer Priesterin der Satu befragt, wobei die Fragen sich stets wiederholen:

- Was steckt hinter den Vorfällen auf dem Demergator?
- Wem würdet ihr davon berichten?
- Was würdet ihr tun, wenn ihr weitere Vorfälle dieser Art verhindern könntet?
- Denkt ihr, das Haus Icemna steckt hinter den Untoten?

Helden, die kooperieren, werden belohnt (besseres Essen, mehr Informationen), andere schließlich häufiger befragt (auch in der Nacht), so dass die Helden irgendwann die Fragen mehrfach beantworten müssen. Schließlich sucht Ahrs'at die Helden im Kerker auf und berichtet von ihren Visionen. Sie sieht sich als Auserwählte Satus, der es bestimmt ist, ein Heilmittel für die Seuche zu finden. Doch ohne die Helden hat sie keine Möglichkeiten, ihr Ziel zu erreichen, da man ihr keine Bedeckung mit gibt. Dabei wird sie alle Mittel (Tränen, Verführung) einer Frau nutzen, um die Helden davon zu überzeugen, sie zu begleiten.

Weigern sich die Helden immer noch, so werden sie schließlich für Wochen im tiefsten Kerker der Weißen Festung *vergesen*. Dann bietet sich die – fingierte – Möglichkeit zur Flucht. Eine Satu-Priesterin überbringt den Helden die Nachricht, dass Ahrs'at im Tal von Sumnea Velkaris gestorben sei (und mit ihr ein halbes Dutzend Klosterkrieger). Allerdings hätte man den Leib der Priesterin geborgen – und wollte den Helden präsentieren, was sie zu verantworten hätten. Ahrs'ats Leib ist über und über mit klaffenden Wunden übersät. Sobald einer der Helden den Leichnam berührt, geschieht etwas Seltsames: Schwarzes Rauch dringt aus dem Leichnam und hüllt die Helden ein. Einer von ihnen (möglichst einer der Helden, die sich dagegen ausgesprochen hat, die Priesterin ins Tal der Untoten zu begleiten) wird nun zum Träger des Humus-Archonten – und besitzt das Wissen aus der Prophezeiung des Humus-Orakels (siehe Seite 59). Fortan ist er unfreiwillig von einem Humus-Archonten besessen, kann sich aber dagegen zur Wehr setzen (Regeln zur Besessenheit finden Sie in MyMa 140). Allerdings sind alle Proben um weitere 3 Punkte erschwert). In diesem Fall setzt das Abenteuer mit der Reise nach Iolona wieder ein.

Stimmen direkt zu den Auftrag anzunehmen, so wirkt man heimlich einen Strafenden Zauber (PEIN BEUGE DICH oder SEI DEM TODE GEWEIHT) auf die Helden, der aktiv wird, wenn die Helden sich ihrem Auftrag, die Priesterin vor den Untoten zu schützen, widersetzen. Die Helden können immer wieder spüren, dass etwas nicht mit ihnen stimmt (etwa Schmerzen, wenn sie Ahrs'at widersprechen oder willentlich in Gefahr durch Untote bringen). Dies schürt womöglich Misstrauen in der Gruppe, auch wenn die Priesterin nichts von dem Zauber weiß (aber trotzdem versucht, ihn zu brechen). Womöglich bringt es einen Charakter sogar so gegen die Priesterin auf, dass er ihr Leben in der Orakelstätte beendet.

Was bleibt?

Durch das unterseeische Grauen erhalten die Helden **150 Abenteuerpunkte** sowie Spezielle Erfahrungen in *Schwimmen, Körperbeherrschung, Orientierung* und einem weiteren häufig benutzten Talent. Unter Umständen würde es sich anbieten, dass eine eventuell vorhandene *Raumangst* gesteigert wird oder einer der Helden (beispielsweise bei einem Kampf mit dem Mutanten unter Wasser) den Nachteil *Meeresangst* erhält.

Im Namen des Thearchen

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Dorinthapolis, der Weg nach Era'Sumu, Eratu

Zeit: 4781 IZ / Einige Monate nach den Vorfällen in

KuSB

Stichworte zum Abenteuer: Politische Geplänkel rund um die Katastrophe von Sumnea Velkaris

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Experten

Dieses Szenario eignet sich besonders für Charaktere, die in ihrer bisherigen Laufbahn sehr imperiumstreu waren und/oder einfach keinen Grund hatten, nach Era'Sumu zu reisen. Anders als die übrigen Szenarien legt es seinen Fokus auf den am Horizont heraufziehenden Konflikt zwischen den Häusern Phraisopos und Icemna.

Alternative Verwendung dieses Einstiegs

Anders als die übrigen Einstiegsszenarien, von denen komplette Elemente auch an anderen Stellen genutzt werden können, besteht hier nur die Möglichkeit, Teile dieses Einstiegs an verschiedenen Stellen im Abenteuer zu nutzen:

Den Teil in Dorinthapolis im zweiten Teilabenteuer. Die Informationen zu Reisen im Imperium können Sie bei den verschiedenen Reisen in diesem weiten Land nutzen. Und den Teil in der Weißen Festung können Sie zu Beginn des ersten Teilabenteuers in Lager V nutzen.

Dorinthapolis

Im Schatten des Sternenpfeilers

Die größte Stadt Deres kann man eher mit einer ganzen Ansammlung von Städten vergleichen. Jeder der 36 Distrikte besitzt die Einwohnerzahl einer kleineren Provinzhauptstadt sowie die üblichen Vergnügungsstätten (Arena), Tempel (Oktrole) und Verwaltungseinrichtungen. Darüber hinaus gibt es jeweils Dutzende Gaststätten, hunderte Garküchen, örtliche Verbrecherbanden, Garden, Cirkel, Collegien und vieles mehr. Hinweise zur Darstellung der Stadt finden Sie auf Seite 65f..

Gerüchte in den Distrikten

Schon vor der Anwerbung können sich die Helden eine Meinung bilden, anhand der Gerüchte, die in der Stadt umgehen:

Über die Katastrophe von Eratu

Generell gilt in Dorinthapolis, dass die Vorfälle in Eratu und Sumnea Velkaris (siehe **Knochenblei und Schwarzes Blut**) zu einem Vorfall vermenget werden. Genaueres weiß das einfache Volk nicht.

1: Also ich glaube, dass da gar nichts war. Wer weiß es schon so genau. Era'Sumu ist weit weg – und die können nicht wirklich einen Beweis vorbringen. Erzählen können die viel...

Dorinthapolis im Überblick

Regierungsform: Ein verwirrendes Neben- und Gegen-einander der Würdenträger aus 36 Distrikten, des Horasiats Centralis und der Imperialen Obrigkeit

Symbolik: Eine golden gekrönte silberne Säule unter einem Halbkreis aus (meist acht) silbernen Sternen auf Blau

Bevölkerung: über 1.000.000

Militärische Stärke: drei Myriaden Imperiale Garde, zehn Zenturien Ektarchengarde, 25 Zenturien Löwen- und Panthergarde, 5 Zenturien Fliegende Garde, eine Legion des Horasiates Centralis, verschiedene Garde-Einheiten der über 30 Stadtteile

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktade, ungezählte Lokal- und Volksgötter

Handwerk und Gewerbe: alle

Beispielhafte Gasthäuser / Tavernen: nahezu 1000 verschiedene Lokale von der Spelunke bis zum Nobelhotel

Stadtgeschichte: Schon vor der Heroenzeit war der Sternenpfeiler ein wichtiger Kultplatz. Im **1. Jhd.** IZ wurde die Staumauer des Goldenen Sees errichtet. Die Stadt wurde **2101 IZ** gegründet, **2203 IZ** zur Residenz des Thearchen und **2814 IZ** auch zum Sitz des Imperialen Senates

Stimmung in der Stadt: eine Mischung aus Weltoffenheit und Hochnäsigkeit

Was die Einwohner über Dorinthapoles denken: Der Mittelpunkt aller Dinge, zu dem jeder einmal kommen muss, der die Welt gesehen haben will, und aus dem fortzugehen eigentlich keinerlei Grund besteht.

- 2:** Hm, das ist bloß so ein Spielchen – die Prinzessin Micelna soll heiraten – und der Bräutigam soll ein Phraisopos sein. Doch die Erasumier wollen den Brautpreis in die Höhe treiben.
- 3:** Angeblich sollen ein paar Phraisopos-Gefolgsleute in Eratu oder einem kleinen Dorf in der Nähe ausgeflüpft sein und dort etliche Menschen ermordet haben.
- 4:** Mächtig Stunk gib't da am Sternenpfeiler! Die Icemna und die Phraisopos sind ja schon seit Ewigkeiten verfeindet. Nun haben die Phraisopos – das weiß ich von meinem Neffen – angefangen, Tees von der Insel zu schmuggeln. Also diese wertvollen Heiltees. Und immer wenn die Icemna sie erwischen, gib't n Blutbad. Zu Recht, wie ich finde! Wer seinen Besitz nicht verteidigen kann, der verdient ihn auch nicht...
- 5:** Also, ich weiß auch nicht, was man so glauben soll: Ein Phraisopos soll in Eratu einen leibhaftigen Wendigo beschworen haben, der Tausende in den Gassen tötete und in Rabiare verwandelte – die nun ihrerseits Eratu verwüsten. Deshalb ist die Stadt auch gesperrt. Das weiß ich von meiner Frau, die von einer Bekannten...
- 6:** Ich weiß von der Abriegelung des Hafens. Doch was dort in Wahrheit vorgefallen ist, muss unglaublich viel größer sein. Denn die gesamte Insel ist mittlerweile abgeriegelt. Doch was dort geschah, veranlasste das Haus Icemna, sich offen mit den mächtigeren Phraisopos anzulegen.

Den Streit der hohen Häuser

- 1: Die hohen Häuser streiten sich immer – als einfacher Bürger kann man dabei nur verlieren. Und Verlierer sterben im Spiel um die Macht für gewöhnlich.
- 2: Anscheinend haben sich einige Probleme so aufgestaut, dass die nun einen Schlichter brauchen. Ob der Thearch das selbst regelt? Nein, da wird's jemand anderen für geben.
- 3: Beide Seiten haben die fähigsten Legitimatoren angeworben. Das wird bessere Unterhaltung garantieren als ein Arenabesuch. Schade, dass ich mir dies nicht ansehen kann.
- 4: Ich habe gehört, im ganzen Imperium haben beide Häuser ihre Dienste eingestellt, um sich auf die Auseinandersetzung mit dem Gegner vorzubereiten. Egal ob Schläger, Spion oder Söldling – da kann man sein Geld mit verdienen.
- 5: Ich habe gehört, dass einer der Richter an einer seltsamen Krankheit verstorben ist. Wohl weil beide Seiten sich mit solchen Krankheiten auskennen, ihn aber nicht heilten, weil er ihnen keine Zugeständnisse machte...
- 6: Ein Gerichtsprozess, bei dem alle schuldig sind. Wir werden alle daran verdienen, besonders, wenn es zum Krieg kommt.

Anwerbung von Fachkräften

- 1: Wenn ihr Arbeit braucht: Der Streit der Häuser verschafft euch welche – egal ob ihr Schreiber oder Söldling seid. Denn jeder versucht sein Glück bei diesem Streit zu machen – und seien es nur die Buchmacher, die darauf wetten, welches Haus vernichtet wird.
- 2: Also, ich will meinen Schnitt machen – wenn ihr das auch machen wollt, dann sollte ich besser euer Freund als euer Feind sein.
- 3: Habt ihr was Interessantes gehört? Woher ihr wisst, ob es für mich interessant ist? Naja, wenn es das ist, dann zahle ich auch dafür. Denn dann, will ich mehr solche Informationen für meine Klienten.
- 4: Ich such ein paar Leute, die meine Argumente richtig an den Mann bringen. Wenn ihr versteht. Und wenn's nicht auf die nette Tour geht, dann müssen eben Finger abgehackt werden und der ganze Kram.
- 5: Nein, nein, ich suche keine Schläger! Sehe ich etwa so aus? Ihr seid nicht geeignet! Ich benötige Spezialisten.
- 6: Nun, könnt ihr unauffällig sein? Könnt ihr mehreren Herren zugleich dienen? Verwirren euch komplexe Aufgaben nicht? Wem gehört eure Loyalität?



Informanten

Die Informanten haben verschiedene Meinungen: K steht dabei für Katastrophe, S für Streit und A für Anwerbung.

● **Der Söldner:** *Leschkar* (*4759 IZ, 1,88 Schritt, Glatze, leuchtendgrün gefärbter Kinnbart, prächtig gekleidet) ist käuflich wie kein Zweiter, spricht aber gerade blonden Frauen gegenüber von unsterblicher Liebe, während er versucht, Männer von seiner Ehre zu überzeugen. Die Helden können aber schnell in Erfahrung bringen, dass er nicht wirklich vertrauenswürdig ist. Ob er die Helden verrät, liegt ganz bei Ihnen – aber irgendwie müssen die Verfolger ja auf die Spuren der Helden gelangen.

Informationen: K2, K4, S2, S3, A4

● **Der Bandenchef:** *AnDoshKa* (*4744 IZ, 1,76 Schritt, unglaublich fette Amauna, trägt stets eine reinweiße Toga, herausragende Ringerin, trägt an der linken Hand versilberte Krallen, wurde von einem der beiden streitenden Häuser angeworben, um Unruhe unter den Anhängern des konkurrierenden Hauses zu schaffen – und um leicht zu verleugnende Agenten anzuwerben.

Informationen: K1, S1, S6, A2, A4

● **Die Kauffrau:** *Kalimea Argeus* (*4739 IZ, 1,79 Schritt, kurze lockige, stark geölte Haare) erwartet eine größere Lieferung von Era'Sumu und wurde von einem der Häuser angesprochen und ihr wurde angeboten, dass sie in Zukunft gute Geschäfte mit diesem Haus tätigen wird, wenn sie die Sache dieses Hauses unterstützt. Die Helden sollen vorgeblich Bedeckung für ihre Handelszüge stellen.

Informationen: K3, K 5, S3, S4, A1

● **Die Wissensuchende:** *Harbronia* (*4753 IZ, 1,73 Schritt, dunkelblondes Haar, unscheinbar, durchschnittliche Größe, wird leicht übersehen, besitzt keinerlei besondere Merkmale) arbeitet als freischaffende Spionin und Informationsbeschafferin. Sie kann viel bieten, wenn die Helden sich erkenntlich zeigen. Doch ab dem ersten Kontakt sammelt sie auch Informationen über die Helden, um etwas gegen diese in der Hand zu haben.

Informationen: K6, S6, A3

● **Der Honorat:** *Vareus Serr Imperias*, genannt *Ohnefinger* (*4738 IZ, 1,67 Schritt, Glatze, stets gepudert, fein geschminkt und parfümiert, dicklich, Fistelstimme) ist ein Eunuch und besitzt ein Netz von Spionen. Er ist darauf spezialisiert, die richtigen Personen für den richtigen Auftrag anzuwerben. Dazu bedient er sich häufig Verkleidungen und ist sich nicht zu schade, diejenigen, die er anwerben will, gleichzeitig zu erpressen. Ist aber extrem großzügig zu denen, die ihm nützlich sind.
Informationen: K5, K6, S5, A5, A6

Die verschiedenen Informanten sammeln natürlich allesamt für höherrangige Persönlichkeiten ebenfalls Informationen – vornehmlich um Hilfskräfte anzuwerben, deren Ableben oder Gefangennahme leicht zu verschmerzen und zu ersetzen ist. Auch wenn die Helden von diesen Personen Informationen erhalten, so werden potentielle Auftraggeber auf die Helden aufmerksam. Und schließlich erhalten die Helden eine Nachricht

Eine Einladung

Schließlich erhalten die Helden eine Einladung zu einem informellen Gespräch:

Werte Herrschaften,

ich bitte euch zu einem Treffen, da ich unter Umständen Verwendung für euch und eure Fähigkeiten hätte.

Schlagt einen Treffpunkt in den Stadtvierteln rings um den Sternenpfeiler vor. Das Treffen muss vor dem Markttag der nächsten None stattfinden. Unbedingte Diskretion ist erforderlich und unabdingbar für eine Beauftragung.

Ein Freund, der gerne unerkannt bleiben möchte.

Vorbereitungen

Es ist durchaus möglich, dass sich die Helden bei einer solch ominösen Einladung vorsichtig verhalten. Andererseits könnten die Helden auch annehmen, dass die Einladung von einer hochrangigen Person stammt – und sich entsprechend vorbereiten. Sollten die Helden versuchen, ihrer Kontaktperson eine Falle zu stellen, so werden sie überrascht, dass sie von einem Botenjungen abgeholt werden, der die Helden zu dem von Ihnen auserkorenen Treffpunkt bringt. So sollte jede Fal-

le von Heldenseite überflüssig werden. Ansonsten besteht durchaus die Möglichkeit, dass die Helden die Einladung zum Treffen ernst nehmen und auch ahnen, dass es sich um eine wichtige Persönlichkeit handelt – und sich dementsprechend vorbereiten.

Neben einer perfekten Garderobe (*Etikette-Probe+6*: Der Auftraggeber möchte unerkannt bleiben, also professionell, aber nicht allzu auffällig gekleidet) können die Helden auch über den Boten versuchen herauszubekommen, wer genau etwas von ihnen will. Dazu können sie entweder dem Boten folgen (50 TaP* in Sinnenschärfe, Gassenwissen und Fährtsuche ansammeln) oder versuchen, ihn direkt auszufragen beziehungsweise zu bestechen (20 TaP* in Überzeugen, Menschenkenntnis, dazu die Zahlung von mindestens 20 Aural – der Bote ist sich bewusst, dass er wahrscheinlich nie wieder einen Auftrag dieser Art erhält, wenn seine Indiskretion bekannt wird).

Im Auftrag der imperialen Obrigkeit

Zu Beginn dieses Szenarios werden die Helden von einem der zahlreichen Würdenträger am Sternenpfeiler angeworben, sich selbst einen Überblick über die Situation auf Era'Sumu zu verschaffen. Um welchen der Mächtigen es sich handelt, ist nicht weiter von Belang. Einige Beispiele für unterschiedliche Personen und ihre Loyalitäten finden Sie weiter unten.

Der Ort, an dem die Anwerbung der Helden stattfindet, ist ebenfalls nicht wirklich von Belang. Der Würdenträger wird sich inkognito mit den Helden treffen und dabei von professionell, aber dezent agierenden Leibwachen beschützt. Wählen Sie den Platz nach Belieben und Tauglichkeit aus. Dabei kommen zahlreiche Orte infrage, wie die zahllosen Tempel, buchstäblich tausende Herbergen, das Imperiale Trophaeum, die Myr-Aremnis-Gärten oder das Aerodrom. Soll es formeller sein und der Auftraggeber etwas geheimnisvoller, so kann es auch eine Privatgaleere sein, die auf dem Goldenen See ankert.

Die Anwerbung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Gastgeber nickt euch zu und bedeutet euch näher zu kommen. "Ich grüße euch – mein Auftrag dient dazu, den Frieden im Imperium zu erhalten. Vielleicht habt ihr schon vom Streit der Häuser Phraisopos und Icemna gehört? Dieser Streit könnte das gesamte Imperium erschüttern. Deshalb suche ich findige und entschlossene Personen, die nach Era'Sumu reisen, um dort mehr herauszufinden. Besonders interessieren mich dabei alle Informationen über die angebliche Untotenkatastrophe auf der Insel. Beschafft mir alle Informationen, die ihr bekommen könnt. Ich werde euch ein Dokument ausstellen, welches euch einige Rechte verleiht. Es gilt, diese Informationen möglichst schnell und vollständig zu sichern und diese in die Hauptstadt zu bringen, damit dieses Wissen bei dem bald beginnenden Prozess vor dem hohen Konvent Beachtung findet."

Die Helden erhalten mit dem Dokument keinen Freibrief, um alles und jeden zu verhören und Zutritt zu den innersten Heiligtümern der hohen Häuser zu erhalten. Dadurch, dass das Haus Icemna allerdings ein erhöhtes Interesse daran hat, zu beweisen, dass es Opfer eines schrecklichen Verbrechens wurde, werden alle Tempel- und Cammerherrinnen Era'Sumus angehalten, mit den Helden zu kooperieren. Doch eine Garantie dafür gibt es nicht.

Einige Imperiale Würdenträger

- **eine bevollmächtigte Consulin des Supremats-**

Konklaves: *Xellaria ai Alantinos* (*4734 IZ, 1,72 Schritt, wunderschöne Frau, die wie 20 wirkt, lange blonde Haare, volle, feste Brüste) ist eine arkane Diplomatin sondergleichen, welche die Quelle Harmonie meisterlich beherrscht. Sie ist von den Erzmagiern des Imperiums beauftragt, ein Auge auf das friedliche Zusammenleben der Hohen Häuser zu richten und setzte auch ihren verjüngten Körper und Attentäter ein, sollte dies notwendig sein.

- **eine Convocata der Hohen Cammer der Phraisopos zu Dorinthapolis:**

Ariachne te Phraisopos (*4743 IZ, 1,71 Schritt, gestrenger Dutt, trägt stets die Kleidung einer einfachen Medica in den Farben, strenger, unnachgiebiger Blick), durch und durch eine Heilerin, glaubt nicht an die Anschuldigungen der Icemna und beauftragt die Helden, dies zu beweisen.

- **ein Procurator der Hohen Kommandantur, Bereich Militärische Ausgaben:**

Theretnomios Serr Eupherban (*4711 IZ, 1,91 Schritt, weißes, lockiges Haar und Bart, kräftiges, mahlendes Kinn) gilt in seinem Haus als ungeschickter Offizier und sturer Bürokrat, der nur auf seine Berater hört und vollkommen übertriebene Maßnahmen einleitet, wenn ihm dies eingeredet wird. Er verwaltet die Ausgaben für das imperiale Heer aber hervorragend.

- **ein ranghoher Honorat der Hohen Cammer der Rhidaman zu Dorinthapolis:**

Palanthios Serr Rhidaman (*4739 IZ, 1,66 Schritt, fettleibig, Dreifach-Kinn, rote Säufernase, geschminkt, kurze dunkelgraue Haare, lautes Organ) ist ein Säufer und will als Zeichen großer Voraussicht eine Studie erstellen, was mit dem imperialen Handel geschieht, wenn es zum Krieg mit Era'Sumu kommen würde. War in seiner Jugend in eine Erasumierin verliebt und hegt große Sympathien für das Haus Icemna.

Streit zwischen hohen Häusern

Schon seit tausenden von Jahren sind die hohen Häuser Phraisopos und Icemna verfeindet. Beide waren ursprünglich ein Haus, doch Vertreter auf Era'Sumu spalteten sich als das Haus Icemna ab, worin diese Feindschaft bis heute begründet wird. Doch immer wieder standen die beiden Häuser auf verschiedenen Seiten von Konflikten.

Doch mit den Ereignissen in **Knochenblei und schwarzem Blut** glaubten die Icemna, das Haus Phraisopos endgültig vernichten zu können. Mehrere Cammern des Hauses Icemna

klagten aus verschiedenen Gründen einige der wichtigsten Cammern des Hauses Phraisopos an. All diese Anklagen haben ihre Grundlage in der Katastrophe von Sumnea Velkaris. In den Augen der Ankläger gilt es nicht nur den Tod Tausender zu sühnen, sondern ein Haus vollständig zu vernichten – wie es dereinst schon mit dem hohen Haus Charybalis geschah.

Doch durch die Heilung einer Seuche in einem Viertel Dorinthapolis besitzen die Phraisopos genug Sympathien, um die Anklage der Icemna leicht abzuwehren. Doch nun will man die Gunst der Stunde nutzen, um den Icemna einige Aktivposten im Imperium abzunehmen. Und so schaukelt sich der Konflikt im Verlauf des Abenteuers hoch – und droht zu explodieren.

Die Loyalität der Imperialen Räte

Auch wenn die Imperialen Räte dem Hohen Dorokraten, dem Thearchen und dem ganzen Imperium dienen, können sie besondere Loyalitäten für eines der beiden prozessierenden Häuser haben. Dies kann das gesamte Szenario beeinflussen. Folgende Möglichkeiten bieten sich dabei beispielsweise an:

- Palanthios Serr Rhidaman wird versuchen herauszufinden, ob die Anschuldigungen stimmen und die Helden damit beauftragen, zugleich mehr über bestimmte erasumische Produkte (z.B. Heiltees) in Erfahrung zu bringen.

- Ariachne te Phraisopos wird versuchen, diese "stets unzufriedenen Inselbewohner" als Verrückte darzustellen, die vollkommen hysterisch auf jede Kleinigkeit reagieren. Sie wird versuchen, die Helden auf ihre Linie zu bringen.

- Im Gegensatz dazu kann ein Rat, der dem Haus Icemna nahe steht, die Helden beschwören, die Führung des Hauses in Eratu davon zu überzeugen, dass das Ansinnen der Icemna zu einem denkbar schlechten Zeitpunkt gestartet wurde. Erst vor kurzem gelang es dem Haus Phraisopos, Erfolge zu feiern, die es beim einfachen Volk sehr beliebt gemacht haben.

- Theretnomios Serr Eupherban beauftragt die Helden zusätzlich damit, nähere Informationen über die erasumischen Truppen zu sammeln.

Belohnungen

Da wir nicht wissen, wie Sie in ihrer Runde Belohnungen handhaben, sei gesagt: Sie können den Helden durchaus hohe Belohnungen versprechen. Ob sie diese allerdings erhalten, steht auf einem anderen Blatt.

Bieten Sie ruhig Honoratenstellungen, besondere magische Gegenstände, Landsitze oder auch besonderes Wissen (für Optimaten) an. Es wird allerdings vorausgesetzt, dass die Helden sich nicht sklavisch an ihren Auftrag halten, sondern auch Eigeninitiative entwickeln, um zum Ziel zu gelangen. Und wer zu viel über die Streitigkeiten der Hohen Häuser erfährt, kann immer noch zum Schweigen gebracht werden.

Reisevorbereitungen

Nun, wo die Helden wissen, wohin die Reise geht, können sie mit der Planung derselben beginnen. Dabei sollte klar sein, dass ihr Weg durch mehrere Horasiate führeb wird. Je nach Verhandlungsgeschick können hier sämtliche Kosten für die gesamte Reise herausgeschlagen werden. Gehen Sie grundsätzlich von einem Start-Kapital von 50 Aureal aus.

Die Route

An dieser Stelle kommt es nicht unbedingt darauf an, den schnellsten Weg nach Era'Sumu zu wählen. Die beste Route hinsichtlich Preis, Reisegeschwindigkeit und potentieller Gefahren wäre diese: Über die Imperiale Hochstraße von *Dorinthapolis* nach *Sidor Corabis* (Beschreibung des Horasiats und seiner Hauptstadt in **UdS 216ff.**), und von dort mit einem Flussschiff über den Dregomyr-Kanal weiter nach *Sidor Dregomyria* (**UdS 263ff.**). In der Geisterstadt können die Helden dann eine Passage durch die *Galeerenbucht* nach *Eratu* buchen. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden diesen Weg wählen. Andere Wege sind zwar länger, teurer oder beschwerlicher, lassen sich aber evtl. deutlich schneller bewältigen – wenn man bereit ist, sich auf zahlreiche zusätzliche Probleme einzulassen.

Alternative Reiserouten

- **Über die Türme des Morgens:** Die Überquerung des Gebirges mit tauglichen Reittieren dauert etwa acht Tage, aber ab Denera ist der Triveratus potentiell auch mit einer Schraubengaleere befahrbar (siehe unten). Dieser Reisetil dauert weitere drei bis zwölf Tage.
- **Über die Flüsse und Meere:** Über den Goldenen Orismani, das Valantische Meer und das Meer der Schwimmenden Inseln führt die (streckenmäßig) längste Route. Wenn die Helden allerdings ihre Auftraggeber davon überzeugen können, ihnen entsprechende Vollmachten zur Verfügung zu stellen, dann können die Helden große Teile der Strecke auf militärischen Schraubengaleeren zurücklegen. Obwohl diese Strecke etwa die 2,5-fache Länge aufweist, ist man nur unwesentlich langsamer als über die Hochstraße. Ohne eine solche Vollmacht kann man sich auch von einem Schmuggler oder bestochenen Soldaten mit einem Listhani oder einer Schraubengaleere transportieren lassen. Aber in diesem Fall kostet die Reise mindestens 500 Areal.
- **Besondere Gefahren:** Steinschläge, Trolle, Bergbarbaren oder Stürme, Wasserwesen und ähnliches erschweren die Reise und können diese im Zweifel erheblich verlängern. Und gerade bei der Route über die Türme des Morgens sollten gerade wildnisunerfahrene Charaktere ihre liebe Not bekommen.

Preise für verschiedene Reiseformen

Zu Lande:

- **Reittiere:** Für ein neues Reittier fallen mindestens 120 Areal an (**WnM 171**), eine gut gelungene *Überzeugen*-Probe+10 mag einem Helden vom Auftraggeber ein geschultes Reitpferd einbringen – was aber zu Lasten der Bezahlung geht. Besitzen die Helden entsprechende Reittiere, so fallen etwa 30 Argental an Kosten für die Tierversorgung auf der Strecke an. Die Reisedauer nach *Sidor Corabis* benötigt 10 Tage, in Eilmärschen 6 Tage.
- **Fuhrwerke:** Eine solche Reiseart ist billig, aber langsam: Die Strecke nach *Sidor Corabis* benötigt die 2,5-fache Zeit, kostet aber nur 6 Areal.
- **Reisekutschen:** In diesem Fall legt man die Strecke nach *Sidor Corabis* in der 1,25-fachen Zeit zurück, zahlt aber zwischen 12 und 25 Areal (je nach Luxus der Reise).
- **Schienenwagen:** Die Hochstraße verfügt über eine regelmäßig verkehrende Schienenwagen-Linie – was die Reisedauer trotz zahlreicher Zwischenstopps auf das 0,75-fache einer Reise zu Pferde reduziert. Allerdings kostet dieser Luxus bis zu 50 Areal.

Der Tod der Reisenden

Gänzlich unbemerkt ging die Anwerbung der Helden nicht vor sich: Irgendeine der Mächtegruppen des Imperiums, die sich einen Machtzuwachs erhofft, lies den Auftraggeber der Helden beschatten und nutzt diese Information von nun an. Entweder handelt es sich um die Feinde des Auftraggebers oder um Lohnspione, welche die Informationen über die Anwerbung der Helden direkt an diese Feinde verkauft.

Es werden den Helden auf jeden Fall einige Verfolger hinterhergeschickt. Wenigstens einer von diesen ist ein Meuchler der *Verschwiegenen Protectoren*, einer imperiumstreuen Meuchlergruppierung, die der Meinung ist, dass die Icemna mit der Anklage des Hauses Phraisopos nur die Unabhängigkeit Era'Sumus vorantreiben wollen – und eine solche Destabilisierung des Imperiums nicht hinnehmen wollen.

Der Meuchler versucht zuerst, sämtliche Details über den genauen Auftrag der Helden in Erfahrung zu bringen. Danach versucht er, die weitere Reise zu stören. Er wird dazu zuerst kleinere Sabotageversuche unternehmen, die umso gefährlicher werden, je weiter die Helden kommen. Schließlich wird er versuchen, einen Großteil der Gruppe zu töten. Dabei geht er sehr gewissenhaft vor; ihm ist vollkommen bewusst, dass es sich bei den Helden um Experten ihres Fachs handeln dürfte. Der Meuchler wird aber auch die Angewohnheiten der Helden studieren und schauen, wie sie in speziellen Situationen reagieren. Machen Sie es Ihren Charakteren nicht zu leicht, ihren Schatten zu besiegen.

Meuchler (Veteran)

MU 18	KL 15	IN 16	CH 12
FF 16	GE 18	KO 15	KK 15
AT 19	PA 18	DK N	TP 1W6+3
LE 35	AU 35	AE -	MR 7
RS 1	INI 18	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Goldgier 7, Neugier 8, Arroganz 6, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I bis III (Ausweichen 19), Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampfflexe, Todesstoß, Waffenloser Kampfstil (Thalassischer Stil), Wuchtschlag

Talente: Dolche 20, Säbel 14, Wurfmesser 13, Athletik 9, Klettern 9, Körperbeherrschung 15, Reiten 14, Schleichen 13, Sich verstecken 10, Sinnenschärfe 7, Selbstbeherrschung 9, Etikette 10, Menschenkenntnis 11, Gassenwissen 13, Sich verkleiden 15, Überreden 7, Magiekunde 6, Heilkunde Gift 13, Schlösser knacken 12

Ausrüstung: Säbel, mehrere Sätze verschiedener Kleidung, verschiedene Giftdolche (wenigstens einer im Ärmel an einer speziellen Sprungvorrichtung), verschiedene natürliche Gifte bis Stufe 8.

Verhalten im Kampf: Der Meuchler attackiert mit Vorliebe aus dem Hinterhalt, trennt seine Opfer, wenn möglich, und schaltet sie einzeln aus. Versucht diese vor dem Kampf mit natürlichen Giften zu schwächen und sein Wirken so lange wie möglich als Unfall zu tarnen.

Zu Wasser:

● **Flusssegler:** Über den *Goldenen Orismani* (etwa 800 Meilen, 16 Areal, 25 Tage), den *Triveratus* (etwa 500 Meilen, 10 Areal, 12 Tage, da flussabwärts) oder den *Dregomyr-Kanal* (400 Meilen, 8 Areal, etwa 9 Tage, da flussabwärts).

● **Schaukelradgaleeren:** Über den *Goldenen Orismani* (etwa 800 Meilen, 24 bis 32 Areal, 20 Tage), den *Triveratus* (etwa 500 Meilen, 15 bis 20 Areal, fünf Tage, da flussabwärts) oder den *Dregomyr-Kanal* (400 Meilen, 12 bis 16 Areal, 4 Tage, da flussabwärts).

● **Schraubengaleeren:** Über den *Goldenen Orismani* (900 Areal, 10 Tage), den *Triveratus* (600 Areal, 4 Tage) oder den *Dregomyr-Kanal* (500 Areal, 3 Tage). Nur über gute Beziehungen möglich, ansonsten fallen die genannten Mindestkosten an.

● **Listhani:** Über den *Goldenen Orismani* (700 Areal, 9 Tage), den *Triveratus* (400 Areal, 3 Tage) oder den *Dregomyr-Kanal* (350 Areal, 2,5 Tage, da flussabwärts). Nur möglich bei sehr guten Beziehungen zu Schmugglern. Außer dem Geld erwarten diese noch einen Gegengefallen.

Auf den Meeren:

● **Karavelle:** Wir wollen an dieser Stelle nur die Variante der Karavelle vorstellen, es spricht aber nichts dagegen, dass die Helden einen anderen Schiffstypen wählen. Die Standardfahrt/-kabine auf einer Karavelle kostet: Valantisches Meer von Sidor Valantis bis zur Mholurenwehr, 350 Meilen, 2 Areal, 4 Areal//Meer der Schwimmenden Inseln von der Mholurenwehr bis Balan Cantera, 1.100 Meilen, 4 Areal, 8 Areal//Galeerenbucht von Balan Cantera bis Eratu, 1.000 Meilen, 3,5 Areal, 7 Areal//Galeerenbucht von Sidor Dregomyria bis Eratu, 500 Meilen, 2,5 Areal, 5 Areal//Thalassion von Trivina nach Eratu, 1.400 Meilen, 4,5 Areal, 9 Areal.

● **Alternativen:** Alle anderen Schiffstypen sind erst ab dem Thalassion möglich, kosten dann aber nach Meistersentscheid das 1,2- bis 1,5-fache der oben genannten Preise. Die Geschwindigkeit ändert sich allerdings nicht.

Sonstige Kosten: In all diesen Preisen nicht eingerechnet sind Unterkunft und Verpflegung. Richten Sie sich nach den Angaben in **WnM 170**.

Szenen der Reise

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einige kurze Szenen für die Reise an die Hand geben. Generell sei aber das Kapitel Reisen im Imperium im Band **Unter dem Sternenpfeiler** empfohlen.

Die Reise bis zum Meer

● **Zollstation/ Schleuse:** Auf ihrer Reise werden die Helden an etlichen Zollstationen Halt machen. Wenn sie nicht so weit vorausgedacht haben, Reisedokumente zu verlangen, die ihnen Zollfreiheit gewähren, so müssen sie bei jeder Zollgrenze einer Provinz etwa ein Zwanzigstel des mitgeführten Warenwertes an Zoll zahlen. So lernen die Helden schnell abseits der Straßen zu reisen – und sei es nur, um die Zollstationen zu umgehen. Mit dem Schiff müssen dagegen unter Umständen die Kosten für die Schleusung bezahlt werden. (Dies gilt nicht für militärische Schiffe.) Eine abgelegene Zollstation könnte, während sich die Helden dort aufhalten, von Räufern oder Flusspiraten angegriffen werden und die Helden werden in die Verteidigung mit einbezogen.

● **Die abgelegene Domäne:** Irgendwo, wenn sich die Helden in der Wildnis befinden, können sie in einiger Entfernung eine Siedlung erkennen. Fernab von allen Städten der Provinz sind die Helden auf eine Domäne gestoßen. Lassen Sie sich dabei von **UdS 126** inspirieren, um was für eine Domäne es sich handelt. Je nachdem, wie viel Ausrüstung die Helden verloren haben, können sie sich in einer Militärdomäne neu ausrüsten oder Optimaten unter den Helden können die angespannte Stimmung in einer Gefängnis-Domäne 'genießen'. Eine weitere Variation kann im Besitzer der Domäne bestehen: Je nach Auftraggeber mag ein Domänenherr aus dem Hause Phraisopos die Helden plötzlich nicht mehr schätzen, wenn er von ihrem Auftrag hört. Womöglich versucht er die Helden in der Folge festzusetzen oder arrangiert am nächsten Tag einen Überfall auf die Helden.

● **Beobachtet:** Von Zeit zu Zeit sollten Sie die Helden mit Sinnschärfe-Proben darauf aufmerksam machen, dass ihnen jemand folgt. In einer Stadt mögen sie von Straßenkindern verfolgt werden, bei einer Überlandpassage können sie ein Fernrohr sehen, das in der Sonne blitzt. Den Helden sollte klar werden, dass sie unter Beobachtung stehen – und nichts dagegen tun können.

● **Besuch in der Herberge:** Irgendwann, wenn die Helden von Teilen ihres Gepäcks getrennt waren, bemerken sie, dass jemand in ihrem Zimmer war und das Gepäck unauffällig durchsucht hat. Spätestens jetzt wissen sie, dass sie tatsächlich verfolgt werden.

● **Die Geisterstadt:** In Sidor Dregomyria ist nicht mehr viel los. Von den magomechanischen Hafenanlagen mit einer Hundertschaft Lagerhäusern gibt es wenig zu sehen. An den Kaianlagen befinden sich ein Dutzend Etablissements, in denen sich die Seeleute der Schiffe im großen, natürlichen Hafen vergnügen können. Über diesem Viertel erhebt sich der niedergebrannte Teil der eigentlichen Stadt (mehr zu den Hintergründen dieser Katastrophe mit mehreren Tausend Toten finden Sie bei der Beschreibung der Stadt in **UdS 263**). Womöglich wollen sich die Helden ein wenig in den Ruinen der Stadt umsehen. Bei dieser günstigen Gelegenheit kann sich der Meuchler der *Verschwiegenen Protectoren* nicht zurückhalten und wird versuchen, wenigstens einen der Helden zu töten. Natürlich bietet es sich an diesem Ort an, den Anschlag als Unfall zu tarnen. Aber womöglich können die Geister der Stadt hier von Nutzen sein (etwa als Medium).

● **Ein Angriff:** Im Verlauf der Überlandreise werden die Helden einmal von dem Meuchler massiv angegriffen. Den Ort dieses Angriffs legen wir in Ihre meisterlichen Hände, aber der Meuchler wird aus dem Hinterhalt zuschlagen und versuchen, die Helden mit Giften und eventuell vorhandenen Artefakten zu schwächen, bevor er in den Nahkampf geht. Zwar kann ein konsequent vom Meister geführter Meuchler schnell einen Helden töten, doch sollten die Helden die Erfahrung besitzen, mit diesem Gegner fertig zu werden.

Über das Thalassion

● **Rollwellen:** Eine Gefahr vor allem in der Nähe Balan Mayeks sind die sogenannten Rollwellen: Diesen meilenbreiten, maximal vier Schritt hohen Wellenkämmen kann man nur schwer ausweichen. Nur großen Schiffen mit hohen Bordwänden (z.B. Schraubengaleeren, kerrishitische Dschunken) verursachen die Wellen keine Probleme. Alle anderen (Galeeren, Seedrachen)

drohen umgeworfen zu werden (Es sei denn, dem Kapitän gelingt eine *Seefahrt*-Probe+5).

● **Lichter unter der See:** Sollten Sie für Ihre Helden nicht den Einstieg **Demergator des Untodes** gewählt haben, so spricht nichts dagegen, diesen während der Seereise nach Eratu einzuflechten. In diesem Fall konnte sich der Demergator ein gutes Stück von Era'Sumu entfernen und liegt nun im Kurs des Schiffs, mit dem die Helden anreisen. Hier können die Helden einen ersten Eindruck davon bekommen, dass etwas auf Era'Sumu gewaltig falsch läuft. In diesem Fall sollten Sie die Helden eine Karte des Velkaris-Tals finden lassen.

Ankunft

Die Ankunft in Eratu ist alles, nur nicht freundlich. Aufmerksame Helden (gelungene *Sinnenschärfe*-Probe+8) bemerken, wie Geschütze auf das Schiff ausgerichtet werden. Schließlich nähern sich dem Schiff zwei kleine Barken, in denen sich zwei Dutzend Söldner befinden, die von dem Klosterkrieger *Hera'skhosh* (*4751 IZ, 1,75 Schritt, gut aussehend, wortgewand, freundlich, aber bestimmt) angeführt werden. Die Söldner besetzen die Geschütze, die Wege in die Kabinen und auf die Oberdecks und die Steuerung des Schiffs. Er erklärt dem Kapitän, dass dieser mitsamt Mannschaft und Passagieren unter Quarantäne stehen. Sie würden in kleinen Gruppen zum Ufer gebracht und das Schiff dürfte den Hafen erst auf ausdrücklichen Befehl der Ersten Micalna verlassen. Im Hafen liegen mittlerweile Dutzende Schiffe, von der Schraubengaleere bis

zum dickbäuchigen Handelsschiffen, die den Hafen ebenfalls nicht verlassen dürfen. Die Hafeneinfahrt wird schließlich mit einer schweren Kette verschlossen.

An Land und erste Untersuchungen

Tatsächlich bringt eine Gruppe von vier Söldnern alle lebenden Wesen von Bord, während der Rest das Schiff sichert. Auf einem großen Floß muss jeder eine eingehende Untersuchung über sich ergehen lassen, ehe man an Land vollkommen sich selbst überlassen wird. Dabei ist das Hafenviertel, welches durch eine Mauer vom Rest der Stadt getrennt ist, vollkommen überfüllt. Wer die übersteuerten Preise der Herbergen nicht mehr bezahlen kann, landet irgendwann auf der Straße.

Eratu

Die Stadt Eratu für den eiligen Leser

Einwohner: Etwa 50.000 (Davon etwa 10.000 im Hafenviertel, dort etwa 20 % Nichtmenschen), zuzüglich derzeit etwa 2.000 Matrosen von diversen Handelsschiffen, die den Hafen nicht mehr verlassen dürfen.

Wappen: Goldenes Herz auf grünem Grund

Herrschaft/Politik: Vorsteher der einzelnen Tempel der Stadtteile; für die Stadt als Ganzes die Erste, die eine wechselnde Zahl an Beauftragten einsetzt.

Garnison: ca. 500 Klosterkrieger in der Stadt, weitere 150 in Klöstern im Umland; ca. 900 Mann Haustruppen (teils schnell angeheuerte Söldner), 200 Gardisten, kaum mehr freie Söldner im Hafenviertel

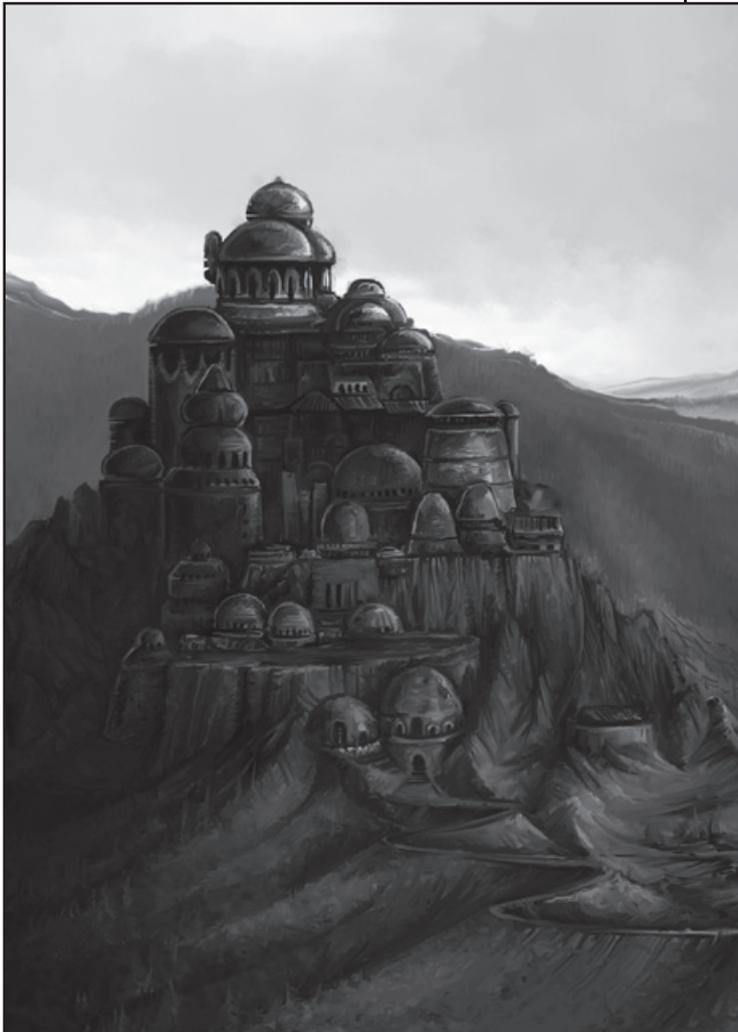
Tempel: Satu, Lev'tha; im Hafenviertel eine Oktrale und Tempel kleinerer Kulte

Wichtige Gasthäuser: Mutter und Tochter (Schenke Q 6/ P 5), Telsumer Teestube (Schenke Q8/P 5), Tor zur Welt (Hafenschenke Q 3/ P 2), Grüne Ruh (Herberge Q6/P 5/ S 14), Das Haus der Toten (Q wechselnd/P 5/S wechselnd), Gastlichkeit (Herberge Q5/ P 7), Erasumisches Blut (elitäres Teehaus Q 10/ P10), Lev'thas Trunk (Teehaus Q 7/ P9), Glückseliges Meeresrauschen (Schenke Q7/P 5)

Besonderheiten: Eratu ist das Zentrum der Icemna und Era'Sumus; Die weiße Feste, Hauptklöster der Klosterkriegerorden, Landwirtschaftsschule, Kriegerhaus.

Stimmung in der Stadt: Im Hafenviertel sammeln sich die Schiffe, denn einmal angelaufen, dürfen diese aufgrund eines horasialen Ediktes den Hafen nicht mehr verlassen. Besonders im Hafenviertel kommt es gelegentlich zu Ausschreitungen.

Die Lage im Hafenviertel gleicht einem Fass Brandöl, das kurz vor der Explosion steht: Etliche der Matrosen hausen in kleinen Hütten, die hygienischen Zustände sind miserabel, auch wenn die Priesterschaft der Satu sich darum bemüht, die öffentliche Gesundheit aufrecht zu erhalten. Überall sind Söldner zu sehen, die auch recht brutal gegen Protestanten vorgehen.



Ermittlungen in der Stadt

Solange sich die Helden inkognito in der Stadt aufhalten, können sie sich relativ frei bewegen und ihren Auftrag erfüllen. Allerdings gibt es nur noch zwei Orte, die vom Ausbruch zeugen und diese sind nicht besonders einfach zu finden. Es ist aber dennoch möglich: Entweder weil die Zeugen diese Orte erwähnen oder indem die Helden regelmäßig Sinnenschärfe- und Gassenwissen-Proben+3 durchführen (Alle drei Stunden eine erlaubt). Wenn sie 60 TaP* angesammelt haben, können sie einen der beiden im Folgenden beschriebenen Orte ausfindig machen.

Die Perle von Sihawal

Im Hafenbecken liegt immer noch das Wrack der Galjäss *Perle von Sihawal*, die einen Ausbruchversuch aus dem Hafen gewagt hat. An Bord des kleinen Schiffs gibt es mehr als 100 verfaulende Brandleichen. Das Schiff hatte etliche panische Menschen aufgenommen, wurde dann beschossen und versenkt.

Das Wrack wurde aus dem zentralen Hafenbecken gezogen und liegt nun am Rande der Fahrrinne des Eru'Leva, wo es nicht stört. Es ist leicht zu finden, aber nur schwer zu erreichen, da es in einem Abschnitt des Flusses mit starker Strömung liegt (*Schwimmen-Probe+10*).

Wenn man in das Schiffswrack hinunter taucht (Regeln zum Tauchen finden Sie **Wds 140f.**), kann man zahlreiche Leichen überall um das Wrack herum sehen. Die meisten sind bis zur Unkenntlichkeit verbrannt. Potentielle Gefahren sind Krokodile, Haie und ein eventuell unter den Leichen zu findender Untoter.

Braune Flecken

An mehreren Stellen im Hafenviertel kann man hässliche braune Flecken finden – zumindest wenn man genau hin schaut. In einigen Hinterhöfen ist das Gras an dutzenden Stellen braun verfärbt. Fast niemand sagt den Helden etwas zu diesen Orten. Allerdings wenden sich die Befragten voller Scham ab. Einer weiß jedoch mehr: Der Fischer *Levlen* (*4752 IZ, 1,68 Schritt, dicklich, rote Nase, unrasiert, stinkt nach Wein) hat diesen Ort hautnah erlebt.

Er kann seine Version vom Ausbruch der Schwarzes Blut-Seuche in Eratu zum Besten geben. Viel ist dazu nicht notwendig. Die Helden müssen ihn nur finden. Allerdings stellt dies kein besonderes Problem dar, da etwa jeder Vierte der internierten Seeleute schon die Bekanntschaft des Fischers gemacht hat. Bei 1 – 5 auf dem W20 kann der Befragte die Helden zu Levlen's Hütte schicken. Dieser kann berichten, wie er eines Abends seinen Fang an Land brachte und auf dem Weg zum Markt sah er plötzlich drei Leute am Boden kauern. Es dauerte nur einen Augenblick, bis er verstand, was sie dort machten: Sie fraßen einen anderen Menschen. Und als sie ihn sahen, da erhoben sie sich und wankten auf ihn zu – mit heraushängenden Gedärmen und zerschmetterten Knochen. Dann kamen die Soldaten und töteten sie. Doch selbst nach tödlichen Hieben erhoben sich die wandelnden Toten wieder. Als er dann allein war, kamen die Soldaten und einer rammte ihm die Spitze seiner Kentema in die Brust. Danach schleiften sie ihn zu einem Wagen, wo er mit anderen Toten auf einen Haufen geworfen wurde. Er konnte dann in einem unbeobachteten Moment fliehen. Später wurden die Toten vor der Stadt verbrannt.

Keine Fragen

Irgendwann werden die Helden von einem Trupp Klosterkrieger ausfindig gemacht. Dabei handelt es sich um Helden +5 Klosterkrieger sowie die doppelte Anzahl Haustruppen. Die Helden werden gebeten mitzukommen, aber es sollte klar sein, dass man sie verhaftet hat. Zuerst bringt man die Helden zum Haupttor und dann weiter in die eigentliche Stadt. Auffällig sind die Öfen, auf denen große Töpfe stehen, aus denen farbenprächtiger Dampf entströmt.

In der restlichen Stadt scheint man von den Problemen innerhalb des Hafenviertels hunderte Meilen entfernt. Die weitläufig angelegte Stadt wirkt keineswegs überfüllt, dafür aber sehr natürlich. Das Stadtbild wird von weitläufigen Gebäuden mit runden, weiblichen Formen, großen Gärten und weiten Feldern zwischen den Gebäuden geprägt. Die Straßen sind breit und sauber und es gibt viele Tiere. Manche Viertel erinnern mehr an kleine Dörfer. Dennoch merkt man an der Größe der Gebäude, der Qualität der Straßen und der Menge der Menschen auf den öffentlichen Plätzen, dass man sich in der größten Stadt Era'Sumus befindet.

In die weiße Festung

Schließlich erreicht man den größten der Hügel der Stadt. Hier befindet sich die sogenannte Weiße Festung – Stammsitz des Hauses Icemna, Festungsanlage und Tempelstadt in einem. Durch mehrere Höfe und zwischen einigen der Tempelanlagen, Kasernen, Stallungen und Wohnhäusern führt der Weg hinein in die zentralen Türme. Deren Spitzen erheben sich etwa 200 Schritt über das Umland und es gibt Unmengen von Dächern, Plattformen und Kuppeln, die sich immer mehr verzüngen. Dieses Gebäude ist Sitz des ersten Paares und der Verwaltung der gesamten Insel. Zwar erhalten die Helden keine Audienz bei der Ersten Tochter Micalna, sondern einem weiteren wichtigen und in der Hierarchie der Icemna weit oben stehenden Paares: Bei der ranghohen Satu-Hohepriesterin *Uthanis* (4755 IZ, 1,66 Schritt, runde Hüften, etwas mollig, wirkt naiv, ist aber eine herausragende Politikerin und Intrigantin und versteht ihr Äußeres entsprechend zu nutzen und verstellt sich entsprechend) und dem Lev'tha-Priester *Lorian* (4729 IZ, 1,86 Schritt, kurze, graue Haare, schmallippig, graue, berechnend blickende Augen, humorlos) handelt es sich um die Ansprechpartnerin für Gesandte des Imperiums und den militärischen Oberbefehlshaber der Tempel-Provinz Eratu.

Unterredung

Die nachfolgende Unterredung ist ein besonderes Schauspiel, das von den beiden Priestern ersonnen wurde, um die imperialen Ermittler tief in die eigenen Pläne zu verstricken. Und wo könnten sich die Helden ein besseres Bild von der Lage machen, als an dem Ort, an dem die Katastrophe ihren Ausgang nahm: Dem Tal von Sumnea Velkaris.

Uthanis hat schon seit mehreren Tagen die Anfrage einer jungen Satu-Priesterin vorliegen, die angebliche Visionen über die Heilung der Untotenseuche erhalten hat. Sie will, dass die imperialen Ermittler auf die junge Priesterin Ahrs'at aus Hu'het treffen und von dieser überzeugt zu werden, im Tal des Untodes nach dem Heilmittel zu suchen (So viel konnte Uthanis schon in Erfahrung bringen). Wichtig ist der intriganten Hohepriesterin, dass der Vorschlag von den Helden ausgeht – und sie versucht die Helden genau dort hin zu steuern.

Die erzürnte Priesterin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr euch gesetzt und den beiden Priestern vom Grund eures Besuchs berichtet, da klopft es an der großen doppelflügeligen Tür. Auf ein Nicken der Priesterin öffnet die Wache an der Tür selbige. Kaum ist diese geöffnet, da stürmt eine junge Priesterin der Satu in den Raum, die offensichtlich keinerlei Respekt vor den anwesenden Personen hat. Zornig schreitet sie durch den großen Raum und bleibt neben der Priesterin stehen, um dann sofort energisch auf sie einzureden. "Ich habe schon mehrfach darum gebeten, von der Ersten empfangen zu werden. Die Visionen bieten eine Lösung. In diesen Visionen wurde mir verraten, wo ich eine Heilung für die Totenkrankheit finden kann. Ich muss in dieses Tal der Toten. Nur dort findet sich die Lösung."

Die Helden können problemlos die Unterhaltung verfolgen. Keine der Priesterinnen interessiert sich scheinbar für die Helden, während Lorian schließlich einschreitet. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe+7 kann man bemerken, dass der Priester selbst ein wenig verunsichert ist und fragend zu seiner Kollegin herüber schaut.

Doch dann stoppt Uthanis das Gespräch mit ihrem obersten Zitat.

Eigene Ideen und fremde Hilfe

Nachfolgend wollen wir Ihnen einige Argumente der verschiedenen Parteien mit an die Hand geben.

Eine Farce

Das nachfolgende Gespräch ist eine Chance, welche Uthanis spontan ergreift. Sie will den Helden zeigen, dass das Haus Icemna kooperiert und gleichzeitig die Priesterin loswerden, die ihr schon länger ein Dorn im Auge ist. Dabei versucht sie den Eindruck zu erwecken, dass sie gar nicht damit einverstanden ist, dass die Helden diesen Weg mitgehen. Aber im Grunde genommen ist es ihr nur zu Recht. Erst hinterher dürfte den Helden aufgehen, dass sie gar nicht in das Tal der Untoten gemusst hätten. Der Priester Lorian weiß zuerst nichts von dem spontanen Plan seiner Kollegin, reagiert aber ziemlich geistesgegenwärtig.

Argumentation Ahrs'ats:

- "Satu höchst selbst hat mich mit dem Wissen über die Heilung dieser Krankheit gesegnet. Dieses Wissen unter falschen Vorwänden nicht zu nutzen, ist Wahnsinn."
- "Ich nehme jeden, der sich mir anschließt, gebt mir nur die Erlaubnis ins Velkaris-Tal zu reisen."
- "Alleine kann ich diesen Weg nicht gehen – und wenn ich ihn nicht gehe, werden wir nie ein Heilmittel für diese Seuche finden. Tausende mehr werden dann noch sterben. Das weiß ich mit Gewissheit."

Lorians Strategie: Der Satu-Priester weiß eigentlich wenig über den Hintergrund Ahrs'ats. Für ihn ist sie eine Wahnsinnige, der er keinen seiner Leute anvertrauen wird. Bei den Spionen aus dem Imperium (für die er die Helden hält) sieht die Sache aber schon etwas anders aus.

- "Werte Ahrs'at, leider kann ich derzeit keine Truppen entbehren. Wenn sich jemand freiwillig melden würde – ich würde euch sofort auf diese Expedition zu dem Ort, an dem dies alles begonnen hat, entsenden!"
- "Es ist ein unnötiges Opfer von guten Menschen, von Kriegerern, die wir anderswo benötigen. Findet jemanden, dessen Verlust kein Schaden für das Volk ist, und ihr könnt gehen."
- "Innerhalb des Sperrkreises, den unsere Klosterkrieger und Haustruppen gebildet haben, lebt, soweit wir wissen, kein einziger Mensch mehr. Wollt ihr die Untoten befragen?"

Was die Helden beisteuern können (Vorschläge):

- "Unser Auftrag beinhaltet es, mehr über die Katastrophe von Sumnea Velkaris herauszufinden. Sollte man das nicht vor Ort tun?"
- "Ein Tal voller Untoter? So schlimm kann das schon nicht sein!"
- "Ein Tal voller Untoter? Gut, versuchen wir erst mal, hier mehr herauszufinden."
- "Soweit ihr wisst, lebt dort niemand mehr. Was wenn ihr nur noch keine Überlebenden gefunden habt?"
- "Wir könnten die Priesterin begleiten."

Uthanis Strategie: Die gerissene Priesterin will, dass sowohl die Helden wie auch Ahrs'at erkennen, dass sie nur zusammen ihr Ziel erreichen werden. Die Priesterin wäre dann ihre größten Probleme los und könnte sich um andere kümmern. Allerdings könnte sie dann behaupten, dass die Helden gegen ihren ausdrücklichen Wunsch ins Tal der Toten gezogen sind.

- "Nein! Wir werden euch nicht dorthin senden. Das wäre Wahnsinn. Ihr seid imperiale Gesandte. Wenn euch etwas zustoßen würde ..."
- "Eine unbedeutende Priesterin könnte die benötigten Passierscheine erhalten. Allerdings müsste sie sich eine eigene Leibwache zusammenstellen."
- "Was? Eure Nachforschungen und das Ansinnen unserer wertigen Ahrs'at zu verbinden. Wir müssten wahnsinnig sein, euch dies zu gestatten. Aber wenn ihr auf eigene Verantwortung gehen würdet..."



Mitgehangen, mitgefangen

Am Ende des Gesprächs resignieren die beiden Priester scheinbar und werden den Helden erlauben, mit der Priesterin in das Tal der Untoten zu reisen. Offiziell endet die Reise der Helden am Rand des Tals und sie dringen auf eigene Faust in das Tal vor. Man werde die Gruppe vor Ort mit allem, was notwendig ist, ausrüsten, um ihre Chancen auf einen Erfolg zu erhöhen. Denn auch wenn die Helden die Priesterin freiwillig begleiten, will niemand, dass die Gruppe scheitert. Denn vielleicht hat sie ja Erfolg. Was den Helden auffallen dürfte, ist die Tatsache, wie häufig betont wird, dass all dies freiwillig und auf Wunsch der Charaktere passiert.

Der Weg nach Sumnea Velkaris

Inspiration für diesen Abschnitt finden Sie im Vorgängerabenteuer **Knochenblei und Schwarzes Blut** ab Seite 21.

Der Blick ins Tal der Toten

Schließlich, nach einer Reise durch das halbe Imperium, stehen die Helden an dem Ort, an dem alles begann. Ein Teil des Weges führt am Rande des Tals entlang, so dass die Helden einen ersten Blick ins Tal der Toten werfen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steigt einen Hügel hinauf, ein wenig entfernt befindet sich ein militärisches Lager, doch rechts von euch erstreckt sich das Tal von Sumnea Velkaris. Auf den ersten Blick wirkt nichts ungewöhnlich. Doch als ihr einige Meilen vorangekommen seid, fallen euch immer wieder die verlassenem Gehöfte und die nicht abgeernteten Felder am Rand des Tals auf. Dann seht ihr etwas Ungewöhnliches: Ihr müsst euch anstrengen, um Einzelheiten zu erkennen, aber in einiger Entfernung könnt ihr mehrere menschliche Gestalten um einen Pferdekadaver herum sitzen sehen, wie sie mit bloßen Zähnen das faulende Fleisch von dem toten Tier reißen. Erst bei genauerem Hinsehen könnt ihr erkennen, dass die Gestalten selbst etliche Wunden aufweisen, ungewöhnlich verrenkt da sitzen oder ihre Gewänder zerfetzt und blutgetränkt sind. Dann erhebt sich das Pferd plötzlich und torkelt, umständlich von den übrigen Gestalten verfolgt, davon.

Weitere Einstiege

Nachfolgend wollen wir Ihnen noch einige Kurz-Einstiege präsentieren, um einzelne Helden mit unterschiedlichem Hintergrund schnell ins Abenteuer zu bringen.

Untote Liebe

Ein den Helden bekannter Optimat hat über seine Verbindungen herausgefunden, was genau in Sumnea Velkaris geschehen ist. Da eine alte Bekannte/seine Verlobte/eine befreundete Forscherin sich im Tal aufhält, wirbt besagter Optimat die Helden an, um diese zu retten. Dazu müssen die Helden in das Tal eindringen, werden dabei aber von den Klosterkriegern gestellt. Zwar besteht die Möglichkeit diesen zuerst einmal zu entkommen, aber bald werden sie auf die ersten Untotenhorden stoßen – und können sich mit viel Glück in das Lager der Klosterkrieger retten. Dort werden die Helden recht grob behandelt (eigentlich besteht der Verdacht, dass sich die Helden mit der Untotenseuche infiziert haben).

Eine Quarantäne und eine Behandlung sollen sicherstellen, dass sich die Helden nicht infiziert haben. Entscheiden Sie selbst, wie drastisch diese Behandlung ausfällt. Es kann von einer Ganzkörperwäsche über das Rasieren des ganzen Körpers bis hin zu einer tagelangen Internierung ohne Essen und Trinken bei glühender Hitze reichen. Nachdem festgestellt wurde, dass die Helden nicht infiziert sind, können Sie direkt ins nachfolgende Abenteuer **Das Land des Schwarzen Blutes** überleiten.

Felides Blut

Was niemand verhindern kann, sind Gerüchte über ein gewaltiges Katzenuntier, das den Hafen von Eratu auf Era'Sumu zerstört hat und dabei hunderte Menschen abschlachtete. Eine felide Autoritätsperson wendet sich nun an einen Helden gleicher Rasse, um diesen anzuwerben und mehr über den Vorfall in Erfahrung zu bringen. Der Hintergrund des Auftrages ist folgender: Der Auftraggeber träumt seit dem ersten Ausbruch davon, dass alle katzenartigen Wesen wahnsinnig würden – was die Helden natürlich verhindern sollen. Damit dies gelingt, soll ein felider Held mit seinen Gefährten nach Eratu reisen und mehr über das Monstrum herausfinden. Dort ist es aber schwer, an Informationen zu kommen, da niemand über den Ausbruch sprechen will. Allem Anschein nach bekommen diejenigen, die zu offensichtlich über die Vorfälle sprechen, Ärger mit den Soldaten der Icemna. So mancher hat während des Ausbruchs Taten begangen, die nicht ans Licht der Öffentlichkeit gelangen sollen.

Das Rezept des Untodes

Eventuell bekommt ein Nekromant unter den Helden (etwa ein Onachos) das Rezept des Schwarzen Blutes in die Hände. Doch alle Versuche, die Substanz zu nutzen, scheitern. Es stellt sich heraus, dass ein Nekromant mehr Informationen oder eine Probe des ursprünglichen Schwarzen Blutes benötigt. Natürlich steht ein Onachos-Optimat im Fremdenviertel beinahe sofort unter Beobachtung einiger Haussoldaten. Informationen über Eratu, das Fremdenviertel, die trennende Mauer und wie man ins Landesinnere gelangt, finden Sie in **Knochenblei und Schwarzes Blut 21**. Sollten Sie oder ihre Spieler lieber über den anderen großen Hafen der Insel, Sidor Talika, anreisen wollen, orientieren Sie sich an den Abschnitten ab Seite 90f.



Zurück zu den Schweigenden Hügeln

In diesem Abenteuer werden die verschiedenen Einstiege gebündelt und die Helden auf ein Ziel beziehungsweise den Rest des Abenteuers ausgerichtet.

Was bisher geschah

Während der Ereignisse in **Knochenblei und Schwarzes Blut**, empfing die Satu-Priesterin Ahrs'at aus Hu'het zahlreiche Träume und Visionen, die von Untoten, der Verwüstung der Haut Sumus, aber auch der endgültigen Lösung für die sich ausbreitende Seuche handelten. Als sie ihren Vorgesetzten in der Weißen Festung davon berichtete, wurde sie zuerst eingehend von hochrangigen Mitgliedern des Hauses Icemna befragt, bevor man sicher war mit Ahrs'at aus Hu'het keine Verräterin vor sich zu haben, die von einem schlechten Gewissen beherrscht wurde. Da sie einiges von dem Wissen, welches sie im Traum empfangen hatte, nicht genauer beschreiben konnte, wurde sie für den Führer des Hauses Icemna unentbehrlich.

Sie wurde an die Postenkette geschickt, die gerade rings um das Tal von Sumnea Velkaris gebildet wurde und erfuhr erst jetzt zahlreiche Antworten auf ihre Fragen. Tatsächlich waren just in dem Moment, in dem Ahrs'at aus Hu'het vom Ausbruch der Zombie-Epidemie träumte, die ersten mit dem Schwarzen Blut infizierten Untoten an das Tageslicht gekrochen und die Stadt Sumnea Velkaris verwandelte sich in einen Vorhof der Niederhöllen.

Schließlich wird beschlossen, die Priesterin zusammen mit einigen Beschützern in das Tal zu schicken, da man von außen nur ungenaue Informationen über die Lösung des Problems sammeln kann. Aufgrund der extremen Höhenangst Ahrs'at aus Hu'het ist der Einsatz einer Flugrüstung für sie und ihre Begleiter nur eine schlechte Alternative. Also muss Ahrs'at aus Hu'het gemeinsam mit einigen Wachen in das Tal der Untoten gehen. Um nicht die dünne Linie an Klosterkriegern auszudünnen, werden die Helden mitgeschickt ...

Was geschehen könnte

Nun, die Helden werden als Ahrs'at aus Hu'hets Leibwächter in das Tal der Zombies geschickt, um die Lösung für die Zombieseuche zu finden. Dabei müssen sie versuchen, die wenigen klaren Informationen aus Ahrs'at aus Hu'hets Träumen zu extrahieren, während sie sich durch das Land der Zombies schlagen.

Nach der Konfrontation mit Überlebenden und ihren Schandtaten, Massen von Untoten und intelligenten Mutanten, die scheinbar etwas vorbereiten, entdecken die Helden zusammen mit der Priesterin eine uralte Orakelstätte, die von hunderten Untoten regelrecht belagert wird. Nachdem es gelungen ist,

in diese einzudringen, wird der weitere Weg der Helden klar. Denn sie sind es, in deren Händen es liegt, tatsächlich ein Heilmittel zu finden.

Die liebe Zeit

Genau wie schon in *Knochenblei und Schwarzes Blut* ist der Zeitpunkt, an dem das Abenteuer spielt, nicht genau festgelegt. Die drei Einstiege spielen zu verschiedenen Zeiten, so dass Sie dadurch Ihre persönliche Variante des Abenteuers gestalten können, je nachdem, welchen Einstieg Sie gewählt haben. Dadurch gibt es einige Unterschiede:

● **Zombies:** Die typischen Zombies haben einige Wochen (oder Monate) im tropischen Klima Era'Sumus zugebracht. Obwohl sie nur langsam verwesen, unterscheiden sie sich von 'frischen' Zombies. Betonen Sie das verfaulende Fleisch, die fehlenden Extremitäten und die hagere Gestalt der Zombies – und steigern deren Aggressivität beträchtlich. Denn schließlich haben die Heerscharen von Untoten seit Wochen kein frisches, saftiges Fleisch mehr zwischen die Zähne bekommen.

● **Klosterkrieger:** Die Klosterkrieger sind in ihrem Dienst eingespielter, aber auch ein gewisser Zynismus hat sich breit gemacht. Es kommt immer wieder zu Vorstößen einzelner Untotentrupps, die unkoordiniert auf die Hügel zu stapfen und von den Wachen mittels Fernkampfaffen erledigt werden, bevor sie zu einem größeren Problem werden.

● **Wildnis:** Je später Sie das Abenteuer ansiedeln, desto mehr hat sich die Natur ihr Territorium zurückerobert. Ehemalige Plantagen weisen nun wild zugewucherte Einbeerenfelder auf, Waldgebiete haben sich von gepflegten Forsten in undurchdringliche Dschungel verwandelt und allgemein steht das Gras deutlich höher. Auf die weiter unten beschriebenen Orte hat das natürlich ebenso Auswirkungen: Wenn niemand das Straßenpflaster pflegt, brechen Pflanzen durch den Stein und beginnen die Häuser zu überwuchern.

● **Überlebende:** Auch die Überlebenden haben sich verändert: Die Bärte sind länger geworden, die Körper hagerer und die Kleider zerfetzter. Darüber hinaus sind die meisten Überlebenden stiller geworden. Sie haben in den vergangenen Wochen jeder einen (oder mehrere) Angehörige verloren (oder mussten diese selbst töten) – und stehen zudem unter permanenter Belagerung durch Massen von Untoten.

Lager V – Der Weg ins Zombieland

Das Abenteuer beginnt in einem der Heerlager der Klosterkrieger rings um das Tal von Sumnea Velkaris. Alle Start-Szenarien enden in diesem Lager, so dass ein nahtloser Übergang problemlos möglich ist. Platzieren Sie das Lager dort, wo Sie es für Ihre Bedürfnisse am besten gebrauchen können. Lediglich die beiden größten dieser Anlagen sind genauer festgelegt. Dabei handelt es sich um den Späherposten Aerus III. und die Festung Draç'leva'thar in der Seyclyd-Schlucht. Beide unterscheiden sich deutlich von diesem eher unauffälligen Posten und spielen in diesem Abenteuer keine besondere Rolle.

Das Lager für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 100 Klosterkrieger, 50 Söldner, 5 Magiebegabte Optimaten, 100 Arbeiter, 6 größere Fernkampfswaffen

Tempel: Improvisierter Schrein des Lev'tha

Besondere Örtlichkeiten: das Zelt der Heilung

Stimmung in der Stadt: militärisch, entschlossen



Wie alle Lager rings um das Tal der Untoten weist auch dieses zwei Wallanlagen auf, so dass eine an ein Auge erinnernde Form entstanden ist. Die Wallanlagen wurden durch den massiven Einsatz von elementarer Magie geschaffen und sind etwa vier Schritt hoch, wobei die Außenseite kaum zu erklettern ist. Das Lager liegt zwischen zwei Hügeln (Eju'vecthu und dem Sadhu'Vacta), die beide einen acht Schritt hohen Holzturm aufweisen, auf dem sich die Hälfte der schweren Geschütze befinden. Das Vorfeld des gesamten Lagers ist mit der Formel FESSELNANKEN geschützt, in denen Untote, die sich dem Lager nähern, festgehalten werden, bis die Fernkämpfer sich des Problems angenommen haben. Die Kronen der Wallanlagen

sind mit anderthalb Schritt hohen Palisaden gesichert (Als Deckung für die Nachkämpfer, sollte doch einmal ein Untoter den Wall erklettern können. Im Lager gibt es verschiedene Orte, auf die wir nachfolgend eingehen:

● **Kommandozelt:** Hier sind der Kommandostab und wenigstens ein Magier untergebracht, der die Kommunikation zu den anderen Lagern aufrechterhält. Außerdem werden hier die Patrouillen und besondere Aktionen geplant.

● **Heilerzelt:** Dieses Zelt ist durch eine Palisade im Inneren des Lagers, von dessen Rest getrennt. In dem großen Zelt gibt es mit Ketten versehene Betten, auf denen mehrere Infizierte angekettet sind, bei denen Hoffnung auf Rettung besteht. Man versucht diese mit Heilzaubern und Liturgien zu heilen, was nur in den seltensten Fällen mit einem Erfolg belohnt wird.

● **Scheiterhaufen.** Hier werden die infizierten Toten und verstorbenen Klosterkrieger nach einer magisch-karmalen Reinigung verbrannt. Die Asche wird daraufhin der Mutter Erde übergeben, um neues zu schaffen.

● **Beschwörungszelt:** Hier werden elementare Wesen beschworen, um das Lager zusätzlich abzusichern.

● **Gärten:** Je nachdem, wann das Abenteuer beginnt, wurden Gärten angelegt, in denen Einbeeren und andere magische

Nutzpflanzen gezogen werden, um schnell Lebenskraft und astrale Energie regenerieren zu können.

● **Übungsplatz:** Hier absolvieren alle Krieger ihr Training.

● **Mannschaftszelte:** In jedem der Zelte sind 20 Mann untergebracht. Dazu gibt es noch Zelte für die anwesenden Optimaten.

● **Tore:** Das dem Tal zugewandte Tor ist durch zwei parallele Palisaden geschützt, so dass größere Zombiehorden kanalisiert werden. Dadurch wird zwar der Druck auf das eigentliche Tor größer, aber es gibt einen gebundenen

Genius des Feuers, der im Fall eines massiven Angriffs auf das Tor aktiviert wird und im Verbund mit den Fernkämpfern des Lagers die Angreifer effektiv auslöscht. Das gegenüber liegende Tor ist einfacher und weist diesen Schutz nicht auf.

Der Tagelablauf im Lager

Die Lager sind Tag und Nacht einsatzbereit, um einen Untotenangriff abzuwehren. Üblicherweise gibt es drei Wachschieben, an denen jeweils ein Viertel aller Fußsoldaten beteiligt ist. Die Reiterei und der Rest der Fußtruppen befinden sich auf Patrouille in den Hügeln und im Hinterland oder jagen Schmutzler.

Wenn man gerade nicht seine neunstündige Wache ausübt, kann man seine Freizeit selbst verplanen (auch wenn das Lager nicht ohne Genehmigung verlassen werden darf und erwartet wird, dass die Freizeit zum Wohle der Allgemeinheit genutzt wird). Es wird erwartet, dass die Klosterkrieger mindestens ein Drittel ihrer Freizeit nutzen, um sich im Waffenhandwerk zu schulen und zu schlafen (um ausgeruht bei jedem Alarm zu sein).

Wenn Alarm gegeben wird, werden mit höchster Präzision die Wachposten besetzt, Verteidigungsartefakte aktiviert und bei Nacht der Himmel über dem Lager mit einer großflächigen Version der Formel LICHT beleuchtet, so dass untote Angreifer aus dem Tal sofort erkannt werden (um entweder bekämpft, vernichtet oder eingefangen zu werden).

Heilungsversuche

Man hat in der Führungsspitze des Hauses Icemna viel darüber nachgedacht, was man tun kann, um das eigene Volk vor einer Infektion durch das Schwarze Blut zu schützen. Anders als im Fremdenviertel von Eratu (siehe das Abenteuer **Knochenblei und Schwarzes Blut**, Seite 9f.) versucht man die Infizierten nicht zu töten, sondern zu heilen. Je nachdem, wie weit die Infektion fortgeschritten ist, versucht man es mit den Formeln BLUTHEILUNG, GIFTHEILUNG und dem GROSSEN HEILZAUBER. Auch mit karmalen Mitteln wird versucht, die Seuche zu bekämpfen. Der BANNFLUCH ÜBER UNTOTE hat selbst in der auf die V. Stufe aufgestuften Version nur zur Folge, dass der Untote stirbt und sich in Schwarzen Schleim verwandelt (der eine abgeschwächte Wirkung des Schwarzen Blutes hat). Die Liturgie VERTREIBUNG DER PESTILENZ heilt das Opfer zwar, lässt dieses allerdings vollkommen geistlos zurück (Das Schwarze Blut vernichtet das Bewusstsein des Erkrankten vollständig).

Infizierte Helden

Würden die Helden beim Versuch aus dem Velkari-Tal zu fliehen aufgegriffen, so werden die Klosterkrieger versuchen, die Helden zu entwaffnen und in einem mit Palisaden abgetrennten und stark bewachten Teil des Lagers gebracht. Nach einem Tag (in gleißender Sonne) und einer Nacht, in der man alle drei Stunden die Helden weckt, ihnen nichts zu essen gibt und sie zu regelmäßigen körperlichen Anstrengungen auffordert, werden die Helden in die Freiheit entlassen und ihre Verletzungen magisch geheilt. Außerdem bekommen die Charaktere genug zu essen und zu trinken. Ob und wie hoch der Schaden dieser Behandlung ist, sei Ihnen überlassen. Würde jedoch einer der Helden infiziert, so werden die Klosterkrieger dies in der Wartezeit merken und den oder die untoten Helden mit Brandöl und Fackeln verbrennen...

Der Auftrag

Direkt nachdem die Helden das Lager erreicht haben (egal von welcher Richtung und in welchem Auftrag), wird man sie ins Zelt des örtlichen Kommandeurs bringen. Kurz nach den Helden erreichen zwei weitere Personen das Zelt. Der Kommandant des Lagers *A'Skhar'adi Escur* (4713 IZ, 1,79 Schritt,

grau-weißer Haarkranz, Ehrenuniform des Hauses Icemna, lauernder Blick) geht auf die Helden zu und stellt sich vor. Dann kommt er direkt zu seinem Anliegen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr habt gesehen oder zumindest davon gehört, was sich im einstmals wunderschönen Velkari-Tal abspielt. Lebende Tote ziehen dort ihre Bahnen und verspotten die Mutter und die Tochter. Nach einigen Versuchen, diese Sache unter Kontrolle zu bekommen, sorgen wir nun dafür, dass keiner der untoten Bastarde das Tal verlassen kann. Leider gab es massive Probleme. Aber wir arbeiten an einer Lösung. Diese junge Zauberpriesterin (deutet dabei auf die ihn begleitende junge Frau) sah den Ort in ihren Visionen, an dem sich die Heilung befindet. Eure Aufgabe ist es, sie bei ihrer Suche zu begleiten. Denn der Ort befindet sich im Velkari-Tal... Noch können wir dieses Problem beheben. In einem halben Jahr mögen die Untoten vielleicht schon Dorinthapolis bedrohen.”

A'shar betrachtet sich selbst nur als ausführendes Organ, das den Helden Informationen gibt, die sie für ihren Auftrag benötigen – egal ob sie sich schon bereit erklärt haben, diesen Auftrag zu übernehmen. Allerdings differenziert er die Helden je nach ihrem Einstieg:

● **Flüchtlinge:** Je nachdem, ob die Helden zahlreiche Leben gerettet haben und Verhandlungen den Vorrang gegeben haben, hat der alte Kommandeur gehörige Achtung vor den Recken. Haben sie zu Gewalt gegriffen, so haben sie jegliche Achtung des Kommandanten verloren. Je nach Ausgangssituation dürften die Helden aber auch nicht so ohne Weiteres diesen Auftrag annehmen. A'shar macht dabei klar, dass die Annahme des Auftrages ihre Freiheit garantiert. Was er dabei nicht erwähnt ist die Tatsache, dass er mit Freiheit den Tod der Helden meint. Er wird sie, wenn dies noch nicht geschehen ist, mit einem *strafenden Zauber* ihrer Wahl belegen lassen (Auslöser: Begleitet Ahr'sat aus Hu'het, bis sie ihre Mission erfüllt hat). Waren die Helden aggressiv, so schränkt er ihre mögliche Ausrüstung ein. Dabei lässt er nicht mit sich verhandeln.

● **Helden:** Haben die Recken im Demergator schon gegen Untote und Mutanten gekämpft, so behandelt der Lagerkommandant die Helden wie alte Kampfgefährten. Wenn sie im Lager ankommen, begegnet man den Helden mit einer Mischung aus Respekt und hoher Erwartung. Ihnen wird kein Zauber auferlegt, um ihr Wohlergehen zu sichern. Darüber hinaus erhalten sie alle Mittel, die er entbehren kann.

● **Schnüffler:** Als solche betrachtet er die Gesandten aus Dorinthapolis. Er hat Anweisung, diesen einen unmittelbaren Eindruck von der Untotenkatastrophe zu vermitteln. Diesen Auftrag interpretiert er so, dass sie auch mithelfen können, diese Epidemie zu beenden. Er wird versuchen den Helden klar zu machen, dass die Untoten binnen weniger Tage tausende Menschen in Ihresgleichen verwandelt haben. Und nur eine dünne Linie aus Klosterkriegern steht zwischen dem Imperium und dem Untod. Und jeder seiner Soldaten, den er mit der Priesterin entsendet, schwächt diese Linie! Fragen nach Alchemica und Artefakten wird er sehr sparsam behandeln, immer mit der Begründung der Ressourcenknappheit.

Persönliche Betroffenheit

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die persönliche Betroffenheit der Helden ins Spiel zu bringen.

● **Verwandte:** Entweder lebten Verwandte eines oder mehrerer Helden in Sumnea Velkaris und wahlweise ist ihr Schicksal ungeklärt oder der Held weiß, dass es sich um Untote handelt und will diese entweder erlösen oder hofft sie heilen zu können.

Alternativ besteht die Möglichkeit (je nachdem, wie Sie das Haus Icemna darstellen wollen), dass diese einen Verwandten eines der Helden aufgespürt haben und als Druckmittel einsetzen, um das Wohlergehen des Helden sicher zu stellen. Dabei nimmt man für sich in Anspruch, dass im Krieg alle Mittel erlaubt sind.

● **Trauma:** Eine Möglichkeit, das bisher Erlebte zu verarbeiten, wäre es, sich selbst damit zu konfrontieren. Dabei sei an dieser Stelle auf das Abenteuer **Knochenblei und Schwarzes Blut** Seite 21 verwiesen, wo sie eine entsprechende Auflistung finden.

Wenn sich die Helden mehr oder weniger freiwillig dazu entschieden haben, den Auftrag anzunehmen, stellt der Kommandeur den Helden die ihn begleitende Satu-Priesterin Ahrs'at aus Hu'het vor. Diese konnte sich durch die Beobachtung der Helden während der Anwerbung schon ein Bild von diesen machen und ahnt mit welchem der Recken es eventuell Probleme geben könnte

Ahrs'at aus Hu'het, Satu-Priesterin, Heilerin und Suchende

Erscheinung: Eine junge, hübsche Frau (*4739 IZ, 1,66 Schritt, blonde, zu Zöpfen geflochtene Haare, in die traditionellen Gewänder einer Satu-Priesterin gewandet) mit verklärtem, aber entschlossenem Gesichtsausdruck.

Geschichte: Ahrs'at aus Hu'het wurde im Satu-Tempel der Weißen Festung ausgebildet und sollte eigentlich bald in einen ländlichen Tempel entsandt werden. Doch eine Reihe von Visionen von Heeren lebender Toter verunsicherte die junge Frau zutiefst. Dies war etwa ein Jahr vor dem Ausbruch der Schwarzen Blut-Seuche in Eratu. Sie wurde lange seelenheilkundig behandelt und schließlich empfing sie in der Meditation andere Visionen: Sie sah einen Ort unter der Erde, wo sie die Heilung für die Seuche finden würde.

Sie wandte sich an die Vorsteherin ihres Tempels und die junge Priesterin reiste nach Eratu, wo sie lange darauf wartete, angehört zu werden. Lange Zeit nahm man die Priesterin nicht wirklich ernst, bis man auf die Idee kam, es auf diesem Wege zu versuchen, einen Weg zur Heilung der Seuche zu finden. Man entsandte Ahrs'at ins Lager V., wo sie den Helden vorgestellt wird (Evtl. lernen die Helden die Priesterin schon in Eratu kennen).

Charakter: Die junge Frau ist in sich gekehrt, wird aber energisch ihren Weg beschreiten und versuchen, die Helden mit ihrem Enthusiasmus zu begeistern. Da sie der Meinung ist, die Mission anzuführen, wird sie keinen Widerspruch gegen ihre Befehle dulden. Allerdings lässt sie sich von erfahrenen Helden durch gute Argumente überzeugen. Die Helden müssen nur

erst realisieren, dass sie mit ihrer Überzeugungsarbeit warten müssen, bis Ahrs'at sich ein wenig beruhigt hat.

Rolle: Die junge Visionärin und Heilerin, welche die Helden zum Ziel bringt, um dort ihr finales Opfer zu bringen.

Moral: Sie hält sich für untadelig und rein, ist aber in ihrem Jähzorn leicht ungerecht.

Motivation: Aus dem Selbstverständnis heraus, von Satu auserwählt zu sein, ist sie zum Äußersten bereit.

Mittel: Ihren Glauben und das Unverständnis, das andere Menschen diesen nicht so intensiv erleben wie die junge Priesterin.

Loyalität: Satu, dem Haus Icemna, den einfachen Menschen Era'Sumus (wozu sie auch die Helden zählt).

Darstellung: Pressen Sie die Lippen zusammen und geben sich widerspenstig. Schütteln Sie energisch den Kopf, nur um sich dann kurz darauf durch wenige, gut platzierte Argumente überzeugen zu lassen. Ansonsten ist sie ruhig und zurückhaltend.

Konfliktverhalten: Ahrs'at ist keine Kämpferin! Deshalb wird sie lediglich defensiv kämpfen und allenfalls Meisterparaden einsetzen. Beim Kampf gegen Mutanten und Untote geht sie mit religiösem Fanatismus vor und wird vornehmlich den Helden mit unterstützender und heilender Magie beistehen.

Darstellung: Orientieren sie sich an der Rolle von *Shirley Mac Lane* als Nonne Sara in **Ein Fressen für die Geier**.

Zukunft: Ahrs'at wird in diesem Abenteuer sterben und eins mit dem Element Humus werden.

Zitate: "Mit Hilfe der Mutter und der Tochter werden wir unser Ziel erreichen."

"Das wird jetzt wehtun. Beißt hier drauf!"

"Habt ihr die Stimme der Mutter oder der Tochter gehört? Nein? Gut! Dann solltet ihr auf euren Widerspruch verzichten. Denn durch mich sprechen höhere Wesen. Ich bin zu jedem Opfer bereit, wenn es dem Leben dient."

Seelentier: Gazelle

Ahrs'at

MU 12	KL 10	IN 13	CH 14
FF 11	GE 12	KO 13	KK 9
AT 15	PA 14	DK N	TP 1W6+1
LE 26	AU 29	AE 33	MR 7
RS 1	INI 18	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Optimat, Vollzauberin, Gut aussehend, Begabung für Heilkunde Krankheiten, Eiserner Wille // Arroganz 11, Jähzorn 8, Medium, Moralkodex (Satu-Kult)

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Ortskenntnis (Weiße Festung), Kulturkunde (Imperial)

Talente Menschenkenntnis 7, Betören 9, Überzeugen 8, Pflanzenkunde 13, Götter und Kulte (Satu) 9 (11), Sagen und Legenden 10, Geschichtswissen 7, Kochen 11, Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Wunden 11, Ritualkenntnis (Optimatisch) 8

Ausrüstung: einfache Kleidung, Priesterinnentracht, Su'Run, Su'Arka, Umhängetasche, kleiner Kessel, Teeschalen, diverse Tees und Heilkräuter, Schreibzeug, kleines Buch mit Satu-Gebeten

Verhalten im Kampf: Ahrs'at ist keine Kämpferin und wirkt ratlos, wenn sie mit Gewalt konfrontiert wird. Am liebsten würde sie sich unter einem Stein verkriechen, nur um dann später die Kämpfer dafür zu tadeln, Gewalt angewendet zu haben. Im Tal der Untoten ist sie aber letztlich doch froh über die Anwesenheit der Helden.

Ahrs'ats Informationen

In den 14 Nächten nach dem Ausbruch der Untotenseuche erhielt die Satu-Priesterin Ahrs'at aus Hu'het während des Schlafs traumähnliche Visionen. Als sie ihrer Vorgesetzten davon berichtete, wurde sie nicht ernst genommen. Erst als diese Visionen ein Fieber verursachten und Ahrs'at im Wahn zu sprechen begann, drang die Kunde der Visionen bis in die höheren Ränge des Hauses Icemna vor – und von diesem Augenblick an wurde die junge Priesterin extrem wichtig, insbesondere nachdem bekannt wurde, dass Ahrs'at in ihren Visionen persönlich auserwählt wurde, ihr Ziel zu finden. Sie wurde gut bewacht in eines der Lager gebracht, wo sie nun auf die Helden trifft. Ihre Visionen hat sie schon den besten Geistesheilerinnen der Icemna berichtet, die sich aber auf manches keinen Reim machen konnten. Die Helden hingegen haben bei einigen der Visionen vielleicht eine Ahnung, was ihr Inhalt bedeuten könnte.

- In der ersten Vision tauchte ein Optimat auf. Doch plötzlich schlängelten sich Tentakel aus dessen Augen und es schien, als würde sein Gesicht schmelzen.
- In der nächsten Vision sah sie einen starken Baum. Plötzlich begann dessen Holz zu faulen und die Blätter schwarz anzulaufen, während die Adern vollkommen weiß wurden. Jedes der Blätter sah aus, als wäre es skelettiert. Wo sie zu Boden gefallen waren, färbten sie diesen blutrot.
- Die dritte Vision unterschied sich zuerst merklich von den übrigen. Sie sah einen gut aussehenden Mann, mit dem sie die Laken teilte. Beinahe sofort spürte sie, dass sie schwanger war. Als sie sich in ihrer Vision aufsetzte, bemerkte sie, dass sie sich mit ihrem Partner inmitten Dutzender fleischiger Tentakel befand, die das Paar umkreisten. Da erst sah Ahrs'at, dass aus ihr, wie auch aus ihrem Partner saftig-grüne Wurzeln sprossen und sie mit dem Boden verwurzelten.
- Ein Frau, bestehend aus Pflanzenranken, ruft ihren Namen. Anscheinend verbirgt sich die Pflanzenfrau unter der Erde in einer Höhle. Durch den Höhleneingang kommen lebende Skelette in die Höhle gewankt.
- In ihrer letzten Vision sah sie eine schwangere Frau, deren Körper ganz aus Bienen, Maden und krabbelnden Käfern bestand. Diese beobachtete eine andere Frau, die zusammen mit einem Mann am Boden verwurzelt zu sein schien. Auch diese Frau war hochschwanger. Plötzlich platzte der Bauch dieser Frau auf und grüne Pflanzenranken wuchsen binnen weniger Lidschläge daraus empor und griffen die Käferfrau an. Wie der Kampf ausging, konnte Ahrs'at nicht sagen, da sie schreiend erwachte.

Die junge Priesterin ist sich bewusst, dass sie eine wichtige Rolle spielt – und dass sie sterben wird, sollten sich die Visionen als wahr erweisen. Dennoch ist sie bereit, dieses Opfer für die Gemeinschaft zu bringen. Sie glaubt, dass es inmitten des Velkaristals ein bisher verborgenes Heiligtum der Mutter gibt, in dem sich ein Heilmittel für die Untotenseuche befindet. Gleichzeitig ist sie der Meinung, dass etwas Schlimmeres bevor steht – etwas, das unbedingt aufgehalten werden muss.

Allerdings wird sie nicht mit den Helden diskutieren. Sie sieht sich als Auserwählte und die Helden als ein Hilfsmittel, das benötigt wird, um sie zu ihrem Ziel zu bringen. Sie denkt, dass die Helden durch den Mann in ihrer Vision repräsentiert werden. Ob die Recken bei der Erfüllung ihrer Aufgabe sterben, ist ihr egal. Sie erwartet, dass diese sie zu ihrem Ziel bringen, ohne zu murren. Dabei wäre schnelles Vorgehen wichtig. Deshalb gelte es, dass ihre Begleitung sich nun ausrüstet, damit man aufbrechen kann.

Die Ausrüstung

Im Gegensatz zu bisherigen Auseinandersetzungen mit den Untoten erhalten die Helden eine umfangreiche Ausrüstung:

- Eine beliebige **Handwaffe**, soweit vorrätig (Bei Schnüfflern und Helden hat man genau das Passende vorrätig, Flüchtlinge müssen sich mit dem zufrieden geben, was man ihnen anbietet (Recht allgemeine Waffen, wie Kentemas, Säbel oder ähnliches sind vorrätig. Schwerer wird es bei speziellen, fremdländischen Waffen).
- Bei Bedarf eine passende Fernkampfwaffe (Bögen sind vorrätig, alles andere nur bei entsprechendem Vorwissen über die Helden).
- 20 Schuss Munition
- Waffenpflegesets (Waffenöl, Schleifstein, Tuch)
- Stabile, wasserdichte Lederrucksäcke (wenn geschlossen, 30 Stein Volumen)
- 1 Stabiles Seil (30 Schritt) für die Gruppe; auf Wunsch weitere Seile für einzelne Helden.
- Stabile Lederkleidung, welche den gesamten Körper außer dem Kopf einhüllt (Gegen Untote hat man dadurch einen RS gegen Bisse von 3 – nicht aber gegen irgendwelche anderen Waffen. Diese Kleidung ist im feucht-warmen Klima Era'Sumus sehr unangenehm. Sie können entscheiden, dass man täglich einen SP erhält, weil man sich empfindliche Körperstellen wund läuft (Innenseite der Oberschenkel, Achselhöhlen etc. Diese Stellen bieten auch den perfekten Nährboden für Infektionen).
- Wundsalbe (je Held ein Tiegel mit 12 Anwendungen. Zwei Anwendungen pro Tag sorgen dafür, dass der Held an diesem Tag keine Wundstellen erhält und kein Schaden anfällt).
- 10 Wundverbände, mit Mastix
- Wundnähezeug
- Zwei Anwendungen Katzenaugensalbe
- Kleines Buch (200 Seiten)
- Kohlestifte
- Garn und Nadel
- 10 Pechfackeln
- Fünf Einbeerentränke in kleinen Metallfläschchen mit Schraubverschluss, 3W6 LeP).
- Auf Wunsch 2 magische Heiltränke oder Astraltränke (5W6 LeP oder AsP) pro Held. Mittels *Überzeugen*-Proben+6 kann die Anzahl der Tränke um einen Trank erhöht werden.
- Eine Sturmlaterne (eine Kristallscheibe an einer Seite und innen blank polierte Blenden können das Licht zu einem Strahl fokussieren, der 15 Schritt weit reicht und über weit größere Entfernungen als Signallampe genutzt werden).
- Fünf Anwendungen Lampenöl (jeweils für 6 Stunden Brenndauer).
- 10 Kerzen
- 1 Kienspann
- Feuerstein und Stahl
- Zunderdose (wasserdicht)
- Dietriche oder Brecheisen
- 10 Kletterhaken
- Einen Hammer
- Einen Wurfhaken
- 10 Rationen Dauernahrung
- Wasserschlauch für 5 Litron
- Wasserschlauch für 2 Litron (gefüllt mit scharfem klarem Schnaps zur Wunddesinfizierung).

Auf Wunsch erhalten die Helden ein Maultier, mit dem sie ihre Ausrüstung transportieren können. Allerdings sollten sie Lebenswichtige Ausrüstungsgegenstände immer in Griffweite oder am Körper aufbewahren. Schließlich begeben sich die Helden in ein regelrechtes Kriegsgebiet. Auf jeden Fall sollten Sie auf die Tragkraft-, Ausdauer- und Erschöpfungsregeln achten (siehe **WdS 138**). Ob die Helden Reittiere erhalten, liegt in Ihrem Ermessen: Einerseits erhöht sich Geschwindigkeit und Tragkraft enorm, allerdings sind die Reisenden auch auffälliger.

Belohnungen für störrische Helden

Wollen die Helden nicht ohne einen Anreiz in das Herz der Finsternis reisen, so verspricht man ihnen umfangreiche Belohnungen, die von prächtigen Häusern in einer beliebigen Stadt des Imperiums über Geheimwissen bis hin zu magische Waffen reichen kann. Allerdings gibt es verschiedene Fraktionen innerhalb der Icemna und man ist sich nicht einig darüber, wie man mit Ahrs'at und ihren Begleitern umgehen soll. Und so hat A'skhar den Auftrag überflüssige Zeugen einfach zu beseitigen.

Abschied von den Lebenden

Schließlich beginnt die erneute Reise der Helden ins Ungewisse. Wollen die Helden besondere Wert- oder Ausrüstungsteile im Lager zurück lassen, so erhalten sie von A'shar den Schwur, dass alles so sein wird, wie sie es verlassen haben und sie problemlos darüber verfügen können, wenn sie ihre Mission erfüllt haben. Auch falls einer der Helden sein Testament schreiben will, bietet der Lagerkommandant an, dieses aufzubewahren.

Aufbruch

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

Kaum habt ihr die Fesselfelder durchquert, liegt das Velkaris-Tal vor euch. Es sind nur wenige Meilen bis zum nächsten Dorf, dessen Häuser ihr in der Ferne über sanftem Nebel erblicken könnt. Die nahen Felder eines Gehöftes liegen wie verlassen da. Irgendwo in diesem Tal lauern blutgierige Untote auf euch. Ihr blickt noch einmal zurück zum hinter euch liegenden Lager. Dort gab es wenigstens eine trügerische Sicherheit. Doch wenn ihr eure Mission nicht erfüllt, mag es bald keinen sicheren Ort mehr geben.

Orte und Gegner während der Suche

Das Velkaris-Tal – Nach der Katastrophe

Heute ist das Tal weitgehend von der Außenwelt abgeschnitten. Die umlaufende Hügelkette wurde mittels Magie befestigt und das Flüsschen Draç'leva'thar wurde südlich der Seyclyd-Schlucht aufgestaut, so dass sich dort der See der toten Wasser gebildet hat.

Die Plantagen und fruchtbaren Felder bestehen immer noch, verwildern aber zusehends. Viele Tiere der ursprünglichen Zuchtbetriebe sind entkommen, wussten aber nichts mit ihrer Freiheit anzufangen und Opfer der herumstreunenden Untoten liegen heute als faulende Kadaver herum oder wurden selbst zu untoten Kreaturen.

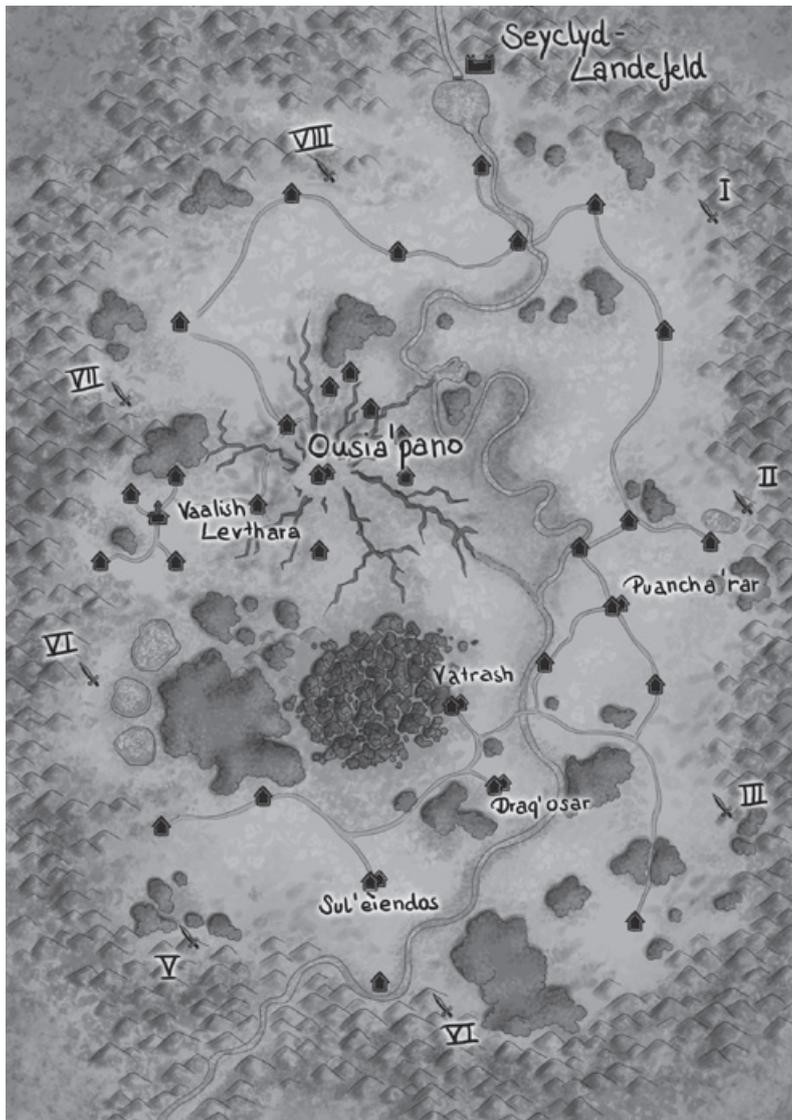
Dabei sind extreme Unterschiede in der Vegetation zu erkennen: Wo Schwarzes Blut-Infizierte endgültig gestorben sind, wurde alle Vegetation vernichtet, so dass dort etwa ein Dutzend Schritt durchmessende, kreisrunde Gebiete aus Ödland entstanden. An anderen Stellen scheint sich die Natur dem Chaos der Dämonen zu widersetzen und wuchert hemmungslos. Dadurch entstanden dichte Urwälder.

Das Felslabyrinth von Kath'rall hat sich nur wenig verändert, ist aber heutzutage eines der bevorzugten Jagdgebiete mutierter Jäger. Dort wurden zahlreiche natürliche Höhlen als Schutzräume genutzt – bevor die Jäger auftauchten.

Dörfer, Plantagen und Gehöfte

Der Kern der (vornehmlich) menschlichen Besiedelung, den man einst Ousia'pano nannte, ist heutzutage vollständig verwüstet. Mit dem Einsturz der unterirdischen Forschungsanlage sackten Teile des zentralen Hügels ab. Die darauf erbauten Ge-

bäude stürzten größtenteils ein und ließen ein Ruinenfeld zurück. Aus etwa einem Dutzend Löcher krochen etwa 100 Untote an die Oberfläche und fielen über die Lebenden her. Etwa dreiviertel der Einwohner des Stadtkerns blieben tot, während sich der Rest in Untote verwandelte. Und auch heute gibt es in den Gebäuden noch etwa 200 Untote, so dass es äußerst gefährlich ist, sich dort aufzuhalten. Außerdem hat sich der Krater gebildet, eine mittlerweile mit Wasser gefüllte Schlucht, die den Ortskern effektiv in zwei Hälften teilt. Letzte Bastion der Überlebenden war der Tempelkomplex, der schließlich von hundert Untoten gestürmt wurde. Die Verteidiger wurden gefressen oder in Untote verwandelt. Zahlreiche der Kuppelbauten sind heutzutage zerstörte Ruinen, die einstmals so zahlreichen Gärten und Parks sind verwüstet und die Schankstuben verlassen. Der zentrale **Markt** ist mit den verfaulenden und zerfetzten Überresten hunderter Toter bedeckt, die einen dichten Teppich aus Leichen und geronnenem Blut bilden. Der Gestank ist atemraubend (*Selbstbeherrschungs*-Probe+5, um sich nicht zu übergeben) und zwischen den Leichen sind Unmengen von Ratten zu sehen. Über dem Markt schwirren Myriaden von Fliegen. Im **Doppeltempel von Satu und Lev'tha** befinden sich weit weniger Leichen und diese sind – im Gegensatz zu denen auf dem Markt – weitaus mehr verwest. Allerdings bietet der Tempel keinerlei göttlichen Schutz mehr. Die Domäne des Optimaten Psephardeon (siehe **Knochenblei und Schwarzen Blut**, Seite 26f.) wurde zerstört, aber in dem ummauerten Areal sind etwa ein Dutzend Untote gefangen, die in dem prächtigen Garten ziellos umherstreifen. Die Reisbörse und die Lagerhäuser sind gefüllt mit zahlreichen Reis-, Mais- und Kürbissäcken. Manchmal gelingt es einem Überlebenden hier, einen Sack mit Maiskolben zu



bergen, was das Fortbestehen der wenigen Glücklichen sichert, die noch kein Opfer der Untoten wurden.

Rings um diesen Kern gibt es noch ein halbes Dutzend größerer Siedlungen, die jeweils weitläufige Streudörfer sind und nach und nach von den Untoten überrannt wurden. Da die zentrale Struktur und Verwaltung in den ersten Stunden zerschlagen wurde, sah man in den umliegenden Dörfern das Erdbeben, das dem Ausbruch der Untoten vorausging, als gutes Zeichen Summus an und ging seinem täglichen Arbeiten nach. Doch dann kamen die Untoten und überrannten die Dörfer. Die Feldergürtel ringsherum, auf denen einst neben Reis, Zuckerrohr, Rattan, Satubohnen, Früchten und Wein, aber auch in größerem Maße Einbeeren und verschiedene andere Heilpflanzen angebaut wurden, verwildern, aber man kann hier noch einige Lebensmittel und Heilkräuter finden. Einige der Dörfer und ihr Schicksal wollen wir nachfolgend kurz beschreiben:

- **Puancha'var** mit beinahe 1000 Einwohnern die größte Teilsiedlung und streng matriarchalisch organisiert. Nachdem man bemerkt hatte, was vor sich ging, verschanzte man sich unter Führung der Satu-Priesterinnen um Saq'hunea im Zentrum des Dorfes. Als die Untoten kamen, fiel ein Haus nach dem anderen. Saq'hunea gehörte zum letzten Widerstand, als drei Jäger auftauchten und die Priesterin entführten. Heute ist das Dorf jenes mit der größten Untoten-Population.

- **Kaal'ash Berish** ist das Dorf der Selbstmörder. Nachdem einer der Ihren auf dem Feld von einem Untoten angegriffen wurde und Boten aus Ousia'panno schlimme Nachrichten brachten, beschloss man kollektiv, nicht zu Wesen ohne Summus und Satus Segen zu werden, und das ganze Dorf opferte Mutter und Tochter ihr Blut.

- Das Lev'tha-Kloster **Vaalish Levthara** ist im Kampf gegen die Untoten gefallen, ebenso wie die umliegenden Dörfer. Im Kloster lassen sich noch einige Waffen finden, ansonsten ist die gesamte Domäne vom Kampf gezeichnet (Eines der Dörfer wurde von den Klosterkriegern niedergemacht, nachdem dort die ersten Infizierten auftauchten). Die Krieger selbst versuchten, das Dorfzentrum zu reinigen, und die meisten starben dabei.

- **Katrash**, das wandernde Dorf, hat sich nach großen Verlusten in das Felsenlabyrinth des Kath'rall zurückgezogen. Allerdings hat sich die Dorfgemeinschaft nach dem Angriff eines Jägers (siehe Seite 48) aufgelöst und einzelne Sippen sind in Höhlen geflohen, während etwa 650 der ursprünglich siebenhundert Einwohner des Dorfes starben. Eine der Sippen zieht mit schwer gepanzerten Kutschen durch das Tal (die Zugtiere sind mit einer Art kruder Lederrüstung vor Angriffen der Untoten leidlich geschützt).

- **Sul'eientos** wurde von der Seuche vollständig ausgelöscht, ja selbst die tierische Population wurde angefressen und infiziert. Dies hat zur Folge, dass es im Umland etliche verfaulende Schweine, Rinder und Böcke gibt. Gefährlichstes Wesen ist ein mutiertes Schwein (Siehe Seite 46)

- **Draq'osar** hat es geschafft teilweise zu überleben. Etwa zwei Dutzend Personen konnten sich

beim Ausbruch der Seuche hinter die Palisaden zurückziehen und haben unter Führung des Leonirs Raokash ihre eigene Gesellschaft aufgebaut.

Weitere Örtlichkeiten

- **Die Seyclyd-Schlucht:** An dieser Stelle wurde das Tal erheblich verändert. Humus-Genien haben den Boden erhoben und so den Fluss Draq'leva'thar zu einem See aufgestaut, auf dessen Grund mehrere Untote entlanglaufen. Auf den magisch erhöhten Klippen befinden sich die Landeplätze einiger Hippogriffenreiter innerhalb der besten Befestigung des gesamten Tals.

- **Der Fluss Draq'leva'thar:** Durch das Erdbeben am Ende von *Knochenblei und Schwarzem Blut* wurde der Fluss komplett umgelenkt und der alte Lauf in einen sumpfigen Altarm verwandelt. Im tiefen Schlamm ist die Geschwindigkeit halbiert und so mancher Untoter fault in dieser Umgebung vor sich hin.

- **Die Wälder:** Hier gibt es zwei unterschiedliche Typen: Einmal die Plantagenwälder, in denen die Bäume in Reih und Glied gepflanzt wurden und die Randwälder, die meist sich selbst überlassen wurden. Die Gefahren sind sehr unterschiedlich: In den Plantagenwäldern gibt es sehr oft kleine Untotengruppen, in den Randwäldern Wachelementare, die verhindern sollen, dass jemand aus den Tal flieht.

● **Die Speicherseen:** Es gibt im Westen des Tals mehrere große Speicherseen, in die komplexe Kanalsysteme führen und mit denen selbst in Dürrezeiten die Felder des Tals ausreichend bewässert werden können. In einem der Speicherseen treibt ein krakenartiger Mutant sein Unwesen.

Die Risse

Rings um Ousia'pano gibt es mehrere meilenlange Risse, die sich teils bis in Dutzende Schritt Tiefe erstrecken. Sie entstanden während des Erdbebens und breiten sich nun sternförmig von der Anlage aus *Knochenblei und Schwarzes Blut* aus. Einige der Risse blieben Tage und Wochen an der Oberfläche unbemerkt und können auch erst im Verlauf des Abenteuers einstürzen, so dass tiefe Schluchten entstehen.

Dramaturgischer Zweck der Risse ist es, ein überraschendes Element zu haben, welches die Spieler nicht unbedingt vorhersehen. Die Risse können unüberwindbares Hindernis sein, das entweder die Suche um mehrere Tage verlängert, plötzlich auftauchende Komplikation in einer gefährlichen Situation (etwa wenn die Helden von Untoten verfolgt werden) oder ihre letzte Rettung (Die Untoten stürzen in den Abgrund, der sich direkt hinter den Helden öffnet).

Es soll nicht näher definiert werden, wo sich ein wie breiter Riss erstreckt. Genauer gesagt: Die genaue Ausdehnung der Risse obliegt den Anforderungen in Ihrem persönlichen Abenteuer. Sie kündigen sich jedoch immer gleich an:

Der Boden ist über mehrere Schritt breit abgesackt (zwischen einer Spanne und einem Schritt) und der Untergrund ist merkwürdig weich. Geht die Gruppe hintereinander über den Riss, so wird spätestens der dritte Held an geeigneter Stelle bemerken, dass der Boden unter seinen Füßen nachgibt. Binnen weniger Lidschläge entsteht ein Loch, durch das ein Mensch in die Tiefe stürzen kann. Von da an vergrößert sich der Riss sehr schnell.

Lebende und Tote im Tal von Sumnea Velkaris

Da die Untoten und Jäger auch Tiere angreifen, gibt es nur wenige lebende Tiere, die größer als ein Hase sind – und diese flüchten bei der kleinsten Bewegung und dem leisesten Geräusch. Es gibt aber etliche widernatürliche Kreaturen, die wir nun vorstellen wollen.

Natürliche Flora und Fauna

In Wald und Steppe: Kaninchen, Nagetiere, Bunthirsche, Seidenschadar, Steppenhunde, Wildgeflügel (Fasane, Enten), Han'kro, Thior-Khardane, Mandrasse, Renoster, Striga, Thior-Schwingen, Lev'thas-Schlangen, Waldzebras,

Im Nutzland: Maultiere, Esel, Reitpferde (Vereinzelte der Tiere konnten entkommen, andere wurden zerfleischt und sind wieder als Untote auferstanden), Rinder, Dreihornochsen (Die trägen Tiere wurden fast ausnahmslos von den Untoten gefressen), Gänse, Hühner (Meist zu schnell für Untote, viele der Tiere

sind in ihren Ställen verhungert oder entkommen), Schweine, Streifenschweine (Hier mutierten besonders viele Tiere), Milchesel, Eshunde, Reitzzebras

In Luft und Wasser: Erasumische Adler (meiden das Tal), Falken (Weniger als ein halbes Dutzend hat sich mit dem Schwarzen Blut infiziert), Insekten (Bienen, Mücken, Fliegen, Heuschrecken, Moskitos, Blutsauger meiden die Untoten instinktiv)

Pflanzen: Zypressen, Pinien, Wildrosen, Rosmarin, Thymian, Kürbisse (sehr häufig), Hülsenfrüchte (sehr häufig – Linsen, Bohnen, Erbsen), Oliven, Brajansblüten, Reis (An Flussläufen), Balburi-Perlen (selten), Einbeeren (häufig), Geistblüten (häufig), Mantigora (selten), Roter Bambus (Südküste), Traumpilze (sehr selten), Warakwurz (gelegentlich), Azulien (selten, nur in der Steppe), Wächterhecken (einzelne Gehöfte und wichtige Plantagen), Gyldaraswacht (selten), Ramara-Disteln (selten), Raialieb (gelegentlich), Wirselskraut (gelegentlich), Therkalbäume

Der Aufmerksamkeitsfaktor

Je nachdem, wie auffällig sich die Helden im Velkaris-Tal verhalten, kommt es häufiger zu Begegnungen mit Untoten, Mutanten, aber auch Überlebenden. Ein bestimmter Wert ist jeder der Begegnungen zugeordnet: Ist dieser in einem bestimmten Bereich des Tals erreicht, so kann es zu einer Begegnung mit der Kreatur kommen. Voraussetzung dafür ist, dass sich die Kreatur in dem fraglichen Gebiet befindet.

Folgende Faktoren erhöhen den Aufmerksamkeitsfaktor (AF) bei einer nicht gelungenen Probe:

● **Geräusche:** Lautes Rufen oder Kämpfe verursachen einen gewissen Lärm. Um dies zu vermeiden, muss bei einem Gespräch eine IN-Probe und bei einem Kampf *Selbstbeherrschungs*-Proben+3 gelingen, um laute Schreie und Rufe zu vermeiden (AF+2).

● **Feuer:** Ein Lagerfeuer bei Nacht wärmt, sorgt aber auch dafür, dass man Untote zu sich lockt. Eine *Wildnisleben*-Probe+4 offenbart, dass man mit einem Lagerfeuer auf sich aufmerksam macht und wie man dies verhindert (AF+4).

● **Bewegung:** Beim Marsch sollte man darauf achten, freie Flächen und Hügelkuppen zu vermeiden, da man dort unter Umständen über mehrere Meilen gesehen wird. *Orientierungs*-Probe+3 (AF+3).

● **Geruch:** Vor allem die unterschiedlichen Mutanten besitzen einen Herausragenden Geruchssinn. Deshalb sollte die Helden nach dem ersten Kontakt mit einem Jäger oder einem Rasenden auffallen, dass diese sich besonders auf ihren Geruchssinn verlassen und eine *Pflanzenkunde*-Probe+3 gelingen, um den menschlichen Körpergeruch zu überdecken (AF+5 bei Mutanten, bei Zombies +1).

Verfolgung

Der Aufmerksamkeitsfaktor gibt noch eine weitere Information: Nämlich wie lange Untote oder Jäger die Helden verfolgen – und zwar so viele Stunden, wie sie bei einer Begegnung mit **Untoten** Aufmerksamkeitspunkte angesammelt haben. Ein Untoter läuft grob in die Richtung, in die die Helden sich davongemacht haben. Dabei wird er natürlich nicht schnurgeradeaus wanken, sondern leicht nach rechts abdriften. Danach vergisst der Untote den Grund, warum er in diese Richtung wandert. Auch eine Ablenkung (etwa durch ein Tier) lässt ihn seinen Weg ändern. Trifft er unterwegs auf weitere Untote, die den Helden folgen, so wird er

sich diesen bei 1 – 2 auf dem W6 anschließen. Bei gewöhnlichen Untoten sollte es aufgrund ihrer niedrigen Geschwindigkeit kein Problem darstellen, diese abzuhängen. Anders sieht dies bei den **Rasenden** aus. Da sie leicht auf äußere Anreize abzulenken sind, folgen sie den Helden nur ein Drittel ihres Aufmerksamkeitsfaktors in Stunden, bevor sie abgelenkt werden. Dies gleichen sie durch höhere Geschwindigkeit wieder aus. Sie folgen allerdings auch anderen Untoten, um diese anzugreifen – und können dadurch auf die Helden aufmerksam werden.

Jäger sind dagegen sehr zielstrebig: Haben sie einmal eine Spur aufgenommen, so folgen sie dieser, bis sie ihre Beute erwisch haben oder selbst getötet wurden. Dabei sind sie extrem rachsüchtig und verfolgen jemanden, der sie verwundet hat, so lange, bis andere potentielle (sprich: lebende) Opfer ihren Weg kreuzen. **Wächter** sind hingegen sehr standorttreu und verfolgen die Helden nur, wenn diese wissentlich oder unwissentlich den vom Wächter bewachten Gegenstand gestohlen haben. Dann lassen sie sich aber beinahe durch nichts aufhalten.

Größere Untotengruppen folgen den Helden, sobald der höchste Aufmerksamkeitsfaktor erreicht wird, dann bewegen sie sich so lange in diese Richtung bis sie abgelenkt werden oder ein natürliches Hindernis ihre Verfolgung beendet.

Notieren sie sich eventuelle Aufenthaltsorte von größeren Untotenhorden. Bemerken diese keine potentielle Beute, schlurfen sie nur tatenlos in einem relativ kleinen Gebiet herum.

Konzentration der Untoten

In den ersten Stunden nach dem Ausbruch gibt es etwa ein Dutzend Gruppen Untoter, die sich in den Ansiedlungen konzentrieren. Danach zerstreuen sich diese Gruppen. Meist gibt es keine Untotenhorden, die mehr als 14 (2W6+2) Mitglieder aufweisen. Es sei denn, die Untoten verfolgen lebende Beute. So haben sich im Schlepptau des fahrenden Dorfs mehrere größere Untotengruppen gebildet. Ansonsten gibt es im gesamten Tal pro Reichtmeilen genau einen Untoten.

Untote

Nachfolgend wollen wir Ihnen Inspiration für Begegnungen mit verschiedenen Untoten geben (Jeder ist ein AF-Wert zugeordnet):

● **Die Halbe Frau (AF 10):** Irgendwer hat diesem weiblichen Zombie den linken Arm und das linke Bein abgehackt (und den Bauch aufgeschlitzt, so dass die die Gedärme herausquellen). Und so kriecht dieser Zombie durch das Feld einer Planlage. Die gesamte linke Körperhälfte ist durch die ständige Reibung aufgerissen und teilweise vollkommen weggeschmirgelt. Die linke ihrer üppigen Brüste ist dadurch vollends zerfetzt. Insgesamt ist dies weniger eine Kampfbegegnung als von einer gewissen Tragik geprägt, denn Ahrs'at aus Hu'het erkennt sie als die Satu-Priesterin *Dylleah* (siehe **Knochenblei 44**). Die untote Priesterin versucht zu fressen und kriecht mit heraushängenden Gedärmen den Helden hinterher. Ahrs'at aus Hu'het bittet die Helden darum, die Untote zu erlösen.

● **Der Fette (AF 3):** Dieser Untote hat nach seinem Tod beständig gefressen. Da Untote keine Verdauung mehr besitzen, ist irgendwann sein Bauch geplatzt. Dennoch hält dies die Monster nicht davon ab weiter zu fressen. Eventuell begegnet den Helden auch ein Zombie, der übermäßig fett aussieht – zumindest in der Bauchgegend. Beim nachfolgenden Kampf platzt dem Untoten dann der mit Dutzenden Kilos unverdaulichem Fleisch gefüllte Magen ...

● **Der untote Bastion:** Unter Führung des alten Klosterkriegers E'bhatar haben sich etwa fünfzig Bauern während der Katastrophe in ihrem Weiler verschanzt und diesen zu einer Festung ausgebaut. Als sie schließlich damit begannen, ihr Umland von den Untoten zu säubern, wurde einer der Bauern gebissen und tötete nach und nach die gesamte Dorfbevölkerung. Die daraus entstandenen Untoten sind nun innerhalb des Weilers gefangen. Anders als in den übrigen Dörfern ist hier eine größere Anzahl Untoter an einem Ort versammelt. Die meisten der Zombies befinden sich dabei in den Gebäuden. Vor der Befestigungsanlage gibt es eine Feuerstelle, in der etwa 50 verbrannte, menschliche Schädel zu finden sind. Die Untoten verharren meist recht still in den Räumen der Gebäude – bis sie auf die Helden aufmerksam werden.

Die Rasenden (AF 6)

Bei diesen Wesen handelt es sich um scheinbar gewöhnliche Zombies – allerdings werden die Unterschiede offensichtlich, sobald sie lebende Menschen sehen, wittern oder hören. Im Gegensatz zu ihren Artgenossen sind sie rasend schnell und besonders aggressiv. Sie besitzen erhöhte Geschwindigkeit, Attacke-Werte und Trefferpunkte. Zudem können sie infiziertes Blut spucken und geben ein markerschütterndes Geschrei von sich.

Hände:

INI 6+1W6 **AT** 7 **PA** 2 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 25 **AuP** unendlich **MR** 8 **RS** 0 **GS** 9

Besondere Kampfgregeln und -manöver: Zombies erleiden keine Wunden

Mutanten

Bei allen nachfolgend beschriebenen Wesen gilt: Die Beschreibung ist nur eine grobe Zusammenfassung der typischen Charakteristika der einzelnen Mutantenart. Zusätzliche Arm- und Beinpaare, Chitinpanzer oder ein Genick an der Vorderseite des Körpers sind dank der chaotischen Natur der Mutanten problemlos möglich.

Wächter (AF 12)

Die Wächter sind eine Abart der Mutanten, die zumeist auf große Schlagkraft, aber wenig Geschwindigkeit setzen. Sie sind schwer mit Chitinplatten gepanzert und besitzen eine graue Haut und mächtige Klauen. Manche besitzen zusätzliche Tentakel oder Mäuler und Augen an unerwarteten Stellen. Sie sind nicht besonders klug, aber sehr standorttreu. Sie scheinen von irgendeiner höheren Intelligenz für ihre Aufgabe gezüchtet worden zu sein. Bei den Ursprungswesen kann es sich um Menschen, Satyare und alle Arten von Katzenartigen handeln haben.

MU 15 **KL** 4 **IN** 6 **CH** 3
FF 7 **GE** 9 **KO** 14 **KK** 19
AT 9 **PA** 2 **DK** H **TP** 1W6+9
LE 60 **AU** Undl. **AE** - **MR** 6
RS 5 **INI** 9 **GS** 3 **GR** Normal

Talente: Sinnenschärfe 2

Jäger (AF 5)

Es gibt etwa ein Dutzend Mutanten, deren Muskeln enorm angeschwollen sind, die aber wie gehäutet aussehen. Allen ist gemein, dass sie über eine etwa zwei Schritt lange Zunge und an einer Hand über lange Krallen verfügen. Außerdem sind die Arme meist mit dicken rötlichen Knochenplatten bedeckt. Die Jäger orientieren sich durch Gerüche und sind ansonsten blind.

MU 15	KL 6	IN 14	CH 4
FF 7	GE 12	KO 17	KK 18
AT 15	PA 9	DK S	TP 2W6+1 (Stachelzunge)
AT 13	PA 6	DK N	TP 3W6+4 (Klaue)
LE 55	AU 90	AE -	MR 3
RS 2	INI 13	GS 12	GR Normal

Vor- und Nachteile: Blind

Talente: Sinnenschärfe 7

Die Rasenden (AF 6)

Bei diesen Wesen handelt es sich um scheinbar gewöhnliche Zombies – allerdings werden die Unterschiede offensichtlich, sobald sie lebende Menschen sehen, wittern oder hören. Im Gegensatz zu ihren Artgenossen sind sie rasend schnell und besonders aggressiv. Sie besitzen erhöhte Geschwindigkeit, Attacke-Werte und Trefferpunkte. Zudem können sie infiziertes Blut spucken und geben ein markerschütterndes Geschrei von sich.

MU 13	KL 2	IN 8	CH 3
FF 5	GE 7	KO 13	KK 12
AT 7	PA 2	DK H	TP 1W6+2
LE 25	AU Undl.	AE -	MR 8
RS 0	INI 6	GS 9	GR Normal

Vor- und Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll 7

Talente: Sinnenschärfe 4

Das mutierte Schwein (AF 4)

Bei diesem Wesen handelt es sich um ein Hausschwein, das von mehreren Untoten angefallen wurde und sich kurz darauf erhob – und zu wachsen begann. Mittlerweile ist es ein viereinhalb Schritt langes Monstrum, dessen Rücken zu einem Knochenkamm mutiert ist. Die beiden Stoßzähne sind verdreht und messerscharf und das Maul kann sich enorm weit öffnen. Aus diesem schießen bei Bedarf etliche fingerdicke Tentakel, die zusammen eine Art weitreichende Waffe bilden.

Hauer: INI 6+1W6 AT 7 PA 2 TP 1W6+2 DK H
LeP 60 AuP 150 MR 0 RS 4* GS 4

Besondere Kampfgelände und -manöver: Niederwerfen, überrennen, Trampeln, *Chitinplatten und Knochen am Rücken. Bauch, Kopf und Beine besitzen RS 2

Untote Tiere (AF 2 – 8)

Abhängig davon, ob die Helden es mit Fliegenden Lebewesen zu tun bekommen oder das Revier (die Weiden, Stallungen) der hiesigen, mittlerweile zu Teilen untoten Tierwelt durchqueren, variiert hier der AF. Wenn die Helden eine Weide überqueren, auf der untote Schafe weiden, so werden diese definitiv auf die Störenfriede aufmerksam.

Orientieren Sie sich an den üblichen Beschreibungen der Tiere, halbieren Sie sämtliche Kampfwerte und nehmen sie ein Drittel der LeP. Viele der Tiere sind massiv angefressen, einige wenige zudem geringfügig mutiert (Einzelne, chaotisch angeordnete Chitinplatten, Mäuler, wo keine sein sollten, einzelne Tentakel).

Schwarzes Blut-Zombies und das Sonnenlicht

Werden normalerweise untote Wesenheiten von Brajans goldenem Schein, dem Sonnenlicht, getötet, so gilt dies nicht für die Infizierten mit dem Schwarzen Blut. Die einzige Reaktion ist, dass die Haut bleicher wird, so dass schwärzliche Adern dunkel unter der Haut hervortreten.

Eine untote Kultur

Im Süden des Tals (dort, wo später der Fleischberg entsteht) bildet sich recht früh eine regelrechte dämonische Kultur heraus. Neben den normalen Zombies gibt es hier wohl die höchste Konzentration an Wächtern und Jägern. Während die gewöhnlichen Untoten einfache Werkzeuge zu nutzen gelernt haben, bewachen die Wächter größere Ansammlungen von Untoten und die Jäger vergrößern gezielt und koordiniert die Meute.

Wenn sich die Helden unauffällig verhalten, können sie beobachten, wie die Untoten Bäume fällen (indem Dutzende von ihnen gegen den Baum drängen), scharfkantige Felsen entfernen und an manchen Stellen gezielt Löcher graben.

Wenn die Helden vermuten, dass sich hier ein Nekromant eingenistet hat, so werden sie enttäuscht. Aber es scheint, als gäbe es gewisse Untote, die über mehr als nur einen Rest Intelligenz verfügen, welche die Arbeiten koordinieren.

An mancher Stelle kann man Gruppen von einem halben Dutzend Untoter sehen, die von einer fleischigen Schimmel eingewoben sind und anscheinend zu einem Organismus zusammen wuchern. Diese Wesenheiten sind extrem langsam und die Helden können beobachten, wie ein einzelner Untoter diesen wandelnden Wucherungen über den Weg läuft und regelrecht kleben bleiben. In der nächsten Zeit bewegt sich das Geschöpf zu einem Ort, wo es sich scheinbar erleichtert (*Sinnenschärfe*-Probe+ ein Zehntel der Entfernung, um zu erkennen, dass es sich um Knochen handelt, die das Wesen verliert.) An diesen Stellen hat sich der Boden in eine weißgelbliche Fläche verwandelt, die das Land wie ein knöchernes Fundament überzieht. An diesem Ort ist der AF um zwei Punkte erhöht.

Vom Wetter

Es scheint, als würden sich elementare und stellare Prinzipien gleichermaßen gegen die enorme Stärkung der dämonischen Mächte wehren. Dies hat enorme Auswirkungen auf das Wetter; es ist extrem wechselhaft und fast scheint es, als gäbe es keine leichten Wetterumschwünge mehr. Stets wechselt das Wetter von einem Extrem ins andere. Grob unterteilt sich das Tal dabei in sechs Wetterzonen, so dass sie W3 mal täglich eventuelle Wetterumschwünge auswürfeln sollten (je nach Reisegeschwindigkeit der Helden).

- 1–3:** Sengender Sonnenschein (1 Punkt Erschöpfung pro 2 Stunden Marsch zusätzlich)
- 4–5:** Sommersonne mit starkem Wind (je nach Gegend können dadurch kleine Staubstürme entstehen).
- 6–9:** Bewölkt (Diese dunklen Wolken künden von der dämonischen Verseuchung des Tals).
- 10–12:** Windstille (In der Nähe größerer Orte ist dafür in dieser Zeit ein penetranter Verwesungsgeruch wahrzunehmen).
- 13–16:** Regen (Nur tröpfelnder Regen, dafür aber stundenlang, der Boden verwandelt sich in eine Schlammlandchaft).
- 17:** Starker Regen (Ein heftiger Regenschauer geht über die Helden nieder, man sieht die Hände nicht mehr vor Augen, schnell bilden sich in Niederungen große Pfützen).
- 18:** Windig (Der Wind ist schneidend, aber noch erträglich).
- 19:** Stark Windig (Es ist schwer voranzukommen, ganz so, als ob sich die Luft selbst den Helden entgegenstellt. Manchmal sind diese Winde eiskalt).
- 20:** Wetterchaos (Das Wetter ist extrem instabil und chaotisch. Starker Regen und extremer Sonnenschein wechseln sich in wenigen Augenblicken ab. Dichte Wolken verdunkeln den Himmel, nur um kurz darauf von Mini-Orkanen aufgerissen zu werden).

Menschliche Begegnungen

Es gibt im gesamten Tal von Sumnea Velkaris etwa 200 – 300 Überlebende. Entweder hat man sich verschanzt oder zieht – äußerst vorsichtig – durch das Tal. Einige dieser Gruppen wollen wir näher vorstellen. Fühlen Sie sich frei, diese nach eigenen Vorstellungen und der Dramaturgie zu verwenden (und sterben zu lassen).

Mit Waffen, Fäusten, Füßen und Magie gegen Zähne, Klauen und Tentakel

Einmal sollten die Helden auf eine Gruppe Flüchtlinge (2W6+5 Mitglieder) treffen, die ohne größeren Schutz durch das Tal zog und nur Minuten bevor sie den Helden begegnen in hügeligem Land von einer größeren Gruppe Untoter (Anzahl: 2W20+10) angegriffen wurde. Während die Gruppe ums Überleben kämpft, müssen die Helden nun entscheiden, was sie machen: Versuchen sie die Gruppe zu retten oder schauen sie zu, wie die Untoten zu fressen beginnen. Wenn sie abwarten wollen, können sie beobachten, wie sich ein kleines Mädchen etwas abseits unter der Wurzel eines umgestürzten Baumes versteckt.

Das Dilemma, in das die Helden geraten, ist, dass sie entscheiden müssen, ob sie den Angegriffenen in irgendeiner Form helfen. Dabei muss ihnen bewusst sein, dass Gerettete ihr Marschtempo verringern und dass diese Personen deutlich undisziplinierter als die Helden sind. Außerdem werden durch ihr Eingreifen Untote und Mutanten auf die Helden aufmerksam. Ahrs'at wird, was ihr sichtlich schwer fällt, dafür plädieren, die Flüchtigen ihrem Schicksal zu überlassen, da die eigene Mission wichtiger ist. Womöglich kommt es zu einer Diskussion, was die Untoten zu den Helden lockt.

Der Einzelgänger

Stil: Der mürrische Einzelgänger, der versucht, niemanden zu nah an sich heran zu lassen.

Beschreibung: Eine Person, auf die die Helden mehrfach stoßen können, ist der Einzelgänger Aramur (*4726 IZ, 1,77 Schritt, weiße Haare, riecht stark nach Schweiß, ist in eine krude, selbstgeschneiderte Rüstung aus dickem Leder gekleidet, bei der man nur sein Gesicht sieht, trägt eine schwere Holzfälleraxt bei sich). Bei diesem handelt es sich um einen ehemaligen Wanderarbeiter, der mittlerweile seine Aufgabe darin sieht, Untote zu töten, wo immer er kann. Ansonsten scheint er nicht mehr viel Freude im Leben zu kennen.

Er kann den Helden zahlreiche Informationen geben, etwa zu einzelnen Orten. Allerdings wird er nicht damit hinter dem Berg halten, dass er die Helden töten wird, wenn sie ihm beim nächsten Mal als Untote begegnen. Ansonsten ist er erstaunlich hilfreich und kann den Helden seine persönlichen Überlebensregeln erzählen. Die in seinen Augen wichtigste Regel lautet, nur auf einer freien Fläche zu schießen, da man keinen dieser lebenden Toten mit heruntergelassenen Hosen begegnen sollte.

Der Hintergrund des Alten ist traurig: Als der erste Untote in die Felder der Plantage torkelte, da flohen die Menschen ins Hauptgebäude. Doch ein Verwundeter verwandelte einen nach dem anderen in einen Untoten – darunter auch Aramurs Halbbruder. Diesen konnte der Alte vor seiner Flucht noch erlösen, aber er schwor sich, keiner Gruppe mehr anzuschließen.

Informationen: 1, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 18, 20

Feuer vom Himmel

Wenn es sich die Helden in einem kleinen, von Untoten gereinigten (Streu-)Dörfchen gemütlich gemacht haben und ausruhen, können sie nach einigen Stunden ein merkwürdiges surrendes Geräusch hören. Schauen sie nach, was es damit auf sich hat, können sie Schatten am Himmel ausmachen. Worum es sich dabei handelt, ist nicht festzustellen: Lediglich schemenhafte Bewegungen sind am Himmel auszumachen, die dann schließlich leuchtende Punkte fallen lassen. Sobald diese die Hausdächer oder den Erdboden berühren, explodieren die Lichter in gewaltigen Flammenbällen. Weitere Lichter fallen, die schnell immer näher auf die Position der Helden zu kommen. Gleiches gilt auch für die Explosionen. Anscheinend werden gezielt die leer stehenden Gebäude niedergebrannt. Sie müssen lediglich entscheiden, wie gefährlich die Situation für die Helden sein wird: Können sie im letzten Augenblick mit ihrer Ausrüstung fliehen oder werden sie Opfer einer der magischen Brandbomben? Ob es sich bei der Ursache der Flammenbälle um imperiale Insektopter, Elementarwesen oder erasmusische Hippogriffenreiter handelt, sei Ihnen überlassen.



Es bleibt Familie

In einem abgelegenen Gehöft können die Helden auf eine Familie stoßen, die sich immer weiter isoliert haben und die nahe davor sind zu verhungern. Trotzdem haben sie panische Angst vor den Helden. Sie sind fanatisch religiös und sehen die Untoten als Prüfung an. Dieser Prüfung sollten die Helden besser nicht mit Gewalt begegnen, wenn man sie diese überstehen wollen. Die Sippe Et'hanjars (*4713 IZ, 1,69 Schritt, graue Haare, störrisch, fanatischer Gyldara-Anhänger, gleichzeitig aber auch aufrichtig um seine Familie besorgt) ist relativ gastfreundlich, aber misstrauisch. Zwar wird die alte Patriarchin den Helden gestatten, in einem Schuppen am Rande ihrer Plantage zu verbringen, eine ihrer Töchter anweisen, sich um die Wunden der Helden zu kümmern und diesen einige Vorräte zukommen lassen. Sobald die Helden etwas tun, was der Patriarchin nicht zusagt, wird diese die Helden ohne weitere Erklärung bitten, ihr Land zu verlassen.

Denn die Sippe hat ein Geheimnis, das sie unbedingt wahren wollen: In einer Scheune halten sie ein gutes Dutzend Untote gefangen. Bei diesen handelt es sich um ehemalige Freunde und Verwandte, die der Untotenseuche zum Opfer fielen. Dies behauptet Et'hanjar zumindest. In Wahrheit fangen sie und ihre Verwandten die Untoten, um sie an Schmuggler zu verkaufen. Dabei versuchen sie sich damit herauszureden, dass die Zombies keinen Schmerz mehr empfinden und die Käufer sicherlich etwas tun, um die Heilung der Untoten zu ermöglichen. Dabei übersehen sie, dass es für den Tod bisher kein Heilmittel gibt (und wahrscheinlich nie geben wird).

Informationen: 1,2, 5, 8, 11, 14, 16, 17, 20

Zentrale Begegnungen

Die im Folgenden aufgeführten Gruppierungen sind allesamt traumatisierte Personen, die über Wochen um ihr Überleben kämpfen mussten. Dies hat die Überlebenden hart und kompromisslos gemacht. Dabei gibt man Fremden zuerst einmal grundsätzlich nichts über sich preis. Alle Informationen, Vorräte und sonstige Ausrüstung wurden mit Blut bezahlt und niemand hat etwas zu verschenken. Innerhalb dieser Zwangsgemeinschaften ist man sich nicht unbedingt ein Herz und eine Seele.

Das fahrende Dorf

Stil: Wild, Roh, aber herzlich

Beschreibung: Eine Gruppe Überlebender hat sich ein regelrechtes fahrendes Dorf gebaut. Die etwa zwei Dutzend Überlebenden fahren in vier Karren durch das Tal. Die Zugochsen wurden mit Lederhäuten vor den Griffen und Bissen der Untoten geschützt. Wann immer die Gruppe auf Untote trifft, versucht sie diese zu umgehen (etwa wenn es sich um größere Horden handelt) oder bahnt sich ihren Weg hindurch. Untote, die dem Treck in den Weg geraten, werden erbarmungslos von den Ochsen überrannt. Die Überlebenden sind allesamt schwer bewaffnet und verrohen immer mehr. Für sie wird das Überleben mit jedem Tag schwerer – Wasser, Lebensmittel und Heilmittel werden knapp und jede Begegnung mit den lebenden Toten kann das Ende des kleinen Trecks sein.

Informationen: 1,2, 3, 4, 8, 11, 14, 20

Mitglieder des Fahrenden Dorfs

● **Kal'dahr** (*4728 IZ, 1,73 Schritt, ein erfahrener, kräftiger Bauer, kurze, braune Haare, fehlende Schneidezähne) hat die Führung des Trecks übernommen und führte diesen zum Rand des Tals. Doch ein Posten Klosterkrieger hielt die Flüchtigen auf – und zwang sie, nachdem Verstärkung eingetroffen war, brutal zur Umkehr. Seither führt der verbitterte Mann seine stetig kleiner werdende Gruppe durch das Tal.

● **Beljara** (*4753 IZ, 1,67 Schritt, lange, blonde Haare, entschlossener Gesichtsausdruck) ist das Spielzeug der Männer des fahrenden Dorfes. Mehrfach wurde sie unter dem Vorwand, dass man sich fortpflanzen müsse, vergewaltigt und sie ist kurz davor, sich blutig zu rächen.

● **Elyeras** (*4741 IZ, ,74 Schritt, fettleibig, Glatze, grauer Haarkranz, fleischige Lippen, stierender Blick) Der Lev'tha-Prediger lebte lange Zeit in einem der Kloster des Tals, bevor er von dort weg ging, um seine über lange Jahre entwickelten Theorien zu verbreiten. Er denkt, dass sich Frauen nur für die Fortpflanzung eignen. Er ist ein radikaler Einpeitscher, der seine religiösen 'Thesen' zur Tarnung seiner eigenen Gelüste benutzt. Denn er hat durchgesetzt, dass die Frauen der Gemeinschaft gehören.

Szenarien um das fahrende Dorf

● Die Helden werden von einer größeren Untotenhorde in die Enge gedrängt (etwa an einem der Risse), als sich plötzlich in der Ferne eine Staubwolke abzeichnet. Dann ist zu erkennen, dass es sich um mehrere Fuhrwerke handelt, die einen Gutteil der Untoten rings um die Helden niederfährt. Kal'dahr springt mit einigen weiteren seiner Leute aus den Karren, um den restlichen Untoten den Garaus zu machen. Er winkt die Helden heran und brüllt ihnen "Steigt ein, bald kommt noch mehr von den Viechern..." entgegen.

● Die Helden können abends die Wagen in einiger Entfernung stehen sehen. Wenn sie sich heranschleichen, bemerkt einer der Helden plötzlich eine Klingenspitze auf der Schulter. Hinter bzw. oberhalb des Helden steht einer der verummten Kämpfer. Weitere kommen aus nahen Büschen und stellen dann lakonisch fest, dass es sich bei den Helden nicht um Untote handelt.

● **Raue Sitten:** Schon während des ersten Abends können die Helden bemerken, dass die Sitten eher rau sind. Eventuell können die Helden dabei Zeuge eines nicht ganz freiwilligen Sexualaktes werden.

● **Nehmt mich mit euch:** In einem stillen Moment kann eine der Frauen darum betteln, dass die Helden sie mitnehmen. Dabei wird sie den Helden allerlei Versprechungen machen, eventuell sogar versuchen, einen Helden zu verführen.

● **Beljars Rache:** Mit einer Spur frischen Blutes lockt die rachsüchtige Frau einen Jäger zum Lager, der einen ihrer Peiniger tötet und dann droht, das gesamte Lager zu gefährden. Die Helden müssen nun ihr Bestes tun, um das Monstrum zu vernichten.

● **Der Riss:** Einer der Risse kann für besondere Szenen dienen. Entweder stürzt ein Wagen hinein, wo er dann in einem Dutzend Schritt Tiefe eingeklemmt wird. Allerdings sind in dem Wagen mehrere Überlebende/wichtige Ausrüstung, welche die Helden nun gemeinsam mit den Bewohnern des Fahrenden Dorfes retten müssen. Dabei droht der eingeklemmte Wagen jederzeit tiefer in den Riss hineinzurutschen.

- Alternativ kann ein sich plötzlich auftuender Riss die Kolonne trennen. Oder ein rasend schneller Mutant jagt die gesamte Kolonne am Rand des Risses entlang.
- Entführt: Einige Mitglieder des Fahrenden Dorfs werden entführt und ein Teil der Gemeinschaft verfolgt nun in einer selbstmörderischen Jagd die Entführten.
- Ob das fahrende Dorf sich am Ende selbst vernichtet, durch einen Angriff mehrerer Mutanten aufgegeben wird oder entkommt, sei Ihnen überlassen.

Eine Festung

Stil: Diktatorisch, hart, militärisch, effektiv

Beschreibung: Ein Gehöft in den Hügeln am Rande des Tals hat es geschafft, sich den Untoten zu widersetzen: Ein Trupp Klosterkrieger hat hier alles richtig gemacht und zusammen mit 60 weiteren Überlebenden eine Festung geschaffen. Es wurden Palisaden errichtet und Erdwälle aufgeschüttet, die Fenster der Gebäude mit Brettern zugemauert und die Vorräte rationiert.

Der wahre Grund liegt aber in der rigorosen Rangordnung, der sich alle unterzuordnen haben. Der Klosterkrieger-Veteran Antcha'phor gehörte vor zwei Jahrzehnten zum Tribut an das Imperium und leistete die Hälfte dieser Zeit seinen Dienst am Ghulenwall ab und ist mit den untoten Horden Draydalans vertraut. Diese Erfahrungen hat er auf die jetzige Situation übertragen. Sein Wort ist Gesetz und wer dagegen verstößt, muss schon großen Wert für die Gemeinschaft haben, um ihr weiterhin anzugehören.

Informationen: 2, 3, 5, 6, 7, 9, 12, 14, 18, 20

Szenarien um die letzte Festung

- Bemerken die Helden Überlebende im Gehöft und dringen ins Innere vor, sehen sie sich plötzlich einer Übermacht gegenüber. Sofort werden die Helden von den Bewohnern angegriffen. Der Angriff ebbt erst ab, wenn klar ist, dass die Helden keine Untoten sind. Danach werden sie weggesperrt.
- Nach einiger Zeit befiehlt man den Helden sich zu entkleiden. Dick verummte Bewohner untersuchen die Helden dann auf Bissspuren. Dann erscheint Antcha'phor und betrachtet die Helden eindringlich. Sind sie unverletzt und dem alten Klosterkrieger gegenüber nicht allzu dreist, wird er ihnen seine Regeln erklären (siehe Kasten). Außerdem müssen sie bei ihren Göttern schwören, niemandem etwas über die Außenwelt zu erzählen.
- Die Helden – vor allem Frauen – werden direkt in das tägliche Leben integriert. Während Ahrs'at und weibliche Helden mit Arbeiten im Inneren beauftragt werden (Es gibt nur sechs Frauen bei mehr als 40 Männern), während die Helden zu Reparatursätzen an der Außenwand eingesetzt werden. Dabei sollen sie aber sehr leise agieren.
- Nach jedem Verlassen der Festung wird jeder, der draußen war, genauestens auf Bissspuren untersucht.
- Wenigstens einmal sollten die Helden bei der Verteidigung gegen ein Dutzend Untoter verwickelt werden. Dabei wird ein Verteidiger von einem Zombie gebissen. Wenn die Untoten besiegt wurden, wird dieser regelrecht vor das Tor gejagt. Er erhält keine Lebensmittel, aber Antcha'phor bietet dem Verletzten an, ihn mit einem Pfeil von seinem schrecklichen Los als Untoter zu erlösen. Dies nimmt der Verwundete an – ein Pfeil in den Kopf beendet sein Leben.

- Schließlich offenbart sich das schreckliche Geheimnis der Festung. Weibliche Helden und Ahrs'at sollen möglichst schnell Kinder bekommen (denn die menschliche Rasse darf nicht aussterben). Damit die männlichen Helden dies nicht verhindern können, geht Antcha'phor mit ihnen auf die Jagd. In der Zwischenzeit versucht ein Dutzend Bauern unter Führung zweier Klosterkrieger, das Gesetz der Fortpflanzung durchzusetzen.
- Schließlich wird die Festung von einem halben Dutzend Jäger angegriffen, die neues, lebendes Fleisch suchen. Diese überklettern mühelos die Palisaden und Barrikaden und töten etliche der Verteidiger und entführen mehrere der Überlebenden. Die Helden müssen abwägen, ob sie fliehen oder Antcha'phors Bastion mitverteidigen. Allerdings wird sich ein Jäger im Inneren der Anlage verstecken und später ein Massaker anrichten. Spätestens dann wird Antcha'phor sterben. Die Überlebenden werden kopflos fliehen und schnell weiteren Jägern und Untoten getötet.

Antcha'phors Regeln

- 1: Ein jeder hat sich an seine Befehle zu halten.
- 2: Niemand darf ohne die Erlaubnis des Anführers die Festung verlassen.
- 3: Jeder muss all seine Fähigkeiten in den Dienst der Gemeinschaft stellen.
- 4: Jeder muss bereit sein, sich zu jeder Zeit auf Verletzungen hin untersuchen zu lassen.
- 5: Das Wohl der Mehrheit ist entscheidend!

Antcha'phor dar Icem'sar, der Anführer der Überlebenden

Erscheinung: *4723 IZ, 1,83 Schritt, Glatze, grauer Haarkranz tiefe Falten an den Mundwinkeln, fünf Narben über das gesamte Gesicht, in die Rüstung eines Klosterkriegers gehüllt, diese wurde aber mit einer Lederhose und Kettenärmeln vervollständigt. Bei seinen Exkursionen außerhalb der Festung trägt er meist einen dunkelbraunen Umhang (mit Blut getränkt, um Untote zu täuschen) und eine ähnliche Kopfbedeckung.

Geschichte: Der kräftige und mutige Klosterkrieger wurde mit kaum 20 Jahren zur 56erschaft ausgewählt, die zum Tribut ins Imperium entsandt wurde. Während seiner Dienstzeit als lebender Tribut an das Imperium diente er als junger Mann ein Jahrzehnt im draydalisch-xarxarischen Grenzgebiet in Anthalia und focht dort in mehreren größeren Schlachten und unzähligen unbedeutenden Scharmützeln. Erst als er durch einen Blutghul schwer verletzt wurde, schickte man ihn in die Heimat zurück. Hier kehrte er nicht in sein Kloster zurück, sondern zog jahrelang über Era'Sumu, bevor er im Velkaris-Tal heimisch wurde. Allerdings sonderte er sich ab und hatte schnell den Ruf eines verschrobener, gewaltbereiten Einzelgängers. Die Träume über vergangene Schlachten und tote Gefährten hielten ihn von der Gemeinschaft des Tals fern. Erst mit dem Ausbruch der Untoten-Epidemie erwachte der Tatendrang in dem gebrochenen Veteran. Er rettete eine Gruppe Bauern und befestigte einen kleinen Weiler. Schließlich sammelten sich mehr und mehr Flüchtlinge und akzeptierten seine Regeln – darunter auch einige weitere Klosterkrieger.

Charakter: Der gebrochene Außenseiter, der aufgrund seiner Kenntnisse und Fähigkeiten die einzige Überlebenschance derer ist, die sich unter seinen Schutz begeben haben. Deren Dank ist immens und schnell gab man das alte Leben auf, glauben doch nicht wenige, dass die Welt tatsächlich von Untoten überrannt wurde. Dies ist Antcha'phor zu Kopf gestiegen und er begann sich immer mehr wie ein Diktator zu verhalten.

Rolle: Der Diktator, der sich als einzige Überlebenschance versteht, die 'seine' Leute haben.

Moral: Er steht zu seinem Wort, tut aber das, was unbedingt zum Überleben seiner Gemeinschaft notwendig ist – und geht dabei auch über Leichen!

Motivation: Seine Alpträume von Draydalan, die nun in der Heimat wahr geworden sind. Natürlich vermutet er hinter dem Ausbruch der Untotenseuche die Schädelpriester.

Mittel: Sein Wort ist Gesetz in der Festung. Und dies wird von niemandem angezweifelt. Ihm stehen derzeit 7 Klosterkrieger und 21 (mittlerweile) gut gedrillte Bauern zu Seite. Und er würde jeden opfern, wenn die Mehrheit seiner Leute dadurch überlebte.

Loyalität: Seine Loyalität gilt dem Überleben seiner Leute in einer Welt der Untoten (Zwar weiß er von der Festungskette, wird den Helden aber klar machen, nichts von dieser zu berichten. Er behauptet, dass seine Leute dann bald versuchen würden, dorthin zu gelangen. Dass er denen wiederum erzählt hat, das gesamte Imperium wäre von Untoten überrannt worden, erwähnt er nicht.

Konfliktverhalten: Will einen Kampf mit Infizierten am liebsten schnell und aus der Ferne zu Ende bringen. Ist deswegen zu hohen *Wuchtschlägen* und *Todesstößen* bereit. Geht im Kampf voran und schont sich selbst nicht.

Zukunft: Spielt in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr.

Zitate: "Damals in der Schlacht am Eisernen Tor hatten wir es mit tausenden dieser untoten Bastarde zu tun. Aber diese hier sind anders."

Antcha'phor dar Icem'sar

MU 16 **KL** 12 **IN** 11 **CH** 10

FF 11 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 17

AT 17 **PA** 16 **DK** NS **TP** IW6+5

LE 38 **AU** 42 **AE** - **MR** 3

RS 4 **INI** 17 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund/ Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingenturm, Kulturkunde (Imperial), Meisterparade, Wuchtschlag

Talente: Athletik 10, Kriegskunst 11, Menschenkenntnis 11, Körperbeherrschung 13 Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 8, Überreden 9

Ausrüstung: Lev'thas-Klinge, Leichte Lederrüstung

Verhalten im Kampf: Der alte Klosterkrieger hat den Höhepunkt seiner kämpferischen Fähigkeiten längst hinter sich gelassen und weiß dies auch. Er wird nur so lange fair kämpfen, wie es ihm nützlich erscheint. Allerdings wird er auch einen Kampf beenden, indem er sich defensiv kämpfend zurückzieht und vom Gegner zu lösen versucht. Er geht keine übermäßigen Risiken ein, wenn seine Gemeinschaft in Gefahr ist.

Die Verborgenen

Stil: lebensbedrohlich verrückt, verzweifelt, gefährlich

Beschreibung: Gut versteckt im Felslabyrinth von Kath'rall lebt die Gruppe, die sich selbst die Verborgenen nennt. Bei dem Dutzend ausgemergelter, schmutziger Gestalten handelt es sich um ehemalige Mienenarbeiter, die ebenfalls annehmen, dass die ganze Welt untergegangen und den Untoten anheimgefallen ist. Sie ziehen aus und plündern die umliegenden Gehöfte und Felder. Dabei gehen sie so vorsichtig wie möglich vor, um keine Verluste zu erleiden.

Der Rest Zivilisation, den sie besitzen, ist nur eine Maske: Da sich einer der Ihren durch den Verzehr von infiziertem Wild in einen Untoten verwandelte, wurden sie zu Kannibalen. Sie sind dazu übergegangen, Menschen gefangen zu nehmen, in ein Loch zu stecken und das Opfer erst nach einem Tag mit Steinwürfen zu töten und dann zu verspeisen. Sie verhalten sich äußerst vorsichtig und agieren ausschließlich innerhalb der Felsen von Kath'rall. Man bemerkt sie erst nach einiger Zeit: Jede halbe Stunde, welche die Helden in dem Felsenlabyrinth verbringen, wird eine anfangs um 12 Punkte erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe um einen Punkt erleichtert. Lediglich bei ihren Plünderzügen verlassen sie die schützenden Felsen.

Informationen: 1, 6, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Das Lager der Verborgenen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr müsst schon sehr genau hinschauen, um das gut getarnte Lager zwischen den Felsen zu erkennen. Mehrere der Felsensäulen weisen Höhlen und Risse auf, in deren Schatten man die Bewegungen von mehreren Menschen erkennen kann. Da der niedrigste dieser Höhleneingänge auf mehr als drei Schritt Höhe liegt, kann man annehmen, dass es sich bei den Bewohnern um lebende Menschen und keine Untoten handelt.

Als ihr genauer hin schaut, könnt ihr verschiedene Holzrahmen mit darauf gespannten Lederhäuten, mehrere Körbe mit Beeren und Feldfrüchten erkennen. Auch könnt ihr mehrere Seile sehen, die den Höhleneingang mit anderen Felsen verbinden.

Insgesamt sind die Verstecke der Verborgenen nicht leicht zu finden. Es gibt keine weithin sichtbaren Feuerstellen, keine Tiere oder irgendetwas, das den Weg zum Lager weisen könnte. Ein gutes Stück vom Lager entfernt gibt es auf ebener Erde ein mit einem groben Bretterdach verschlossenes, vier Schritt tiefes Loch im Boden. Hier werden die Gefangenen der Gruppe wie in einer Speisekammer gefangen gehalten. Ansonsten gibt es mehrere Aussichtsposten.

Mitglieder der Verborgenen

● **Ranara:** Die mädchenhafte Frau (*4748 IZ, 1,66 Schritt, dunkelbraunes, verfilztes Haar, dreckige, mit Blut beschmierte Kleidung, unsteter Blick, geht stets etwas geduckt) fühlt sich bei der Entwicklung, die ihre Ersatzfamilie nimmt, zusehends unwohl. Sie versucht, still und leise das Gewissen der Gruppe zu sein.

- **Orag'hal:** Der Waffenherr (*4736 IZ, 1,88 Schritt, Bart, kurz geschorenes, braunes Haar, guter Kletterer, versucht unklar zu lassen, wem er genau folgt) kontrolliert alle Waffen der Verborgenen, was verhindern soll, das man sich gegenseitig umbringt. Er hat Probleme mit dem unkontrollierbaren Nan'draq. Hat den Verdacht, dass das Fleisch, welches dieser mehrfach ins Lager brachte, während Gefangene im Loch regelrecht abgeschlachtet aufgefunden wurden, von diesen stammt. Weiß aber nicht, ob er genügend Rückhalt in der Gruppe besitzt.

- **Nan'draq:** Der brutale Mann (*4741 IZ, 1,96 Schritt, hohe Stirn, braune Haare, tiefe Falten an der Stirn und den Mundwinkeln, grob zusammen genähte Kleidung, tiefe Augenringe, dreckig, rasiert sich nur alle paar Tage) musste sich immer zurück halten und blüht in der momentanen Situation auf. Er lässt alle Hemmnisse hinter sich und entwickelt sich zu einem zügellosen Menschen voller Grausamkeit gegen jene, die sich ihm nicht unterworfen haben. Ebenso beteiligt er seine Untergebenen an seinen Taten. Er ist ein Mann der Gewalt und Gewalt wird sein Ende sein.

Szenarien um die Verborgenen

- **Plünderer:** Die Verborgenen können gerade eine der verlassenen Siedlungen plündern, während sie auf die Helden treffen. Sofort verharren die Verborgenen bewegungslos, um dann entweder hektisch zu fliehen oder mit aller Brutalität anzugreifen. Dies hängt davon ab, ob die Helden überlegen wirken oder eher als leichte Beute erscheinen. Je nachdem, wie der Erstkontakt verlief, können die Helden von den Verborgenen zu ihrem Lager geführt werden oder sie dorthin verfolgen.

- **Gefangen im Loch:** Womöglich ist das erste Aufeinandertreffen mit den Verborgenen auch ein Hinterhalt. In einer Klamm in Kath'rall lauert man den Helden auf und versucht sie mit gezielten Steinwürfen auf den Kopf und Fesselseilen außer Gefecht zu setzen. Wenn es den Verborgenen gelingt, die Helden gefangen zu nehmen, dann entwaffnen sie die Helden und sperren sie in ein mit Brettern verschlossenen Loch. Es ist schwierig, an den Wänden hochzuklettern (*Kletter-Probe+7*) und ohne Hilfsmittel fast unmöglich, die Knoten in den Tauen zu lösen, mit denen die Balken und Bretter zusammengebunden wurden (*Fesseln-/Entfesseln-Probe+12*). Allerdings beobachtet einer der Verborgenen das Loch. Beim nächsten Angriff agieren sie mit tödlicher Gewalt.

- **Die Kannibalen:** Bleiben die Helden gefangen, so können sie recht schnell bemerken, welche Aufgabe sie erfüllen sollen: Sie sollen den Verborgenen als Nahrung dienen und ihnen so das Überleben sichern. Bester Ansatzpunkt sind hierbei die unterschiedlichen Philosophien der einzelnen Verborgenen. Die Helden können diese gegeneinander ausspielen. So ist es möglich, dass etwa Ranara ein Seil lockert oder zerschneidet, Orag'hal den Helden ein Messer zuspielt, während Nan'draq mit aller Gewalt gegen eventuelle Helfer der Helden vorgeht.

- **Krieg mit den Marodeuren:** Es gibt eine weitere Gruppierung von Plünderern, die Marodeure, die mit den Verborgenen im Krieg um die natürliche Bastion Kath'rall liegen. Angeführt von dem alten Barden *Johran Lorke* (*4727 IZ, 1,81 Schritt, Glatze, braungebrannt, charismatisch, kinderlieb, freundliches Lächeln, aber auch ein Fanatiker, der von sich denkt, der Auserwählte des Tals zu sein) versucht man das Versteck der Verborgenen ausfindig zu machen. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie die Marodeure mit den Helden interagieren können.

Zum einen können sie den Helden das Angebot machen, in ihrem Auftrag die Verborgenen ausfindig zu machen, andererseits könnte man den Helden auch anbieten, die angreifenden Marodeure zu vernichten und dafür frei zu sein. Oder die Helden werden von den Marodeuren befreit und sind nun Siegesobjekt der ebenso skrupellosen Marodeure.



Der Tod der Reisenden (Optional)

Haben die Helden den Meuchler der Verschwiegenen Protectoren noch nicht stellen können, so kann er hier im Tal des Todes auf den Meuchler treffen, der den Helden gefolgt ist. Er kann entweder als Hilfe in der Not dienen und dann wieder so schnell verschwinden, wie er aufgetaucht ist oder grausam gefressen werden. Eventuell erklärt er den Helden auch, dass er sie eigentlich töten sollte, doch das massenhafte Auftreten der Untoten hat selbst einen solch eiskalten Mörder nervös gemacht. Er behält die Helden im Auge, da sie im Zweifel auch sein eigenes Überleben sichern. Überlebt er, so verbleibt er im Tal und sucht die Helden. Unter Umständen können die Helden im Final-Abenteuer noch einmal auf ihn treffen.

Eine unheimliche Begegnung

Irgendwann, wenn sich einer der Charaktere abseits der anderen bewegt, taucht urplötzlich ringsum schwarzer Nebel auf und umhüllt den Helden vollständig. Dieser kann sich nicht mehr bewegen und er verspürt eine unglaubliche Angst (etwa so, als würde der Charakter plötzlich alle *Ängste* auf einem Wert von 12 besitzen).

Dann laufen die Erinnerungen an sein gesamtes Leben vor seinem inneren Auge ab. Nach wenigen Augenblicken kommt der Charakter dann wieder zu sich. Allerdings kann er sich an nichts wirklich erinnern, außer das ihm irgendwas begegnet ist – und dann floh. Seine Panik und was ihm begegnete, hat der Charakter vollkommen vergessen.

Erst im Finale dieses Teilabenteuers wird sich klären, worum es sich bei diesem Nebel handelt.

Die Suche nach der Heilung

Suche im Tal des Todes

Bei den einzelnen Begegnungen mit Lebenden innerhalb des Tals finden Sie eine Reihe von Nummern, die für eine bestimmte Information in der unten aufgeführten Liste stehen. Manche der Informationen können die Helden selbst als wahr oder falsch entlarven, anderen müssen sie nachgehen, um ihren Wahrheitsgehalt zu bestätigen.

Informationen

- 1: Das Tal ist vom Rest der Welt getrennt. An den Rändern greifen die Pflanzen des Bodens nach dir und vom Himmel regnet Feuer.
- 2: Alle Siedlungen sind zerstört oder von den Nicht-Lebenden bewohnt.
- 3: Selbst der Boden ist des Menschen überdrüssig. Manchmal stürzt er ein und reißt uns in die Tiefe. Einfach so.
- 4: Man darf nicht aufrecht gehen. Dann sehen einen die Totengänger wahrscheinlich nicht. Aber ihr solltet euren Geruch tarnen.
- 5: Der Schwarze Rauch ist der Vorbote der Totengänger.
- 6: Ich habe gesehen, wie ein halbes Dutzend der Totengänger zusammenwuchsen, immer wenn sie sich berührten.
- 7: Die schnellen Viecher. Die mit den langen Zungen, entführen Lebende und Tote gleichermaßen und bringen sie weg. Glaube nach Süden.
- 8: Überall im Tal wuchert das Gras hemmungslos. Manche der Forste werden bald ein wahrer Dschungel sein.
- 9: Generell scheint es hier besonders fruchtbar zu sein in letzter Zeit. Das Gras steht überall höher, als es sein dürfte. An manchen Stellen bei Kath'rall soll es sogar einen Schritt hoch stehen.
- 10: Der Schwarze Nebel ist ein Auge des Bösen. Er blickt den Menschen ins Herz. Und wer nicht gläubig genug ist, den verwandelt er in diese seelenlosen, faulenden Kreaturen.
- 11: Die Klosterkrieger des Tals sind teilweise verrückt geworden. Ganze Dörfer haben sie abgeschlachtet. Die Toten wollten sie dafür bestrafen. Und nun wollen sie ein Reich der Toten errichten.
- 12: Der Schwarze Nebel ist ein uralter Geist des Waldes/ein Alptraum/nicht wirklich/ein fleischfressendes Ungeheuer.
- 13: Im Süden des Tals gibt es Orte, an denen sich das Fleisch eines jeden verflüssigt. Das Gerippe erhebt sich dann, um durch die Gegend zu laufen.

- 14: Die Plantage Das'racoua kann man nicht erreichen, da sie weiträumig in kürzester Zeit zugewuchert ist.
- 15: Im Westteil des Tals sind mehrere Dörfer einfach so in Flammen aufgegangen – aus heiterem Himmel.
- 16: Ich habe bemerkt, dass es im Norden des Tals deutlich weniger der Faulenden gibt.
- 17: Die Priesterschaft hat wohl versucht, ihre Heilzauber einzusetzen. Aber sie konnten niemanden retten. Dies beweist, dass die Götter ihre Macht verloren haben.
- 18: Es haben sich im ganzen Tal Wege unter der Oberfläche gebildet. Man muss nur die Eingänge finden. Ich bin sicher, dass es dort einen Ausgang aus dem Tal gibt.
- 19: Eine bestimmte Blumenart wuchert an manchen Stellen im Tal. Ihr Duft hält, solange sie frisch sind, die lebenden Toten fern. Ja, wenn sie in die Felder dieser Blumen wanken, zerfallen sie in kürzester Zeit. Diese Blüten wachsen an verschiedenen Orten im Tal.
- 20: Ein Teil der Felsen von Kath'rall ist regelrecht zugewuchert mit dichten Ranken.

Wie nutzt man diese Tabelle?

Da wir nicht detailliert festlegen wollen, wo sich das weiter unten beschriebene Sumu-Orakel befindet, haben wir es nicht genau lokalisiert. Einige der oben aufgeführten Gerüchte (8, 9, 14, 20) beschreiben Orte, an denen von besonderem Pflanzenwuchs berichtet wird. Ob sich dort die Orakelstätte befindet oder ob die Helden sie zufällig auf dem Weg dorthin entdecken, liegt bei Ihnen und wie gut der Fund in ihre Story passt. Damit dies nicht vollkommen beliebig wirkt, werden nachfolgend zwei Örtlichkeiten näher beschrieben:

Orte, für die Orakelstätte

Nachfolgend wollen wir Ihnen einige Orte vorstellen, an denen Sie die gesuchte Orakelstätte verorten können. Allerdings handelt es sich bei einem dieser Orte um eine ausgeklügelte Falle.

Die Felsen von Kath'rall

Diese Felsen wirken wie ein gewaltiger Felsblock von etwa zwei Meilen Durchmesser und einer maximalen Höhe von 80 Schritt. Allerdings ist dieser Felsblock geborsten und in unzählige Fragmente zerbrochen. Zwischen den Dutzenden Schritt hoch aufragenden Felsen gibt es zahllose Wege, aber auch etliche Tunnel und Höhlensysteme. Kennt man sich in dem Labyrinth nicht aus, so verirrt man sich schnell hoffnungslos (Jede SR ist eine *Orientierungs*-Probe+7 notwendig).

An einer Stelle ist ein regelrechter Dschungel zwischen den Felsen gewachsen und es ist schwer, die Armdicken Pflanzen zu durchdringen. Das Gebiet liegt inmitten des Felsenlabyrinth und hat einen Durchmesser von einer halben Meile. Vor einem Helden weicht das harte Gestrüpp mit seinen dicken Ranken nicht zurück und es scheint unmöglich hineinzugelangen. Nähert sich Ahrs'at jedoch der Wand aus Ranken, so ziehen sich diese wie Schlangen zurück. Es entsteht ein Weg, der wenige Schritte hinter der Priesterin wieder zuwächst. Was die Helden bei ihrem Weg durch den Rankenwald beobachten können, ist eine erhebliche Beschleunigung des Wachstumskreislaufs. Sobald die Helden und Ahrs'at den Eingang zum unterirdischen Orakel erreicht haben, gedeihen und vergehen die Pflanzen in wenigen Lidschlägen. Gleichzeitig wächst der Erdboden immer höher und es scheint, als würden die Helden lebendig begraben.

Der dritte Ort

Wenn sie die Helden täuschen wollen, so mag es einen weiteren Ort geben, den die Helden für eine Orakelstätte halten können. Da das Schwarze Blut auf alle pflanzlichen Stoffe zersetzend wirkt, können diese niemals verändert werden. Ein wirklich fähiger Magier könnte die verschiedenen dämonischen und elementaren Quellen zwar vereinen – die Quellen selbst können dies aber nicht aus eigenem Antrieb. Da sich die Quelle Humus gegen den dämonischen Einfluss zu wehren beginnt, können nur punktuell Pflanzen verändert werden.

Und so hat das sich langsam bildende Gehirn des Schwarze-Blut-Kollektivs, welches im Prinzip die Quelle Calyanar ist, eine Kopie dieses elementaren Ortes geschaffen. Dieser besteht aus den wenigen Pflanzen, die korrumpiert wurden, und zahllosen Mutanten, die sich mehr schlecht als recht bemühen, Pflanzen zu imitieren.

Auf den ersten Blick erinnert dieser Wald an ein normales Gehölz, doch nachdem man einige Zeit durch das Waldstück gegangen ist, fallen einige Ungereimtheiten auf (Genauer: Sobald 15 TaP* bei Sinnen-schärfe-Probe+3 angesammelt wurden).

Der Boden selbst ist staubiger, lebloser Erdboden und manche der Pflanzen zucken bisweilen, ganz so, als hätten sie einen spastischen Anfall. Der wahre Horror offenbart sich erst, wenn man die seltsame Borke anschneidet: In diesem Fall spritzen den Helden Blut und Eiter aus der "Wunde" entgegen. Instinktiv versuchen die aus Fleisch bestehenden Pflanzen, nach den Helden zu greifen, und "Äste" und "Baumstämme" verwandeln sich in gewaltige Tentakel, die nun versuchen, die Helden zu töten. Denn jeder Baum ist eher Lebewesen als Pflanze. Wie gefährlich diese Falle ist, liegt bei Ihnen. Insgesamt ist der falsche Wald eine Art Testgebiet für den Fleischdungeon am Ende des Abenteuers.



Die Plantage Das'racoua

Die Gerüchte um diese Plantage stimmen: Allerdings ist hier kein urtümlicher Dschungel entstanden. Vielmehr wuchern an jedem Lebenden und Toten Pflanzen empor und fangen diesen ähnlich wie ein Fesselfeld ein. Da dieses Phänomen begann, als die Untotenseuche in dem kleinen Weiler ausbrach, weiß niemand davon. Und so beherbergen die zahlreichen Büsche zwischen den Gebäuden der zentralen Plantage Unmengen von Untoten, die nur darauf warten, fliehen zu können.

Zwei Probleme werden die Helden plagen:

Zum einen bleibt nur ein Radius von knapp einem Schritt Abstand um die Priesterin herum vom Bewuchs verschont, was dafür sorgt, dass die Helden unablässig zuwuchern, bis sie gemeinsam mit der Priesterin den Weg zur unterirdischen Orakelstätte gefunden haben. Diese liegt versteckt in der ehemaligen Hauptscheune. Einzig bei diesem Gebäude sind aus sämtlichen hölzernen Bauteilen Äste gewachsen, so dass es den Anschein erweckt, ein extrem dichter Wald zu sein. Erst eine *Sinnenschärfe*-Probe+4 offenbart seine Existenz hinter den Ästen. Natürlich lassen sich Türen oder Tore wegen des daran gewachsenen Gehölzes nicht mehr öffnen. Um die Pflanzen abzustreifen, ist eine *Gewandheits*-Probe+2 notwendig, da sich sonst die Geschwindigkeit um einen Punkt verlangsamt. Um die Ranken zu entfernen, ist eine *Attacke*+2 notwendig. Misslingt diese, trifft der Held sich selbst.

Das zweite Problem sind die örtlichen Untoten: Natürlich können sich die Helden in Sicherheit wähen. Aber in dem Augenblick, in dem die Priesterin Ahrs'at die unterirdische Orakelstätte betritt, beginnen die pflanzlichen Gefängnisse der Untoten zu verfaulen.

In den grünen Schlund

Egal welchen Punkt Sie für den Einstieg in die Orakelstätte gewählt haben, dieser Text bringt Ihre Charaktere wieder auf den richtigen Weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Welt rings um euch wird immer dunkler, grüne Blätter und braune Erde umschließt euch vollständig. Doch dann wuchern dünne Ranken mit weißen Blüten auf euch zu. Mehr und mehr der Blätter an Wänden und Decke verwandeln sich in Erde, die langsam immer höher steigt. Zuerst werden die Knöchel, dann immer schneller die Unterschenkel von frischer, lebendig duftender Erde bedeckt.

Ihr seht, wie die Ranken plötzlich vorschnellen und jedem von euch einen winzigen Schnitt zufügen. Ihr hört ein Geräusch, das gleichermaßen an freudiges Lachen wie an Jubelrufe erinnert. Plötzlich beginnt die Erde, die langsam den Raum füllt, regelrecht zu brodeln. Dann geht es sehr schnell: Binnen weniger Lidschläge steigt die Erde an, umschließt euch vollkommen, dringt in eure Mäuler und Nasenlöcher, dann wird es dunkel...

Als ihr zu euch kommt, befindet ihr euch in einem runden Schacht, der leicht abwärts führt. Die Wände des Schachtes bestehen aus vertrockneten Ästen. Ihr seid allesamt unverletzt. Lediglich Ahrs'at besitzt auf der Stirn eine seltsam verschlungene Wunde.

Jeder Held ist vollständig geheilt, mit Ausnahme von Ahrs'at. Deren Wunde an der Stirn stellt das Symbol des Humus und darin verwoben verschiedene Mondphasen dar. Um dies zu erkennen, ist es notwendig, das Blut von der Stirn der Priesterin zu entfernen. Um dann die feinen Schnitte im Halbdunkel alle zu erkennen, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe+9 notwendig. Ahrs'at ist bei vollem Bewusstsein und kann bei der Entschlüsselung der Zeichen behilflich sein.

Die Entschlüsselung der Zeichen

Die Wunde ist ein Abbild eines uralten Kalenders, der seit Jahrtausenden im Besitz des Satu-Kultes ist. Das letzte Mondsymbol scheint bald gekommen, danach endet der Kalender. Zwischen den einzelnen Mondphasen befinden sich stets eine Reihe von nadelfeinen Einstichen. Diese zeigen genau, wie viele Jahre und Monate zwischen den einzelnen Mondphasen vergangen sind. Jede Mondphase zeigt ein geschichtliches Ereignis an, das einen besonderen elementaren Bezug besitzt. Diese sind nicht unbedingt auf Myranor, das Imperium oder Era'Sumu begrenzt. Letztlich zeigt die Wunde nur, dass Ahrs'at für eine bestimmte Aufgabe ausersehen wurde.

Ahrs'ats wahre Rolle

Auch wenn die junge Priesterin sich für eine Auserwählte hält, hat sie eine andere Funktion: Bei ihren Zuchtprogrammen haben die Satu-Priesterinnen auch mehrfach herausragende weibliche Geschöpfe geschaffen, die in der Priesterschaft zu hohem Ansehen gelangten. Diese Frauen wurden in die Kreuzungslinien eingefügt und wurden in der Vergangenheit zu den Partnerinnen der besten männlichen 'Ergebnisse' ihres Forschungsprojektes.

Auch Ahrs'at wäre diesen Weg gegangen, besitzt sie doch neben einem wachen Verstand auch den passenden Körper. Unbekannt ist, dass sie einen karmalen Ansatz in sich trägt, der es ihr ermöglicht, in einer bestimmten Person unglaubliche Heilkräfte freizusetzen. Allerdings gelingt es ihr nicht mehr, dies zu vollbringen.

Und ... Action!

An dieser Stelle dürften sich die Helden fragen, was sie denn richtig gemacht haben, angesichts dessen, dass sie recht problemlos zur Orakelstätte gefunden haben. Nun, dies liegt daran, dass das Schwerste noch vor den Helden liegt. Denn dadurch, dass sich die Helden ungewollt einige Zeit im Orakel aufhalten, können eventuelle sie verfolgende Zombies und Mutanten ihrer Spur folgen. Ob es hier zu einem großen Endkampf kommt, liegt also zu einem guten Teil am Verhalten der Helden. Ebenso, wie dieser genau aussieht. Zwar werden wir einige Hinweise dazu geben, wie Sie einen Endkampf ausgestalten können, aber dabei handelt es sich eher um Vorschläge.

Zombiehorden

Je nachdem, wie viele Untote den Helden folgen, werden diese Gruppen mit der Zeit selbstständig immer größer. Dies scheint einem gewissen Herdentrieb geschuldet zu sein. Gruppen von mehr als 15 Untoten schließt sich täglich ein weiterer Zombie an. Bei Gruppen mit mehr als 30 Untoten zwei, mit mehr als 60 1W6+2 weitere Zombies. Diese bewegen sich mehr oder weniger zielgerichtet und versperren meist ein größeres Gebiet. Dabei können sich die Helden niemals sicher sein, ob jeder Zombie so langsam ist, wie es zuerst den Anschein hat. Denn auch die Rasenden ähneln zuerst den gewöhnlichen, langsamen Untoten.

Mutanten

Im Gegensatz zu den Untoten sind die meisten Mutanten Einzelgänger oder agieren in kleinen, koordiniert vorgehenden Gruppen. Durch ihre direktere Verbindung zur Mutter, dem lenkenden Geist, der sich langsam herausbildet, sind sie eine enorme Gefahr. Denn bald locken die Mutanten gezielt Untote an, um die Helden bei ihrer Verteidigung der Orakelstätte zu überlasten und selbst heimlich ins Innere vorzudringen.

Schutz

Die Orakelstätte ist theoretisch ein elementares Sumu-Heiligtum. Praktisch sind hier die gesamten Elementarkräfte des Humus aus einem größeren Umkreis konzentriert. Alles hier kann dem Element Humus zugeordnet werden. Und so bestehen die Außenwände aus Dornenranken. Diese bieten eine gewisse Zeit Schutz, verfaulen jedoch schnell im Kontakt mit dem ätzenden Schwarzen Blut. Das bedeutet: Sobald es zu Angriffen von Untoten oder Mutanten kommt, beginnt der Schutzwall der Orakelstätte zu vergehen.

Das Schwarze Blut und die Orakelstätte

Das Schwarze Blut ist eine lebensfeindliche Substanz der äußeren Sphären: Es hat einen großen Teil der Lebewesen im Tal übernommen. Durch die in der Orakelstätte konzentrierte elementare Kraft ist es dem Calyanar-Aspekt des Schwarzen Blutes unmöglich, die Pflanzen des Tals großflächig zu verändern. Deshalb versuchen die Mutanten und Untoten instinktiv dorthin vorzudringen. Dies gilt umso mehr, wenn sie ohnehin schon Lebewesen verfolgen, die für die Untoten deutlich ersichtlich die Orakelstätte betreten.

Ob die Orakelstätte von Hunderten Untoten und Mutanten belagert wird und die Helden sich erst durch die untoten Horden kämpfen müssen oder ob sie freie Bahn haben, liegt bei Ihnen.



Im Schoße Sumus

In diesem Abschnitt kommt es zum Finale dieses Teilabenteuers. Die Helden können erfahren, was die Heilung der Zombieseuche in sich trägt: ein Mensch. Allerdings verlangt das Orakel nach Lebenskraft als Gegenleistung für die Prophezeiung. Nach diesem Opfer können die Überlebenden, mit neuem Wissen ausgestattet, die Flucht antreten.

Die Orakelstätte

Sie wurde nicht von Menschen geschaffen und ist nur zu besonderen Zeiten zu betreten. Am Tag der Katastrophe von Sumnea Velkaris öffnete sich der Zugang, indem sich die Erde absenkte und eine Rampe bildete, die zur Eingangshalle hinab führte. Hier können die Helden eine interessante Beobachtung machen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr die Rampe hinab gestiegen seid, gelangt ihr in einen blattförmigen Raum, dessen gesamte Oberfläche mit Ranken und Flechten überwuchert ist. Als ihr den Raum durchschreitet, fühlt es sich an, als ob ihr durch dichtes Unterholz geht. Erst nach einem Augenblick im grünlichen Halbdunkel könnt ihr die von Ranken gefesselten und zerfetzten Überreste eines guten Dutzends Untoter erkennen, die verteilt an der Decke und den Wänden hängen. Aber überall dazwischen sind auch Felsen, eine Erzader, eine kleine Quelle und an einer Stelle sogar ein kleines Eisstück, auf dem mehrere Ranken wuchern. An einer Stelle verbrennt eine regelmäßige kleine Flammensäule die Ranken, welche daraufhin neu zu wuchern beginnt. Die Luft riecht sehr frisch und ab und an, ist da und dort ein leichtes Wabern in der Luft zu erkennen.

Kaum seid ihr alle im Raum, da beginnt der Eingang auch schon zuzuwuchern. Ganz so, als würde sich eine Tür schließen. Dafür beginnt an einer anderen Stelle, etwa im rechten Winkel zum Eingang ein kreisrundes Stück des Pflanzentepichs zuerst gelblich und dann Braun zu werden. Die Ranken vertrocknen, werden spröde, während sich die rot-braunen Blätter wellen und zu Boden fallen. Plötzlich befindet sich dort ein fast zwei Schritt durchmessendes Loch in der Wand. Ahrs'at schaut nur kurz in die grünliche Finsternis des Lochs, ehe sie meint: "Irgendetwas will wohl, dass wir hier herunter gehen." Als die

Priesterin kurzentschlossen den ersten Schritt wagt, beginnen plötzlich die Blütenkelche verschiedener Pflanzen in dem Gang in sanft-grünlichem Licht zu leuchten. Der Weg an die Oberfläche ist nun durch eine dichte Wand aus Pflanzen verdeckt.

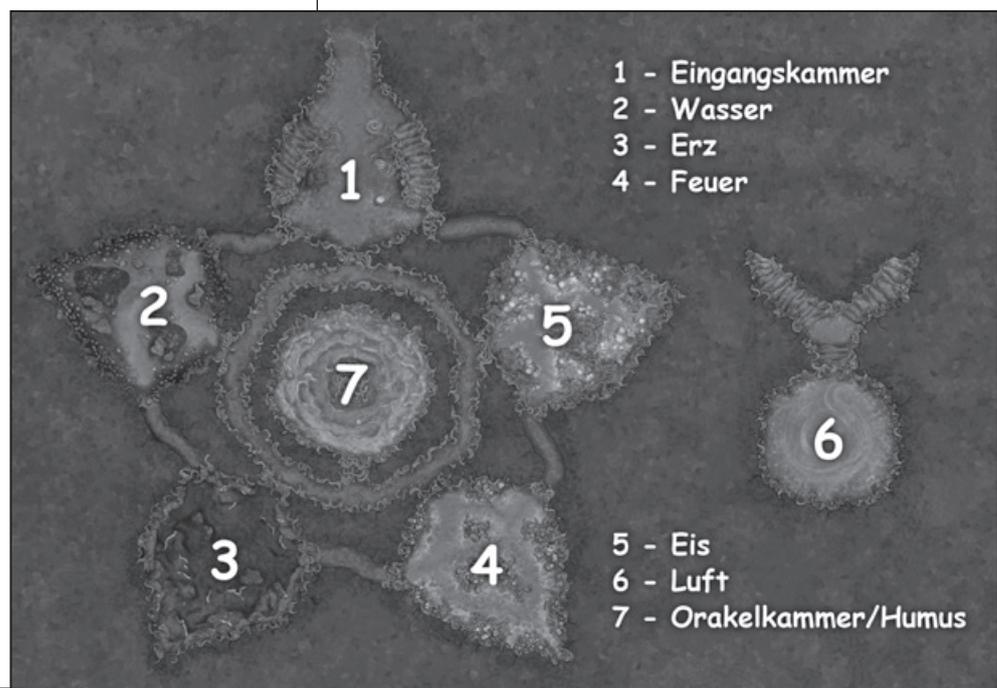
Dieser Raum ist eine elementare Schutzkammer, um das eigentliche, in der Humuskammer liegende Orakel zu schützen. Obwohl alle Elemente vertreten sind, wird der Raum zumindest optisch vom Element Humus beherrscht. Aus diesem Grunde heilen hier auch die Wunden der Helden relativ schnell (1 LeP pro SR). Ursprünglich war diese Kammer die Elementarkammer der Kraft.

Anordnung der Räume

Die Orakelstätte selbst ist blütenförmig und besteht aus sieben Kammern. Während die äußeren blattförmig aufgebaut sind und an jeder Längswand eine geöffnete Blatttüre aufweisen, ist die Türe in der Blattspitze unscheinbarer und gut verborgen. Die zentrale Kammer wird durch tentakelartige Wurzeln behgrenzt, die in mehreren Lagen dicke Wände bilden. Um die eigentliche Orakelstätte herum liegen vier der Elementarkammern und die Eingangskammer – die der Luft liegt darüber.

Die Gänge

Die runden Verbindungsgänge sind teilweise leicht abschüssig und scheinen aus fest zusammengepresster Erde zu bestehen. Dazwischen sind immer wieder dünne, an Adern erinnernde Wurzeln zu erkennen. Am Anfang und am Ende eines Ganges befindet sich jeweils ein Bewuchs aus Pflanzen, der an jeder Seite etwa zwei Spann hinein reicht und so den gut zwei Schritt durchmessenden Korridor verjüngt.





Die Rankentüren

Jedes Gangstück besitzt zwei 'Türen' aus Pflanzenranken, die sich nur auf Geheiß des Orakels öffnen lassen. Binnen 10 KR wuchert eine etwa zwei Spann dicke Wand aus Pflanzenranken vor eine Türöffnung, so dass man diese nicht mehr sieht. Lediglich mit einer *Orientierungs*-Probe+6 ist es möglich, zu errechnen, wo sich die Öffnung zur nächsten Elementarkammer befinden müsste. Die Rankentore liegen immer außerhalb der eigentlichen Kammern. Trotzdem wird dadurch deutlich, dass die Orakelstätte sehr dem Element Humus zugetan ist.

Die Kammern der Täuschung

Diese Bezeichnung ist bestenfalls irreführend, da die einzigen Elemente, welche wirklich in der Orakelstätte konzentriert sind, der Humus und die Luft sind. Die Pflanzenranken im Inneren imitieren das Aussehen der übrigen Elemente.

● **Wasser:** Die gesamte Kammer wirkt, als läge sie unter Wasser. An den Wänden befinden sich Myriaden blauer Blüten, die sich innerhalb weniger Augenblicke beständig öffnen und schließen und Wasser imitieren, das an den Wänden hinab läuft. Man muss schon genau hinsehen, um die Illusion zu durchschauen. Erschwert wird dies dadurch, dass die Blüten, während sie sich öffnen und schließen, auch das Geräusch von fließendem Wasser nachahmen.

● **Erz:** Die Wände dieser Kammer wirken wie massiver Fels: An vielen Stellen matt und grau, an wenigen in verschiedenen Farben metallisch glänzend – so als würden sich hier Erz- oder Silberadern befinden. Erst wenn man die Wände berührt, erkennt man, dass diese aus kaktéenartigen Pflanzen bestehen.

● **Eis:** Der erste Eindruck, den man von diesem Raum erhält, ist der unglaublich rutschige Boden (*Körperbeherrschungs*-Probe+4, um auf den Beinen zu bleiben. Sonst 1W6-1 SP). Erst dann sieht man die durchscheinenden Eiszapfen. Allerdings

bemerkt man hier nun deutlich, dass in diesem Raum nur das Element Eis kopiert wird. In Wahrheit handelt es sich um Pflanzen, die extra die Form der Eiszapfen angenommen haben. Was allerdings keine der Pflanzen vortäuschen kann, ist die Kälte des Eises.

● **Feuer:** Das Feuer wird durch Blüten dargestellt, die nur extrem kurz blühen und dabei den Farbwechsel von orange über rot bis ins Gelbliche durchmacht, um dann zu schwarzer Asche zu zerfallen und an die Decke zu steigen.

Warum dieses Spiel der Elemente?

Im Velkaris Tal wurde die natürliche Ordnung massiv gestört. Manches Element wurde so stark in Mitleidenschaft gezogen (Wasser), dass es mancherorts nicht genug davon gibt, um einen Genius oder Elementargeist zur Orakelstätte zu entsenden, wie es einstmal üblich war. Denn dereinst sprachen Vertreter aller Elemente hier zu den Menschen – und die Genien des Humus waren nur Hausherrn und Mittler.

Anders als in Imperialen Gelehrtenkreisen angenommen, agieren die elementaren Genien und Meister an diesem Ort ohne den Einfluss eines Beschwörers. Dies hat zur Folge, das Elementare Zauber hier wesentlich leichter von der Hand gehen (grundsätzlich sind sie um 5 Punkte erleichtert und kosten nur die halbe Astralenergie), Elementarwesen sind ebenfalls leichter zu beschwören, aber dafür umso schwerer zu kontrollieren (Beschwörung um 3 Punkte erleichtert, Kontrolle um 3 Punkte erschwert). Der Grund für dieses Verhalten ist in der dämonischen Verseuchung des Tals zu finden. Ursprünglich war diese Orakelstätte, an der die ehemaligen Phraisopos-Optimaten lebten, die auch die Anlage unter dem Kern von Sumnea Velkaris nutzten, ein Ort, der als Gegenpol und Absicherung dienen sollte. In den letzten Jahrtausenden ruhten die einstmal beschworenen Wesen und wurden erst mit dem Ausbruch der Dämonischen Kräfte wieder aktiv.

Allerdings wurden einige der Elementarwesen unmittelbar nach dem Ausbruch vernichtet, weshalb das Element Humus gemäß den ursprünglichen Befehlen diese Rolle einnahm.

Die Kammer der Luft

Der Raum der Luft ist ein nach oben offener, an einen Krater erinnernder Raum – in dem sich rein gar nichts befindet. Seine Wände bestehen aus Ranken, was es sehr schwer macht, die Rankentür auszumachen (*Sinnenschärfe*-Probe+13). In Wahrheit ist dieser Raum eine erste Prüfung. Denn sobald sich die Rankentür geschlossen hat, manifestiert sich ein Genius der Luft und beginnt die Helden anzugreifen. Diese werden durch Windstöße und andere eher harmlose Angriffe in die Mitte des Raums gezwungen, wo sich dann eine Windhose um die Recken herum bildet und versucht, diese aus der Orakelstätte hinaus zu befördern. Dieser Raum ist zugleich eine Finte, da nur die Wege in der Blattspitze der Eingangshalle in die Kammer der Luft führen.

Die Vorkammer

Seltsamerweise besitzt dieser Raum fünf Rankentüren in der Außenwand und eine einzige in der Innenwand. Sobald ein Kind der Tochter (eine Satu-Priesterin), die Orakelstätte betritt, öffnen sich diese Tore hin zu den Elementarräumen. Diese soll eventuell verteidigenden Helden zum einen zeigen, dass gerade in der Orakelstätte etwas passiert, zum anderen auch Helden und Untoten einen Weg zum Orakel freimachen. Das Orakel wird ohnehin nach seiner Prophezeiung verwelken.

Die wahre Orakelstätte

Der gesamte Raum erinnert an eine Kugel, deren Wände aus Blättern und Ästen besteht. Wurzeln bilden eine Treppe, die zum Grund des Raums führen, der einige Schritt tiefer als der Rest der Orakelstätte liegt. Einige besonders dicke und verzweigte Wurzeln treffen sich am Boden im Zentrum des Kugelraums.

Das Ende des Beginns

An dieser Stelle folgt der finale Kampf um die Orakelstätte sowie einige Szenen, die den wahren Sinn der Reise offenbaren und klar stellen, dass die Helden noch lange nicht am Ende ihrer Reise angekommen sind.

Der wahre Sinn der Visionen

Ahrs'ats Visionen waren die Täuschung eines Sumu-Orakels. Denn schon seit langer Zeit forscht das hohe Haus Icemna am perfekten Menschen. Blutlinien wurden gekreuzt, darunter über die Jahrhunderte auch einige aus dem Velkari-Tal. Diese Blutlinien waren jedoch durch die menschliche Priesterschaft korrumpiert. Er sollte intelligent, stark und gutaussehend sein. Doch der perfekte Mensch als Verkörperung des Elements Humus benötigt all dies nicht. Im Gegenteil: Der perfekte Mensch ist eigentlich nur ein Träger für eine Waffe gegen die Mächte, die den elementaren Kräften feindlich gesonnen sind. Und alles, was zu diesem Lebewesen hin führt, ist entbehrlich. So auch Ahrs'at und die Helden. Und es muss Lebenskraft vergossen werden, um das Orakel aktiv werden zu lassen.

Die Sicht

Es herrscht ein grünlich-trübes Dämmerlicht im Inneren der Orakelstätte vor. Zusammen mit den Myriaden Zweigen, Ästen und Blättern erschwert dies erheblich die Sicht. Alle Sinnen-schärfe-Proben sind um 5 Punkte erschwert.

Die Lage eskaliert

Die nachfolgenden Abschnitte beschäftigen sich mit konkreten Aufgaben, mit denen sich die Helden Ahrs'at etwas Zeit verschaffen können, doch noch das Geheimnis des Heilmittels zu erlangen.

Eindringlinge

Hier entscheiden Sie selbst, wie schwer Sie es ihren Helden machen wollen: Sie allein entscheiden, wann, wie viele und welche Gegner in das Heiligtum vordringen können. Gelingt es einzelnen Untoten oder Mutanten, sich schwer beschädigt durch die Dornen zu schieben, oder hetzen einige Mutanten

gezielt Untote in die Dornen, um eine ganze Wand zu zerstören? Dann würden nicht nur etliche Untote in die Orakelstätte vordringen, sondern auch die Mutanten; während erstere ohne Plan durch die Gänge streifen und ohne Reize durch lebende Wesen keine Versuche unternehmen würden, weitere Wände zu durchbrechen. Andererseits ist es leicht, die Untoten zu provozieren (etwa durch den Geruch eines Menschen). Sobald die Untoten einen Menschen bemerken, versuchen sie zu dem Ort zu gelangen, wo sie einen Lebenden vermuten.

Mutanten gehen deutlich zielgerichteter und aggressiver vor. Sie versuchen gezielt die Verteidigung der Orakelstätte zu schwächen und zu unterlaufen. Sie greifen mit mehreren einzelnen Verteidiger an, benutzen die Untoten als Mittel, um die Helden zu schwächen, koordinieren sich und fast scheint es, als würde ein überlegener Verstand die Mutanten lenken.

- Ein Untoter hat seinen Kopf und seinen Arm durch ein kleines Loch in der dreieinhalb Schritt Decke gezwängt und sich dabei Haut- und Fleischfetzen abgeschält. Am Boden unter dem Untoten hat das Schwarze Blut ein richtiges Loch in den Boden gefressen.

- Die teils schnell wuchernden Dornenranken haben einen Untoten regelrecht in Stücke geschnitten. Entscheiden Sie selbst, ob ein einzelner untoter Arm oder doch ein halbiertes Zombie durch die düsteren Gänge kriecht.

- Das übergroße Auge eines Mutanten hat sich aus dem Schädel gelöst und auf kleinen Knochenbeinchen wie eine Spinne unauffällig in die Orakelstätte geschlichen. Das Auge ist mental mit seinem Körper verbunden und lässt ihm alle Informationen zukommen, die es wahrnimmt.

- Die Helden können mit ansehen, wie sich Dornenranken in Windeseile um den Körper eines Jägers wickeln und diesen regelrecht fesseln. Dann scheint es, als würde der Mutant schmelzen und er beginnt, wie heißer Wachs auf den Boden zu tropfen. Am Boden wird er wieder fest und kann bekämpft werden.

- Die gesamte Haut eines Mutanten ist mit dicken Chitinplatten gepanzert, die an mehreren Stellen Öffnungen für Augen und Mäuler besitzt. Wird ein Körperteil abgetrennt, so kämpft es eigenständig weiter. Dieser Mutant wurde gezielt dazu geschaffen, in die Orakelstätte vorzudringen, welche nicht dem Schwarzen Blut unterliegt. Im Gegenteil: Dieser Ort ist ein blinder Fleck für die Kreaturen des Schwarzen Blutes – die aus diesem Grund in die Orakelstätte vordringen wollen.

Verteidigung

Es sieht so aus, dass die Helden von Ahrs'at mit der Verteidigung der Orakelstätte vollkommen allein gelassen werden. Die Priesterin wird im zentralen Raum versuchen, sich auf eine erhellende Vision einzustimmen. Allerdings dauert dies einige Zeit. Anbei finden Sie einige Hinweise, wie die Helden sich und ihre Verteidigung organisieren können.

- Die Helden können nicht nur die Rankentüren verschließen. Sie können auch Teile der Wände herausreißen, die dann sofort in ihrer neuen Position mit Boden und Decke zu verwachsen beginnen und so neue Wände bilden. Geschieht dies an einer Rankentür, so kann man diese erheblich verstärken.

- Kommen die Helden wegen des merkwürdig federnden Bodens auf die Idee, selbigen aufzureißen und Fallgruben anzulegen, so müssen sie schnell arbeiten: In W6+4 KR müssen die Helden den Ranken am Boden 70 SP zufügen, sonst schließt es sich sofort wieder. Darunter entsteht ein mehrere Schritte tiefes Loch und die Helden können die abgehackten Ranken nutzen, um Wände oder Rankentüren zu verstärken.

- Recht schnell können die Helden herausfinden, dass sie das Wachstum der Ranken erheblich beeinflussen können. Wenn sie ein wenig von ihrer Lebenskraft geben, gedeihen die Ranken mit der zehnfachen Geschwindigkeit. Für jeden geopfert Punkt Lebensenergie wuchern 1W20+5 zusätzliche Ranken. Den Helden kann bei einer Verletzung mit einer gelungenen *Sinnenscharfe*-Probe+7 auffallen, dass die Pflanzen plötzlich wie verrückt wuchern. Nun müssen die Helden entscheiden, wie viel sie von ihrer Lebenskraft geben wollen. Außerdem weist diese Szene darauf hin, dass Lebenskraft an diesem Ort extrem wichtig ist.

Überrannt

Schließlich ist der Moment gekommen, an dem die Verteidigung der Helden versagt hat. Entweder weil an einer Stelle kampfstärke Mutanten in die Orakelstätte eingedrungen sind oder sich Massen von Untoten regelrecht durch die Zweige und Dornenranken des Heiligtums gefressen haben. Da das Schwarze Blut wie Säure auf die Pflanzenranken wirkt, dürfte es nur eine Frage der Zeit sein, bis erste großflächige Durchbrüche entstehen.

Nun bleibt den Helden nicht viel anderes übrig, als sich zur zentralen Orakelstätte zurückzuziehen. Ob es dabei zu Kämpfen mit weiteren, unbemerkt eingedrungenen Untoten und Mutanten kommt, sei Ihnen überlassen. Von diesem Moment an sollte der Druck auf die Helden beständig steigen. Bauen Sie das Gefühl auf, dass es keine Fluchtmöglichkeit mehr gibt und die Charaktere hier sterben. Verlangen Sie den Helden einiges ab.

Es reicht, wenn sie mit ihren letzten Lebenspunkten Ahrs'at erreichen. Die Priesterin ist allerdings der Verzweiflung nahe,

da sie nicht weiß, wie sie an das Heilmittel kommen soll. Sie vermutet es immer noch an diesem Ort. Doch als sich die Rankentüren hinter den Helden schließen, geschieht etwas.

Das Orakel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum haben sich die Rankentüren geschlossen, ist ein Rascheln zu hören, das immer mehr an ein Flüstern erinnert. Nach einigen Augenblicken vermeint ihr erste Worte im Rascheln zu hören. Parallel dazu bildet sich im Zentrum des Raums aus Pflanzenranken der Leib einer Frau. Es dauert eine Weile, da immer wieder Triebe vertrocknen, während sie noch wachsen. Dann schließlich beginnt die *Frau* zu sprechen:

“Ihr seid gekommen, um die Heilung zu finden. Doch ich kann euch nur Worte geben. Und für diese müsst ihr mit Leben zahlen. Ich sterbe und die vorbestimmten Worte zu sprechen kostet Kraft. Denn Samen zu säen kostet Kraft. Wer will also sein Leben für die Heilung geben?” Ahrs'at tritt vor und nickt der Gestalt zu. Dann dreht sie sich um und flüstert euch zu: “Erlöst die Welt von dieser Seuche, auch wenn ich dieses Wissen mit meinem Leben bezahlen muss. Schwört es mir!”



Ahrs'ats Blut und Leben

Sobald die Helden der Priesterin geschworen haben, ihren Weg weiter zu verfolgen, spricht Ahrs'at feierlich zu dem Rankenwesen. Doch als die erste Dornenranke von der Wand auf die Priesterin zuschießt und sich blitzschnell um ihren Hals wickelt, da können aufmerksame Charaktere eine Überraschung im Gesicht der Priesterin wahrnehmen. Offensichtlich dachte diese, dass ihre Rolle ein wenig anders ausfällt als die eines Blutopfers. Denn in rasender Geschwindigkeit wird die Priesterin von immer mehr Dornenranken umwickelt und wie in einem Kokon eingewickelt, während ihr Blut auf den Boden sickert.

Weigerung und Opferbereitschaft

Es gibt zwei Punkte, auf die wir an dieser Stelle eingehen müssen, da sie Schwierigkeiten im weiteren Spielablauf bereiten können:

Wenn einer oder mehrere Helden sich weigern, Ahrs'ats letzten Wunsch zu erfüllen und die Welt von der Untotenseuche zu befreien, so bleiben Ihnen nur wenige Möglichkeiten. Eine davon wäre es, das Abenteuer nach der weiteren Flucht dieser „Helden“ dann mit anderen Charakteren weiter zu verfolgen.

Ähnlich verhält es sich, wenn ein Held an Ahrs'ats Stelle treten möchte und bereit ist, sich zu opfern. In diesem Fall haben Sie mit der nun überlebenden Priesterin einen wunderbaren Ersatz-Charakter für den nun heldenlosen Spieler.

Der Orakelspruch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während sich um Ahrs'at ein regelrechter Kokon aus Dornenranken gebildet hat, beginnt die Pflanzengestalt zu sprechen:

Gestärkt durch die Lebenden

Eins ist das Wort in seiner Dreifaltigkeit und eins ist der Mensch

Der Heilung bringt, wo Unleben herrscht

Auserwählt, er wurde

Auserwählt, er ist

Auserwählt das Wort ist

Einzigartig er ist

Mit dem Feuer der Liebe gezeugt,

mit eisigem Streben vollzogen

über das Wasser gegangen

vom Windigen verraten,

vom Erz umschlungen,

im großen Walde des Humus

mit Magie gepeinigt

bringt er die Heilung,

wenn der Schwarze Nebel in ihn dringt.

Währenddessen seht ihr die ganze Zeit in euren Geist das Gesicht eines Mannes – schwarzaarig, mit kräftigem Kinn, Vollbart und entschlossenem Blick.

Bedeutung des Orakelspruchs

Gestärkt durch die Lebenden

Nur durch frische Lebenskraft konnte das sterbende Orakel genug Kraft erhalten, um seine Prophezeiung zu halten.

Eins ist das Wort in seiner Dreifaltigkeit und eins ist der Mensch

Damit sind das Wort Auserwählt und Agasteliostes gemeint. Ersteres wird dreimal im folgenden Vers genannt.

Der Heilung bringt, wo Unleben herrscht

In Agasteliostes Blut gibt es etwas, das anders ist, als bei allen anderen Menschen: Er besitzt spezielle Heilkräfte, mit denen er die Untotenseuche beenden kann.

Auserwählt, er wurde

Und zwar zum Tribut an das Imperium. Diese Bedeutung kann den Helden zumindest jeder Klosterkrieger erläutern.

Auserwählt, er ist

Darüber hinaus ist Agasteliostes noch zu einer gänzlich anderen Aufgabe auserwählt: Die Menschheit zu retten.

Auserwählt das Wort ist

Ein besonders deutlicher Hinweis auf die besondere Bedeutung des Wortes Auserwählt.

Einzigartig er ist

Ein ebenso besonderer Hinweis darauf, dass die Person, welche die Helden suchen, einzigartig ist.

Mit dem Feuer der Liebe gezeugt,

Seine Eltern verliebten sich einst ineinander, wurden aber durch dieses Feuer verbrannt. Siehe Seite 89.

mit eisigem Streben vollzogen

Der Zuchtplan der Icemna, der zu Agasteliostes Zeugung führte, wurde mit eiskaltem Kalkül geplant und durchgeführt.

über das Wasser gegangen

Agasteliostes hat Era'Sumu verlassen.

vom Windigen verraten,

Der Priester des Chrysir von Iolona, ein Informant des Hauses Phraisopos hat ihn und seine Träume verraten.

vom Erz umschlungen,

Agasteliostes Gefängnis liegt unterirdisch...

im großen Walde des Humus

... und befindet sich in einem urtümlichen Wald in Narinion

mit Magie gepeinigt

Das Haus Phraisopos hat Hinweise darauf erhalten, dass Agasteliostes eine spezielle Gabe der Heilung besitzt und versucht diese vornehmlich auf magischem Wege aufzuspüren.

bringt er die Heilung,

Agasteliostes trägt die Saat der Heilung in sich.

wenn der Schwarze Nebel in ihn dringt.

Wenn der Schwarze Nebel diese Saat aktiviert.

Der Schwarze Nebel

Während die Helden noch über die Worte der Prophezeiung nachdenken, passieren mehrere Dinge auf einmal: Zum einen beginnen die Pflanzenbarrieren der Orakelstätte endgültig zu verfallen, was zur Folge hat, dass mehrere hundert Untote und Mutanten zum Herz der Anlage vordringen. Doch es passiert noch etwas Unheimliches: Aus der Erde steigt bedrückender Schwarzer Nebel auf. Er umweht die Helden und wird versuchen, in einen von diesen einzudringen. Im Grunde gelten die Regeln zur Inspiration, in diesem Fall handelt es sich um einen Archonten des Humus und die Helden können sich mit ihrem *Kontrollwert* gegen eine Übernahme des Körpers zur Wehr setzen. Allerdings bringt es einige Vorteile mit sich, den Nebel in sich aufzunehmen:

Der Charakter, der den Nebel in sich aufnimmt, erhält folgende Fähigkeiten (Die er gemäß der Regeln zur Inspiration, siehe MyMa 61) anwenden kann – nur dass er nichts dafür zahlen muss und das Wesen nicht gerufen hat: Elementarer Angriff (Einmalig 4W6 zusätzliche TP bei einem Waffenlosen Angriff), Hilfszauberei, Magischer Angriff, Mimikry. Der Nachteil ist, dass der Held den Nebel nur mit Kenntnis der Sonderfertigkeit

Bannung wieder los wird – wenn ihm eine Bann-Probe +15 (erleichtert durch eine eventuell vorhandene Bannklinge) gelingt. Allerdings wird der Archont sich zeitweilig regen und mit dem Helden kommunizieren.

Reise durch den Humus

Sobald einer der Helden den Schwarzen Nebel in sich aufgenommen hat, geschehen mehrere Dinge auf einmal: Die Pflanzen wachsen in rasanter Geschwindigkeit und durchlaufen ihren kompletten Lebenszyklus binnen weniger Sekunden. Die erste Schicht der vertrockneten und abgestorbenen Pflanzen fällt auf die Helden und eventuell vorhandene Untote herab und begräbt diese unter sich. Darüber wuchern binnen weniger Lidschläge neue Rankenwände, nur um wieder einzustürzen und die Helden unter sich zu begraben. Diesen stehen in den zu Erde werdenden Blättern und Ranken GE- und KK-Proben (Alle fünf KR) zu, um zu fliehen, welche alle 10 KR um zwei Punkte erschwert werden. Sollte es einem Helden gelingen, 100 Punkte übrig zu behalten, so kann er mit viel Mühe dem drohenden Tod unter den Pflanzenbergen entkommen. Helden mit Raumangst erhalten von Beginn an die doppelten Erschwernisse. In diesem Fall sollten Sie das Startscenario Flucht aus dem Land der Untoten entsprechend anpassen und hier als Fluchtscenario einsetzen. Gelingt den Helden die Flucht nicht, so geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Feucht und schwer bedeckt die Erde eure Gesichter. Panik steigt in euch auf. Ihr wollt eure Arme heben, doch diese sind ebenfalls von Unmengen an Erde bedeckt. Ihr wisst, hier endet es. Ihr wollt euch nicht eurem Schicksal fügen – und doch wisst ihr, dass diese Orakelstätte euer Ende sein wird. Ihr werdet hier sterben, genau wie Ahrs'at.

Ihr hört ein seltsames Rumoren und könnt nicht sagen, wie lange ihr schon in eurem Grab liegt. Ihr könnt nicht sagen, ob ihr euch auf dem Weg in Neretons Hallen befindet, ob ihr lebt oder gestorben seid.

Alles ist unreal.

Dann bricht plötzlich ein Licht über euch auf. Zuerst ein strahlend heller Punkt, dann bröckelt Erde zur Seite und ihr könnt mehr vom tröstenden, warmen Sonnenlicht auf eurer Haut spüren.

Mit einem Schrei wälzt ihr euch aus dem Loch und steht an einem tropischen Strand – nur wenige Schritte vor euch brandet das Meer sanft an den Strand.



Die Helden wurden Zeuge einer extrem mächtigen Version eines *Transportes durch ein Element [Humus]*. Diese Art Essenzbeschwörung wurde den Helden 'geschenkt'. Sehen Sie die gesamte Orakelstätte als Versammlung mehrerer Humus-Archonten und –Genien. Diese haben die Kraft aufgebracht, die Helden in Sicherheit zu bringen. Gleichzeitig hat die Orakelstätte ihren Sinn und Zweck erfüllt und es bleibt nichts zurück. Ein Nebeneffekt ihrer Reise durch den Humus ist eine vollständige *Regeneration* (Siehe **MyMa 37**).

Was bleibt

Die Helden befinden sich an einem Strand irgendwo zwischen Eratu und Sidor Talika. Auch wenn es zuerst den Anschein haben mag, dass sie im Jenseits gelandet sind, so zeigt sich bald, dass dem nicht so ist. Dennoch ist etwas geblieben: Neben fünf Speziellen Erfahrungen auf häufig genutzte Talente und Zauber (z.B. Wildnisleben, Fährtensuche, Menschenkenntnis, Überreden, Heilkunde Wunden, häufig benutzte Kampftalente und Zauber) erhält jeder Held 500 Abenteuerpunkte. Helden, die Konstitution oder Lebenskraft steigern wollen, tun das um eine Spalte verbilligt.

Zwischenspiel I – Die Suche nach den 56

Im nachfolgenden Zwischenspiel müssen sich die Helden über ihren weiteren Weg klar werden. Dieser führt die Helden zuerst nach Iolona, wohin der jährliche Tribut an Klosterkrieger in diesem Jahr gebracht wurde. Denn recht bald sollten die Helden herausfinden, dass mit der Bezeichnung Auserwählt stets der Tribut der besten Krieger Era'Sumus gemeint ist, die dann für die nächsten 15 Jahre in der Ferne einem fremden Herren dienen.

Luft holen und nachdenken

Nach der Flucht befinden sich die Helden weitab aller größeren Siedlungen. Die Helden müssen sich erst einmal über die Worte der Prophezeiung klar werden. Dies können sie hier nun recht zwanglos tun. Es ist möglich, sich in den umliegenden Fischerdörfern und ihren Tempeln Hilfe zu holen, ohne dass sofort ein hoher Angehöriger des Hauses Icemna die Helden genau befragt. Allerdings gelten die Helden in den Dörfern als Fremdkörper. Darüber hinaus mag den Helden schnell klar werden, dass es ein unschätzbare Vorteil ist, nicht sofort den höherrangigen Icemna Bericht zu erstatten. Klosterkrieger können die Helden über die Auserwählten Era'Sumus aufklären und ihnen mehr zu den Hintergründen des jährlichen Tributs an das Imperium erklären.

Tribut nach Dorinthapolis

Schon seit ihrem Anschluss an das zweite Imperium erkaufte sich die Insel Era'Sumu relative Autonomie. Zwar ist man im Imperialen Senat vertreten, besitzt aber zahlreiche Freiheiten. So gibt es auf der Insel keine Imperiale Myriade und man konnte das Haus Phraisopos effektiv von der Macht auf der Insel ausschließen.

Dafür muss man jährlich Dutzende Schiffsladungen Korn an das Imperium liefern und das Imperiale Heer mit 56 ausgewählten Klosterkriegern unterstützen. Traditionell werden diese Krieger entweder von Eratu aus nach Iolona oder von Sidor Talika nach Balan Cantera gebracht, von wo aus sie weiter zu den Schlachtfeldern des Imperiums transportiert werden. In diesem Jahr werdendie Krieger nach Iolon gebracht, um von dort aus nach Nordwesten zu marschieren.

Über das Meer nach Norden

Nun müssen die Helden nach Norden reisen, was sich wegen der Blockade von Eratu als schwierig erweist. Allerdings können sich die Helden auf die Suche nach Schmugglern machen, um die Insel zu verlassen. Einige Inspirationen, um diese Suche auszugestalten, finden Sie ab Seite 17. Schließlich können die Helden auf den Schmuggler *Felbarus* (*4755, 1,71 Schritt, verwegenes Grinsen, ehemaliger imperialer Myrmidone, prahlerisch, risikobereit, spielt gerne Karten und betrügt dabei) und seinen baramunischen Maat *Browogra* (*4748 IZ, 2,38, dunkelbraunes Fell, aufbrausend, beruhigt sich aber schnell wieder, ist der ausgleichende Part und die Rückendeckung von Felbarus)

treffen und auf ihrem Schiff, der kleinen, aber schnellen Karavelle *Ypsilonté MCCC* nach Iolona reisen.

Die beiden Schmuggler verlangen für die Reise nach Iolona mindestens 50 Aural pro Person, garantieren dafür aber eine unauffällige Landung. Genauer: Es wird den Helden versprochen, regelrecht unsichtbar zu werden. Die Reise gestalten die beiden Schmuggler dann als wahres Rennen. Erscheint ein Segel am Horizont, so versuchen die beiden dieses zu überholen. Entpuppt sich das Segel als das eines Imperialen Schiffs, dann verwandelt sich die Jagd in eine schnelle Flucht in eine Nebelbank (auf hoher See) oder in die nächstgelegene Bucht (an der Küste). Doch schließlich landen die Helden in Iolona an (wortwörtlich, da die Schmuggler sie mit einem Beiboot in den Hafen bringen).

Iolona

Regierungsform: Ein örtlicher Provinzherrscher, unterstützt von den Städtischen Ratsherren, mehreren Großhändlern, dem Drachenorden und der Imperialen Flotte

Symbolik:

Bevölkerung: etwa 100.000

Militärische Stärke: 1.000 Ordenskrieger des Yalsicor-Ordens, 3 Kohorten Myrmidonen, jeweils eine Kohorte horasiale und provinzielle Truppen, ein Geschwader der Imperialen Flotte mit etwa 800 Matrosen und Seesoldaten.

Tempel und wichtige Stadtgötter: Brajan, Gyldara-Dravina und Yalsicor, Oktade

Handwerk und Gewerbe: alle

Beispielhafte Gasthäuser / Tavernen: Schenke *Zum Schwarzen Drachen* (Q8/ P 7), Schenke *Zum roten Drachen* (Q7/ P8), Herberge *Seeblick* (Q6/ P 8), Schenke *Veteranenhein* (Q5/ P5), Schenke *Schlangengrube* (Q3/ P4), Bordell *Moreanas Liebeshein* (Q9/ P7), Hotel Imperialis (Q 8/ P 9), Schenke Im Glanze Brajans (Q9/ P7)

Stadtgeschichte: Zeitweiliger Horassitz, wichtiger Kriegs- und Handelshafen, seit den Unruhen nach dem Verlust der Horaswürde an Trivina ist die Stadt Sitz eines Kastellans des Yalsicor-Ordens

Stimmung in der Stadt: Es brauchte einen Drachen, um unseren Stolz zu unterdrücken. Doch immer noch macht jeder, was ihm beliebt.

Was die Einwohner über Iolona denken: Was jeder außer den Triviniern weiß: Der wahre Horassitz ist Iolona. Denn wir wurden nicht von den Serovern erobert.

Die alte Hauptstadt des Horasiats Iolon verlor die Stellung als Horasresidenz bei der Gründung des Horasiates Gyldraland. In den nachfolgenden Straßenkämpfen in der Stadt des Salzes werden zahllose alte Gebäude ein Opfer der Flammen. Erst der Yalsicor-Orden konnte mit hunderten Ordenskriegern und

dem Sturmdrachen des Kastellans die Ordnung wieder herstellen und ist heute eine wichtige Machtgruppe in der Stadt. Ebenfalls bedeutend ist der Kult des Brajan, der hier einen seiner wichtigsten Tempel besitzt, dessen Oberhaupt traditionell auch Beichtvater des Horas (bzw. heutzutage der Trodinarin) ist. Dazu kommen noch die Kapitäne und Handelsherren, die den Meersalzhandel unter sich aufgeteilt haben. In der Stadt gibt es mächtige Cammern der Häuser Aphirdanos (stellt die Trodinarin und den Hohepriester des Brajan), Phraisopos (die mächtige örtliche Cammer unterhält mehrere unterschiedliche Hospitale in der Stadt, darunter auch die Myrmidonenklinik, in der im Krieg zahlreiche Soldaten behandelt wurden), Partholon (diverse Mitglieder des Hauses sind Mitglieder des Yalsicor-Ordens), Eupherban (stark im Salzhandel eingebunden) und Rhidaman (man versucht aggressiv, einen Anteil am Salzhandel zu sichern). Tatsächlich ist die Stadt mit ihren drei Häfen (Äußerer Hafen, Handels- und Kriegshafen) ein Ort, an dem sich zahllose Vereinigungen, Kollegien und Cirkel bekämpfen. Manche Cirkel und Kollegien werden von mächtigen, bürgerlichen Familien beherrscht, dazu kommen etliche Honoratensippen, die versuchen, für die hohen Häuser an Einfluss zu gewinnen. Auch die Tempel der Oktade (vornehmlich Brajan und Chrysir), der Epharkult und der Drachenorden sind mit wirtschaftlichen, politischen oder militärischen Interessen in der Stadt aktiv. Und durch diese Interessen ist es zu einem Zweckbündnis gekommen, mit dem die Helden es nun zu tun bekommen:

Der Weg der 56er-Zenturie

Traditionell gibt es zwei Orte, an die der jährliche Tribut gesandt wird: Iolona und Balan Cantera. Von dort aus geht es weiter zu den Einsatzorten. Während es in Friedenszeiten bisher üblich war, die beiden Häfen jährlich zu wechseln, gab es in diesem Jahr eine Neuerung: In Iolona wurden die Klosterkrieger untersucht, um dann nicht in den Norden entsandt zu werden, sondern nach Südwesten ins Xarxarische Grenzland. Dies können die Helden auch relativ einfach herausfinden. Vom Hafen aus wird man sie an das Militärhospital „Shinxir und Zaturas Hort“ verweisen, wohin die Klosterkrieger traditionell gebracht und auf ihre Gesundheit hin untersucht werden.

Das Hospital der Phraisopos

Das Militärhospital ist ein weitläufiges, liches Gebäude, das inmitten einer Parkanlage liegt. Hier werden fast ausschließlich die Offiziere und Mitglieder der Hohen Häuser behandelt. Es wird schwer sein, innerhalb der Anlage Erkundigungen einzuholen, da hier Diskretion groß geschrieben wird. Die meisten Heiler sind zumindest Honoraten des Hauses Phraisopos, die magisch begabten Heilkundigen sind Optimaten des Hauses. Allerdings arbeiten in dem Hospital noch Dutzende freiwillige Helfer und Pfleger – und diese sind häufig keine fanatischen Parteigänger der Phraisopos. Tatsächlich gibt es in dieser Gruppe zahlreiche Spione der verschiedenen Mächtegruppen in der Stadt. Mit der jungen Zatura-Akoluthin *Sardrani* (*4759 IZ, 1,55 Schritt, zartgliedrig, helle, fast weiße Haut, blonde Haare) können sie innerhalb des Hospitals eine Verbündete lokalisieren, die den Helden gegen ein paar Aureal zumindest verrät, wo bestimmte Informationen gelagert werden (nämlich in den Kellerräumen des Verwaltungsflügels). Um dorthin zu gelangen, gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- **Patienten:** Mit Sardranis Hilfe können die Helden, als Patienten getarnt, in das Hospital eindringen. Dazu müssen sie sich eine komplett falsche Identität aufbauen – denn, wenn sie nicht Angehörige des Imperialen Militärs sind, dann werden sie schlicht nicht im Hospital behandelt. Natürlich muss die gefälschte Identität die eines Offiziers sein: je hochrangiger, desto besser. Die Verkleidung muss die eines Patienten sein, aber vom Gebaren sollte man den Soldaten darstellen können. Damit dies gelingt, muss die Darstellung des Helden wirklich gut sein: In fünf *Überzeugen*-Proben müssen die Helden 20 TaP* ansammeln, um täuschend echt als Angehöriger der Myriaden durchzugehen. Misslingt eine Probe, so darf der Held versuchen, diese mit einer *Kriegskunst*-Probe auszugleichen. Bei einem Myrmidonen sind alle Proben um drei Punkte erleichtert.

- **Handwerker:** Natürlich können die Helden auch als Handwerker getarnt in das Hospital eindringen. Neben einer Verkleidung muss vor allem ein Auftrag vorhanden sein. Wenn dieser glaubwürdig ist, können sich die Helden beinahe unbehelligt im Inneren des Gebäudes bewegen. Dabei sollte den Helden klar sein, dass sie sich unauffällig verhalten sollten und nichts tun, was normale Handwerker nicht auch tun würden.

- **Auftragsdiebe:** In einer Stadt wie Iolona gibt es zahlreiche freie Spione und Einbrecher, die in den Schatten auf Aufträge warten und gegen eine opulente Bezahlung auch in das Hospital eindringen. Allerdings besteht die Gefahr, dass die Helden entweder Versager oder Doppelagenten anheuern, die ihre Auftraggeber verraten. Wenn alle Gruppenmitglieder zusammen 15 TaP* in einer Menschenkenntnis-Probe+3 über behalten, dann heuern sie eine kompetente Gruppe an. Ansonsten bekommen es die Helden hier erstmals mit einem Scalpellium der Phraisiar zu tun, die in der Stadt stationiert sind. Inszenieren Sie an dieser Stelle eine Verfolgungsjagd durch die halbe Stadt, die damit endet, dass der letzte Überlebende der Auftragsdiebe den Helden hilft und ihnen die benötigten Informationen zu spielt, mit denen sie aus der Stadt fliehen können.

- **Einbrecher:** Es besteht zudem die Möglichkeit, dass die Helden selbst in das Hospital einbrechen. Zwar gibt es nicht viele Fallen als Sicherheitsmaßnahmen, dafür aber mehrere Warnsysteme, die im Stillen einen Alarm auslösen. Je nach Vorkenntnissen der Helden sollte der Einbruch leichter oder schwerer sein, vor allem, da man nicht mit wirklich professionellen Einbrechern rechnet. Denn letztlich werden im Hospital keine besonders sensiblen Informationen verwahrt.

- **Amtshilfe:** Schlussendlich besteht die Möglichkeit, ganz offiziell die Archive einzusehen, da die Helden im Auftrag eines imperialen Rates unterwegs sind. Da man kaum die Bedeutung der Information über den einzelnen Klosterkrieger für wichtig erachtet, können die Helden den wenigen Monate alten Eintrag in den Patientenlisten finden.

Am Ende erhalten die Helden den Hinweis, dass vor wenigen Oktalen die 56er-Zenturie hier untersucht wurde und einer der Krieger nicht mit den anderen gen Xarxaron zog. Genaueres kann man vom Priester *Chrysalis Serr Chrysir* erfahren, der als Ansprechpartner bei den Untersuchungen diente.



Bündnis des Verrats

Bedingt dadurch, dass die Phraisopos-Cammer von Iolona die Experimente von Psepheardeon a Phraisopos finanzierte und förderte, lief die Logistik des Spionagenetzes rings um den Optimaten hier zusammen. Überall auf Era'Sumu wurden Spitzel rekrutiert, um Psepheardeon vor einer Enttarnung zu warnen. Regelmäßig wurden Berichte nach Iolona gesandt, darunter auch einer über einen Klosterkrieger aus dem Umland von Sumnea Velkaris. Dieser stellte laut Psepheardeons Spitzeln eine Besonderheit dar, da sein Blut angeblich grün sei. Als diese Information in Iolona ankam, war gerade ein mächtiges Mitglied des Hauses Phraisopos zugegen: *Dosimerantes te Phraisopos*, ein Bruder der Horas von Narinion. Er erkannte die Bedeutung dieses Mannes als Anomalität, die vielleicht nützlich sein könnte. Er wies die erasumischen Spitzel an, dafür zu sorgen, dass dieser Klosterkrieger, diese Anomalie, zur nächsten 56er-Zenturie gehören solle.

Nachdem dies gelungen war, wurden die Klosterkrieger wie üblich im Militärhospital von Heilern des Hauses Phraisopos untersucht, bevor der Chrysir-Tempel die Erlaubnis zur Weiterreise gibt. Doch in diesem Jahr fiel die Untersuchung so aus, dass ein einzelner Klosterkrieger nach Dorinthapolis gebracht wurde, während der Rest nach Xarxaron gesandt wurde.

Der Priester des Windes

Nach alter iononischer Sitte hat der Chrysir-Tempel das Recht, einem Reisenden Zutritt zur Stadt zu verweigern oder ihn festsetzen zu lassen. Allerdings geschah dies in den letzten Jahrzehnten nicht mehr. Nur durch die Tatsache, dass das Kind des Priesters Chrysalis Serr Chrysir gerade wegen einer schwerwiegenden Erkrankung in einem der Phraisopos-Hospital behandelt wurde, konnte man den Priester überzeugen, einen bestimmten Klosterkrieger festzusetzen.

Allerdings hadert Chrysalis mit sich selbst und den Göttern. Seit Wochen geißelt er sich selbst in der Oktrale und es ist ein offenes Geheimnis in der Stadt, dass er den Klosterkrieger als Opfer für seinen Sohn ansieht – und an dieser Tatsache und seiner Schuld zerbricht. Allerdings ist nicht öffentlich bekannt, wo genau er sich befindet. Dies wird von einigen der Mächtigkeitsgruppen der Stadt geheim gehalten. Es liegt an Ihnen, wie schwer Sie es den Helden machen wollen, im politischen Gewirr in der Stadt Informationen über den Priester zu erhalten.

Jede der lokalen Mächtigkeitsgruppen weiß von den Taten des Priesters und bewertet sie unterschiedlich (nämlich den Tribut zugunsten eines Hauses zu manipulieren). Nachfolgend wollen wir Ihnen die Meinung (ablehnend, kritisch, verhandelbar), eine Person und eine Aufgabe angeben, bei deren Erfüllung diese Partei den Helden die Information über Chrysalis und seinen Aufenthaltsort verraten.

● **Der Kult des Brajan** (ablehnend): *Mandramor Serr Brajanos* (*4694 IZ, 1,91 Schritt, dürrer Greis mit altersfleckiger Glatze, starrsinniger, jähzorniger und dementer Schreihals), der Hohepriester des örtlichen Kultes würde dem Chrysirtempel nur zu gerne alle besonderen Rechte aberkennen. Seine Untergebenen hingegen würden den Alten, der sich an seinen Posten krallt, nur zu gern loswerden. Wenn die Charaktere einige Huren in die Villa des alten Priesters schmuggeln würden, um einen Skandal auszulösen, würde man sich erkenntlich zeigen. Natürlich können die Helden auch in Mandramors Auftrag eine

überzogene Anklage in den Tempel des Chrysir bringen und die benötigten Informationen für diesen Dienst erhalten.

● **Das Haus Aphirdanos** (kritisch): Die Trodinarin *Albbolisha te Aphirdanos e Iolona* (*4735 IZ, 1,74 Schritt, dicklich, leidet unter der Gicht und der Schüttelkrankheit, zaghaft, nicht besonders mutig) befürchtet nach dem Verlust der Horaswürde von Iolon ihres Hauses auch noch den Verlust des Titels des Trodinars. Sie sieht in den Phraisopos die größten Gegner um diese Würde. Sie erbittet einen vollständigen Bericht der Helden über die Vorfälle in Sumnea Velkaris und verspricht Maßnahmen gegen das verfeindete Haus. Um eine Aussage, welche genau, wird sie sich herumdrücken.

● **Der Yalsicor-Orden** (verhandelbar): Der Prior-Zenturio, Stellvertreter des Komturs und Kommandant der städtischen Garden *Haleesh te Dracanianis* (*4751 IZ, 1,70 Schritt, gestählter, eher drahtiger Krieger, gewitzt, nachdenklich), befürchtet, dass das fragile Machtgleichgewicht kippt und es zu neuen Unruhen kommt. Die Charaktere sollen die Tochter des Cammer-Vorstehers der Phraisopos in der Stadt abfangen, eventuelle Leibwachen möglichst gewaltfrei ausschalten und das Mädchen in die Ordensburg über den Klippen bringen, wo es als Geisel dienen soll, um die Klientel der Phraisopos ruhig zu halten.

● **Der Epharkult** (verhandelbar): Der örtliche Epharpriester *Numinin Ephrasit* (*4733 IZ, 1,91 Schritt, langer Bart und Haupthaar, jähzornig, wechselhaft, aber meist übellaunig) ist familiär eng mit dem Chrysirtempel verbandelt und sieht jegliche Anschuldigung Chrysalis als persönliche Schmähung. Allerdings sähe er gerne seinen Bruder als Hohepriester (ein weiterer Bruder hat einen schnellen Aufstieg im Cirkel der Salzhändler hinter sich). Er wird den Helden ohne jegliche Gegenleistung alle Gerüchte erzählen, diese aber als belangloses Geschwätz abtun – dabei aber so schlecht lügen, dass die Helden sehr wahrscheinlich Chrysalis aufsuchen werden und hoffentlich für eine Überschreitung seiner Befugnisse zur Rechenschaft ziehen.

● **Das Haus Rhidaman** (verhandelbar): *Melenaos dyll Rhidaman* (*4732 IZ, 1,68 Schritt, fettleibig, isst gerne viel, ein Intrigant, der mit Geld und Informationen mehr Geld und Informationen generieren will) ist ein Herrscher, der mit allem handelt, was Gewinn verspricht. Einzig im Salzhandel konnte er nicht so recht Fuß fassen. Zahlreiche Salzhäuser sind dem Haus Eupherban seit Generationen vertraglich verbunden. Wenn die Helden der Hjäldingerin *Thorosbjaelda* (*4737 IZ, 1,98 Schritt, schwarzes Haar, fast rote Haut, faltig, sehnig), der Vorsteherin des Cirkels der Salzhändler ein Geschenk überbringen, erhalten die Helden die gesuchten Informationen. Ob das Geschenk den Kopf von Thorosbjaeldas Sohn oder wertvolle Gewürze beinhaltet, liegt bei ihnen (Manchmal ist eine Einschüchterung besser als ein Geschenk).

Die entscheidende Information

Wenn die Helden erfahren haben, wo sich der Chrysirpriester aufhält, können sie ihn in der Oktrale aufsuchen (Der eigentliche Chrysirtempel liegt am Hafen). Vor dem Tempel des Brajan kniet in demütiger Haltung der mit Asche beschmutzte Chrysalis (*4748 IZ, 1,66 Schritt, lange blonde Haare, gutaussehend, mit rituellen Wunden im Gesicht verziert), dessen Rücken von seiner Geißelung entstellt ist.

Wenn die Helden ihn auf die 56er-Zenturie ansprechen, gesteht er heulend seinen 'Verrat an den Göttern'. Auch bittet er die Helden schluchzend um Vergebung für den Tod des Klos-

terkriegers. Er habe ihn mit einem Wagenzug der Phraisopos über die Türme des Morgens nach Dorinthapolis gesandt. Der Anführer ist der Bruder der Horas von Narinion, Dosimerantes te Phraisopos, der in der hohen Cammer einige Theorien über den Klosterkrieger vorstellen wollte. Er sprach von einem Wunder für die Medizin, einer Anomalie, welche die Heilkunst dramatisch vorantreiben könnte.

Über die Türme des Morgens

Dieses Gebirge ist über mehrere Pässe und Handelsrouten zu überqueren. Nachfolgend wollen wir Ihnen einige Szenen präsentieren, die Sie unter Umständen mit weiteren Begegnungen ausbauen können (siehe hierzu **UDS 137**).

● **Harpyenjagd:** Am Himmel können die Helden etwa drei Dutzend Ashariel erkennen, die regelrecht Jagd auf eine deutlich unterlegene Zahl Harpyen machen. Es nützt den Vogelfrauen auch nichts, als sie in Panik kreischend die Helden um Hilfe ersuchen. Doch als weitere Harpyenschwärme auftauchen, wendet sich das Blatt – und es dürfte klar sein, dass die Helden dann angegriffen werden.

● **Die Sklavenstadt:** Eines Abends tauchen bei den Helden einige G'Rolmur auf, die ihnen anbieten, in ihrer nahen Stadt Gr'Opuknea zu nächtigen. Willigen die Helden ein, werden sie in die Stadt gebracht – wo sie versklavt werden sollen. Die Helden erhalten eine fürstliche Bewirtung (garantiert umsonst!). Das Essen ist allerdings mit einem starken Schlafgift versetzt. Es sollte den Helden relativ leicht fallen, die etwa 200 Sklaven zum Aufstand gegen das Dutzend G'Rolmur mit ihren dreißig Söldlingen zu bewegen.

● **Die Festung auf der Passhöhe:** In einer uralten, riesigen Festung auf der Passhöhe lebt der alte Optimat *Cerastilius te Aphirdanos* (*4717 IZ, 2,03, weißhaarig, ein Bär von einem Mann, jähzornig, laut) lebt mit etlichen Frauen zusammen und auch seine Leibwachen sind ausnahmslos weiblich. Der Kunstsammler bewirbt die Helden und zeigt ihnen seine Sammlung. Während des Abends hingegen beschimpft er alle Helden, die den geringsten Anlass dazu bieten, auf das Übelste. Richten sie sich gegen den Passwächter, stehen dessen Wachen bereit, die die Helden vor die Tür setzen.

● **Der Drache:** Die Helden werden vom Purpurwurm Luvvwyrm (ca. 3900 IZ, 17 Schritt, dunkel-purpurne Schuppen, vergoldete Klauen, eitel, selbstverliebt) bedroht: Er wird sie zu fressen, wenn sie ihm nicht aufrichtig huldigen. Allerdings kennt der Drache nur wenig über menschliche Sitten, da er sich nicht für andere Wesen interessiert (Die Helden können eine sarkastische Parodie abliefern und der Drache fühlt sich immer noch geschmeichelt). Allerdings sollten die Helden nie vergessen, mit was für einem Wesen sie es zu tun haben. Vielleicht sinniert der Drache darüber, dass er gerne wieder Mensch essen würde, da ihm die üblichen Minotauren zum Hals heraus hängen; ihre Hörner würden ihm jedes Mal Halsschmerzen verursachen...

Schließlich können die Helden am westlichen Horizont die größte Stadt der Welt ausmachen, das Herz des Imperiums, ein riesiger Moloch, der sich dutzende Meilen am Ufer des Goldenen Sees entlang erstreckt. Obwohl die Helden noch hunderte Meilen entfernt sind, sieht die Stadt schon imposant aus.



Das Herz des Imperiums

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Dorinthapolis, die Horasiate Centralis und Narinion

Zeit: 4781 IZ/Einige Monate nach den Vorfällen in **KuSB**

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einer bestimmten Person in der größten Stadt Deres, Imperiale Intrigen, Erkundung einer Forschungsdomäne

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Experten

Dieses Teilabenteuer gliedert sich in zwei Hälften: Zu Beginn spielt es in Dorinthapolis und ist eher ein Gesellschaftsabenteuer, während es sich später zu einem Dungeonabenteuer wandelt.

Die Suche nach dem Übermenschen

Im vorhergehenden Abenteuer **Das Land des Schwarzen Blutes** wurden die Helden Zeuge einer Prophezeiung, in der wiederholt von dem Auserwählten die Rede ist. Auch wenn es kein feststehender Begriff ist, scheint es sich dabei um einen besonderen Klosterkrieger zu handeln. 56 der besten Krieger werden jährlich als Tribut an das Imperium gesandt.

In Iolona konnten die Helden erfahren, dass in diesem Jahr die meisten dieser Krieger an die Grenze nach Draydalan gesandt wurden. Doch ein einzelner Krieger wurde nach Dorinthapolis, der Hauptstadt des Imperiums, gebracht. Wie die Helden in Iolona von dem verräterischen Priester erfahren konnten, der die Krieger untersuchte, wies dieser eine besondere Anomalie auf – und er wurde von den Phraisiar, einer Eliteeinheit des Hauses Phraisopos, nach Dorinthapolis gebracht.

Politik der Hohen Häuser

Fast direkt ab ihrer Ankunft in der Hauptstadt kommt es darauf an, was die Helden machen und wie tief sie in die Senatsanhörung hineingezogen werden. Berichten sie jedem von ihren Erlebnissen auf Era'Sumu (oder auch nur eventuellen Auftraggebern), so wird es nicht lange dauern, bis einige der schwarz-golden gekleideten Senatsliktoren ausgesandt werden, um die Helden zum Imperialen Senat zu eskortieren. Halten sie sich dagegen bedeckt, berichten niemandem, was sie auf Era'Sumu erlebten, dann können sie erst mal in Ruhe ermitteln. Irgendwann wird man die Helden jedoch entdecken und sie werden als Zeugen befragt. Dadurch geraten sie ins Fadenkreuz eines Optimaten, der seine eigenen Pläne verfolgt. Er gibt einen Hinweis auf ein geheimes Laboratorium der Phraisopos, in dem sich der gesuchte Mensch befindet, der das Heilmittel in sich trägt.

In der größten Stadt Deres

Es ist unmöglich diese Stadt in einigen typischen Szenen darzustellen, da Dorinthapolis im Grunde aus mehr als 30 Städten besteht: Betrachten Sie deshalb die nachfolgenden Szenen als Vorschläge, die sie zusammen mit den Beschreibungen aus **UdS S. 203f.** und **JdH S.171 ff.** nutzen können, um diese gigantische Stadt darzustellen.

● **Alles ist größer:** wo schon gewöhnliche Metropolen gewaltige Bauten ihr Eigen nennen, so gilt in der größten Stadt der Welt doppelt: In jedem Distrikt finden sich Oktalnen, Arenen und Bauten, die einfach nur groß und mächtig wirken. Einzelne Stadtviertel werden von Kanälen und Äquadukten durchzogen, die anderenorts ganze Städte versorgen.

● **Garküchen:** Da es in den meisten Wohnblöcken, den Insulae bei Strafe verboten ist, Feuer zu entzünden, gibt es Unmengen von fahrbaren Garküchen, in denen man die unterschiedlichsten Speisen für einige wenige Münzen kaufen kann. Hinweise zur Imperialen Esskultur und eine Tabelle um die angebotenen Speisen auszuwürfeln, finden Sie in **UdS S.67 ff.**



- **Tausend Gerüche:** Garküchen, Färbereien, Menschenmassen – all dies hat seinen eigenen Geruch, mal schön, mal berauschend, mal brechreizerregend. Aber all dies gehört zu Dorinthapolis. Es kann an den Helden haften bleiben oder im nächsten Viertel schon durch andere Gerüche ersetzt werden.
- **Massen von Einwohnern:** Tagtäglich verlassen hunderttausende Wesen ihre Häuser und gehen ihrem Tagwerk nach. Dies führt dazu, dass manche Straßen und Kanäle permanent mit Lebewesen verstopft sind. Wo der Einheimische diese überfüllten Gassen umgeht, laufen Ortsfremde genau hinein. Niemand scheint Geduld zu haben, am wenigsten die Brajangardisten. Überall gibt es Diebe und in Dunklen Ecken kann ein unbedarfter Reisender wegen weniger Münzen sterben.
- **Alle Spezies Myranors:** Egal wie fremdartig, hier können Sie fast jede Spezies Myranors auftreten lassen, egal ob kerrishitische Händler, lyncilische Gesandte oder schneepardische Jäger, die ihre Beute auf einem von hundert Märkten verkaufen wollen. Katzenmenschen, Vierarmige, Steinhäutige, Geflügelte oder Pferdemenchen. Manch einer fühlt sich sichtlich unwohl in dieser Masse und versucht nur möglichst schnell seine Aufgaben zu erledigen; andere gehören zu dieser Stadt und denken nicht daran, jemals diesen Moloch zu verlassen.
- **Unterkunft:** Die Helden können zwischen 1.000 unterschiedlichen Etablissements von der unauffälligen Absteige bis zum Nobelhotel wählen.

Szenen auf der Suche

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einige Anlaufpunkte an die Hand geben, mit der Sie die Suche nach dem verschollenen Klosterkrieger ausgestalten können.

- **In der Heeres-Verwaltung:** Hier hat man nicht registriert, dass ein einzelner Klosterkrieger aus dem diesjährigen Tribut 'abhanden' gekommen ist. Dies liegt daran, dass diese eigentlich nach Nordwesten entsandt werden sollten. Man würde dem Fall nachgehen, verspricht man den Helden.
- **In der hohen Cammer der Phraisopos:** Falls sich die Helden nach Dosimerantes te Phraisopos erkundigen, wird man sie an dessen Villa im Süden des Sternengeißlers verweisen. Das Anwesen ist gut durch Haustruppen und Magie geschützt, allerdings sollte beides die Helden nicht davon abhalten können, sich in dem Anwesen umzuschauen. Allerdings ist weder der Optimat anwesend, noch sein Stab. Von einem Diener können die Helden aber erfahren, dass der Optimat nur kurz anwesend war, aber nichts verlauten hat lassen, dass er abreist. Allerdings gäbe es wohl in der Stadt eine Forschungseinrichtung, die Dosimerantes gerne nutzt. Allerdings kann der Diener nicht sagen, wo sich diese befindet. In der Cammer können die Helden solches Wissen natürlich ebenfalls nicht erhalten! Allerdings kann es sein, dass man den Helden einige unauffällige Beobachter hinterher schickt.
- **In den Häfen:** Mit viel Bestechungsgeld und noch mehr Zeit können die Helden herausfinden, dass das Haus Phraisopos in letzter Zeit etliche Lieferungen ins Horasiat Narinion gesandt hat. Mehr als sonst üblich. Allerdings ist das südlich gelegene Horasiat auch eine der wichtigsten Machtbasen des Hauses.
- **Die Auftraggeber:** Würden die Helden in imperialem Auftrag nach Era'Sumu entsandt, so müssen die Helden einen Rapport abgeben. In diesem Fall wird der Auftraggeber den Helden sagen, dass sie ihre Erfahrungen dem Hohen Konvent berichten müssen. Er würde alles Weitere regeln.

Das Gericht der Hohen Häuser

Dieser Abschnitt behandelt die Untersuchung durch den Hohen Konvent, die der Anklageschrift des Hauses Icemna folgt. Dabei handelt es sich um eine der größten juristischen Auseinandersetzungen, die innerhalb des Imperiums während der letzten Jahrzehnte stattfanden. Denn beide Seiten sind sich bewusst, dass Blut fließen muss, um die Vorfälle in Sumnea Velkaris zu sühnen.

Gerüchte in den Straßen Dorinthapolis

Die größte Stadt Deres wird von Unmengen Gerüchten heimgesucht, die sich mit der Anklage des Hauses Icemna beschäftigen. Im Vergleich zum Szenario **Im Namen des Thearchen** haben sich die Gerüchte ein wenig verändert, allerdings können die Helden gerne dieselben Kontakteleute nutzen.

- Das gibt noch Krieg! (Eher nicht)
- Wenn man jemanden kennt, der wen kennt, der was weiß, kann man ganz schnell reich werden... (Durchaus möglich)
- Jedes der hohen Häuser positioniert sich auf einer der beiden Seiten (Falsch, die meisten halten sich sehr bedeckt).
- Überall auf den Plätzen tun bezahlte Ausrufer ihren Dienst, um die Meinung auf der Straße zu beeinflussen (Richtig).
- Es heißt, ein Phraisopos habe versucht die Icemna auszuroten. Hat magische Experimente durchgeführt. Ist aber dabei gescheitert (Falsch, ist aber ein beliebtes Gerücht).
- Alle möglichen Gruppen hier am Sternengeißler wollen Einfluss auf die Verhandlung nehmen (Stimmt).
- Ich glaube, bald wird eines der Hohen Häuser untergehen (Unwahrscheinlich).
- Die Preise für Meuchler und fähige Spione sind in der letzten Zeit enorm gestiegen (Stimmt).



Vor dem Senat

In Dorinthapolis gibt es hunderte Spione und tausende Zuträger der verschiedenen hohen Häuser, des Dorokraten und des Thearchen und etlicher weiterer Organisationen. Schon recht bald erfährt man von der Anwesenheit der Helden in der Metropole. Und eine der Parteien möchte gerne mehr von den Helden erfahren. Womöglich ist es auch der bisherige Auftraggeber.

„Eingeladen“ von den Liktores des Senates
Irgendwann marschiert eine eindrucksvolle Kolonne Soldaten mit schwarzen Rüstungen und goldenen Mänteln auf die Helden zu. Es sind Liktores, die Leibwächter, Amtsdienere und Sendboten der öffentlichen Würdenträger – und die Liktores des Senates sind erfahrenen Myrmidonen ebenbürtig, wenn nicht gar überlegen. Ihr Anführer, der Zenturio *Allassios Serr Imperias* (*4739 IZ, 1,89 Schritt, kräftiges Kinn, beeindruckender Backenbart, athletisch, als Anführer des Trupps tatsächlich in eine Rüstung aus einer Schwarzstahl-Legierung gerüstet), holt eine Schriftrolle hervor und liest den Helden mit volltönender Stimme vor, dass die Helden ihn zu begleiten hätten, um eine Aussage vor dem Hohen Imperialen Senatsgericht zu tätigen. Sollten die Helden nicht mitkommen wollen, so würde man sie im Zweifel dazu zwingen. Sollten Sie Kampfwerte benötigen, so orientieren Sie sich an erfahrenen Klosterkriegern (siehe Seite 124).

Das Senatsgebäude

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am unteren Hang des Sternenfiebers erhebt sich das Senatsgebäude, in dem die Verhandlung stattfindet. Ihr werdet von den schwer gerüsteten Senatswachen durch Parks zum gewaltigen Senatsgebäude geführt. Das riesige Gebäude ist außen mit Illuminium und Basalt in den imperialen Wappenfarben Gold und Schwarz verkleidet. Auf Podesten zwischen den Freitreppen stehen Statuen und beobachten diejenigen, die zum Senat hinaufsteigen. Überall sind Boten, Gruppen vornehm gekleideter Senatoren oder exotische Menschen und Nichtmenschen aus den fernen Regionen des Imperiums zu sehen.

Im Inneren hingegen dominieren helle Farben, mit Wänden aus Alabaster und vergoldeten Ornamenten. Statuen der Oktadengötter, aber auch früherer Thearchen beobachten den Besucher und Soldaten in Rüstungen aus Schwarzstahl garantieren die Sicherheit der Senatoren und Gäste. Diese treten hier, im Herzen der imperialen Verwaltung, zu Hunderten auf. Es gibt Dutzende Themen, die die Senatoren beschäftigen - vom Salzpreis in Iolona über einen Vorstoß der Draydal auf Xarxaron, bis zu einem Senator der kürzlich auf einem Fest Dutzende Gäste vergiftete. Dann macht der Trupp vor einer sechs Schritt hohen, schwarzen, goldverkleideten Tür Halt und der Zenturio tritt, ohne viel zu sagen, ein. Ein Optio meint nur kurz, dass ihr warten sollt.

Vor dem Imperialen Sondergericht

Dieser Abschnitt stellt den imperialen Untersuchungsausschuss, seine Mitglieder, die Anklage der Icemna, die Legitimatens Häuser Icemna und Phraisopos, ihre Strategien und Ereignisse während der Verhandlung vor. Wenn die Helden nicht ihre Zeugenaussage tätigen und in die Machenschaften der beiden Legitimatens verwickelt sind, können sie weiter nach dem verschollenen auserwählten Klosterkrieger suchen.

Die Senatskommission

Thearch und Dorokrat haben offensichtlich bewirkt, dass die Anklage der Icemna nicht vor dem höchsten Gericht des Imperiums behandelt wird: Denn die *Hohe Kanzlei* ist ein Gremium aus zwei Dutzend erfahrenen Juristen und anderen Gelehrten, die Rechtsgutachten erstellen und im Namen des Thearchen Prozesse führen. Ihre Urteile sind oft sehr streng, frei von pragmatischen Erwägungen und schaffen allgemeinverbindliche Präzedenzfälle, wie man durch eine Probe auf *Rechtswissen* +6 wissen kann.

Stattdessen wurde eine *Außerordentliche Kommission* verschiedener Senats-Teilgremien gebildet, der die Anklage als Beschwerde angenommen hat und nun untersucht. Ein solches Komitee wird weit eher politische Zweckmäßigkeiten berücksichtigen, auch wird die Entscheidung (wie immer sie ausfällt) nicht als Präzedenzfall für zukünftige Konflikte bindend sein. Dieser Unterschied ist den meisten Bürgern der Thearchenstadt unbekannt, und in der allgemeinen Öffentlichkeit wird die Kommission als „imperiales Sondergericht“ wahrgenommen, was die Sensationalität des Vorganges noch verstärkt. Um diesen Zusammenhang richtig zu erkennen, ist eine Probe auf *Staatskunst* +7 nötig.

Die Richter

Bei den Mitgliedern der Untersuchungskommission handelt es sich um Senatoren, die für begrenzte Zeit in dieses Amt gewählt wurden. Manche sind juristisch versiert, andere wurden aufgrund politischer Erwägungen berufen. Die Untersuchung der Vernichtung von Sumnea Velkaris besitzt extrem hohe politische Brisanz, weshalb es neben dem Kommissionspräsidenten, Archomagus *Semnosius te Aphirdanos* (*4728 IZ, Mitglied des Supremats-Konklaves, weiße Haare, gütiger Gesichtsausdruck, bürokratisch knappe Ausdrucksweise, nur ein goldenes Stirnband als Triopta, tendiert zu den Phraisopos) noch acht Beisitzer gibt. Die Kommission wurde mit einer ungeraden Anzahl von Senatoren besetzt, um eine Pattsituation bei der Urteilsfindung zu verhindern. Die Mitglieder des Ausschusses sollen sich gegenseitig kontrollieren und dadurch Unabhängigkeit und Unvoreingenommenheit wahren. Indem neben dem Vorsitzenden allerdings ein weiterer Vertreter des Hauses Aphirdanos vertreten ist, werden die Interessen des Thearchenhauses besonders vertreten.

Wir wollen die Senatoren kurz skizzieren und eine Meinung (Icemna oder Phraisopos, je nach Haus, dem die Richter eher gewogen sind) sowie einen Grund nennen, mit dem man den Senator davon überzeugen kann, seine Meinung zu ändern. Für solche Aufgaben können die Helden über Mittelsmänner von beiden Legitimatens angeworben werden.

● **Die Tochter:** *Braihere te Aphirdanos* (*4764 IZ, 1,68 Schritt, Mitglied des Hohen Konventes, schüchtern, blutjunge Tochter von Albbolius te Aphirdanos, verliebt in einen Mimen des Neuen Phantasmagorium): Icemna, da ihr Vater ihre Meinung geprägt hat und ihr versprochen hat, dass sie sich ihren Bräutigam später einmal selbst aussuchen könnte (Natürlich ein Mitglied eines der hohen Häuser und kein mittelloser Künstler).

● **Anwältin des Volkes:** *Siminiane te Kouramnion* (*4739 IZ, 1,63 Schritt, Mitglied des Hohen Konventes, Haare hochgesteckt, fröhliches Lächeln, sensibel, leichtgläubig): Icemna, ist entsetzt über die Katastrophe von Sumnea Velkari, mag sich aber umstimmen lassen, wenn man ihr berichtet, dass die Icemna in Wahrheit mehr wollen: Unabhängigkeit und Krieg.

● **Der Kriegslüsterne:** *Xenophyros te Partholon* (*4750 IZ, 2,01 Schritt, Mitglied der Hohen Kommandantur, bleich, zuvorkommend, ein vollendeter Kavalier, aber nicht besonders klug): Icemna, da er darauf hofft, dass das kleine Haus übermütig wird und als nächstes die Unabhängigkeit anstrebt – und damit einen Krieg beginnt, in dem er neue Ehrungen sammeln kann. Machen ihm die Phraisopos glaubhaft, dass eine Niederlage der Icemna zum Krieg führt, dann wird er urplötzlich seine Meinung ändern.

● **Der Tüftler:** *Oros te Quoran* (*4709, Mitglied der Hohen Kommandantur, 1,54 Schritt, runzlig, keine Haare mehr, unwirsch, weltfremd, sucht nach der Formel, mit der die Welt funktioniert): Phraisopos, da die Icemna dämonische Einflüsse ablehnen – und die meisten seiner Mechaniken hauptsächlich auf diesen beruhen.

● **Die Verstimzte:** *Caladryell te Tharamnos* (*4738 IZ, 1,61 Schritt, Mitglied der Hohen Kanzlei, stets perfekt frisiert, Hai-fischlächeln, sieht zwanzig Jahre jünger aus, leidenschaftlich hassende Intrigantin – gegen jeden, der sich ihr in den Weg stellt): Icemna, da sie ihren Ehemann aufgrund eines überforderten Phraisopos-Medicus verlor. Kann mit dem Argument überzeugt werden, dass ein Häuserkrieg bevorsteht, wenn die Icemna hier vor dem Senat obsiegen und die Unabhängigkeit anstreben – und dann werden viele imperiale Ressourcen für die Verteidigung Xarxarons anderweitig genutzt.

● **Der Bote:** *Calayantos te Eupherban* (*4751 IZ, 1,65 Schritt, Mitglied der Hohen Kanzlei, wieselflink, verschmittzer Gesichtsausdruck, aber knallharter Rechtskundiger und Politiker): Phraisopos, will im Kriegsfall alle Spionage und Kommunikation gegen Era'Sumu in den Händen seines Hauses bündeln und forderte bei Geheimgesprächen mit dem Hohen Dorokraten die Verwaltung von Eratu. Lässt sich auch nicht kaufen.

● **Der fanatische Priester:** *Dorkalasio Serr Brajanos te Aphirdanos* (*4742 IZ, 1,77 Schritt, Mitglied des Hohen Konzils, gestrenger Gesichtsausdruck, krankhaft reinlich, hasst alle Götter abseits der Oktade): Phraisopos, will die Icemna bestrafen, einfach weil sie andere Götter verehren. Lässt sich aber mit viel Zureden davon überzeugen, dass man die Phraisopos für die Tötung tausender Menschen bestrafen muss.

● **Der käufliche Priester:** *Valarius Serr Siminia te Rhidaman* (*4745 IZ, 1,81 Schritt, des Hohen Konzils, gutaussehend, eitel, blondes Haar und Bart, trägt Gewänder, mit denen man kleine Domänen kaufen könnte): Icemna, Handelsprivilegien mit Narinion und Gyldraland besitzt man – allerdings könnten die Zahlen im Handel mit Era'Sumu besser sein. Tendiert zu den Icemna, in der Hoffnung wichtige Handelsprivilegien zu erhalten. Wird andererseits schnell einknicken, wenn mit dem Verlust bestehender Handelsprivilegien gedroht wird.

Hintergründe für den Meister

Die Anhörung

Die Mitglieder der Kommission sollen über den Fall entscheiden, sind aber eingebunden in ein Netz von Beziehungen. Alle großen innerimperialen Fälle der letzten Jahre führten zu keinem wirklichen Ergebnis, da die Senatoren sich nicht auf eine Strategie oder ein Ziel festlegten. Manche wurden gekauft, andere auf anderem Wege dazu gebracht, das zu tun, was bestimmte Parteien wollten. Und so wird es auch dieses Mal passieren. Letztlich wird man sich intern einigen, keine Partei wird zufrieden sein, aber alle froh darüber, doch relativ glimpflich davon gekommen zu sein. Die Anhörung bildet den Hintergrund, vor dem die Helden nach dem verschollenen Klosterkrieger suchen. Die ganze Stadt hält den Atem an, wenn einer der Legitimatens einen besonderen Zeugen oder Beweis bringt. Die Helden können über Mittelsmänner auf vielfältige Art und Weise in die Anhörung verwickelt werden. In diesem Abschnitt sollen sich die Helden nicht im Gerichtssaal langweilen und auf ihren Auftritt warten – inszenieren Sie einen Gerichtsthiller, bei dem die Helden nie wissen, was als nächstes passiert und es im Grunde keinen rechtlichen Schutz für die Teilnehmer gibt. Im Grunde sind die Helden nur während ihrer Zeugenaussage an ihren Eid gebunden, ansonsten aber freie Menschen, die keinen besonderen Schutz genießen. Dennoch ist der einzige Zweck der gesamten Verhandlung nur ein Weg, um eine Person auf die Helden aufmerksam zu machen.

Darstellung der Anhörung

Langweilen Sie die Helden nicht mit langwierigen Darstellungen der Anhörung: Beeindrucken Sie die Helden mit einigen Bildern und Orten, die sie wahrscheinlich nie wieder sehen werden und lassen Sie die Charaktere in ihre gewohnte Welt zurückkehren. Zu Beginn des Prozesses werden die Helden von einem Brajanpriester vereidigt und angehalten, sich für ihren Bericht über die Zustände im Tal von Sumnea Velkari bereit zu halten. Sie würden von einem Gesandten des Senats informiert, wann sie sich wieder einzufinden hätten. In der Zwischenzeit könnten sie ihren eigenen Geschäften nachgehen. Dazu zählen auch Aufträge für die eine oder andere im Prozess involvierte Partei. Natürlich haben die Helden zumindest von der anderen Seite von nun an einen ungesehenen Beobachter auf den Fersen. Damit hofft man die Helden bei ihrer Zeugenaussage zu diskreditieren.

Krieg und Unabhängigkeit

Die Gerüchte und die Ängste vor einem Sezessionskrieg sind nicht mehr als Gerüchte. Keine der involvierten Parteien denkt daran, einen Krieg vom Zaun zu brechen – all dies ist lediglich Verhandlungsmasse und wird später vergessen sein. Trotzdem macht es den Beteiligten Personen Angst, dass es zu einem Konflikt wie dem Krieg gegen Serovia kommen könnte, der das Imperium weiter schwächt.

Dazu kommen noch hunderte Amtsleute, Zuschauer und Bedienstete. Kaum einer der Senatoren und Legitimatens hat einen Stab von weniger als zwei Dutzend Personen. Hunderte, die die Bedeutung des Prozesses nicht erkennen, wollen ihn jeden Tag sehen, müssen aber mit den Arenaspielen Vorlieb nehmen, die in den verschiedenen Distrikten zur Beschäftigung des Volkes abgehalten werden.

Die Anklage des Hauses Icemna

Die komplexe Anklageschrift des Hauses Icemna richtet sich gegen das gesamte Haus Phraisopos und nicht gegen den Optimaten Psepheardeon oder die Cammer von Iolona. Denn ersterer hinterließ keine direkten Erben und sein persönliches Vermögen wurde bei der Zerstörung von Sumnea Velkaris ebenfalls vernichtet. Die zu verhandelnde Strafsumme würde zwar die Cammer von Iolona stark schädigen, doch die gesamte Anklage vor der Imperialen Sonderkommission ist eine politische Abrechnung zwischen zwei der hohen Häuser.

Die wichtigsten Anklagepunkte sind schwerste Verbrechen nach Imperialem Recht. Nachfolgend wollen wir Ihnen einige der Anklagepunkte erläutern:

- **Ermordung und Verstümmelung von Optimaten** (Es starben im Velkaris-Tal bis zum heutigen Tag mehr als 100 Icemna, die nominell den Optimaten-Status innehaben).
- **Dergleichen von Honoraten** (dazu kommen etwa 300 Personen, die dem Honoraten-Stand angehören).
- **Dergleichen von einfachem Volk** (Punkt XIX: Massenermordung): Die etwa 11.500 weiteren Toten sind bei weitem nicht so wichtig, aber dennoch ein weiterer Punkt in der Anklageschrift).
- **Brandstiftung**: Indirekt ist das Haus Phraisopos durch die Taten ihrer Untergebenen schuld an der Vernichtung sämtlichen festen und beweglichen Gutes innerhalb des Tals.
- **Brunnenvergiftung**: Durch die versehentliche Freisetzung der Schwarzen Blut-Seuche ist anzunehmen, dass auch das Wasser in allen Brunnen des Tals vergiftet ist.
- **Aufwiegelung zur Rebellion**: Das Haus Phraisopos hat durch ihr geheimes Vorgehen die Autorität missachtet und eine Waffe geschaffen, mit der dem Haus Icemna schwerer Schaden zugefügt werden sollte. Leider erwies sich diese Waffe als unmöglich zu konzentrieren).
- **Hochverrat**: Durch die Forschungen Psepheardeons auf dem Territorium eines anderen Hauses wurde der Friede im Imperium gefährdet, da die natürliche Ordnung der Dinge nicht eingehalten wurde.
- **Spionage**: Die Forschungen wurden in einer Anlage auf Era'Sumu getätigt. Diese Anlage wurde vor der Abspaltung der Icemna errichtet. Damals fielen alle Phraisopos-Einrichtungen auf Era'Sumu an das Haus Icemna. Aus diesem Grund hat Psepheardeon seine Forschungen in einem Laboratorium des Hauses Icemna durchgeführt, für die er keinerlei Erlaubnis hatte. Er hat Wissen genutzt, welches von altem Recht her dem Haus Icemna gehört, und dies mit der Absicht, seinem Haus einen Vorteil zu verschaffen. Damit hat Psepheardeon eindeutig Spionage betrieben.
- **Lästerung der Oktade und lokaler Schutzgötter**: Zwar wurden nur einige kleinere Kapellen der Oktade zerstört, dafür aber mehrere der Satu und des Lev'tha. Allerdings wurden in vielerlei Hinsicht die Prinzipien der Götter mit Füßen getreten.
- **Fälschung obrigkeitlicher Dokumente**: Um seine Forschungen durchführen zu können, muss Psepheardeon umfangreiche Dokumente gefälscht haben.

Diese Anklagepunkte sind die wichtigsten und werden der Reihe nach zusammen mit den 1427 weiteren Anklagepunkten (Zerstörung bestimmter Gebäude, Tod bestimmter Personen, Verlust von Ernten bestimmter Felder usw.).

Die Legitimatens beider Seiten führen dabei zahlreiche Zeugen und unterschiedliche Beweismaterialien vor, halten ihre Plädoyer zu den einzelnen Punkten der Klageschrift. Danach befinden die Senatoren über die Beweise, ihre Wichtigkeit, Bedeutung in der Gesamtprozedur. Diese besteht somit aus etlichen einzelnen Anhörungen. Während im Verlauf des Verhandlungsmarathons einzelne Fälle abgetrennt werden, wird der Prozess auf die wirklich wichtigen Punkte konzentriert. Hierbei kommt es zu einem wochenlangen Hin und Her, wenn neue Beweise gesucht werden, Zeugen gekauft werden oder verschwinden. Diese Vorfälle halten den Sternenpfeiler wochenlang in Atem, sorgen für Gesprächsstoff und bilden den Hintergrund, vor dem die weiteren Ermittlungen der Helden stattfinden.

Rasataens, Legitimatin des Hauses Icemna

Erscheinung: Eine sehr schöne, wenn auch ziemlich maskuline Frau unbestimmten Alters (*4749 IZ, 1,85 Schritt, rot-blonde Haare, betörende Stimme).

Geschichte: Die ehemalige Gesellschafterin nutzte die Gelegenheit, die Bibliothek ihres Herren, einem Mitglied der Dorint-hapolischen Cammer des Hauses Icemna, zu studieren. Bald begann sie mit ihrem Herrn zu debattieren. Dieser bemerkte das ungeweinte Talent in der Rechtskunde der Ravesaran und schulte sie entsprechend. Bald schon übernahm sie kleinere Fälle für ihren Herrn und schaffte sich ein Netz aus Klienten, die sie häufig ohne Honorar vertrat. Schließlich übernahm sie einen Fall für die örtliche Cammer des Hauses Icemna und siegte in den wirtschaftlichen Streitigkeiten. Seither hat sie zahlreiche Prozesse geführt und gewonnen. Und so bewohnt sie heute eine Villa unweit des Sternenpfeilers und verfügt über ein großes Netz an Zuträgern. Dies ist ihr erster Fall vor einem Senatsgremium und sie will zumindest einen ordentlichen Ausgleich für ihre Klienten herausholen.

Charakter: Die Legitimatin ist ein Profi und lässt sich nur selten in eine Falle locken. Sie geht mit Logik vor und schaltet die eigenen Bedürfnisse aus. Sie ist im Gerichtssaal trocken und humorlos und benutzt auch keine rhetorischen Kniffe, sondern gibt stets die Wahrheit von sich. Privat ist sie gänzlich anders und taut regelrecht auf, lacht viel und ist ein äußerst humorvoller Mensch.

Rolle: Die wandelbare Anwältin, die sich perfekt auf ihre Gesprächspartner einlässt und diesen dann gefühllos ausfragt.

Moral: Im Gericht keine! Sie hat auch schon aufwendig – und erfolgreich – Dokumente über Präzedenzfälle gefälscht und so ganze Prozesse gewonnen.

Motivation: Sie will nie wieder jemandes Gesellschafterin sein, sondern die eigene Freiheit und den selbst erarbeiteten Luxus genießen.

Mittel: Ein großes Netz an Zuträgern, aber nur wenige professionelle Agenten

Loyalität: Niemandem außer sich selbst!

Darstellung: Sprechen Sie leise und in Ihrer verführerischsten Stimme und lassen scheinbar keine Emotionen zu. Lächeln Sie nicht, werden nicht unwirsch – seien Sie einfach beherrscht.

Konfliktverhalten: Sie flüchtet sich gerne in Sarkasmus, ist aber keine Kämpferin.

Zukunft: Sie wird nach diesem Fall Honoratorin des Hauses Icemna und bekommt eine Domäne zugesprochen, die sie selbst erstritten hat. Ihre Tätigkeit als Legitimatin übt sie weiterhin aus.

Zitate: "Die Rechtsprechung ist kein Spielplatz oder eine Arena. Brajan ist immer auf Seiten derer, die im Recht sind. Man muss es ihm nur klar machen."

"Werter Richter, bitte lassen Sie mich ausreden! Was ich zu sagen habe, ist unangenehm, aber wichtig für den Fall."

Seelentier: Wolf

Rasataens

MU 14 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 9
AT 10 **PA** 11 **DK** NS **TP** 1W6
LE 36 **AU** 40 **AE** - **MR** 8
RS 1 **INI** 9 **GS** 6 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Angenehmer Geruch, Begabung für Gesellschaftliche Talente, Begabung für Rechtskunde, Geschlechtswandel, Herausragendes Aussehen, Wohlklang/Nahrungsmittelrestriktionen (Vegan), Unfähigkeit Natur- und Kampftalente

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde [Imperial], Meister der Improvisation, Fälscher, Sachkundig (Imperiales Rechtswesen)

Talente: Selbstbeherrschung 17, Menschenkenntnis (Imperial) 21 (23), Betören 21, Überreden (Einschüchtern, Feilschen) 16, (18), Überzeugen 12, Rechtskunde

Ausrüstung: Feine seidene Legitimatlenrobe, stets mehrere Kladden voller Unterlagen und Präzedenzfälle.

AyBanDoa, ein amaunischer Advocatus, Legitimat des Hauses Phraisopos

Erscheinung: Ein kleiner Amaun mittleren Alters (*4749 IZ, 1,66 Schritt, silbernes Fell mit dunkleren Armen, Beinen und Ohren, dessen Schwanzspitze stets hin- und herzuckt.

Geschichte: Der amaunische Honorat hat sich seine Stellung über lange Zeit erarbeitet. Zuerst in mehreren Prozessen in der centralischen Provinz, später in Dorinthapolis. Über Jahre arbeitete sich der gerissene Amaunir nach oben. Seine Honoratenwürde bekam nach einem aufsehenerregenden Fall, in dem er die Unschuld eines Phraisopos-Medicus bewies, unter dessen Hand mindestens drei andere Optimaten verstarben. Seither wird er gerne von den oberen Zehntausend angeworben, um ihre Anliegen vor Gericht zu vertreten.

Charakter: AyBanDaos Neugier und Spieltrieb machen ihn zu einem perfekten Advocaten. Er verunsichert seine Gegner gerne und häufig gibt er sich wechselhaft und unstet, nur um seine wahre Strategie zu verbergen. Er ist ein meisterlicher Strategie des Gerichts und blüht bei einem interessanten Fall auf und kämpft darum zu gewinnen. Dabei ist es ihm egal, ob sein Klient unschuldig ist oder ob dieser Dreck am Stecken hat. Es ist seine Aufgabe, seine Klienten vor Schaden zu bewahren. Er macht zu Prozessbeginn gerne offensichtliche kleine Fehler, um mehr über die Gegenseite zu erfahren. Hört sich selbst gerne reden.

Rolle: Der gerissene Legitimat der Gegenseite, der die Helden unterstützen kann, wenn es seinem Sieg nützlich ist, aber auch keine Skrupel hat, die Helden zu bedrohen, zu diskreditieren

und ihren Ruf zu zerstören. Kann aber auch stets als Auftraggeber dienen, wenn er glaubt, interessante und fähige Ermittler in den Helden gefunden zu haben. Gewinnt lieber durch sein Auftreten, als durch Beweise – denn dies wäre zu einfach.

Moral: Im Krieg, der Liebe und vor Gericht ist alles erlaubt.

Motivation: Der süße Geschmack des Gewinnens, des Triumphs erfüllt ihn mehr als der Gewinn selbst.

Mittel: Verfügt über mehrere eigene Ermittler, verschiedene Phraisopos-Agenten, Magier und Kämpfer und weitreichende Befugnisse Einsicht in die Archive der verschiedenen Cammern zu erhalten.

Loyalität: Dem Sieg!

Darstellung: Halten sie den Kopf häufig geduckt und machen sich kleiner als sie eigentlich sind Gestikulieren Sie dabei auswendig und hektisch. Leckt sich häufig die Pfoten, um dann noch einen wichtigen Beweis vorzulegen oder einen Zeugen aufzurufen.

Konfliktverhalten: Reagiert im Gericht auf jegliche Herausforderung verbal und provokant. Wenn seine Provokationen Erfolg haben und den Gegner, den Zeugen oder wen auch immer aus der Reserve lockt, stellt er sich gerne als Opfer dar.

Zukunft: Wird noch lange Zeit vornehmlich in Centralis als Legitimat tätig sein und potentieller Gegenspieler oder Auftraggeber sein.

Zitate: "Und so steht es außer Frage: Ja, es gab einen Vorfall. Ja, bei diesem Vorfall starben tausende fühlende Wesen, doch ist dies wirklich die Schuld einer einzelnen Person? Oder trägt womöglich die ganze erasmusische Gesellschaft die Schuld daran? Denn ohne örtliche Hilfe wäre es Psephardeon nie gelungen, seine Forschungen so zielgerichtet durchzuführen. Wer hat also Schuld? Der Mörder oder derjenige, der ihm ein Messer und ein Berserkerelixier gibt?"

"Was ist eine gerechte Bestrafung? Muss ich damit zahlen, was ich genommen habe?"

"Ich liebe nichts mehr als eine gute Herausforderung. Was wäre ich ohne Gegner, mit denen ich mich auf Augenhöhe duellieren kann? Gut, ich habe mir ein Schlachtfeld gesucht, auf dem ich fast jedem überlegen bin. Aber es steht einem jeden frei, mich zu überraschen."

Seelentier: Löwe

AyBanDoa

MU 16 **KL** 15 **IN** 17 **CH** 17
FF 9 **GE** 10 **KO** 11 **KK** 10
AT 12 **PA** 11 **DK** NS **TP** 1W6+1
LE 36 **AU** 40 **AE** - **MR** 8
RS 1 **INI** 9 **GS** 6 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit/ Neugier 11, Spieltrieb 10, Streitlust 6

Sonderfertigkeiten: Finte, Meister der Improvisation, Siminiagefälliges Wissen, Ortskenntnis (Senatsgebäude von Dorinthapolis), Kulturkunde [Imperial]

Talente: Etikette 13, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 16, Menschenkenntnis 19, Überreden (Lügen,) 13 (15), Überzeugen 15, Schauspielerei 10, Rechtskunde (Staatsrecht, Strafrecht) 19 (21), Handel 13

Ausrüstung: Schmucklose Legitimatlenrobe.

Strategien der beiden Legitimat

Die beiden Legitimat der Häuser Phraisopos und Icemna sind Meister ihres Fachs und haben komplexe Strategien vorbereitet, mit denen sie ihren Standpunkt untermauern wollen. Nachfolgend sind beide Strategien aufgeführt und eine Reihe von Punkten aufgeführt, wie Sie die Gerichtsverhandlung weiter thematisieren können.

Rasataens Strategie

Die Basis: Psepheardeon kann nicht alleine gehandelt haben. Sie ist bereit, unwichtige Nebenaspekte zu opfern und sich auf einen Fokus zu konzentrieren. So hat sie zahlreiche Nebenfälle mit in die Anklageschrift aufgenommen, nur um diese als Verhandlungsmasse zu opfern und dem Gegner Schwäche vorzutäuschen. Dann will sie mit einem schnellen Schlag einige Beweise offenbaren, mit welchen die Verwicklung des gesamten Hauses Phraisopos zweifelsfrei bewiesen werden soll.

Der Clou I: Fordert die Auflösung der Phraisopos-Cammer von Iolona, die zweifelsfrei von den Vorfällen in Sumnea Velkaris wusste. Denn schließlich gehörte Psepheardeon dieser Cammer an. Und deshalb muss diese Cammer als erstes für die Verbrechen eines Mitgliedes zahlen und sofort dem Hause Icemna unterstellt werden, welches diese Gunst nutzt, um alle benötigten Beweise zu sammeln. Dies wird abgelehnt.

Der Clou II: Es wird ein hochrangiger Icemna aus der Weißen Festung als Zeuge aufgerufen und von Rasataen als Phraisopos-Spion identifiziert. Es wird einer magischen Befragung zugestimmt und die Spionin offenbart zahlreiche Kontakte – vor allem zur Phraisopos-Cammer in Iolona. Von dort werden in der Folge die Finanzierungspapiere von Psepheardeons Experimenten präsentiert. Nun sehen sich vier der Richter genötigt, die Cammer von Iolona unter die Aufsicht einer Icemna zu stellen. Damit ist erstmals die Cammer eines Hauses zeitweilig unter die Verwaltung eines anderen Hauses gestellt worden.

Der Clou III: Sie weiß vom Erinnerungskristall des Amauns – genauer gesagt, hat sie dafür gesorgt, dass er den Kristall erhält. Sie hat einen Namen im Kristall (Alricus) gespeichert, der, wenn er ausgesprochen wird, den Rest der Bilder zeigt: Der vermeintliche Untote fällt plötzlich über die Priesterin her, die ihn angeblich infiziert hat und übt den Beischlaf mit ihr aus. Am Ende fragt er, ob alles nach Wunsch abgelaufen sei. Erst jetzt

fällt auf, dass es sich bei der Priesterin um Rasataens Aktenträgerin handelt.

Der Reserveplan: Sie ließ zu jedem der Teilfälle ein Präzedenzsurteil heraussuchen, von denen das älteste mehr als tausend Jahre alt ist.

AyBanDoas Strategie

Die Basis: Den Gesamtfall zersplittern: Aus einem großen Fall will der gerissene Amaun Dutzende kleine machen. Er will durch Verfahrensfragen den Prozess in die Länge ziehen. Er hat den Auftrag bekommen, dem Haus Phraisopos Zeit zu verschaffen. Auch wenn er annimmt, dass dies der Vorbereitung eines Häuserkrieges dient, stimmt dies nicht.

Der Clou I: Er bringt den Beweis, dass einer der Richter Ihrer Wahl nicht zur Verhandlung zugelassen wird, da dieser einer Partei angehört, die mit einem der beiden Häuser über mehrere Ecken verbunden ist.

Der Clou II: Er präsentiert den Bruder von Psepheardeons Diener Dartholon. Dieser kann berichten, dass sein Bruder ihm erzählt hätte, dass sein Herr alleine und ohne den Segen seiner Cammer und seines Hauses nach Era'Sumu gegangen ist.

Der Clou III: Eine Aufstellung des Hauses Icemna, in der detailliert aufgeführt ist, welche eigenen Untergebenen niemals dafür sorgen würden, das Psepheardeon mit seinen Forschungen beginnen könnte und wie man sie unauffällig von ihrem Posten abziehen könne. 'Geeignete

Personen' sollen für die fragliche Zeit eingesetzt werden. Anscheinend gibt es Elemente innerhalb der Icemna, die intensiv mit Psepheardeon zusammen gearbeitet haben.

Der Reserveplan: Der Amaunir konnte einen Erinnerungskristall in Besitz bringen, auf dem Szenen zu sehen sind, wie Icemna eine Frau mit dem Schwarzen Blut-Virus infizieren, um diesen zu erforschen. Die Szenen enden mit einem fehlgeschlagenen Heilungsversuch. AyBanDao will den Kristall nur ungern einsetzen, da er befürchtet, seine eigenen Quellen zu nennen. Bei diesen handelt es sich um Mitglieder des Hauses Icemna, die gegen die Führung des Hauses aktiv sind. Darüber hinaus argwöhnt er, dass der Kristall eine Falle ist. Denn schließlich konnte er nicht auf alle Aufzeichnungen zugreifen. Und er befürchtet, dass die Icemna dies können und ihm eine unliebsame Überraschung bereiten.



Weitere Abenteuer aufhängen

- **Der Zeuge:** Eine der beiden Seiten lässt durchblicken, dass sie über einen wichtigen Zeugen verfügt. Nun gilt es, je nach Seite, die die Helden anwirbt, den Zeugen zu finden und zu korrumpieren, zu beschützen oder sicher zum Senat zu bringen.
- **Die Finte:** Einer der beiden Legitimatoren kündigt etwas wahrhaft Aufsehenerregendes an. Es gilt nun, für die andere Seite herauszufinden, worum es sich dabei handelt (Siehe hierzu *Der Clou I, II* und *III* bei den jeweiligen Strategien, sowie *Der Reserveplan*).
- **Der Einbruch:** Bei einem der beiden Legitimatoren wird eingebrochen und wichtige Unterlagen gestohlen/zerstört. Entweder sind die Helden zugegen oder werden über Umwege angeworben bzw. auf die Dokumente aufmerksam gemacht. Nun müssen die Helden entscheiden, was sie mit den Unterlagen machen. Eventuell handelt es sich auch um eine plumpe Fälschung, welche die Helden in die Irre führen soll – und sie ihre Aussage überdenken lässt.
- **Der Attentäter:** Einer der beiden Legitimatoren erhält anonyme Drohungen, die schließlich in einem öffentlichen Attentat gipfeln. Ob die Helden nun den Attentäter suchen und ausschalten oder nur den Legitimatoren beschützen, liegt bei Ihnen.

Zeugenaussage

Irgendwann nach mehreren Tagen, in denen anscheinend jeder Kniff, den die beiden Legitimatoren machten, Tagesgespräch in den Straßen und Foren von Dorinthapolis ist, erhalten die Helden die Einladung, am nächsten Vormittag zur elften Stunde vor der Senatskommission zu erscheinen. Eine Etikette-Probe+4 offenbart den Helden, wie sie sich am besten zu kleiden haben, eine Rechtskunde-Probe, dass man diesen Termin besser nicht verpasst (Denn ansonsten erhält man wieder Besuch von den Senatsliktores). Da die Helden schon vereidigt sind, werden sie einer nach dem Anderen in den Zeugenstand geführt, wo sie nach bestem Gewissen die Wahrheit zu sagen haben, nichts zu verschweigen und nichts hinzuzufügen haben. An dieser Stelle wollen wir Ihnen eine Auswahl an Fragen bereitstellen. Die letzten drei Fragen sind, je nach Einstieg, spezielle Fragen. Scheuen Sie sich nicht davor, neue, auf Ihre Gruppe zugeschnittene Fragen hinzuzufügen. Auch sollte die Befragung der Helden getrennt stattfinden. Es sollte eine räumliche Trennung der Spieler herbeigeführt werden – so können Sie die Helden in Widersprüche zueinander verwickeln und ins Schwitzen bringen.

- Wie sind die Zustände in Sumnea Velkaris?
- Wie seid ihr in diese Vorfälle verwickelt worden?
- Was wisst ihr über die Hintergründe der Katastrophe?
- Wie konntet ihr aus dem Tal von Sumnea Velkaris entkommen?
- Glaubt ihr, dass eine Heilung der Infizierten möglich ist?
- Optional*: Ihr seid ein zweites Mal in das Tal gereist. Warum?
- Optional**: Ihr habt erlebt, dass Schmuggler versuchten, Infizierte von Era'Sumu fort zu bringen. Weshalb sollten sie dies tun?
- Optional ***: Ihr seid durch das halbe Imperium gereist, um zu ermitteln. Hat das Haus Icemna euch bei euren Untersuchungen unterstützt oder behindert?

Nach ihrer Aussage werden die Helden vom höchsten Richter ermahnt, in der Stadt zu verbleiben, falls man weitere Fragen hat, die sich aus zukünftigen Beweisen ergeben könnten.

Verschwundene Helden

Sollten die Helden nicht zu ihrer Aussage erscheinen, wird ein Trupp Senatsliktores die Helden in ihrer Unterkunft aufsuchen. Befinden sie sich auch dort nicht, so versucht man es täglich wieder. Nach 1W6+3 Tagen werden die Helden öffentlich in Dorinthapolis gesucht. Damit einher geht der Nachteil Gesucht I. Wenn die Helden außerhalb der Hauptstadt gesehen werden, erhöht sich der Nachteil um einen Punkt, für jedes Horasiat, in dem die Helden gesehen werden; also auf maximal Stufe IV – Era'Sumu zählt in diesem Fall nicht. Ab einen Wert von III werden nach und nach die Myrmidonen informiert. Melden sich die Helden bei einem der Legitimatoren ab, so dauert es eine None+1W6 Tage, bis das Prozedere ebenfalls beginnt. Dadurch steigt der Nachteil maximal auf einen Wert von II. Nach Ende des Abenteurers wird der Nachteil wieder gestrichen, da die Icemna die 'Flucht' der Helden erklären.

Eine geheimnisvolle Nachricht

Irgendwann, nachdem die Rolle der Helden als wichtige Zeugen/Betroffene und/oder Ermittler bekannt geworden sind, erhalten sie eine Nachricht. Ob die Nachricht von einem Botenjungen, einem Straßenjungen oder auf magischem Weg überbracht wird, liegt bei Ihnen. Wichtig ist, dass die Helden die Nachricht erhalten. Damit müssen die Charaktere die Nachricht nicht unbedingt als Brief bekommen.

Werte Suchende,

was ihr sucht, findet ihr vielleicht in der Nekropole nördlich des Kristallinen Kanals von Chrysolimna.

Lauscht den Toten, wenn sie Geheimnisse der Lebenden verraten. Zählt die Raben und findet den rechten Weg.

Doch seid bereit zu sterben, die Toten hassen die Lebenden.

Diese Nachricht stammt von Dyakhar mes Onachos, einem berühmten Nekromanten, der die Helden als explosives Element nutzen, um die Stimmung zwischen den Häusern Phraisopos und Icemna weiter anzuheizen. Denn er will das Geheime Laboratorium kurzzeitig übernehmen, alle Forschungsergebnisse stehlen und damit als Einziger über ein funktionierendes Heilmittel verfügen. Allerdings weiß er nicht, dass sich die Situation in den letzten Tagen enorm verändert hat.

Die Nekropole

Wenn die Helden die Nekropole aufsuchen, so können sie recht schnell feststellen, dass das weitläufige Gelände mit hunderten Grabkammern und Grüften vornehmer Einwohner aus allen Teilen der Stadt beerdigt ist. Der kleine Tempel des Nereton wirkt nicht von dieser Welt und der uralte Priester Nerlos (*4704 IZ, 159 Schritt, faltiges Gesicht, besitzt keinerlei Erinnerungsvermögen mehr, klagt dauernd über Schmerzen in seinem rechten Fuß) und der Nereton-Gardist Andarros (*4742 IZ, 1,86 Schritt, schwarze, lange Haare, eisgraue Augen, stämmig, eine schwere Verletzung am Bein, das am Oberschenkel angefressen wirkt) können wenig über ihre Nekropole und die Geschehnisse der letzten Tage berichten. Lediglich der Nereton-Gardist kann von einem Traum berichten, in dem die Toten ihm das Fleisch von den Knochen rissen.

Anscheinend sind die Toten tatsächlich auferstanden und haben ihn angefallen. Was ihn gerettet hat, weiß er nicht (es war Nerlos, der diesen Umstand aber vergessen hat).

Er weist an seinem linken Oberschenkel zwei große Wunden auf, wo Fleisch regelrecht vom Bein gerissen wurde. Das Fleisch ist brandig und fault und der Gardist ist schwer an Wundfieber erkrankt. Regeltechnisch müssen zwei Wunden am Bein und das Wundfieber geheilt werden. Dadurch, dass das Bein im Begriff ist abzufaulen, werden alle Erschwernisse nach den Regeln aus WdS 36 ff. zu Heilkunde Krankheiten und Heilkunde Wunden verdoppelt. Die genaue Behandlung besteht darin, dass das faulende Fleisch weggeschnitten wird, die Wunden mit kochendem Essig ausgewaschen und dann verbunden werden müssen. Während göttliches Wirken die Wunden und Krankheiten besiegen kann, verschließt Magie lediglich die Wunden – was zum Tod des Patienten führen wird.

Eine radikale Version ist es, wenn die Helden das Bein amputieren. Zwar wird Andarros dies überleben, dafür die Helden aber für den Rest seines Lebens hassen. Einen Heiler wird er übrigens nicht aufsuchen, da er weiß, dass es in der Nekropole irgendwo Untote gibt. Er meint sich zu erinnern, dass er im Osten der Anlage angefallen wurde.

Was ist eine Nekropole?

Es handelt sich dabei um eine Totenstadt, die von einem oder mehreren Nereton-Priestern behütet wird. Häufig sind diese Orte mit Mauern gesichert und die zahllosen Grüfte und Krypten aufwändig geschmückt. In einer Nekropole leben die Priester und ihre (häufig stummen) Akoluthen sowie die Nereton-Gardisten wie in einer Klostersgemeinschaft zusammen. Der Tempel ist geweihter Grund. Die Anlage in Dorinthapolis ist die einzige ihrer Art, auch wenn es noch zahllose Totenanger, Beinhäuser und mehrere Nekropolen gibt.

Bekanntschaft mit einem Nekromanten



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr an der in der Nachricht benannten Tür der Familiengruft klopft, dauert es einen Augenblick, bis ihr das Scharren von Riegeln hört und die Tür geöffnet wird. Im Schein eurer Fackeln könnt ihr ein Skelett in der Kleidung eines Leibdieners erkennen, das euch gegenüber den leicht gelblichen Schädel senkt und euch mit ausgestrecktem Arm ins Innere der Gruft bittet.

Als ihr in die Grabkammer tretet, bietet sich euch ein seltsamer Anblick. Schwaden von Räucherwerk wehen durch die Luft und jemand hat mehrere bequeme Diwane in dem Raum positioniert. Auf einigen der Sitzgelegenheiten räkeln sich Wesen, die im Leben sicherlich verführerische Frauen waren, sich nun aber in verschiedenen Stadien des Verfalls befinden. Von vollständig skelettierten bis hin zu einer recht frisch Verstorbenen ist alles vertreten.

Letztere küsst gerade einen Optimaten in schwarzer Toga und mit einer silbernen Triopta, die einen blanken Totenschädel darstellt. Es dauert einen Augenblick, bis der Hausherr euch bemerkt, sich von seiner Gespielin löst und euch seine Aufmerksamkeit schenkt. Der gesamte Raum riecht widerlich süß nach Tod und Verwesung und auch das Räucherwerk überdeckt den Geruch nicht vollkommen.

Er lässt die Nackenknochen kurz knacken, bevor er mit kultivierter, leicht näseler Stimme zu sprechen beginnt: "Ich heiße euch willkommen, meine Freunde. Ich würde euch anbieten, euch mit meinen Gespielinnen zu vergnügen, aber ich schätze, selbst eure jüngsten Erfahrungen konnten euch nicht davon überzeugen, dass die Toten den Lebenden vorzuziehen sind. Wie dem auch sei, ich würde mich darüber freuen, wenn wir zusammen arbeiten, um großen Schrecken abzuwehren. Mein Name ist Dyakhar mes Onachos – und ich bin Nekromant..."

Wenn die Helden nichts gegen Dyakhar oder seine untoten Gästen unternehmen, haben sie nichts zu befürchten. Er zeigt sich als vollendeter Gastgeber und bittet die Helden mit dünner Stimme, doch auf den Diwanen Platz zu nehmen. Nur bei Priestern weichen die untoten Frauen ganz zurück. Ansonsten suchen sie die Nähe der Lebenden und streicheln beispielsweise mit ihren Skeletthänden den Helden zärtlich über den Rücken, während der untote Diener blutroten Wein in kupfernen Bechern mit Totenschädeloptik verteilt. Dyakhar lächelt dann kurz, um einen Trinkspruch zum Besten zu geben.

Sollten die Helden sich nicht setzen wollen oder unnötig aggressiv sein, wird der Nekromant sie freundlich bitten, die Waffen zu senken. Niemand solle doch wegen einer einfachen Information und einem kleinen Dienst sterben müssen, wie es wohl tausenden geschehen würde, wenn die Helden nicht zuhören würden.

Zuerst betont er mit erhobenen Händen, dass er kein Interesse an Informationen über die Katastrophe von Sumnea Velkaris hätte – alles was er wissen müsste, wüsste er schon längst. Die für ihn wichtigste Information sei, dass es sich bei den Untoten auf Era'Sumu um freie Untote handele, die nur sehr schwer zu kontrollieren seien. Damit wären sie für einen Nekromanten nutzlos, da seine Profession nun einmal ein Interesse daran habe, die eigene Macht mittels Untoter zu steigern. Aus diesem Grunde müssten die Untoten auch kontrollierbar sein. Er habe es versucht, aber seine persönlichen Experimente mit dem Schwarzen Blut weien vom Chaos der äußeren Sphären geprägt gewesen, obgleich seine Probe nur extrem schwach war (Sollten die Helden im Szenario **Tiefe Ängste** diese zerstört haben, so können sie nun erahnen, wer unter anderem hinter den Schmugglern stehen könnte.

Seine Intention sei eine andere: Er habe ein uraltes Werk über die Herstellung von Golemiden aus Knochen gesucht, doch anscheinend ist dieses Werk in die Hände des Hauses Phraisopos gefallen – nicht der örtlichen Cammer, aber eines Zusammenschlusses hochrangiger Optimaten, die von der Horas von Narinion, ihrer Majestät *Dosimenoxaris IX. mai Phraisopos*, ge-

deckt würden (was nicht wirklich stimmt). Seinen Spionen sei es gelungen, der Spur des Buches bis zu einem Waldgebiet im Horasiat Narinion zu folgen. In diesem *Wald von Manijis* gab es einstmals eine geheime Anlage des Hauses Phraisopos – die jedoch bei einer imperialen Strafexpedition vernichtet wurde. Allerdings habe er bestimmte Informationen eines Verwandten, die belegen, dass die Anlage niemals vernichtet wurde und bis heute aktiv ist.

Doch in letzter Zeit seien umfangreiche Forschungsgelder in die Anlage geflossen und ganze Karawanen mit schweren, mit großen Kisten beladenen Fuhrwerken im Wald verschwunden. Anscheinend würde dort intensiv an etwas geforscht. Um das Bild komplett zu machen: Beim Erwerb seiner Schwarzes Blut-Exponate habe er wenigstens einen Konkurrenten mit erheblichen Mitteln als Gegenspieler gehabt.

Darüber hinaus wurde wohl ein Mann aus Era'Sumu in den Wald von Manijis gebracht. Und sein Verwandter schwört, dass dieser Mann etwas mit bestimmten Experimenten mit Untoten zu tun hat. Vielleicht birgt dieses Laboratorium in mehr als nur einer Hinsicht interessantes Wissen. Zum einen Dyakhars Buch – und Wissen, mit dem die Helden diesen großen Rechtsstreit in die eine oder andere Richtung lenken können.

Der entscheidende Hinweis

Wenn die Helden nachfragen, wird sich Dyakhar bedeckt geben. Er wird auf die schon gegebenen zahlreichen Informationen verweisen und sein begrenztes Wissen betonen. Natürlich könnte er Genaueres herausfinden. Aber dies würde enorme Geldmittel verschlingen – und gefährlich sein, da er unter anderem einen machtvollen Totengeist befragen müsste (eine Lüge, da Dyakhar genau weiß, wo die Helden hin müssen). Wenn die Helden ihm schwören würden, das Buch zu besorgen, würde er die genaue Position der Anlage herausfinden. Schließlich erreicht die Helden die Nachricht mit dem genauen Standort der Anlage: Unter einer alten Villa, in einem Waldstück namens Manjis.

Dyakhar mes Onachos

Erscheinung: Ein hagerer, fast dürrer Mann Mitte 50 (*4662 IZ, 1,89 Schritt, Glatze mit grauem Haarkranz) trägt eine Triopta, welche ein grinsendes Skelettgeseht mit zugefeilten Eckzähnen zeigt – wobei der Unterkiefer fehlt. Seine Arme wirken dürr und ausgezehrt. Dies ist das einzige, was man unter der Schwarzen Toga mit dem weiß abgesetzten Rand von seinem Körper sieht. Ohne seine Triopta sieht man sein Dämonenmal: Ein bis auf die Augen verfaultes Gesicht von der Oberlippe bis zum Stirnansatz.

Geschichte: Dyakhar hat sich in mehreren Jahrzehnten immer wieder ins Gespräch gebracht, indem er beispiellose nekromantische Verbrechen beging. Als junger Mann war er derjenige, der eine Nekropole seines Hauses plünderte, um an vergessenes Wissen zu gelangen. In den zwanziger Jahren dieses Jahrhunderts schuf er mehrfach untote Kampfmaschinen wie gewaltige Knochengolems und testete ihre Fähigkeiten. In dieser Zeit schloss er erstmals einen Pakt mit der Domäne Dya'Khol, was sein Wissen vermehrte und ihn ein Jahrzehnt nicht altern ließ. Seither löste und schloss er mehrfach neue Pakte mit der Domäne des Untodes. Auch lebte er einige Jahrzehnte in Draydalan, um sich dem Studium der dortigen Nekromantie zu wid-

men. Er musste fliehen, als ein hochrangiger Schädelpriester zu seinem Forschungsobjekt wurde. Ein besonders brutales Attentat auf einen wichtigen Archomagus seines Hauses, bei dem noch zwei Dutzend weitere Optimaten starben – und mittels eines Magnum Opus in Verlorene verwandelt wurden, brachten ihm die zeitweilige Herrschaft über die Stadt Sidor Canesius in Ochobenius ein – und wurde aus seinem Haus verstoßen. Der Streit zwischen den Häusern Icemna und Phraisopos über eine angebliche Untotenepidemie machten den manipulativen Nekromanten auf die Helden und ihre Suche aufmerksam. Er forschte nach, was mit der 56erschaft des diesjährigen Tributs aus Era'Sumu geschehen war und fand heraus, das lediglich 55 Klosterkrieger den Ghulenwall erreicht hatten. Ein weiterer war in Iolon von einem Militärarzt der Phraisopos für tot erklärt worden. Dyakhar folgte dem Weg des Geldes und fand mehr über das geheime Laboratorium des Hauses Phraisopos heraus und gefällt sich nun als Windkönig, der die Phraisopos und Icemna gegeneinander ausspielt. Vornehmlich gibt er den Helden die benötigten Informationen, damit sie ihm ein besonderes Buch der Nekromantie aus dem Laboratorium beschaffen. In Wahrheit interessiert es ihn mehr, wie eine große Untotenseuche im Herzen des Imperiums eingedämmt würde.

Charakter: Ein Erforscher des Untodes, gewissenlos, verbirgt seine Verdorbenheit meist hinter der Maske des Intellektes. Dass er sich mit untoten Dienern und Gespielinnen umgibt, ist für den Paktierer längst Alltag...

Rolle: Der Schurke mit umfangreichen Informationen, der den Helden hilft – und sich doch Schreckliches erhofft.

Moral: Gleichermäßen begnadeter Manipulator wie genialer Nekromant. Leichenräuber, der keinerlei Grenzen kennt und abgrundtief verdorben ist.

Motivation: Dyakhar weiß, dass ihm nicht mehr viel Lebenszeit verbleibt, da seine Zauber, um Altersaufschub zu erhalten, jedes Mal schwerer werden. Einmal nur möchte er mehr sein als nur eine Fußnote der Geschichte. Zwar ist er für seine Verbrechen bekannt, aber im Tode würden diese verschwinden. Würde er aber als derjenige bekannt, der ein nekromantisches Virus im zentralen Imperium ausgesetzt hat und dadurch das Imperium an den Rand des Abgrundes gebracht hat, wäre sein Ruhm des Bösen nicht zu leugnen.

Mittel: Verfügt über Verbindungen zu diversen Cammern und Domänenbesitzern seines Hauses, die ihn und seine Forschungen zumindest finanziell unterstützen, kann jederzeit über größere Untotenhorden verfügen.



Loyalität: Seinem eigenen Ruf – sein Vermächtnis an das Imperium.

Darstellung: Nasale Sprechweise, zusammengekniffener Mund, Starrer Blick. Orientieren Sie sich an John Malkovich in seinen Schurkenrollen. Er ist ein kultivierter, aber abgrundtief verdorbener Schurke – und dies sollte den Helden schnell klar werden.

Konfliktverhalten:

Zukunft: Dyakhar bleibt Myranor noch einige Jahre erhalten, bevor er bei einem weiteren Versuch, seinen Namen unsterblich zu machen, stirbt. Doch welcher Paktierer mit der Domäne Dya'Khol bleibt schon lange tot? Er wird das Imperium noch lange Zeit als *Verlorener* heimsuchen.

Zitate: "Ich sehe schon, ihr versteht nicht..."

"Wenn man die Toten liebt, dann kann diese Liebe niemals sterben!"

"Bitte, bitte, steckt doch die Waffen weg – meine Diener werden euch nichts tun! Es sei denn, ihr macht etwas Dummes..."

Seelentier: Eine verfaulende Vampirfledermaus

Dyakhar mes Onachos

MU 17	KL 18	IN 15	CH 15
FF 10	GE 11	KO 12	KK 10
AT 13	PA 11	DK NS	TP 1W6+1
LE 29	AU 31	AE 67	MR 11
RS 0	INI 12	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion zu Dämonen II, Begabung für Untotenerhebung / Arroganz II, Größenwahn 10

Sonderfertigkeiten: Archon- und Geniusbeschwörung (Dämonen, Invokation), Bann- und Schutzkreise gegen Untote, Bannung, Blutmagie, Dämonen-Former II, Exorzist, Großbeschwörung, Kulturkunde Imperium, Massenbeschwörung, Meister der Golems und der Untoten, Ritualkenntnis Optimatik 17, Spezialwissen Onachos, Spontanzauberei III (alle Randparameter)

Talente: Magiekunde 17, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 9, Überreden 9

Zauber: E: Dya'Khol 17, W: Dya'Khol 18, E: Kraft 12

Instruktionen: Analyse, Antimagie, Beseelung durch Quelle, Geistillusion, Schadenszauber, Schutz vor Quelle

Influxionen: Golembau, Untotenerhebung

Formeln: Altersaufschub (Q4), Dya'Khol-Archon (extern, Q5), Dya'Khol-Geist (extern, Q7), Knochengolem (Q6), Knochensplitter (Q3), Lebender Alptraum (Q6), Massenerhebung (Q7), Teleport (Q3)

Ausrüstung: Kurzsword (Bannklinge), Magierstab (Apport, Kraftfokus, Schild vor Dämonen und Untoten, Wesenspeicher Dämonen, Zauberspeicher), Triopta (Zauberspeicher II)



Landpartie – Von Dorinthapolis nach Acthintas

Von Dorinthapolis nach Acthintas sind es nur 250 Meilen, allerdings gibt es keine durchgehende Straße – der übliche Reise-
weg ist der Goldene Orismani. Eine Preisliste für verschiedene
Reiseformen finden Sie ab Seite 31.

Eine Hochburg der Phraisopos

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in der Ferne die alte Königsstadt der dorinthischen Narinier, Acthintas am Ufer des Goldenen Orismanis seht, fühlt ihr euch unwillkürlich an die weiten Siedlungen Era'Sumus erinnert. Die Stadt selbst besitzt keine Stadtmauern; sie breitet sich über mehrere Meilen am Flussufer entlang aus und erstreckt sich ähnlich weit ins Landesinnere hinein. Es gibt baumbewachsene Alleen, weißgetünchte Insulae mit braunen Dachschindeln, marmorne Paläste auf einem zentralen Hügel, eine Arena und die alte, als verflucht geltende frühere Königs-feste. Doch der wahre Stolz der Acthintaner ist unsichtbar: Unvorstellbares Wissen über die Heilkunst und Medizin, über Tränke und Salben wurde und wird hier in Dutzenden Labo-
ratorien geschaffen. Diese Stadt ist eine der wichtigsten Bastionen des Hauses Phraisopos, die den Provinzherren stellen – und wenn bekannt wird, was ihr in der Stadt wollt, werden sich sicherlich viele Türen vor euch verschließen. Also solltet ihr euch unauffällig verhalten.



verschiedene Laboratorien, eine Universität der Heilkunst, zahlreiche Apothekarien und noch mehr freie Forscher, die in Diensten der verschiedenen hohen Häusern an neuen Tränken und Elixieren forschen.

Auch wenn das Horasiat vom Haus Phraisopos dominiert wird, gilt die medizinische Forschung in der Stadt als Domäne mehrerer örtlicher Cammern und Collegien der verschiedenen Häuser. Die Spione der Ennandu sorgen indes dafür, dass ein Gleichgewicht zwischen den Häusern herrscht. Aus dem ganzen Imperium kommen Wundheiler und Kräuterkundler an die Universität, um eine Ausbildung zum Apothekari oder Medici zu absolvieren.

Immer wieder verschlägt es Abenteurer und Söldner in die Stadt, die sich die hohen Belohnungen verdienen wollen, welche von den Convocati der einzelnen Cammern für denjenigen ausgelobt werden, der die Geheimnisse des *Palasts der Seuchen* entschlüsselt (siehe **UdS 221**).

Die meisten, die solche Exkursionen überleben, melden sich freiwillig für medizinische Experimente. Manch einer wird zum gedungenen Schergen eines der Phraisopos-Cirkel. Denn jeder will die neuesten Erkenntnisse der Forschungseinrichtungen der Konkurrenten gerne selbst nutzen – im Zweifel sorgt ein wenig Gewalt dafür...

Die Stadt Acthintas

Die ursprüngliche Hauptstadt der Narinier wurde im ersten vor-imperialen Jahrhundert von einer Seuche heimgesucht und gilt seit dieser Zeit als Ort, an dem es immer wieder zu medizinischen Durchbrüchen kam. Ansonsten ist die Stadt relativ unbedeutend – im wirtschaftlichen und politischen Sinne. Auch wenn in Ysarthis mehr haltbare Lebensmittel, in Thiator mehr Zuchttiere und in der Metropole des Horisats Sidor Narinia mehr alchimistische Erzeugnisse produziert, gilt die Stadt an den Ufern des Goldenen Orismanis als die Hochburg der medizinischen Forschung. Und so gibt es hier

Auf in den Manjis-Wald!

Der Manjis-Wald liegt etwa 150 Meilen von der Stadt Acthintas entfernt, welche eine Hochburg des Hauses Phraisopos ist. In der Stadt sollten sich die Helden sehr vorsichtig bewegen, wenn sie sich öffentlich als Parteigänger des Hauses Icemna erwiesen haben. Denn dieses Wissen ist bis nach Acthintas gedrungen. Befinden sich unter den Helden auffällige Charaktere, dann werden sie öffentlich angepöbeln und mit faulen Eiern und Tomaten beworfen. Sie sollten zusehen, dass sie die Stadt schleunigst verlassen und zu ihrem Ziel aufbrechen.

Acthintas im Überblick

Regierungsform: Ein Städtischer Rat unterstützt den Trodinar *Sephilestes quon Phraisopos*

Symbolik: Gelbe Waage, Skalpell und aufgeschlagenes Buch in Gelb auf grünem Hintergrund mit stilisierten Kornähren

Bevölkerung: etwa 60.000

Militärische Stärke: Unweit der Stadt ist ein imperiale Hektade stationiert, dazu kommen starke städtische Garden und zahlreiche Wachen der einzelnen Cammern der lokal vertretenen hohen Häuser.

Tempel und wichtige Stadtgötter: Zatura, Nereton gelten aufgrund der Stadtgeschichte als besonders wichtige Vertreter der Oktade und besitzen weitläufige eigene Tempelanlagen außerhalb der Oktrale

Handwerk und Gewerbe: Zahlreiche Forschungsanlagen, vornehmlich der Häuser Phraisopos, Quoran, Tharamnos, dazu Spionage- und Kuriereinrichtungen der Häuser Ennandu und Rhidaman (letztere kontrollieren auch weite Teile des Überlandhandels mit der Stadt), weiterhin gibt es außerhalb der Stadt zahlreiche Mastfarmen, Destillen und Pulpellenkochereien

Wichtige Gasthäuser / Tavernen: Herberge "Zum Seuchenkönig" (Q9 P10), Schenke "Campo Scienta" (Q6 P7)

Stadtgeschichte: Vor Gründung des zweiten Imperiums Königsstadt der dorinthischen Narinier, von Seuchen dezimiert, retteten die Sieben Seligen Satyarinnen die Stadt. Seither ist die Bedeutung der Stadt stark zurückgegangen. Lediglich bei der medizinischen Forschung ist Acthintas enorm wichtig, da hier in der Vergangenheit viele heilkundliche Fortschritte gemacht wurden.

Besondere Gebäude: Palast der Seuchen (der alte, verlassene Königspalast, in dem etliche Krankheitsdämonen hausen sollen). Die Universität der Medizin (die jedes Jahr neue Heilkundige hervorbringt), Kurhaus (für Optimaten), Zahllose Laboratorien und alchemistische Werkstätten.

Stimmung in der Stadt: Gebildet, eifrig forschend und nach vorne gerichtet.

Was die Einwohner über Acthintas denken: "Diskutiert man irgendwo im Imperium über die Heilkunst, so fällt in diesem Gespräch auch der Name unserer Stadt."

Die Domäne im Wald

Dieses Laboratorium war einstmals die wichtigste geheime Forschungsanlage des Hauses Phraisopos im Horasiat Narinion. Bei einer Geheimoperation wurde die Anlage vorgeblich vernichtet, vor kurzer Zeit aber von einer geheimen Splittergruppe der Phraisopos wieder in Betrieb genommen.

Offiziell gibt es ausschließlich die oberirdische Domäne, die seit Jahrhunderten inmitten des *Manjis-Waldes*, etwa 270 Meilen von Dorinthopolis entfernt, ein Geheimnis darstellt. Denn der Wald gilt als verflucht, da immer wieder Menschen dort verschwunden sind. Vor einigen Jahren ist eine handverlesene Gruppe imperialer Optimaten verschiedener hoher Häuser (Aphirdanos, Eupherban, Phraisopos, Onachos, Kouramnion, Tharamnos und Partholon) unter Unterstützung eines Dutzends Elite-Myrmidonen in die Domäne eingedrungen – und verschwunden. Daraufhin wurde eine größere Militäraktion gestartet, bei der *eine* Domäne niedergebrannt wurde – aber nicht *die* Domäne.

Das Geheimnis der Verlorenen Expedition

Nachdem mehrfach größere Gruppen Wanderer im Manijis-Wald verschwanden, befahl der Dorokrat den hohen Häusern, eine Expedition in den Wald zu führen und herauszufinden, was dort vor sich ging. Man fand die Domäne und einer nach dem anderen starben die Soldaten und Optimaten. Am Ende überlebten lediglich die Mitglieder der Onachos und der Phraisopos. Die beiden führten die darauf folgende imperiale Strafexpedition zu einer eigens errichteten Schein-Anlage, die dann auch vernichtet wurde. Die beiden Überlebenden verschwanden wenige Tage später spurlos.

Genauer gesagt wurden die beiden in wichtige Anlagen ihrer Häuser befördert.

Die Schuld am Scheitern tragen die beiden Überlebenden gleichermaßen, denn die eigentliche Aufgabe des Phraisopos-Mannes war es, das Geheimnis der Domäne zu bewahren, weshalb er das Ableben der übrigen Optimaten in die Wege leitete. Beim letzten Mord wurde er von dem Onachos-Mitglied beobachtet. Beide verpflichteten sich, das Geheimnis der Anlage zu bewahren und führten die Strafexpedition in die Irre. In der Folge wurden die Experimente hier stark zurückgefahren und der Grundriss enorm verändert. Auch wurden neue Fallen und Wachen eingeteilt. Dennoch befürchtete man in der Führungsspitze des Hauses Phraisopos, dass die Onachos ihr Wissen über die geheime Anlage eines Tages nutzen. Doch bis zum heutigen Tag blieb dies aus...

Heutzutage wird die Anlage von Dosimerantes te Phraisopos und seinen Getreuen genutzt, um das Schwarze Blut-Virus zu erforschen. Dies ist allerdings dem Haus Phraisopos als Gesamtheit unbekannt. Dort nimmt man an, dass die Anlage vernichtet wurde.

Verknüpfungen

Über den genauen Verbleib der beiden Mitglieder ist deshalb nichts bekannt, weil sie einen neuen Namen bzw. einen weiteren tödlichen Auftrag erhielten. Die eine Überlebende ist heute ein Würdenträger am Hofe der Horas von Narinion, der andere ein von seinem Haus verstoßener Optimat mit Namen Dyakhar mes Onachos...

Das Umland der Domäne

Der Wald von Manjis liegt etwa 150 Meilen Richtung Südosten von Achintas entfernt. Der Durchmesser des unregelmäßig geformten Waldes liegt bei etwa 35 Meilen von Nord nach Süd und 28 von West nach Ost. Inmitten des Waldes gibt es mehrere Flüsschen und Seen. Da der Wald größtenteils in einer Senke mit wenigen Hügeln liegt, ist der Boden zumindest feucht, an manchen Stellen ein wenig sumpfig. Nähere Informationen zu myranischen Wäldern finden Sie in **Uds 144**.

Die Suche nach der Domäne

Die Beschreibung des Standortes legt nahe, dass sich die Domäne nicht im Zentrum des narinischen Stücks des Waldes, sondern eher am Rand befindet. Wir wollen den Standort der Domäne nicht näher festlegen. Gestalten Sie die Suche nicht allzu lange aus, aber lange genug, dass glaubhaft ist, dass die Domäne nicht von jedem entdeckt und aufgesucht wird. Nachfolgend wollen wir Ihnen einige Szenen zur Ausgestaltung der Suche präsentieren:

- **Verirrt:** Aufgrund des dichten Blätterdachs können sich die Helden nicht an der Sonne orientieren. Dies erschwert alle *Orientierungs*-Proben um 5 Punkte. Gelingen die Proben nicht, so haben sich die Helden in dem unwirtlichen Wald verirrt und brauchen einige Zeit, bis sie auf eine kleine Siedlung von Amaurinir treffen. Diese können sie dann auf den richtigen Weg bringen. Allerdings werden sie die Helden warnen, dass dieser Ort nicht gut ist und dass dort Dämonen und Geister lauern.
- **Der Baumschrat:** Irgendwo im Wald können die Helden auf einen Baumschrat treffen, der zuerst feindselig ist, dann aber zu schnüffeln scheint und sich darüber wundert, dass einer der Helden nach Pflanze riecht. Er warnt davor, dass die Helden nicht dorthin gehen, wo alle Fleischlinge hingehen. Dort würde große Gefahr lauern.
- **Die Jagdgesellschaft:** Die Helden können tiefer im Wald auf eine besondere Jagdgesellschaft treffen: Einige Blütenfeen machen sich ein Vergnügen daraus, die Helden zu foppen und durch den Wald zu hetzen. Dabei zeigen sie sich zuerst nicht, so dass die Helden an Geister und Dämonen denken müssen. Allerdings ist die Jagd eher ein Spaß für die kleinen Wesen als eine echte Gefahr. Sie achten jedenfalls darauf, dass die Helden sich nicht ernsthaft verletzen. Mehr zu Feenwesen finden Sie in **MyMa 78**.



Die Gärten

Schließlich nähern sich die Helden der von Dyakhar mes Onachos beschriebenen Domäne:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Stunden, die ihr im dunklen, unerforschten Wald von Manjis herumgeirrt seid, habt ihr endlich euer Ziel gefunden: Ein angeblich zerstörtes Anwesen im Zentrum eines verwunschenen Waldes. Direkt vor euch erhebt sich ein verrostetes, schmiedeeisernes Gitter mit

Spitzen, die der Klinge einer Kentema ähneln. Dahinter erhebt sich ein düsterer Hügel, auf dessen Krone sich ein unheimliches Gebäude befindet. Eine große Kuppel krönt das Gebäude und von dieser gehen mehrere Giebel ab, auf der geflügelte Gestalten sitzen. Ringsum breitet sich ein säulengesäumtes Erdgeschoss aus, welches wiederum von einem Garten umgeben ist, der teils wild gewuchert ist, teils merkwürdig kahl wirkt. Ein gewundener Weg führt vom massiven Tor an moosbewachsenen Statuen vorbei hinauf zum Gebäude. Alles wirkt ruhig. Fast scheint es, als wäre das Haus unbewohnt.

Um das Tor zu öffnen, ist eine *Schlösser knacken*-Probe+6 notwendig (Hilfreich können die Matrizen **ÖFFNENDE HAND** und **WERKZEUG AUS DEM NICHTS [DIETRICHE]** sein, um in der Wildnis die fehlenden Hilfsmittel zu erhalten.). Um über den fast drei Schritt hohen Zaun zu klettern, ist eine *Klettern*-Probe+7 notwendig (sonst verletzt man sich an den messerscharfen

Klingen – 1W6+3 SP).

Danach befinden sich die Helden in dem ehemals parkähnlichen Garten des Anwesens, der die erste Verteidigungslinie gegen allzu neugierige Eindringlinge darstellt. Dabei gilt vor allem, dass die Eindringlinge erst einmal gestellt und gefangen werden sollen – bevor man entscheidet, ob diese überleben (und im Zweifel das Gedächtnis gelöscht bekommen) oder ob die Liste der im Wald Verschwundenen ein wenig länger wird. Kontrolliert werden die magischen Sicherheitseinrichtungen von einer Cherub, die es sich als Ziel gesetzt hat, jegliche Eindringlinge lebend ihren Beschwörern zu übergeben. Sie gleicht einer atemberaubend schönen Frau mit rotem Haar, in dem zahllose gleichfarbige Blüten stecken (eigentlich sind Haar und Blüten eins). Ihre Haut ist von sanftem Grün und sie ist in eine eng anliegende Hose und ein Oberteil aus Pflanzenfasern gehüllt (ihre eigentliche Haut).

Auf dem Rücken besitzt sie zwei Laubflügel. Sie erfüllt ihren Auftrag bemerkenswert effektiv und kontrolliert nicht nur ein Dutzend verschiedener elementarer Geister und Carafai-Geister, sondern auch verschiedene Pflanzliche Schutzmaßnahmen (z.B. Pilze, die bei der leichtesten Erschütterung aufplatzen und ihre Sporen verteilen. Diese wiederum wirken auf die Humus-Geister wie ein lautes Alarmsignal. Darüber hinaus gibt es an einem Dutzend Engstellen zwischen Gebüsch FESSELRANKEN (16 ZfP*) und DREIFACHES GEWICHT (13 ZfP*), mit denen Eindringlinge gefangen genommen werden sollen (Wir wollen an dieser Stelle keinen Plan mitliefern, wo sich genau die Geister aufhalten und wo sich welche Falle befindet – damit Sie die Freiheit besitzen, diese nach eigenem Ermessen zu verteilen und so die Gefahr, bereits hier gefangen genommen zu werden, selbst dosieren können). Wenn sie sich allerdings dem Helden, der vom Humus-Archonten besessen ist, nähert, so wird sie sich nicht nur ehrfürchtig zu Boden werfen, sondern auch die Dämonen in die Elementarfallen locken und ihren ursprünglichen Auftrag beenden. Sie wurde von dem Archonten übernommen.

Cherubin

Anrufung +11 **Befehl** +12 **Bitte**+4
Rankenangriff:
INI 12+1W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 3W6+2 **DK** NS
LeP 30 **AsP** 60 **MR** 13 **RS** 4 **GS** 10
Zusätzlicher Dienst: Heilung
Leihgaben: Ausdauerstärkung, Eigenschaftssteigerung (KO), Regeneration, Eisenknochen

Geister des Humus

Anrufung +4 **Befehl** +6 **Bitte** + 2
Rankenangriff:
INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 6 **TP** 2W6+1 **DK** NS
LeP 12 **AsP** 24 **MR** 6 **RS** 2 **GS** 6
Zusätzlicher Dienst: Heilung
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO), Regeneration

Die zweite Verteidigungslinie besteht aus drei Daggos und zwei Zantim. Ist es den elementaren Geistern nicht gelungen, Eindringlinge aufzuhalten oder gefangen zu nehmen, so obliegt es diesen Geistern, die Eindringlinge zu zerfetzen. Allerdings versucht die Cherubin ihr Möglichstes, den Einsatz der Dämonischen Geister zu verhindern. Diese wiederum folgen ihrem Auftrag und gehen ihrer Natur gemäß äußerst brutal vor. Da die elementaren und dämonischen Wachen einander gegenüber stehen, ist es für wirklich fähige Beschwörer möglich, einzelne der Geister zu 'übernehmen' und gegen die jeweils andere Partei zu entsenden.

Daggo

Anrufung +12 **Befehl** +3 **Bitte** + 10
Pranke:
INI 14+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 2W6+2 **DK** NS
Biss:
INI 14+1W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **DK** NS
LeP 30 **MR** 14 **RS** 2 **GS** 7
Besondere Kampfgeln und –manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion), Doppelangriff (Pranken/ Niederwerfen (3), Gezielter Angriff (Biss)/ Verbeißen)

Zant

Anrufung +10 **Befehl** +3 **Bitte** +7
Pranke:
INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **DK** N
Biss:
INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 2W6+2 **DK** HN
Schwanz:
INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **DK** (N)
LeP 30 **MR** 12 **RS** 3 **GS** 8
Besondere Kampfgeln und –manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederrennen, Sprung/ Niederwerfen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Berührung durch die Haut), Raserei, Regeneration, Schreckgestalt I
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Magischer Angriff, Manifestation, Suchen und vernichten, Wache
Leihgaben: Eisenknochen, Kampfgeist, Schnelligkeit
Nachteil: Blutdurst 7

Die Domäne

Da diese Domäne offiziell zerstört wurde, hat man sich große Mühe gegeben, das Gebäude entsprechend zu gestalten und allein durch die düstere Stimmung abergläubische Menschen abzuschrecken. Nichtsdestotrotz handelt es sich um eine beeindruckende Anlage.

Das Erdgeschoss

Betritt man das Gebäude über den Haupteingang an der großen Veranda, so gelangt man in die riesige Eingangshalle. Diese scheint von einem Wahnsinnigen entworfen und eingerichtet worden zu sein: An beiden Seiten der etwa 50 Schritt langen Halle gibt es zwei wuchtige Kamine, die mit unzähligen Schnitzereien vollkommen überladen wurden. Das Geländer der Freitreppe, die sich an der Rückwand erhebt ist eine lebensechte, zweiköpfige Riesenschlange. Auf dem Boden liegen weiche Teppiche oder riesige Mosaik. Überall an den Wänden hängen die Köpfe der unterschiedlichsten Tiere und an der Decke befindet sich ein überdimensionaler magischer Kronleuchter, der zu leuchten beginnt, wenn jemand die Halle betritt. Dazu gibt es bequeme Ledersessel an den Wänden und überall sind Tierfelle zu sehen. Dieser Raum geht bis zur Decke des Gebäudes und an manchen Stellen gibt es dort Löcher im Dach.

Unter der Treppe befindet sich die Möbelkammer, in der die Möbel für die große Halle gelagert werden: Ein riesiger Tisch mit den Grenzen des Horasiats Narinion, etwa 40 Stühle für denselben und etliche Schränke mit feinstem Porzellan und angelaufenem Silberbesteck.

Der linke Flügel des großen Hauses ist den Dienstboten und Dienern vorbehalten und schon lange verlassen. Auch hier wirkt alles überdimensioniert: In der Küche können Mahlzeiten für mehrere hundert Personen gleichzeitig zubereitet werden und die Vorratskammer könnte eine entsprechende Menge fassen. Heute liegt beides verlassen da, auch wenn es erscheint, als könnte man jederzeit die Küche in Betrieb nehmen.

Nach hinten heraus liegt die Schmiede und über einen mit einer Ziegelmauer ummauerten Hof geht es zu den Stallungen und einem verschlossenen, sehr massiven Schuppen. Hier ist das Anwesen eher nüchtern und schmucklos.

Der rechte Flügel ist anscheinend zur Entspannung der hohen Herrschaften vorgesehen, die hier einst lebten. Hier befinden sich mehrere Salons (nach Farben eingerichtet), Esszimmer, Bibliotheken (deren Inhalt meist verrotten ist), eine Kapelle für die Oktade, ein Rauchzimmer und ein Jagdzimmer (siehe unten).

Das Obergeschoss

Über die knirschende Freitreppe gelangt man ins Obergeschoss. Die Treppe überbrückt sieben Schritt bis dahin. Jeder Held muss drei Proben würfeln, ob das Holz unter seinen Füßen nachgibt (Was bei einer 20 der Fall ist – bei Fettleibigen, Groß-, Hünen- oder Riesenwüchsigen Wesen bei 19 und 20). Die Proben geben die Sturzhöhe an: zwei Schritt bei der ersten Probe, fünf bei der zweiten und sieben bei der dritten (Sturzregeln finden Sie in **WdS 144**).

Kleinere Treppen führen von der Empore in die beiden Flügel. Im linken befinden sich mehrere Gästezimmer. Über den meisten der Möbel liegen ehemals weiße Tücher, die heute sehr verfault sind. Der andere Flügel des Obergeschosses ähnelt eher einem Museum für die Großwildjagd. Hier sind Trophäen, Schmuckwaffen und vieles mehr ausgestellt. Manche der Tiere sind ziemlich eindeutig Chimären, die anscheinend nur zu Zwecken der Jagd geschaffen wurden.

Da eine Wand von Innen keinerlei Fenster besitzt (die aber an der Außenwand zu sehen sind), muss es geheime Räumlichkeiten geben. Diese sind zugänglich durch eine Geheimtür, die hinter einem ausgestopften Wendigo verborgen ist, dessen Sockel schwenkbar ist (*Prospektorensinn*+7). Dort befindet sich eine Reihe von Laboratorien, in denen einstmal Chimären geschaffen wurden. Allerdings ist dort heute nichts Brauchbares mehr zu finden.

Das Dachgeschoss und die Türme

Unter dem Dach gibt es in beiden Flügeln kleine Kammern, in denen das Personal des Hauses unterkommen konnte. Die beiden Türme vorne an den Flügeln beinhalten große Wassertanks, die allerdings verrostet und leer sind.

Besonderheiten

Auffällig ist die Tatsache, dass die meisten Wände mehr als zwei Schritt dick sind. Es ist anzunehmen, dass es dort Geheimgänge gibt, die man mittels des *Prospektorensinns* finden kann (Probe+5). Diese führen überall hin und durch Löcher in Bildern, Horchrohre und ähnliche Einrichtungen kann man jedes Gespräch belauschen. Auch kann man sich auf diesem Wege unbemerkt durch das Gebäude bewegen.

Der Zustand des Gebäudes schwankt zwischen „scheinbar nur kurz verlassen“ und „völlig heruntergekommen“. In manchen Zimmern wurden die Fenster zerstört, so dass Blätter auf dem edlen Parkett einen dicken Teppich bilden. An einigen Stellen ist das Dach undicht, was zur Folge hat, dass zahlreiche Räume des Obergeschosses muffige, feuchte Wände besitzen.

Sicherheitsmaßnahmen

Natürlich gibt es einige Sicherheitsmaßnahmen, die das Gebäude im Inneren sichern. Wir wollen hier nur die häufigsten kurz beschreiben. Wo sich diese Fallen genau befinden, sei Ihnen überlassen.

● **Bolzenfallen:** An mehreren Stellen können die Helden in Nischen in den Geheimgängen gespannte (und gewartete) Armbrüste finden. Natürlich können sie auch auf die harte Tour mit dieser Falle Bekanntschaft machen, was 2W6+4 SP bedeutet (*Gefahreninstinkt*+3, Ausweichen+2).

● **Fallgruben:** Besonders im Obergeschoss sind zahlreiche Bodenbretter so stark angesägt, dass sie nachgeben, wenn ein menschengroßes Lebewesen darauf tritt. Meist befinden sich darunter Steinböden, Tische (1W6 SP zusätzlich), hornbewehrte, ausgestopfte Trophäen (2W6 SP zusätzlich). All dies ist so angeordnet, dass es den Anschein erweckt, aufgrund des Alters des Hauses zu geschehen und nicht, weil es eine Falle ist (Sieben Schritt Fallhöhe, *Gefahreninstinkt*+4).

● **Die Kugeln:** Als Sicherheitssystem in den Geheimgängen gibt es mehrere Schritt große Steinkugeln, die über Schächten aufgehängt wurden und über einen Auslöser herabfallen. Durch die Schächte fallen die Kugeln in die Gänge hinab und rollen in eine bestimmte Richtung. Jede Kugel verursacht 3W6 SP und der Held wird überrollt. Ob die Helden die Falle auslösen und dann zusehen können, wie die Kugel in die andere Richtung rollt liegt bei Ihnen (*Gefahreninstinkt*+5).

● **Sicheln:** Es gibt mehrere Sichelklingen, die mit Spannfedern aufgezo-gen wurden und durch einen Auslöser rasend schnell hervorschnellen und ihr Opfer spalten (4W6 SP, *Gefahreninstinkt*+6).

Die Frage, die man sich angesichts der massiven Präsenz magischer Wesen und der konventionellen Fallen im Inneren fragen muss: Warum diese Sicherheitsmaßnahmen? Hier muss mehr verborgen sein.

Szenen

● **Die Leiche im Sessel:** Unter einem der Tücher, welche die Möbel im Obergeschoss bedecken, kann man recht einfach eine menschenähnliche Gestalt ausmachen. Schauen die Helden nach, so können sie die verfaulte Leiche eines Optimaten vorfinden, der aber schon mehrere Jahre tot ist. Die Frau starb an einer Bela-Kugel in die Brust, es sind aber deutliche Krankheitspuren zu sehen. Sie hält einen Schlüssel in der Hand.

● **Geister vergangener Zeiten:** In den verborgenen Laboratorien starben etliche Menschen – entweder beim Versuch, tödliche Krankheiten zu heilen oder bei der Herstellung eines möglichen Heilmittels. Variieren Sie die Erscheinungen von Geistern mit seltsamen Schläuchen in den Armen hin zu Menschen, die binnen weniger Augenblicke verfallen und als schleimige Asche zurückbleiben.

● **Das Onkelchen:** Dieser Verrückte lebt in einer Dachkammer. Es ist unklar, ob er sich in das Gebäude geschlichen hat oder ob der unterernährte, fast nackte Mann mit wirrem Haar und Bart zum Hauspersonal gehörte. Er selbst behauptet jedenfalls der Onkel des Hausherrn zu sein – eines Mannes namens Deminixios te Phraisopos (Letzteres mag stimmen, muss es aber nicht. Der Name gehört jedenfalls dem Vater Dosimerantes te Phraisopos).



● **Die bewegliche Trophäe:** In einem der Trophäenräume gibt es eine nahezu unbewegliche Statue eines geflügelten Dämons. Gelegentlich bewegt sich die Statue langsam. Ob es sich um einen Golem oder einen Gargyl handelt, liegt bei Ihnen. Dieses Wesen bewegt sich kaum und ist auch nicht als Wächter gedacht. Es ist mehr ein Schauererfolg, wenn die Helden aus dem Augenwinkel glauben eine Bewegung bei der Statue gesehen haben zu glauben.

● **Die drei Schlüssel:** Überall im Haupthaus sind Schlüssel für das Tor zum Schuppen verborgen. Während mehrere Sätze Schlüssel in der unterirdischen Anlage aufbewahrt wurden, bemerkte niemand das Fehlen eines Satzes aller drei Schlüssel. Der erste Schlüssel befindet sich bei der Leiche im Sessel. Der nächste liegt inmitten angelaufenen Silberbestecks in der Möbelkammer. Der letzte findet sich im Besitz des Onkelchens.

Das geheime Laboratorium der Phraisopos



Diese Anlage dient den geheimen Experimenten des Hauses Phraisopos und existiert offiziell nicht einmal. Der eigentliche Herr der Domäne und Befehlshaber über alle Mitglieder des Hauses ist überstürzt mit einigen seiner besten Soldaten abgereist – und ließ die Anlage in den Händen vollkommen gewissenloser, teils wahnsinniger Forscher zurück. Diese nutzten das Machtvakuum und begannen mit einigen Experimenten, die sie nicht mehr unter Kontrolle bekamen. Man versiegelte diesen Teil der Anlage und überließ ihn sich selbst.

Die Räumlichkeiten

Die unterirdischen Anlagen umfassen zwei Stockwerke, die beide nur teilweise unter Kontrolle des Personals liegen. Dabei sind im oberen Stockwerk die Verwaltungsräumlichkeiten, die Wohnungen der hier arbeitenden Forscher sowie eine kleine Kaserne der Phraisiar untergebracht. Hinzu kommen noch zahlreiche Räume zur Versorgung, um die Anlage autark zu halten, und der kreisrunde Beobachtungsraum.

Die Eingänge in die Anlage

Neben dem repräsentativen Eingang, den die Forscher und Wachen der Anlage nehmen, um vom oberirdischen Gebäudeteil

zu ihrem unterirdischen Arbeitsplatz zu gelangen, gibt es einen weiteren Eingang. Bei diesem handelt es sich um ein großes Tor, woran sich eine Rampe anschließt, die direkt hinab zu Ebene 2 führt.

Beide Eingänge sind hervorragend getarnt: Der Haupteingang ist hinter einer wuchtigen Kaminattrappe (im Jagdzimmer) verborgen, während sich die Rampe in einem verschlossenen Schuppen befindet. Allerdings lagern direkt neben dem Schuppen mehrere große Transportkäfige.

Den Mechanismus, um den Kamin zu öffnen, müssen die Helden entweder über eine Befragung eventueller

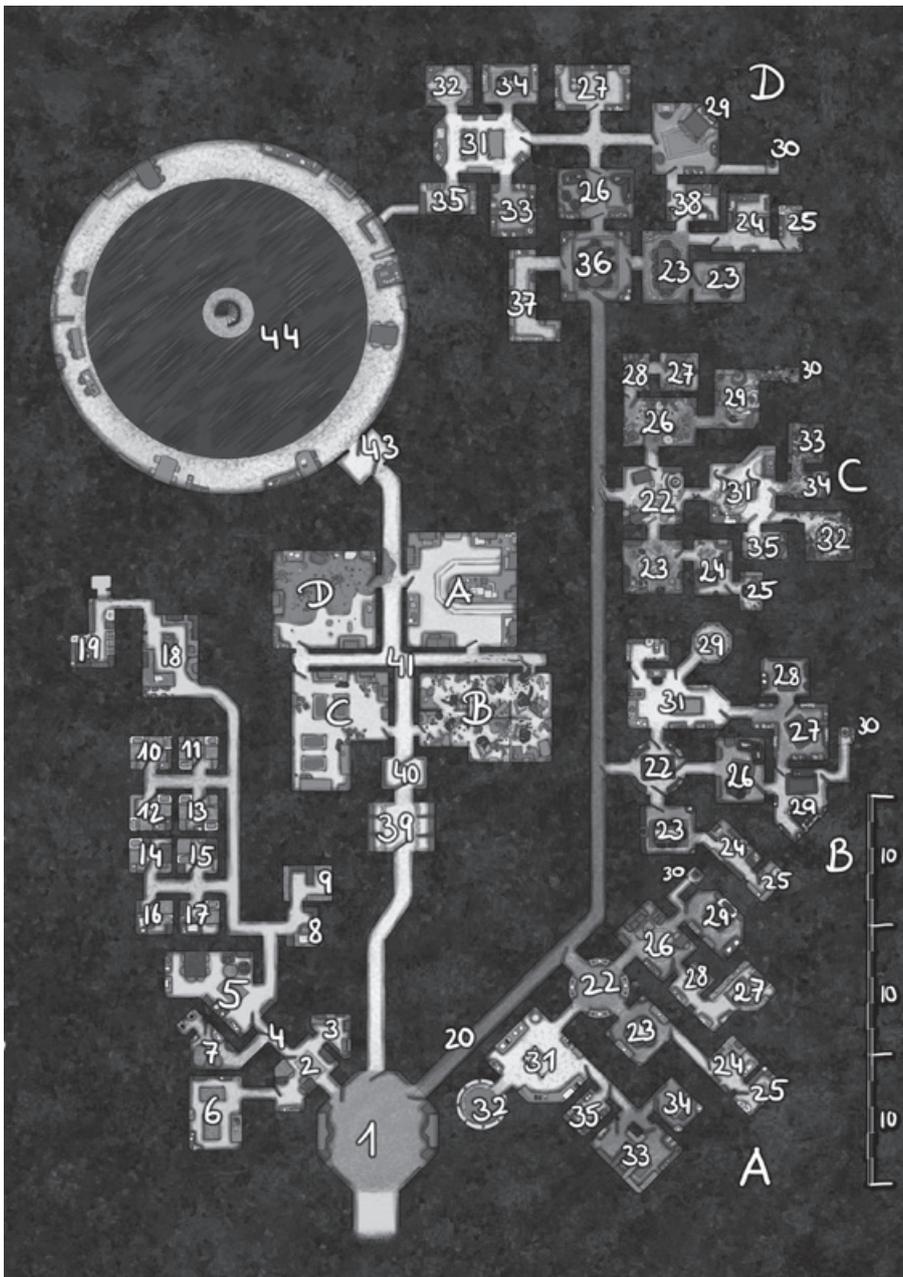
Gefangener oder durch suchen (*Sinnschärfe*+15 oder *Prospektorensinn*-Probe+5) finden. Der Schuppen ist mit drei schweren und komplexen Schlössern gesichert. Entweder knacken sie diese (*Schlösser knacken*-Probe+8, aufbrechen ist wegen der Größe der Tore nicht möglich) oder nutzen die überall im Haus zu findenden Schlüssel.

Das erste Untergeschoss

Diese Ebene besteht aus drei separaten Trakten, die allesamt von der **Eingangshalle (1)** ausgehen. In diesem edel dekorierten Raum mit gelber Tapete und grünem Teppich gibt es einen Tresen aus poliertem Edelholz und mehrere Vitrinen mit Exponaten der wissenschaftlichen Arbeiten der Anlage. Unter anderem finden sich hier die präparierten Herzen von einem Dutzend Spezies, allerlei medizinische Utensilien, mehrere fehlgebildete und in Alkohol eingelegte Säuglinge. Zwei Türen führen tiefer in die Anlage.

Der Wachtrakt

Die linke Tür führt weiter in den **Wachraum (2)**, in dem sich immer einige Wachen aufhielten, doch heute ist dieser Raum verlassen. Von hier aus führen drei Türen weiter: Eine schmale



Der Wohntrakt der Forscher

Geht man vom Wachraum aus in die rechte Türe, so gelangt man in einen langen **Gang (20)**, der äußerst prächtig aussieht: Die Wände sind mit edlen Hölzern getäfelt, der Boden mit einem weichen Teppich ausgelegt, der ein verschachteltes Muster zeigt, und magische Lampen erhellen den Gang. Unheimlich wird er allerdings durch die großen Portraitbilder, die in protzigen Rahmen die Wände zieren. Irgendwer mit besonders skurrilem Humor hat hier sämtliche Oberhäupter des Hauses Phraisopos gemalt. Allerdings sind die meisten der Bild düster und drückend und strahlen keinerlei Freundlichkeit aus.

Vier gut verborgene und verschlossene Türen führen zu den Wohnungen der hier lebenden Forscher. Bei den meisten handelt es sich de facto um Gefangene, denen die Freiheit aber mit einem hohen Maß an Luxus vergolten wird.

Die erste **Wohnung (A)** ist die von *Cinereo te Phraisopos*, dem man anmerkt, das er ein Ordnungsfanatiker erster Güte ist: Alles steht penibel gerade, selbst in den Schränken ist das Geschirr, die Kleidung und die Schreibutensilien abgezählt und vollständig gerade. Hinter dem Eingang schließt sich ein kurzer **Flur (21)** an, der in einem runden Vorraum endet. Von dort führt eine Tür in das **Speisezimmer (22)**, mit angeschlossener **Küche (23)** und **Vorratskammer (24)**. Eine weitere in den Wohntrakt mit dem **Salon (25)**, der **Bibliothek**

führt in die **Waffenkammer (3)**, die mit allerlei experimentellen Waffen ausgestattet ist. So finden sich hier unter anderem Belageschosse, die explodieren oder das Ziel umwerfen. Dazu können die Helden hier zumindest drei komplette Rüstungen der Phraisiar finden. In diesem Raum liegt ein toter Phraisiar, der sich als Untoter erheben kann.

Die nächste Türe führt über einen **Gang (4)** zum **Wohnbereich (5)** der Phraisiar in dem ein Scalpellium der Elitetruppe untergebracht war. Neben dem großen Wohnraum gibt es hier eine **medizinische Station (6)**, ein **Bad (7)**, eine **Schreibstube (8)**, eine **Bibliothek (9)** sowie Wohnräume. **Kämpfer (10, 11, 12)** und **Späher (13)** waren je zu zweit untergebracht, während den **Magiern (14, 15)**, **Offizieren (16)** und **Medici (17)** Einzelzimmer zustehen. Dazu gibt es noch eine **große Küche (18)** mit angegliederter, opulent ausgestatteten **Vorratskammer (19)**, die mit allen möglichen Vorräten gefüllt ist. Es fällt auf, dass die Räume der Späher, eines Magier, des Offiziers und zweier Soldatenpaarungen geräumt wurden. Lediglich persönliche Gegenstände wurden zurückgelassen.

(26), dem **Studierzimmer (27)** und in Cinereos **Schlafkammer (28)**. Von dort aus führt ein Gang zu einer **Latrine (29)**. Eine letzte Türe führt in das **private Laboratorium (30)**, mit einem **Beschwörungsraum (31)**, einer weiteren **Bibliothek (32)**, einer **Studierstube (33)** und einem **Lagerraum (34)** für allerlei alchemistische Zutaten.

Brunneis a Phraisopos **Wohnung (B)** unterscheidet sich nur wenig in der Anordnung der Räume, wirkt dafür aber wie die Klischeebehausung eines Schwarzmagiers. Die weiß getünchten Wände wurden mit schwarzen Tüchern behangen und die Bücher in der Bibliothek beschäftigen sich hauptsächlich mit dämonischen Quellen. Das Bett ist ein Himmelbett mit kostbaren Schnitzereien, die seltsame Tentakelwesen zeigen.

Viridis a Phraisopos **Wohnung (C)** ist in den Augen des wahn-sinnigen Magus zu einem Kunstwerk geworden. Jemand anderes würde die Zimmer verkommen, verdreckt und mit Absicht verunstaltet nennen. Viridis bezeichnet es als Kunst, dass er die Wände mit seinen Hinterlassenschaften beschmiert hat, alle Möbel zertrümmert, teils verbrannt und groteske Gebilde

damit gebaut hat. Überall wurden kryptische Botschaften, Berechnungen und Ähnliches hingeschmiert und ein Teilstück des Salons auch unter Wasser gesetzt.

Die letzte **Wohnung (D)** ist deutlich besser gesichert und besitzt, neben den oben genannten, noch mehrere zusätzliche Räume: Der wichtigste ist der **Besprechungsraum (35)** und das **Archiv (36)**, in dem Hunderte Schriftstücke gelagert sind, die Aufschluss über die Art der hier getätigten Experimente geben. Es findet sich ein **Zimmer (37)**, das an das eines Dieners erinnert, alle Wohn- und Forschungsräume sind noch einmal größer und bedeutend prachtvoller. Diese Räume gehören Dosimerantes te Phraisopos und in seinem Schlafraum können Sie seinen letzten Brief positionieren und von den Helden finden lassen (siehe Seite 84).

Der Zustand der Anlage

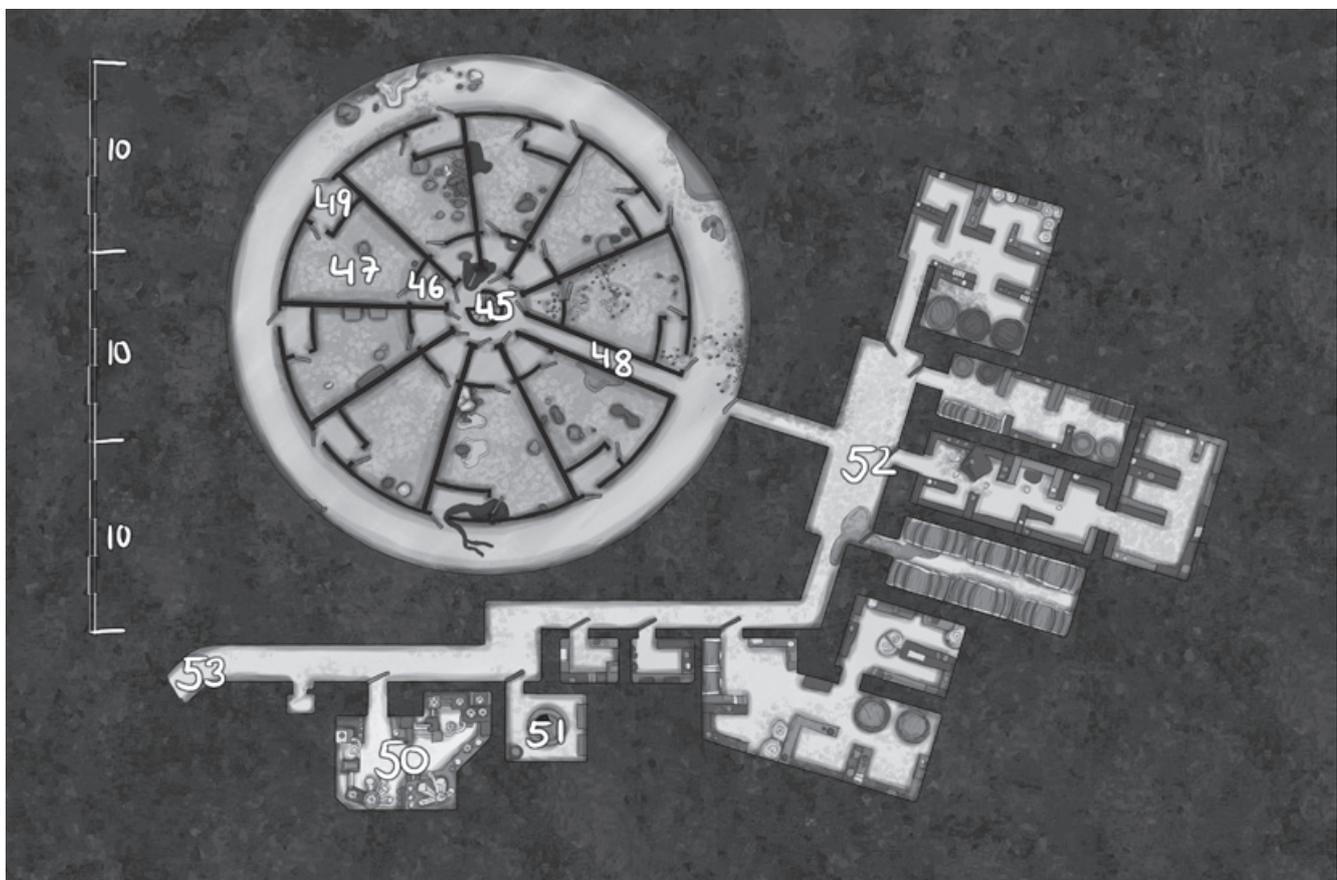
Kurz nachdem Dosimerantes te Phraisopos die Anlage verlassen hat, eskalierte die Lage: Brunneis überredete Viridis, die Untoten im Untergeschoss frei zu lassen. Doch der Wahnsinnige wollte seine Kunst lieber mitten unter den Forschern Realität werden lassen. Und so ließ er heimlich mehrere angeblich betäubte Untote nach oben schaffen und verschloss die Tür zum Beobachtungsraum, wo er seitdem seine beiden Kollegen und die letzten beiden Wachen in den Wahnsinn treibt. Darüber hinaus zerstörte er das zentrale Beleuchtungssystem, wodurch weite Teile der Anlage im Dunkeln liegen. Darüber hinaus sind insgesamt 17 Zombies und zwei Mutanten in der Anlage entkommen und haben einige der hier beschäftigten Personen infiziert.

Der Forschungstrakt

Die dritte Tür führt in einen **Umkleideraum (38)**, in dem es für jeden der Forscher spezielle Roben gibt, je nachdem, ob man elementare, stellare oder dämonische Quellen nutzt. Dazu gibt es noch vollständige Lederanzüge mit einer Schnabelmaske, mit denen man bestimmte ansteckende Krankheiten relativ gefahrlos erforschen kann.

Daran schließt sich die **vordere Schleuse (39)** an. Dessen innere Türen lassen sich nur öffnen, wenn die äußeren geschlossen sind. Mit einem leichten Zischen gelangt man in einen Kreuzgang (40). Jeweils zwei Eingänge führen in einen der großen Laborkomplexe (41). Bei diesen handelt es sich um eine Mischung aus Sanatorien, Invocatorien, Magofakturen und Laboratorien, in denen Krankheiten direkt am Erkrankten erforscht wurden, Kräfte des Humus oder der Domäne Mishkarya gerufen oder andere Experimente durchgeführt.

Alle Räume sind weiß gekachelt und besitzen mehrere große Glaszylinder und bewegliche Glaswände, mit denen die saartartigen Räume unterteilt werden können. In jedem der Säle ist ein Feuer-Genius gebunden, der im Zweifel den gesamten Raum ausbrennen kann – zumindest, wenn er den Befehl dazu erhält. Einer der **Räume (B)** ist durch die dicken Glasscheiben in insgesamt sechs Teile unterteilt und dadurch zu einem regelrechten Labyrinth aus umgeworfenen Tischen und zersplitterten Glaswänden, die zu stabil sind, um zusammenzufallen. In diesem Raum scheint es zu schweren Kämpfen gekommen zu sein – denn zusätzlich zu den Verwüstungen sind an mehreren Stellen große Mengen Blut zu sehen. Diese machen den Boden sehr rutschig (*Gewandheits-Probe+3*, um nicht in den Blutlachen auszurutschen). Ein weiterer **Raum (D)** ist bis zur Hälfte mit braunem, öligem Wasser gefüllt und überall treiben teure Heilkräuter herum.



Das Ende des Kreuzganges führt zur hinteren **Schleuse (41)**, von wo man in den großen **Beobachtungsraum (42)** gelangt: Dieser Raum ist gewaltig und kreisrund. Alle Tische und sonstigen Möbel befinden sich an den Wänden, so dass der Raum an eine große Höhle erinnert. Erst bei genauerem Hinsehen kann man erkennen, dass der Boden aus Glas besteht. Man kann in die darunter liegenden Räume schauen – zumindest, wenn sie erleuchtet wären. So kann man in den meisten Zellen nur diffuse Schatten ausmachen. Hier haben sich die Überlebenden der Anlage verschanzt (s.u. **Der Zustand der Anlage**). Im Zentrum der Anlage gibt es eine Wendeltreppe, die hinab in die Gefangenenräume führt und eine Schwebepattform, die durch einen Genius der Luft auf und ab steigen kann und dazu dient, im Zweifelsfall interessante Exponate in einen der Laborkomplexe zu bringen.

Das Untergeschoß

Diese Ebene liegt acht Schritt unter dem Beobachtungsraum. Besonders wichtig ist der **Abstieg (43)**, von dem aus man in die **Schleusen (44)** gelangt. Diese kleinen Räume dienen dazu, Mutanten, Untote und Erkrankte aus den **Zellen (45)** zu holen, zu fixieren und in die Laborkomplexe zur Untersuchung zu bringen. Diese Zellen bieten normalerweise keine Versteckmöglichkeiten, allerdings hat jemand das aus Artefakten mit der Formel LICHT bestehende Beleuchtungssystem sabotiert, so dass die Zellen im Dunkeln liegen.

Zwischen zwei der Zellen hindurch führt der **Verbindungsgang (46)**, der zum äußeren Ring führt. Dieser umschließt alle Zellen mit einer zweiten Schleuse (47). Hier unten gibt es mehrere Räume, um die gesamte Anlage autark zu halten.

So gibt es hier einen **Raum (47)** mit zahlreichen Kristallen, die in einer seltsamen magotechnischen Anlage eingebaut sind und die Kraft einer lokalen Kraftlinie für die Anlage nutzen. Weiterhin einen unterirdischen **Brunnen (48)** und mehrere große **Lagerräume (49)** mit Unmengen an Lebensmitteln und Ausrüstung. Überall gibt es Rohre und alles sieht sehr technisch und roh aus.

Die Sicht

Während die oberirdischen Räume eher schlecht beleuchtet sind (*Sinnenschärfe*-Proben um 2 Punkte erschwert), die Labor- und Wohnebene ausnahmslos hell mit arcanomechanischen Leuchten erhellt wird, übersichtlich und mit weiß gestrichenen Wänden versehen ist (keine Erschwernisse), ist die Gefangenenebene sehr düster und mittlerweile recht unübersichtlich (*Sinnenschärfe*-Proben um 6 Punkte erschwert).

Szenen

- **Fernes Geschrei:** Wenn sich die Helden gerade vorne in der Anlage befinden, können sie unmenschliche Schmerzensschreie aus dem hinteren Teil der Anlage hören.
- **Der festgeschnallte Zombie:** Auf einer umgekippten Rollliege ist ein Zombie festgeschnallt, der verzweifelt versucht, sich zu befreien. Die Lederbänder haben sich tief ins Fleisch des Untoten geschnitten, doch egal wie dieser sich windet: Befreien wird er sich nicht können. Eher schneiden ihn die Lederriemen in zwei Hälften.
- **Wahrer Forschergeist:** In einem der Laborkomplexe können die Helden einen frisch als Untoten auferstandenen Assistenten vorfinden, der anscheinend noch Reste seiner ehemaligen Intel-

ligenz behalten hat und inmitten einer gewaltigen Blutpfütze sitzt und auf ein Schreibbrett starrt. Doch sobald er die Helden wahrnimmt, ist es vorbei mit der scheinbaren Intelligenz und mit tierhaftem Hunger stürmt der Untote auf die Helden zu.

- **Der verzweifelte Soldat:** In einem der Laborräume können die Helden auf einen tödlich verletzten Phraisiar (*4755 IZ, 1,96 Schritt, Glatze, blass, überall voller Blut, zerrissene Rüstung) treffen, der die Helden bittet, ihn zu enthaupten. Denn sonst würde er als etwas Unaussprechliches zurückkehren.

- **Der Kokon:** In einen der Isolationszylinder in einem der Laborkomplexe ist ein Mutant geklettert, hat dort extreme Mengen Chitin produziert und in der Glasröhre einen Kokon gebildet. Dieser ist sehr fest (RS 6) und auch feuerbeständig. Die Helden müssen sich etwas einfallen lassen, da ansonsten der Kokon aufplatzt und ein fliegendes Scheusal entlässt, dessen Ziel es ist, seine Geburtsstätte zu verlassen. Es kann sein, dass dies dem geflügelten Mutanten gelingt, der daraufhin zu einer weiteren Gefahr im Manijis-Wald wird.

- **Der Brief:** In Dosimerantes te Phraisipos Schlafzimmer können die Helden einen Brief finden, in dem er seinen weiteren Weg erklärt. Allerdings ist dieser Brief an seine Schwester, die Horas von Narinia leicht falsch zu verstehen:

Meine liebe Schwester,

schon immer warst Du zu naiv für die hohe Politik.

Du hast dich mehr der Kunst gewidmet, als dem, was unbedingt notwendig war.

Man wird mich Verräter nennen, mit Psepheardeon vergleichen und verfluchen. Selbst Du, meine unschuldige Blütenfee. Sie werden Dir keine andere Wahl lassen.

Ich tue nur, was das Beste für das Haus ist – wenn es eine Krankheit im Imperium gibt, müssen wir die Heilung sein, die Heilung kennen und das Heilmittel besitzen. Darum gehe ich meinen Weg, ziehe ins Herz der Finsternis, das einer von uns schuf und tue was notwendig ist. Unsere Freunde in Sidor Talika werden mir den Weg ebnen und mein Ziel kennen.

Und wenn ich auf Era'Sumu sterbe, so hoffe ich, dass ich in eurer Erinnerung nicht als Verräter, sondern als der Bruder weiterlebe, der ich Dir stets war. Ich nahm stets die Demütigung auf mich, damit sie Dir erspart bleibt. Ich tue, was getan werden muss, der Rest ist mir egal.

In ewiger Liebe, Dein kleiner Dosio

Personen

Im Beobachtungsraum halten sich drei lebende Personen auf: Zwei Optimaten, die in der Anlage forschen und ein Phraisiar. Einer dieser drei hat die Anlage sabotiert und mehrere Morde begangen und ein anderer möchte die gesamte Anlage zerstören, um unerkannt verschwinden zu können. Und so agiert jeder vorsichtig gegen die beiden anderen Überlebenden – bis die Helden kommen und die Situation erneut verändern.

Magus Brunneis te Phraisopos

Erscheinung: Der alte Magus (ca. *4710 IZ, 1,75 Schritt, dunkelbraunes Haar mit hell ergrauten Haaren an den Schläfen, fältiges Gesicht, stets in eine Schwarze Toga gehüllt) trägt eine Goldene Triopta, deren Augengläser mit verschiedenen Analyse- und Sichtzaubern belegt sind. Dies ist der einzige Hinweis darauf, dass er der derzeitige Leiter der Anlage ist.

Geschichte: Ursprünglich kein Mitglied des Hauses Phraisopos, waren es seine Forschungen, die ihn von seiner Heimat, dem Horasiat Xarxaron entfremdeten. Obgleich er hier als Magokrat umfangreiche Rechte genoss, verstand niemand seine Versuche mit verschiedenen dämonischen Domänen – und zahlreichen Menschen als Versuchsmaterialien. Als es für ihn in seiner Heimat zu gefährlich wurde, kontaktierte er Phraisopos, von dem er schon vorher dezente Schützenhilfe erhalten hatte. Doch er hatte sich anderes vorgestellt, als in der abgelegenen Forschungsdomäne im Wald von Manjis abgeschoben zu werden.

Charakter: Neugierde war schon immer einer der wichtigsten Charakterzüge des alten Magiers. Ein anderer war Skrupellosigkeit. Und seit er für die Anlage verantwortlich ist, hat er Versuche durchführen lassen, die für die momentane Situation in der Anlage mit verantwortlich sind.

Rolle: Der skrupellose Forscher.

Moral: Da er weiß, dass er seine Nützlichkeit für das Haus Phraisopos eingebüßt hat, wird er alles tun, um zu überleben.

Motivation: Überleben – mit so vielen Möglichkeiten und Ressourcen wie eben möglich.

Mittel: Eingeschränkt, da er durch seine Experimente die Kontrolle über weite Teile seiner Forschungsanlage verloren hat. Kann nur noch auf drei Phraisiar zurückgreifen, während die Loyalität seiner Kollegen mehr als fraglich ist.

Loyalität: Nur noch sich selbst – möchte gerne die Anlage vernichtet sehen, damit er unerkannt untertauchen kann.

Darstellung: Sprechen Sie langsam, aber bestimmt, so als würden sie über jedes Wort genau nachdenken. Lecken Sie sich gelegentlich mit der Zungenspitze über die Lippen.

Konfliktverhalten: Als provisorischer Leiter der Anlage sieht er es nicht als seine Aufgabe an, zu kämpfen. Als Person, die ihren eigenen Tod inszenieren möchte, schickt er zuerst all seine Kämpfer und Kollegen in den Kampf, um dann mit der Vernichtung der gesamten Anlage zu beginnen.

Zukunft: Magister Brunneis wird in offiziellen Publikationen nicht wieder aufgegriffen.

Zitate: "Ich schlage euch ein Geschäft vor: Ich verschwinde, ihr erfahrt alles Wichtige über diese Anlage und dieser Ort verschwindet mit mir..."

"Höchst interessant, der Versuch hat ergeben, dass ein Mensch der Krankheit bedeutend länger widersteht als ein Amaunir..."

Seelentier: Hai

MU 19	KL 16	IN 14	CH 16
FF 12	GE 10	KO 13	KK 8
AT 13	PA 11	DK NS	TP IW6+1
LE 29	AU 31	AE 67	MR 11
RS 0	INI 12	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Astrale Ausstrahlung [Mishkarya], Feste Matrix, Resistenz gegen Krankheiten/ Arroganz 7, Gerechtigkeitswahn 6, Gesucht II [In Xarxaron], Größenwahn II, Rachsucht 9

Sonderfertigkeiten: Archon- und Geniusbeschwörung (Dämonen, Invokation), Aurapanzer, Bannung, Blutmagie, Dämonen-Former II, Eiserner Wille II, Engramm, Großbeschwörung, Kulturkunde [Imperium], Massenbeschwörung, Ritualkenntnis Optimatik 19, Spezialwissen [Tharamnos, Phraisopos]

Talente: Heilkunde [Gift] 12, Heilkunde [Krankheiten] 10, Magiekunde 19, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung II, Sinnen-schärfe 7, Überreden II

Zauber: E: Tyakaar 15, Mishkarya 12 W: Mishkarya II, E: Erfolg II

Instruktionen: Analyse, Antimagie, Beseelung durch Quelle, Schadenszauber, Schutz vor Quelle

Influxionen: Golembau, Untotenerhebung

Formeln Altersaufschub (Q4), Mishkarya-Archon (extern, Q4), Mishkarya-Geist (extern, Q7), Teleport (Q3)

Ausrüstung: Magierstab (Apport, Kraftfokus, Schild vor Dämonen und Untoten, Wesensspeicher Dämonen, Zauberspeicher), Triopta (Zauberspeicher II)

Magnus Viridis a Phraisopos

Erscheinung: Ein junger Mann (*ca. 4755 IZ, 1,79 Schritt, Haar- und Barttracht eines Kerrishiters, fremdländischer Akzent, flammend-rote Pupillen, trägt die Uniform eines Phraisiar) ist ein begnadeter Magomechaniker und hat einige Gerätschaften erschaffen, die einzigartig sind. Seit einem Unfall fehlt ihm sein linkes Bein, das durch eine Mago-Prothese ersetzt wurde. Später 'verziert' er seine Triopta mit Blut und Hautstücken.

Geschichte: Ursprünglich gehörte dieser junge Mann dem Haus Quoran an, doch wurde seine Cella (auf einer kleinen Forschungsdomäne) durch eine Seuche ausgerottet. Als ein Heiler der Phraisopos eintraf, konnte er lediglich den jungen Mann retten. Dieser sah sich schon immer als Künstler, hatte aber, während die Seuche wütete, sein größtes Werk geschaffen: Eine Art Bewegungsmaschine für die Leichen. Ein kurzer Versuch ergab, dass man mit dieser Bewegungsmaschine auch Untote kontrollieren kann. Und so wurde er eilends zu einem neuen Menschen gemacht und in diese Forschungsdomäne der Phraisopos gebracht. Durch die Wochen in der verseuchten Quoran-Domäne und seine körperlichen Modifikationen vollkommen wahnsinnig geworden, diente er sich nicht nur der Domäne Aggari an, sondern schloss einen Pakt mit der Domäne Carafai, um sein neuestes Werk zu schaffen: Carafais Reißzahn.

Charakter: Aufbrausend und gewalttätig, wenn jemand seine Kunst nicht versteht. Sonst still und zurückhaltend. Benutzt gerne und ausgiebig Schimpfworte, bildet ganze Sätze daraus. Ist ein wenig feige und greift gerne aus dem Hinterhalt an.

Rolle: Der verrückte Künstler

Moral: Er würde alles für seine Kunst tun. Allerdings umfasst sein Kunstverständnis heutzutage beinahe zwingend große Mengen freigelegter Organe und zerstückelte Menschen.

Motivation: Neue Kunst zu schaffen, Wahnsinn, der Drang aus dem angeblich perfekten Menschen ein perfektes Kunstwerk zu schaffen.

Mittel: Niemand vertraut ihm mehr scharfe Dinge an, wenn nicht unbedingt notwendig. Leider besitzt er mittlerweile dämonische Hilfen, und er wird alles tun, um seine Kunst vor den Eindringlingen zu bewahren.

Loyalität: Der Domäne Carafai, da sie seiner Kunst eine Form und Richtung gab, erst danach sich selbst.

Darstellung: Sprechen Sie schrill, reißen Sie die Augen auf und sprechen Sie mit anderen wie mit kleinen Kindern. Flechten Sie dabei immer wieder die dreckigsten Schimpfworte ein, die Sie kennen.

Konfliktverhalten: Da er ein Feigling ist, greift er nur aus dem Hinterhalt an und wenn er Unterstützung aus Carafais Domäne an seiner Seite weiß.

Zukunft: Viridis mag wegen seines Paktgeschenks *Unverletzlichkeit* entkommen und unter verschiedenen Namen ein wahnsinniger Schlächter sein, kann aber genauso gut auf ewig verschwinden.

Zitate: "Du kleine Made, ich will dich in Stücke schneiden. Gelacht haben sie immer. Aber heute lacht niemand mehr."

"Die Farbe meiner Kunst ist rot. Sie ist das Leben, das zum Unleben wird. Sie bringt das Innere nach außen."

Seelentier: Keines mehr.

MU 9	KL 17	IN 12	CH 14
FF 15	GE 12	KO 12	KK 10
AT 13	PA 11	DK NS	TP IW6+1
LE 29	AU 31	AE 67	MR 11
RS 0	INI 12	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Wesen der Nacht I/, Resistenz gegen Krankheiten, Arroganz 6, Blutdurst 11, Größenwahn 9, Wahnvorstellungen

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis Optimatik 13, Spezialwissen [Quoron, Phraisopos]

Talente: Heilkunde [Gift] 12, Heilkunde [Krankheiten] 10, Magiekunde 19, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnen-schärfe 7, Überreden 11

Zauber: E:Wahnsinn 12, Carafai 16 W: Carafai 11, Aggression 9

Instruktionen: Analyse, Antimagie, Beseelung durch Quelle, Schadenszauber, Schutz vor Quelle

Formeln: Carafai-Archon (extern, Q4), Carafai-Genius (extern, Q6), Einbildungen (Q7), Kampfinspiration (Q5), Massenmord (Q5), Unbesiegbare Kämpfer (Q5), Zufällige Entscheidung (Q6)

Ausrüstung: Magierstab (Apport, Kraftfokus, Schild vor Dämonen und Untoten, Wesensspeicher Dämonen, Zauberspeicher), Triopta (Zauberspeicher II)

Der Phraisiar

Erscheinung: Ein kräftiger Mann mit ausgeprägtem Kinn und blasser Haut und rasiertem Schädel (*4756 IZ, 1,94 Schritt) gekleidet in die traditionelle Rüstung der Phraisiar.

Geschichte: Mehrere Jahre Dienst bei den regulären Haustruppen im Horasiat Narinion, die mit der Möglichkeit endeten, eine Offizierslaufbahn einzuschlagen oder einfacher Soldat bei der Elite-truppe des Hauses Phraisopos zu werden. Seither war der Phraisiar an verschiedenen Brennpunkten eingesetzt, bevor er in die Anlage versetzt wurde. Seine Eltern als Phraisopos-Klientel hatten ihn schon von Kindesbeinen an zu dieser Karriere gedrängt.

Charakter: Der treue Elitesoldat steht vor der Entscheidung seines Lebens – folgt er seinen Befehlen oder seinem Gewissen? Denn er weiß, dass die beiden überlebenden Optimaten ihn liebend gerne töten würden – bräuchten sie ihn nicht zuerst gegen den Kollegen und vermeintlichen Konkurrenten. Dabei ist er allerdings wegen seiner fehlenden Rauschmittel sehr gereizt.

Rolle: Der verbündete Feind inmitten einiger Verrückter.

Moral: Was für das Haus Phraisopos gut ist, ist auch für das Imperium gut – und deshalb erlaubt. Den Befehlen der Vorgesetzten ist unbedingt Folge zu leisten.

Motivation: Dienen heißt Leben! Dem Haus Phraisopos zu dienen, heißt, das Leben zu bewahren.

Mittel: Nur seine Waffen.

Loyalität: Dem Haus Phraisopos, sich selbst, erst in weitem Abstand seinen momentanen Befehlshabern.

Darstellung: Ziehen Sie die Mundwinkel herab, sprechen ständig mit einem Grollen in der Stimme und schauen Sie ihre Gesprächspartner an, als würden sie gleich über sie herfallen – tun es dann aber nicht wirklich.

Zukunft: Der Phraisiar wird in offiziellen Publikationen nicht wieder aufgegriffen. Er kann einem Spieler als alternativer Charakter dienen. Einen passenden Namen kann der Spieler dann auswählen.

Zitate: "Ich traue ihnen beide nicht. Der eine ist ein tollwütiger Hund, der andere ein verschlagener Bastard. Einer von ihnen hat gemordet, doch ich muss ihren Befehlen gehorchen."

"Ich kann spüren, dass irgendetwas anders an mir ist. Ich war schon immer schneller und stärker als der Rest."

Seelentier: Muräne

MU 17	KL 11	IN 10	CH 11
FF 13	GE 16	KO 16	KK 19
AT 20	PA 18	DK NS	TP IW6+1
LE 41	AU 56	AE -	MR 11
RS 5	INI 12	GS 5	GR Normal

Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Hohe Ausdauer 3/ Sucht [Stimular]

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde [Imperium], Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Formation, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampreflexe, Klingentanz, Klingentänzer, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II, Schildspalter, Waffenlose Kampftechnik [Myrmidonstil], Waffenspezialisierung, Windmühle, Wuchtschlag

Talente: Speere (Kentema) 17 (19), Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 12, Lederarbeiten 8, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 12, Sinnen-schärfe 7

Ausrüstung: Phraisiar-Rüstung, Kentema, 3 Tagesrationen

Konfliktverhalten: Risiken werden zuerst durch Beobachtung analysiert und dann zielgerichtet ausgeschaltet. Dabei gilt der Grundsatz: Tötet den Magier als erstes. Ansonsten ein konzentrierter Kämpfer, der zuerst die größte Gefahr beseitigt, dabei aber nur wenig Rücksicht auf die eigenen Befindlichkeiten nimmt.

Informationen der Überlebenden

● Hier wurde an verschiedenen Sachen geforscht – interessante Chimären, Krankheiten und ihrer Heilung, aber auch an der Herstellung von Alchimica und der Beschwörung höherer Wesen.

- Die Anlage ist die Forschungsdomäne der Horanthes von Narinion. Irgendwann wurden die Laboratorien unter die Erde verlegt.

- Der Chef-Wissenschaftler hier war Dosimerantes te Phraisopos, der Bruder der Horas in Sidor Narinia. Er hat verschiedene Experimente mit dem Mann unten in Zelle V durchgeführt. Nach einem Durchbruch bei seinen Forschungen sei er aufgebrochen – nach Sidor Talika, da er dort einige Verbündete unter den Icemna besitzt.

- In den drei Tagen seit diesem Zeitpunkt kam es zu mehreren Morden und Unfällen, welche die Anlage an den Rand der Zerstörung gebracht haben. Die untere Ebene ist jedenfalls nicht mehr unter Kontrolle. Was mit dem Mann in Zelle V ist, kann niemand sagen. Diese liegt in der Dunkelheit.

Der Mann stammt von Era'Sumu und heißt Agasteliostes. Laut Dosimerantes ist er das wichtigste Forschungsobjekt des Hauses Phraisopos.

Jeder der drei Überlebenden wird versuchen, die Helden unter vier Augen auf seine Seite zu ziehen. Während der Phraisir Meinung ist, dass die anderen Überlebenden bestenfalls gefährliche Irre und Verräter sind, wird Brunneis versuchen, die Helden davon zu überzeugen, dass die gesamte Anlage vernichtet werden muss. Viridis ist dagegen offensichtlich wahnsinnig, spricht aber, im Gegensatz zu den beiden anderen, sofort offen über jedes Geheimnis der Anlage – auch über den einzigen menschlichen Gefangenen, den wochenlange Versuche mit der Substanz nichts ausmachten.

Hinab in die Dunkelheit

Zwar können die Helden problemlos in Zelle V gelangen, aber dort ist niemand mehr. Die Helden können jedoch einen Durchbruch in einen Lagerraum finden, in dem hunderte, mehrere Schritt hoch gestapelte Kisten ein regelrechtes Labyrinth bilden. Wo genau sich Agasteliostes befindet, wollen wir nicht festlegen. Er versucht zwar einerseits, die Anlage zu verlassen, hat aber auch gemerkt, dass ein Mutant dies ebenfalls tut.

Mit einer nicht erschwerten Sinnenschärfe-Probe können die Helden auf den Mutanten aufmerksam werden. Ob dieses übergroße Geschöpf versucht, sich in den engen Brunnen-schacht zu quetschen oder doch die Laderampe entdeckt hat, liegt bei Ihnen. Ebenso, ob die Helden vorher auf Agasteliostes stoßen und er sich beim finalen Kampf gegen den Mutanten beteiligt.

Der nächste Mutant

Diesem Mutanten sieht man an, dass er ursprünglich ein Baramune war. Allerdings ist sein Pelz ausgefallen und überall auf dem gewaltigen Wesen haben sich Hornplatten mit Zacken und Dornen gebildet. Das Wesen geht meist auf vier säulenartigen Beinen, ist aber mit wenigstens zwei Menschen regelrecht verschmolzen und wirkt sehr asymmetrisch. Zwischen den Beinen hängt ein gewaltiger, schwabbeliger Bauch herab, der merkwürdig pulsiert. Seine Beine besitzen bis zu drei Spann lange Krallen und sein Gesicht wirkt irgendwie insektenhaft, obwohl man noch die Überreste eines baramunischen und zwei menschlicher Gesichter erkennen kann.

Klauen:

INI 8 +1W6

AT 10

PA 13

TP 3W6+5

DK N

LeP 120 AuP 180

RS 6*

GS 5

MR 10

WS 15

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, *am Rücken, am Bauch gilt RS 1, jeder Treffer mit den Klauen gilt als gelungener Niederwerfen-Angriff, Regeneration I, Schreckgestalt I

Interessant ist auch der Zusammenhang, dass die Kreatur sehr ruhig und zielstrebig agiert und die Helden nicht von sich aus angreift. Gelingt es dem Wesen, eine Öffnung zu schaffen, so wird sein Bauch aufreißen und ein bizarres siebenbeiniges Insekt in den Wald flüchten.

Am Ziel – Die Heilung

Der perfekte Mensch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich findet ihr ihn endlich: Denn Mann aus der Prophezeiungen. Denn Mann aus euren Träumen. Muskelös ist er, aber verwundet. Rings um ihn liegen mehrere Untote und ihr könnt sehen, wie das Blut des Hünen auf den Boden tropft – allerdings ist dieses Blut grün!

Wenn die Helden sich dem Mann nähern, hebt dieser nur schwach den Kopf und meint: "Verschwindet einfach – wenn ihr toten Mistratten mir zu nahe kommt, sterbt ihr." Dann fällt sein Kinn wieder auf seine Brust – offenbar ist er bewusstlos.

Währenddessen spürt der Held, welcher den Schwarzen Nebel in sich trägt, ein seltsames Jucken und Kribbeln überall in seinem Körper. Der Humusarchont will den Körper, den er zeitweilig mitbewohnt hat, verlassen. Damit dies keinen Schaden anrichtet, muss der Träger ihn mit einer *Körperbeherrschungs-Probe+6* 'ausspucken'. Gelingt dies nicht, so wächst der Archont aus dem Helden heraus. Dies dauert zwar ebenfalls nur wenige Augenblicke, ist aber extrem schmerzhaft (Etwa so, als würden ihm ganze Büschel Haare ausgerissen werden). In diesem Fall erhält der betreffende Held 2W6+3 SP.

Vereinigung, Reinigung, Erhöhung

Nachdem der Humus-Archont in seiner Nebelform den Helden verlassen hat, dringt er in Agasteliostes ein: Allerdings fallen Teile des Schwarzen Nebels zu Boden, so dass nur purer, nach Pflanzenduft riechender, grüner Nebel in den Körper des Klosterkriegers eindringt. Auf dem Boden bleiben vertrocknete Reste des Schwarzen Blutes zurück. Der Humus-Archont wurde gereinigt und hat sich mit dem Krieger auf eine Weise verbunden, wie es ihm mit dem Helden nicht möglich war. Charaktere, denen eine *Sinnenschärfe-Probe+8* gelingt, können für einen Augenblick die wahre Gestalt des Archonten erahnen: Die eines gewaltigen Baumes.

Wir haben eine Aufgabe

Mit einem Ruck hebt Agasteliostes seinen Kopf und öffnet die Augen. Für einen kurzen Moment leuchten diese in kräftigem Grün, dann lächelt er und meint nur kurz: "Wir müssen gehen. Auf uns wartet eine Aufgabe. Dort, wo alles begann. Wir müssen nach Era'Sumu! Dort wird die Saat ausgebracht." Weiter diskutiert er nicht über sein Anliegen, sondern macht sich so gleich auf den Weg, die Anlage zu verlassen.

Flucht

Je nachdem, was die Helden mit den überlebenden Phraisopos gemacht haben, variieren die Gefahren während der Flucht: Haben die Helden Brunneis nicht getötet, so wird er alle Sicherheitsmaßnahmen aktiviert haben: Dementsprechend sind eventuell Wache haltende Elementare und Dämonen aktiv und kümmern sich um jeden Eindringling.

Viridis hingegen wird versuchen, die Helden zu Objekten seiner Kunst zu machen. In seinem Wahn ist er weniger Gegner als ein Opfer der Helden.

Der Phraisiar wird die Helden entkommen lassen und dann ein geheimes Sicherheitssystem der Anlage aktivieren: Mit der Formel VERHÜLLTES FEUER, die an mehreren Stellen in mago-technischen Speichern geladen ist, setzt er die Anlage unauffällig in Brand. Dadurch werden nicht nur sämtliche Untote und Mutanten in der Anlage vernichtet, auch werden alle Spuren über die Experimente, die hier durchgeführt wurden, ein Raub der Flammen.

Rekapitulieren

An dieser Stelle müssen die Helden sich Gedanken über ihren weiteren Weg machen. Dabei kann ihnen Agasteliostes behilflich sein. Folgende Informationen besitzen die Helden:

- Der Gegenspieler: Bei diesem handelt es sich um niemand Geringeren als den Bruder der narinischen Horas und er reist nach Era'Sumu. Was genau er dort plant, ist ungewiss. Agasteliostes beschreibt ihn als manischen Forscher, der wohl auch seine Entführung angezettelt hat.
- Offensichtlich reist Dosimerantes über Sidor Talika, wo er Verbündete besitzt. Diese sollen ihm den Weg zum Herz der Finsternis bereiten. Doch was hofft er dort zu finden? Ein Heilmittel? Oder will er die Krankheit entfesseln?
- Der Klosterkrieger kann berichten, dass er wenigstens einmal ein Experiment beobachten konnte, in dem Dosimerantes einen Untoten mit seinem Blut behandelte, was zur Vernichtung der Kreatur führte.
- Von den übrigen Überlebenden in der Anlage können die Helden bei genügend Druck erfahren, dass der Phraisopos nicht nur zwei Züge seiner Elitetruppen mit sich führt, sondern noch weitere Haustruppen. Auch soll ein Schiff bereit liegen – den genauen Hafen können die Helden aber nicht in Erfahrung bringen, da Dosimerantes dieses Wissen mit niemandem geteilt hat, der in der Anlage verblieben ist.
- Offensichtlich ist das Blut Agasteliostes ein potentes Heilmittel für die Untotenseuche. Der Klosterkrieger kann berichten, dass mit dem Auftauchen der Helden sein Blut kribbelt und zu kochen scheint. Offensichtlich haben sie, indem sie den Humus-Archonten zu ihm gebracht haben, einen Prozess in Gang gesetzt, der dieses Heilmittel noch weitaus stärker macht. Wenn

man Dosimerantes Pläne verhindern möchte, muss man ins Tal von Sumnea Velkaris reisen. Eventuell kann man Dosimerantes vorher noch abfangen.

Da war doch noch was?

Wenn die Helden ernsthaft daran denken, nach Dyakhars Buch zu suchen, so werden sie zum einen nicht fündig und zum anderen interessiert das Buch den Nekromanten nicht wirklich. Vielmehr dringt er nach den Helden mit einigen Gefolgsleuten in die (zerstörte?) unterirdische Anlage vor, um möglichst viel Wissen über das Schwarze Blut zu erlangen. Sollten die Helden ihm noch einmal begegnen, so wird der Nekromant sie natürlich an die ausstehende Schuld erinnern. Und vielleicht hat er dann ja wieder Bedarf für einige todesmutige Abenteurer.

Wie geht es weiter?

Wie die Helden nun wissen, ist ein hochrangiger Optimat des Hauses Phraisopos unterwegs nach Era'Sumu. Mit sich führt er einen starken Verband der Phraisopos-Haustruppen. Da die Helden nun Agasteliostes und sein Schicksal zusammen geführt haben, besitzen sie das beste Mittel, die Untoten-Seuche einzudämmen, bevor diese sich weiter verbreitet. Aber dies werden sie erst in den folgenden Tagen herausfinden. Dazu müssen sie so schnell wie nur möglich zurück nach Era'Sumu gelangen.

Was vom Tage bleibt

Die Helden wurden in eine der größten Rechtsstreitigkeiten innerhalb des Imperiums seit Jahrhunderten verwickelt, haben einen berüchtigten Nekromanten getroffen, sind in ein streng gesichertes Laboratorium eingedrungen und haben einen Auserwählten auf seinen vorbestimmten Weg gebracht. All dies ist pauschal 500 Erfahrungspunkte wert. Darüber hinaus erhalten die Helden Spezielle Erfahrungen in Gassenwissen, Körperbeherrschung, Etikette, Überzeugen, Magiekunde und Anatomie. Weiterhin können die Helden unter Umständen eine Talentspezialisierung (Lügen), eine Ortskenntnis (Viertel in Dorinthapolis) zu 3/4 der normalen Kosten erlernen. Alle Helden steigern die Eigenschaft Mut bei der nächsten Steigerung eine Spalte leichter. Derjenige, der den Humus-Archonten in sich trug, sogar zwei. Dieser erhält zudem einen permanenten Lebenspunkt hinzu.

Agasteliostes

Erscheinung: Bei dem Auserwählten handelt es sich um ein Musterbeispiel an Männlichkeit: Der etwa Dreißigjährige ist hünenhaft (*4750 IZ, 1,97 Schritt), muskulös, besitzt langes, gelocktes Haar und eine stark behaarte Brust. Seine Augen sind klar wie ein Gebirgsbach, sein Kinn stoisch und ausgeprägt. Er besitzt zahlreiche kleine Schnitte und Wunden überall am Körper. Zu Beginn trägt er nur einen Lendenschurz, später am liebsten eine einfache Lederrüstung.

Geschichte: Schon in jungen Jahren wurde der aggressive junge Mann zu den Klosterkriegern gegeben, denn er wirkte sehr kränzlich, war aber zugleich sehr streitlustig. Die Priesterin, die damals für das geheime Zuchtprogramm des Hauses Icemna zuständig

war, empfand Agasteliostes definitiv nicht als perfekten Menschen. Und als seine Eltern in einem Feuer umkamen, wollte sie sich nicht weiter um den kränkenden Jungen kümmern, der seine Aufgabe an die Gemeinschaft verriet. Doch nachdem er eine Reihe von Kinderkrankheiten überwunden hatte, wurde er zumindest zu einem der besten Krieger Era'Sumus. Diesen Ruf zementierte er mit der Tötung eines Han'kros, der im Landesinneren einige Dörfer heimsuchte. Bei der Auswahl der 56 sollte er eigentlich versteckt werden, da sein Klosteroberhaupt einen solchen Krieger nicht an das Imperium 'verschenden' wollte. Allerdings machte ihm Agasteliostes dabei einen Strich durch die Rechnung und erschien am Tag der Auswahl vor dem Imperialen Gesandten und beeindruckte ihn so sehr, dass er ihn auf die Liste der 56 für das aktuelle Jahr setzte. Fortan sollte er für das Imperium kämpfen.

Charakter: Mutig bis zur Tollkühnheit, gerecht, stoisch bis zum Äußersten. Übermäßig von sich selbst überzeugt. Träumt neuerdings regelmäßig von der herausragenden Aufgabe, die er erfüllen muss, weswegen er versuchte, zu den 56 zu gelangen. Gewährt jedem Gegner einen Hieb, den er nicht pariert.

Rolle: Der Auserwählte, der ein Leben führte, das ihm nie bestimmt war.



Moral: Was für ein Ziel geopfert werden muss, das opfert man eben. Und wenn es sich dabei um einen Arm handelt, dann tut man dies eben auch. Und das gilt für jeden Menschen.

Motivation: Widerstand, später dann der Gedanke, dass er für die Gemeinschaft verantwortlich sei.

Mittel: Keine, außer seinen Händen und Zähnen.

Loyalität: Der Gemeinschaft Era'Sumus, seinen Klosterbrüdern.

Darstellung: Pressen Sie die Zähne aufeinander, bestehen teilweise bis zum Äußersten auf ihre Meinung, wenn sinnvolle Gegenargumente kommen, modifizieren Sie Ihre Meinung allenfalls ein wenig, geben aber keinen Fehler zu.

Konfliktverhalten: Immer vorne mit dabei. Wenn die Helden Probleme haben, wird Agasteliostes immer in der vordersten Reihe stehen und kämpfen. Dabei geht er schnell, brutal und effektiv vor.

Zukunft: Agasteliostes wird das Abenteuer nicht überleben.

Zitate: "Ich bin ein Krieger – kein Schmied! Ich kann so etwas eben nicht. Warum muss ich wissen, wie eine Klinge entsteht, wenn ich sie nur führen muss."

Seelentier: Drache

MU 19 (23)*	KL 13	IN 12	CH 13
FF 13	GE 18	KO 19 (25)*	KK 17 (22)*
AT 24	PA 17	DK S	TP 1W6+5
LE 41(90)*	AU 44	AE - (50)	MR 11
RS 0/4**	INI 18	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Ausdauernd 6, Begabung für [Waffe], Eisern, Kampfrausch, Herausragende Balance, Zäher Hund/ Arroganz 7, Gerechtigkeitswahn 5, Größenwahn 6, Moralkodex (Mut und Tapferkeit zeigen, keine Herausforderung ausschlagen, Vorbild, Risiken eingehen), Selbstgespräche, Unstet

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde [Imperium], Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Befreiungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfrelexe, Klingentanz, Klingentänzer, Klingentanz, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Todesstoß, Waffenmeister [Speer], Waffenlose Kampftechnik [Erasumischer Klosterstil], Waffenspezialisierung, Windmühle, Wuchtschlag

Talente: Raufen 10, Ringen 13, Säbel 16, Speere (Kentema) 19 (21), Bogen 12, Athletik 11, Körperbeherrschung 12, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 17, Reiten 13, Menschenkenntnis 8, Fährten suche 6, Etikette 7, Fallenstellen 9, Fischen/Angeln 10, Orientieren 10, Götter/Kulte 9, Heraldik 12, Rechnen 6, Kriegskunst 14, Tierkunde 10, Grobschmied 7 Heilkunde Wunden 9, Lederarbeiten 8

Ausrüstung: Speer, Einfache Tunika

* Eigenschaften, nachdem er vom Humus-Archonten besessen ist.

** in Rüstung

Zwischenspiel II – Von Sidor Narinia nach Sidor Talika

Nach der Zerstörung des geheimen Laboratoriums der Phraisopos verfolgen die Helden einen Optimaten der Phraisopos nach Era'Sumu. Da sie nur das Ziel des Gegners kennen, nicht aber dessen Absichten, ist es wichtig schnell zu reisen, um diesen wenn möglich zu verhindern.

Zeitdruck

Dadurch, dass die Helden nicht wissen, was die Phraisopos genau in Sidor Talika zu finden hoffen, beginnt nun ein Wettrennen, bei dem der Gegner erheblichen Vorsprung hat. Allein deshalb stehen die Charaktere schon unter einem gewissen Zeitdruck. Doch wie können Sie diesen noch spürbarer machen? Einige Szenen wollen wir Ihnen an die Hand geben:

- **Warten lassen:** Ein bestimmtes Dokument wird zur Weiterreise benötigt, eine Fähre über einen Fluss ist defekt und muss repariert werden, ein passendes Schiff wird in einigen Stunden ankommen – wahrscheinlich. Und wann es abfährt, ist fraglich.
- **Beschäftigt halten:** Sorgen Sie dafür, dass Ihre Charaktere sich während der Reise des Drucks bewusst sind; Wollen die Phraisopos die Schwarze Blut-Seuche als Waffe nutzen? Vielleicht gar in Sidor Talika, der zweitgrößten Stadt des verfeinerten Hauses Icemna? Mit wem werden wir es dort zu tun bekommen, und mit wie vielen? Und vor allem: Handelt es sich dann noch um lebende Menschen?
- **Aggressionen aufbauen** (aber nicht entladen): Konfrontieren Sie die Helden mit gelangweilten, betont langsamen Zöllnern, welche ihre Macht ausspielen, lassen Sie die Helden auch einmal ein Schiff verpassen und zwingen sie dadurch im Extremfall zur Umplanung der Reise. Gestalten Sie entbehrungsreiche Strecken, in dem strömender Regen die einzige Beschäftigung ist – und über die verfolgten Phraisopos nachzudenken. Kurz: Machen Sie die Helden wütend, servieren ihnen aber nicht die Wegelagerer, um sich abzureagieren. Nicht jede Situation ist mit Waffengewalt lösbar.
- **Hindernisse:** Ob es sich hier um Klientel der Phraisopos handelt, die das Vorankommen eventueller Verfolger erschwert oder um defekte Schienenwagen, die – ausnahmsweise – mitten in der Provinz enden, ist nicht weiter von Belang – wichtig ist, dass die Lösung nicht durch Gewalt oder die Zahlung von Geld zu erreichen sein sollte.
- **Vorherige Konfrontation:** Was, wenn es den Charakteren gelingt, ihre Verfolger schon vor Era'Sumu einzuholen? Wenn sie den richtigen Spuren gefolgt sind, einen irrwitzigen Wettlauf gegen einen der mächtigsten Optimaten des Hauses Phraisopos gewonnen haben – greifen die Helden den vermeintlichen Feind an? Wenn ja, ist eine Niederlage vorprogrammiert: Zu diesem Zeitpunkt begleiten Dosimerantes zwei Dutzend Wachen und mehrere Magier, während die Helden von einem Gewalttritt durch das halbe Imperium erschöpft sind. Achten Sie dabei darauf, dass die Helden nicht zu sehr demoralisiert werden, sondern nur einen Dämpfer erhalten. Womöglich

sorgt man nur dafür, dass die Helden in der nächsten Stadt abgeliefert werden, wo sie dann erst aus der örtlichen Provinzgarnison fliehen müssen (Eventuell ohne Ausrüstung und selbst verfolgt).

Welchen Weg und verfolgen oder nicht?

Nachfolgend wollen wir Ihnen kurz die drei wahrscheinlichsten Wege vorschlagen. Wir wollen nicht festlegen, welchen Weg Dosimerantes eingeschlagen hat und welchen die Helden nehmen müssen. Prinzipiell ist es egal, für welchen Weg sie sich entscheiden, da sie ja da das Ziel der Phraisopos kennen. Doch vielleicht sind die Charaktere der Meinung, schon vor dem schlimmsten Fall zuschlagen zu können. Dazu müssen sie allerdings an verschiedenen Punkten der Reise Informationen über diejenigen, die sie verfolgen, sammeln. So können die Helden Stück für Stück die gegnerische Reiseroute rekonstruieren und ihnen direkt hinterher reisen – oder den Weg abkürzen. Natürlich ist Dosimerantes nicht dumm! Er hat Informanten auf der Strecke zurück gelassen, die Nachrichten an seine Verbündeten in Sidor Talika schicken und über eventuelle Verfolger informieren. Allerdings wird er schon vorher wenigstens einmal die Reiseart wechseln und teilweise Inkognito reisen – was die Suche fast unmöglich macht.

- **Narinion:** Natürlich weiß hier jedermann, in welche Richtung der Bruder der Horas aufgebrochen ist. Man weiß auch, dass er 50 Soldaten der Horasgarde mitgenommen hat.

- **Passtation/ Fähre/Schleuse:** An diesen Orten kann man sich wegen des Nadelohrs am Weg gut an die Phraisopos erinnern.

- **Hafenstadt:** Hier ist es schon schwieriger, da es wesentlich mehr Menschen gibt, aber zumindest können die Helden herausfinden, wie die Phraisopos weiter gereist sind (z.B. mit dem Schiff; eventuell bekommen die Helden sogar dessen Namen und den geplanten Kurs heraus).

- **Schiff:** Irgendwann trifft das Schiff der Helden auf hoher See auf jenes, dass die Phraisopos ein Stück des Weges transportierte.

Alle Wege führen nach Era'Sumu

Da wir nicht wissen, über welche finanziellen Möglichkeiten die Gruppe verfügt, wollen wir Ihnen drei Reiserouten vorstellen, die unterschiedliche Vorzüge haben. Natürlich können die Helden auch immer querfeldein marschieren oder Mischformen dieser Routen nutzen. So wäre es beispielsweise möglich, auf einem schnellen Flussschiff nach Sidor Valantis zu reisen und von dort ostwärts über die Apeioten und durch die maye-

nische Ödnis nach Balan Mayek. Allerdings würde diese Reise nicht wesentlich schneller vonstattengehen und den Helden einiges abverlangen.

● **Weg I – Dorinthapolis – Trivina – Sidor Talika:** Dieser Weg ist eigentlich der einfachste, birgt aber ein großes Problem: Die Türme des Morgens. Zwar kennen die Charaktere diesen Weg schon, allerdings verlängert die Überquerung des Gebirges die Reisedauer enorm – zumal die Helden wahrscheinlich warten müssen, bis eine ausreichend große Karawane zusammen gekommen ist. Allerdings ist dieser Weg relativ preisgünstig und die Pässe zumeist auch für Pferde und andere Reittiere gangbar.

Begegnungen: Einige mögliche Begegnungen finden Sie auf Seite 32.

● **Weg II – Thiator – Sidor Corabis – Balan Mayek – Sidor Talika:** Dieser Weg ist eine ausgewogene Mischung aus Geschwindigkeit, Bequemlichkeit und Sicherheit. Zumindest wenn man mit dem Schienenwagen reist. Allerdings hat man

hier viel Zeit und ist zur Untätigkeit gezwungen. Baustellen verzögern zudem das Vorankommen zusätzlich.

Begegnungen: Zahlreiche Händler, Myrmidonen und andere Reisende. Es gibt nur wenige natürliche Gefahren – meist sorgen Menschen für selbige.

● **Weg III – Sidor Valantis – Mholurenwehr – Balan Canterra – Sidor Talika:** Dieser mit Abstand längste Weg ist zugleich auch der bequemste und man kann - die richtigen Verbindungen und einen prallen Geldbeutel vorausgesetzt – trotzdem relativ schnell reisen. Und wenn Piraten das Schiff überfallen sollten, so dürfte dieses Problem von genügend Söldnern an Bord gelöst werden.

Begegnungen: Risso und andere aquatische Lebensformen, Piraten, große Sumpfkreaturen.

Zur weiteren Ausgestaltung der Reise seien der Band *Unter dem Sternenspeiler* und besonders das Kapitel zu Reisen im Imperium sowie die passenden Regionalkapitel empfohlen.



Die letzten Tage der Lebenden

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Sidor Talika, das Tal von Sumnea Velkaris

Zeit: 4781 IZ

Sichworte zum Abenteuer: Aufdecken einer Verschwörung, Eindringen in einen monströsen Dungeon

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / hoch

Erfahrung (Helden): Experten

In diesem Teilabenteuer kulminieren die Ereignisse: Die Helden erreichen Era'Sumu, enttarnen in Sidor Talika eine Verschwörung der Helfershelfer Dosimerantes und können endlich das genaue Ziel des Phraisopos-Optimaten bestimm-

men – ins Tal von Sumnea Velkaris, zu einem Ort des konzentrierten Bösen.

Der letzte Weg

Dieses Teilabenteuer stellt gewissermaßen die Krönung der zahlreichen Dungeons in diesem Abenteuer dar – und da die Charaktere dies schon vorab erfahren, sollte ihnen klar werden, dass es die realistische Möglichkeit gibt, nicht zu überleben. Zumindest Agasteliostes wird seinen letzten Willen niederschreiben lassen und wenn die Helden etwas zu vererben haben, sollten sie dies entsprechend vorbereiten.

Weiterhin sollten sich die Helden in Sidor Talika entsprechend ausrüsten und gegen kommende Bedrohungen wappnen. Doch vorher wartet eine weitere Herausforderung auf sie.

Anschläge, Zombies und Mutanten

In diesem Abschnitt erreichen die Helden Sidor Talika, eine der ältesten Städte der Menschheit und Sitz einer wichtigen Heilerschule des Satu-Kultes. Hier treffen die Helden auf Agasteliostes' verräterische Schwester, die mit inbrünstigem Hass für eine lang zurückliegende Demütigung Rache an ihrem Bruder nehmen will.

Sidor Talika Die Stadt der Heilkunst

Regierungsform: Tempelvorsteherinnen und Optimaten des Hauses Icemna regieren die Stadt im Namen der Ersten

Symbolik: Goldenes Teeblatt auf grünen Grund

Bevölkerung: ca. 40.000; fast ausschließlich Menschen (Era'Sumier), einige Besucher vom Festland

Militärische Stärke: etwa 250 Gardisten, derzeit kaum Klosterkrieger, derzeit wenige Haustruppen des Hauses Icemna, mehrere Geschwader der imperialen Flotte Era'Sumus

Tempel und wichtige Stadtgötter: Satu und Lev'tha

Handwerk und Gewerbe: Teezucht, Holzbearbeitung, Tier- und Pflanzenzucht

Beispielhafte Gasthäuser / Tavernen: Herberge 'Sumus Arme' (Q8/P6/S42), Hafenkneipe 'Lev'thas Schätze' (Q3/P2), Taverne 'Lebender Stein' (Q5/P6)

Besonderheiten: Kreisförmige Wehranlage, ältestes Kriegerkloster Era'Sumus, weitere uralte Tempel, darunter der Tempel der Heilkunst der Tochter

Stadtgeschichte: Sidor Talika ist nicht nur die älteste Stadt der Insel, sondern auch eine der ältesten Städte der Menschen.

Stimmung in der Stadt: Die Bewohner Sidor Talikas sind mit sich und ihrem Leben zufrieden. Sie sind religiös und traditionell, jedoch recht freundlich Fremden gegenüber, die sich für ihre Kultur interessieren. Streitigkeiten entstehen zumeist wegen des Imperialen Flottenstützpunktes, der von den Bürgern nicht in der Stadt erwünscht ist.

Was die Einwohner über Sidor Talika denken: "Dies hier ist die älteste Stadt auf Era'Sumu, gegründet von der Ersten. Hier ist der Atem der Göttin besonders stark und wir sehen uns den alten Traditionen verbunden."

Auch wenn die Stadt normalerweise weitaus aufgeschlossener Fremden gegenüber ist, bringt die momentane Situation die Einwohner dazu genauer hinzusehen. Darüber hinaus konnte Dosimerantes te Phraisopos bei seinem Eintreffen eine Zelle Phraisopos-treuer Priesterinnen der Satu aktivieren, die alles unternehmen, um die Helden aufzuhalten. Eine der ersten Anweisungen, welche die Priesterinnen gaben, war die genaue Registrierung der Einreisenden, da Dosimerantes Verfolger hinter sich vermutet. Dass er damit einer rachsüchtigen Verschwörerin unter seinen Verbündeten in die Hände spielt, die ihre eigenen Pläne hat, ahnt er nicht.

Ankunft in der ältesten Stadt der Menschheit
Wenn die Helden gemeinsam mit Agasteliostes mit dem Schiff Sidor Talika erreichen, liegt die Stadt im Nebel und wirkt sehr friedlich. Wenn das Schiff der Helden im Hafen anlegt, der sich außerhalb der kreisrunden Befestigungsanlage der Stadt befindet und von einem imperialen Flottenstützpunkt geschützt wird, kann man den Ärger förmlich wittern:

Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:

Vor dem auf einem Erdwall liegenden Palisadenwall, zwischen den wenigen Lagerhäusern und dem imperialen Flottenstützpunkt, haben sich hunderte Menschen versammelt, um lautstark gegen die Anwesenheit des Imperiums zu protestieren. Nichtsdestotrotz führen die Seesoldaten strenge Kontrollen durch, man hat sogar die Stege und Kaianlagen mit behelfsmäßigen Palisaden geschützt, so dass ihr zuerst in Ruhe gelassen werdet. Allerdings nehmen die Soldaten



penibel eure Personalien auf und kontrollieren eure Reisedokumente. Dann öffnet sich das Tor für euch und eine Handvoll weiterer Reisender. Die meisten Seeleute verbleiben im Hafen und als ihr das Tor durchschreitet, wisst ihr warum: Beinahe sofort müsst ihr euch wütenden Anschuldigungen, fauligen Tomaten und aggressiven Remplern erwehren. Es wird ein Speißrutenlauf bis zum Tor der eigentlichen Stadt.

Wer schon einmal in Sidor Talika war, dem fällt auf, dass sich die Stimmung sehr verändert hat. Zumindest vor den Toren der Stadt. Hier werden die Helden mit Schmähungen und dem einen oder anderen Eierwerfer konfrontiert. Die Wachen am Tor greifen nicht ein, lassen die Helden aber passieren, nachdem sie ihre Reisedokumente vorgezeigt haben und sich ausweisen konnten. Lediglich wenn sich ein Mitglied des Hauses Phraisopos in ihren Reihen befindet, bekommen die Helden größere Probleme.

In der eigentlichen Stadt geht es wie immer zu – hier hat Ruhe und Freundlichkeit Fremden gegenüber anscheinend weiterhin ihren Platz. Gelingt den Helden eine *Menschenkenntnis*-Probe+3, so bemerken sie recht deutlich, dass fast jeder seine Freundlichkeit nur vorspielt. Aber nur die wenigen, die aktiv gegen Ortsfremde sind, haben sich am Hafen gesammelt.

Probleme in der Stadt

Der Ärger im Hafen resultiert in erster Linie daraus, dass sich die imperialen Seesoldaten nicht an das Dekret des Ersten Paares in Eratu halten und immer wieder Schiffe auslaufen lassen. In den Gassen der Stadt haben Aufwiegler so lange Stimmung gegen die imperiale Flotte vor Ort gemacht, bis sich der Volkszorn mit lautstarken Protesten Bahn geschlagen hat. Bisher wurde noch niemand verletzt, aber das Garnisonsgebäude steht de facto unter Belagerung. Doch auch in der sonst so friedlichen Stadt brodelt es. Man fühlt sich verraten vom Imperium, nachdem es in Narinion zu Ausschreitungen gegen das Haus Icemna durch Anhänger des Hauses Phraisopos kam. In den uralten Tempeln diskutiert man ebenso wie in den Schenken und Teehäusern der uralten Stadt über die richtige Strategie. Und nicht wenige fordern, dem Vorbild Serovias zu folgen und sich vom Imperium abzuspalten. Die örtliche Verwaltung hat ihre liebe Not mit den Unruhen, da es auch hier verschiedene Strömungen gibt. Deshalb geht man nicht allzu hart gegen die protestierenden Menschen vor – zumal sich einige Klosterkrieger und Haustruppen auf Seiten des Volkes stellen würden, wenn es problematisch würde.

In der eigentlichen Stadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr die Tore zum Hafen durchschritten habt, bemerkt ihr erst, wie sehr sich diese Stadt von Eratu unterscheidet. Beschützt von einer Holzpalisade auf einem Erdwall, die mit steinernen Türmen verstärkt wurde, erinnert nichts an die Enge im Hafenviertel der Hauptstadt oder die himmelstürmende Weiße Festung. Die große Mehrzahl der Gebäude ist aus Holz und nur die größeren Straßen sind gepflastert.

Kaum ein Haus weist mehr als drei Stockwerke auf, viele besitzen dafür runde Formen, sind mit komplexem Schnitzwerk verziert. Überall gibt es grüne Stellen, wo Bäume und Blumen wachsen. Aber man erkennt auch, dass die Stadt eines der Handelszentren Era'Sumus ist. Obwohl die Stadt nur einen vergleichsweise kleinen Hafen besitzt, wimmelt es auf den Märkten von Händlern

und ihren Kunden. Die Stadt ist ein Kontrast aus Naturverbundenheit und den Bedürfnissen, die viele Menschen besitzen. Und gekrönt wird sie von den beiden ältesten Tempeln der Stadt: Der hölzerne Tempel der Satu mit der angeschlossenen Heilerschule und den Türmen des Lev'tha-Klosters.

Wohin?

In der Stadt müssen sich die Helden erst einmal orientieren. Zwar können sie vermuten, dass Dosimerantes ins Velkaris-Tal reist, aber nicht genau wohin dort. Die Frage ist, ob sie sich länger in der Stadt aufhalten wollen oder direkt aufbrechen möchten. Eventuell müssen sie sich noch ausrüsten, was man auf den Märkten der alten Stadt gut tun kann. Hier gibt es bestimmte Heiltees, aber auch allgemeine Ausrüstungsgegenstände zu kaufen.

Es gibt zahlreiche Gasthäuser und Herbergen, in denen der Reisende unterkommen und sich von den Strapazen der Anreise erholen kann. Anders als in den meisten imperialen Städten gibt es hier weitaus weniger typisch imperiale Bauweise. Neben den beiden örtlichen Haupttempeln der einheimischen Kulte gibt es noch zahllose weitere, während die örtliche Oktrale einen relativ unscheinbaren und leicht heruntergekommenen Eindruck macht (und nur von einem einzelnen älteren Priester betreut wird). Die Einwohner sind vorgeblich freundlich, dennoch kann man eine gewisse Angespanntheit Fremden gegenüber bemerken, was in der momentanen Situation begründet liegt. Offen agierende Magier können bald einen Verfolger bemerken (20 TaP* in Sinnenschärfe, Gassenwissen und Menschenkenntnis ansammeln, Proben sind jeweils um 4 Punkte erschwert, alle vier Stunden ist eine Probe erlaubt). Bei diesem handelt es sich um einen Beobachter des örtlichen Lev'tha-Tempels. Dort will man sicherstellen, dass alle potentiellen magischen Bedrohungen schnell ausgeschaltet werden, sollte sich die Lage auf dem Festland verschärfen.

Ein Angriff in den Gassen

Irgendwo in den Gassen der Stadt kommt es schließlich zu einem Übergriff einiger Schläger auf die Helden. Allerdings wurden diese gezielt angeworben, um die Helden (und Agastelios) anzugreifen und zu verletzen. Zuerst werden die Helden in der Öffentlichkeit provoziert, was schließlich in einer Rangelei mündet, bis plötzlich ein Dolch gezogen wird (und zu Boden fällt, als ein weiterer Angreifer einem Helden einen Schwinger verpasst). Von da an stürzt sich ungefähr ein halbes Dutzend Schläger (Helden+2) auf die "fremdländischen Messerstecher", um diesen die Tracht Prügel ihres Lebens zu verpassen. Dabei gehen sie wenig rücksichtsvoll und sehr brutal vor. Irgendwann kommen auch Knüppel, Stuhlbeine und ähnliche Hilfsmittel zum Einsatz.

Schläger

MU 12	KL 10	IN 11	CH 9
FF 12	GE 13	KO 13	KK 13
AT 13	PA 11	DK H	TP IW6+1 (Knüppel)
LE 30	AU 31	AE -	MR 2
RS 1	INI 12	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Niedrige Magieresistenz

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag, Ausweichen I (11)

Talente: Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe 7, Gassenwissen 9, Körperbeherrschung 6, Überreden (Lügen) 8 (10)

Ausrüstung: Knüppel, Dolch, Weinschlauch

Kampferhalten: Die Schläger wurden gut genug bezahlt, um so lange zu kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP verloren oder eine Wunde am Körper erhalten haben. Danach versuchen sie, im Gassengewirr zu fliehen.

Nach einer gewissen Zeit (25 KR) erscheinen dann noch 1W6 Haussoldaten der Icemna, um die Situation zu klären. Dies ist ein Punkt, bei denen die Schläger einknicken und versuchen zu fliehen. Wenn es den Helden gelingt, die Schläger in die Flucht zu schlagen bzw. gefangen zu nehmen, so können diese ihnen berichten, dass ein junger Händler sie angeworben habe, der im Auftrag eines fremdländischen Würdenträgers arbeitete. Was die Schläger allerdings nicht wissen; Sie wurden insgeheim von einem Akoluthen des Satu-Tempels im Auftrag der verräterischen Satu-Priesterin Anshara angeworben. Die Helden sollten verletzt werden, um dann den Heilertempel aufzusuchen. Denn dort hat die Priesterin noch ihre Pläne mit den Helden und Agastelios im Besonderen. Denn die beiden sind Geschwister...

In den Tempel der Satu

Der Tempel der Satu liegt auf einem Hügel im Zentrum der Stadt und besteht in Wahrheit aus mehreren Dutzend Gebäuden, die in Jahrtausenden um den eigentlichen Kuppelbau herum errichtet, umgebaut, wieder abgerissen und neu errichtet wurden. Deshalb ist das Gelände sehr unübersichtlich, da die meisten Wege um irgendwelche Gebäude, Haine und über Säulenhöfe führen. Überall sind Priesterinnen, Novizinnen, Akoluthen und Tempelwachen zu sehen, die ihren Aufgaben nachgehen. Weisen die Helden irgendwelche deutlich sichtbaren Wunden auf, so wird sich ziemlich schnell jemand um sie kümmern. Dabei kann es sein, dass sie direkt für eine Lektion in der Heilerschule erhalten müssen.

Irgendwann kommt dann eine Satu-Priesterin hinzu, die sich aber im Hintergrund hält, bis Agastelios ihr unmerklich zunickt. Zu den Helden meint er dann leise und mit einem bittenen Lächeln, dass es sich bei dieser Frau um seine Schwester Anshara handelt, zu der er eine schwierige Beziehung habe. Keiner der beiden wird den Grund für die lange Trennung angeben. Allerdings scheint es, als wolle die Priesterin sich mit ihrem Bruder versöhnen, da sie kurz ungestört miteinander sprechen wollen. Als er von dem Gespräch zurückkommt, wirkt er erleichtert und meint, dass man die Nacht im Tempel verbringen könne und abends von Anshara zum gemeinsamen Mahl eingeladen würde.

Anshara, verräterische Satu-Priesterin

Erscheinung: Eine Enddreißigerin (*4743 IZ, 1,59 Schritt, braune Haare mit ersten grauen Strähnen) mit gestrengem Blick und tiefen Falten in den Mund- und Augenwinkeln. Hat stets ein rachsüchtiges Funkeln in den hellgrünen Augen. Die Haare sind meist zu einem gestrengen Zopf gebunden, der als Dutt am Hinterkopf zusammengebunden wurde.

Geschichte: Schon früh nach der Geburt ihres jüngeren Bruders bemerkte sie, dass sie sich in diesen verliebte – mehr als es gut für Geschwister ist. Sehr bald suchte sie die körperliche Nähe zu ihrem Bruder, die dieser eine Zeitlang erwiderte, bis er zu den Klosterkriegern des nahen Lev'tha-Tempels kam. Trotzdem sah man sich noch häufig und in der Nacht ihres 21. Geburtstages nahm sie sich mittels eines VERLANGEN AUSLÖSEN, was sie so sehr begehrte - ihren Bruder. Dieser reagierte darauf äußerst verstört und verleugnete seine Schwester lange Zeit. Anshara reagierte nie mit Scham, sondern nur mit Hass und Wut. Während ihrer weiteren Karriere im Tempel von Sidor Talika, wohin sie schließlich ihr weiterer Lebensweg verschlug, dachte sie nur selten, dann aber voller Hass an ihren Bruder. Über die Jahre verwandelte sich ihre Liebe zu Agastios in Hass und sie in eine rachsüchtige Furie. Schon kurz nach ihrer Schmähung suchte sie die Nähe zu Phraisopos-nahen Kreisen. Denn eines wusste sie, seit sie das grüne Blut des Klosterkriegers sah: Agastios ist etwas Besonderes! Und dies gab sie an diejenigen weiter, denen sie schon vor einem Jahrzehnt die Treue geschworen hat. Denn im Jahre 4770 IZ wurde sie bei einer Festlandsreise von Phraisopos-Agenten angeworben und ist mittlerweile eine der Führerinnen der Phraisopos-treuen Icemna, der Phraisopos-treuen Icemna in Sidor Talika. Sie leitet geschickt Gelder des Tempels um und besitzt ein eigenes Spionagenetz in der Stadt.

Charakter: Eiskalt, berechnend, nachtragend, heuchlerisch, sieht den Moment kommen, an dem sie sich für alle – eingebildete – Schmach rächen kann.

Rolle: Die rachsüchtige Verräterin aus Liebe.

Moral: Sie sieht sich selbst als vollkommene Moralistin und merkt gar nicht, wie fehlgeleitet ihre gesamte Existenz ist.

Motivation: Sie fühlt sich von ihrem eigenen Bruder verraten und zieht daraus wiederum die Rechtfertigung für ihren Verrat. Dass sie sich nun endlich an ihm persönlich rächen kann, bereitet ihr eine boshafte Freude.

Mittel: Etwa ein Dutzend unwissende Schläger und Zuträger, darüber hinaus die Geldmittel eines der größten Satu-Tempel Era'Sumus – auch wenn sie nur einen Bruchteil davon für ihre Pläne ausgeben kann, ist dies immer noch eine enorme Summe.

Loyalität: Sich selbst, dabei geht ihr der Wunsch nach Rache über ihren Selbsterhaltungstrieb.

Darstellung: Pressen Sie den Mund beim Sprechen zusammen und ziehen stets die Mundwinkel herab, sprechen Sie eher leise, wenn Sie lächeln, sorgen Sie dafür, dass dieses Lächeln bemüht wirkt.

Zukunft: Anshara wird spätestens nach diesem Abenteuer ihres Postens enthoben. Ob sie hingerichtet wird oder entkommen kann, liegt bei Ihnen. In letzterem Fall wird sie eine erbitterte Feindin der Helden.

Zitate: "Weißt du, was mein Wunsch war? Ein Kind von dir! Es ist mir egal, ob es richtig ist. Wir sind füreinander bestimmt! Ob du das einsehst oder nicht."

"Du denkst unsere Liebe wäre frevelhaft? Das ist sie nicht. Es ist ein Denkfehler des Satu-Kultes. Wir hätten das Blut rein gehalten!"

Seelentier: Kobra

MU 14	KL 15	IN 16	CH 17
FF 13	GE 11	KO 10	KK 9
AT 12	PA 11	DK 5	TP 1W6 (Dolch)
LE 26	AU 27	AE 48	MR 12*
RS 5	INI 11	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Begabung für Handwerkliche Talente, Hohe Magieresistenz 3/ Rachsucht 10

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I-III (17), Aurapanzer, Eiserner Wille I+II, Gefäß der Sterne, Kulturkunde [Imperial], Ritualkenntnis □ 16, Ortskenntnis [Satu-Tempel von Sidor Talika], Regeneration I, Siminagefälliges Wissen, Sphärenkenntnis [Humus], Vertrautenbindung IV, Zwangskontrolle

Talente: Anatomie 18, Hauswirtschaft 18, Heilkunde Gift 19, Heilkunde Krankheiten 23, Heilkunde Wunden () 22 (24), Körperbeherrschung 10, Menschenkenntnis 13, Pflanzenkunde 15, Staatskunst 13, Tierkunde 15, Überreden (Lügen) 14 (16), Überzeugen 12,

Zauber: E: Harmonie 12, E: Humus 15, Erfolg: 9

Instruktionen: Beseelung, Geistillusion, Heilung, Kontrolle über Element, Reinigung, Kontrolle über Gefühle, Über Element gehen

Formeln Alte Freunde (Q6), Ausdauer steigern (Q6), Blutheilung (Q4), Erfüllung mit Glückseligkeit (Q5), Friedliche Stimmung (Q5), Fesselranken (Q1), Giftheilung (Q3), Kleiner Heilzauber (Q2), Pflanzenwachstum (Q2), Respektsperson (Q3)Weg durch Dornen (Q2)

Ausrüstung: Su'Run

*durch Eiserner Wille MR +7 gegen Geistbeeinflussungen/MR wirkt als RS gegen magischen Schaden

Konfliktverhalten: Sie wird sich soweit möglich aus bewaffneten Konflikten heraushalten. Konnten die Helden ihre Rolle aufdecken, dann stirbt sie bereitwillig. Denn sie hat genug Beweise platziert, um ihren Bruder des Sippenmordes zu bezichtigen.



Ansharas Vertrautentiere

Die Priesterin hat insgesamt vier Vertrautentiere an sich gebunden. Dabei handelt es sich um das alte Muttertier *Satusah*, eine betagte braun-weiße Katze und ihre Jungtiere *Kleiner Lev*, einen vorwitzigen braunen Jungkater, *Braunpfote*, eine fast weiße Jungkatze mit einer braunen Vorderpfote und *Hinkebein*, einen braungelblich getigerten Jungkater mit verkrüppeltem Hinterlauf.

Satusah, Kleiner Lev, Braunpfote, Hinkebein

MU 10*	KL 7	IN 8	CH 10
FF 3	GE 13	KO 6	KK 3
AT 12	PA 10	DK SP	TP 4 (Krallen)
LE 14	AU 45	AE 8	MR 9*
RS 1	INI 11	GS 10	GR Normal

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (12)/Anspringen (-8)/ Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT +2/ PA +4), Gezielter Angriff/ Doppelangriff

Vor-/ Nachteile: Intelligent, Kehlenbiss, Zäh, Neugier, Spieltrieb

Fertigkeiten: Sitz, Platz, Apport

Zauber: Dinge aufspüren (MyMa126), Erster unter Gleichen (MyMa126), Gefährte in neuer Gestalt (MyMa 126, Satusah gibt sich als Dienerin aus), Tiersinne (MyMa127), Ungesehener Beobachter (MyMa127)*

*Die Jungtiere haben jeweils zwei Punkte geringere Werte, 3 LeP und 4 AsP weniger und beherrschen nur die Vertrautenzauber Dinge Aufspüren und Tiersinne.

Mahl des Misstrauens

Vor dem Essen, das in Ansharas Privatgemächern stattfindet, rät Agasteliostes den Helden sehr vorsichtig bei ihrer Wortwahl zu sein. Behutsam erklärt er den Helden, dass er seiner Schwester nicht besonders vertraut. Darüber hinaus sei sie eine sehr reizbare, rachsüchtige Frau gewesen. Natürlich könnte sich das geändert haben, aber man sollte den Stier nicht zu sehr reizen. Beim Essen zeigt sich die Priesterin als Kunstliebhaberin und Tierfreundin: In ihrer Unterkunft leben nicht weniger als vier Katzen, die recht schnell die Nähe der Helden suchen und extrem zutraulich sind.

Das Mahl, bestehend aus verschiedenen Salaten, ist sättigend, aber fleischlos. Dazu gibt es einen recht sauren Wein aus dem Sa'thior-Gebirge. Serviert werden die einzelnen Gänge von gutaussehenden Akoluthen vornehmlich weiblichen Geschlechts. Sie gibt sich freundlich und zuvorkommend und redet viel. Dabei wird sie die Untotenseuche tunlichst nicht erwähnen – obwohl man dies je nach Bekanntheit der Helden und ihrer Verwicklung in die Vorfälle annehmen könnte. Mögliche Gesprächsthemen wären:

● **Agasteliostes Werdegang:** Die Satu-Priesterin wird sich nach dem Werdegang ihres Bruders erkundigen. Natürlich weiß sie, dass er zu den 56 gehörte, die ins Imperium gesandt wurden. Deshalb wundert sie sich, ihn hier in Sidor Talika anzutreffen. Wie viel die Helden und Agasteliostes ihr erzählen, liegt bei Ihnen. Denn in Wahrheit ist sie durch Dosimerantes sehr gut informiert worden. Und was ihr der Optimat nicht erzählte, hat sie sich selbst zusammengereimt (Dosimerantes ahnt nichts vom Hintergrund der Geschwister).

Ansharas Pläne

Die Satu-Priesterin plant ihre Rache sehr gewissenhaft: Dies liegt hauptsächlich darin begründet, dass sie das gesellschaftliche System Era'Sumus dafür verantwortlich macht, dass sie nicht mit ihrem Bruder als Mann und Frau zusammenleben kann. Aus diesem Grunde schloss sie sich einst im Geheimen dem Haus Phraisopos an. Sie will nicht weniger, als das Haus Icemna für ihre vermeintliche Schmach vernichten. Dosimerantes hat ihr darüber hinaus versprochen ihre Rache an ihrem Bruder zu bekommen, wenn dieser nicht mehr gebraucht wird.

Ihre Pläne zur Vernichtung der Icemna sind dank des Zwischenfalls in Sumnea Velkaris weit fortgeschritten. Unter dem Vorwand, einige Schwarzes Blut-Untote in der großen Heilerschule von Sidor Talika zu erforschen und ein Heilmittel zu finden, konnte sie einige weitere Priester auf ihre Seite ziehen.

Sie schürt im Geheimen die Unruhen in der Stadt und die Vorurteile gegenüber den imperialen Seesoldaten der im Hafen liegenden Flottille. Sie plant eines der Zombies in den Flottillenstützpunkt zu schmuggeln, damit die Seesoldaten auf diesem Wege ausgeschaltet werden. Dieser großflächige Angriff würde einen umfangreichen imperialen Gegenschlag zur Folge haben. Leider misslang der erste Versuch, doch als ihr Bruder zusammen mit einigen Imperialen die Stadt erreicht, sieht sie eine weitere Möglichkeit: Sie will die Helden und ihren Bruder in Untote verwandeln, und in der Stadt die Schwarzes Blut-Seuche verbreiten. Mit imperialen Agenten als Schuldigen würden sich die Erasumier sicherlich erheben und der Aufstand gegen das Imperium hätte ebenfalls eine umfangreiche Vergeltung zur Folge.

● **Ansharas Werdegang:** Im Gegenzug ist die Priesterin natürlich bereit, Einzelheiten ihres Werdegangs zu erzählen. Dabei wird sie so nah an der Wahrheit bleiben, wie eben möglich, aber nichts von ihrer Obsession für ihren Bruder erzählen, noch etwas über die gemeinsame Vergangenheit. Sie wird sich als loyale Erasumierin darstellen, die sich dem Gemeinwohl widmet.

● **Der Prozess in Dorinthapolis:** Wenn die Priesterin erfährt, dass ihr Bruder und die Helden erst kürzlich in der imperialen Hauptstadt waren, wird sie sich natürlich kurz nach dem Verlauf des dortigen Prozesses erkundigen. Sollten die Charaktere Gerüchte über eine Abspaltung der Insel erwähnen, so wird die Priesterin dies als Gewäsch des einfachen Volkes abtun – Era'Sumu würde keinen Krieg nach serovischem Vorbild wollen.

● **Die Abriegelung der Insel:** Die Seuche von Sumnea Velkaris sei schrecklich aber noch viel schlimmer wäre es, wenn sie sich ungehemmt weiter ausbreiten würde, auf der Insel und im gesamten Imperium. Dies ist der Grund für die rigiden Maßnahmen. Allerdings dürfte jedem klar sein, dass das Haus Icemna nicht die Ressourcen hat, um die gesamte Küste zu bewachen.

● **Die Vorfälle in Narinion:** Darüber zeigt sich die Priesterin sehr erzürnt; Wenn ganze Cammern vom Mob niedergemetzelt werden, hat dies andere – politische – Gründe. Und es dürfte auch dem letzten klar sein, dass das Haus Phraisopos, die in Narinion stark sind, dahinter stecke.

● **Ein vertrauliches Gespräch:** Irgendwann im Verlauf des Abends, wenn Anshara kurz in die Küche geht, bittet Agasteliostes kurz darum, sich mit seiner Schwester allein zu unterhalten. Wenn ein Charakter das Gespräch belauschen möchte (*Sinnenschärfe*-Probe+7), so ist dies problemlos möglich. Er kann hören, wie der Klosterkrieger seine Schwester fragt, was mit der Vergangenheit ist, worauf diese antwortet, dass man Vergangenes ruhen lassen solle. Was geschehen ist, ist geschehen und sollte vergessen werden (Natürlich ist diese Aussage eine Lüge, wie die Helden noch merken werden).

Eine Nacht der Ruhe

Nach dem Essen – oder wenn sich die Helden aufmachen wollen, um eine Unterkunft zu suchen – bietet Anshara an, dass die Gruppe um ihren Bruder selbstverständlich auf dem Tempelgelände schlafen könne. Es würde nicht lange dauern und man habe ein Gästehaus vorbereitet. Falls dieses Angebot nicht ausreicht, wird sie argumentieren, dass sich die Gruppe dann am nächsten Morgen schneller auf die Weiterreise vorbereiten könne (falls Anshara von solchen Plänen erfahren hat). Allerdings wird sie nicht darauf bestehen, dass die Helden auf dem Tempelgelände nächtigen. In diesem

Verführt

Eine Alternative bei besonders misstrauischen Charakteren ist es, dass entweder Anshara oder eine ihrer Dienerinnen einen der Helden verführt beziehungsweise ihm schöne Augen macht. Da eine Verführung gegen den Willen des Spielers meist sehr unschön ist, sollten Sie eine solche Szene ausspielen – gegebenenfalls unterstützt durch Talentproben in *Betören* und *Menschenkenntnis*.

In der Herberge

Wenn die Helden partout nicht auf dem Tempelgelände nächtigen wollen, so spricht nichts dagegen, dass die Charaktere sich noch eine Herberge suchen. Während ihrer Suche in der spätabendlichen Stadt können die Helden gelegentlich das Gefühl haben, verfolgt zu werden. Schließlich finden sie noch einige Einzelzimmer, die zudem ziemlich überteuert sind. Der einzige wirklich wichtige Unterschied ist die Tatsache, dass der Attentäter hier in das Zimmer Agasteliostes' eindringen muss, um sein Ziel zu erreichen.

Im weiteren Verlauf ergeben sich dadurch allerdings größere Abweichungen: Die Helden dringen in das Tempelgelände vor und können ohne Weiteres des Einbruchs bezichtigt werden. Anshara wird ihren ganzen Einfluss ins Spiel bringen, die Helden als Attentäter zu brandmarken – wenn sie diese Nacht überleben – und gefangen nehmen zu lassen. Die Charaktere sollen dann gefoltert und zu einem Geständnis gezwungen werden. Es wird sich bald darauf das Gerücht verbreiten, dass Attentäter der Phraisopos mit Gift und Krankheit die Seuche auch in Sidor Talika verbreiten wollen. Damit soll der Hass auf das Festland geschürt werden – was letztlich wohl zu einem Krieg führen würde – und Anshara zu ihrer Rache.

Fall wird sie ihre Pläne entsprechend ändern, die Charaktere verfolgen lassen und ihren Attentäter später in die Unterkunft der Gruppe schicken.

Nehmen die Charaktere Ansharas Angebot an, so wird ein kleines Häuschen vorbereitet, in dem bequeme und saubere Betten auf die Charaktere und Agasteliostes warten. Ob die Helden so misstrauisch sind und Wachen aufstellen, liegt bei ihnen. Dies hat nur wenige Auswirkungen, da der Attentäter schon an seinem Platz im Inneren des Hauses wartet. Dabei handelt es sich um eine Geheimkammer unter Agasteliostes' Bett.

Ein Attentat bei Nacht

Irgendwann im Verlauf der Nacht kommt der Attentäter dann aus seinem Versteck und versucht, Agasteliostes zu töten. Er ist mit einem Giftdolch bewaffnet, der mit Schwarzen Blut gefüllt ist. Es gelingt ihm auch, den Klosterkrieger zu verletzen und anschließend zu fliehen. Wenn die Helden nicht darauf bestanden haben, in einem Zimmer zu nächtigen, so werden sie von lautstarkem Gepolter aus dem Zimmer des Klosterkriegers geweckt.

Hat wenigstens einer der Helden in Agasteliostes Zimmer geschlafen (was aufgrund der Enge nur auf dem Boden möglich ist), so kann dieser früher wachwerden und derjenige sein, der den Angreifer bemerkt – und vertreibt. Lassen Sie die Charaktere denken, dass es ihr beherztes Eingreifen war, das den Angreifer vertrieben hat. Agasteliostes wird sich erst später Gedanken um die Verletzung machen und darauf bestehen, sofort dem Attentäter zu folgen. Dieser wurde seiner Ansicht nach von Dosimerantes geschickt und bietet vielleicht die beste Spur, um den Optimaten zu finden, bevor er sein Ziel erreicht.

Verfolgung über das Tempelgelände

Die Helden können den Attentäter problemlos über das Gelände des Tempels und der angegliederten Heilerschule folgen. Sollte der Attentäter nicht von den Helden oder Agasteliostes verwundet worden sein, so hat er sich selbst eine Wunde mit seinem Dolch zugefügt (und damit ebenfalls mit der Schwarzen Blut-Seuche infiziert. Allerdings glaubt er, dass in dem Giftdolch nur ein schwaches Gift sei). Somit können die Helden den Attentäter mittels einer Fährtensuche-Probe+4 zu einem fensterlosen, trutzigen Gebäude verfolgen.

Dieses besitzt nur einen einzigen Eingang, der in eine hermetisch abgeriegelte Schleuse führt. Durch die Fenster in der Inneren Tür können die Helden in einen großen Raum blicken, der fast das gesamte Gebäude einzunehmen scheint. In der Mitte stehen vier mehrere Schritt hohe Kästen und an einem davon macht sich der Attentäter gerade zu schaffen. Dann schließt sich die äußere Tür auf magischem Wege (Zum Öffnen: *ÖFFNENDE HAND* +10, *KK*-Probe +8 oder *Schlösser knacken*-Probe+10) und die innere Tür öffnet sich wie von selbst.

Heilungsversuche

Kaum haben die Helden den großen Raum betreten, aktivieren sich elementare Lichtquellen und erleuchten den Raum hell.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr müsst euch nach der Dunkelheit erst an das grelle Licht gewöhnen, doch dann könnt ihr euch umschauchen. In der Mitte des Raumes stehen in etwa sechs Schritt Entfernung zueinander vier große Metallkisten. Über die Kästen führen mehrere Laufstege und noch darüber befindet sich ein stabil aussehendes Netz, das die gesamte Halle überspannt. Darüber sind es noch mehrere Schritt bis zur Decke und ihr könnt einen umlaufenden Weg erkennen und seht dort oben eine Person stehen. Dann geschieht es Schlag auf Schlag: Zuerst seht ihr den Attentäter, der versucht eine Leiter hochzuklettern, als etwas rasend schnell von hinten kommt und mit einer schlangenähnlichen Zunge den Mann herabreißt und zu fressen beginnt. Dann torkeln aus einigen der Kästen mehrere grausig zugerichtete Untote.

In dem streng abgeschotteten Gebäude wurde versucht, ein Heilmittel gegen die Schwarzes Blut-Seuche zu finden. Dafür benötigte man Infizierte, von denen sich hier ein Jäger (siehe Seite 46), ein Rasender (siehe Seite 46) und zwei bis acht normale Zombies befinden.

Der Raum misst etwa 25 mal 30 Schritt und entlang der Wände gibt es mehrere Nischen, in denen sich hervorragend ausgestattete Laboratorien befinden, in denen etwa zwei Dutzend Menschen forschen können. Alle Arbeiten in diesem Raum finden unter höchsten Sicherheitsvorkehrungen statt und normalerweise stehen Wachen vor der Tür. Von diesem Ort wissen nur diejenigen, die unmittelbar involviert sind. Eine dieser Personen ist Anshara, die das Ende ihres Bruders natürlich selbst beobachten will. Sie befindet sich auf dem umlaufenden Weg, hat sich aber mit einer Triopta getarnt. Sie beobachtet den Kampf zu ihren Füßen genießerisch, wird sich aber wenn möglich nicht zu erkennen geben. Mögliche Szenen in diesem Kampf wären:

- **Der Rasende:** Dieser Untote stürmt als erster hervor und versucht, Blut spuckend mit einem irrsinnigen Kreischen, die Helden mit der Seuche zu infizieren. Auffällig an diesem Untoten ist ein metallener Ring um den Kopf (um ihn zu fixieren), eine fehlende Hand und mehrere herausgetrennte Fleischstücke (allesamt zu Forschungszwecken entfernt).
- **Der Mutant:** Der Jäger ignoriert zuerst die Helden und reißt dem Attentäter mit seiner langen, stachelbewehrten Zunge das Fleisch vom Schädel, bevor er sich den Helden zuwendet. Dann springt er mit einem Satz hoch zum Netz, um sich dort – kopfüber – zu den Helden hinzuhangeln.
- **Der Attentäter:** Nach einigen Minuten erhebt sich der nunmehr untote Attentäter und greift gemeinsam mit den übrigen Zombies die Helden an. Ihm fehlt die komplette Gesichtshaut und er muss sich kriechend fortbewegen, da der Jäger ihm bei seiner Flucht mehrfach das Bein gebrochen hat.
- **Agasteliostes:** Bedingt durch die Vergiftung mit dem Schwarzen Blut beginnen sich die Muskeln des Klosterkriegers während des Kampfes zu verkrampfen, was der Gegner, den er gerade bekämpft, zu einem heftigen Schlag oder Biss nutzt. Einer der Helden sollte diesen Umstand mitbekommen und sich bemühen, den Gegner des zusammengesunkenen Kriegers zu besiegen.

Konfrontation mit der Schwester

Wenn die Helden alle Untoten und Mutanten besiegt haben, gibt sich Anshara zu erkennen, um ihren letzten Trumpf auszuspielen: Das Kontrollartefakt zur Zerstörung des Gebäudes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Triumphierend nimmt die Gestalt oben auf dem Gang ihre Triopta ab, nachdem ihr den letzten der lebenden Toten niedergestreckt habt. Es handelt sich um Anshara, die mit hartem Gesicht auf euch hinabblickt. “Es entwickelt sich nicht so, wie ich es geplant habe. Ihr habt überlebt. Nun ja, aber wer gut plant, hat einen Ersatzplan griffbereit. Die hier gehörte einem Optimaten der Phraisopos” Mit diesen Worten wirft sie die Triopta hinab. „Mein Bruder stirbt, genau wie ihr!” Der Klosterkrieger hebt seinen Kopf und ihr könnt erkennen, wie sich schwarze Schlieren in seinen Augen bilden. Doch dann beißt er die Zähne zusammen und ihr könnt erkennen, wie eine schwarze, dickliche Flüssigkeit aus dem einen Nasenloch quillt. Mit einer Handbewegung wischt Agasteliostes das Schwarze Blut fort, das auf dem Boden sofort vertrocknet. Eine grüne Pflanze wächst daraus empor und ihr könnt in Ansharas Augen die Überraschung erkennen. “Meine ‘geliebte’ Schwester. Wir werden nicht zu Untoten – wir werden diese Seuche heilen – und du wirst den Tod einer Verräterin sterben.” Doch mit einem triumphierenden Lächeln hebt sie einen edelsteinverzierten Holzstab. “In diesem Stab sind vier Genien des Feuers gebunden, die den Befehl haben, das gesamte Gebäude niederzubrennen, wenn der Stab den Boden berührt.”

Die Helden haben einige Möglichkeiten darauf zu reagieren:

- **Scharfschützen:** Ein Fernkämpfer unter den Helden könnte – eine geladene Waffe vorausgesetzt – versuchen, das Kontrollartefakt regelrecht an Ansharas Hand festzunageln. Ein schneller Schuss durch das Netz ist um neun Punkte erschwert. Ein Magier, der die Formel STATUE AUS [EIS, Erz] beherrscht, könnte versuchen, Anshara selbst unbeweglich zu machen, was aber aufgrund ihrer hohen Magieresistenz sehr schwer gelingen dürfte.
- **Fangen:** Der Stab muss tatsächlich den Boden der Halle berühren, um die darin gebundenen Elementarwesen herbeizurufen. Mittels einer Körperbeherrschungs-Probe+9 können die Helden versuchen, rechtzeitig den Ort zu erreichen, an den die Priesterin den Stab wirft. In diesem Fall wird die Priesterin versuchen, so schnell wie möglich zu fliehen.
- **Überreden:** Sollte es der verräterischen Priesterin gelingen, den Stab fallen zu lassen, erscheinen vier Cherubim des Feuers rings um die Helden. Das Kontrollartefakt verbrennt in diesem Fall. Da sie nicht von Anshara in den Stab gebunden wurden, gehorchen ihr die Elementarwesen nur unvollständig. Wenn die Helden den Cherubim die Situation erklären, kann es gelingen, die Feuerwesen dazu zu bewegen, von ihrem eigentlichen Auftrag abzusehen und zu verschwinden. Falls Sie dies nicht rollenspielerisch lösen wollen, steht jedem Helden eine Überreden-Probe+4 zu. Für jeweils 8 TaP* der gesamten Gruppe verschwindet einer der Cherubim.

● **Befehlen:** Ein Feuermagier könnte, wenn er die Sonderfertigkeit *Zwangskontrolle* besitzt, versuchen, einen (oder mehrere) der Cherubim zu übernehmen. Der ZfW der Beschwörer beträgt 14/11/15/12 (Die Cherubim wurden von verschiedenen Beschwörern beschworen). Es folgt eine vergleichende Kontrollprobe, die darüber entscheidet, ob der Heldenmagier das Elementarwesen übernehmen konnte. In diesem Fall könnte der Cherub etwa den Schaden der übrigen Cherubim um 2W6 TP abmildern (siehe **MyMa 100**).

● **Bekämpfen:** Natürlich können die Helden auch die Cherubim bekämpfen. Ob das eine gute Idee ist, müssen die Helden selbst entscheiden.

Anrufung: +11	Befehl: +12	Bitte: +4		
Feuerchereb:				
INI 12+1W6	AT 21	PA 12	TP 3W6+8	DK NS
LeP 30	AsP 60	RS 2	GS 12	MR 13

● **Bannen:** Ein Bannzauberer kann versuchen, die Feuerelementare zu bannen. Voraussetzung dafür ist allerdings die Sonderfertigkeit *Bannung*. Die Probe für einen einzelnen Cherub ist um 13 Punkte erschwert, für alle vier nahezu unmöglich (21 Punkte Erschwernis). Ein Bannschwert erleichtert die Bannung der Feuerwesen um einen bzw. zwei Punkte.

Sollten die Helden auch die Cherubim überwinden können, sucht Anshara ihr Heil in der Flucht. Doch nun bricht zumindest bei Agasteliostes die Wut durch. Wenn die Helden ihn nicht daran hindern, wird er seine verräterische Schwester töten, woraufhin die Gruppe die Stadt möglichst schnell verlassen sollte, da die Priesterin Dokumente hinterlässt, die besagen, dass ihr Bruder sie getötet habe (was ja nicht ganz unwahr ist – und Sippenmord wird auf Era'Sumu streng geahndet).

Wenn die Helden ihn aufhalten können, dann wird sie versuchen, ein Gefecht zu provozieren. Allerdings ist sie keine Kämpferin, sondern versucht nur, einer entwürdigenden Anklage zu entgehen. Je nachdem, wo es den Helden gelingt, Anshara ihr letztes Gefecht abzuverlangen, kommen bald mehr oder weniger zahlreiche Zeugen hinzu, die später zu Gunsten der Helden aussagen. Denn nun kennt die verräterische Priesterin keine Vorsicht mehr und speit ihrem Bruder (und den Helden) all ihren Hass entgegen. Nach den vorhergehenden Kämpfen sollte es eher einfach sein – lediglich ihre Katzen werden im Verlauf des Gefechtes eingreifen – und für ihre Herrin mit Zähnen und Krallen bis zum Tod kämpfen.

Wenn es den Helden gelingt, Anshara lebend zu stellen, so wird sie eingekerkert und von der Ersten in Eratu persönlich zum Tode verurteilt

werden. Ob sie mit Hilfe einiger Getreuer entkommen kann und eine Fremde verbrannt wird, liegt bei Ihnen.

Konnten die Helden ihre Unschuld beweisen und im Tempel der Hohen Priesterin Tanaesma (*4711 IZ, 1,73 Schritt, fast weiße Haare, von einer Pockenerkrankung vernarbtes Gesicht mit klaren Augen, gestrenge Mutter, die aber gerecht ist, herausragende Heilerin) sprechen und ihre Rolle (vor allem Agasteliostes) klarmachen, dann wird die alte Priesterin ihr Möglichstes tun, um die Helden gut auszurüsten.

Ausrüsten für das letzte Gefecht

Entweder haben die Charaktere Ansharas Machenschaften aufgedeckt oder nicht. In ersterem Fall ist die Priesterschaft entsetzt über die Verräterin in ihrer Mitte und unterstützt die Charaktere nach besten Möglichkeiten. Anderenfalls wird Anshara ahnen, wohin ihr Bruder geht und die Gruppe unterstützen. Dass sie einen der Heiltränke ihres Bruders mit einem schmerzhaften, tödlichen Gift versetzt, erwähnt sie dabei nicht.

Wurde Anshara gestellt, so bricht das scharfe Verhör die Frau binnen weniger Stunden und die Helden können erfahren, dass es die Priesterin war, die es Dosimerantes und seinen Leuten ermöglicht hat, nach Era'Sumu zu gelangen.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden gut ausgestattet und mit geheilten Wunden in das letzte Gefecht in diesem Abenteuer gehen. Denn dieses wird weniger durch die Gegner, als durch die Umgebung zu einem regelrechten Tanz auf dem Vulkan.

Von Sidor Talika nach Sumnea Velkaris

Es spricht nichts dagegen, die Reise kurz erzählerisch zusammenzufassen. Sie dauert insgesamt etwa drei bis vier Tage und führt durch die *Hügel von Telsum* bis zum Rand des Velkaris-Tals. Wenn die Helden keine Reittiere besitzen, so stellt der Satu-Tempel ihnen welche zur Verfügung. Falls die Helden daran denken, erhalten sie auch einen Passierschein, der es ihnen ermöglicht, die Postenkette am Rande des Tals zu passieren und auf der Reise in den örtlichen Satu-Tempeln in den Dörfern aufgenommen zu werden.



Ein letzter Weg

Dieser Abschnitt behandelt den letzten Besuch der Helden im Tal der Untoten. Zuerst werden die Charaktere mit der Tatsache überrascht, dass die Untoten verschwunden sind. Dann aber stellt sich heraus, dass diese sich an einem Ort versammelt haben und zu etwas anderem geworden sind – einem abnormalen lebenden Berg aus faulendem, mutiertem Fleisch.

Durch die Wächterkette

An der Wächterkette am Rande des Tals von Sumnea Velkarris fällt eines auf: Der Sicherheitskordon ist löchrig geworden. Zwar gibt es immer noch Patrouillen, aber diese sind deutlich seltener. Stattdessen kann man nun auch einige hundert Schritt weit ins Tal auf die Klosterkrieger treffen (aber nie weiter als eine Meile und nur an bestimmten Stellen. Denn ansonsten hat man in der Zwischenzeit einen Streifen am Rande des Tals mit FESSELFELDERN gesichert. Mittlerweile wissen die Klosterkrieger nämlich, dass die Untotenbedrohung abgeebbt ist. Den Grund dafür kennen sie allerdings nicht – sie nehmen an, dass die Untoten im feuchtwarmen Klima Era'Sumus verfault sind. Machen Sie es den Helden an dieser Stelle nicht allzu schwer. Die Klosterkrieger werden die Helden nicht aufhalten, zumal sich Agastelioses bei ihnen befindet. Denn so braucht man keine der eigenen Leute zu riskieren, um herauszufinden, wo die Untoten abgeblieben sind.

Wo sind die Untoten?

Sollten sich die Helden über die fehlende Kontrolle wundern, so können sie bald den Grund dafür erfahren: Es befinden sich so gut wie keine Untoten im Tal. Womöglich können die Helden einen einzelnen, faulenden Untoten finden, dessen Beine fehlen. Die Kreatur zieht sich mit vollständig skelettierten Fingern unablässig voran, auf einen Punkt im südlichen Drittel des Tals zustrebend. Wenn sie dem Untoten folgen – der sogar seine Fressgier vergisst – können die Helden den Ort finden, den sie suchen.

Ein Berg aus Fleisch

Irgendwann werden die Helden ihr Ziel finden – den Ort, an dem sich alle Untoten und Mutanten versammelt und vereinigt haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungläubig beobachtet ihr ... *ES*. Ist es ein Lebewesen? Lebt es? Ihr müsst die Augen zusammen kneifen, um über die Entfernung Einzelheiten wahrnehmen zu können. Fast scheint es, als würde sich an den Rändern die Luft verzerren, es ist unmöglich festzulegen, wo die Realität und wo das *Ding* beginnt. Doch dann seht ihr, warum es den Anschein der beständigen Veränderung erweckt: An seinen Seiten wuchert Fleisch. An mancher Stelle erinnert es an sich ausbreitenden Schimmel, andernorts sind es Tentakel, die aus der Oberfläche dringen und dort eine weitere Schicht bilden. Und der Geruch...

Dabei scheint es, als plane das Ding nicht hierzubleiben: Vier gewaltige, verdrehte Muskelstränge ragen wie eine Mischung aus Beinen und Tentakeln aus der Oberseite dieses Bergs aus Fleisch. Doch am schlimmsten sind die zahllosen Details: An Tumore erinnernde Wucherungen, ein halb aus dem Berg ragender Frauenkörper, aus deren linker Brust ein Tentakel herauswächst, unzählige Augen, mal mit Lid, mal insektoide Facettenaugen.

An mehreren Stellen sind schwarze Knochen zu erkennen... oder sind es riesige Zähne? Diese geben dem Ding zumindest ein wenig Struktur; dazwischen ragen Arme, Tentakel und Mandibeln aus der Oberfläche. Gut 30 Schritt überragt das Ding die nahen Bäume und sein Durchmesser beträgt sicherlich 150 Schritt. Da seht ihr die zuckenden Muskelringe an seinem unteren Ende. Einige Untote wanken auf diese Muskeln zu, die sich plötzlich wie Tore öffnen und die Zombies ins Innere des Fleischberges lassen. Während die lebenden Toten im Berg aus Fleisch verschwinden, seht ihr eine dicke Ader platzen und etliche Litron Eiter und Blut spritzen zu Boden. Und plötzlich wird euch klar, dass ihr dieses Ding nicht von außen vernichten könnt. Ihr müsst hinein...

Der Berg ist ein stetig wucherndes Ungetüm und das Zentrum dessen, was von tausenden Untoten und mutierten Zombies übrig ist. Agastelioses weiß sofort, dass ihn dort sein Schicksal erwartet. Augenblicklich beginnt er, Vorbereitungen zu treffen, in den Fleischberg vorzudringen. Nur mit Widerwillen lässt er sich davon überzeugen, das Monstrum erst einmal zu beobachten, um mehr herauszufinden.

Beobachtungen

- **Sinnenschärfe-Probe+2:** Das Umland liegt wie tot da, der Boden ist durch Unmengen von in der Sonne getrocknetem Eiter und Schleim beinahe ein Dutzend Schritt weit gelblich-braun eingefärbt.
- **Sinnenschärfe-Probe+4:** Manchmal scheint sich das Fleisch zu verflüssigen: Wie ein Wasserfall fallen große Mengen Fleisch herab, um sich dann wieder zu verfestigen und in die Höhe zu wachsen. Deutlich langsamer wuchern die Muskeln und Knochen, die anscheinend versuchen, gewaltige Beine auszubilden.
- **Sinnenschärfe-Probe+5:** Immer wieder kommen Mutanten heran, die teils mehrere Leichen von Mensch und Tier in unterschiedlichsten Phasen der Verwesung transportieren. In der Nähe des Fleischbergs stoßen dann von diesem Dutzende lange dünne Tentakel vor, die den Leichnam richtiggehend einspinnen und zum Teil des Ganzen machen.
- **Sinnenschärfe-Probe+7:** Gelegentlich scheint sich der Berg zu bewegen: während er auf der einen Seite großflächig und binnen kürzester Zeit zu verfaulen beginnt, wuchert er auf der gegenüberliegenden Seite umso schneller.

- **Sinnenschärfe-Probe+10:** Ein Untoter berührt die feucht glänzende Außenseite des Bergs und bleibt daran fest kleben. Binnen weniger Augenblicke wuchert Fleisch hervor und der Untote wird Teil des Ganzen.
- Mit 20 angesammelten TaP* bei diesen Proben können die Helden entdecken, dass sich langsam aber sicher eine Struktur herausbildet, die es dem Berg wohl irgendwann ermöglichen wird, sich zu bewegen: Knochenkäfige schnüren die Fleischmassen ein, Muskelstränge und schwarze Knochen bilden vier unregelmäßige, gigantische Beine aus.
- Eine gelungene *Klugheits*-Probe fördert den einzig logischen Schluss nach dieser Beobachtung zu Tage: Das Wesen, welches gerade hier entsteht, will sich bewegen, wahrscheinlich um weiteres Fleisch aufzunehmen und endlos zu wuchern...

Die Phraisopos kommen

Wenn die Helden etwa ein halbes Stundenglas den Berg beobachten haben, können sie plötzlich mittels einer weiteren Sinnenschärfe-Probe+6 etwas im Wald auf der anderen Seite des Fleischbergs ausmachen: Dort sind etwa zwei Dutzend Menschen kurz davor, die freie Fläche zu überqueren, um den Berg anzugreifen.

Wenn die Helden nicht sofort etwas tun, wird es zu folgender Szene kommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige der Phraisopos rennen los. Ihr könnt die massigen Rüstungen der Phraisiar erkennen, dann einige leichter gerüstete Soldaten, dazwischen mehrere ungerüstete Optimaten. Dann seht ihr plötzlich, wie etliche Tentakel von dem Fleischberg auf die winzigen, rennenden Menschen herabstoßen. Doch bevor die schleimigen Tentakel diese erreichen, leuchtet eine grünliche Schutzkuppel über den Köpfen der nun langsamer werdenden Phraisopos auf.

Ihr braucht einen Augenblick, bis ihr erkennt, was nun dort passiert: Die Tentakel verbrennen anscheinend an der Schutzkuppel, können diese aber anscheinend an einigen Stellen durchdringen und einige der Phraisopos verschwinden regelrecht in Mäulern, die sich an den Enden der Tentakel öffnen. Dann seht ihr mehrere Feuerkugeln zwischen den Tentakeln hervorschnellen und auf der euch abgewandten Seite des Bergs einschlagen. Ein Zucken geht durch den gesamten Berg und einen Augenblick später sinkt das Netz aus Tentakeln über der zusammenbrechenden Schutzkuppel herab. Menschen seht ihr dort nicht mehr.

Was die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht errahnen können: Die Phraisopos wählten einen Weg, den die zahllosen Augen, die aus dem Berg ragen, nicht beobachten können: Unter der Erde...

Eindringen

Spätestens wenn die Phraisopos auftauchen, wird Agasteliostes darauf bestehen, ebenfalls vorzustoßen. Im nachfolgenden Abschnitt wollen wir Ihnen einige Vorschläge zum Eindringen in den Fleischberg machen:

Mit den Phraisopos

Wenn es den Helden gelingt, die Phraisopos schnell genug zu erreichen, dann können sie sich zumindest mit diesen über das weitere Vorgehen abstimmen. Denn entgegen eventueller Befürchtungen wollen die Phraisopos nicht nur Proben zur Forschung von dem Fleischberg entnehmen, sondern sind mit einer Mission vor Ort: Sie wollen die Hinterlassenschaften Psepheardeons vernichten. Sie sind quasi ein Aufräumkommando, welches über diverse Mittel verfügt, um seinen Auftrag auch zu Ende zu bringen (siehe unten, **Die überlebenden Phraisopos**).

Eventuelle Verhandlungen werden dadurch erschwert, dass Agasteliostes im Laboratorium genauestens untersucht wurde, dabei aber nichts Außergewöhnliches festgestellt wurde. Kurz: man verhält sich den unnützen Icemna-Agenten gegenüber ziemlich arrogant.

Weiterhin können die Helden argwöhnen, dass die Phraisopos lügen, um ihr Ziel zu erreichen (wie auch immer dieses aussehen mag). Vielleicht sind aber auch angesichts des wuchernden Fleischberges alle Bedenken wie weggewischt und man agiert gemeinsam.

Der Meuchler (Optional)

Falls die Helden in Imperialem Auftrag unterwegs waren und bisher einer Konfrontation mit dem Meuchler der Verschwiegene Protectoren aus dem Weg gehen oder überleben konnten, dann mag nun der Augenblick gekommen sein, an dem der Meuchler wieder auf die Helden trifft.

Tarnung ist alles

Wie die Helden unter Umständen am Angriff der Phraisopos sehen konnten, nimmt der Fleischberg seine Umgebung genau wahr. Allerdings lässt der Berg Untote und Mutanten an sich heran, um entweder mit ihnen zu verschmelzen, sie in sein Inneres zu lassen oder die Fleischmassen aufzunehmen, die diese herantragen.

Folglich kann man sich dem Berg zumindest nähern, wenn man sich als Untoter tarnt. Wie die Helden vielleicht schon wissen, sehen die Untoten sehr schlecht, riechen und hören dafür sehr gut. Die Lösung ist so simpel wie ekelregend: Sie müssen einen Untoten auseinander nehmen und sich mit dessen Blut beschmieren, um den menschlichen Geruch zu überdecken.

Dies mag leicht zu einer Slapstick-Szene werden, sofern Sie den Spielern nicht die Bedrohung klar machen, in die sie sich begeben:

- Immer wieder drehen sich Untote zu ihnen um, schnüffeln und kommen bedrohlich nahe.
- Mit einer Sich verkleiden- oder Schauspiel-Probe wird der abgehackte Gang der Untoten imitiert. Eine nicht gelungene Probe mag Untote anlocken, die Beute wittern.
- Ein Mutant mag näher herankommen, um die Helden zu *schmecken*: Mit seiner langen, mit winzigen Dornen überzogenen Zunge leckt er über das Gesicht eines Helden (*Selbstbeherrschungs*-Probe+6, um nicht auszufflippen).

- Das Schwarze Blut, mit dem die Helden sich beschmiert haben, fängt an zu jucken. Eventuell bildet sich an einer Stelle ein größerer Fleck und fließt auf eine Körperöffnung des Helden zu (*Selbstbeherrschungs*-Probe+3 um keine verdächtigen Bewegungen zu machen).
- Es beginnt zu regnen und die Verkleidung der Helden wird immer schlechter. Mehr und mehr Untote wittern den Geruch von Menschen in ihrer Mitte. Wenn die Helden ruhig bleiben, können sie bis zum Fleischberg vorstoßen.
- Der Nachteil *Krankhafte Reinlichkeit* erschwert alle oben aufgeführten Proben um 5 Punkte.

Mit Gewalt

An vielen Stellen gibt es feucht glänzendes, weiches, schwammartiges Fleisch, durch das man sich gut durchschneiden kann. Carafais Reißzahn kann hier die Zeit enorm verkürzen, einen Weg ins Innere zu schneiden. Jede Attacke wird unpariert hingenommen und macht die halben TP der Waffe, wenn sie einfach drauf los schlagen – der Bonus einer Gezielten Attacke (Gezielter Stich, Todesstoß, Wuchtschlag) wird hingegen verdoppelt. Sobald sie einer Stelle 50 SP zugefügt haben, konnten die Recken mehrere große Speckstücke entfernen und eine Arterie dahinter zerschneiden, durch die man in das Innere eindringen kann. Allerdings ist dieses Fleisch sehr gut durchblutet, so dass die Helden schon nach wenigen Augenblicken blutgetränkt sind. Wenn Sie das Eindringen gefährlicher gestalten wollen, kann der Fleischberg sich mit einigen Tentakeln mit Mäulern am Ende zur Wehr setzen.



Am Ende sollten die Helden – mehr oder weniger durch Untote und Mutanten bedrängt – den Fleischberg erreichen. Nun können sie sich einen Weg ins Innere suchen:

● **Öffnungen:** es gibt zahlreiche Öffnungen im unteren Drittel des Fleischbergs: Manche erinnern an tierische Mäuler, die weitaus meisten an menschliche Münder, riesenhafte Nasenlöcher, Schließmuskeln oder auch Geschlechtsorgane. Man muss sich schon überwinden, um die riesigen, teils ölig-feuchten Fleischlappen auseinanderzuziehen, um dahinter ein riesenhaftes, schiefes menschliches Gebiss vorzufinden (MU-Probe+5). Alternativ platzen häufiger dicke pulsierende Adern und lassen Dutzende Liter Blut und Eiter zu Boden fallen. Lange Risse klaffen in diesen Adern, die ebenfalls ins Innere führen.

● **Absorbieren:** Wenn ein Körper gegen die Fleischwand drückt, wird das Fleisch auf seltsame Art durchlässig und sofort beginnt der Körper mit dem Berg zu verwachsen. Lediglich komplette Lederkleidung schützt davor (von kleinen Körperstellen einmal abgesehen, GE-Probe+3, bei Gelingen 1W6 SP, bei Misslingen 2W6+2, Patzer 1W20+3), Teil des Bergs zu werden. Allerdings mögen diese Verwachsungen Panik verursachen, wenn der Held plötzlich eine Schwarze Linie unter seiner Haut bemerkt (Ob dies eine Mutation zur Folge hat, liegt bei Ihnen).

● **Fressen lassen:** Die mit einem Maul bewehrten Tentakel fressen einen Menschen im Ganzen und schlucken den Körper so herunter. Allerdings landet dieser im Inneren dann in einem mit Säure gefüllten Magen. Der

Transport dorthin verursacht 1W6 SP.

Im Inneren – der erste Eindruck

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr befindet euch im Inneren... So muss es wohl für winzige Parasiten sein, die in einem Menschen leben und dort Krankheiten verbreiten. Nur hier seid ihr der Schmarotzer, der in ein Lebewesen eingedrungen ist. Ihr könnt nur beten, dass die Götter oder wer auch immer mit euch ist, euch beschützen. Und so stapft ihr voran, obwohl ihr keine Ahnung habt, ob euch euer Weg zu einem lohnenswerten Ziel führt. Agasteliostes nickt euch zu und irgendwie hofft ihr, dass er einen Plan hat aus dieser feucht-warmen, nach Verwesung riechenden Höhle aus Fleisch zu entkommen. An einem Ort wie diesem wart ihr noch nie in eurem Leben.

Tentakel

Biss:

INI 12+1W6 AT 11 PA 0 TP 1W6+5 DK 5

Umschlingen:

INI: 7+1W6 AT 6 PA 0

TP 1W6/2W6/3W6...* DK H

LeP 25 RS 1 MR 0 GS 12

Anzahl: 1W6+2

Besonderheiten: Verfaulen binnen weniger Augenblicke, sobald sie abgetrennt wurden. Bei einem Umschlingen-Angriff kann Attacken des gefangenen Helden nicht mehr ausgewichen werden; Dieser wird aber in W6+4 Schritt Höhe gehoben (und fällt herab, wenn der Tentakel durchtrennt wird – Sturzschaden aus der entsprechenden Höhe), *1., 2., 3. Kampfrunde, Ausweichen: 7

Im Inneren

Da sich der Fleischberg und der lebende Dungeon in seinem Inneren permanent verändern, haben wir von einem Plan und verschiedenen klar definierten Räumlichkeiten und Ebenen abgesehen. Es gibt nachfolgend einen Baukasten, in dem verschiedene Räumlichkeiten beschrieben werden nebst Szenen, die nur dort stattfinden können. Jeder dieser Räume kann mehrfach auftauchen und seine Position kann willkürlich von Ihnen festgelegt werden. Gestalten Sie den Weg zur Mutter fordernd und ekelierend, lassen die Helden aber dorthin vordringen. Dort erst wird sich zeigen, wer ein wahrer Held ist – und wer Futter...

Organe

Hierbei handelt es sich um verschiedene raumähnliche Kammern, die häufig die Funktion eines Organs übernehmen. Diese sind allerdings in diesem Sinne nutzlos und chaotisch gegeneinander arbeitend angeordnet. Dies bedeutet für Sie, dass die unten aufgeführten Räumlichkeiten von Ihnen beliebig angeordnet werden können – wenn Ihre Helden durch fünf aufeinander folgende Mägen kämpfen müssen, dann ist dies eben so...

Lungen

Diese fast ein Dutzend Schritt hohe Hallen weisen eine Art Baum auf, dessen Äste überall zu den Wänden führen. Ein beständiger Wechsel der Druckverhältnisse führt zu Orientierungslosigkeit. Dadurch sind die *Orientierungs*-Proben, die notwendig sind, um diese Räume zu durchqueren, stets um drei Punkte erschwert.

Anstelle von einem potenziellen Ein- oder Ausgang gibt es drei bis acht, die zu anderen Kammern führen. Gefährlich sind die kleinen Säckchen, die sich am Ende der *Äste* befinden. Diese sind mit verschiedenen gasförmigen Giftstoffen gefüllt. Würfeln Sie mit dem W6, ob Äste abbrechen (1 – 2) und ermitteln das Ergebnis auf folgender Tabelle (Brechen die Helden weiter oben Äste ab, addieren Sie 1, 2 oder 3 Punkte beim Auswürfeln des Ergebnisses hinzu, jeweils ab 4, 8, 11 Schritt).

-
- | | |
|-----|---|
| 1–3 | Stinkende Luft: Kein Schaden |
| 4 | Leichtes Betäubungsgift: 1W6 SP, 1 SR AT/PA-2 |
| 5 | Leichtes Toxin: 2W6+5 SP |
| 6 | Starkes Betäubungsgift: 1W6 SP, 3 SR AT, PA, INI, GE und KL-5 |
| 7 | Starkes Toxin: 4W6+10 SP/ danach 1 SP/KR für 2W6 KR |
| 8 | Permanenter Ausdauerverlust durch Kurzatmigkeit: 2W6 permanenter Ausdauerverlust |
| 9 | Tödliches Toxin: Jede KR 1W6 SP, bis zum Tod, Heilung nur durch Magie oder Götterwirken möglich. |
-

Darüber hinaus gibt es in manchen dieser Kammern große, an Schimmel erinnernde Flechten und kopfgroße Tumore. Beide reagieren auf Erschütterungen und können ansteckende Krankheiten in sich tragen.

Gegenmaßnahmen: Am besten bleibt man, soweit möglich, auf dem Boden

Herzkammern

Es gibt an mehreren Stellen Herzen zu finden, die Blut und andere Flüssigkeiten durch den Fleischberg pumpen. Im Großen und Ganzen handelt es sich um große Bluttanks mit mehreren Muskelkammern, die sich zusammenziehen und das Blut durch schlauchartige Arterien überall in den chaotischen Fleischberg transportieren. Dabei führen manche der von außen hereinführenden Tentakel in solche Herzkammern.

Szenen: Ein einzelner Held wird in eine solche Herzkammer transportiert und droht in Blut zu ertrinken.

Gegenmaßnahmen: Mittels einer Selbstbeherrschungs-Probe+5 (zuzüglich evtl. Raumangst) kann man sich so sehr zusammenreißen, dass der betroffene Held sich mit einem Dolch durch das Fleisch schneiden kann.

Mägen

Diese Kammern sind wahre Todesfallen. Etwa zu einem Drittel sind sie mit einer trüben gelb-grünen Flüssigkeit gefüllt. Die Innenseite der Magenkammern, in denen meist mehrere Eingänge, aber nur einen Abfluss gibt, sind merkwürdig lederartig. Die Eingänge führen zu den Tentakelmäulern oder enden im Nirgendwo (die dortigen Tentakel sind irgendwann abgestorben und schleimige Sackgassen, die eventuell zuwachsen, wenn ein Held hineingekrochen ist).

Bei der Flüssigkeit handelt es sich tatsächlich um eine starke Säure. Wer hineinfällt, erhält pro KR 2W6 SP, verliert einen Punkt RS und alle W6 KR verschlechtert sich das Aussehen (von Herausragendem zu widerwärtigem Aussehen). Diese Zeiten verlängern sich, wenn dem Helden, der in die Magenkamer gefallen ist, eine *Gewandheits*-Probe gelingt.

Gegenmaßnahmen: Allerdings sind diese Säuregruben dämonischen Ursprungs und man kann ihnen Bauchweh bereiten, indem die Säure mit Elementarer oder Stellarer Magie behandelt wird. Auch Geweihte Gegenstände rufen diese Reaktion hervor – oder ein Verwandlungselixier, bei dem auf Dämonische Hilfe vollends verzichtet wurde. Dies sorgt dafür, dass die Säure regelrecht zu kochen beginnt und in die Eingänge spritzt, wo sich nun zischend das Fleisch auflöst. Nach einiger Zeit ist der Magensack oben abgetrennt und die Säure läuft aus. Lediglich das Innere der Magenkammern ist säureabweisend und außerhalb kann die Säure verheerende Verätzungen anrichten und Fleisch, ja ganze Wände und Böden auflösen.

Eiterblasen

Überall gibt es tumorartige Auswüchse an den Wänden, die teilweise mehrere Schritt durchmessen und hell werden, wenn man darauf drückt. Sie sind mit unglaublichen Mengen Schleim, Eiter und Blut gefüllt. Momentan sind sie nutzlos, aber sie wandern durch den Fleischberg und sollen eine Art Geschütztstellungen an der Außenseite bilden. Denn im Inneren sollen sich dereinst Myriaden von Blutwürmern ausbilden, von denen jeder Einzelne das Schwarze Blut in sich trägt und hoch ansteckend ist.

Hohlräume

Dabei handelt es sich um ein chaotisches Labyrinth von nutzlosen Gedärmen, Venen und Arterien. Manche dieser Tunnel imitieren eine Aufgabe (etwa Körperflüssigkeiten transportieren), andere sind vertrocknet und/oder faulen vor sich hin. Es gibt nirgends ein unten oder oben – sie sind organisch rund.

Gedärme

Diese Gänge haben eine extrem weiche Oberfläche und feucht. Man sinkt stets ein gutes Stück ein und wenn sie aufwärts führen, ist es schwer hinauszugelangen (Klettern-Probe+4). Da es im Inneren des Fleischbergs keine wirkliche Verdauung gibt, sind diese Gänge nur sehr selten mit Exkrementen gefüllt. Meist finden sich hier lediglich Fleischbrocken in einer gallertartigen Masse. An einigen Stellen sind Untote mit den Wänden verwachsen, aber sonst gibt es keine besonderen Bedrohungen.

Venen und Arterien

Durch diese beiden Systeme wird nicht nur Schwarzes Blut, sondern auch Eiter, Schleim und normales Blut durch den Körper des Fleischbergs befördert. Erstere wirken bläulich und sind nicht besonders hart. Werden sie aufgeschnitten, so sickert die Flüssigkeit heraus. Die Arterien sind deutlich fester, dicker und die Flüssigkeit wird unter immensem Druck hindurch gepumpt. Dies bewirkt, dass diese bei Beschädigung mehrere Schritte weit heraus spritzt. Ab und an verfaulen ganze Stücke dieses Systems, was dazu führt, dass die umliegenden Wände sich in kurzer Zeit auflösen, weil sie extrem schnell verfaulen.

Die Sicht

Durch das schummrig rötliche Licht und ein gelegentliches Flimmern in der Luft sind alle Sinnenschärfe-Proben um 6 Punkte erschwert.



Gefahren

Neben konventionellen Gegnern gibt es noch einige weitere Gefahren, die besonders heimtückisch sind.

Verwachsen

Die Helden durchwandern ein Gebiet, in dem der Einfluss der Domäne Calyanar besonders stark ist: Die Wände verflüssigen sich und die Luft beginnt zu brennen. Doch auch die Helden sind betroffen: Ihre Haut wirkt, wenn ihnen keine *Konstitutions-Probe+5* gelingt, wie Wasser; Plötzlich können die Helden ihre Muskeln sehen und die scheinbar offenen Stellen können mit dem Gewebe des Fleischbergs verwachsen. Das Losschneiden verursacht zwischen ein und drei W6 SP (Würfeln Sie die betroffene Stelle nach der Trefferzonentabelle aus: Arme, Beine = 1W6, Unterleib, Bauch, Rücken = 2W6, Kopf = 3W6SP).

Mutationen

In anderen Gebieten erleiden die Helden eine Mutation aus folgender Liste:

- 1 Schmerzhaft:** Teile der Ausrüstung oder die Kameraden verschmelzen oberflächlich mit dem Helden. Um weiter aktionsfähig zu bleiben, muss diese Verbindung zerschnitten oder zerrissen werden – was höllisch weh tut (2W6+3 SP)
- 2–3 Entstellend:** Beispielsweise entsteht auf der Wange des Charakters ein weiteres Auge oder Ohr, die Gesichtshaut verwandelt sich in eine Schuppenhaut oder ähnliches. Einbußen in Charisma und Betören/ Überreden. Bleibt diese Mutation dauerhaft bestehen, erhält der Charakter den Nachteil Unansehnlich oder Stigma – je nach Art der Mutation.
- 4–5 Behindernd:** Dem Helden wächst ein drittes Bein, es kommt zu Fleischverwachsungen, dass es dem Charakter jegliche Bewegung erschwert. Einbußen in GE- und GS sind die Folge.
- 6 Nützlich:** Es entstehen unauffällige Mutationen, die enorme Vorteile bringen: Facettenaugen, Wärmesicht, besonderer Geruchssinn, tierische Sprunggelenke.

Krankheiten

In der Atmosphäre, wie sie im Fleischdungeon herrscht, ist es recht einfach, sich mit den unterschiedlichsten Krankheiten zu infizieren. Diese mögen allerdings hier vor Ort schneller verlaufen, nur bestimmte Symptome zeigen oder schnell durch die Nähe zu Agastelioses heilen. Hier eingefangene Krankheiten können erst später ausbrechen und grundsätzlich sind alle Krankheiten möglich. Orientieren Sie sich an den Krankheiten in **WdS 154ff.** und erhöhen unter Umständen die Ansteckungsursachen, denken Sie aber daran: Diese Krankheiten sind dämonischen Ursprungs, chaotisch und nicht berechenbar. Und mit Agastelioses und den Phraisopos haben die Helden einige der besten Heiler bei sich, die es in Myranor gibt.

Gegner

Im Ökosystem des Fleischbergs gibt es eine ganze Reihe von Geschöpfen, die nur hier in diesem lebenden Unheiligtum existieren können.

Verwachsene Untote

Überall gibt es Untote, die nur teilweise mit den Fleischwänden verwachsen sind. Sie sind teilautonom und manche von ihnen unterstehen nicht vollständig dem Fleischdungeon. Sie können regelrechte Verbündete sein, etwa wenn sie sich durch Fleischwände durchfressen oder Tentakel beschäftigen. Sie besitzen die Werte normaler Untoter, sind aber stationär gebunden, da verwachsen (und besitzen folglich keine Geschwindigkeit mehr). Etwa ein Drittel der Untoten untersteht nicht der Kontrolle des Fleischbergs (1-2 auf dem W6), was aber nicht bedeutet, dass sie die Helden nicht angreifen.

Die Schöpfer

Es gibt in größeren Räumlichkeiten verschiedene Arten von verwachsenen Untoten, die allesamt lediglich eine Gemeinsamkeit haben: Sie produzieren etwas. Manche der Untoten sind aufgebläht wie ein Ball und in ihrem Inneren wachsen tausende glitschige Blutwürmer heran, andere Mutanten weisen fast schwarze Fettwülste und regelrechte externe Fruchtblasen auf, von denen Adern abgehen, in denen das Schwarze Blut vermehrt wird.

MU 5	KL 4	IN 6	CH 3
FF 7	GE 9	KO 18	KK 12
AT 9	PA 2	DK H	TP 1W6
LE 40	AU Undl.	AE -	MR 6
RS 4	INI 9	GS 3	GR Normal

Besonderheiten: Die Fettwülste dienen als eine Art Rüstung, durch die man sich regelrecht durchschneiden muss, was angesichts der Unbeweglichkeit dieser Untoten problemlos möglich ist.

Tentakel-Tumore

Die Tentakel-Tumore sind keine eigenständig agierenden Lebewesen und außerhalb des Fleischbergs sterben sie innerhalb weniger Augenblicke. Im Inneren sind sie allerdings gefährliche Gegner, deren Tumore gefährliche Krankheitserreger in sich tragen können.

Tentakel

Umschlingen:

INI: 5+1W6	AT 5	PA 0	TP 1W6	DK H
LeP 15	RS 1	MR 0	GS 12	

Anzahl: 2W6+5

Blutwürmer (groß)

Wo immer es Blut im Inneren des Fleischbergs gibt, leben auch Blutwürmer: Diese etwa fingerlangen Kreaturen leben zu hunderten in den Bluttümpeln und sind begierig auf frisches Blut. Sie saugen sich wie Blutegel an Körpern fest, können aber auch durch offene Wunden in den Körper eindringen. Sie nehmen Unmengen von Blut in sich auf und können bis zu zwei Schritt lang, vier bis sechs Spann breit und drei Spann dick werden. Allerdings wird nur einer von tausend Würmern länger als drei Spann, da die Kreaturen kannibalisch veranlagt sind. Bevorzugte Angriffsart der ausgewachsenen Blutwürmer ist es, sich vor Gegnern aufzurichten und dann umzufallen. Der Gegner wird dann unter dem glibberigen Fleisch des Wurms begraben und droht zu ersticken.

Blutwürmer

Fallen lassen:

INI: 3+1W6	AT 4	PA 0		
TP 1W6+2/2W6+3/ 3W6+4*			DK H	
LeP 45	RS 0	MR 0	GS 3	

Anzahl: 1

*1., 2., 3., Kampfrunde

Die überlebenden Phraisopos

Neben den zahlreichen natürlichen Bewohnern des Fleischbergs können die Helden auch auf die überlebenden Phraisopos treffen. Wenn die Helden dies nicht tun, wird Dosimerantes vortreten und ein Bündnis anbieten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während Ihr euch durch einen weiteren wurmverseuchten, schleimigen Krater aus eitrigem Fleisch kämpft und jeden Augenblick neue Angriffe von Tentakeln mit Mäulern am Ende erwartet, hört ihr ein Geräusch.

(Heldenaktion)

Dann seht ihr plötzlich, wie mehrere Klingenspitzen aus einer Wand erscheinen und diese systematisch durchschneiden, um eine Öffnung zu schaffen. Es fallen große Fleischlappen herab und ihr könnt zwei Bewaffnete erkennen, deren Rüstungen mit Blut und Schleim bedeckt sind. Dahinter stehen weitere Menschen, die schwere Kisten tragen und fast alle bewaffnet sind. Einen Moment steht ihr euch kampfbereit gegenüber, dann tritt ein Mann mit längerem Haar und verlebtem, blassem Gesicht vor, nickt euch zu und meint: "Schön zu sehen, dass ihr meiner Spur folgen konntet. Ich denke, wir verfolgen alle dasselbe Ziel. Diesen verfluchten Brocken dämonischen, krankheitsverbreitenden Haufen faulenden Fleisches dorthin zu schicken, wo er hin gehört – in die äußeren Sphären."

Dosimerantes te Phraisopos

Erscheinung: Ein Optimat mittleren Alters (*4745 IZ, 1,79 Schritt, weißblondes Haar, dünnes Lächeln, die Haare zu einem glatt nach hinten gekämmten Zopf gebunden) gekleidet in eng anliegende gelbliche Lederkleidung, die grün abgesetzt ist. **Geschichte:** Der jüngere Bruder der narinischen Horas ist mehr der medizinischen Forschung zugetan, als der Herrschaft. Er agierte stets mehr im Hintergrund und überließ den Ruhm anderen. Allerdings besaß er immer umfangreiche Freiheiten und nahezu unerschöpfliche Mittel. Mit diesen baute er den Landsitz seines Vaters, einem leidenschaftlichen Jäger und Chimärologen, aus und machte die Anlage zum primären Forschungsobjekt des Hauses Phraisopos in Narinion.

Charakter: Neugier ist der prägende Charakterzug des Optimaten, der in seinem Leben alles erforschen konnte und jedes Rätsel löste. Nun hat er wochenlang an einem Elixier gearbeitet und hofft, damit die Untaten Psepheardeons tilgen zu können. Denn bei allem, was er tut, hat er immer das Wohl seines Hauses im Sinn. Und dass sein Haus am Tod von tausenden Menschen schuld sein könnte, ist für ihn unannehmbar. Wenn er zumindest verhindert, dass sich die Untotenseuche weiter ausbreitet, dann wird dies seiner Meinung nach eher im Gedächtnis bleiben.

Rolle: Der vermeintliche Schurke, der sich als kompetenter Helfer entpuppt



Moral: Was getan werden muss, wird getan. Kostet es Opfer, so ist dies eben so. Ein jeder dient einer höheren Sache und Opfer müssen nun einmal gebracht werden.

Motivation: Das Haus erhält seine Macht durch die Tatsache, dass man Krankheiten heilt. Löst man eine Seuche aus, so sollte es das oberste Ziel sein, diese zu bekämpfen – oder jede Verbindung zu dementieren.

Mittel: Ihm stehen die Erträge mehrerer Domänen zur Verfügung, er könnte über hunderte Soldaten verfügen, doch er schätzt lieber kleine Gruppen von Spezialisten.

Loyalität: Dem Haus Phraisopos

Darstellung: Stellen Sie viele Fragen, geben aber nur wenig von sich preis. Lächeln Sie nie, seien sehr ernsthaft, geben aber von Zeit zu Zeit ironische Bemerkungen von sich. Halten Sie sich gerade und sprechen eher leise, so dass man aufpassen muss, um sie zu verstehen. Wiederholen Sie sich nie.

Konfliktverhalten: Dosimerantes schickt seine Untergebenen in den Kampf, unterstützt diese mit Zaubern und ergibt sich eher, als selbst zu kämpfen. Er wird darauf hinweisen, das man für einen Optimaten ein hohes Lösegeld verlangen kann. Allerdings wird das Kopfgeld, das in der Folge ausgesetzt wird ungleich höher sein.

Zukunft: Dosimerantes wird in Zukunft nicht weiter thematisiert.

Zitate: “Wenn ihr nicht zuhört, kann ich auch nichts dafür. Meine Zeit ist zu knapp, unsere Aufgabe zu wichtig und unsere Ressourcen zu begrenzt, um sich den Luxus zu erlauben, unaufmerksam zu sein.”

Seelentier: Adler

MU 16 KL 15 IN 15 CH 12
FF 16 GE 13 KO 16 KK 14
AT 18 PA 15 DK 5 TP 1W6+5 (Magierstab)
LE 36 AU 33 AE 56 MR 11
RS 1 INI 18 GS 8 GR Normal

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Begabung Eisern, Immunität gegen Krankheiten/Arroganz 9, Diktator, Größenwahn 6, Eitelkeit 7, Krankhafte Reinlichkeit 6, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Eiserner Wille I+II, Bannung, Gefäß der Sterne, Heilmagie, Große Meditation, Instruktion, Instruktionsspezialisierung [Heilung], Magischer Experte [Heilung], Ritualkenntnis [Optimat] 16, Triopta Rituale

Talente: Stäbe (Magierstab) 15 (17), Anatomie 17, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 17, Heilkunde Gift 12, Menschenkenntnis 18, Selbstbeherrschung 12, Körperbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9, Staatskunst 15, Götter/Kulte I I, Magiekunde (Heilmagie) 19 (21)

Zauber: E: Humus 16, E: Mishkarya 17, W: Mishkarya 14, W: Humus 13

Instruktionen: Bann der Quelle, Elementare Reinheit, Heilung, Infektion, Reinigung, Schadenszauber

Formeln: Ausdauer steigern (Q5), Blutheilung (Q7), Durchhaltevermögen (Q5), Großer Heilzauber (Q6), Giftheilung (Q5), Konstitutionssteigerung (Q4), Krankheit heilen (Q6), Friedliche Stimmung (Q4), Fesselranken (Q7), Kleiner Heilzauber (Q6), Parasitenreinigung (Q7) Saubere Kleidung (Q6), Weg durch Dornen (Q6)

Ausrüstung: Eine Tuchrüstung mit Lederoberfläche, eine Lederhose, die mit den Schuhen vernäht ist, Ärmel, die mit Handschuhen vernäht sind und ein strammer Kragen – dazu ein Lederhelm mit vollständiger Gesichtsmaske, Rucksack mit einer Tagesration, zwei Heiltränken (8W6 LeP zurück), einem Astraltrank (6W6 AsP zurück), sowie einen Versteinerungstrank (Permanent – Dosimerantes will keinesfalls Teil des Fleischbergs werden), sein Magierstab (Bindung, Seil des Magus, Frischer Geist, Reinigung, Stabexplosion, Hammer des Magus, Zauberparade). Seine Triopta trägt die Rituale (Bindung, Astralspeicher I+II, Zauberspeicher I).

Challam der Stier, Anführer der Phraisiar

Erscheinung: Ein großer, kräftiger Mann in den Vierzigern (*4737 IZ, 2,01 Schritt, Glatze, markante Wangenknochen), dessen Stirn über dem linken Auge teilweise versteinert ist und der niemals lächelt.

Geschichte: In frühester Kindheit wurde der Junge Dosimerantes geschenkt und war ihm lange Jahre Diener und Spielkamerad. Die beiden standen sich so nah, als wären sie Brüder. Als der Optimat seine Ausbildung begann, wurde der Soldat zu den Haustruppen gegeben. Es war die Förderung durch seinen alten Freund, der den Sklavensoldaten zu dem machte, der er heute ist: Mörderische Tests, alchemistische Mittel, die ihn wachsen ließen und ihn kräftiger machten. Psychologische Herausforderungen härteten ihn ab und nach Jahren war aus dem mittlerweile hochdekorierten Haussoldaten ein gefühlloser, furchtloser Kämpfer geworden. So wenig Gnade er mit seinen Gegnern hatte, so väterlich war er seiner Einheit gegenüber. Erzierische Strenge mischte sich mit der Bereitschaft, herausragende Leistungen auch entsprechend zu belohnen. Schließlich wurde der Sklavensoldat zu den Phraisiar befördert, wo er an mehreren brisanten Operationen teilnahm und schließlich zum Offizier

eines Scalpelliums wurde. Statt einer weiteren Beförderung wurde er zum Leibwächter eines der hochrangigsten Optimaten des Hauses Phraisopos: sein alter Gefährte Dosimerantes. Gerüchten zufolge ging er schließlich eine intime Beziehung mit dem Optimaten ein, der ihn erst vor wenigen Oktalen frei ließ.

Charakter: Stoisch, bedächtig, überlegt, ein guter Kommandant, der gewissenhaft jedes Risiko abwägt, bevor er es eingeht und sich und seine Leute entsprechend auf seinen Einsatz vorbereitet.

Rolle: Der loyale Soldat, das mahnende Gewissen, der kompetente Kommandant.

Moral: Treu bis in den Tod. Würde alles tun, sieht durch seine Treue seine persönliche Ehre wachsen.

Motivation: Liebe, Treue, Gehorsam

Mittel: Seine Soldaten und ihre Ausrüstung.

Loyalität: Dem Haus Phraisopos und erst dann Dosimerantes (was dieser aber anders sieht).

Darstellung: Fixieren Sie Ihren Gesprächspartner und starren ihm genau in die Augen. Sprechen Sie in militärisch kurzen Sätzen und diskutieren Sie nicht. Durch ein Leben als Soldat wissen Sie genau, wessen Befehlen man gehorcht und wem man befehlt.

Konfliktverhalten: Ein Kampf, den man wahrscheinlich verliert, ist ein Kampf, den man besser erst gar nicht beginnt. Gegen einen übermächtigen Gegner agiert er defensiv, bis sich die Gelegenheit zu einem tödlichen Treffer bietet.

Zukunft: Challam wird in weiteren Publikationen nicht mehr auftauchen und es steht Ihnen frei, ihn den Heldentod sterben zu lassen. Würde sich als Ablenkung opfern, wenn einer der Helden eine aussichtsreiche Taktik verfolgt.

Zitate: "Ihr – linke Flanke sichern, ihr die rechte. Zwei Mann zehn Schritte vor und auskundschaften, was hinter dieser Ecke ist."

Seelentier: Schildkröte

MU 18	KL 13	IN 14	CH 10
FF 11	GE 17	KO 20	KK 21
AT 22	PA 18	DK S	TP 1W6+5 (Kentema)
LE 56	AU 52	AE -	MR 11
RS 5	INI 18	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten/ Unansehnlich, Verpflichtungen [gegenüber dem Haus Phraisopos], Vorurteile [Icemna]

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde [Imperium], Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Binden, Entwaffnen, Finte, Formation, Gegenhalten, Geländekunde [Sumpfkundig], Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfesgefühl, Kampfreflexe, Klingenschlag, Klingenschwall, Linkshand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I-III, Schildkampf I+II, Schnellziehen, Sturmangriff, Todesstoß, Waffenmeister [Kentema], Waffenlose Kampftechnik [Myrmidonienstil], Waffenspezialisierung, Windmühle, Wuchtschlag

Talente: Bela 15, Etikette 10, Fluggeräte steuern 7, Heilkunde Krankheiten 9, Heilkunde Wunden 13, Heraldik 12, Körperbeherrschung 13, Kriegskunst 19, Mechanik 10, Menschenkenntnis 11, Reiten 15, Ringen 14, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 16, Speere (Kentema) 17 (19), Staatskunst 12

Ausrüstung: Phraisiar-Rüstung, Heiltrank D, Wetzstein, Dolch

*in Rüstung

Das dreckige Dutzend

Neben den weiter oben beschriebenen Personen haben insgesamt acht Phraisiar, Söldner und Optimaten ihren Weg ins Innere des Fleischbergs gefunden. Nachfolgend wollen wir diese stichwortartig beschreiben:

● **Hordanion:** *4753 IZ, 1,81 Schritt, Offizier, unerfahren, verliert leicht den Kopf, ruhmstüchtig aber ehrenhaft und tapfer

● **Gorgulas:** *4740 IZ, 1,87 Schritt, der Axtkämpfer liebt den Kampf, glatzköpfig, bleich, mürrisch, süchtig nach Stimular, ohne dieses beständig aggressiv, betet zum Gott Cor.

● **Ismeliope:** *4757 IZ, 1,79 Schritt, Söldnerin, hübsch, stammt ursprünglich aus dem Velkaris-Tal, ihre ganze Familie starb beim Ausbruch der Untotenseuche. Will zuerst diese ausrotten und dann das Haus Phraisopos auslöschen, das sie für die Katastrophe verantwortlich macht.

● **Aemos:** *4755 IZ, Söldner, wieseligesichtig, verräterisch, beteuert aber stets seine Treue zum Haus Phraisopos

● **Cantarrathio:** *4749 IZ, 2,03 Schritt, der Veteran der Phraisiar besitzt ein vernarbt Gesicht, ist bleich und trägt eine schwere, aber recht individuelle Rüstung.

● **Nevia serra Phraisopos:** *4760 IZ, 1,71 Schritt, Adepta Maior. Kind reicher Eltern und Schülerin Dosimerantes, erschüttert und der Panik nahe, ist die herausragende Heilerin doch neben ihrem Mentor die einzige Magierin, die das Eindringen in den Fleischberg überlebt hat.

● **An'tha:** *4761 IZ, 1,69 Schritt, der Erasumier war der Führer der Phraisopos auf Era'Sumu und wurde mit von seiner Tempelherrin gezwungen, die Soldaten ins Velkaris-Tal zu schmuggeln. Neigt zum Verrat und wird jede Schwäche der Phraisiar ausnutzen, auch wenn ihn dies umbringt.

● **Aegard:** *4756 IZ, 1,93 Schritt, die Hjaldingerin ist eine Kämpferin, wie sie im Buche steht: Groß, breitschultrig, durch und durch eine Kämpferin

Das Ausrüstungspaket

Zwar gelang es dem Phraisopostrupp nicht, all ihre Ausrüstung unbeschadet ins Innere des Fleischbergs zu bringen. Dennoch verfügen sie über einige bemerkenswerte Ausrüstungsgegenstände:

● **Dosimerantes lebende Rüstung:** Der Optimat trägt eine arcanomechanische Rüstung, mit einem Rüstungsschutz von 6. Es sind in mehrere Edelsteine magische Effekte eingearbeitet: vier Angriffe KK-5, zweimal 25 LeP zurück, Wunden werden geschlossen, aufladbar. Außerdem verdoppeln sich die Sprungweite und -höhe des Trägers und dieser erhält einen MR-Bonus von vier Punkten.

● **Alchimika:** In einer verschlossenen Metallkiste steht ein wahrer Schatz an Alchimika zur Verfügung:

5 *Heiltränke, gut:* 6W6 LeP zurück

3 *Heiltränke, sehr gut:* 8W6 LeP zurück

2 *Heiltränke, extrem gut:* 10W6 LeP zurück

3 *Astraltränke, gut:* 6W6 AsP zurück.

2 *Astraltränke, sehr gut:* 8W6 AsP zurück.

5 *Schützenelixiere, sehr gut:* Erhöht den Fernkampf-Wert um 8 Punkte

2 *Schützenelixier, extrem gut:* Erhöht den Fernkampf-Wert um 10 Punkte

12 *Resistenztrank, gut:* KO-Proben für Krankheiten um 6 Punkte erleichtert

5 *Resistenztrank, sehr gut:* KO-Proben für Krankheiten um 8 Punkte erleichtert

- 2 *Resistenztrank, extrem gut*: KO-Proben für Krankheiten um 10 Punkte erleichtert
- 6 *Eulentrunk, sehr gut*: Abzüge für Dunkelheit werden um 8 Punkte gesenkt
- 3 *Harnischtrank, extrem gut*: Natürlicher Rüstungsschutz entsteht; RS und Wundschwelle +2.

● **2 Scharfschützen-Aerobelas**: Werden von Gorgulas mitgeführt, den sie erheblich behindern (+5 TP im Gegensatz zur normalen Aerobela, FK-Probe wegen des Zielfernrohrs um 3 Punkte erleichtert).

● **4 Aerobela mit speziellen Kartätschengeschossen**: Diese Waffen sind seltene und teure Spezialistenwaffen. Da einer der Schützen starb, eine Waffe aber gerettet werden konnte, kann eine dieser Waffen von einem geeigneten Helden übernommen werden (+3 TP, eine zusätzliche Wunde).

● **1 Fass Brandöl mit arcanomechanischer Zündvorrichtung**: Dieses 20 Okul-Fass ist in der Lage schweren Schaden innerhalb des Fleischdungeons anzurichten. Allerdings ist die Frage, wo genau man es einsetzt. Wird die Zündvorrichtung aktiviert, dauert es 10 KR bis das hermetisch abgedichtete Fass explodiert. Schaden: 40W6+20/Zusätzlich werden mehrere Fleischwände vollkommen zerfetzt, Knochen brechen und eine Heilung des Schadens dauert bis zu zwei Wochen. Ursprünglich besaß man vier dieser Fässer.

● **8 Brandöl-Granatäpfel (magisch)**: Mit diesen Gefäßen kann man Gegner ausschalten, aber auch Löcher in Wände und Decken sprengen. 6W6+3 SP. Die zwei Okul schweren Tongefäße werden mit Fernkampf-Basis+KK über 14 geworfen (Reichweite: 20/15/10/7/4).

Zu den bis hierhin genannten Waffen, siehe **MyAr 107 ff.**

● **4 Fässer mit Brandöl**, jeweils 8 Okul

● **2 Okul Heilserum**: Das von Agasteliostes abgezapfte Blut, alchemistisch zu einem speziellen Heilserum veredelte Gemisch ist Dosimerantes' Geheimwaffe.

Die Strategie der Phraisopos

● **Schnelle Bewegung**: Man rennt eher, als dass man geht, alles ist hektisch, aber eingespielt. Man merkt deutlich, dass die Phraisopos-Elitesoldaten schon in ähnlichen Situationen waren und gut aufeinander eingespielt sind. Die Helden können merken, dass sie zuerst als Störung in einer eingespielten Gruppe wahrgenommen werden.

● **Direkte Wege**: Die Phraisopos kümmern sich nicht wirklich um die vorgegebenen und gewundenen Wege, sondern schneiden sich ihre Wege mit Feuer und Schwert durch das dämonische Fleisch. Dass man dadurch leichter entdeckt wird, kümmert die Elitesoldaten nicht – man ist im Feind und es wäre töricht anzunehmen, dass dieser sich dessen nicht bewusst ist.

● **Verluste**: Schwer Verletzte werden zurück gelassen, eventuell mit einem Granatapfel oder Brandöl-Fass und der Maßgabe, mit ihrem Ende für Ablenkung zu sorgen.

● **Das Heilserum**: Dieses kann mittels einer Düse großflächig auf Oberflächen aufgetragen werden (fünf Mal vier Rechtschritt) oder mittels zwei hohlen Giftspeeren gezielt auf einen Punkt konzentriert werden. Zwar wirkt das Serum gut, aber es ist zu wenig und nicht stark genug: Zwar verwandeln sich behandelte Areale in Erde, aber recht schnell wuchern diese wieder zu.

Dosimerantes Erklärungen

Es ist anzunehmen, dass die Helden Dosimerantes und seinen Leuten nicht trauen. Folgende Argumente kann der Optimat bei einer Diskussion einbringen:

● “Zuerst sollten wir uns darüber klar werden, wo wir uns gerade befinden: An einem Ort, an dem Menschen nicht lange überleben können. Deshalb sollten wir dieses Zusammenraufen so schnell wie möglich erledigen. Glaubt mir, wir stehen auf der gleichen Seite!”

● “Die Katastrophe in diesem Tal verdanken wir einem Irrsinnigen. Ja, er gehörte meinem Haus an. Heißt das etwa, dass alle Phraisopos wahnsinnig sind? Wir unterscheiden uns lediglich in der Herangehensweise von den Icemna.”

● “Ich ahnte vom ersten Augenblick, in dem ich von jenem grünblütigen Klosterkrieger hörte, dass es etwas Besonderes mit diesem Kerl auf sich hat. Deshalb setzte ich alle Hebel in Bewegung, um ihn erforschen zu können.”

● “Glaubt mir, ich will dieses Ding genauso wie ihr vernichten. Wir können dies in getrennten Gruppen versuchen, aber ich glaube, wenn wir unsere Kräfte vereinen, können wir am Ende erfolgreich sein.”

Universelle Szenen

● **Einer weniger**: Wenn ein Held relativ am Ende der Gruppe geht, kann er bemerken, dass plötzlich der hinter ihm gehende Phraisiar verschwunden ist. Leuchtet man die Decke ab, kann man dort dutzende Tentakel sehen, die sich wie Würgeschlangen um den Elitesoldaten gewickelt haben und ihm binnen weniger Augenblicke sämtliche Knochen gebrochen haben.

● **Beobachtet**: Irgendwann haben die Helden das Gefühl, beobachtet zu werden. Wenn sie genauer hinschauen, können sie feststellen, dass sich plötzlich hunderte Augen überall an den Wänden und der Decke gebildet haben – manche menschlich, andere insektenartig oder vollkommen fremdartig.

● **Gesang vor dem Tode**: Während man durch die schleimigen Innereien kriecht, stimmt einer der Phraisopos-Söldner, plötzlich *Ehre des Imperiums*, ein fröhliches Marschlied, an, was dazu führt, dass immer mehr der Überlebenden einstimmen, bis alle Kämpfer (auch Agasteliostes) trotzig den Refrain schmettern: “Weh dir, Finsternis, hier kommen die Klängen des Imperiums!” (Helden kennen den Text bei einem Wert in *Geographie* oder *Kriegskunst* von 7 oder mehr).

● **Licht an**: Irgendwann löscht ein Windstoß die Fackel eines Helden. Sobald er das Licht wieder entzündet hat, bemerkt er unmittelbar neben seinem Kopf einen verwachsenen Untoten an der Wand, der vorher noch nicht dort war und nach dem Helden greift.

● **Panik**: Fällt ein Held in einen der mit Blut oder Eiter gefüllten Teiche, die sich überall im Inneren des Fleischbergs befinden, ist der Zeitpunkt einen passenden Nachteil einzubringen: *Raumangst* oder *Krankhafte Reinlichkeit* bieten sich hier an.



Das Finale – Komm zu Mutter

Schließlich erreichen die Helden das wortwörtliche Herz der Finsternis. Hier treffen sie auf das Wesen, das zum Gehirn des Fleischbergs wurde und derzeit die Steuerung der wuchernden Masse übernommen hat.

Das Zentrum

Das Zentrum des Fleischberges ist anders als die meisten bisherigen Orte, die die Helden im Inneren des Wesens aufgesucht haben, eine sehr große Räumlichkeit. Rings um den Hirnraum, der Kommandozentrale und Thronsaal zugleich ist, sind Vorkammern angeordnet, die verschiedene Aufgaben haben.

Gesamtaufbau

Erreichbar ist das Zentrum des Fleischbergs über vier lange Tunnel aus Knochen, in denen immer wieder Öffnungen sind, durch die man in den gewaltigen leeren Raum blicken kann. Am Kreuzungspunkt der Knochentunnel hängt ein sackartiges Gebilde, von dem beständig eine Flüssigkeit herab tropft, die sich am Boden in kleinen Seen sammelt.

Die Vorkammern

Am Ende der Knochentunnel gehen diese übergangslos in große Anhäufungen von Muskelfleisch über, in deren Mitte ein kreisrundes Loch klafft, das mittels eines Schließmuskels geschlossen werden kann. Alle vier Vorkammern bestehen aus Unmengen übereinander gewucherter Muskelsträngen. Vollkommen chaotisch, aber doch nützlich: Diese Kammern sollen jeglichen Schaden vom Hirnraum fern halten. Meist gibt es zahlreiche weitere Ausgänge, die in verschiedene Nebenkammern oder auch in die Hirnkammer führen und allesamt mit Haut und Knochentoren versperrt werden können.

Nahrungskammern

Durch kleine Öffnungen gelangt man in sackartige Kammern, in denen es wegen der dünnen, hautartigen Oberfläche beinahe unmöglich ist zu stehen (Genauer gesagt: nur mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe+12). Hier werden wertvolle nutzbare Stoffe gelagert: Vor allem Lebewesen mit einer eigenen Seele, durch die das Wesen genährt wird. Für jede Seele erhält der Fleischberg 100 Raumschritt Masse hinzu.

Abfallkammern

Hier landen die Materialien, die nicht 'verdaut' werden können: Metallene Rüstungen, Insektoper, geweihte Gegenstände und ähnliches. Alle organischen Stoffe können vom Fleischberg verwertet und der eigenen Masse zugeführt werden.

Der Hirnraum

Dieser vierzig Schritt hohe, domartige Raum erinnert am Boden an ein Amphitheater: Es gibt Dutzende Balkone, Teiche und Alkoven aus Fleisch, teils gefüllt mit Blut, Gedärmen, Eiter und Scheiße. Aus vier Löchern in mehreren Schritt Höhe sickert weitere stinkende Masse in den Raum und wühlt die kleinen Teiche auf, in denen sich schon fleischige Tentakel winden und zucken. Von der Decke hängen große Fleischlappen

und etliche Schritt lange Tentakel. In der Mitte des Raumes befindet sich eine sechs Schritt durchmessende Säule, die an eine geschlossene Blüte erinnert. Von hier aus kommt das Zittern, das immer wieder in der gesamten Anlage zu spüren ist.

Die Tore

An den vier Wänden gibt es annähernd kreisrunde, mehrere Schritt große Öffnungen, die in sonderbare Landschaften führen, in der sich jeden Augenblick etwas verändert. Und aus jeder der Öffnungen fließt Blut, Eiter, Samen und halb-flüssiges Fleisch in die dritte Sphäre. Letzteres verfestigt sich oder verfault innerhalb von Augenblicken. Doch es ist offensichtlich, worum es sich bei den Öffnungen handelt: Tore in die Domäne Calyanar. Und von dort kommt die wahre Masse des Fleischbergs. Jede Seele nährt das Wachstum des grotesken Wesens.

Ein Thron aus Fleisch und Knochen

Sobald die Helden, überlebende Phraisopos und Agasteliostes die Hirnkammer betreten haben, beginnt der letzte Akt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr diese Halle aus verfaulendem Fleisch betreten, da schließen sich hinter euch mit einem Schmatzen beinerne Tore und ihr seid gefangen. Dann beginnt sich die Kokonsäule in der Mitte der Halle zu öffnen. Eine Woge fauligen Gestanks weht über euch hinweg und dann seht ihr es. Oder besser: Sie. Die Mutter allen Übels wirkt wie eine groteske Parodie der Weiblichkeit. Von ihren übergroßen Brüsten tropft schleimiger Eiter, der zischt, wenn er auf den Boden tropft. Dann hebt das Wesen seinen deformierten Schädel und in euren Köpfen hört ihr die verzerrte Botschaft der Mutantin: "Kommt zur Mutter, meine Kinder!"

Die Mutter betrachtet niemanden als ernsthaften Gegner und lässt sich gerne zu einem erheiternden Gespräch herab. Dabei stellt sie klar, als was sie Lebewesen ansieht: als Futter. Und während sie mit den Helden spricht, bereitet sie sich darauf vor, diese anzugreifen. Sie lässt überall um die Recken herum dornige Tentakel wuchern und aus manchen der Eiterteiche erheben sich mannsgroße Blutwürmer und verfaulende Untote. Mit einer Sinnenschärfe-Probe+6 können die Helden die wachsende Gefahr wahrnehmen.

Die Mutter allen Übels

Die Mutter, ehemals Saq'hunea

Erscheinung: Ein Wesen, das ungefähr dreieinhalb Schritt hoch ist, einen langgezogenen, an einen Kuhschädel erinnernden Kopf besitzt und unglaublich fett ist: Seine Wülste hängen herab, als wären sie flüssig. Oberschenkel, Hinterteil und Bauch vibrieren im Schlag des Herzens, während die Brüste unnatürlich groß sind. Die Brustwarzen wirken entzündet und eine dickliche, gelb-grüne Flüssigkeit fließt hinaus. Die Arme wirken wie

langgezogen und erinnern an Skelettarme. Auf dem Rücken sind vier lange, stumpfe Hörner zu sehen. Die Haut schillert seltsam und es scheint, als würden sich unter der Haut Würmer entlangwinden.

Geschichte: Der ursprüngliche Körper gehörte der Satu-Priesterin Saq'hunea. Sie war schon immer sehr bestimmend, aber nach der Infizierung mit dem Schwarzen Blut veränderte sie sich hin zu ihrer heutigen Gestalt.

Charakter: Hochgradig unbeständig und wechselhaft – aber immer aggressiv. Sieht alle Wesen als ihre Kinder an und behandelt diese wie eine herrschsüchtige Mutter.

Rolle: Das Gehirn des Bösen, das wie eine Spinne in ihrem Netz sitzt.

Moral: Kein bisschen.

Motivation: Chaos, Fressgier und der Drang sich fortzupflanzen.

Mittel: Nur in ihrer unmittelbaren Nähe vorhanden, da sie mit ihrem Knochenthron verwachsen ist. Kontrolliert aber den gesamten Fleischberg.

Loyalität: Niemandem

Darstellung: Die Mutter fühlt sich unangreifbar und allmächtig und sieht in den winzigen Menschen nichts weiter als Kakerlaken, die sie zu zehntausenden verschlungen hat. Entsprechend herablassend verhält sie sich auch. Dabei ist sie wechselhaft und

unstet. Nicht jede ihrer Aktionen bringt sie zu einem sinnvollen Ende. Versuchen Sie, die Mutter so laut und verzerrt wie möglich darzustellen, reden dabei mit den Charakteren wie mit ungezogenen Kindern.

Konfliktverhalten: Wird Angreifer erst mit einer Welle an Tentakeln, mit dem Fleischberg verwachsenen Untoten und Spritzern von ätzendem Eiter abwehren. Im Nahkampf mit den gewaltigen Klauen und wenn die Helden ihr wirklich gefährlich werden, reißt sie sich von ihrem Thron los.

Zukunft: Hoffentlich keine...

Zitate: "Ich werde alles Fleisch in mir aufnehmen und das Heer meiner Kinder wird die Welt beherrschen."

"Alles seid ihr meine Kinder – ihr wisst es nur noch nicht, wie sehr ich euch lieben werde."

Seelentier: Keines

MU 22	KL 16	IN 10	CH 13
FF 10	GE 15	KO 30	KK 40
AT 19	PA 17	DK 5	TP 2W6+7 (Klauen)
LE 180	AU unendl.	AE 100	MR 11
RS 1/6*	INI 18	GS 8	GR Normal

Besondere Kampffregeln: Schreckgestalt II, Großer Gegner

*Freiliegende Knochen/Fettwülste

Besondere Fähigkeiten

- **Telepathie:** Da sie nicht mehr über physische Sprachorgane verfügt, kommuniziert die Mutter telepathisch.
- **Mutter der Mutanten:** Sie kann ihren prall gefüllten Bauch aufreißen (10 SP) lassen und bis zu drei mit ihr verbundene Mutanten gebären. Diese glitschigen und verwachsenen Wesen versuchen, einen Helden in die Mutter zu entführen – wo die entführte Person ebenfalls in kurzer Zeit in dem warmen Gemisch aus Schleim und Blut mutiert.
- **Kontrolle:** Die Mutter ist das lenkende Gehirn des gesamten Fleischbergs und kontrolliert die gesamte Umgebung des Kampfes. Sie kann in wenigen Lidschlägen Löcher in den Boden faulen lassen oder die Muskeln um den Fuß eines Helden verkrampfen lassen, damit dieser sich nicht mehr bewegen kann. Theoretisch könnte sie auch alle Luft aus der Herzkammer absaugen – doch sie fühlt sich den Helden überlegen. Lieber lässt sie die Helden von Dutzenden Tentakeln angreifen.
- **Regeneration:** Die Mutter regeneriert 3W6 LeP pro KR. Allerdings wuchert dieses Fleisch hemmungslos und lässt sie beispielsweise auf der einen Seite deutlich schwerer werden, was ihre Kampfwerte beeinträchtigt.
- **Hitze:** Der Organismus der Mutter verbrennt alle Nahrung in kürzester Zeit und läuft auf Hochtouren. Dies führt dazu, dass man in der Umgebung der Mutter fast sofort schwitzt und binnen weniger Minuten regelrecht austrocknet. Ab KO-2 Minuten in der Kammer der Mutter nimmt man jede SR 1W6-1 SP durch Dehydration.

Einschränkungen

- **Verwachsen:** Die gewaltige Mutter ist mit ihrem Knochenthron und ihrem Eisack verwachsen und damit ein unbewegliches Ziel. Versetzen die Helden die Mutter in Raserei, so wird sie sich losreißen (80 SP) und die Helden verfolgen. Von diesem Moment beginnen die Sumublüten weitaus stärker und schneller zu wachsen.
- **Jähzorn:** Der ursprüngliche Charakter der Mutter (als Mensch) und das beständige Reißen der unterschiedlichen dämonischen Kräfte lassen die Mutter extrem reizbar bis hin zur Kopfflosigkeit agieren. Gehen Sie von einem Jähzorn-Wert von 16 aus.
- **Hunger:** Die Mutter muss beständig fressen, um in Aktion zu bleiben. Dabei ist sie gelegentlich auf ihre eigenen Extremitäten neidisch. So mag sie ein Tentakel abreißen, das gerade einen toten Phraisiar fressen will, dem Leichnam den Schädel einschlagen und mit irrsinnigem Grinsen (und extrem langer Zunge) sein Gehirn fressen.
- **Extrem Unstet:** Durch den extremen chaotischen Einfluss, dem die Mutter ausgesetzt ist, ist es der Mutter nicht möglich, einen einmal begonnenen Plan, der über mehrere Teilstücke verfügt, konsequent durchzuführen. Will sie beispielsweise einen Helden töten, so lenkt sie etwas ab und sie wendet sich dem zu, was ihre Aufmerksamkeit geweckt hat. So können Sie erklären, dass die Mutter nicht konsequent alle Helden einen nach dem anderen tötet.
- **Nicht zur Bewegung gedacht:** Die Mutter wurde als Steuerwesen geschaffen und ist mit dem Fleischberg verwachsen. Wenn sie sich losreißt, versucht der Fleischberg, wieder mit seinem denkenden Gehirn (der Mutter) zu verwachsen, was diese bei einer eventuellen Verfolgung enorm behindert.

Der Kampf gegen die Mutter

Hier hat die Mutter alle Trümpfe in der Hand und bedeutend mehr Möglichkeiten als die Helden. Der Vorteil der Helden: Sie müssen die Mutter nur beschäftigt halten. Einige allgemeine Szenen wollen wir Ihnen für diesen Kampf an die Hand geben.

● **Die dritte Dimension:** Wenigstens einmal sollte ein Held von einem Tentakel in die Höhe gehoben werden und darum kämpfen müssen, nicht Teil des Fleischbergs zu werden. Verlangen Sie Körperbeherrschungs-Proben, um sich zu einem anderen, niedrigeren Tentakel zu retten oder um den Sturz abzumildern. Allerdings wird der Schaden aufgrund des weichen, vibrierenden Untergrundes ohnehin in Ausdauerschaden umgewandelt.

Niederhöllischer Gestank:

● **Ende eines Phraisiar:** Falls sich in der Gruppen noch überlebende Phraisipos-Elitekämpfer befinden, so könnten die Helden den Nachteil seiner Rüstung bemerken. Der Soldat sieht nicht, wie sich hinter ihm einige Tentakel heran schlängeln. Erst nachdem sich einige um seine Arme und Beine gewickelt haben, gerät er in Panik. Zwar kann er einige Tentakel abschlagen, aber sofort sind zwei neue da. Dann spannen sich die Tentakel und brechen dem Soldaten die Extremitäten und heben ihn schreiend in die Höhe. Alles, was die Helden hier tun können, ist den tödlich verwundeten Soldaten zu erlösen, bevor er in den Fleischklappen an der Decke verschwindet.

● **Rücken an Rücken:** Irgendwann müssen sich die Überlebenden aufgrund der hohen Dichte an angreifenden Tentakeln zurückziehen und sich gegenseitig decken. Hier zählt es sich aus, dass die überlebenden Phraisiar allesamt die Sonderfertigkeit Formation besitzen und man so als Gruppe sich zusammen verteidigen kann. Aber es ist immer ein Kampf gegen die Zeit, da Tentakelangriffe nicht immer abgewehrt werden können und die Verteidiger immer mehr ausdünnen.

Agasteliostes Rolle

Ähnlich wie schon Ahrs'at ist auch Agasteliostes nur für eine bestimmte Aufgabe ausersehen: zu sterben. Als die Helden den Humus zu ihm brachten, aktivierten sie in dem Klosterkrieger Heilkräfte, die über Jahrhunderte manipuliert und herangezüchtet wurden – unbeabsichtigt. Im Drängen Satus, den perfekten Menschen zu schaffen, sortierte man eines der besten Ergebnisse einfach aus – weil es dem männlichen Geschlecht angehörte. Und so ging Agasteliostes seinen Weg als Krieger.

Doch in ihm war etwas anders: Irgendwann wurde entdeckt, dass er grünes Blut und herausragende Heilkräfte besaß. Doch was man in Eratu als unbedeutende Anomalie ansah, wurde anderswo komplett anders gedeutet. Und so wurde er entführt und erforscht, doch er war noch nicht bereit.

Erst mit der Vereinigung mit dem Humus-Archonten wurde der Samen einer Pflanzengattung in ihm aktiviert, die besondere Eigenschaften hatte: Sie konnte bestimmte dämonische Essenzen aus organischen Stoffen filtern. Durch den Archonten würde sich der Wachstumsprozess der Pflanzen noch einmal enorm beschleunigen. Doch da dieser Samen in seinem Herzblut verankert ist, muss es vergossen werden. Diese großflächige Heilung des hier geschändeten Elements ist nur durch das Vergießen von Agasteliostes' gesamten Blutes möglich. Es wird quasi nur durch ein Menschenopfer möglich gemacht.



Die Helden

Solange die Helden nicht genau wissen, was Agasteliostes machen muss, um seine Bestimmung zu erreichen, können sie nicht mehr tun, als den Auserwählten zu beschützen. Dieser ist aber nur schwer zurückzuhalten und stürzt sich in den Kampf mit Tentakeln, Mutanten und Untoten. Dabei kann den Helden unter Umständen etwas auffallen: Gelingt einem Charakter eine *Sinnenschärfe*-Probe+12 wenn Agasteliostes verwundet wird (um einen Punkt erleichtert je TP über fünf), dann kann er sehen, was das grüne Blut anrichtet.

Sofort wachsen kleine weiße Blüten aus dem Blut und es bildet sich ein dichtes Wurzelnetzwerk, das das dämonische Fleisch darunter absterben lässt. Blitzschnell verdorrt die Pflanze und eine zweite und

dritte Generation wächst. Dann aber endet das Wachstum. Allerdings ist durch wenig Blut schon ein mehrere Rechschritt großer Pflanzen- und Wurzelteppich gewachsen und hat das dämonische Fleisch regelrecht gefressen. Von diesem Augenblick an sollte den Helden ihre und Agasteliostes' Rolle klar sein: Sie müssen den Klosterkrieger an den Ort bringen, wo seine begrenzte Blutmenge den größtmöglichen Schaden am Fleischberg anrichtet. Und dieser Ort ist bei der Mutter.

Das Opfer eines Optimaten (optional)

Sollten die Helden nicht bemerken, was es mit Agasteliostes' Blut auf sich hat; die Mutter wird dies bestimmt bemerken. Sie wird versuchen, den Klosterkrieger auf besonders heimtückische Art zu heilen – nämlich so, dass ihn keine Waffe mehr verletzen kann und er gleichzeitig von ihrem Fleisch isoliert ist. Sie versucht, ihn mit einigen Tentakeln in die Höhe zu reißen,

die ihn wie eine Würgeschlange umwickeln. Dann verflüssigen sich die Tentakel, werden aber wieder fest, bevor sie den Boden berühren. Der Klosterkrieger wäre dann von einer etwa einen halben Schritt dicken festen Fleischmasse umgeben, deren Außenseite schnell hart wird und eine Chitinschicht ausbildet. Agasteliostes würde qualvoll ersticken und sein Blut nutzlos.

Sobald die ersten Tentakel den Klosterkrieger von der Decke aus angreifen, wirft sich Dosimerantes in den Weg und wird an dessen Stelle umwickelt. Der Plan hat Erfolg und die Mutter opfert die betreffenden Tentakel, noch bevor sie vollständig mit dem Optimaten verwachsen sind. Allerdings werden die Tentakel dem Optimaten etliche Knochen brechen, was dieser nicht langfristig überlebt. Allerdings kann er mit einem letzten Lächeln noch etwas sagen: "Berichtet der Welt von meiner Rolle in diesem Spiel. Ich wollte doch nur die Welt heilen. Und jetzt tretet der hässlichen Schlampe in ihren fetten Arsch!"

Spätestens durch das Opfer des Optimaten erkennt Agasteliostes, dass auch er ein Opfer bringen muss: Sein Leben. Denn sein Schicksal ist es, das personifizierte Heilmittel gegen die Untotenseuche zu sein.

Die Saat geht auf

Schließlich erkennt Agasteliostes den Weg, den er beschreiten muss: Entweder weil die Helden ihn nicht mehr schützen konnten oder weil er selbst bemerkte, was mit seinem Blut geschieht. Er weiß, dass diese Reaktion keinesfalls durch die dämonische Umgebung ausgelöst werden kann. Es bieten sich folgende Varianten an:

● **Hey Mutter:** Er reizt die Mutter durch ein Gebet, an die wahre Mutter, Sumu, so sehr, dass plötzlich Dutzende Tentakel den Klosterkrieger angreifen. Doch zum Entsetzen der Helden wehrt er keinen der Angriffe ab. Mehrere Knochenspitzen und Tentakelmäuler zerfetzen Agasteliostes regelrecht. Doch während er sterbend zu Boden geht, lächelt er und spricht seine letzten Worte: "Vergesst nicht. Vergesst nicht, warum wir gestorben sind. Heute kämpften wir als Brüder!"

● **Stiller Tod:** Agasteliostes bittet die Helden, die Mutter eine Weile zu beschäftigen. Während die Helden nun die Mutter angreifen und darauf hoffen, dass etwas passiert, öffnet er still und leise seine Adern und verblutet. Wenn sie sich schließlich umschaun, können sie den Klosterkrieger sehen, wie er sich gerade nach längerem Zögern einen tiefen Schnitt im Hals zufügt. In einem dunklen Schwall spritzt sein Blut aus der Halswunde auf den fleischigen Boden.

● **Tötet mich:** Der Klosterkrieger ist nicht dazu bereit, sich selbst zu opfern, da er dies als Sünde an Satu ansieht. Da er aber akzeptiert hat, dass er sein Leben geben muss, um größeres Unheil zu verhindern, bittet er die Helden, ihn zu töten. Ob sie mit ihm darüber diskutieren und ihn überzeugen, eine andere Möglichkeit finden oder ob sich Nachteile wie *Blutdurst* oder *Grausamkeit* zeigen, liegt bei Ihnen.

● **Weigerung:** Natürlich muss es auch die Möglichkeit geben, das Agasteliostes sich ganz einfach weigert, seine Rolle zu spielen und klaglos zu sterben. Vielleicht versucht er zu fliehen und es liegt bei den Helden, sich mit Hilfe der Vorräte an Vulkan sand einen Weg frei zu sprengen. Während der Flucht können sie dann Agasteliostes' Leichnam finden, um den herum die Sumublüten sprießen

● **Heilung:** Sollte einer der Spieler Agasteliostes als Charakter übernommen haben und möchte den Charakter nicht opfern, so bietet sich an, den Klosterkrieger regeltechnisch an die Schwelle des Todes zu bringen und dann mittels Heilmagie zurückzubringen. Ob der Charakter dann weitere Vor- und Nachteile (z.B. Medium) erhält, liegt bei Ihnen. Allerdings wird er zu einem normalen Menschen und sein Blut färbt sich binnen kürzester Zeit rot und verliert seine Heilkräfte.

Mit dem Opfer Agasteliostes' kommt es zu einer spürbaren Wende. Kämpften die Helden vorher gegen einen übermächtigen Gegner, der ihnen – wahrscheinlich – übel mitspielte, so ändert sich dies nur Augenblicke nach dem Tod des Klosterkriegers.

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

Agasteliostes ist tot! Das Blut des Klosterkriegers sickert aus seinen Wunden auf den zuckenden, fleischigen Boden. Doch wo das grüne Blut hinfällt, wächst schon wenige Lidschläge später ein Sämling, der in Windeseile zu einer Art moosigen Pflanze heranwächst. Dann, der Leichnam des Klosterkriegers ist von dem Moos vollständig überwuchert, blühen plötzlich weiße Blüten auf und es entsteht ein durchdringender Geruch nach frischen Grünpflanzen. Während ihr euch noch gegen die angreifenden Tentakel wehrt, wird das Grün größer. Jedes Mal, wenn ihr herschaut, haben die Pflanzen eine größere Fläche eingenommen, sind in die Höhe gewachsen und duften kräftiger. Ein Schmerzensschrei aus der Kehle der Mutter ertönt, als sich die weißen Blüten öffnen und abertausende Flugsamen entlassen – die überall an den Wänden verwurzeln. Dann brechen Teile des Bodens fort, wo die Pflanzen das unheilige Fleisch in frische, braune Erde verwandelt haben. Als mehr und mehr Boden wegbricht, wird euch klar: Ihr müsst hier weg!

Flucht

Gestalten Sie die Flucht als rasanten Wettlauf vor der vollkommenen Vernichtung des Fleischbergs – und ob die entfesselten Kräfte des Humus Gnade kennen, ist fraglich. Folgende Szenen bieten sich an:

● **Wo ist der Boden:** Urplötzlich bricht rings um die Helden das faulende Fleisch des Bodens weg und die Helden stehen auf einer knöchernen Struktur, die zunehmend spröder wird. Nun beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit, in dem die Helden mittels Körperbeherrschungs-Proben+3 (15 TaP* ansammeln, eine Probe pro Minute) gegen die vergehende Knochenstruktur (100 LeP, die mit 1W6+3 pro KR verschwinden) gewinnen müssen. Ansonsten droht ein Sturz aus etwa 20 Schritt Höhe.

● **Der Zorn des Humus:** An manchen Stellen verfault das Dämonenfleisch einfach nur, sobald die Ranken der Sumublüten auf ihm wachsen, anderenorts reißen die Pflanzen das Fleisch mit peitschenden Hieben regelrecht in Stücke. Den Helden sollte nach Agasteliostes' Ende klar geworden sein, dass der Tod einiger Menschen vom Element Humus billiger in Kauf genommen wird, nachdem es einmal entfesselt wurde.

- **Untote Saat:** Während der Flucht können die Helden auf einen vor kurzem gefallenem Gefährten treffen, der sich als Untoter erhoben hat. Doch er verharrt seltsam zuckend. Unter seinem Gesicht scheinen Tentakel zu pulsieren. Doch dann können die Helden sehen, wie Äste aus Mund, Nase und Ohren brechen und den Untoten regelrecht einspinnen und sich regelrecht an seinem Fleisch laben.
- **Verirrt:** Irgendwann während ihrer Flucht haben sich die Helden in dem chaotischen, keiner bestimmten Ordnung folgenden Abfolge von pervertierten Organräumen und darmähnlichen Gängen verirrt. Überall um sie herum verfault das dämonische Fleisch und droht sie in einem letzten Akt an Boshaftigkeit zu begraben.
- **Getrennt:** Herabstürzende Massen verfaulendes, sich verflüsigendes Dämonenfleisch trennen die Gruppe – einige Helden müssen sich einen alternativen Weg in dem Chaos suchen.
- **Dämonisches Chaos:** Im Untergang hat der Fleischberg die Kontrolle über Untote und Mutanten verloren, die nun vollkommen chaotisch gegeneinander agieren. Doch lebende Beute ist ihnen am liebsten.
- **Wem die Mutter folgt:** Außerdem besteht die Möglichkeit, dass die Mutter nicht gestorben ist, sich von Knochenthron und Fleischsack losgerissen hat und nun den Helden folgt. Womöglich kommt es so noch zu einem letzten Kampf.

An der Luft

Die Helden werden sehr wahrscheinlich nicht an der Stelle herauskommen, wo sie in den Fleischberg eingedrungen sind. Weniger, weil sie sich nicht den Weg gemerkt haben, sondern weil dieser sich in der Zwischenzeit erheblich verändert hat. Es gibt auch hier verschiedene Varianten:

- **Durchschneiden:** Die Helden finden keinen Weg ins Freie und müssen sich durch dicke Fleischschichten schneiden. Alternativ ist das Fleisch schon verfault und die Helden können leichter fliehen.
- **Die platzende Eiterblase:** Plötzlich wird der Gang, in dem sich die Helden befinden, regelrecht mit Schleim und Eiter geflutet. Dieser füllt schließlich den gesamten Gang aus und überflutet auch die Helden. Diesen muss eine Selbstbeherrschungs-Probe+4 gelingen, um keinen Schleim zu schlucken (2W6 SP). Plötzlich schießt der gesamte Schwall durch die sich öffnende Außenwand und reißt die Helden mit sich. Diese landen relativ sanft (maximal 1W6+3 SP), aber voller Schleim.
- **Am Boden:** Mit viel Glück kommen die Helden in Bodennähe aus. Diese Option sollten Sie wählen, wenn die Helden nur noch wenig LeP besitzen.
- **Hoch oben:** Die Helden kommen in mindestens einem Dutzend Schritt Höhe aus dem Fleischberg heraus und müssen irgendwie hinab gelangen. Die mitgebrachten Seile mögen von Säure angefressen sein, aber vielleicht fällt den Helden ja eine andere Möglichkeit ein – etwa einen Tentakel zweckentfremden.
- **Die Fleischrutsche:** Die Helden kommen durch einen Riss an die Oberfläche und müssen nun einen langgezogenen Fleischabhang hinunter. Wem angesichts der glitschigen Oberfläche keine *Körperbeherrschungs*-Probe+7 gelingt, der rutscht die gesamte Strecke hinunter – und ist voller ekligen Schleim und Eiter. Wem eine zweite Probe (nicht erschwert) misslingt, landet extrem unsanft auf dem Hintern – etwa ein halbes Dutzend Schritt vom Fleischberg entfernt.

- **In Bewegung:** Eventuell hat sich der Fleischberg nach dem Tod der Mutter auch auf die nicht vollständig ausgebildeten Beine erhoben und wankt gerade einige Dutzend Schritt, bevor er wieder kopflos zu Boden sinkt.

Epilog

Wie im Zeitraffer können die Helden nun das Ende des gigantischen Fleischbergs mit anschauen: Das dämonische Fleisch dient den aggressiven Humusranken als Nahrung, die binnen weniger Lidschläge verdorren, während die dämonische Essenz schwindet. Innerhalb einer Stunde wachsen zwei Dutzend Generationen der Pflanzenranken, jede mit weniger dämonischer Essenz gefüllt als die vorhergehende. Am Ende ist das gesamte Tal von Sumnea Velkari gereinigt und etwas vollkommen Neues entstanden, das auf Jahre ein Mysterium der Elementarforschung und des Satu-Glaubens darstellen wird.

Ein Wald entsteht

Wenn sich die Helden außerhalb der direkten Gefahrenzone in einigen Dutzend Schritt befinden, können sie das Ende des Fleischberges beobachten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dauert nicht lange und ihr könnt auch von außen eine deutliche Reaktion des Fleischbergs auf die Geschehnisse in seinem Inneren sehen. Die Wände aus feucht glänzendem Fleisch zucken und zittern, als hätte der gesamte Berg einen Anfall. Dann könnt ihr sehen, wie einzelne Wandstücke zu faulen beginnen, während neues Fleisch blasenartig darüber wuchert.

Immer mehr und immer größere dieser Blasen bilden sich und wenn sie platzen, seht ihr, wie dunkelgrüner Schleim aus dem Inneren fließt. Dann könnt ihr erkennen, wie sich eine Blase an der Oberseite des Berges bildet: Groß wie ein Luftschiff mit Unmengen an Schleim gefüllt. In diesem Moment wird euch bewusst, dass diese Blase bald platzen wird – und ihr noch nicht weit genug weg seid. Ihr solltet laufen...

Ihr habt diesen Gedanken noch nicht zu Ende gedacht, da wird die Welt um euch herum auch schon grün. Doch als ihr versucht, den Schleim abzuwischen, fällt euch auf, dass es sich dabei um klebrigen Pflanzensaft handelt, der an euch hinabfließt. Auf dem ganzen Boden hat sich der Saft in einen knöchelhohen Moosteppich verwandelt, aus dem schon die ersten Schösslinge wachsen. Überall erblühen weiße Blüten und es riecht enorm nach Pflanzensaft.

Agasteliostes' Saat ließ die bald Sumublüten genannten Pflanzen wachsen, die das Innere des Fleischbergs umwandelten und diesen platzen ließen. Binnen Stunden wächst ein Wald mächtiger bis zu 60 Schritt hoher Bäume heran und auch das Unterholz wuchert hoch, während der nun von Pflanzen bedeckte Fleischberg mehr und mehr verschwindet. An dessen Stelle wird ein großes Loch in der Erde zurück bleiben, das sich bald mit Regenwasser anfüllen wird. Nach einigen Tagen zieht eine erste Sippe von Satyren in den Wald, die von einer erhöhten Präsenz an Tiergeistern, Dryaden und Floreaden berichten.

Natürlich versucht auch die Priesterschaft, ihren Anteil an dem neu entstandenen Wald und seinen Geheimnissen zu erringen. Doch schon bald zeigt sich, dass der Wald eine besondere Stätte der Heilung für alle Völker ist.

Die Helden, deren organische (auf Humus basierende) Kleidung Teil des Waldes wird, sind von allen Wunden, Verwachsungen und Krankheiten geheilt und können sich auf den Weg zum Rand des Tals machen, wo sich die Wachkette befindet.

Zurück in die Zivilisation

Auf dem Weg zurück durch das Tal können die Helden nicht einen einzigen Untoten ausmachen, die vollständig vom Angesicht Deres verschwunden sind. Dies ist auch den Klosterkrieger am Rand des Tals aufgefallen, die nun teilweise begonnen haben, in das Tal vorzudringen. Und so können die Helden schon recht bald auf Klosterkrieger treffen und diesen den Weg zum neu entstandenen Wald Sumus weisen.

Sie selbst werden auf dem schnellsten Wege nach Eratu gebracht, wo sie der Inselherrscherin *Micalna* (*4728 IZ, unnahbar, streng) im großen Audienzsaal der weißen Festung vor hunderten Satu-Priesterinnen und Offizieren der Klosterkrieger, der Priesterschaft der Oktade von Eratu und den Kommandierenden der Imperialen Flotte in Sidor Talika und Gesandtschaften mehrerer anderer hohen Häuser Bericht erstatten sollen. Sie sind die Helden der Stunde und werden besonders geehrt.

Die Zukunft

● **Der Streit zwischen den Häusern:** Gegen die Zahlung umfangreicher Geldbeträge und der Übereignung der kompletten Güter der Phraisopos-Cammer von Iolona wird das Haus Icemna für seine Verluste in der fortan beschönigend Velkaris-Zwischenfall genannten Katastrophe entschädigt. Für die Rolle Dosimerantes und seiner Leute erhält das Haus Phraisopos das Recht, Beobachter zur Erforschung des Sumublütenwaldes und seiner Ressourcen zu entsenden. In den nächsten Jahren ist die Phraisopos-Cammer von Iolona stark geschwächt und verfügt bestenfalls über beschränkte Finanzmittel.

● **Der Status der Phraisopos nach Sumublüten:** Während der Übereignung der Phraisopos-Cammer von Iolona an das Haus Icemna tauchen umfangreiche Dokumente auf, die detailliert die Mitglieder einer radikalen, dem Gedankengut des Hauses Mearythor nahestehenden Verschwörung auflistet. Etliche der in dieser Liste benannten Optimaten verlieren Posten und Vermögen, andere ihr Leben. Ob damit tatsächlich alle Schuldigen bestraft wurden, ist fraglich; Dosimerantes' te Phraisopos Name findet sich nirgends in dieser Liste. Vielmehr wird diese genutzt, um hausinterne Streitigkeiten zu lösen – endgültig. Natürlich mag es auch in Zukunft Angehörige des Hauses geben, die sich dämonischer Quellen bedienen. Der Verlust aller Domänen einschließlich aller Hospitale in der Provinz Iolona ist ein harter Schlag für die Phraisopos, aber immer noch besser als die Zerschlagung des gesamten Hauses. Einige Angehörige des Hauses gehen sogar gestärkt aus der Affäre.

● **Der Sumublütenwald:** Unter den Forschern vieler Imperialer Häuser wird dieser Wald bald zu einem wichtigen Betätigungsfeld. Allerdings erlaubt die Satu-Priesterschaft nur einem begrenzten Kontingent an Forschern den Zutritt zum Wald, der auch ein beliebter Pilgerort der Satu-Gläubigen wird. Es gelingt allerdings nur wenige praktische Anwendungen der Sumublüten zu erschaffen und bald lässt der politische und wirtschaftliche Druck nach.

● **Agasteliostes Blut:** Das Haus Phraisopos (und eventuell die Helden) besitzen gewisse Mengen vom Blut des Klosterkriegers. Wird in diese Substanz wenigstens ein Humus-Genius gebunden, so kann man mit einem halben Okul ein dämonisches Unheiligtum (bis 30 Schritt Durchmesser) vernichten oder einen hochrangigen Paktierer (bis zum 5. Kreis der Verdammnis) seiner dämonischen Kräfte berauben. Die Phraisopos besitzen maximal drei Okul, die Helden maximal einen. Dieser erreicht bald einen Wert von 2W6 x 1000 Areal.

● **Das Velkaris-Tal:** Das Tal selbst bleibt lange Zeit verlassen – zu groß ist die Furcht vor den Schrecken vergangener Tage. Im Höhlensystem unter dem Tal breiten sich gleichermaßen die restlichen untoten Spinnenwesen und die Sporenintelligenz (siehe **Knochenblei 32 ff.**) aus und machen die Unterwelt zu einem gefährlichen Ort. Nach Jahren wird das – deutlich verwilderte – Tal wieder besiedelt und bald gehen die Gerüchte von Ungeheuern um, die aus der Erde kommen.

● **Die Lager der Sperrkette:** An und um diese Orte sind zahlreiche Menschen gestorben, deren Seelen nun zu Geistern, Nachtmahren und gefesselten Seelen werden. Die Lager werden fortan gemieden und verfallen. Doch auch so mancher, der hier stationiert war, findet keine Ruhe: Entweder ist es das eigene Gewissen oder ein besonderes Schmuckstück, das der vorherige Besitzer vor seinem Tod verflucht hat, bevor er von einem Haussoldaten ermordet und gefleddert wurde.

Belohnungen

Die Helden haben im Übrigen auch einige Vorteile erhalten: Jeder Held erhält zwei permanente LeP und ist von sämtlichen Krankheiten, Verwachsungen und Mutationen geheilt, mit denen er sich während seines Aufenthaltes im Fleischberg infiziert hat. Darüber hinaus werden die Helden in Eratu geehrt, nominell in den Honoratenstand des Hauses Icemna versetzt und erhalten ein passendes Geschenk (eine prächtige arcanomechanische Rüstung, ein herausragendes Pferd einer besonderen Zucht, ein Stück Land). Darüber hinaus können sie die nächsten beiden Mut-Steigerungen eine Spalte billiger steigern. An **speziellen Erfahrungen** bieten sich *Anatomie, Körperbeherrschung, Sinnenschärfe, Orientierung, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Götter und Kulte, Staatskunst*, ein passendes Kampftalent oder ein häufig benutzter Zauber an. Darüber hinaus erhält jeder Charakter **750 Abenteuerpunkte**.

Anhänge

Anhang I: Artefakte und Experimente

In der Phraisopos-Forschungsanlage können die Helden einige Prototypen von Magomechaniken entdecken. Zwei davon wollen wir kurz vorstellen. Fühlen Sie sich frei, weitere skurrile Artefakte einzubauen

Das Kettenschwert

(auch Carafais Reißzahn genannt)

“Diese Waffe wirkt, als hätte jemand einen Panzerarm mit einem Dutzend rotierender Fleischerbeile versehen. Doch diese Waffe braucht das Blut wie ein Berserker. Allerdings ist sie auch für den Anwender äußerst gefährlich.”

—Zitat von Cinereo a Phraisopos, neuzeitlich

Aussehen: Eine Plattenschulter mit Panzerarm sind die Halterung der eigentlichen Waffe. Dort, wo die Hand des Trägers zu finden ist, gibt es nur einen ovalen Kasten. Einen weiteren dieser Kästen gibt es an der Außenseite des Unterarms. Von dort führen dicke metallene Drähte hinab zur ‘Klinge’ der Waffe. Diese ist mehr als ein (Schritt) lang und besteht aus zwei parallel verlaufenden Ketten, an denen dutzende metallene Klingen und Dornen befestigt wurden. An der Oberseite der Klinge wurde ein Gehäuse angebracht – in dem sich spezielle Schleifsteine befinden, welche die ‘Reißzähne’ der Waffe scharf halten.

Geschichte: Das Kettenschwert ist ein Projekt des der Domäne Carafai verfallenen Optimaten Viridis a Phraisopos. Dieser trennte sich beim ersten Versuch, die Waffe anzuwenden, versehentlich ein Bein ab.

Wirkungsweise: Greift man in das Kontrollsegment, so spürt man einen Griff. Wenn man diesen umfasst, fühlt man, wie sich ein Dorn durch den Handteller bohrt. Von nun an kann man mit der Kraft seines Willens die beiden Kettenblätter in Bewegung versetzen. Diese bewegen sich rasend schnell in ent-

gegen gesetzten Richtungen und zerfetzen ein Opfer eher, als dass sie es zerschneiden.

Wirkung: Die Waffe funktioniert durch Eigenblutopferung: Für jeden geopferten Lebenspunkt ermöglicht das Kettenschwert eine Attacke innerhalb der nächsten 1W6+2 Spielrunden. Dabei macht die Waffe 5W6+5 SP. Gegen Körperliche Extremitäten eingesetzt, trennen jeweils 15 TP einen Arm oder 20 TP ein Bein bzw. den Kopf ab.

Nachteile: Das Kettenschwert ist schwer (Etwa 25 (Stein))! Deshalb kann man die Waffe erst ab einer KK von 17 führen. Jeder zusätzliche KK-Punkt erhöht die SP um einen weiteren Punkt, Jeder Punkt darunter verlangt bei jeder Attacke eine KK-Probe+5 (+8/+11/+14), um sie effektiv zu führen (Misslingt die Probe, so hat der Träger die Waffe nicht unter Kontrolle und er verletzt sich selbst).

Ein Pakt mit der Domäne Carafai macht jegliche Probe überflüssig, erhöht zudem den Schaden je Kreis der Verdammnis um einen zusätzlichen W6.

Die Totenwandler

Bei diesen Gerüsten handelt es sich um experimentelle Gestelle, die mit einem Kristall bestückt sind, der an einer bestimmten Stelle in den Kopf eines der Untoten gebohrt wird. Dadurch ist es möglich, die dämonische Lebenskraft zur Bewegung der Gestelle, die mit Lederriemen an Armen und Beinen an den Untoten befestigt werden, zu nutzen.

Allerdings ist es bisher noch nicht möglich, die Untoten dauerhaft an den Gestellen zu befestigen, da sie irgendwann damit beginnen, unruhig zu werden, was darin resultiert, dass die Gehirne zerstört werden. Ein Teil der etwa zwei Dutzend Gestelle verschwindet während der Zerstörung der Labors, so dass sie überall im Imperium auftauchen können und spezielle, deutlich koordiniertere Untote schafft. Ob die Geräte modifiziert werden und regelrechte Steampunk-Zombies hervorbringen, liegt bei Ihnen. Es wird aber immer eine Skurrilität sein.



Anhang II: Das Schwarze Blut – Die Seuche des Untodes

Wie schon in Knochenblei und Schwarzes Blut gesagt, ist letzteres eine Mischung verschiedener dämonischer Stoffe aus den Domänen Dya’Khol, Mishkarya und Khalyanar. Durch ein Artefakt aus der ersten der drei genannten lag in der ersten Zeit der Schwerpunkt der Kräfte auf der Erschaffung von Untoten. Mit der Vernichtung eben jenes Artefaktes wurde aber der Dya’Khol-Aspekt mehr und mehr in den Hintergrund gedrängt. Zwar fällt es noch immer leicht, Untote mit Hilfe des Elixiers zu erheben, doch funktioniert dies langfristig nur mit Totem Gewebe, das mit dem Schwarzen Blut reanimiert wird. Lebende Wesen durchlaufen dagegen mehrere Phasen, die wir Ihnen nachfolgend vorstellen wollen:



● **Dya’Khol-Phase:** Diese Phase dauert je nach Konstitution des Opfers zwischen wenigen Stunden und mehreren Tagen (etwa zwei). Direkt nach dem Biss verfärbt sich die Wunde und verschorft. Kurz darauf steigt die Temperatur des Opfers und es beginnt zu schwitzen. Nach mehreren Stunden in diesem Zustand setzen zeitweilige Lähmungen verschiedener Körperteile ein (Dauer in Stunden W6-1, Körperteil mit dem Trefferzonenwürfel auswürfeln). In der Folge vergisst der Erkrankte viele Fakten seines Lebens (Alle Eigenschaften sinken um 1 Punkt, was auch eine Neuberechnung aller davon abgeleiteten Werte nötig macht), wird im Gegenzug aber auch unempfindlicher gegen äußere Einflüsse (Schäden von weniger als 5 SP nimmt der Erkrankte nicht einmal mehr wahr) und eine gewisse Taubheit macht sich im Körper breit, der Magen und die Gedärme entleeren sich abrupt; schließlich kommt es zum Tod des Opfers und dessen darauffolgenden Auferstehung als Untoter.

● **Mishkarya-Phase:** Ist der entstandene Untote nicht binnen kurzer Zeit gestorben (durch äußere Einflüsse wie Hitze, Regen, Äxte), so setzt sich unter bestimmten Umständen (1 – 3 auf dem W20) ein anderer dämonischer Einfluss durch und der Untote verändert sich: Er wird vornehmlich schneller und sein Interesse gilt nunmehr nicht primär dem Fressen, sondern der Verbreitung des Schwarzen Blutes. Durch Entzündungen in der Mundhöhle ist der Untote nun in der Lage, das Schwarze Blut regelrecht auszuspucken (Da er anscheinend weitaus schneller das Schwarze Blut erneuert, kann er so effektiv die Seuche verbreiten). Unter Umständen erhebt sich der Untote direkt nach dem Ende der Verwandlung als Rasender (genauer gesagt bei einer 1 auf dem W20).

● **Khalyanar-Phase:** Bestimmte Umstände führen dazu, dass ein Erkrankter zu mutieren beginnt und eine vollkommene Veränderung seines Körpers erleidet. Zu diesen besonderen Umständen gehören fehlender Platz und Dunkelheit, große Mengen des Schwarzen Blutes im Körper, Rasende, die zu lange die Seuche nicht verbreiten konnten. Der Körper scheidet durch die Haut ein chitinartiges, schleimiges Sekret aus, welches sich verhärtet. Die Struktur des darunter liegenden Fleisches verändert sich und es kommt zu chaotischen Wucherungen (vornehmlich Tentakel, Hörner, übergroße Augen an Körperstellen, wo sie nicht hingehören, etwa an der Schulter, aber auch dicke unförmige Geschwüre) und die Struktur des Skeletts verändert sich (Gelenke verändern die Knickrichtung, Rippen verwandeln sich in Zähne eines zweiten Mauls, Knochen strecken

sich). Dadurch bekommt der Mutant ein seltsames, unwirkliches Aussehen. Das Fressen lebenden Fleisches führt einem Mutanten neue Kräfte zu. Es gibt zwei Standardgruppen an Mutanten: Die Jäger und die Wächter, aus denen sich individuellere Mutanten entwickeln (etwa indem sich die Körperachse verdreht oder zusätzliche Tentakel wachsen).

Weitere Regeln zum Schwarzen Blut

Die Dauer der ersten Phase richtet sich nach der Lebensenergie des Opfers. Sie beginnt nach SP Minuten und kostet das Opfer in jeder SR einen Lebenspunkt. Ist alle Lebensenergie verbraucht, stirbt das Opfer. Besondere Aufmerksamkeit kommt nun den Vorteilen *Eisern* und *Zäher Hund* zu, welche beide die Zeit verdoppeln (hat man beide Vorteile, vervierfacht sich die Dauer der Verwandlung) sowie magischen oder karmalen Kräften (beide verfünffachen die Dauer der Verwandlung, nicht miteinander kumulativ).

Somit kann die Verwandlung eines Bauern (25 LeP) nur etwa in zwei Stunden, bei einem Optimaten oder Priester mit den beiden Vorteilen (ebenfalls 25 LeP) aber 20 Stunden dauern. Untote Organe und Sinne verändern sich nachhaltig. Wir wollen Ihnen eine kurze Auflistung geben, wie sich die Wahrnehmung unter Einfluss des Schwarzen Blutes verändern.

● **Sehen:** Die Untoten können nicht besonders gut sehen, da das Kammerwasser im Augeninneren durch das Schwarze Blut ersetzt wird, nachdem die Augen ausgetrocknet sind. Da das Gehirn der Untoten darüber hinaus die eingehenden Informationen nicht verarbeiten kann, sehen die Untoten alle Bilder auf dem Kopf stehend.

● **Riechen:** Aus irgendeinem Grund ist die Geruchsfähigkeit der Untoten enorm angestiegen. Besonders menschliches Blut können sie über Dutzende Schritt riechen, wenn es offene Wunden

gibt, sogar über mehrere hundert Schritt. Andere Untote nimmt es als solche wahr, so dass man sich – mit untotem Fleisch getarnt – durch eine größere Untotenhorde schleichen kann.

● **Schmecken:** Auch dieser Sinn ist fast vollständig verschwunden; ein Schwarzes Blut-Zombie kann nur noch warmes Blut und frisches Fleisch schmecken (in Abstufungen auch verwesendes Fleisch). Alles andere nimmt es nicht wahr – und wird es nicht fressen.

● **Fühlen:** Ein Zombie bemerkt lediglich Berührungen mit lebendem Fleisch. Ansonsten ist es ihm gleichgültig, ob Stahl in seinen Körper eindringt – es fühlt nichts mehr.

● **Hören:** Da sich einige Zombiearten (etwa die Rasenden) über ein Kreischen verständigen und koordinieren, kann man davon ausgehen, dass dieser Sinn nur wenig in Mitleidenschaft gezogen wurde.

Anhang III: Die Phraisiar – die magobionische Garde des Hauses Phraisopos

Wie so manches Optimatenhaus (etwa auch das Haus Icemna mit seinen Klosterkriegern oder die Rhidaman mit ihren Rhidar) besitzt auch das Haus Phraisopos eine Elitegarde, die wir Ihnen hier vorstellen wollen.

Hintergrund

Da sich das Haus Phraisopos vornehmlich mit Heilkunst, Krankheiten und Arcanobionik beschäftigt, ist es klar, dass seine Elitetruppe besondere Aufgabengebiete hat. Die Phraisiar werden eingesetzt, um Menschen aus Gebieten, in denen Seuchen wüten, zu evakuieren oder diese in dem betroffenen Gebiet zu halten. Doch häufig ist es auch ein Kämpfer der Phraisiar, der Trupps der sonstigen Hausmilizen der Phraisopos anführt (etwa um eine wichtige medizinische Einrichtung oder bestimmte Optimatenanwesen des Hauses zu bewachen).

Dabei haben die Phraisiar auch einen weiteren klaren Auftrag: Allgemein den Respekt vor ihrem Haus zu wahren und zu mehren. Denn als Gemeinschaft der Heilkundigen und Mediziner müssen die Phraisopos immer wieder erleben, dass sie für Schwächlinge gehalten und sogar von Nichtmagiern mit wenig Ehrfurcht behandelt werden. Daher nehmen die Elite-Kämpfer wenig Rücksicht auf die Befindlichkeiten anderer Menschen und gehen im Einsatz relativ grob vor.

Geschichte

Wie nicht anders zu erwarten liegt der Ursprung der Phraisiar in der Zeit der Chimärenkriege. Damals war dies der Name für das gesamte Militär des Hauses. Doch mit dem Ende des Krieges und der Gründung des Zweiten Imperiums wurden die Phraisiar zu einer Elite. Nur die besten Heiler und Soldaten wurden der neuen Elitegarde zugeteilt.

In den folgenden Jahrtausenden nahm die Truppe ihre heutige Organisationsform an. Mit der Zeit sammelte die Truppe Unmengen von Krankheitserregern für ihr Haus und es kam zu verschiedenen Fortschritten der Arcanobionik, die dafür sorgten, dass die Truppe mit herausragender Ausrüstung ausgestattet werden konnte.

Auftreten

Das Auftreten der Phraisiar ist sehr martialisch und selbstbewusst, fast schon arrogant zu nennen. Sie wissen, dass sie nur in absoluten Notfällen gerufen und gebraucht werden. Die Elitesoldaten versuchen, möglichst kalt, ohne menschliche Regungen aufzutreten und lassen keine Beziehungen zu. Dies soll unnötige Sentimentalitäten und Loyalitätskonflikte verhindern.

Aussehen

Die Einheiten der Phraisiar besitzen eine durchgängige Uniformierung in den Hausfarben Grün, Gelb und Rot:

● **Alltägliche Uniform:** Es wird eine gelbliche, lederne Tunika, Arm- und Beinschienen getragen, dazu gelegentlich ein lederner heller Helm. In kühleren Gegenden kommt noch eine dunkelgrüne Hose dazu. Es ist üblich unter den Soldaten, sich Haare, Bart und Fingernägel regelmäßig zu schneiden, damit sich dort keine Krankheiten einnisten können.

● **Ausgehuniform:** Diese unterscheidet sich nicht von den Uniformen eines als Leibwächter dienenden Hausmilizionärs und besteht aus einer gelben, an Saum und Ärmeln grün abgesetzten Tunika mit grüner Lederrüstung und gleichfarbigen Arm- und Beinschienen. In kühleren Gegenden wird die Tunika durch ein gelbes Wams, dunkelgrüne Ledermantel und -hose ersetzt.

● **Schwere Kampfrüstung:** die etwa 100 schweren Nahkämpfer sind magobionisch gerüstete Kämpfer, die kaum eine Gefahr zu scheuen brauchen. Selbst Feuerzauber und Bela-Kugeln haben es schwer, ihre lebenden Rüstungen zu durchdringen. Ein fest mit der grün-gelben Rüstung verbundener Helm mit einem dicken Visier verschafft den Kämpfern gute Sicht und Schutz nach vorn und schützt den Hinterkopf bis zum Hals hinab. Der Schulterpanzer verbreitert die muskulöse Silhouette des Soldaten noch. Auch die Gelenke bis hinunter zu den schweren Panzerhandschuhen sind isolierend gepanzert. Alle Rüstungsteile wirken grün lackiert, so dass sie zuerst häufig übersehen werden. Dazu kommt ein fester grüner Ledermantel.

Ausrüstung

Der Reichtum des Hauses Phraisopos ermöglicht es, die Elitetruppe mit besten Rüstungen zu versehen und auch der sonstige Ausrüstungsstandard ist hoch. Die Truppe verfügt über etliche transportable, voll ausgestattete Feldlazarette mit eigenen Laboratorien und hat Zugriff auf mehrere Plantagen mit Heilkräutern. Dazu kommen verschiedene magobionische Artefakte. Die Truppen selbst werden mit verschiedenen alchemistischen Mitteln dazu gebracht, ihre Grenzen zu ignorieren und weit darüber hinaus zu gehen. Dies wiederum macht die Truppe zu loyalen Untergebenen des Hauses Phraisopos, da eine der schlimmsten Strafen der Entzug dieser Mittel ist. Diese Alchimika putschen die Soldaten auf und ermöglichen es ihnen, die teilweise extrem schweren Rüstungen zu tragen und übermenschliche Anstrengungen durchzustehen. Allerdings neigen die Soldaten unter dem Drogeneinfluss zu Reizbarkeit, hoher Aggressivität, Unkonzentriertheit und Depressionen.

Stimular

Fast alle der Elitesoldaten sind relativ aggressiv und ertragen stoisch jegliche Entbehrung. Dies liegt am Stimular, einer Droge, von der fast alle Phraisiar abhängig sind. Die Droge erhöht die KO um zwei Punkte gegen Krankheiten, man ist erst nach doppelt so langer Zeit Erschöpft bzw. kann doppelt so viel tragen. Allerdings löst die Droge Aggressionen aus (Jähzorn+3) und verursacht alle sechs Monate für etwa einen Monat den Nachteil *Einbildungen*. In dieser Zeit muss die Droge abgesetzt werden, da sie sonst Wahnsinn verursacht. Ob einer der Phraisiar während einer Begegnung mit den Helden eine solche Phase durchmacht, liegt bei Ihnen. Das Stimular wird ins Auge geträufelt. Dadurch sind die Pupillen immer etwas gerötet. Abseits dieses Abenteuers bietet sich die Möglichkeit, dass einer der Soldaten heimlich etwas von den Vorräten der Truppe abzweigt und verkauft.

Technomantie

Grundsätzlich verfügt man für Haustruppen über eine hohe Anzahl komplexer technomantischer Gerätschaften. Diese sind meist Gegenstände mit medizinischem Hintergrund, seltener militärischem. Zwar besitzt man einige Listhanti und Insektopter, wie auch arcanomechanische Rüstungen und Waffen, doch das Hauptaugenmerk liegt auf der schnellen Bergung und sicheren Verwahrung von Erkrankten, um diese dann in den großen Laboratorien zu untersuchen.

Dazu kommt natürlich ein herausragendes Wissen um alchemistische Tränke, Heilmittel und Gifte. Letztere lassen sich nur selten nachweisen, da es verschiedene, an Krankheiten erinnernde Gifte

gibt, die aber nicht ansteckend sind. Zudem sind im Besitz der Einheit Abschriften einige der besten Bücher über die Heilkunst. Denn schlussendlich muss die Einheit schnell herausfinden können, um welche Krankheit es sich handelt. Deshalb gibt es viele dieser Informationen auch in speziellen Kristallen gespeichert, die von den einzelnen Einheiten im Felde verwendet werden. Denn als Schlachtfeld sehen die Phraisiar jedes Stadtviertel einer imperialen Stadt an, in dem eine Seuche ausgebrochen ist.

Gifte und Krankheiten

Es ist ein offenes Geheimnis unter denjenigen, denen die Phraisiar ein Begriff sind, dass die Elite-Einheit auch vergiftete Waffen benutzen, die gefährliche Infektionen hervorrufen. Auch geht das Gerücht um, dass die Einheit in Gefechten neuartige Gifte testet und Krankheitsdämonen

einsetzt. Die Einheit spielt mit diesen Gerüchten, aber ob sie stimmen, wollen wir an dieser Stelle nicht weiter festlegen.

Ausbildung

Lediglich den besten Soldaten der Phraisopos wird angeboten, der Eliteeinheit beizutreten. Nur in extremen Ausnahmen wird ein Außenstehender in die Einheit aufgenommen. Danach folgen unzählige Stunden des Drills, in denen die Heiler zu Soldaten ausgebildet und den Kämpfern die grundlegenden Prinzipien der Heilkunst beigebracht werden. Dann beginnt man, die Kämpfer mit verschiedenen Mitteln immer mehr in eine Kampfmaschine zu verwandeln, die nur noch Effizienz und Gehorsam kennt. Letztlich bringen die Phraisiar sich selbst als Opfer für das Imperium dar – damit dessen Körper stärker aus jeder Krankheit hervorgeht. Doch manchmal muss der Körper zur Ader gelassen werden und die Gifte, die das Imperium zerstören, müssen mit dem Blut herausfließen.



Organisation

Die Phraisiar sind eine militärische Organisation und gleichzeitig auch wieder nicht; da ein großer Teil ihrer Aufgaben die Erforschung und Sicherung von Krankheitserregern und erkrankten Personen umfasst, tritt man im direkten Feindkontakt anders auf als beispielsweise die Myriaden. Auch besitzen sie eine andere Organisationsform als andere Armeen, da medizinisches Personal fest in die jeweilige Struktur eingebunden ist.

● **Scalpellium:** Diese kleinste Einheit entspricht dem Tentorium der regulären Armeen und umfasst zwischen acht und zwölf Phraisiar, je nach Aufgabe. So gibt es leichte Fernkämpfer (meist mit Repetier- oder Scharfschützenbelas ausgerüstet), schwere Nahkämpfer (oben detailliert beschrieben) sowie schnelle berittene Einheiten. Dazu kommen der kommandierende Principalis, zwei Späher und ein Medicus. Anders als Tentorien sind sie dazu ausgebildet, auch auf eigene Faust zu agieren.

● **Manipel:** Etwa zehn Scalpellien bilden ein Manipel, geführt von einem optimatischen Tribun. Zu diesen Kämpfern kommen noch einmal halb so viele Unterstützungskräfte (Lagerwachen, Krankenpfleger, Schreiber, Leichenwäscher, aber auch Köche und Pferdeburshen) hinzu. Denn meist agiert eine solche Einheit unabhängig von sonstigen Einheiten der Hausmiliz oder der Myrmidionen. Unweit einer Stadt, in der eine Seuche tobt, findet man meist ein solches Lager. Auch bei Expeditionen wichtiger Optimaten außerhalb des imperialen Territoriums werden diese Einheiten eingesetzt. Sie besitzen fast immer ein vollständig ausgerüstetes Feldlaboratorium und häufig einen kleinen Läufer oder speziell gezüchtete Transportchimären. Zum Standard gehören Unmengen von Heilelixieren, ein kleines Krankenhaus und kistenweise Beschwörungsutensilien.

Die Hausmilizen der Phraisopos

Neben den Phraisiar gibt es noch die regulären Hausmilizen des Hauses Phraisopos, die für den Schutz der großen Masse der Besitzungen des Hauses im gesamten Imperium zuständig sind. Die Qualität der Truppen ist schwankend und reicht von hervorragend ausgebildeten Leibwächtern der Mächtigen des Hauses bis hin zu einfachen Fußsoldaten, die Plantagen und Schiffe bewachen. Ihre stehende Armee zählt, obwohl die Phraisopos als Großes Haus gelten, insgesamt zu den kleineren. Die Befehlsstruktur ist sehr dezentralisiert, da die einzelnen Cammern für den Unterhalt bestimmter Truppenteile zuständig sind. Dazu kommen noch einmal Truppen des Horasiats Narinion und einige Provinztruppen, die eher auf die örtlichen Herrscher eingeschworen sind. Dabei ist das Verhältnis zu den Phraisiar sehr gespalten: Obwohl sich jeder Soldat wünscht, in die Elite aufgenommen zu werden, fürchtet er den gemeinsamen Dienst mit den Phraisiar. Denn gelegentlich werden Truppen der Hausmiliz einer Einheit der Phraisiar zugeordnet (etwa um die Ausbreitung einer Seuche zu verhindern) und dabei von den Phraisiari sehr herablassend behandelt. Auch sind Verluste bei diesen beigeordneten Einheiten häufig und auch meist sehr hoch.

● **Stab:** Über den Manipeln einer Großregion steht ein Stab, ein Gremium aus Optimaten des Hauses Phraisopos. Es gibt je einen Stab in Dorinthapolis (Zentrum und Norden), in Sidor Narinia (Westen und Süden) und in Sidor Corabis (Osten und Nordosten).

● **Agenten:** Im gesamten Imperium mag es vielleicht drei Dutzend Agenten und Meuchler geben, die Hinweisen auf Seuchen und Krankheitserregern nachgehen und unliebsame Zeitgenossen mit Krankheiten infizieren. Jeder der Agenten besitzt wiederum ein kleines Netz aus Zuträgern und Helfern. Insgesamt dürfte es 800 dieser Zuträger in ganz Myranor geben.

Kampfwerte

Phraisiar-Kämpfer

MU 15	KL 11	IN 15	CH 10
FF 11	GE 15	KO 15	KK 15
AT 16	PA 14	DK NS	TP IW6+5
LE 36	AU 40	AE -	MR 8
RS 6	INI 16	GS 6	GR Normal

Vor- und Nachteile: Eisern, häufig Resistenz gegen Krankheiten/ Sucht (Stimular) 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Festnageln, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfflexe, Meisterparade, Standfest, Todesstoß, Wuchtschlag

Talente: Heilkunde Krankheiten 9, Heilkunde Wunden 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 11

Ausrüstung: Kentema, schwere Rüstung

Phraisiar-Offiziere

MU 18	KL 14	IN 18	CH 12
FF 13	GE 17	KO 17	KK 17
AT 20	PA 19	DK NS	TP IW6+5
LE 43	AU 45	AE -	MR 10
RS 6	INI 18	GS 6	GR Normal

Vor- und Nachteile: Eisern, häufig Resistenz gegen Krankheiten/ Sucht (Stimular) 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Festnageln, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfflexe, Meisterparade, Standfest, Todesstoß, Wuchtschlag

Talente: Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 11

Ausrüstung: Kentema, schwere Rüstung



Optimaten der Phraisiar (erfahren)

MU 14 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 15
FF 10 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12
AT 16 **PA** 13 **DK** N **TP** 1W6+4
LE 33 **AU** 35 **AE** 43 **MR** 8
RS 2 **INI** 15 **GS** 8 **GR** Normal

Vor-/Nachteile: Eisern, Zäher Hund/Arroganz 7, Größenwahn 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Spontanzauberei II (alle Randparameter), Wuchtschlag

Talente Heilkunde Krankheiten 9, Heilkunde Wunden 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 7

Zauber: E: Aggression 10, E: Erz 8, E: Feuer 9, E: Humus 12

Instruktionen: Beseelung durch Quelle, Elementare Manifestation, Heilung, Explosion, Reinigung, Schadenszauber, Schutz vor Quelle, Wahrnehmung

Formeln: Das Auge des Anatomen (Q6), Elementare Waffe (Lev'thas-Klinge) (Q5), Feuerball (Q5), Großer Heilzauber (Q5), Kampfinspiration (Q6), Licht (Q4), Reinigung des Wassers (Q4), Sandangriff (Q5), Schutz vor Hitze (Q5), Silberner Schutz (Q6)

Ausrüstung: Leichte Rüstung, herbeigerufene Lev'thas-Klinge, Magierstab

Optimaten der Phraisiar (Veteran)

MU 15 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 16
FF 11 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12
AT 18 **PA** 15 **DK** N **TP** 1W6+4
LE 37 **AU** 39 **AE** 53 **MR** 10
RS 3 **INI** 15 **GS** 8 **GR** Normal

Vor-/Nachteile: Begabung für Quelle [Khalyanar oder Humus], Eisern, Resistenz gegen Gifte, Resistenz gegen Krankheiten/Arroganz 9, Größenwahn 7, Krankhafte Reinlichkeit

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Spontanzauberei III (alle Randparameter), Wuchtschlag

Talente: Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 12, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 9

Zauber: E: Aggression 13, E: Erz 11, E: Feuer 12, E: Humus 16

Instruktionen: Beseelung durch Quelle, Elementare Manifestation, Heilung, Explosion, Reinigung, Schadenszauber, Schutz vor Quelle, Wahrnehmung

Formeln: Das Auge des Anatomen (Q7), Elementare Waffe (Lev'thas-Klinge) (Q6), Feuerball (Q6), Großer Heilzauber (Q6), Kampfinspiration (Q7), Licht (Q5), Reinigung des Wassers (Q5), Sandangriff (Q6), Schutz vor Hitze (Q6), Silberner Schutz (Q7)

Ausrüstung: Leichte Rüstung, herbeigerufene Lev'thas-Klinge, Magierstab

Anhang IV: Personenliste

An dieser Stelle möchten wir noch einmal sämtliche, im Abenteuer vorkommenden NSCs alphabetisch und mit der Seite, auf der sie beschrieben werden, versehen, gesammelt präsentieren, damit sie diese schnell zur Hand haben.

Allassios Serr Imperias, Zenturio der Senatsliktoren: *4739 IZ, 1,89 Schritt, kräftiges Kinn, beeindruckender Backenbart, athletisch, als Anführer des Trupps tatsächlich in eine Rüstung aus einer Schwarzstahl-Legierung gerüstet. Seite 67

Albbolisha te Aphirdanos e Iolona, Trodinarin der Provinz Iolona: *4735 IZ, 1,74 Schritt, dicklich, leidet unter der Gicht und der Schüttelkrankheit, zaghaft, nicht besonders mutig. Seite 67

Aegard: *4756 IZ, 1,93 Schritt, die Hjaldingerin ist eine Kämpferin, wie sie im Buche steht: Groß, breitschultrig, durch und durch eine Kämpferin. Seite 107

Aemos: *4755 IZ, Söldner, wieseligesichtig, verräterisch, beteuert aber stets seine Treue zum Haus Phraiosos. Seite 107

Ahrs'at aus Hu'bet, Satu-Priesterin, Heilerin und Suchende: *4739 IZ, 1,66 Schritt, blonde, zu Zöpfen geflochtene Haare, in die traditionellen Gewänder einer Satu-Priesterin gewandert; eine junge, hübsche Frau mit verklärtem, aber entschlossenem Gesichtsausdruck. Seite 40

Andarros, Nereton-Gardist: *4742 IZ, 1,86 Schritt, schwarze, lange Haare, eisgraue Augen, stämmig, eine schwere Verletzung am Bein, das am Oberschenkel angefressen wirkt. Seite 73

AnDoshKa, Bandenchefin: *4744 IZ, 1,76 Schritt, unglaublich fette Amauna, trägt stets eine reinweiße Toga, herausragende Ringerin, trägt an der linken Hand versilberte und zu Krallen geformte Fingernägel, wurde von einem der beiden streitenden Häuser angeworben, um Unruhe unter den Anhängern des konkurrierenden Hauses zu schaffen – und um leicht zu verleugnende Agenten anzuwerben. Seite 28

Antcha'phor dar Icem'sar, der Führer der letzten Festung: *4723 IZ, 1,83 Schritt, Glatze, grauer Haarkranz tiefe Falten an den Mundwinkeln, fünf Narben über das gesamte Gesicht, in die Rüstung eines Klosterkriegers gehüllt, diese wurde aber mit einer Lederhose und Kettenärmeln vervollständigt. Seite 50

An'tha: *4761 IZ, 1,69 Schritt, der Erasumier war der Führer der Phraiosos auf Era'Sumu und wurde mit von seiner Tempelherrin gezwungen, die Soldaten ins Velkaris-Tal zu schmuggeln. Neigt zum Verrat und wird jede Schwäche der Phraisiar ausnutzen, auch wenn ihn dies umbringt. Seite 107

Araimur, Einzelgänger, wahrscheinlich früher Holzfäller: *4726 IZ, 1,77 Schritt, weiße Haare, riecht stark nach Schweiß, ist in eine krude, selbstgeschneiderte Rüstung aus dickem Leder gekleidet, bei der man nur sein Gesicht sieht, trägt eine schwere Holzfälleraxt bei sich. Seite 47

Ariachne te Phraisopos, eine Convocata der Hohen Cammer der Phraisopos zu Dorinthopolis: *4743 IZ, 1,71 Schritt, gestrenger Dutt, trägt stets die Kleidung einer einfachen Heilerin in den Farben, strenger, unnachgiebiger Blick, durch und durch eine Heilerin, glaubt nicht an die Anschuldigungen der Icemna und beauftragt die Helden, dies zu beweisen. Seite 30

AyBanDoa, ein amaunischer Advocatus, Legitimat des Hauses Phraisopos: *4749 IZ, 1,66 Schritt, silbernes Fell mit dunkleren Armen, Beinen und Ohren, dessen Schwanzspitze gerne genießerisch hin- und herzuckt. Seite 70

Beljana, mehrfaches Vergewaltigungsopfer, steht kurz davor sich zu rächen: *4753 IZ, 1,67 Schritt, lange, blonde Haare, entschlossener Gesichtsausdruck. Seite 48

Braihere te Aphirdanos, Mitglied der imperialen Sonderkommission: *4764 IZ, 1,68 Schritt, schüchtern, blutjunge Tochter von Albbolius te Aphirdanos e Iolona, verliebt in einen Mimen des Neuen Phantasmagoriums. Seite 68

Brunneis a Phraisopos, Magus: *4710 IZ, 1,75 Schritt, dunkelbraunes Haar mit hell ergrauten Haaren an den Schläfen, fältiges Gesicht, stets in eine schwarze Toga gehüllt, trägt eine Goldene Triopta, deren Augengläser mit verschiedenen Analyse- und Sichtzaubern belegt sind. Seite 85

Cantarrathio: *4749 IZ, 2,03 Schritt, der Veteran der Phraisiar besitzt ein vernarbttes Gesicht, ist bleich und trägt eine schwere, aber recht individuelle Rüstung. Seite 107

Caladryell te Tharamnos, Mitglied der imperialen Sonderkommission: *4738 IZ, 1,61 Schritt, stets perfekt frisiert, Haifischlächeln, sieht zwanzig Jahre jünger aus, leidenschaftlich hassende Intrigantin – gegen jeden, der sich ihr in den Weg stellt. Seite 68

Calayantos te Eupherban, Mitglied der imperialen Sonderkommission: *4751 IZ, 1,65 Schritt, wieselflink, verschmitzter Gesichtsausdruck, aber knallharter Rechtskundiger und Politiker *ChaoFor Dja*, Nymamaunir-Schmuggler Seite 68

Challam der Stier, Offizier der Phraisiar: *4737 IZ, 2,01 Schritt, Glatze, markante Wangenknochen. Ein großer, kräftiger Mann, dessen Stirn über dem linken Auge teilweise versteinert ist und der niemals lächelt. Seite 106

Chrysalis Serr Chrysir, Chrysir-Priester in Iolona: *4748 IZ, 1,66 Schritt, lange blonde Haare, gutaussehend, mit rituellen Wunden im Gesicht verziert, der Rücken von der Geißelung entstellt. Seite 63f.

Cerastilius te Aphirdanos, Passwächter auf den Türmen des Morgens: *4717 IZ, 2,03, weißhaarig, ein Bär von einem Mann, jähzornig, laut. Seite 64

Desmoya, Satu-Priesterin: *4762 IZ, 1,69 Schritt, blondes, zu Zöpfen geflochtenes Haar, unscheinbar, blass, die erst wenige Jahre in ihrer Position erlebt hat und zwischen Unsicherheit und Wahnsinn schwankt. Seite 10f.

Dorkalasio Serr Brajanos te Aphirdanos, Mitglied der imperialen Sonderkommission: *4742 IZ, 1,77 Schritt, gestrenger Gesichtsausdruck, krankhaft reinlich, hasst alle Götter abseits der Oktade. Seite 68

Dosimerantes te Phraisopos, hochrangiger Optimat, Schatzmeister der Cammer von Narinion: *4745 IZ, 1,79 Schritt, weiß-blondes Haar, dünnes Lächeln, die Haare zu einem glatt nach hinten gekämmten Zopf gebunden. Ein Optimat mittleren Alters, gekleidet in eng anliegende gelbliche Lederkleidung, die grün abgesetzt ist. Seite 105f.

Dyakhar mes Onachos, Optimatischer Nekromant: Ein hagerer, fast dürrer Mann, *4662 IZ, 1,89 Schritt, Glatze mit grauem Haarkranz, wirkt wie Mitte 50, trägt eine Triopta, welche ein grinsendes Skelettg Gesicht mit zugefeilten Eckzähnen zeigt – wobei der Unterkiefer fehlt. Seine Arme wirken dürr und ausgezehrt. Dies ist das Einzige, was man unter der schwarzen Toga mit dem weiß abgesetzten Rand von seinem Körper sieht, der Rest ist mit Bandagen umwickelt. Seite 74f.

Elyeras, Lev'tha-Priester: *4741 IZ, ,74 Schritt, fettleibig, Glatze, grauer Haarkranz, fleischige Lippen, stierender Blick. Seite 48

Epharia, verrückte Ephar-Priesterin: *4728 IZ, 2,68, untersetzt, lange, verfilzte Haare mit eingeflochtenen Seetangstreifen darin und grünen Gewändern. Seite 19

Er'hanjjar, Bauer und Familienpatriarch: *4713 IZ, 1,69 Schritt, graue Haare, störrisch, fanatischer Gyldara-Anhänger, gleichzeitig aber auch aufrichtig um seine Familie besorgt. Seite 48

Der Flutenmeister, Kapitän eines gesunkenen Demergators: Ein alterslose Nequaner, *4733 IZ, 1,73 Schritt, alle Körperhaare rasiert, in der zerfetzten Robe eines Flutenmeisters, der sichtlich nur noch wenige Augenblicke zu leben hat. Seite 23

FoUo, Nymamaunir-Schmuggler. Seite 21

Galajah, ein Behüteter: *4748 IZ, 1,74 Schritt, braune Haare, unsicherer Blick, kräftig und ein wenig aufgedunsen, hängende Schultern, schaut nur selten jemandem direkt ins Gesicht. Fängt leicht an zu weinen, wirkt wie ein großes Kind. Seite 12f.

Garen'dhra, Veteranin der Klosterkrieger: *4744 IZ, 1,79 Schritt, Glatze, fehlendes Auge, gestähltes Gesicht, wirkt, als könnte sie Steine zerbeißen. Kämpft mit Speer und einer kurzen, gekrümmten Klinge. Seite 10

Gorgulas: *4740 IZ, 1,87 Schritt, der Axtkämpfer liebt den Kampf, glatzköpfig, bleich, mürrisch, süchtig nach Stimular, ohne dieses beständig aggressiv, betet zum Gott Cor. Seite 107

Haldunah, Bauer und Familienvater: *4744 IZ, 1,83 Schritt, sehnig, brauer Vollbart, verbissener Gesichtsausdruck, gekleidet in die üblichen, praktischen Gewänder eines Bauern. Trägt stets ein verdrießliches Gesicht zur Schau und starrt jeden finster an, der nicht seiner Meinung ist. Seite 11f.

Haleesh te Dracanionis, Prior-Zenturio, Stellvertreter des Komturs und Kommandant der städtischen Garden von Iolona: *4751 IZ, 1,70 Schritt, gestählter, eher drahtiger Krieger, gewitzt, nachdenklich Seite 63

Harbronia, Spionin: *4753 IZ, 1,73 Schritt, dunkelblondes Haar, unscheinbar, durchschnittliche Größe, wird leicht übersehen, besitzt keinerlei besondere Merkmale, arbeitet als freischaffende Spionin und Informationsbeschafferin. Sie kann viel bieten, wenn die Helden sich erkenntlich zeigen. Doch ab dem ersten Kontakt sammelt sie auch Informationen über die Helden, um etwas gegen diese in der Hand zu haben. Seite 28

Heras'khash, Klosterkrieger: *4751 IZ, 1,75 Schritt, gutaussehend, wortgewand, freundlich, aber bestimmt. Seite 33

Hordanion: *4753 IZ, 1,81 Schritt, Offizier, unerfahren, verliert leicht den Kopf, ruhmstüchtig aber ehrenhaft. Tapfer bis zum Schluss. Seite 107

Ismeliop: *4757 IZ, 1,79 Schritt, Söldnerin, hübsch, stammt ursprünglich aus dem Velkari-Tal, ihre ganze Familie starb beim Ausbruch der Untotenseuche. Will zuerst diese ausrotten und dann das Haus Phraisopos auslöschen, das sie für die Katastrophe verantwortlich macht. Seite 107

Jar'cos'tha, Hüterin der Kartothek Eratus *4693 IZ, 1,66 Schritt, Dutt, faltig, halsstarrig, in edle Gewänder gehüllt. Seite 17

Jal'harabno, Kapitän der Leven'thar: *4704 IZ, graue Haare, Bart, stets eine Pfeife im Mundwinkel, deutlich als Klosterkrieger zu erkennen, hat sein Äußeres an seine Aufgabe zur See angepasst. Seite 18f.

Kal'dahr, Bauer, Führer des fahrenden Dorfs: *4728 IZ, 1,73 Schritt, ein erfahrener, kräftiger Bauer, kurze, braune Haare, fehlende Schneidezähne. Seite 48

Kalimea Argeus, Kauffrau: *4739 IZ, 1,79 Schritt, kurze lockige, stark geölte Haare, erwartet eine größere Lieferung von Era'Sumu und wurde von einem der Häuser angesprochen; ihr wurde angeboten, dass sie in Zukunft gute Geschäfte mit

diesem Haus tätigen würde, wenn sie seine Sache unterstütze. Die Helden sollen vorgeblich Bedeckung für ihre Handelszüge stellen. Seite 28

Leschkar, Söldner: *4759 IZ, 1,88 Schritt, Glatze, leuchtendgrün gefärbter Kinnbart, prächtig gekleidet, käuflich, spricht blonden Frauen gegenüber von unsterblicher Liebe, versucht Männer von seiner Ehre zu überzeugen, Verräterisch. Seite 28

Levlen, Fischer: *4752 IZ, 1,68 Schritt, dicklich, rote Nase, unrasiert, stinkt nach Wein. Seite 34

Lorian, Lev'tha-Priester: *4729 IZ, 1,86, kurze, graue Haare, schmallippig, graue, berechnend blickende Augen, humorlos. Seite 34

Luvvwyrm, Purpurwurm: *ca. 3400 IZ, 17 Schritt, dunkelpurpurne Schuppen, vergoldete Klauen, eitel, selbstverliebt. Seite 64

Mandramor serr Brajanos, Hohepriester des Brajan von Iolona: *4694 IZ, 1,91 Schritt, dürrer Greis mit altersfleckiger Glatze, starsinniger, jähzorniger und dementer Schreihals. Seite 63

Melenaos dyll Rhidaman, Handelsherr: *4732 IZ, 1,68 Schritt, fettleibig, isst gerne viel, ein Intrigant, der mit Geld und Informationen noch mehr Geld und Informationen generieren will. Seite 63

Die Mutter, eine Mutantin: Ein Wesen, das ungefähr dreieinhalb Schritt hoch ist, einen langgezogenen, an einen Kuhschädel erinnernden Kopf besitzt und unglaublich Fett ist: Seine Wülste hängen herab, als wären sie flüssig. Oberschenkel, Hinterteil und Bauch vibrieren im Schlag des Herzens, während die Brüste unnatürlich groß sind. Die Brustwarzen wirken entzündet und eine dickliche, gelb-grüne Flüssigkeit fließt hinaus. Die Arme erscheinen langgezogen und erinnern an Skelettarme. Auf dem Rücken sind vier lange, stumpfe Hörner zu sehen. Die Haut schillert seltsam und es scheint, als würden sich unter der Haut Würmer entlang winden. Seite 109f.

Nan'draq, Mörder und Folterer: *4741 IZ, 1,96 Schritt, hohe Stirn, braune Haare, tiefe Falten an der Stirn und den Mundwinkeln, grob zusammengenähte Kleidung, tiefe Augenringe, dreckig, rasiert sich nur alle paar Tage. Der brutale Mann musste sich immer zurückhalten und blüht in der momentanen Situation auf. Er lässt alle Hemmnisse hinter sich und entwickelt sich zu einem zügellosen Unhold. Seite 51

Nerlos, Nereton-Priester: *4704 IZ, 159 Schritt, faltiges Gesicht, besitzt keinerlei Erinnerungsvermögen mehr, klagt dauernd über Schmerzen in seinem rechten Fuß. Seite 73

Nevia serra Phraisopos: *4760 IZ, 1,71 Schritt, Adepta Maior. Kind reicher Eltern und Schülerin Dosimerantes, erschüttert und der Panik nahe, ist die herausragende Heilerin, doch neben ihrem Mentor die einzige Magierin, die das Eindringen in den Fleischberg überlebt hat. Seite 107

- NiriAnoNur*, Nyamaunir-Freiberuter: *4745 IZ, 1,72 Schritt, fehlendes Ohr, hört sich gerne selber reden, hat an seinem Hut mehrere Bänder befestigt, mit denen er häufig spielt. Seite 17
- N'sabreah* mit ihrem Sohn *Alhuwarexb*: *IZ 4756 IZ, fraulicher Körper, langes, rotes, zu Zöpfen geflochtenes lockiges Haar, Sommersprossen. Eine Frau Mitte 20, gekleidet in die Gewänder einer Magd. Seite 12
- Numinin Ephrasit*, Epharpriester von Iolona: *4733 IZ, 1,91 Schritt, langer Bart und Haupthaar, jähzornig, wechselhaft, aber meist übellaunig. Seite 63
- Orag'hal*, Waffenherr der Verborgenen: *4736 IZ, 1,88 Schritt, Bart, kurz geschorenes, braunes Haar, guter Kletterer, versucht unklar zu lassen, wem er genau folgt. Seite 51
- Oros te Quoron*, Mitglied der imperialen Sonderkommission: *4709, 1,54 Schritt, runzlig, keine Haare mehr, unwirsch, weltfremd, sucht nach der Formel, mit der die Welt funktioniert. Seite 68
- Palanthios Serr Rhidaman*, ranghoher Honorat der Hohen Cammer der Rhidaman zu Dorinthapolis: *4739 IZ, 1,66 Schritt, fettleibig, Dreifachkinn, rote Säufernase, geschminkt, kurze dunkelgraue Haare, lautes Organ; ist ein Säufer und will in vorseilendem Gehorsam eine Studie darüber erstellen, was mit dem imperialen Handel geschehen würde, wenn es zum Krieg mit Era'Sumu käme. Seite 30
- Ranara*: Die mädchenhafte Frau *4748 IZ, 1,66 Schritt, dunkelbraunes, verfilztes Haar, dreckige, mit Blut beschmierte Kleidung, unsteter Blick, geht stets etwas geduckt. Seite 50
- Rasataens*, Legitimatin des Hauses Icemna: *4749 IZ, 1,85 Schritt, rot-blonde Haare, betörende Stimme. Eine sehr schöne, wenn auch ziemlich maskuline Frau unbestimmbaren Alters. Je nach Gesprächspartner hat dieser das Gefühl, dass ihre Brüste mehr oder weniger ausgeprägt sind. Seite 69f.
- Sardrani*, Zatura-Akoluthin: *4759 IZ, 1,55 Schritt, zartgliedrig, helle, fast weiße Haut, blonde Haare. Seite 62
- Semnosius ter Aphirdanos*, Archomagus und Präsident der imperialen Sonderkommission: *4728 IZ, 1,78 Schritt, weiße Haare, gütiger Gesichtsausdruck, bürokratisch knappe Ausdrucksweise, nur ein goldenes Stirnband als Triopta. Seite 67
- Siminiane te Kouramnion*, Mitglied der imperialen Sonderkommission: *4739 IZ, 1,63 Schritt, Haare hochgesteckt, fröhliches Lächeln, sensibel, leichtgläubig. Seite 68
- Tanaesma*, Hohe Priesterin des Tempels von Sidor Talika: *4711 IZ, 1,73 Schritt, fast weiße Haare, von einer Pockenerkrankung vernarbtes Gesicht mit klaren Augen, gestrenge Mutter, die aber gerecht ist, herausragende Heilerin. Seite 99
- Theretnomios Serr Eupherban*, ein Procurator der Hohen Kommandantur im Bereich Militärische Ausgaben: *4711 IZ, 1,91 Schritt, weißes, lockiges Haar und Bart, kräftiges, mahlendes Kind) gilt in seinem Haus als ungeschickter Händler und sturer Bürokrat der nur auf seine Berater hört und vollkommen übertriebene Maßnahmen einleitet, wenn ihm dies eingeredet wird. Verwaltet die Ausgaben für das imperiale Heer aber hervorragend. Seite 30
- Thorobjaelda*, Vorsteherin des Cirkels der Salzhändler: *4737 IZ, 1,98 Schritt, schwarzes Haar, fast rote Haut, faltig, sehnig. Seite 63
- Uras tas'Kaeth*, Kommandant der Icemna-Haustruppen in Era-tu: *4722 IZ, 1,96 Schritt, muskulös, glattrasiert, Glatze. Seite 17
- Uthanis*, Satu-Priesterin: *4755 IZ, 1,66 Schritt, runde Hüften, etwas mollig, wirkt naiv, ist aber eine herausragende Politikerin und Intrigantin, versteht ihr Äußeres zu nutzen und verstellt sich entsprechend. Seite 34
- UaGir*, Nymamaunir-Schmuggler. Seite 21
- Valarius Serr Siminia te Rhidaman*, Mitglied der imperialen Sonderkommission: *4745 IZ, 1,81 Schritt, gutaussehend, eitel, blondes Haar und Bart, trägt Gewänder, mit denen man kleine Domänen kaufen könnte. Seite 68
- Vareus Serr Imperialis*, genannt *Obnefinger*, Honorat: *4738 IZ, 1,67 Schritt, Glatze, stets gepudert, fein geschminkt und parfümiert, dicklich, Fistelstimme, ist ein Eunuch und besitzt ein Netz von Spionen. Er ist darauf spezialisiert, die richtigen Personen für den richtigen Auftrag anzuwerben. Dazu bedient er sich häufig Verkleidungen und ist sich nicht zu schade, diejenigen, die er anwerben will, gleichzeitig zu erpressen. Ist aber extrem großzügig zu denen, die ihm nützlich sind. Seite 29
- Viridis a Phraisopos*, Magus: *ca. 4755 IZ, 1,79 Schritt, Haar- und Barttracht eines Kerrishiters, fremdländischer Akzent, flammend-rote Pupillen, trägt die Uniform eines Phraisiar. Ein junger Mann, der ein begnadeter Magomechaniker ist und einige Gerätschaften erschaffen hat, die einzigartig sind. Seit einem Unfall fehlt ihm sein linkes Bein, das durch eine Mago-Prothese ersetzt wurde. Später 'verziert' er seine Triopta mit Blut und Hautstücken. Seite 85f.
- Xellaria ai Alantinos*, eine bevollmächtigte Consuln des Supremats-Konklaves: *4734 IZ, 1,72 Schritt, wunderschöne Frau, die wie zwanzig wirkt, lange blonde Haare, volle, feste Brüste, arkane Diplomatin sondergleichen, welche die Quelle Harmonie meisterlich beherrscht, aber auch ihren verjüngten Körper und Attentäter einsetzt, sollte dies notwendig sein. Seite 30
- Xenophyros te Partholon*, Mitglied der imperialen Sonderkommission: *4750 IZ, 2,01, bleich, zuvorkommend, ein vollendeter Kavalier, aber nicht besonders klug. Seite 68

Anhang V: Weitere generische Gegner

Senatswachen

Diese schwere Infanterie dient zur Bewachung des Senatsgeländes. Angeblich sind alle Senatswachen in Rüstungen aus einer Schwarzstahl-Legierung gehüllt. Wahr ist dies nur bei den Offizieren.

Senatswachen (erfahren)

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 13
FF 12 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 16
AT 18 **PA** 17 **DK** H **TP** IW6+5 (Schwertlanze)
LE 33 **AU** 31 **AE** - **MR** 8
RS 7 **INI** 17 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), Standfest

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfflexe, Kriegsreiterei, Meisterparade, Schildkampf I, Stumpfer Schlag, Waffenloser Kampfstil [Myrmidonstil], Wuchtschlag

Talente: Ringen 12, Schwerter 10, Speere (Schwertlanze) 17 (19), Athletik 11, Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 13, Reiten 8, Menschenkenntnis 4, Etikette 5, Götter/Kulte 13, Heraldik 15, Rechnen 9, Kriegskunst 11

Ausrüstung: Brustharnisch (Geschwärzt), Schulterpanzer, Beinschienen, Umhang, Helm Kurzschwert, Dolch,

Haustruppen

(Icemna- und Phraisopos-Wachen)

Hierbei handelt es sich um die regulären Armeen der verschiedenen Häuser. In diesem Abenteuer bewachen sie Optimatenvillen, Hospitäler und dienen als reguläre Soldaten und Ordnungshüter.

Haustruppen

MU 13 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 10
FF 11 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15
AT 16 **PA** 13 **DK** H **TP** IW6+4 (Lev'thas Klinge),
IW6+3 (Speer)
LE 33 **AU** 32 **AE** - **MR** 8
RS 5 **INI** 14 **GS** 6 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), gelegentlich Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Formation, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Raufen 10, Schwerter 10, Bogen 11, Athletik 6, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 6, Etikette 3, Orientieren 5, Götter/Kulte 2, Heraldik 9, Kriegskunst 8, Heilkunde Wunden 9, Lederarbeiten 3

Ausrüstung: Lederrüstung, Wasserschlauch, Lev'thas-Klinge, Dolch, 4 Tagesration, Tuchbeutel, Tabak, Weinschlauch, häufig schlechte Heil- und Einbeerentränke

Klosterkrieger

Die Klosterkrieger sind nach den Waffengattungen benannt, auf die sie sich spezialisiert haben (Lev'tha Klängen, Lev'thas Speere, Lev'thas Schilde, Lev'thas Reiter) und jeweils in die Stufen unerfahren/erfahren/Veteranen unterteilt. Während unerfahrene momentan die gewöhnliche Linieninfanterie bilden

und die Klöster bemannen, werden erfahrene Klosterkrieger in der Kavallerie, in Schützeinheiten, an Brennpunkten, als Offiziere und Spezialtruppen eingesetzt. Veteranen sind legendäre Offiziere, Kommandanten der Lager der Sperrkette und Strategen in Eratu und Sidor Talika. Nur wenige dieser Soldaten stehen im Felde und wenn, dann bilden sie den Mittelpunkt einer Truppe.

Klosterkrieger (unerfahren)

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 15
AT 15 **PA** 14 **DK** H **TP** IW6+4 (Lev'thas Klinge),
IW6+3 (Speer)

LE 33 **AU** 31 **AE** - **MR** 8
RS 4 **INI** 11 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (11), Finte (nur Lev'thas Klinge), Gezielter Stich (nur Lev'thas Speere), Kriegsreiterei (nur Lev'thas Reiter), Wuchtschlag

Talente: Raufen 5, Säbel 10, Speere 13, Bogen 7, Athletik 6, Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 4, Etikette 3, Fallenstellen 9, Orientieren 5, Götter/Kulte 3, Heraldik 12, Kriegskunst 4, Heilkunde Wunden 9, Lederarbeiten 3

Ausrüstung: Lederrüstung, Wasserschlauch, Lev'thas-Klinge, Dolch, 1 Tagesration, Tuchbeutel

Klosterkrieger (erfahren)

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 16
AT 18 **PA** 17 **DK** H **TP** IW6+5 (Lev'thas Klinge),
IW6+3 (Speer)

LE 33 **AU** 31 **AE** - **MR** 8
RS 4 **INI** 15 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), Beidhändiger Kampf

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (11), Finte (nur Lev'thas Klinge), Gezielter Stich (nur Lev'thas Schwerter), Kampfflexe, Kriegsreiterei (nur Lev'thas Reiter), Wuchtschlag

Talente: Raufen 7, Ringen 9, Schwerter 10, Speere (Kentema) 15 (17), Athletik 8, Körperbeherrschung 10, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 11, Reiten 6, Menschenkenntnis 4, Etikette 5, Fallenstellen 9, Fischen/Angeln 5, Orientieren 10, Götter/Kulte 9, Heraldik 12, Rechnen 6, Kriegskunst 14, Tierkunde 4, Heilkunde Wunden 9, Lederarbeiten 5

Ausrüstung: Lederrüstung, Wasserschlauch, Lev'thas-Klinge, Dolch, evtl. Bogen, 2 Tagesrationen, Tuchbeutel, Wetzstein

Klosterkrieger (Veteranen)

MU 14 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 11
FF 12 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 18
AT 23 **PA** 19 **DK** H **TP** IW6+6 (Lev'thas Klinge),
IW6+3 (Kentema)

LE 33 **AU** 31 **AE** - **MR** 8
RS 6 **INI** 18 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), Beidhändiger Kampf, Standfest, Ausdauernd, Kampfrausch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Erasmusischer Klosterstil (nur Lev'thas Fäuste), Festnageln, Forma-

tion, Finte (nur Lev'thas Klinge), Gegenhalten, Gezielter Stich (nur Lev'thas Speere), Kampfgespür, Kampfreflexe, Kriegerreiterei (nur Lev'thas Reiter), Meisterparade, Niederwerfen (nur Lev'thas Schilde), Reiterkampf (nur Lev'thas Reiter), Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II (letzteres nur Lev'thas Schilde), Sturmangriff (nur Lev'thas Speere), Windmühle (nur Lev'thas Klingen), Wuchtschlag, Todesstoß
Talente: Raufen 12, Ringen 13, Schwerter 18, Speere (Kentema) 18 (20), Bogen 14, Athletik 13, Körperbeherrschung I I, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 13, Reiten 10, Menschenkenntnis 10, Etikette 9, Götter/Kulte 12, Heraldik 14, Rechnen 11, Kriegskunst 16, Tierkunde 10
Ausrüstung: Lederrüstung, Wasserschlauch, Lev'thas-Klinge, Dolch, evtl. Bogen, 3 Tagesrationen, häufig Einbeerentrank D, Rucksack, Waffenpflegeset, Wildnisausrüstung

Die Lev'ar

(beispielhafte magische Kämpfer unerfahren/erfahren/Veteranen)
 *siehe MyMa164 zu detaillierten Angaben über den magischen Kämpfer, und 158ff für weitere magische Grund-Professionen

Le'var (unerfahren)

MU 13 **KL** 13 **IN** 11 **CH** 11
FF 11 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 14
AT 16 **PA** 15 **DK** S **TP** 1W6+4 (Speer)
LE 26 **AU** 29 **AE** 28 **MR** 3
RS 1 **INI** 10 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Impulsiv, Moralkodex Lev'tha 12, Verpflichtungen, Unstet

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis Satu 6, Repräsentation Icemna, Ritualkenntnis Icemna 6

Talente: Anatomie 7, Betören 4, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 10, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 8, Sinnenschärfe 5, Überreden 5, Überzeugen 7

Zauber: E: Harmonie 7, E: Humus 9

Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Heilung, Kontrolle über Element, Reinigung, Transfer, Über Element gehen

Formeln: Ausdauer steigern (Q4), Elementare Waffe (Q5), Gelenkte Gewalt (Q3), Giftheilung (Q3), Kleiner Heilzauber (Q4), Reinigung des Wassers (Q5), Sandangriff (Q3), Stählerne Faust (Q4), Waffe des Löwen (Q4)

Ausrüstung: Speer (Bindung, Schutz), Dolch, Nahrungsrationen (Einfach, 1x), Wasserschlauch

Le'var (erfahren)

MU 14 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15
AT 18 **PA** 17 **DK** S **TP** 1W6+4 (Speer)
LE 26 **AU** 29 **AE** 39 **MR** 7
RS 1 **INI** 10 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Impulsiv, Moralkodex Lev'tha 10, Verpflichtungen, Unstet

Sonderfertigkeiten: Geniusbeschwörung Humus, Heilmagie, Liturgiekenntnis [Lev'tha], Repräsentation Icemna

Talente: Anatomie 7, Betören 4, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 10, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 8, Sinnenschärfe 5, Überreden 5, Überzeugen 7

Zauber: E: Harmonie 7, E: Humus 9

Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Heilung, Kontrolle über Element, Reinigung, Transfer, Über Element gehen

Formeln: Anführer der Truppen (Q2), Ausdauer steigern (Q5), Elementare Waffe (Q6), Gelenkte Gewalt (Q4), Fesselranken (Q7), Giftheilung (Q5), Kleiner Heilzauber (Q6), Kurzer Befehl (Q3), Reinigung des Wassers (Q5), Sandangriff (Q4), Stählerne Faust (Q5), Waffe des Löwen (Q4)

Ausrüstung: Speer (Bindung, Schutz, Auge, Licht), Dolch, Nahrungsrationen (Einfach, 3x), Wasserschlauch

Le'var (Veteran)

MU 15 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14
FF 14 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 16
AT 21 **PA** 19 **DK** S **TP** 1W6+4 (Speer)
LE 27 **AU** 29 **AE** 52 **MR** 10
RS 3 **INI** 17 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Flink, Zäher Hund, Kampfrausch /Moralkodex Lev'tha 7

Sonderfertigkeiten: Archontenbeschwörung, Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Geniusbeschwörung Humus, Gefäß der Sterne, Heilmagie, Repräsentation Icemna, Liturgiekenntnis [Lev'tha] 10, 14Rüstungsgewöhnung I+II

Talente: Anatomie 7, Betören 4, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 10, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 8, Sinnenschärfe 5, Überreden 5, Überzeugen 7

Zauber: E: Harmonie 7, E: Humus 14

Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Heilung, Kontrolle über Element, Reinigung, Transfer, Über Element gehen

Formeln: Anführer der Truppen (Q5), Ausdauer steigern (Q6), Elementare Waffe (Q7), Gelenkte Gewalt (Q5), Fesselranken (Q7), Giftheilung (Q5), Kleiner Heilzauber (Q6), Kurzer Befehl (Q4), Reinigung des Wassers (Q6), Sandangriff (Q5), Stählerne Faust (Q5), Waffe des Löwen (Q6)

Ausrüstung: Speer (Bindung, Schutz/Auge, Licht/ Bündnis, Kraft, Strafe), Dolch, Heiltränke D (1x), Nahrungsrationen (Einfach, 7x)

Priesterinnen der Icemna

(beispielhafte Icemna-Zauberpriesterin unerfahren/ erfahren/ Veteranin)

Unerfahrene Priesterinnen werden im Tempeldienst eingesetzt, manche leiten in abgelegenen Regionen einen Kleintempel mit schwierigem Klientel, was als eine Art Prüfung gilt. Erfahrene Priesterinnen leiten die regulären Tempel und üben den regulären Tempeldienst in wichtigen Tempeln oder Pilgerstätten aus. Auch das Lehrpersonal in der Heilerschule in Sidor Talika und der Großteil der Verwaltung in Eratu setzt sich aus dieser Stufe zusammen. Die wenigen Veteraninnen sind zumeist Tempelvorsteherinnen wichtiger Städte und Siedlungen, denen Dutzende Satu-Priesterinnen, hunderte Akoluthen und etliche Kapellen und Kleintempel umliegender Siedlungen untergeordnet sind. Sie sind verantwortlich für tausende Behütete und zehntausende Bürger – sie stellen das Äquivalent zu den imperialen Trodinaren dar.

Priesterinnen der Icemna (unerfahren)

MU 11 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13
FF 10 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 9
AT 8 **PA** 7 **DK** NS **TP** 1W6+1
LE 26 **AU** 29 **AE** 33 **MR** 7
RS 1 **INI** 8 **GS** 7 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Einbildungen, Moralkodex Satu 12

Sonderfertigkeiten: Akoluth [Satu], Liturgiekenntnis [Satu] 4, Repräsentation [Icemna], Ritualkenntnis [Icemna] 6, Vertrautenbindung I
Talente: Anatomie 6, Betören 4, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 10, Lehren 10, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 8, Sinnenschärfe 5, Überreden 5, Überzeugen 7

Zauber: E: Harmonie 7, E: Humus 9

Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Heilung, Kontrolle über Element, Reinigung, Transfer, Über Element gehen

Formeln: Ausdauer steigern (Q6), Blutheilung (Q7), Erfüllung mit Glückseligkeit (Q5), Friedliche Stimmung (Q5), Fesselranken (Q7), Giftheilung (Q5), Kleiner Heilzauber (Q6), Pflanzenwachstum (Q6), Weg durch Dornen (Q6)

Ausrüstung: Brandweinschlauch (zur Wundreinigung), Dolch, Heilränke III (4x), Su'Arka (Bindung, Elementwahrnehmung, Lebenstransfer), Nahrungsrationen (Einfach, 7x), Vademecum der Kräuterkunde, Verbandszeug, Wasserschlauch

Priesterinnen der Icemna (erfahren)

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14

FF 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 9

AT 8 **PA** 7 **DK** NS **TP** IW6+1

LE 26 **AU** 29 **AE** 33 **MR** 7

RS I **INI** 10 **GS** 7 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Einbildungen, Moralkodex Satu 12

Sonderfertigkeiten: Akoluth [Satu], Eiserner Wille I+II, Repräsentation [Icemna], Heilmagie, Geniusbeschwörung Humus, Liturgiekenntnis [Satu] 9, Vertrautenbindung I+II, Ritualkenntnis [Icemna] 10, Spontanzauberei [Instruktion]

Talente: Anatomie 7, Betören 4, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 10, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 8, Sinnenschärfe 5, Überreden 5, Überzeugen 7

Zauber E: Harmonie 7, E: Humus 9

Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Heilung, Kontrolle über Element, Reinigung, Transfer, Über Element gehen

Formeln: Ausdauer steigern (Q6), Blutheilung (Q7), Erfüllung mit Glückseligkeit (Q5), Friedliche Stimmung (Q5), Fesselranken (Q7), Giftheilung (Q5), Kleiner Heilzauber (Q6), Pflanzenwachstum (Q6), Weg durch Dornen (Q6)

Ausrüstung: Brandweinschlauch (zur Wundreinigung), Dolch, Heilränke III (4x), Su'Arka (Bindung, Elementwahrnehmung, Lebenstransfer), Nahrungsrationen (Einfach, 7x), Vademecum der Kräuterkunde und Alchimie, Verbandszeug, Wasserschlauch

Priesterinnen der Icemna (Veteranin)

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14

FF 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 9

AT 12 **PA** 14 **DK** NS **TP** IW6+1

LE 26 **AU** 29 **AE** 33 **MR** 7

RS I **INI** 11 **GS** 7 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: häufig Astralmacht, Egeboren, (Tier-)Empathie

Sonderfertigkeiten: Akoluth [Satu], Aufmerksamkeit, Aurapanzer, Archontenbeschwörung Humus, Aurakonjunktion [Elementar], Repräsentation [Icemna], Vertrautenbindung I, Liturgiekenntnis [Satu] 13 Heilmagie, Geniusbeschwörung Humus, Gefäß der Sterne, Spontanzauberei [Instruktion], Ritualkenntnis [Icemna] 14, Vertrautenbindung I-IV

Talente: Anatomie 7, Betören 4, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 10, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 8, Sinnenschärfe 5, Überreden 5, Überzeugen 7

Zauber: E: Harmonie 7, E: Humus 9

Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Heilung, Kontrolle über Element, Reinigung, Transfer, Über Element gehen

Formeln: Ausdauer steigern (Q6), Blutheilung (Q7), Erfüllung mit Glückseligkeit (Q6), Friedliche Stimmung (Q5), Fesselranken (Q7), Friedliche Stimmung [Q6], Giftheilung (Q5), Kleiner Heilzauber (Q6), Pflanzenwachstum (Q6), Weg durch Dornen (Q6)

Ausrüstung: Brandweinschlauch (zur Wundreinigung), Dolch, Heilränke III (4x), Su'Arka (Bannfokus, Bindung, Elementwahrnehmung, Frischer Geist, Geistesband, Lebenstransfer, Lichtzauber, Seil des Magus), Nahrungsrationen (Einfach, 7x), Verbandszeug, Schreibutensilien, Tagebuch, Buch über Heilkunde, Vademecum der Kräuterkunde und Alchimie, Wasserschlauch

Schmuggler/Piraten

Schmuggler /Piraten (unerfahren)

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10

FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13

AT 15 **PA** 14 **DK** H **TP** IW6+3 (Serovermesser)

LE 32 **AU** 31 **AE** - **MR** 3

RS I **INI** 13 **GS** 7 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Seefahrt 10, Athletik 6

Ausrüstung: Kautabak, Serovermesser, Knochenwürfel, Kleinen Weinschlauch mit starkem Alkohol

Schmuggler /Piraten (erfahren)

MU 14 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 12

FF 13 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 13

AT 15 **PA** 14 **DK** H **TP** IW6+3 (Serovermesser)

LE 36 **AU** 35 **AE** - **MR** 5

RS 4 **INI** 14 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Eisern (WS +2), Standfest, Zäher Hund, Sucht [Alkohol]

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Ausweichen I (11)

Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Seefahrt 10, Athletik 6

Ausrüstung: Segeltuchhose, Weste, Kautabak, Thapurgischer Rum, Serovermesser



Anhang VI: Kopiervorlagen

Werte Herrschaften,

ich bitte euch zu einem Treffen, da ich unter Umständen Verwendung für euch und eure Fähigkeiten hätte.

Schlagt einen Treffpunkt in den Stadtvierteln rings um den Sternenseiler vor. Das Treffen muss vor dem Markttag der nächsten None stattfinden. Unbedingte Diskretion ist erforderlich und unabdingbar für eine Beauftragung.

Ein Freund, der gerne unerkannt bleiben möchte.

Werte Suchende,

was ihr sucht, findet ihr vielleicht in der Nekropole nördlich des Kristallinen Kanals von Chrysolimna.

Lauscht den Toten, wenn sie Geheimnisse der Lebenden verraten. Zählt die Raben und findet den rechten Weg.

Doch seid bereit zu sterben, die Toten hassen die Lebenden.

Meine liebe Schwester,

schon immer warst Du zu naiv für die hohe Politik. Du hast dich mehr der Kunst gewidmet, als dem, was unbedingt notwendig war. Man wird mich Verräter nennen, mit Psephardeon vergleichen und verfluchen. Selbst Du, meine unschuldige Blütenfee. Sie werden Dir keine andere Wahl lassen.

Ich tue nur, was das Beste für das Haus ist – wenn es eine Krankheit im Imperium gibt, müssen wir die Heilung sein, die Heilung kennen und das Heilmittel besitzen. Darum gehe ich meinen Weg, ziehe ins Herz der Finsternis, das einer von uns schuf und tue was notwendig ist. Unsere Freunde in Sidor Talika werden mir den Weg ebnen und mein Ziel kennen.

Und wenn ich auf Era'Sumu sterbe, so hoffe ich, dass ich in eurer Erinnerung nicht als Verräter, sondern als der Bruder weiterlebe, der ich Dir stets war. Ich nahm stets die Demütigung auf mich, damit sie Dir erspart bleibt. Ich tue, was getan werden muss, der Rest ist mir egal.

In ewiger Liebe, Dein kleiner Dosio

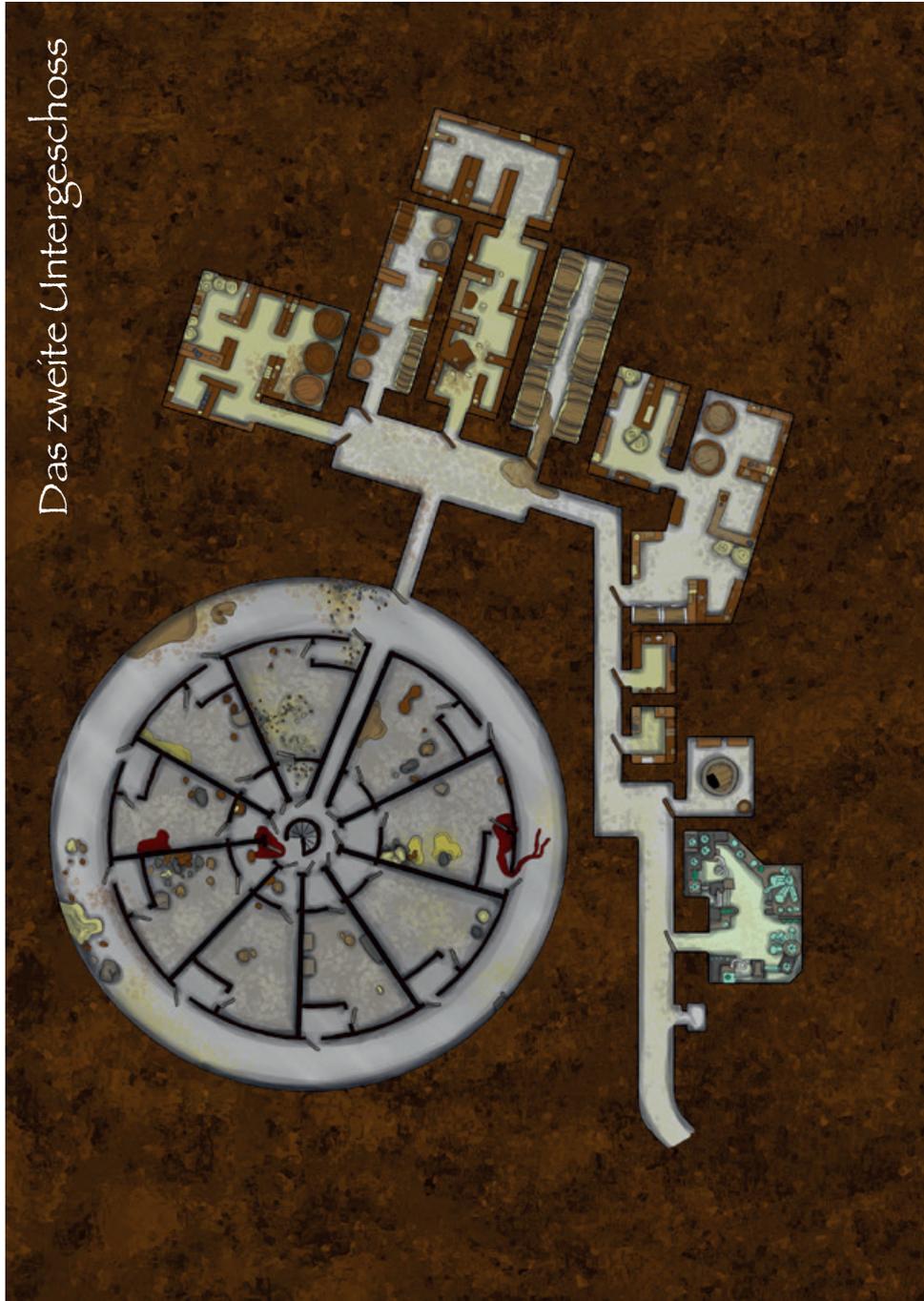
Das erste Untergeschoss



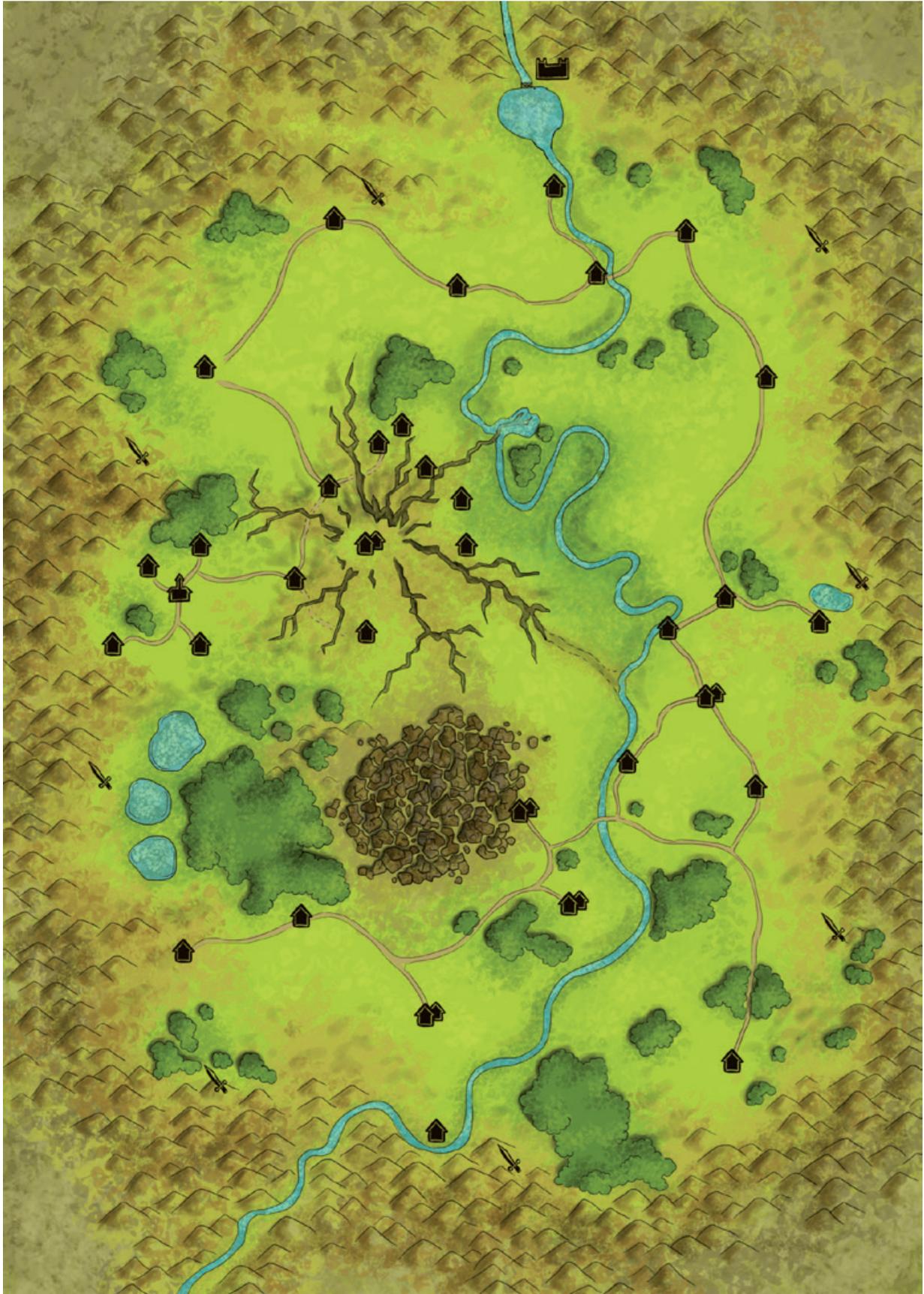
Die Orakelstätte



Das geheime Laboratorium der Phraísopos



Die Übersichtskarte



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 urtümlicher 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.

Sumublüten

Eine Katastrophe hat die Insel Era'Sumu heimgesucht. Tausende Menschen starben, als lebende Tote aus einem uralten optischen Laboratorium ausbrachen und über die Stadt Sumnea Velkaris herfielen. Doch bald lernen die Helden jemanden kennen, der behauptet, Informationen über ein Heilmittel für die Seuche zu besitzen. Um es zu erlangen, müssen die Helden lediglich mitten in den verheerten Landstrich reisen und den Horden von Untoten und Mutanten trotzen, die sich ihnen in den Weg stellen. Schnell zeigt sich, dass der Mensch des Menschen größter Feind ist und es nicht so einfach ist, das Heilmittel aufzufinden. Die Suche führt die Helden durch das halbe Imperium, konfrontiert sie mit den Machenschaften von Verschwörern der unterschiedlichen Häuser und lässt sie längst vergessene Geheimnisse aufdecken.

Auch wenn es den Helden gelingen mag, das Heilmittel zu erringen, heißt das noch lange nicht, dass sie auch wirklich erfolgreich waren. Denn dieses Heilmittel besitzt eine besondere Form und kann zudem nur an einem ganz bestimmten Ort eingesetzt werden. Und dieser Ort ist fernab der Götter, der Ordnung und des Lebens. An diesem Ort mögen Feinde zu Verbündeten werden – doch kann man diesen trauen?

Und ist es den Preis wert, der gezahlt werden muss, um die Mutter der lebenden Toten zu besiegen? Gelingt es den Helden, die Saat der Erdmutter zu pflanzen, die Sumublüten wachsen zu lassen und so dem geknechteten Land Frieden zu bringen?

ABENTEUER M17

ORT: Era'Sumu, Iolona, Dorinthapolis, Narinion

ZEIT: neuere myranische Zeit

STICHWORTE ZUM ABENTEUER: Flucht und Erkundung eines Landes der Untoten, Erforschung diverser Dungeons, Suche nach einem Heilmittel

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): hoch/ mittel

ERFAHRUNG (HELDEN): Experten

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 Sternpfeiler*, sind hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



Das Schwarze Auge