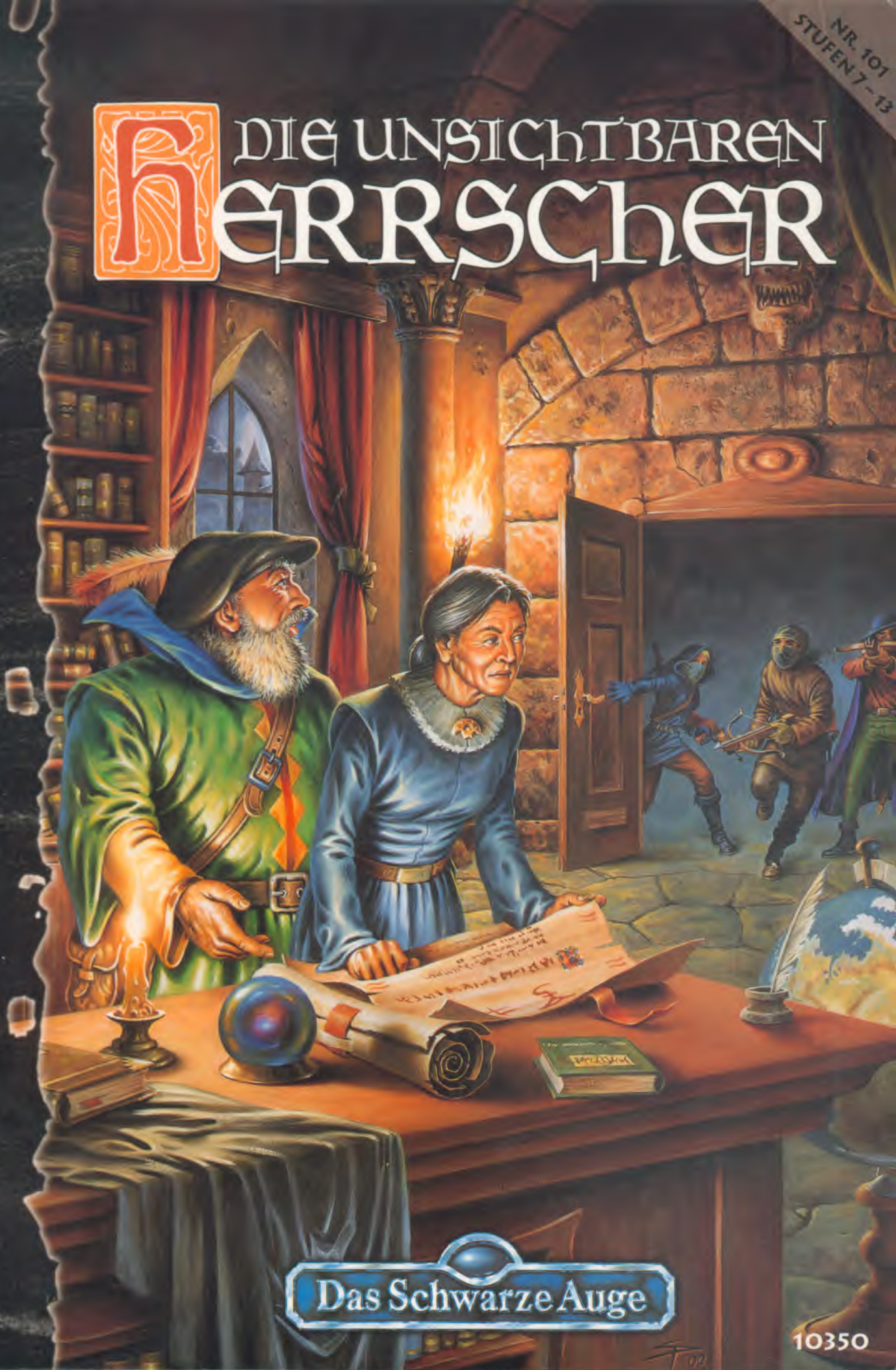




DIE UNSICHTBAREN HERRSCHER

NR. 101
STUFEN 7 – 13



Das Schwarze Auge

10350



HDIE UNSICHTBAREN HERRSCHER

Ein DSA-Abenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Thomas Römer
Cover: Swen Papenbrock
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad
Karten und Pläne: Don-Oliver Matthies
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2000 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01

Printed in Germany 2000
ISBN 3-89064-350-7



Die unsichtbaren Herrscher

v o n

Timo Gleichmann und Gunter Kopf

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 7 — 13
für den Meister und 3 — 5 Helden

für Sophia, Britta und Loretta, Saltatio Mortis und Keines Herren Knecht,
Red Bull, R1 Minima, Nescafe Gold
und den Mann von der Autobahntanke am Hockenheimring

Anmerkung: Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen ist rein zufällig und von den Autoren nicht beabsichtigt.





Inhalt

Einführung für den Meister.....	5	Der Tempel des heiligen Horas.....	42
Hinter den Kulissen		Der Angriff aus dem Dunkel.....	44
Ein schneller Vorlauf— oder was bisher geschah	5	Der Fund.....	45
Das Abenteuer im Überblick.....	6	Die Entschlüsselung der Schwertscheide.....	47
Tipps für den Meister.....	7	Die Linien auf der Schwertscheide	48
Generelles zum Abenteuerverlauf.....	8	Vom Regen.....	49
Abkürzungsverzeichnis	8	in die Traufe.....	50
Der Mythos	9	Umsonst ist Alveran	51
Beteiligte Geheimgesellschaften	13	Schlussbemerkung des Kapitels	51
Das Abenteuer beginnt	15	Die Rettung von Myriana	52
Die Helden und ihr Einstieg	15	Die Investigation.....	52
Ankunft in Methumis	16	Die Befreiung.....	53
Ein Disput unter Gelehrten	16	Die wahre Comto-Ogman-Urkunde.....	55
Die Entführung	18	Auf dem Weg nach Silas	55
Ein Plan entsteht	19	Silas, Stadt des Siegels	57
Der Banküberfall	21	Yaquirofest.....	61
Auf nach Kuslik	22	Auf dem Weg in die Vergangenheit.....	61
Kuslik, die Stadt der Wahrer	25	Yaquirofest.....	62
Der Überfall	31	Das Weingut.....	64
Zurück nach Methumis	32	Die Verfolger.....	64
Der Weg zurück	32	Die Katakomben allgemein.....	64
Wieder in Methumis	33	Die Nekropole erwacht	71
Eine Fälschung wird entlarvt	34	Schluss.....	72
Der Überfall	35	Lohn der Mühen.....	72
Eine wilde Flucht	36	Anhang.....	72
Auf nach Horasia	37	Dramatis Personae.....	72
Über den Yaquir	37	Nachforschungen.....	73
An den Feuern der Zahori	38	Abenteuer im Abenteuer.....	73
Die Wegzeichen der Zahori	39	Die Geheimgesellschaften.....	74
In Horasia	40	Die Symbole auf der Schwertscheide.....	80
Kämpfe im Dunkel	41	Landkarte.....	80
Die Spinne	42	Die Zeichen der Zahori	80



Einführung für den Meister

Hinter den Kulissen

Vor einigen Monaten im Palast der Horaskaiserin, Vinsalt:

"Was gibt es sonst noch?"

Der spitze Unterton in ihrer Stimme verriet dem Kenner sofort, dass die Kaiserin diese Besprechung so schnell wie möglich zu beenden wünschte.

"Nun ja, Eure Majestät, wir hätten noch das Anliegen der neuen Kanzlei für das Pressewesen. Ihr erinnert Euch?"

"Ihr meint doch nicht etwa diese geckenhafte Idee mit der Wanderausstellung?"

"Nun, mit Verlaub, ich denke diese Idee passt sehr gut in die aktuellen Ereignisse. Man denke nur an die neue Kaisergruft in Horasia! Nach so langer Zeit sind endlich und zum ersten Mal in der Geschichte alle Kaiser Bosparans wieder vereint in einer großen Grablege. Natürlich sind die Dynastien und die Geschichte der Kaiserkrone zur Zeit in aller Munde. Selbstverständlich wird dabei heftig spekuliert, wer wohl welchen Platz in der neuen Krypta bekommt. Aber natürlich wird auch sehr viel über die edlen Vorfahren Eurer Majestät gesprochen. Das Volk hat die sensationelle Entdeckung der Comto-Ogman-Urkunde noch nicht vergessen. In den Salons des Bürgertums werden fleißig Vorträge über die Kusliker Kaiser gehalten und überall entdeckt man eine Begeisterung für die glorreiche Geschichte Eures Reiches. Eine solche Ausstellung würde Euren Ruhm mehren und die letzten Kritiker zum Schweigen bringen. Ich sehe schon die Schlagzeilen in de..."

"Genug! Betraut Hofrat Barroco mit dieser Angelegenheit und schont meine Zeit. Noch was?"

Einige Wochen später auf Aldyramon:

"Was will dieser Irre? — Die Comto-Ogman-Urkunde untersuchen? Ich kann das ja noch gar nicht glauben! Alrico, hol mir sofort den Ravendoza!"

"Jawohl, Comtessa von Schelf!"

"Ich glaube das immer noch nicht — dieser Sarostes! Als ob er nicht schon genug Unfrieden stiften würde mit seinen absonderlichen Theorien und seiner fixen Idee, eine wissenschaftliche Geschichtsforschung begründen zu wollen. Pah, nur weil er ein eher mittelmäßiger Altphilologe ist, sucht er sich andere Felder, auf denen er zu glänzen glaubt. Aber nicht mit mir! Eine Geschichtsfälschung vermutete dieser politische Brandstifter, dieser wahnsinnige Möchtegern-Theoretiker, dieser kleine, unbedeutende ... Ja, herein!"

"Ihr wünschtet mich zu sprechen, Comtessa?"

"Natürlich, hätte ich Euch sonst wohl rufen lassen?"

"Nein, natürlich nicht."

"Gut, oder eher nicht gut. Ich habe gerade eine Nachricht aus Methumis erhalten. Dieser Doktor Sarostes hat es doch tatsächlich geschafft, Seine Spektabilität davon zu überzeugen, die Comto-Ogman-Urkunde zu Studienzwecken anzufordern. Angeblich ist dieser promovierte Demagoge einer Geschichtsfälschung auf der Spur. Ich habe es ja schon immer gesagt: Vernichtet die Urkunde, sobald ihre Echtheit bestätigt ist. Wo keine Urkunde mehr, da auch keine Zweifler! Aber natürlich wurde mal wieder nicht auf mich gehört. — Na ja, genug lamentiert, das hilft uns ja schließlich auch nicht weiter. Alrico, geh runter in die Schatzkammer, nimm die Urkunde und Sorge dafür, dass einer der Gefangenen auf der Flucht mit der Urkunde erschossen wird. Ach, und Alrico, spar nicht an Munition, am besten Feuerzauber und was die Festung sonst noch so zu bieten hat. Die Urkunde darf unter keinen Umständen erhalten bleiben. Hast du mich verstanden?"

"Welche Urkunde, Frau Staats-Procutorin?"

"Alrico, jetzt stell dich mal nicht dümmer an, als du bist. Du weißt schon, die Comto-Ogman-Urkunde, die unten in der Schatzkammer liegt ..."

"Lag."

"Wie, lag? *Liegt*, mein bester Ravendoza ..."

"Ähm, nein, Euer Hochwohlgeboren. Die Urkunde ist auf Kaiserlichen Beschluss als Ausstellungsstück mit der Wanderausstellung 'Die Kusliker Kaiser' unterwegs durchs Reich."

"Was? Warum weiß ich davon nichts? Eine Wanderausstellung? Welche Wanderausstellung? Wer hat denn diesen Schwachsinn veranlasst?"

"Nun, die Ausführung liegt wohl in den Händen des ehrenwerten Hofrates Barroco, aber die eigentliche Idee kommt aus der Kanzlei für das Pressewesen. Die meinten, dass eine solche Ausstellung das Ansehen des Kaiserhauses weiter steigern würde."

"Diese Blindschleichen! Ich kann das ja noch gar nicht glauben. Diese eitlen Hofschranzen spielen mit Hylailer Feuer und denken, es wäre ein Fläschchen Rahjas Hauch ..."

Einige hitzige Minuten später:

"In Ordnung. Da kann man dann ja wohl nichts machen. Wer ist zur Zeit unser Mann in der Universität? Alrico, setz ein Schreiben an ihn auf, in dem du ... nein, noch besser, bring mir mal das Schreibzeug!"

Ein schneller Vorlauf — oder was bisher geschah ...

Dieses Abenteuer hat zwei mit einander verknüpfte Handlungsstränge. Zum einen geht es um eine alte Urkunde, die Comto-Ogman-Urkunde (COU), und zum anderen um ein uraltes Göttergeschenk, den Ucuri-Funken. Die COU war um 2500 nach Horas die Legitimation für Amene, den Horas-Titel anzunehmen, da diese Urkunde beweist, dass sich der Stammbaum der Herrscherin auf Silem-Horas zurück-

führen lässt. Nur leider ist diese Urkunde eine Fälschung, angefertigt von dem heutigen ersten Mann im Staat, Abelmir von Marvinko. Doch wie üblich ist nichts so, wie es scheint, denn es existiert auch eine echte COU. Diese Urkunde liegt gut verschlossen und unbemerkt in den geheimen Archiven derer von Marvinko in Silas. Als junger Mann, noch lange bevor Abelmir in den Dienst der Kaiserin trat, stu-



dierte er durch Zufall die echte COU in den Archiven seiner Familie, ohne damals zu ahnen, welche Auswirkungen die Urkunde noch haben könnte. Viele Jahre später, genauer 2499 Horas, erinnerte sich Abelmir an dieses Schriftstück. Im Volk brodelte es in diesem Jahr, da alle Welt mit dem Erscheinen Horas im nächsten Jahr rechnete — ein Umstand, der die sonst so sichere Amene III., die zu dieser Zeit noch Königin war, in arge politische Bedrängnis brachte. Jetzt war es für Abelmir an der Zeit zu handeln ...

Er fälschte aus dem Gedächtnis heraus die COU, da er wusste, dass seine Familie diese Urkunde eher vernichten würde, als sie zum Wohle der Königin herauszugeben — wenn sie von ihr gewusst hätte. Zu seinem Glück aber schlummerte die so bedeutende COU unter einer irreführenden Bezeichnung in den Archiven derer von Marvinko, und Abelmir war sich sicher, dass niemand in seiner Familie auch nur ahnte, welch bedeutendes Schriftstück dort lagerte.

Die kunstvoll gefälschte Urkunde spielte er dann der Königin zu und ernannte sich selbst zum Vorsitzenden der Untersuchungskommission der Hesinde-Kirche, die feststellen sollte, ob die Urkunde echt ist. Natürlich wurde die Urkunde für echt erklärt, und Amene nahm daraufhin den Titel der 'Horas' an. Außer Abelmir, Comtessa von Schelf

und Sumudan von Aldyra wusste niemand von dem Coup, und alles wäre gut gegangen, wenn nicht ein gewisser Doktor Sarostes die Theorie aufgestellt hätte, dass Silem-Horas wohl niemals gelebt habe, und nun zur Überprüfung seiner Theorie die COU mit modernster Wissenschaft untersuchen möchte ...

Der zweite Handlungsstrang beginnt im Dunkel der ersten güldenländischen Siedler. Ohne den Mythen und Legenden vorzugreifen, sei folgendes als Essenz der vielen Quellen zusammengefasst: Einer der ersten Siedler, wahrscheinlich der erste Horas, trug in sich ein Zeichen der Götter. Dieser göttliche Funke ist unter anderem für die vielen Legenden um die übermenschlichen Fähigkeiten des Horas verantwortlich. Fest scheint aber zu stehen, dass dieser göttliche Funke, der 'Ucure-Funke', nicht mit dem Tod des ersten Horas verschwunden ist. In einigen seiner Nachfahren manifestierte sich der Funken immer wieder neu. Das Wissen um die Existenz dieses Funkens und die Sagen und Legenden, die sich um ihn ranken, haben vor sehr langer Zeit zwei Geheimgesellschaften entstehen lassen, die bis in die heutigen Tage hinein Bestand haben. Die Verbindung dieser beiden Handlungsstränge ist natürlich die CUO, da Silem-Horas einer der letzten bekannten Funkenträger war ...

Das Abenteuer im Überblick

Das Abenteuer beginnt mit dem Hilferuf von Doktor Rohalion Sarostes von der Universität in Methumis, dem die Helden aus verschiedenen Gefälligkeiten heraus folgen werden.

In Methumis (siehe S. 16ff.) erfahren die Helden, dass Doktor Sarostes versucht, eine geradezu haarsträubende These zu beweisen: Er vermutet, dass Silem-Horas niemals gelebt hat.

Um dies zu beweisen, möchte er die Comto-Ogman-Urkunde mit neuen wissenschaftlichen Methoden untersuchen. Leider wird die Urkunde von den zuständigen Stellen nicht zur Untersuchung freigegeben, da sie sich auf einer wichtigen Wanderausstellung befindet.

Doktor Sarostes vermutet dahinter eine Staatsintrige seiner früheren Studienkollegin Odina von Schelf, die inzwischen Staats-Procuratorin wurde. Aber dadurch ist sein Ehrgeiz nur noch mehr angestachelt, und er ist wild entschlossen, der staatlichen Verschwörung den Kampf anzusagen. Zur Not will er den Beweis für seine Theorie auch mit illegalen Mitteln führen. Noch während die Helden mit Sarostes über diese unglaubliche Theorie diskutieren, wird sein Haus überfallen und seine Tochter Myriana entführt. Die Helden kommen zu spät, um dieses Verbrechen zu verhindern. Sarostes vermutet aufgrund einiger Funde am Tatort dahinter den Adlerorden und bittet die Helden, ihm zu helfen und ihm die Urkunde zu beschaffen. Er ist der Überzeugung, dass seine Theorie gar nicht falsch sein kann, wenn der Staat schon zu solchen Mitteln greift, um ihn zu bremsen. Er selbst will derweil in Methumis bleiben und versuchen, mehr über das Verschwinden seiner Tochter herauszufinden.

Auf dem Weg nach Kuslik (S. 22 ff), dem momentanen Standort der Wanderausstellung, begegnen die Helden verschiedenen Agenten der beteiligten Parteien und beginnen zu ahnen, dass hinter der Geschichte um die Urkunde mehr stecken muss. Das Beschaffen der Urkunde wird auf jeden Fall ein spannendes Unterfangen, bei dem sich die Helden bereits ihre ersten Feinde machen, eine Bank überfallen müssen und zwischen die Fronten verschiedener Interessengruppen geraten.

Nachdem die Helden die Urkunde sicher nach Methumis transportiert haben (siehe S. 32 ff.), stürzen sich sogleich Sarostes und seine

Freunde von der Universität auf das Dokument, um wirklich festzustellen, dass diese erst einige Jährchen auf dem Buckel hat und niemals aus der Zeit Silems bzw. Ogmans stammen kann, also eine Fälschung ist. Doch kaum ist der Beweis erbracht, als die Universität überfallen wird: Ein Anschlag der DBA soll dafür Sorge tragen, dass sowohl die verhasste Urkunde beseitigt als auch alle eventuellen Zeugen zum Schweigen gebracht werden. Den Helden sollte spätestens jetzt klar werden, dass sie in ein Wespennest gestochen haben.

Doktor Sarostes sieht nach der Vernichtung der falschen Urkunde und der meisten Zeugen nur noch eine Möglichkeit, der Welt zu zeigen, dass er mit seiner Behauptung recht hat: Er will beweisen, dass der Sarkophag von Silem-Horas leer ist. Auf der Flucht vor den Agenten der DBA erfahren die Helden, dass auf Geheiß der Kaiserin alle ihre Ahnen in eine gemeinsame Grablege nach Horasia gebracht werden. Dementsprechend werden zur Zeit alle Kusliker Kaiser (außer Hela natürlich) umgebettet.

Also stürmen die Helden mit Sarostes, verfolgt vom Adlerorden und dem DBA, nach Horasia, das aus allen Nähten zu platzen scheint (S. 40 ff). Auf ihrem Weg dorthin treffen sie auf umherziehende Zahori, mit denen sie schnell Freundschaft schließen und fortan auf ihre Hilfe zählen können.

Im neuen Mausoleum stellen die Helden, sehr zur Freude Sarostes', fest, dass der Sarkophag des Silem tatsächlich leer ist. Offensichtlich war er sogar niemals dazu bestimmt, einen Leichnam aufzunehmen. Jedoch bringt der Sarkophag die Helden auf eine Spur, die ein Kusliker Kaiser vor Jahrhunderten für jemanden anderen als die Helden gelegt hat. In einer Aussparung unter dem Deckel finden sie ein prunkvoll gestaltetes Schwert in einer reich verzierten und mit Samt überzogenen Scheide. Auf der Scheide sind seltsame Glyphen und verschnörkelte Ornamente zu sehen.

Die Helden sind seit der Zeit Silems die ersten, die den Sarkophag öffnen konnten, da der er sehr einfallsreich magisch geschützt war. Dieser Schutz war allerdings mit dem früheren Standort des Sarkophags verbunden und wirkt damit seit der Verlegung natürlich nicht



mehr. Im übrigen erkennt der Zauber des Sarkophags in Sarostes einen Nachfahren Silems.

Den Helden bleibt aber leider keine Zeit, sich über ihren Fund zu freuen, denn die Tempelwachen, Geheimgesellschaftler und andere versuchen ihre Flucht zu vereiteln. Zu Hilfe eilt ihnen ein Vertreter der Nachrichtenagentur Nanduria, der dafür sorgt, dass die Helden die Stadt verlassen können.

Kaum aus der Stadt, erfahren die Helden, wo sich Myriana Sarostes aufhält: in Horasia. Also müssen sie erneut in die Stadt, um das Versteck einer Geheimgesellschaft aufzustöbern, Myriana zu befreien und erneut aus der Stadt zu entkommen (S. 52 ff.).

Mit einem Tipp kommen die Helden unterdessen der echten COU auf die Spur und haben damit eine Möglichkeit, zumindest mit dem Adler-

Orden und dem DBA Frieden zu schließen. Um die COU zu erbeuten, müssen die Helden nach Silas, erneut einen Einbruch durchführen und mit diesem Druckmittel Abelmir von Marvinko konfrontieren, der sich zu dieser Zeit in Silas aufhält (S. 57 ff.).

Es deutet sich inzwischen eine weitere Wende an: Die Glyphen auf dem Schwert weisen den Weg nach Yaquirofest, dem echten Grab von Silem-Horas, wo dem Suchenden eine Waffe gegen die drohende Schwärze gezeigt werden soll (S. 64 ff.): Womöglich handelt es sich um einen Hinweis auf eine Waffe gegen die Heptarchen!

Wenn die Helden schließlich das Rätsel gelöst haben, werden sie früher oder später das legendäre Yaquirofest finden. Dort kommt es dann zum großen Finale mit allen beteiligten Geheimgesellschaften, einer Erscheinung des Silem und einer großen Überraschung.

Tipps für den Meister

Zunächst ein dringender und durchaus ernstgemeinter Appell: Lesen Sie sich das Abenteuer vor dem ersten Spielabend gründlich durch. Dies gilt eigentlich bei allen Abenteuern, aber bei dem, das Sie gerade in Händen halten, in noch höherem Maße. Es ist in seinem Aufbau sehr komplex und lässt sehr viele Möglichkeiten zu, weswegen Sie gut vorbereitet und mit den Hintergründen gut vertraut sein sollten.

Lesen Sie sich zunächst den generellen Abenteuerverlauf durch, und schauen Sie sich dabei auch bitte alle angegebenen Querverweise aufmerksam an. Machen Sie sich die Zusammenhänge klar und spielen Sie diese im Geiste durch. Viele Schauplätze, an denen wichtige Teile dieses Abenteuers stattfinden, sind bereits in anderen Publikationen ausführlich beschrieben. Bereiten Sie sich auf die Szenen in den Städten also am besten mit den entsprechenden Karten und den Stadtbeschreibungen aus der Box Fürsten, Händler, Intriganten vor.

Ein Wort zu den Helden

Am besten eignen sich Helden, die selbst aus dem Horasiat stammen und dem Ideal eines klassischen Abenteurers oder Glücksritters entsprechen. Alle Glücksritter, Streuner, Diebe, Phex-Geweihte, Gaukler und Scharlatane werden bei vielen Szenen ihren Spaß haben. Helden,

die fest in den Staat eingebunden sind, sei es durch Ämter oder Treueide, könnten hingegen arge Gewissensprobleme bekommen, und ebenso fanatische Anhänger des Staates oder der Kaiserin. Wenn Sie solche Helden in der Gruppe haben, sollten Sie sich vor dem Abenteuer gut überlegen, wie Sie die Helden einbinden, denn sonst könnte es geschehen, dass so ein Held irgendwann ganz rollengerecht aus der Handlung aussteigt und vielleicht sogar den Gefährten in den Rücken fällt. Damit könnte das Abenteuer dann völlig aus der Bahn geraten – mit schwer abschätzbaren Folgen.

Von Vorteil wäre es weiterhin, wenn sich in Ihrer Heldengruppe ein Zauberer befindet, der den ANALÜS beherrscht. Geweihte werden unter Umständen ebenfalls moralische Probleme haben, die aber in der Regel nicht zum Ausstieg einer Figur führen sollten. Besonders Geweihte des Herrn Praios und der Frau Rondra werden in einigen Szenen mit ihren Auflagen arg zu kämpfen haben ...

Sag es mit Musik

Setzen Sie Musik ein. Das Mantel und Degen-Genre bietet sich hervorragend an, um durch Musikeinspielung unterstützt zu werden. Suchen Sie sich einen passenden Soundtrack. Spielen Sie immer das

Um diese Abenteuer zu spielen, sind folgende Dinge unerlässlich:

- Box: Fürsten, Händler, Intriganten (mehr als nur Grundkenntnisse davon)
 - Box: Götter, Magier und Geweihte

Hilfreich sind:

- Spielhilfe: Kaiser Retos Waffenkammer (wegen der besonderen Waffen)
- Spielhilfe: Tempel, Türme und Tavernen (wegen einiger Gebäudepläne)
 - Spielhilfe: Das Königreich Almada (wegen der Zahori)
 - Box: Al'Anfa und der tiefe Süden (wegen der Hand Borons)
 - Box: Stolze Schlösser, Dunkle Gassen (wegen des KGIA)

Vorherige Abenteuer: Sollten Sie mit den Helden, die Sie in dieses Abenteuer schicken, bereits Unter dem Adlerbanner und Shafirs Schwur gespielt haben, wird es für Sie als Meister etwas aufwendiger, da die Helden dadurch schon sehr viele Persönlichkeiten des Horasiats kennen, unter anderem Abelmir von Marvinko (Unter dem Adlerbanner, S. 13) und Amaldo Ravendoza (Unter dem Adlerbanner, S. 35, oder Shafirs Schwur, S. 50). Das bedeutet, dass Sie die Meisterpersonen entsprechend Ihrer Spielrunde abzuändern haben, eventuell auch deren Reaktionen auf die Helden. Ein Leckerbissen wäre es, wenn Ihre Helden gerade Zyklopenfeuer hinter sich gebracht haben und damit von einer Verschwörung in die nächste tapen.



gleiche Stück vor Beginn des Spielabends als Eröffnung. Am Anfang mag es den Spielern, so sie es nicht gewohnt sind, merkwürdig erscheinen, am dritten Abend werden sie die Melodie bereits mitsummen und ab da nicht mehr darauf verzichten wollen. Verwenden Sie lediglich eine begrenzte Anzahl von Musikstücken. Je eines für die Eröffnung, Kämpfe, Gruselszenen, Zauberszenen und Festivitäten. Sobald dann ein bestimmtes Stück zu hören ist, wissen Ihre Spieler, dass es gruselig oder spannend wird, was Ihnen vieles an Erzählaufwand abnimmt.

Besonders empfohlene CDs:

- Chroniken des Schwarzen Mondes — Soundtrack (für allgemeinen Hintergrund und Tempelszenen)
- Hellraiser — Soundtrack (für gruselige Sequenzen in Gräften)
- Conan the Barbarian — Soundtrack (für Pathos und Party)
- Indiana Jones (alle Teile)

Abkürzungsverzeichnis

An einigen Stellen des Abenteuers wird auf andere Hintergrundbeschreibungen verwiesen. Manche von ihnen werden folgendermaßen abgekürzt:

AvB	Aventurischen Bote
TTT	Tempel, Türme und Tavernen
FHI	Fürsten, Händler, Intriganten (Heft in der gleichnamigen Box)
RdH	Reich des Horas (Heft in der Box Fürsten, Händler, Intriganten)
Lexikon	Aventurien — Das Lexikon des Schwarzen Auges
Almanach	Aventurischer Almanach
COU	Comto-Ogman-Urkunde

Generelles zum Abenteuerverlauf

Um dieses Abenteuer für möglichst viele Spielrunden offen zu halten, haben die Autoren darauf verzichtet, die einzelnen Abschnitte mit Datumsangaben zu versehen. Lassen Sie die Zeit weiterlaufen, in der sich Ihre Spielrunde gerade befindet. Da bei diesem Abenteuer nicht abzusehen ist, wie schnell die Helden vorankommen, sei es bei Nachforschungen, Kontaktaufnahmen oder Reisen, sollten Sie selbst das jeweilige Datum festlegen. Das Abenteuer ist so angelegt, dass es irgendwann nach der Borbarad-Kampagne und vor einer möglichen Reise ins Gildenland zu spielen ist. Frühjahr oder Sommer wären die besten Jahreszeiten, denn im Warmen fechtet es sich leichter.

Tipps für die Spielabende

Versuchen Sie, alle Szenen so dicht wie möglich zu gestalten, und sorgen Sie dafür, dass bei den Spielern keine Langeweile aufkommt. Spielen Sie keinesfalls jede einzelne Nachtwache auf einer der vielen Reisen aus, sondern halten Sie die Spieler und deren Helden immer auf Trab. Genau in dem Augenblick, in dem Ihre Spieler glauben, dass jetzt etwas Ruhe einkehrt, müssen Sie für eine weitere Überraschung sorgen.

Versuchen Sie, alle Spielabende mit einem 'Cliffhanger' zu beenden. Man freut sich einfach mehr auf die nächste Spielrunde, wenn man weiß, dass gerade ein Armbrustbolzen aus dem Dunkel in die Richtung des ahnungslosen Helden pfeift.

Lassen Sie vor jedem Beginn der Spielrunde einen Ihrer Spieler die bisherigen Erlebnisse rekapitulieren, daran sehen Sie am besten, wie weit Ihre Helden das Abenteuer begriffen haben, und können notfalls noch helfend eingreifen, wenn sie sich mit ihren Spekulationen irgendwo in Richtung Brabak vergaloppieren.

Stimmung am Spieltisch

Das Hintergrundthema des Horasiats und damit dieses Abenteuers ist das 'Mantel und Degen'-Genre. Am besten zeigt es sich in den Filmen und Büchern über die 'Drei Musketiere'. Es lohnt sich für Sie, vor dem Beginn des Abenteuers den ein oder anderen Film anzusehen oder die Geschichten von Dumas zu lesen.

Sorgen Sie dafür, dass Ihre Helden immer einen Ausweg aus einer brenzigen Situation haben. Geben Sie ihnen Chancen — und mögeln

Sie dabei. Ein Abenteuer wird nur dann zur Legende innerhalb Ihrer Spielrunde, wenn es den Helden gelingt, dem Herrn Boron gerade mal so von der Schippe zu springen oder mit den letzten Lebenspunkten den Bösewicht doch noch niederzustrecken.

Lassen Sie Ihre Helden nicht einfach so sterben. Sollte ein Held unabsichtlich, also etwa aufgrund von Würfelpech, in eine ausweglose und damit tödliche Situation kommen, dann bauen Sie ihm goldene Brücken. Es ist schon schlimm genug, wenn ein Held bewusstlos ist und deswegen eine Szene nicht miterlebt. Sollten Ihre Spieler aber diese Entscheidung von sich aus treffen, z.B. ein Rondrianer mit einem "Wie damals Thalionmel!" auf den Lippen eine Brücke halten wollen, um seinen Freunden den Rückzug zu decken, dann geben Sie ihm den Kampf seines Lebens. Andererseits wird einem Helden in dem Augenblick des Todes erst einmal schwarz vor Augen. Dann kommt es auf Ihre Improvisationsgabe an, was ihm weiter widerfährt. Es ist für die Spieler in der Regel besser, die Augen wieder in einer Kerkerzelle zu öffnen, als in einem der zwölfgöttlichen Paradiese.

Ähnlich verhält es sich mit den Gegnern der Helden. Versuchen Sie, den Gegnern Persönlichkeit zu geben, machen Sie es den Helden schwer, sie einfach niederzustrecken. Kaum ein Adlerritter wird bis zu seinem Tode kämpfen, sondern sich eher ergeben oder bewusstlos zusammenbrechen. Nur ganz besondere Personen neigen zu solchen Ambitionen und diese sind dann auch im Abenteuer vermerkt. Dadurch beschleunigen sich auch die Kämpfe mit Nebenfiguren. Eine tiefe Wunde am Kampfarm sorgt bei einem Nachtwächter bereits dafür, dass er schreiend das Weite suchen wird, genauso wie eine heftig ausgestoßene Drohung die meisten Menschen zum Reden bringen wird. Lediglich fanatische Geheimgesellschaftler werden dabei nicht weich, alle anderen schon.

Vermeiden Sie Szenen, in denen die Helden Ihre Meisterpersonen verhören können. Es scheint natürlich das einfachste zu sein, einen DBA-Agenten unter der Folter zum Sprechen zu bringen, aber solche Szenen sind erstens nicht spannend und zweitens stimmungstötend.

Wenn Ihre Helden nicht das tun, was sie eigentlich tun sollen ...

Die unsichtbaren Herrscher ist ein Abenteuer, in dem die Helden unter Umständen ihre eigenen Wege gehen wollen. Der Ablauf, wie wir



hn hier aufgeschrieben haben, muss nicht zwingend genau so von Ihren Helden befolgt werden. Das ist nicht schlimm. Falls Ihre Spieler zum Beispiel unter keinen Umständen nach Horasia ziehen wollen, sondern auf Biegen und Brechen versuchen, die staatlichen Verfolger loszuwerden, dann ist Ihre Improvisation gefragt.

Wir haben versucht, alle Hintergründe in diesem Abenteuer so zu gestalten, dass sich jederzeit eine ganz eigene Dynamik in Ihrem Spiel entwickeln kann.

Falls Ihre Helden nun an einer Stelle anders wollen als vorgesehen, dann nehmen Sie sich eine kurze Auszeit und überlegen Sie einfach, was die einzelnen Mächtigkeitsgruppen gerade machen und was sie planen. Schreiben Sie einfach auf, was die Geheimgesellschaften zur Zeit über Ihre Helden wissen, was ihre Ziele sind und wie sie die erreichen können. Machen Sie das für alle Gesellschaften und schauen Sie sich danach Ihre Liste an. Sie werden feststellen, dass Sie eine Menge neuer Szenen entwickelt haben!

Falls die Helden wie schon erwähnt nicht nach Horasia wollen, kön-

nen Sie sie auch einfach auf die Spur von Myriana Sarostes setzten. Da das Siegel mit der Tochter Sarostes' versuchen will, den Sarkophag zu öffnen, werden die Helden automatisch nach Horasia gelockt.

Falls die Helden versuchen wollen, die scheinbare 'Lüge der Kaiserin' publik zu machen, setzen Sie einfach auf die volle Effektivität des Staates. Verfolgen Sie die Helden, machen Sie es den Helden unglaublich schwer, auch nur in die Nähe der Zivilisation zu kommen, und gestalten Sie dann eine Begegnung mit Nandurio, der den Helden den Tipp mit der echten Urkunde in Silas gibt. Zwar gerät dann das Abenteuer im Ablauf etwas durcheinander, bleibt aber trotzdem spielbar, denn in Silas können die Helden zum Beispiel Wind von Myriana bekommen, die gerade auf dem Weg nach Horasia ist ...

Falls sich die Helden vollkommen vergaloppiert haben und keine Ahnung haben, was eigentlich gespielt wird, lassen Sie sie einfach ein Treffen eines Geheimbunds belauschen, bei dem gerade über das weitere Vorgehen beraten wird. Dabei können die Helden dann viel erfahren, das ihnen wieder auf die Sprünge hilft ...

Der Mythos

Es ist in einem Abenteuer um Geheimgesellschaften, altaventurische Geschichte und die Zeit der frühen Kaiser des Horasreiches nicht möglich, Mythos von Realität zu trennen. Das soll durch dieses Abenteuer auch nicht geschehen. Wir wollen an dieser Stelle keine uraventurische Geschichte festlegen und als irdische Spielmechanik definieren.

Nutzen Sie, lieber Spielleiter, die Möglichkeiten, die Legende, Mythos und Symbol Ihnen an die Hand geben. Vermeiden Sie es, für Ihre Spielrunde aufgrund dieses Abenteuers Realität zu schaffen. Lassen Sie alles im Nebel der Zeit und der Sage diffus erscheinen. Kein Aventurier, der zur Zeit des Abenteuers am Leben ist, kann behaupten, er wisse die Wahrheit hinter den Mythen — also sollten Sie sich auch nicht festlegen. Lassen Sie Ihre Heldengruppe *glauben* und *vermuten*, aber niemals *wissen*.

In diesem Abenteuer wurde versucht, aus allen möglichen bereits existenten Quellen und Beschreibungen ein in sich stimmiges Netz einer aventurienweiten Verschwörung zu knüpfen. Sollten Ihnen dabei weitere Dinge einfallen, die Ihrer Meinung nach hinein passen, spinnen Sie den Mythos weiter und weben Sie Ihre eigenen Geheimnisse hinein. Lassen Sie Ihre Helden viele Aha-Erlebnisse haben — und gleichzeitig immer wieder Zweifel am eigenen Wissen und den eigenen Entdeckungen.

Um mit dem Mythos richtig zu arbeiten, müssen Sie sich wirklich gut in die Materie einarbeiten, zugegebenermaßen keine leichte Sache. Sollten Sie dennoch an dem einen oder anderen Punkt straucheln, lassen Sie das niemals Ihre Spieler merken, setzen Sie Ihr bestes Pokerface auf und behaupten Sie irgendetwas, das Ihnen auch nur zu passen scheint. Sie werden feststellen, dass wie durch Zauberei alles am Ende zueinander passen wird. Das ist das erstaunliche am Spiel mit Geheimgesellschaften: Es fügt sich am Ende alles wie ein riesiges Puzzle zusammen..

Der Ucuri-Funke

Immer wieder erhalten Sterbliche Einblicke oder Visionen in das Wollen und Wirken der Götter Alverans. Von Zeit zu Zeit jedoch gewähren die Götter einzelnen Menschen auch mehr: zum Beispiel in Form von Wundern, in denen sich die Kraft der Götter manifestiert, oder

durch Fähigkeiten, die sie bestimmten von ihnen auserwählten Sterblichen zur Verfügung stellen.

Im allgemeinen manifestieren sich solche Dinge in den Geweihten der Götter. Sehr selten geschieht es aber, dass die Götter anderen Sterblichen Bruchteile ihrer Macht verleihen. Eine solche, von den Göttern auf Dere ausgesäte Macht ist der Ucuri-Funke. Das Wissen um dieses Göttergeschenk ist wenigen Eingeweihten vorbehalten, und seine Existenz wird aus gutem Grund von den Kirchen der Zwölf — sagen wir: — zumindest nicht wahrgenommen.

Der Ursprung

Es scheint, dass der Funke mit den ersten gildenländischen Siedlern nach Aventurien kam. Seinen Namen verdankt er der Legende, dass Ucuri selbst dereinst einer Sterblichen beiwohnte (Lexikon, S.126), woraufhin diese einem Sohn das Leben schenkte, der später dann als Horas nach Aventurien kommen sollte. Eine andere Überlieferung besagt, dass Praios selbst Horas gezeugt habe (Götterheft, S.75). Auf diese Weise wurde versucht, die überderisch mächtigen Fähigkeiten des Horas und seiner Nachfahren sowie deren erstaunliche Langlebigkeit zu erklären.

Die Kraft

Die Macht des Funkens ist in den meisten Beschreibungen ähnlich, obwohl sie sich in verschiedenen Trägern dennoch unterschiedlich manifestiert. Sie gewährt, so heißt es, Unverwundbarkeit, die Fähigkeit, Dämonen, Geister und Seuchen auszutreiben und die Wahrheit der Dinge zu erkennen, und göttliche Eingebung und Weisheit sowie Macht über die Elemente.

Einige Träger des Funkens waren seiner Macht nicht gewachsen und sind daran zugrunde gegangen, andere sind über ihre Kräfte dem Wahnsinn anheim gefallen. In Ausnahmefällen kehrte sich die Macht des Funkens um, so dass es den Trägern ein leichtes war, über Dämonen oder Geister zu gebieten, wie geschehen bei Hela-Horas. Im Allgemeinen wird von Eingeweihten vermutet, dass die ersten beiden Dämonenschlachten Aventuriens auf Funkenträger zurückzuführen sind, die das göttliche Geschenk nicht ertragen konnten.

Der Funke soll sich angeblich durch Nachkommenschaft und Blutlinien vererben. Das würde wiederum bedeuten, dass alle Funkenträger



auf irgendeine Weise mit dem ersten Horas und damit mit Ucuri und Praios selbst verwandt sind. Für die Geheimgesellschaften steht auch fest, dass es zu jeder Zeit nur einen Träger des Funkens gibt. Erst bei dessen Tod bzw. seiner Apotheose (seinem Aufstieg nach Alveran) geht der Funke an einen weiteren Träger der Blutlinie über, was es den Geheimgesellschaften nicht einfach macht, den jeweiligen Funken-träger zu ermitteln.

Die Kraft des Funkens manifestierte sich auch in Silem-Horas und verlieh ihm die Fähigkeit, die wahre Natur der von der Prophetin Illumnestra angekündigten Zwölfgötter zu erkennen, woraus das Zwölfgötteredikt resultierte. Manche behaupten, dass auch der Stern, der Elem zerstörte, das Werk Silem-Horas' und seiner Kräfte war.

Wichtig: Im Verlauf des Abenteuers wird sich die Macht des Funkens nur ein einziges Mal zeigen. Und dies geschieht lediglich in Form einer Leuchterscheinung auf der Stirn eines Mädchens. Lassen Sie nicht zu, dass die Spieler versuchen, mit der Macht des Funkens herumzuspielen oder ihn sonstwie nutzbar zu machen. Sollte das versucht werden, sollten Sie das so schnell wie möglich unterbinden, zum Beispiel durch Verweise auf die Dämonenschlachttheorie (s.u.).

Gerüchte und Legenden, die in den Gesellschaften kursieren:

- Hal ist schuld am Entstehen der Heptarchen, denn durch seinen Frevel, sich selbst zum Gott auszurufen, hat er seinen Vorgängern (Fran und Hela) nachgeeifert. Daher haben die Götter das Reich bestraft, das dies duldete.
- Hal war selbst Funkenträger und ist, wie dereinst Silem-Horas, spurlos verschwunden.

Die Kusliker Kaiser

Nachdem Brigon von Cuslicum nach langen und harten Kämpfen die Dalekiden besiegt und vom Thron gestürzt hatte, begründete er selbst die Dynastie der sogenannten Kusliker Kaiser. Mit seinem Sieg endete das Dunkle Zeitalter, und eine längere Friedensperiode ließ das Reich wieder erstarken. Im Verlauf seiner Herrschaft gelang es Brigon, der den Titel des Horas angenommen hatte, die überall wütenden Kriegsherren unter seine Krone zu zwingen, womit er die Grundlage des aventurischen Lebenswesens geschaffen hatte.

Silem-Horas, Brigons Sohn, wurde zum kulturell wichtigsten Kaiser der Kusliker Dynastie. Seine Tochter Obra übernahm die Herrschaft ihres Vaters unangefochten, die Nachfolge schien gesichert. Von ihr und ihrem Wirken fehlen jedoch jegliche Aufzeichnungen. Ihr Sohn Murak setzte die Kämpfe Brigons und Silems fort und bezwang die Orks im Norden durch den Beistand der Elfen. In der Schlacht am Gadang und mit der Einnahme von Khunchom vernichtete er das Diamantene Sultanat.

Im Jahre seines Todes hatte das Alte Reich die größte Ausdehnung seiner gesamten Geschichte: Murak herrschte über das ganze zivilisierte Aventurien. Er starb jedoch an einer tulamidischen Speerwunde und

überließ seiner Tochter Hela den Kaisertitel. Die Übeltaten der 'Schönen Kaiserin' führten schließlich zur Zweiten Dämonenschlacht und dem Fall von Bosparan, was das Reich in eine lange und tiefe Krise stürzte (siehe RdH, S. 23).

Zur Quellenlage über die Kusliker Kaiser

Kurz gesagt, gibt es außerordentlich wenige erhaltene Dokumente über die Kusliker Kaiser, die meisten Urkunden wurden bei der Zerstörung Bosparans ein Opfer der Flammen. Die meisten Daten liefern die *Regesten der Kusliker Kaiser*, das sind Bücher, in denen der Text der Urkunde und alle beteiligten Personen aufgeführt sind. Davon sind lediglich die Regestensammlungen von Brigon, Murak und **Hela aus dem brennenden Bosparan** gerettet worden, also so gut wie keine Originale. Die besten Quellen sind von Hela-Horas erhalten, das meiste davon in den Gareth's Staatsarchiven.

Murak ist neben Hela noch am besten belegt, dicht gefolgt von Brigon; von Silem und Obra fehlen jedoch sowohl Originale wie auch die Regestensammlungen. Doch auch von Brigon existiert nach Sarostes' Wissen lediglich eine einzige Urkunde im Original: die Verleihung des Stadtrechts an Silas. Von Silem gibt es nur zwei, erstens das Zwölfgötteredikt und zweitens die COU, in der er selbst lediglich als Ahn des Ausstellers erwähnt ist. Das Zwölfgötteredikt ist für Sarostes unerreichbar, so dass er einzig und allein auf die COU zugreifen kann. Über Obra gibt es gar keine ernstzunehmenden Dokumente — sie wird in einigen Büchern sogar als Mann geführt!

Die Kusliker Kaiser und der Ucuri-Funke

Silems Vater Brigon war selbst schon Träger des Funkens, ihm war es dadurch möglich, das Unmögliche zu tun: die Dunklen Zeiten zu beenden. Er war sich der Gefahren des Funkens und seiner Auswirkungen bewusst und ließ aus diesem Grunde seine Residenz in den Marktflecken Silas verlegen. Wie alle seine direkten Nachfahren litt auch Brigon schon an zeitweiser geistiger Verwirrung, ausgelöst durch die göttlichen Visionen. Eine Blöde wollte er sich deshalb nicht geben: Wenn ihn das heilige Fieber ereilte, sollte dies wenigstens in der Abgeschiedenheit von Silas geschehen.

Auch in Silem brannte der Funke, heißer noch **als in seinem Vater**. Seine Visionen waren stärker und mächtiger und gipfelten im götteredikt. Als er nicht mehr in der Lage war zu herrschen, weil der Funke ihn zu sehr verzehrt hatte, übernahm seine Tochter Obra die Macht und regierte den Staat von Silas aus. Sie war jedoch zu jung und ebenfalls dem Funken nicht gewachsen. Es war wohl der Wille der Götter, der es zuließ, dass die allzu schwache Obra nicht allzu oft persönlich regieren musste.

In Murak war der Funke schwach genug — oder die Herrin Ronda stark genug —, dass ihm die Gnade zuteil wurde, das Werk seiner Väter fortzusetzen und den Willen der Götter zu erfüllen, Aventurien den rechten Glauben zu lehren. Er tat dies, indem er die Welt für **die Götter** eroberte.

Kusliker Kaiser und deren Herrschaftszeit

Kaiser	Regierungszeit	Jahre	Bisherige Grablege	Quelle
Brigon	1155-1103 v.H.	52 Jahre	Kuslik / Hesindetempel	Lexikon, S.52;
Silem	1103-1080 v.H.	23 Jahre	Vinsalt / Kaiserkopfkrypta	Lexikon, S.230; RdH, S.77
Obra	1080-1052 v.H.	28 Jahre	Silas / Horas-Mausoleum	Lexikon, S.186
Murak	1052-1010 v.H.	42 Jahre	Arivor / Tempel der hl. Geron und Ardare (Große Ruhmeshalle)	Lexikon, S.172; RdH, S.95
Hela	1010-993 v.H.	17 Jahre	Alt-Bosparan / unbekannt	Lexikon, S.121



Bei Hela schlug die Gnade um in einen Fluch. Sie war dem Feuer nicht gewachsen, das in ihr brannte, und vernichtete sich selbst und das Alte Reich durch ihren Wahn.

Silem-Horas aber sah in seinen Visionen nicht nur die wahren Götter, er sah auch die Zukunft seines Reiches, und was er sah, erschreckte ihn zutiefst: Er sah die Zweite Dämonenschlacht, er sah den Dämonenmeister und die Heptarchen — und so schmiedete er einen Plan ...

Silem-Horas

Der älteste Sohn Brigons, Silem, krönte sich nach dem Tode des Vaters selbst zum Horas (1103 v.H.). Einige der lehenspflichtigen Kriegsherren wollten eine Dynastie der Kusliker verhindern, und so entbrannte ein kurzer, aber heftiger Krieg, bei dem Silem schließlich kurzen Prozess mit den Anstiftern machte und er Dalek V. enthaupten und zerteilen ließ. Nachdem er dessen sterbliche Überreste als Abschreckung durch sein Reich gesandt hatte, waren alle Widerstände gegen die Kusliker verstummt.

Unter Silems kurzer Herrschaft erblühten Kunst und Kultur im Reich. Der Kaiser selbst, der zu Lebzeiten seines Vaters dessen oberster Feldherr gewesen war, verschrieb sich den Wissenschaften und der Religion. Böse Zungen behaupten, dass er selbst des Guldnländischen nicht mächtig gewesen sei und darum das allerorten gesprochene Bosparano zur Hofsprache erhoben habe. Jedenfalls war

er maßgeblich an den Entwürfen der 31 Kusliker Zeichen beteiligt, der neuen Schrift seines Reiches.

Auch geht die Straße, die sich durch das ganze Alte Reich die Küste entlang schlängelt, auf ihn zurück, denn er wollte seine Truppen auf dem Landweg sicher verlegen können.

Dadurch verfügte Silem im Jahre 1099 v.H. als einziger Herrscher in Aventurien über ein intaktes und funktionierendes Heer, als ein Stern auf Elem stürzte und die Flotten und weite Teile der Heere seiner Feinde durch die darauffolgende Flutwelle vernichtete. Dieses Göttergeschenk nutzten Silem und seine Nachfahren dazu, ihr Reich bis zu den Grenzen Muraks auszudehnen, gab es doch keine Macht auf dem Kontinent mehr, die sich ihnen hätten entgegenstellen können.

Silem erkannte ob des Ucuri-Funkens die wahre Natur der Götter, die seine Herrschaft so begünstigt hatten, und erließ schließlich im Jahre 1091 v.H. das Zwölfgötteredikt, in dem er den Menschen den wahren Zwölfkreis offenbarte. Als nomineller Bote des Lichts verbot er alle Kulte anderer Götzen und führte seine Schlachten fortan im Namen der wahren Zwölf: Unterstützt wurde er darin von den acht Wahrern der Ordnung von Bosparan. In Cuslicum, dem späteren Kuslik, soll er höchstselbst die Statue des Brazoragh aus dem Tempel der wahren Schlange geworfen und dessen Geweihte getötet haben. Daraufhin wurde von ihm die Zeit des Tages sowie das Jahr in je zwölf Teile geteilt.

Bis 1082 v.H. rang Silem um die Durchsetzung seiner Erlasse und Ge-

bote, doch als er damit endlich Erfolg hatte, konnte er seine Botschaft über die Götter auch dem Rest der Welt schenken: Er besetzte Al'Anfa, zerstörte Nabuleth und nahm Thalusa und das verhasste Elem beinahe im Handumdrehen.

Alle Schriften und Aufzeichnungen aus Elem ließ er bergen und in der Silem-Horas-Bibliothek aufbewahren. Es heißt, er habe sich selbst über Wochen darin einschließen lassen, um alle Texte auszusondern, die nicht mit seinem Zwölfgötteredikt in

Einklang zu bringen gewesen seien. Danach zog er sich in die kaiserliche Residenz von Silas zurück, und seine Tochter Obra übernahm ein Jahr später die Kaiserwürde. Datum und Umstände seines Todes sind nicht überliefert (s. RdH, S. 23, und Lexikon, S. 230).

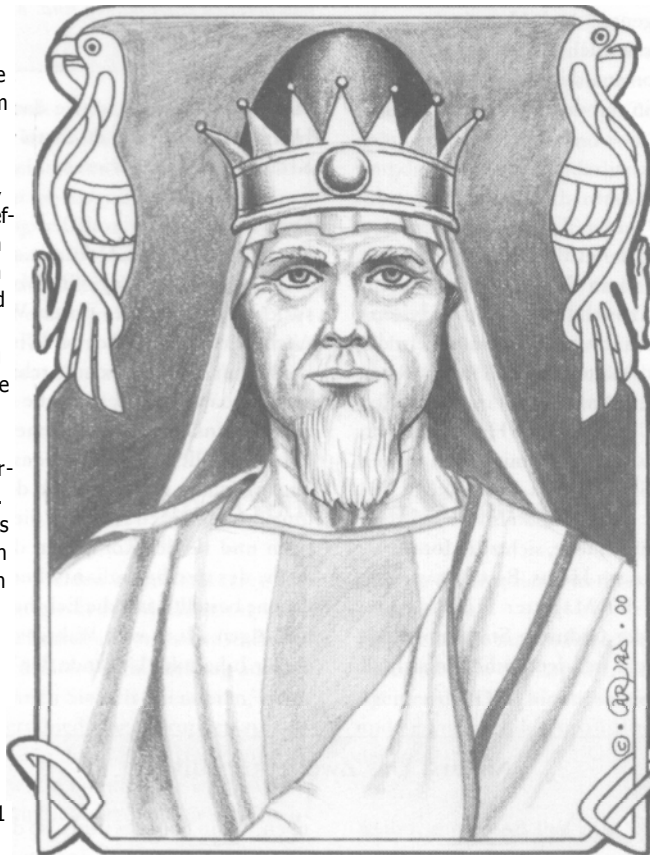
Silems Vermächtnis

Silem-Horas ist trotz des Funkens und trotz seiner Visionen nicht mehr und nicht weniger als ein Mensch. Er bekleidete zwar nominell das Amt des Boten des Lichts, aber seine Ausbildung war eher die eines Kriegers als die eines Geweihten. Darum konnte er die Visionen der Götter nicht in der Art deuten, zu der ein geübter oder geschulter Geist in der Lage gewesen wäre. Auch konnte er sich, wie sein Vater zuvor, keiner Geweihtenschaft anvertrauen, da er keine der neu entstehenden Kirchen bevorzugen wollte und durfte. Er war also mit seinen Visionen allein.

Deswegen war er war nicht in der Lage, die verschiedenen Ebenen und damit Zeiten, in denen sich die Dinge der Zukunft abspielten, zu unterscheiden, vielmehr glaubte er, in einer fernen Zukunft würden alle Übel zugleich auf das Reich hereinbrechen. Dem wollte er zuvorkommen, und darum ersann er eine Möglichkeit, über seine derische Existenz hinaus eine Warnung an seine Nachfahren zu übermitteln. Mit seinen Nachfahren dachte er an die zukünftigen Kaiser seines Hauses, von denen er erwartete, dass sie wie er selbst ebenfalls den Funken in sich tragen würden.

Dieser Warnung sind die Helden auf der Spur, und sie werden sie erhalten, wenn sie in Yaquirofest Silem-Horas selbst gegenüberstehen. Das meiste, vor dem Silem warnen möchte, ist bereits eingetreten: Hela hat die Zweite Dämonenschlacht entfesselt, Rohal und Borbarad rangen bereits zweimal um Dere und die Heptarchen verseuchen das Land. Doch eines wird der Kaiser der Vergangenheit den Helden der Zukunft mit auf den Weg geben können: Die Waffen gegen die Heptarchen sind in der 'alten Heimat' verborgen und warten darauf, geborgen zu werden. Die endgültige Lösung wartet im Guldland auf die Helden.

Das Geheimnis des Sarkophags
Den meisten Geheimgesellschaften, die sich mit dem Ucuri-Funken beschäftigen, ist klar, dass ein wichtiger Schlüssel zu diesem Geheim-





nis der Sarkophag Silems ist. Sie alle haben im Laufe der Jahrhunderte mehrfach versucht, den Sarkophag zu öffnen, jedoch ohne Erfolg und unter großen Opfern. Mittlerweile haben sie es aufgegeben und sorgen nur noch dafür, dass keine andere Gesellschaft dem Sarkophag zu nahe kommt. Dieses Gleichgewicht der Kräfte dauerte so lange, bis Kaiserin Amene beschloss, alle Sarkophage der Kusliker Kaiser nach Horasia zu verlegen, um eine lokale Heiligenverehrung zu unterbinden und zumindest etwas Kontrolle über die Gläubigen zu haben. Alle Geheimgesellschaften haben daraufhin ihre Agenten nach Horasia entsandt, um über den Sarkophag zu wachen (siehe auch 5. 40 ff).

Wichtig: Alle Gesellschaften gehen davon aus, dass Silem selbst in dem Sarkophag liegt und das Geheimnis darin verborgen ist. Niemand ahnt etwas von der Spur nach Yaquirofest.

Die Comto-Ogman-Urkunde

Im Jahr 2500 Horas war die Stimmung in der Bevölkerung mehr als nur gespannt. Die Herrschenden, allen voran Königin Amene, fürchteten Aufstände. Grund dafür war eine zunehmende Horas-Hysterie im Land. Viele Horas-Anhänger glaubten fest an eine Wiederkehr des Göttlichen, und ein geschickter Agitator hätte genügt, um das Reich ins Wanken zu bringen. Zu diesem Zeitpunkt erhielt Amene völlig unerwartet Hilfe, denn ihr wurde eine Urkunde in die Hände gespielt, durch die sie in der Lage war, ihre Verwandtschaft mit einem frühen horasischen Kaiser nachzuweisen, mit Silem-Horas. Die Königin ließ die Urkunde durch die Hesinde-Kirche prüfen, und als ihre Echtheit bestätigt wurde, war sie die Grundlage für Amene, sich zur Horas auszurufen. Dies geschah am 9. Phex 2502 nach Horas. Bestätigt wurden ihre Ansprüche von der Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein und dem Vinsalter Wahrer der Ordnung Staryun. Damit war für Amene-Horas der Weg zur Macht frei. Jetzt scharten sich all

Der Wortlaut der Urkunde

Comto Ogman vom Silem-Palast, Sohn des Prinzen Garian von Bosparan, Enkel des edlen Kaisers Silem-Horas. danket hiermit und allen zu wissen, Seinen Ihm treuen Untertanen und Gefolgsleuten, ob der mannigfachen und reichhaltigen Glücks- und Segenswünsche, die anlässlich des Traviabundes zwischen seiner erlauchten Tochter Nisha von Silas und dem ehrenwerten Baron Flor, Firdayon von Aldyramon so herzlich eingegangen sind. Möge die Herrin Travia auch Euch und die Euren segnen.«

die Horas-Patrioten sowie das Volk und die Bürger hinter Amene-Horas, und sie war de facto nicht mehr auf das Wohlwollen des Kronkonvents angewiesen.

Die Fälschung

Die Comto-Ogman-Urkunde, auf die Amene-Horas ihren Staat gründet, ist eine Fälschung – im Wortsinne jedenfalls, denn ihr Inhalt entspricht durchaus der puren Wahrheit. Geschrieben wurde sie von Abelmir von Marvinko, der Wissen über eine gleichlautende Urkunde hat, die in den geheimen Archiven seiner Familie schlummert. Seine Familie hätte der Herausgabe der Urkunde niemals zugestimmt, da die Marvinkos schon seit jeher ein Anrecht auf den Thron geltend machen wollen. Sie hätten das Papier eher vernichtet, als es Amene zugänglich zu machen – und damit wäre alles verloren gewesen. Darum entschloss sich Abelmir, die Urkunde kurzerhand selbst zu verfertigen und sie der Königin in die Hände zu spielen. Er selbst war es auch, der der hesindianischen Prüfungskommission vorstand, die Amene bestellte, um die Echtheit festzustellen. So musste er nicht einmal lügen, als er vom Wahrer der Ordnung zu Kuslik gefragt wurde, ob der Inhalt der Urkunde der Wahrheit entspreche.

Exkurs: Das Zwölfgötteredikt

Im Jahre 1091 v.H., hundert Jahre vor dem Fall Bosparans, erließ Silem-Horas das sogenannte 'Zwölfgötteredikt', in dem er das Pantheon der Zwölf beschreiben ließ und alle anderen Götzenkulte verbot. Dieses Edikt legte die Grundlage für die Verehrung der wahren zwölf Götter bis in heutige aventurische Zeit (siehe Die Götter des Schwarzen Auges, S.29).

Das Edikt hält für den uneingeweihten Aventurier vieles zum Grübeln bereit, deshalb ist seine Existenz und vor allem sein genauer Wortlaut lediglich Geweihten und ernsthaft theologisch interessierten Personen bekannt. Allein die Tatsache, dass ein Kaiser festlegen muss, wer verehrt wird und wer nicht, ist mehr, als einem nicht sonderlich in seinem Glauben gefestigten Menschen zugemutet werden kann. Denn was für Folgen hätte es gehabt, wenn sich Silem-Horas anders entschieden hätte, wenn er zum Beispiel Brazoragh statt Rondra in sein Edikt aufgenommen hätte?

(Um es an dieser Stelle für Sie, verehrter Meister, klarzustellen: Das Zwölfgötteredikt beschreibt die wahre Natur Alverans und der Zwölf: Silem-Horas, als Träger des Ucuri-Funkens, war als erster in der Lage, die rechten Götter zu erkennen und dafür zu sorgen, dass jeglicher Irrglauben verboten wurde.)

Allein eine Annahme, die das Edikt, seinen Inhalt und seinen Erzeuger in Frage stellt, würde ausreichen, um bei der Inquisition des Herren Praios auf der schwarzen Liste zu stehen, und zwar ganz

oben. Wenn Sarostes nun also die COU und damit die Person Silem-Horas in Frage stellt, dann tut er dies automatisch auch mit dem Zwölfgötteredikt – eine Tatsache, die alle strenggläubigen Helden, die ihm bei seiner Queste helfen, in arge Glaubensbedrängnis stürzen müsste.

Allein das Gerücht über einen Zweifel am Zwölfgötteredikt würde alles, was beispielsweise durch das heilige Horarium erreicht wurde, wieder zunichte machen. Mit Sicherheit würden reaktionäre Kräfte im Horasiat die Gunst der Stunde nutzen, um dem heiligen Horas doch zu göttlichem Status zu verhelfen (siehe RdH, S. 33).

Sarostes selbst käme nicht auf die Idee, den Inhalt des Ediktes in Zweifel zu ziehen, er glaubt fest an die Zwölf. Lediglich zweifelt er an der Person, der das Dokument zugeschrieben wird: Seiner Meinung muss ein anderer das Edikt verfasst haben, obwohl er keinerlei Ahnung hat, wer dies sein könnte.

Sollten die Helden auf den Gedanken kommen, die COU in der Bank zu lassen und gleich das Edikt zu untersuchen, dann sollten Sie sofort intervenieren. Die Urschriften liegen in der Stadt des Lichts und in Mantrash'Mor, und dort würde es selbst ein Alter Drache nicht ohne Probleme herbekommen. Wenn die Helden auch nur Anstalten machen, nach Gareth zu ziehen, werden sie ihres Leben oh der Sonnenlegionäre, Bannstrahler und Inquisitoren nicht mehr froh, bis dass sie sich anderweitig entscheiden.



Die Schriftrolle selbst ist sehr kunstfertig gefälscht. Das Pergament ist recht alt, und Schrift und Text sind in Alt-Güldenländisch verfertigt: Dieser Text sieht wirklich überzeugend alt aus. Zur echten Comto-Ogman-Urkunde bestehen einige Formulierungsunterschiede, da Abelmir sie aus dem Gedächtnis verfasst hat. Der markanteste Unterschied aber ist der, dass die echte Version in Bosparano und den Kusliker Zeichen verfasst ist — Abelmir wollte die falsche einfach nur noch echter erscheinen lassen.

Sarostes und seine Theorie

Bei seinen Forschungen stieß Sarostes in der frühen horasischen Chronologie auf einige Widersprüche und Unklarheiten. Unter anderem hat er daraus den Schluss gezogen, dass einige der Kusliker Kaiser nicht einmal existiert haben, so vor allem ein gewisser Silem-Horas. Da es ihm unmöglich scheint, an Silems wichtigste Urkunde (das Zwölfgötteredikt) heranzukommen, andere Dokumente aber kaum existieren, sieht er nur einen Ausweg: die Comto-Ogman-Urkunde, auf der Silem erwähnt sein soll; zwar nur als Großvater eines der Beteiligten, aber immerhin. (Gäbe es zu Silem und seinen Kindern eine bessere Quellenlage, wäre Amene zum Beweis ihrer Horas-Abstammung nicht auf die COU angewiesen gewesen.)

Wie Sarostes' Verdacht entstand ...

Eines Abends, bei einem guten Gläschen Castello Ciarantalla, hatte Sarostes Muße, sich mit völlig unnötigen Dingen zu beschäftigen: Er grübelte über den Kaiserlisten aus der Frühzeit des Reiches. Unwillkürlich stutzte er bei zwei Kaisern des Kusliker Geschlechts, denn die Herrschaftszeit von Silem und Obra war gegenüber der von Brigon und Murak erstaunlich kurz. Brigon hatte 52 Jahre lang regiert und Murak 42, Silem und Obra hingegen nur 23 bzw. 28 Jahre. Hela mit ihrer siebzehnjährigen Regierungszeit hatte er aus der Betrachtung aufgrund ihres bekanntlich vorzeitigen Todes ausgenommen.

Sein Erstaunen hielt sich aber in Grenzen und er vergaß den Vorfall. Doch dann stellte er einige Zeit später zu seiner Überraschung fest, dass von Obra keine und von Silem fast keine Urkunden existierten und dass in der Sekundärliteratur Obra zum Teil sogar als Mann geführt wird. Sein Forscherdrang war geweckt, und er überlegte sich, was wohl geschähe, wenn ihm hier wieder so etwas gelänge wie damals mit den Tempelstufen zu Gareth. Er glaubt nun, dass hier einfach etwas falsch überliefert wurde und es sich bei Silem und Obra vielleicht sogar um ein und die selbe Person handeln könnte. Niemals hätte er gedacht, dass es so schwer sein würde, an die COU heranzukommen. Aber all die Widerstände, auf die er traf, sorgten lediglich dafür, dass er sich immer mehr in diese Idee verliebte.

Beteiligte Geheimgesellschaften

Im Laufe dieses Abenteuers werden die Helden es mit mehreren Organisationen zu tun bekommen, zum großen Teil Geheimgesellschaften, aber auch zum Beispiel dem Adlerorden. Details zu Geschichte und Motiven dieser Gruppierungen finden Sie im Anhang auf den Seiten 75 ff. An den dortigen Texten können Sie sich orientieren, wenn Sie sich überlegen müssen, wie die unterschiedlichen Gruppen auf unerwartete und unvorhergesehene Aktionen der Helden reagieren.

Im Folgenden bieten wir Ihnen aber schon einmal eine kurze Übersicht über die einzelnen Gruppen, damit Sie den Ablauf des Abenteuers leichter nachvollziehen können.

Der Adlerorden

Der außerordentlich mächtige Adlerorden wurde ursprünglich gegründet, um der Kaiserin eine bessere Kontrolle über Steuerwesen, Strafverfolgung, Rechtsprechung, Anklage und weiteren wichtigen Staatsfunktionen zu geben. Von solchen Dingen wie dem Ucuri-Funkens ist ihm nichts bekannt, aber leider geraten die Helden durch ihre Aktivitäten dem Orden in die Quere. So wird der Adlerorden zum offenen Gegenspieler der Helden, und sowohl Comto Abelmir von Marvinko als auch Comtessa Odina Thirinda von Schelf bedienen sich bei ihren Aktionen natürlich in erster Linie des Ordens.

Direktorium für besondere Angelegenheiten (DBA)

Offiziell existiert das Direktorium gar nicht, und nur ein kleiner Kreis von Eingeweihten weiß mehr als dunkle Gerüchte über das DBA. Es untersteht direkt der Kaiserin - ob diese jedoch immer genau weiß, was im DBA vor sich geht, muss an dieser Stelle bezweifelt werden, denn es repräsentiert die dunkle Seite des Staates. Immer, wenn Spionage, Mord, Denunziation, Verrat, Diebstahl, Erpressung oder andere schmutzige Machenschaften notwendig sind, um den Zielen des Rei-

ches zu dienen, dann werden die Spezialagenten des DBA in Bewegung gesetzt.

Erst wenn die zuständigen Stellen der Meinung sind, dass der Adlerorden nicht in der Lage ist, mit den Helden fertig zu werden, werden Agenten des DBA hinzugezogen. Und aufgrund von deren Ausbildung und hervorragender Ausrüstung kann das durchaus unangenehm werden...

Nachrichtenagentur Nanduria

Eigentlich hat die Agentur Nanduria den 'modernen Journalismus' auf ihre Fahnen geschrieben, aber die Grenzen zu einem privatem Geheimdienst mit den Interessen einer durch und durch phexgefalligen Unternehmung sind hier fließend. Denn warum sollte man seine teuer erkämpften Informationen nur den Gazetten verkaufen, wenn manche Privatperson doch wenigstens genauso interessiert ist und mitunter besser bezahlt?

Durch die auffälligen Aktionen der Helden wird Nanduria recht bald auf sie aufmerksam, und so heften sich schon bald zähe Vertreter an ihre Fersen. Da die Agentur aber durchaus bereit ist, für interessante Neuigkeiten auch angemessen zu bezahlen, muss das nicht immer zum Nachteil für die Helden sein.

Die Wahrer des göttlichen Funkens

Die Wahrer sind eine 'echte' Geheimgesellschaft im klassischen Sinn. Seit vielen Jahrhunderten sind die Initiaten der Wahrer auf der Suche nach den Trägern des Ucuri-Funkens und beschäftigen sich mit der Erforschung dieser Gabe. Vordergründig gibt sich der Orden gerne die Fassade einer hesindegefalligen Vereinigung, die sich um schon lange vergessene mystische Geheimnisse bemüht. Konkret ist er aber an Sarostes' Geheimnissen und der Wahrheit hinter der CUO interessiert,



weil die Genealogie eine wichtige Beschäftigung im Orden darstellt. Außerdem will der Orden natürlich Sarostes für sich gewinnen, da der innere Zirkel glaubt, mit einem echten Träger der Gabe seinen Zielen deutlich näher zu kommen.

Das Siegel der Erkenntnis

Das Siegel der Erkenntnis ist wie die Wahrer eine sehr alte Gesellschaft. Angeblich hat sie Fran-Horas selbst gegründet, um alle anderen Funkenträger aufzuspüren und zu vernichten, denn er wollte der einzige sein, der über diese Gabe verfügt. Doch nach seinem Tod selbstständigte sich diese 'Behörde' und begann, eine eigene Deutung der Geschichte um den Ucuri-Funken weiterzugeben: Seine Anhänger glauben, dass alle Träger des Funkens eine Art dämonische Saat in sich tragen, die nur darauf wartet, auszubrechen und das Reich ins Verderben zu stürzen. Und das wollen sie unter allen Umständen vermeiden — egal wie und unter welchen Opfern. Es braucht kaum erwähnt zu werden, dass die Helden recht bald in den Verdacht geraten, dem Siegel im Weg zu stehen.

Kaiserlich Garethische Informationsagentur (KGIA)

Die KGIA ist der Informationsdienst des Mittelreichs. Ihre Existenz ist allgemein bekannt, und die höherrangigen Mitglieder machen auch keinen Hehl daraus. Dennoch gibt es natürlich auch viele geheime Mitarbeiter, von denen nur ihre direkten Vorgesetzten wissen — das erleichtert es ungemein, an Informationen zu gelangen, die einem offensichtlichen Staatsbediensteten vielleicht nicht zugetragen werden würden.

Da der KGIA nicht entgeht, dass dort ein paar Abenteurer in die Aufmerksamkeit unterschiedlicher Gruppen geraten sind, will sie natürlich auch wissen, was denn dahinter steckt. Damit zählt sie weder zu den ausgesprochenen Gegnern der Helden, noch zu ihren Helfern, wird aber zu einer weiteren Gruppe mysteriöser Verfolger.

Die Hand Borons

Diese geheimnisumwitterte alananische Organisation ist so etwas wie eine alananische Geheimpolizei, und in ihren Reihen befinden sich nicht nur Spitzel, sondern auch bestens ausgebildete Meuchler. Selbstverständlich gibt es im Horasiat als einem wichtigen Feind von Al'Anfa zahlreiche Mitglieder der Hand, und so bleibt es nicht aus, dass die Helden auch mit dieser Gruppe zu tun bekommen.

Die Söhne des Horas

Die 'Söhne' sind ein extrem nationalistischer Orden, der die derzeitige Regierung samt aller wichtigen Adelshäuser stürzen will, um den 'wahren Horas' an die Macht zu bringen. Vor einiger Zeit hat der Orden einige Gerüchte um den Ucuri-Funken gehört und sieht darin eine Bedrohung seiner Machtansprüche. Grund genug, um sich in die Angelegenheit auch noch einzumischen.

Minderwichtige Orden

Der horaskaiserliche Hausorden vom heiligen Blut

Dieser Orden ersetzt in vielerlei Hinsicht die nicht existierende Horas-Geweihtenschaft. Für alle Geheimgesellschaften, die an die Göttlichkeit des Horas glauben, sind die Heilig-Bluter jedoch ein Dorn im Fleisch, da die meisten Ordensbrüder und -schwestern eher aus merkanilen Beweggründen dem Orden beigetreten.

Horasische Ehrenlegion

Gegründet wurde die Ehrenlegion von Abelmir von Marvinko, um besondere militärische und kulturelle Verdienste zu ehren, doch inzwischen ist dieser Orden auf dem besten Wege, Marvinkos private und mächtige Geheimgesellschaft zu werden.

Der Orden des göttlichen Falken — die Ucuriaten

Dieser Orden ist eine absolute Ausnahme unter allen bisher besprochenen Orden und Geheimbünden. Er tut wirklich nur Gutes, dient den Göttern, ist nicht korrupt und führt nichts gegen die Helden im Schilde.



Das Abenteuer beginnt

Hinter den Kulissen

Geheimes Hauptquartier des Siegels der Erkenntnis, Silas:

"Und nun zu unserem letzten Punkt für heute, meine werten Brüder und Schwestern. Aus Methumis erreicht uns die Kunde, dass der uns schon bekannte Doktor Sarostes offensichtlich die COU zu Forschungszwecken angefordert hat. Dieses gewichtige Schriftstück ist für uns ein wichtiger Quell der Erkenntnis. Immerhin können wir zweifelsfrei belegen, dass der verfluchte Silem die Dämonensaat in seiner Brust trug. Da aus unserem Zirkel für genealogische Studien Sarostes ja bereits als verdächtig eingestuft wurde, sollte uns sein plötzliches Interesse an dieser Urkunde doch zu denken geben."

"Gut gesprochen, Bruder Aurum! Ich darf Euren wohl gesetzten Wor-

ten nur noch hinzufügen, dass der Angeklagte auch noch eine Tochter hat, die wir bei der kommenden Urteilsfindung nicht vergessen dürfen. Wenn sich in Sarostes der Funke des Bösen zeigt, so wird er ihn auch auf seine Tochter übertragen haben. Das würde für beide den Tod als einzige Handlungsoption bedeuten."

"In Ordnung. Gibt es jemanden, der für die Verteidigung der Angeklagten sprechen möchte?"

Es folgen einige Augenblicke verhängnisvolles Schweigen ...

"Gut, dann wird das Verfahren ohne einen Fürsprecher geführt. Bruder Dunkler Turm, mögt Ihr bitte nun mit der Verlesung der Anklage und der Aufnahme der Beweise beginnen?"

Die Helden und ihr Einstieg

Meisterinformationen:

Zu Beginn des Abenteuers stehen Sie, lieber Spielleiter, vor einem Problem: Sie müssen Ihrer Spielergruppe ans Heldenherz legen, einem dubiosen Hilferuf eines Gelehrten aus Methumis Folge zu leisten. Außerdem müssen Sie die Verbindungen zwischen den Helden und Doktor Sarostes so gestalten, dass die Helden auch ungesetzliche Dinge tun werden, um dem Gelehrten zu helfen respektive ihren Verpflichtungen nachzukommen. Dass dies nicht pauschal mit einem Einstieg für alle aventurischen Helden gleichermaßen machbar ist, ist einleuchtend. Also was tun?

Wir haben uns für Sie einige Möglichkeiten ausgedacht, wie Sie Ihre Helden persönlich motivieren können. In diesem Baukasten finden Sie einige exemplarische Ideen, die Sie nach Belieben an Ihre Gruppe anpassen können.

Familienbände

Natürlich haben die meisten Helden eine Familie. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Helden über seinen Hintergrund sehr persönlich anzuspielen. Überlegen Sie sich, woher ein Familienmitglied, vorzugsweise eines, das dem Helden nahesteht, Kontakte zu Sarostes haben könnte. Selbstverständlich sind nicht nur direkte Kontakte zu Sarostes denkbar, auch eine Loge oder Geheimgesellschaft könnte das Familienmitglied in der Hand haben. Eine andere Möglichkeit wäre ja auch ein Bruder des Helden, der seit einiger Zeit auf die Aufnahme in die Reihen der Wahrer hofft.

Egal in welcher Konstellation, das entsprechende Familienmitglied wird mit dem Helden in Kontakt treten und ihn um einen "kleinen Gefallen" bitten. Achten Sie darauf, dass Sie den Helden bitten, Sarostes zu helfen, und nicht konkret sagen wobei. Es wird dadurch leichter für den Helden, auch auf die absonderliche Bitte einzugehen, die COU zu stehlen, wenn der Held glaubt, es zum Wohle seiner Familie zu tun. Je nachdem, welche Variante Sie wählen, kann das Familienmitglied an die Ehre des Helden appellieren oder auch einfach nur von der bössartigen Erpressung einer Geheimgesellschaft berichten und nur der Held könne durch sein Verhalten Schlimmeres verhindern. Sie wissen ja am besten, welchen Stil Ihre Gruppe bevorzugt ...

Gefälligkeiten

Wie gut, dass es Gefälligkeiten gibt. Bestimmt haben Ihre Helden schon den ein oder anderen Gefallen in Anspruch genommen, aber im Leben eines Abenteurers kommt es ja bekanntlich eher selten vor, dass die entsprechende Meisterperson dann auch mal die Helden beim Wort nimmt. Nun bietet sich die einmalige Gelegenheit, mit den Helden abzurechnen! Lassen Sie die entsprechenden Meisterpersonen in Kontakt mit den Helden treten und dezent darauf hinweisen, dass es einen entfernten Bekannten eines Bekannten gibt, der in Schwierigkeiten steckt und der Hilfe einiger Recken bedarf ...

Dreimal dürfen Sie raten — richtig, gemeint ist Doktor Sarostes. Oh, falls Ihre Helden zu jenen gehören, die niemandem Gefallen schulden, dann können Sie ja in einem anderen Abenteuer vor den Unsichtbaren Herrschern noch dafür sorgen, dass es zu einer entsprechenden Verpflichtung kommt.

Kirchlicher Auftrag

Für Geweihte eignet sich natürlich ein direkter kirchlicher Auftrag. Immerhin stammt das Zwölfgötteredikt aus der Feder des Silem-Horas, und die Hesindekirche hat zweifelsfrei die Echtheit dieses Dokuments bestätigt. Außerdem haben die anderen Kirchen alle diesem Urteil zugestimmt. Sollte jetzt ein dahergelaufener Wissenschaftler etwas anderes behaupten und womöglich auch noch schlüssige Beweise liefern können, wäre das den aktuellen Einheitsbemühungen der Kirchen nicht gerade zuträglich. Die Mission eines Spielergeweihten könnte zum Beispiel eine Beobachtungsaufgabe vorsehen, wobei der Geweihte das Vorgehen von Sarostes genau zu überwachen hat und schließlich einen Bericht über die Vorkommnisse an seine Vorgesetzten abgeben soll. Dazu ist es natürlich unerlässlich, zum Schein bei Sarostes' Plänen mitzuspielen ...

Natürlich könnte der Held aber auch einer Intrige innerhalb seiner eigenen Kirche zum Opfer fallen. Vielleicht wollen einige Geweihte das Urteil der Hochgeweihten anzweifeln und suchen nur noch nach Munition gegen die eigene Kirchenführung. Was würde sich besser eignen, als der Nachweis, dass die eigenen Kirchenfürsten an einer Verschwörung beteiligt sind?



Befehl ist Befehl

Auch die Armee bzw. der Adlerorden ist an den Umtrieben von Doktor Sarostes interessiert. Sollte einer Ihrer Helden eine entsprechende Karriere hinter sich haben, kann es sein, dass seine ehemaligen Vorgesetzten sich vertrauensvoll an ihn wenden und ihn mit einer Beobachtermission betrauen. Natürlich geht es dem Staat in erster Linie um die COU und deren Echtheit. Der entsprechende Held bekommt den Auftrag, täglich zu berichten, und wird mit entsprechenden Vollmachten, Dispensen und Instruktionen ausgestattet. Natürlich werden Helden mit diesem Auftrag spätestens nach dem Bekanntwerden der Fälschung ernste Zweifel aufkommen. Dieses Dilemma kann rollenspielerisch sehr interessant sein, wie auch die Möglichkeit, einige Zeit gegen die Gruppe zu spielen. Sorgen Sie aber dafür, dass, nachdem die COU als Fälschung entlarvt worden ist, klare Fronten bei den Helden herrschen. Der entsprechende Held sollte sich dann schon klar für eine Seite entscheiden. Falls der reichstreue Held gar nicht erst die COU stehlen möchte und seine Vorgesetzten informiert, dann ermutigen Sie den Helden, trotz seiner Bedenken an dem Unternehmen teilzunehmen.

men. Geben Sie dem Helden den Auftrag, die genaue Planung des Einbruchs an die entsprechenden Stellen weiterzuleiten ...

Des schnöden Mammons wegen

Die einfachste Möglichkeit ist natürlich, den Helden Geld zu bezahlen. Gerade Streuner, Phex-Geweihte und ähnliche Charaktere lassen sich damit hervorragend einbauen. Sarostes hat ein paar Plakate drucken lassen und in den entsprechenden Kneipen bekanntgemacht, dass er zuverlässige Leute sucht. Bieten Sie für den Einbruch 20 Dukaten an und lassen sich mit ein wenig Mühe auf 30 Dukaten hochhandeln. Zur Not legen Sie noch einen Gefallen von Sarostes mit drauf:

Eine Hand wäscht die andere

Vielleicht gibt es ja auch Helden, die noch einen Lehrer für *Sprachen*, *Alchimie* oder andere akademische Talente suchen. Wenn Sie mit Lehrmeistern spielen, dann können Sie den Helden natürlich auch eine entsprechende Weiterbildung anbieten, als Gegenleistung würde

Ankunft in Methumis

Meisterinformationen:

Nähere Informationen über die Stadt Methumis entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Kapitel in RdH auf den Seiten 102 ff. Je nachdem, ob Ihre Helden in einer Gruppe anreisen oder sich erst noch treffen müssen, wird die Eröffnung in Methumis verschieden ausfallen. In jedem Fall werden sie sich nach Sarostes erkundigen und dabei folgende Informationen erhalten:

Aussage eines Magisters der Sprachwissenschaften: "Doktor Sarostes ist zur Zeit nicht in der Stadt. Die Götter wissen wo der sich herumtreibt! Entschuldigt, meine Herren, ich habe es eilig ..."

Aussage einer Studentin: "Der Herr Doktor wird im Kolloquium am Markttag referieren und ergo danach für Euch zu sprechen sein. Ihr solltet den Vortrag von Herrn Sarostes auf keinen Fall verpassen! Es geht das Gerücht, seine Spektabilität höchstselbst werde anwesend sein, wenn Doktor Sarostes über seine Theorie der organisierten Geschichtsfälschung doziert. Ihr müsst wissen, dass sein Ansatz der

Geschichtsforschung im gesamten Lehrkörper doch reichlich umstritten ist."

Sarostes weilt deshalb nicht in Methumis, damit die Helden ihn nicht alle einzeln aufsuchen, sondern alle zusammen in die Universität gehen. Sorgen Sie dafür, dass sich die Helden irgendwann am Abend des genannten Marktages auf den Weg zum Hauptgebäude der Herzog-Eolan-Universität machen (Gebäude 14 auf dem Stadtplan), wo die Sprachwissenschaftliche Fakultät untergebracht ist. Dort im zentralen Hörsaal der Universität findet auch das Kolloquium statt. Wenn Ihre Gruppe und Sie Freude am intellektuellen Disput haben, dann lassen Sie sich den Spaß nicht nehmen und inszenieren Sie eine Runde von Professoren und Doktoren, die heftig über die Thesen von Doktor Sarostes streiten. Genügend Material sollten Sie in der Einleitung ab S. 9 finden. Falls Sie keine Lust auf eine lange Szene im Hörsaal haben, kommen die Helden gerade noch rechtzeitig zur folgenden Szene an:

Ein Disput unter Gelehrten

Allgemeine Informationen:

Ihr erreicht gerade den großen Hörsaal der Universität, als euch schon im Gang erregte Stimmen entgegen schallen. Ihr schaut vorsichtig in den gar nicht so großen Saal, der Name scheint mehr dem Wunsch als der Realität zu entsprechen, und seht einige Damen und Herren meist mittleren Alters, die zum Teil in heftige Diskussionen mit ihrem Nachbarn verwickelt sind. Über dem lauten Gemurmel trägt eine Stimme deutlich:

"... und deshalb sage ich, meine sehr verehrten Damen und Herren, wir dürfen eine Einmischung des Staates in die freie Wissenschaft nicht länger hinnehmen! Es ist doch unerträglich, wenn die Suche nach der Wahrheit, der reinen Erkenntnis nicht mehr möglich ist! Sind wir denn schon so weit, dass uns hier in diesem Staat das Denken verboten wird? Und ich sage es noch einmal

mit aller Deutlichkeit: Wenn die Comto-Ogman-Urkunde echt ist, so wie es uns schon zum wiederholten Male glaubhaft versichert wurde, dann sollte es doch kein Problem darstellen, diese Urkunde mit modernsten Methoden noch einmal zu untersuchen. Meine Mitarbeiter und ich habe Jahre der interdisziplinären Forschung investiert, um Verfahren zu entwickeln, die unsere Geschichtsschreibung revolutionieren können! Sollte es uns unsere Geschichte nicht wert sein, über unseren bürokratischen Schatten zu springen? Ja bitte, werter Kollege."

Es wird auf einmal still im Saal. Der Redner am Pult zeigt auf einen kleinen dicken Mann mit hochrotem Kopf, der auch sogleich zu sprechen anfängt:

"Sagt, mein hochgeschätzter Kollege, ist es nicht geradezu götterlästerlich, die von der Hesindekirche erstellte Expertise anzuzwei-



fein? Ist es nicht geradezu demagogisch, der Kaiserin zu unterstellen, sie beginge Urkundenfälschung? Ist es nicht geradezu typisch für Eure Ignoranz, sich dem Urteil der besten Wissenschaftler, der besten Magier und nicht zuletzt aller zwölf Kirchen entgegen zu stellen? Und, werte Zuhörer, genau deshalb fordere ich: Entfernen wir diesen Schandfleck aus unserer Mitte! Lasst uns zu einem geregelten Wissenschaftsbetrieb zurückkehren und diese Freidenker aus dem zweiten Stock ein für alle Mal den staatlichen Organen überantworten. Sollen sich doch die Gerichte mit deren aufwieglerischen Machenschaften beschäftigen! Ich stelle hiermit den Antrag ..."

Weiter kommt der kleine dicke Mann mit der Nickelbrille nicht mehr, da der Redner, offenbar Doktor Sarostes, mit einem eleganten Satz über sein Pult springt und dem kleinen Mann mit dem roten Kopf kräftig eins auf die Brille gibt. Danach bricht ein Tumult aus, den ihr eher in einer der Hafenkneipen vermuten würdet als hier in der Universität. Sarostes ist, während ihr immer noch verdutzt dasteht und zuschaut, mit wachsender Begeisterung damit beschäftigt, seinem Widersacher kräftig auf den Kopf zu hauen, wobei er natürlich den gezielten Hieb einer Studentin von hinten übersieht, der ihn böse am Nacken erwischt. Danach geht es drunter und drüber, und die Mitarbeiter und Anhänger der Sarostes'schen Thesen versuchen ihren Doktor herauszu-

hauen, während die eher Konservativen mit wilden Parolen über ihre Gegner herfallen.

Meisterinformationen:

Gestalten Sie die folgende Schlägerei nach dem Geschmack der Helden. Wann hat man schon mal die Gelegenheit, mitten in der schönsten Keilerei Weisheiten auf Bosparano zu hören oder von sich zu geben? Ein Nasenbein bricht sich mit einem schwungvollen "Vae victis!" auf den Lippen einfach besser! Tja, die moderne Wissenschaft ist in gewissen Sinne eben doch Knochenarbeit ... Nachdem alle Beteiligten ihren Spaß hatten, sollte es den Helden gelingen, Doktor Sarostes aus der Universität zu schleusen. Auf dem Weg nach draußen stellt man sich vor, und der Doktor lädt die Helden zum Abendessen zu sich nach Hause ein. Dort will er dann alles weitere besprechen.

Bringen Sie auf dem Weg von der Universität zu Sarostes' Haus, das im Stadtteil Centurria liegt und einige Minuten des Fußwegs bedarf, ruhig schon mal das Gespräch auf die COU. Staatsprotektorin Comtessa von Schelf hat in einem persönlichen Brief an die Spektakularität der Universität ihr unendliches Bedauern zum Ausdruck gebracht, dass es leider nicht möglich sei, die Urkunde zu überstellen, da sie doch ein zentrales Ausstellungsstück der Wanderausstellung 'Die Kusliker Kaiser' sei, die zur Zeit in Kuslik auf Besuch weilt.



Lassen Sie Sarostes ruhig noch mal den Verdacht äußern, diese Ausstellung sei lediglich ein Vorwand und wahrscheinlich würde der Adlerorden alles daransetzen, die Urkunde eher zu vernichten, als

sie ihm zur Untersuchung zu überlassen. Wenn die Helden und Sarostes in die Straße seines Hauses einbiegen, beginnen Sie mit der folgenden Szene.

Die Entführung

Allgemeine Informationen:

Ihr biegt gerade um eine Ecke, als ihr in der nächtlichen Stille des Viertels einen lauten Knall hört und Rauchwolken aus einem der Häuser hervorquellen seht. Aus dem offensichtlich brennenden Haus hört man gedämpfte Hilferufe und euch steigt der Geruch nach verbranntem Papier in die Nase. Sarostes wird auf einen Schlag kreidebleich und rennt los. Ihr stürzt ihm hinterher, als er auf einen Hauseingang zusteuert, dessen Tür schief in den Angeln hängt und dicke Rauchschwaden einen Blick ins Innere unmöglich machen.

Meisterinformationen:

Gehen wir einmal von typischen aventurischen Helden aus, dann werden die schnellsten von ihnen blindlings in das Haus stürmen und die für Doktor Sarostes zurückgelassene Falle auslösen.

Aber was ist denn nun genau passiert? Eine halbe Stunde, bevor die Helden um die eben beschriebene Ecke biegen, ist ein Kommando des Siegels heimlich in das Haus eingedrungen, um Sarostes und seine Tochter zu töten. Als mutmaßliche Funkenträger sind Sarostes und seine Tochter seit dem offiziellen Wirbel um die COU auf die schwarze Liste des Siegels gerutscht.

Die Attentäter hatten das Haus beobachtet, und als sie glaubten, dass Sarostes und seine Tochter zu Hause seien, schlugen sie zu. Bedauerlich nur, dass Sarostes in der Uni 'aufgehalten' wurde und statt dessen der Haushälter, im von Sarostes geliehenen Mantel, just zu der Zeit nach Hause gekommen ist, als das Siegel eigentlich Sarostes zurück erwartete. Niemand hat je behauptet, das Leben als Attentäter wäre leicht!

Nun war der arme Haushälter Sarostes' lediglich ein trauriges Opfer, aber solcherlei Dinge muss eine verantwortungsvolle Geheimgesellschaft schließlich in Kauf nehmen. Richtig schief ging die Sache aber erst, als sich die Attentäter Myriana Sarostes näherten, Rohalions Tochter.

Plötzlich war der Raum in ein überirdisches Leuchten getaucht und von der Stirn der jungen Frau entlud sich ein blendend weißes Licht in den Raum. Wir wollen nicht zuviel verraten, aber der Funke ist offensichtlich doch mehr als ein Gerücht. Das war dann auch für gestandene Kultisten zuviel und der Anführer des Trupps beschloss, die Myriana nur zu betäuben und sie den Verhüllten Richtern zu übergeben. Wer, wenn nicht die Hochgrade des Siegels, würden sich mit derlei Dingen auskennen?

Um Sarostes trotzdem noch zu bekommen, wurde rasch eine Falle ersonnen und dafür gesorgt, dass der Verdacht auf eine andere Gruppe fällt. Sobald der richtige Sarostes um die Straßenecke biegt, sollten vorbereitete Deckenbündel mit Lampenöl entzündet werden, während eine der Attentäterinnen mit erstickter Stimme um Hilfe ruft, um sich dann schnell durch die Hinterhöfe aus dem Staub zu machen. Im Eingang wurde der Auslöser einer Armbrust mit einer dünnen Schnur verbunden, so dass der erste, der durch diese Tür hereinstürzt und über die Leine stolpert, einen Schuss auslöst. Na-

türlich liegt in der gespannten Armbrust ein vergifteter Bolzen. Lassen Sie die Helden genau beschreiben, was sie zu tun gedenken. Wenn ein Held sofort in die Tür stürmt, dann lassen Sie ihn noch eine Probe auf *Gefahreninstinkt* +7 würfeln und, falls diese gelingt, noch eine *Sinnenschärfe-Probe* +6. Sollte auch diese gelingen, muss ihm nur noch eine *Körperbeherrschungs-Probe* +10 gelingen, dann kann er der gespannten Leine so geschickt ausweichen, dass sich der Schuss nicht löst. Falls dem Helden nur die *Gefahreninstinkt*- oder die *Sinnenschärfe-Probe* gelingt, beschreiben Sie ihm noch, wie er diese improvisierte Falle wahrnimmt, es aber zu spät für eine React ion ist.

Falls die Helden Sarostes nicht zurückhalten und er als erstes in das Haus rennt, dann trifft ihn der Schuss in die Brust. Sollten die Helden so umsichtig sein und sowohl Sarostes zurückhalten als auch vorsichtig in den Hauseingang vordringen, dann verlangen Sie vom ersten Helden eine *Sinnenschärfe-Probe* +3, bei deren Gelingen er die Falle rechtzeitig erkennt. Der Bolzen verursacht 2W +2 Trefferpunkte und ist mit dem Waffengift Kukris versehen (Beginn nach 10 KR; 1W6 SP pro KR; Dauer 3 SR).

Natürlich sollte diese Falle niemanden wirklich töten, denn das Abenteuer wäre doch ein bisschen kurz, wenn der Herr Sarostes in dieser ersten Szene schon versterben sollte, und natürlich wäre dies auch kein schönes Ende für einen Helden. Würfeln Sie, egal ob für Sarostes oder den Helden, fleißig Schadenspunkte aus und sorgen Sie dafür, dass Panik am Spieltisch ausbricht.

Dies ist natürlich die Stunde für alle Heiler unter den Helden! Falls die Heldenaktionen aber alle nicht helfen, kommt gerade noch rechtzeitig ein Kollege Sarostes' aus der Akademie des magischen Wissens auf einen Überraschungsbesuch vorbei, der Peraine sei Dank sowohl den BALSAM SALABUNDE als auch den KLARUM, PURUM, KRÄUTERSUD beherrscht.

Dieser Einstieg ist dazu gedacht, den Helden klarzumachen, dass sie es mit ernstzunehmenden Mächten zu tun bekommen. Es ist eine Art Warnschuss, denn kopflose Heldengruppe werden es sehr schwer haben in diesem Abenteuer.

Gestalten Sie die Durchsuchung des Hauses noch spannend und lassen Sie die Helden ruhig im Glauben, dass es noch mehrere Fallen im Haus gibt. (Sie können den Grundrissplan aus **TTT** auf S. 91 verwenden.) Der erste Raum im Erdgeschoss ist ein Wohnraum, da Sarostes natürlich keinen Laden braucht. Dann kommt das Zimmer seiner Tochter, und der Raum mit der Treppe ist gleichzeitig auch die Küche. Durch den Hintereingang in der Küche ist übrigens die Attentäterin geflohen. Im Obergeschoss kommen dann Sarostes' Räume, Schlaf- und Wohnbereich sowie eine kleine Studierstube. In der folgenden Checkliste haben wir alle Fakten zusammengestellt, die eine Durchsuchung des Hauses ergeben:

- Myriana Sarostes ist verschwunden.
- Eine Anwohnerin will einige verummte Gestalten über den Hof laufen gesehen haben. Ja, sie haben einen großen Sack getragen.



Herz getroffen. Er hat Sarostes' Mantel immer noch an. (Falls die Helden nicht explizit nachfragen, stellt Sarostes lakonisch fest, dass der arme Blasius ja seinen Mantel anhat.) Damit sollte den Helden klar werden, dass das Attentat eigentlich Sarostes gegolten hat. Der Haushälter gleicht in Größe und Statur natürlich seinem Herren ...

- Es fehlen weder Schmuck noch sonstige Wertsachen, auch ist bis auf den Brandschaden im Erdgeschoss nichts zerstört worden. Nicht einmal die Unterlagen und Bücher sind durchsucht worden.
- Die Helden finden auch noch ein Stück blauen und gelben Stoff; der scheinbar an einem Nagel hängen geblieben ist und aus einer Uniform des Adlerordens stammen könnte. Die Attentäter haben tatsächlich Stoffe von einem echten Uniformrock dabei gehabt, da es üblich ist, möglichst falsche Spuren am Tatort zu hinterlassen. In diesem Fall hat sich natürlich der Adlerorden angeboten, da dem Siegel auch bekannt ist, dass Sarostes nicht allzu gut mit der staatli-

chen Gewalt steht. Jede normale Untersuchung des Stofffetzens bestätigt die Vermutung, dass es sich bei diesem Fetzen tatsächlich um ein Stück aus einer Uniform handelt.

Bedenken Sie bei magischen Untersuchungen, zum Beispiel mit einem OBJEKTUM STUMM, dass die Uniform früher wirklich vom Adlerorden getragen wurde.

Wenn Sie der Meinung sind, die Helden hätten genug Zeit zum Stöbern gehabt, kommt die Stadtwache und fordert höflich, aber bestimmt eine Erklärung. Nachdem wieder Ruhe eingekehrt ist, sollten die Helden und der (im Zweifelsfall zumindest wieder ansprechbare) Sarostes sich in die Studierstube zurückziehen, um einen Plan zu schmieden. Falls es Sarostes oder einen der Helden zu schwer erwischt hat, verschieben Sie die Planungsszene einfach auf den nächsten Morgen.

Ein Plan entsteht

Meisterinformationen:

Das Ziel dieser Szene ist es, die Helden auf den neusten Stand der Informationen zu bringen und sich Sarostes' Version der Verschwörungstheorie anzuhören. Außerdem sollen die Helden zustimmen, die COU zu besorgen. Diese Szene ist recht problematisch, da die Fakten, die Sarostes vorzeigen kann, eher dürftig sind: Wenn er Beweise für seine Vermutungen hätte, dann würde er die Urkunde ja nicht benötigen. Wir haben versucht, die wichtigsten Argumente der Helden aufzuschreiben und Möglichkeiten, wie Sie darauf reagieren können. Denken Sie aber daran, dass die Helden über ihren Einstieg auch noch eine Verpflichtung haben, so dass eigentlich kein heftiger Widerstand entstehen dürfte. Zur Not weist Sarostes noch einmal auf die entsprechenden Verpflichtungen der Helden hin, sofern er davon Kenntnis haben kann.

Hier nun noch einmal die wichtigsten Aussagen, Thesen und Vermutungen von Sarostes:

- Silem-Horas hat niemals gelebt.
- Die COU ist eine Fälschung, die lediglich aus politischen Gründen geschaffen wurde.
- Das Zwölfgötteredikt stammt nicht aus der Feder Silem-Horas'.
- Dass die Comtessa von Schelf die Urkunde nicht freigibt, ist lediglich ein weiteres Indiz dafür, dass hier einiges nicht mit rechten Dingen zugeht..
- Comtessa von Schelf war eine Studienkollegin von Sarostes. Sie war neuen Ideen gegenüber noch nie aufgeschlossen, vor allem hielt sie nichts von Sarostes' Art einer wissenschaftlich fundierten Geschichtsforschung.
- Die einzige gangbare Möglichkeit, Sarostes' Theorie zu beweisen, wäre es, die COU als Fälschung zu entlarven.
- Sarostes rechnet damit, dass die COU bald durch einen 'Unfall' zerstört werden wird, so dass niemand mehr den Beweis einer Fälschung führen kann. Deshalb drängt die Zeit.
- Der Staat steckt hinter dem Attentat auf Sarostes' Haus: Er soll aus dem Weg geräumt werden, da er der Wahrheit zu dicht auf den Fersen ist.
- Wahrscheinlich wurde seine Tochter entführt, um ihn gefügig zu machen. Das würde auf jeden Fall zum Stil der Comtessa von Schelf passen.

Sarostes' Plan sieht vor, die Helden auf die Jagd nach der COU zu schicken, während er versucht, mit den Entführern seiner Tochter Kontakt aufzunehmen. Außerdem wird er öffentlich einlenken und damit gute Miene zum bösen Spiel machen. Damit will er den Helden die Zeit erkaufen, die sie brauchen, um die Urkunde zu beschaffen, und außerdem erhöht das vielleicht die Chancen, dass seine Tochter wieder frei kommt: "Wenn Comtessa von Schelf sieht, dass ich mich beuge, dann fühlt sie sich hoffentlich als Sieger und lässt meine Tochter wieder gehen."

Mögliche Bedenken der Helden können sein:

- "Das ist Diebstahl von wichtigem Staatseigentum!"
Entgegnung: "Ja, das stimmt, aber falls ich mich irre und die Urkunde echt ist, leistet Ihr dem Staat einen Dienst, da die letzten Zweifler mundtot sind. Falls ich recht habe, dann beweist das eine Verschwörung in höchsten Regierungskreisen. Außerdem werde ich die Urkunde selbstverständlich zurückgeben, wenn ich sie untersucht habe."
- "Die Urkunde ist sicher zu gut bewacht, als so bedeutendes Schriftstück!"
Entgegnung: "Die Urkunde hat ihre Schuldigkeit getan. Sie ist von allen wichtigen Stellen anerkannt worden, damit ist sie nicht mehr wichtig. Wenn sie verbrennen würde, dann wäre politisch immer noch nachgewiesen, dass unsere Kaiserin von Silem-Horas abstammt. Und nur darum geht es den Politikern ja. Mir hingegen ist es doch völlig egal, ob Amene sich nun auf Silem zurückführen kann oder nicht. Ich denke an die Wissenschaft der Geschichtsforschung!"
- "Wenn die Urkunde falsch ist und wir dazu beitragen, dass dies publik wird, dann lösen wir eine ernste Staatskrise aus, vielleicht sogar den Sturz der Kaiserin. Das ist sicherlich nicht im Interesse des Staates!"
Entgegnung: "Ja, da habt Ihr Recht, aber dennoch steht es der Wahrheit im Wege. Da mir aber ein friedlicher Staat ebenfalls wichtig ist, mache ich Euch einen Vorschlag: Ich will lediglich wissen, ob ich Recht habe. Wenn die Urkunde untersucht ist, dann überlasse ich es Eurem Urteil, wie weiter zu verfahren ist. Ich verspreche Euch, meine Ergebnisse nicht zu veröffentlichen, wenn Ihr nicht damit einverstanden seid. Nur seht, vielleicht ist es ja möglich, mit der Urkunde in der Hand meine Tochter freizubekommen!"



• "Ist es nicht ein Frevel an den Göttern, wenn wir das Urteil der höchsten Geweihten bezweifeln?"

Entgegnung (wohl eher eine längere theologische Diskussion): "Ist nicht Praios der Gott der Wahrheit? Liebt Hesinde nicht das Streben nach Erkenntnis? Ist es nicht in besonderem Maße phexgefällig, was wir planen? Im übrigen ist bis heute nicht klar, wer welche Untersuchungen durchgeführt hat. Ich meine, ich weiß nicht einmal, wessen Urteil ich anzweifeln muss. Wenn Ihr einmal versucht, Genaueres über diese ominöse Echtheitsprüfung zu erfahren, dann werdet Ihr feststellen, dass Euch niemand etwas sagen kann. Nicht einmal die Geweihten der Herrin Hesinde geben Aufschluss darüber, welche Methoden angewandt wurden. Ich empfinde unser Vorgehen nicht als Frevel, und mein guter Freund Hesindian aus dem Ostflügel ebenfalls nicht."

• Sollten Sie mit einer sehr göttergefälligen Gruppe gesegnet sein, dann wird Sarostes Hesindian zu dem Gespräch hinzuziehen. Dieser hat die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass den Helden klar wird, dass all ihre Taten im Dienste der Wahrheit geschehen. Die Erkenntnis der höheren Wahrheit hinter Silem ist den Göttern wichtiger als eventuelle Probleme, die die Theologen der einzelnen Kirchen damit haben könnten, falls sich Sarostes' Theorien bewahrheiten sollten — auch und gerade dann, wenn diese Wahrheit an den Grundfesten des Glaubens rüttelt. (

de-Geweihter, der im Ostflügel der Universität, der Fakultät der Alchimie, forscht. Übrigens wird Hesindian auch die alchimistische Untersuchung der Urkunde übernehmen.)

Falls gerade besonders kaisertreue Helden bei diesem Diebstahl nicht mitmachen wollen, dann lassen Sie Sarostes einlenken und verfolgen folgende Strategie: Er will nur für sich selbst wissen, ob er recht hat, und außerdem seine Erkenntnis und die Urkunde dazu verwenden, seine Tochter freizubekommen. Wenigstens dabei sollten ihm die Helden doch helfen, oder?

Ein weiteres Argument, das besonders kaisertreue Helden nicht von der Hand weisen können, ist natürlich die Tatsache, dass sie dann die Kontrolle über die Ereignisse behalten. Wer ist schon besser geeignet, eine solch heikle Mission durchzuführen, wenn nicht gerade moralisch sehr gefestigte Charaktere?

Spielen Sie Sarostes in dieser Szene kompromissbereit und geben Sie ruhig ein paar Zugeständnisse an die Helden. Es ist für den weiteren Verlauf des Abenteuers nur wichtig, dass die Helden die Urkunde besorgen und mit Sarostes eine gleichberechtigte Partnerschaft beginnen. Deshalb ist es durchaus wichtig, dass auch Sarostes sich bewegt. Im übrigen wird ja sowieso nichts veröffentlicht oder ähnliches, weil ab der Untersuchung der Urkunde alles drunter und drüber gehen wird, was aber außer Ihnen



Der Banküberfall

Hinter den Kulissen

Im Arbeitszimmer der Comtessa von Schelf im horaskaiserlichen Palast, Vinsalt:

"Bitte, was ist passiert?! Man hat versucht, den Sarostes umzubringen? Wer war das und warum hatten die Stümper keinen Erfolg?" "Naja, unser Mann in der Stadtgarde meinte, dass sich hartnäckig das Gerücht halte, dass man dort Teile des Wappenrocks eines Adlerritters gefunden hätte. Allerdings weiß niemand etwas genaues über dieses Gerücht, da der Sarostes einige Abenteurer um sich geschart hat. Unser Mann vermutet, dass die Glücksritter Beweise zurückhalten. Wir k..."

"Mann, Alrico! Ich habe dich doch gefragt, wer das war. Das wir das nicht getan haben, das weiß ich, aber wer war's dann? Und was sind das für Abenteurer? Verdammte Zivilisten, die ihre Nasen in Dinge stecken, die sie nichts angehen. Was wissen wir über diese Glücksritter?"

"Nun, Comtessa, wir wissen eigentlich nur, dass diese Abenteurer inzwischen auf dem Weg nach Kuslik sind. Außerdem scheint Sarostes seine Meinung geändert zu haben. Er hat vorgestern in der Universität verkündet, sich fortan nur noch philologischen Problemen zu widmen."

"Was? Er will seine Theorien aufgehen? Das glaube ich keine Sekunde! Der alte Dickkopf plant doch was. Kuslik, sagtest du? Kuslik ... Wo ist noch gleich diese verdammte Wanderausstellung?"

"Ähm, in Kuslik, Comtessa!"

"Na also, dachte ich mir doch. Der

lässt die Urkunde klauen! Pah, philologische Probleme, dass ich nicht lache! Wo genau in Kuslik ist die Urkunde ausgestellt?"

"Im Bankhaus Bosparan."

'Aha, das ist doch in der Alten Burg? Hör mir jetzt gut zu, Alrico. Wir brauchen unsere besten Leute für diese Aufgabe. Wir schlagen zwei Fliegen mit einer Klappe. Zuerst schaffen wir ein bisschen Ablenkung. Sorge dafür, dass in Kuslik sofort ein längeres Fest in der Alten Burg stattfindet. Du weißt schon, so ein Fest mit Gauklern, Spielleuten, Handwerkern, Wirten und so weiter. Denk dir was aus. Jubiläum, Tsatage, irgendwas. Interessiert ja sowieso keinen! Ein paar unserer Leute sollen an diesem Fest teilnehmen, es unterwandern, infiltrieren und dabei die Bank beobachten und ein Auge auf diese Abenteurer haben. Wenn es dann soweit ist und die Räuber zuschlagen, dann Sorge dafür, dass den Glücksrittern das Glück ausgeht. Ach, und außerdem fordere noch einen Zauberer an. Der soll Feuerbälle

werfen bis ihm die astrale Puste ausgeht. Die Urkunde soll brennen. Habe ich mich klar ausgedrückt?"

"Vollkommen klar, Comtessa, vollkommen ..."

Geheimes Hauptquartier der Wahrer des göttlichen Funkens, Kuslik: "

Wie bitte? Das Siegel hat versucht, Sarostes zu ermorden? Verdammte, dass die Spinner so schnell auf seinen besonderen Stammbaum aufmerksam werden, konnte ja keiner ahnen. Ucuri sei Dank hat auch seine Tochter überlebt. Aber warum haben die Agenten des Siegels ausgerechnet seine Tochter verschont? Ich meine, Entführung ist nicht der Stil des Siegels. Was haben sie mit ihr vor? Wir müssen das Mädchen retten!"

"Das sehe ich genauso, verehrter Wahrer des verlorenen Wissens! Ich habe vorsorglich auch die Abenteurer, die der Sarostes angeworben hat, beschatten lassen. Wir können uns noch nicht sicher sein, welche Rolle sie in dieser verworrenen Geschichte spielen."

"Sehr gut. Stellt unsere besten Leute zusammen, wir wollen doch mal schauen, ob beim Siegel jemand zu Hause ist ..."

Geheimes Hauptquartier des Direktiums für besondere Angelegenheiten, Vinsalt:

"Ich habe gerade Ihren Bericht gelesen, Oberst. Gute Arbeit. Ich stimme Ihnen in allen wesentlichen Punkten zu, bis auf einen: Wir haben über die bloße Beobachtung hinausgehenden Handlungsbedarf

Unsere Aufgabe ist es, weiter zu denken als die Stutzer vom Adlerorden. Was ist, wenn die Pläne des strengen Fräuleins nicht aufgehen und die Abenteurer entkommen? Was, wenn diese Urkunde tatsächlich in die Hände von Sarostes fällt? Wir werden die vorgeschlagenen Beobachter in Kuslik in Stellung bringen, aber zur Vorsicht noch eine Gruppe nach Methumis schicken, um dafür zu sorgen, dass die Urkunde spätestens dort vernichtet wird. Ach, Zeugen sollte es in diesem Fall dann auch nicht mehr geben. Das heißt, dass im Falle eines Falles sowohl die Abenteurer als auch Sarostes dran glauben werden."

"Verstanden, Herr Direktor, ich werde unsere Leute in Kuslik informieren und eine geeignete Gruppe für den doppelten Boden in Methumis zusammenstellen. Ihr könnt Euch auf mich verlassen." "Wegtreten."





Auf nach Kuslik

Meisterinformationen:

Heftige Stürme toben im Meer der sieben Winde, kein Kapitän ist bereit, sein Schiff und seine Mannschaft für eine Fahrt nach Kuslik in Gefahr zu bringen. Es wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als über Land zu reisen. Hierbei ist der schnellste Weg nicht gerade der kürzeste: von Methumis aus die Seneb-Horas-Straße entlang, über Silas, Arivor bis nach Pertakis. Danach kann man entweder in Pertakis ein Schiff besteigen und den Yaquir abwärts bis nach Kuslik reisen oder die Reichsstraße IV am Ufer des Yaquir entlang bis Kuslik reiten. Den Helden sollte klar sein, dass sie so schnell wie möglich nach Kuslik kommen müssen, um die COU in ihre Hand zu bekommen. Auf dem ersten Teil ihrer Reise bleibt das Wetter so schlecht, dass es den Helden nach wie vor sinnvoll erscheint, den Landweg genommen zu haben.

Es folgen eine Reihe von Szenen, die nicht unbedingt in dieser Reihenfolge passieren müssen. Bauen Sie sie immer genau dann ein, wenn sie Ihnen passend erscheinen.

Die noblen Adlerritter

Ort: irgendwo auf dem Weg von Methumis nach Arivor

Zeit: tagsüber auf dem Weg

Meisterinformationen:

Vor den Helden liegt, schon aus einiger Entfernung zu erkennen, eine Gestalt auf dem Weg. Sie trägt die Kleidung der Kutscher des Postendienstes Pertakis. Treten die Helden näher, stellen sie fest, dass es sich um eine Frau handelt, die von einer Arbalettenkugel tödlich am Kopf getroffen wurde.

Gerade als die Helden die Leiche näher untersuchen wollen, hören sie entfernten Kampflärm, der wohl hinter der nächsten Straßenbiegung entstehen muss. Sobald sie diese Biegung erreicht haben, sehen sie eine beinahe alltägliche Szene: einen Kutschenüberfall. Die Kutsche selbst liegt umgestürzt auf dem Weg, oben draufstehen zwei Adlerritter, die sich gegen eine Übermacht von zehn Angreifern heldenhaft zu Wehr setzen. Neben dem- Gefährt steht ein Mann, der ebenfalls die Uniform des Postendienstes Pertakis trägt und mit zornigem Blick nach den Räubern schlägt.

Einige der Angreifer liegen schon schwer verletzt am Boden, aber dennoch ist ihre Überlegenheit offensichtlich. In der Kutsche und hinter den Rittern in Deckung befinden sich einige verängstigte Reisende, die um ihr Leben bangen. Die Ritter scheinen, wie die Helden, zu dem Überfall gestoßen zu sein, denn ihre beiden Pferde stehen schweißnass und dampfend in einiger Entfernung. Die Kutschpferde sind nicht zu sehen, offenbar ist ihr Geschirr zerrissen.

Als die Angreifer die Helden bemerken, stellen sich fünf von ihnen sofort den Neuankömmlingen in den Weg und greifen sie mit Rapier und Linkhand an. Sollten die Maskierten in zu starke Bedrängnis geraten, versuchen sie zu fliehen. Während des Kampfes hört man den beiden Adlerrittern an, dass es ihnen geradezu Spaß macht, diese Schurken zu erledigen. Denn während sie fechten, werfen sie sich scherzhafte Bemerkungen zu, verspotten ihre Gegner mit scharfzüngigen Sprüchen und lassen sich auch nicht davon abhalten, den Reisenden das eine oder andere ermutigende Wort zuzurufen.

Als der Kampf beendet ist, fällt der Kutscher den beiden Rittern und

den Helden um den Hals und dankt ihnen überschwänglich, und auch die Passagiere sparen nicht mit Dankesworten: In der Kutsche befanden sich neben dem Kutscher noch Mondinio Torbenias von Crasulet, Graf von Belhanka und Baron von Malur, und seine beiden Begleiterinnen, zwei Sängerinnen des Kusliker Theaters. Mondinio bietet den Helden jeweils eine Belohnung von 1 Horasdor an und erzählt ihnen, dass er auf dem Weg in ein Lustschlösschen seiner Familie ist, um die nächsten Tage mit den beiden Damen zu verbringen, darum habe er auch keine Eskorte dabei gehabt. Zudem berichtet er, dass er seine Münzsammlung der Ausstellung der Kusliker Kaiser zur Verfügung gestellt hat und in Kuslik weilte, um deren Aufstellung innerhalb der Ausstellung zu begutachten.

Die Adlerritter sind sehr bescheiden, lehnen jeden Dank und alle Geschenke ab, denn sie haben schließlich nur ihre Pflicht getan. Die Helden sollten bei dieser Szene mehrere Dinge feststellen. Zum einen können sie die Adlerritter als noble und gefährliche Gegner kennen lernen, aber gleichzeitig auch als nette Burschen, mit denen leicht Freundschaft zu schließen ist. Sie stellen sich beide nur mit ihren Vornamen vor: Der eine heißt Flaminio, der andere Amaldo. Amaldo ist niemand anderes als Comto Amaldo Ravendoza, zweiter Ordensmarschall des Adlerordens und geheimer Siegelbewahrer des Reiches. Die beiden Ritter befinden sich auf dem Weg nach Methumis und ahnen nichts davon, dass das Ziel ihres Auftrages direkt vor ihnen steht.

Bei den Räubern handelt es sich um nichts anderes als echte Wege-lagerer.

Die Räuber

MU 12 AT 13 PA 12 LE 40

RS 1 TP 1W+3 (Rapier)

MR 1

Der Gasthof »Zur weißen Bache«

Ort: irgendwo auf dem Weg von Methumis nach Kuslik

Zeit: gegen Abend, wenn die Helden müde sind und einkehren wollen.

Meisterinformationen:

Diese Szene dient dazu, den Helden ihre ersten zwei Geheimgesellschaften zu präsentieren und ihnen klarzumachen, dass mehr hinter der Entführung von Myriana Sarostes steckt als nur eine erpresserische Operation des Staates. Der Hintergrund dieser Szene ist folgender: Nachdem das Siegel Myriana entführt hatte, kam es auf dem Weg nach Silas in das Hauptquartier des Siegels zu einem Kampf mit den Wahrern des Funkens. Dabei gelang es den Agenten der Wahrer, Myriana unter ihr Kontrolle zu bringen. Diese sind nun mit ihr auf dem Weg nach Kuslik in das dortige Hauptquartier der Wahrer. Im Gasthof *Zur weißen Bache* wendet sich schließlich das Blatt, und ein eilig zusammengestelltes Einsatzkommando des Siegels versucht Myriana erneut zu rauben. Das sollte dem Siegel eigentlich auch durchaus gelingen. Die Helden werden im Normalfall zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht wissen, wie **Myriana** aussieht. Falls die Helden aber in Methumis explizit nach einem Bild von Myriana gefragt haben, dann machen Sie es den Helden schwer, gegen die beiden Geheimgesellschaften zu bestehen, geben Sie ihnen aber eine faire Chance. Es ist ja auch nicht wirklich tragisch,



wenn Myriana schon so früh befreit wird, schöner ist es aber, wenn die Helden erst später feststellen, dass sie Sarostes' Tochter schon einmal direkt vor der Nase hatten.

Verwenden Sie für die Beschreibung des Gasthofes die Pläne aus dem TIT auf S. 28 ff. Sollten Sie diese Spielhilfe nicht zur Hand haben, improvisieren Sie einen durchschnittlichen Gasthof, mit einer Galerie, fünf Doppelzimmern und einem Schlafsaal im Obergeschoss und den Wirtschaftsräumen im Erdgeschoss. Vergessen Sie auf keinen Fall die Kronleuchter im Schankraum, die man mit einem eleganten Sprung von der Galerie erreichen kann. Außerdem sollte das Anwesen noch über eine Scheune, einen Stall und eine Koppel verfügen, das macht sich bei nächtlichen Verfolgungsjagden immer gut.

Allgemeine Informationen:

Ihr nähert euch dem Gasthof 'Zur weißen Bache'. Als Türschild grinst euch ein dickes weißes Schwein entgegen, das Haus ist ein für diese Gegend typisches Bruchsteinhaus. Links neben dem Haupthaus seht ihr eine kleine Scheune und rechts einen kleinen Stall mit einer angeschlossenen großen Koppel. Am Putzplatz vor dem Stall sind zwei junge Frauen in eleganten Reisegewändern damit beschäftigt, die Pferde einer offenbar fünfköpfigen Reisegruppe zu versorgen. Zwei der Pferde haben recht frische Wunden und eine der beiden Frauen trägt ihren linken Arm in der Schlinge. Den beiden Frauen geht ein junger Bursche zur Hand, der eine einfache Kleidung trägt und wohl zum Haus gehört.

Der Gasthof ist offensichtlich gut besucht. Es dringen gedämpfte Stimmen nach draußen und der herrliche Geruch von frischem Gulasch lädt zum Verweilen ein.

Meisterinformationen:

Die Helden sollen Zimmer im Gasthof belegen und sich auf einen gemütlichen Abend in der einladenden Schankstube freuen. Bei der Ankunft der Helden ist die Reisegesellschaft der Wahrer bereits angekommen und gerade damit beschäftigt, die Zimmer zu beziehen und die Pferde zu versorgen, das heißt, dass alle Boxen für die Pferde und zwei der fünf Zimmer schon belegt sind. Die Reisegruppe der Wahrer ist bestens ausgerüstet. Beschreiben Sie prächtige Rapiere, teure Stoffe und umwerfendes Sattelzeug. Allerdings weist die komplette Mannschaft arge Blessuren auf und alle Gesichter sind deutlich von einer anstrengenden Reise gezeichnet.

Um während der Reise keine Probleme mit Myriana zu bekommen, haben die Ordensmitglieder sie unter Drogen gesetzt: Seit ihrer 'Retung' aus den Klauen der 'Bestien vom Siegel' wird ihr ständig ein Gemisch aus Schlafgift und Arachnae ins Essen gemischt. Direkt nach dem Kampf folgte Myriana ihren Rettern natürlich noch dancbar in Richtung Methumis; bevor sie allerdings die Stadt erreichten, **bekam sie** die erste Portion des Gifts. Die Wahrer erzählen bei jeder Rast, dass die arme Tochter Ernestos krank sei und wohl auch noch unter Schock wegen dem Überfall der Wegelagerer stehe.

Die Reisegruppe der Wahrer besteht aus (alle Werte beziehen sich

Ernesto di Valse, der Anführer der Gruppe,

ein ca. 40 Jahre alter Mann, elegant, aber ein bisschen klein. Was ihm **an** körperlicher Größe fehlt, versucht er durch Energie, Temperament und forsches Auftreten wieder wettzumachen. Selbstverständlich ist er aber Edelmann durch und durch: galant und bestens be-

wandert in der hohen Kunst der Etikette, und er liebt es außerdem, ein bisschen geheimnisvoll zu erscheinen.

MU14 AT 14 PA 13 LE 28 MR 7

RS 1 (Kleidung) TP 1W+4 (Papier)

Cyrana Sossanne,

eine reifere Frau, die schon deutlich auf die 50 Jahre zugeht. Cyrana sieht man ein Leben im Freien an, kein Wunder, war sie doch lange Jahre bei der Armee. Heute ist sie eine wichtige Kämpferin für die Wahrer. Obwohl sie nun schon einige Jahre in der Geheimgesellschaft lebt, hat sie sich noch nicht ganz mit dieser neuen Welt angefreundet, was bisweilen zu einem unsteten Verhalten führt. Auf der einen Seite zeigt sich in ihr immer noch die Soldatin, auf der anderen Seite versucht sie sich in ihrer neuen Rolle als Geheimagentin.

MU14 AT 15 PA 14 LE 38 MR 4

RS 1 (Kleidung) TP 1W+5 (Degen und Linkhand)

Dulcia de las Flores,

eine junge Adelige von 25 Lenzen, die aus Neugier und des Abenteuers wegen zu der Gesellschaft gestoßen ist. Natürlich war alles nur Zufall, aber nachdem sie eine kurze, aber heftige Affäre mit Ernesto hatte, war sie praktisch schon mitten im Sog der Gesellschaft.

Sie ist jung, abenteuerlustig und erledigt meist Aufträge für die Wahrer, bei denen Aussehen, Charme und Verführungskünste mehr zählen als der gekonnte Umgang mit dem Degen.

MU 11 AT 11 PA 11 LE 23 MR 2

RS 1 (Kleidung) TP 1W+3 (Florett)

Magister Ucurio

stammt aus einer alten Familie, die schon auf viele Generationen im Dienst der Wahrer zurückblicken kann. Den Verfolgungswahn hat er mit der Muttermilch aufgesogen und die gängigsten Verschwörungstheorien kannte er noch vor dem Alphabet. Ucurio ist magisch begabt und wurde von den besten Zaubern des Ordens ausgebildet, hat also keine Akademie besucht. Geben Sie ihm alle Formeln, die Sie für richtig halten bzw. die gerade gebraucht werden. Er ist gerne unterwegs und für einen Zaubere ausgesprochen abenteuerlustig. Außerdem trägt er seinen Zauberstab mit sich, der mit allen sieben Stabzaubern belegt ist.

MU 12 AT 10 PA 10 LE 27 ASP 36 MR 3

RS 1 (Kleidung) TP 1W+2 (Magierflorett)

Myriana Sarostes

Eine Beschreibung von Sarostes' Tochter finden Sie im Anhang auf Seite 73. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, den Spielern an dieser Stelle schon das Bild von Myriana zu zeigen, um sie nicht zu früh auf den richtigen Gedanken zu bringen. Überhaupt sollten die Spieler ihr nur sehr kurz begegnen, denn die meiste Zeit verbringt sie sowieso auf ihrem Zimmer, um ihre 'Krankheit' zu kurieren.

Lassen Sie die Helden im Laufe des Kennenlernens *Sinnenschärfeprob*en +5 ablegen, bei deren Gelingen dem betreffenden Helden auffällt, dass alle bis auf das junge Mädchen (Myriana) Broschen in Form eines goldenen Falken tragen. Eine der Broschen (die von Ernesto) ist allerdings aufwendiger gearbeitet und besteht nicht nur aus Gold, sondern zu großen Teilen aus einem anderen, weißen Metall (Arkanium; *Alchimie-Probe* +5). Mittels ODEM kann man feststellen, dass auf dieser Brosche ein Zauber liegt. Ein ANALÜS

DIE UNSICHTBAREN HERRSCHER



ergibt einen verbrauchten INVERCANO und ein ARCANOVI auf dem Amulett.

Als die Helden die Schankstube betreten, bekommen sie gerade noch mit, wie Ernesto und Ucurio die schwankende Myriana auf ihr Zimmer bringen. Die Helden sollten in Ruhe ihre Zimmer beziehen können und sich dann im Schankraum versammeln. Im Laufe des Abends wird immer einer der Wahrer bei Myriana wachen, die übrigens im letzten Zimmer des Flures untergebracht wird, während sich die anderen in der Schankstube aufhalten und auch einem Gespräch mit den Helden nicht abgeneigt sind. Gestalten Sie den Abend im Schankraum freundschaftlich und nett: Das Essen ist gut, der Wirt greift zu späterer Stunde zur Laute, um einige bekannte Trinklieder zu singen, und allgemein wird viel gelacht und Geschichten erzählt. Außer den Helden und den Wahrern ist an diesem Abend niemand mehr da. Wenn die Stimmung friedlich und gelassen ist, dann ist es Zeit für den Überfall des Siegels ...

Allgemeine Informationen:

Gerade hebt Cyrana an, eine besonders dreiste Geschichte von Ernesto zu kommentieren, als auf einmal eine Fensterscheibe zerspringt und ein Stein mitten in der Schankstube landet. Dann geht plötzlich alles sehr schnell: Aus dem Obergeschoss hört man einen kurzen, ersticken Schrei von Dulcia und danach ein Poltern. Gleichzeitig füllt sich der ganze Raum fast augenblicklich mit Nebel. Ernesto, Cyrana und Ucurio springen fast gleichzeitig auf, um nach oben zu stürmen, als die Tür auffliegt und ein Feuerball in den Raum schwebt.

Meisterinformationen:

Das Siegel schlägt zu. Einem sehr guten Zeitplan folgend, hat eine Gruppe aus drei Leuten im Obergeschoss Dulcia kampfunfähig gemacht und Myriana vollkommen betäubt, während eine zweite Gruppe die Zugänge zur Koppel und die Stalltüren geöffnet und den Stall noch mit einigen mit Brandöl getränkten Lappen präpariert (und dabei den armen Stallknecht erstochen) hat. Zu dieser Gruppe gehört auch der Magier, der den Feuerball ausgeschickt hat und der jetzt die vorbereiteten Brandsätze entzündet, während seine beiden Gefährten mit Arbaletten alles und jeden aufs Korn nehmen, der den Kopf durch eine der Türen steckt.

Derweil flüchtet einer der Angreifer aus dem Obergeschoss durchs Fenster und übergibt dabei die betäubte Myriana zwei weiteren Helfern, die dort mit Pferden bereitstehen, um sofort das Weite zu suchen. Die anderen beiden, die Dulcia angegriffen haben, postieren sich derweil am Treppenaufgang, um die Flucht des dritten zu decken.

Würfeln Sie zunächst den Schaden für den IGNISPHAERO. Falls es später noch einen Helden interessiert, der Stein war mit einem APPLICATUS und einem WEHE WALLE bezaubert und reagierte auf Aufschlag.

Stellen Sie dann fest, welcher Ihrer Helden was zu tun gedenkt. Die Wahrer stürmen auf jeden Fall gemeinsam nach oben auf die Galerie. Ernesto und Ucurio laufen dabei auf der Treppe direkt in Armbrustbolzen, und Ucurio wird dabei so schwer getroffen, dass er erst einmal rückwärts die Treppe wieder hinunter stürzt. Falls keiner der Helden den Kopf vor die Tür streckt, dann wird Cyrana versuchen, von außen über die Scheue auf die Galerie zu kommen, und sich dabei die erste Kugel der Heckenschützen einfangen.

Im Inneren der Schankstube haben durch den Feuerball die Tischdecken und die Gardinen angefangen zu brennen und der Rauch und Nebel machen bald jede Sicht unmöglich, doch draußen warten ja nur die Heckenschützen auf einen weiteren Schuss ...

Liefern Sie den Helden einen spannenden Kampf mit allen Tricks. Die beiden Reiter des Siegels mit Myriana sollten eigentlich keine Mühe haben zu entkommen. Die Pferde der Helden und der Wahrer müssen erst wieder eingefangen werden, und bis der Kampf in der Weißen Bache vorbei ist, haben die Entführer einen gewaltigen Vorsprung. Falls einer der Kämpfer des Siegels kampfunfähig wird und seine Kollegen ihn nicht mehr retten können, beißt er auf eine Kapsel mit Kukris.

Auf jeden Fall sollten die Helden nach dem Überfall eine Leiche eines Bruders des Siegels untersuchen können, allerdings keinesfalls den Zauberer, denn der entkommt nu Notfall mittels eines TRANSVERSALIS.

Nach dem Kampf setzen die Wahrer alles daran, zuerst die Leiche(n) der Brüder des Siegels zu untersuchen. Sie versuchen dabei, alle Spuren, die auf das Siegel hinweisen, zu vernichten. So versuchen sie vor allem, heimlich den Siegelring an sich zu nehmen. Außerdem kann ein aufmerksamer Held beobachten, wie Ucurio einen Zauber auf die Hand des Toten spricht und dann Ernesto etwas zuflüstert. Gestalten Sie diese Szenen so, dass die Helden eine Chance haben, die Vorgänge zu beobachten. Verlangen Sie *Sinnenschärfe*-Proben, dazu vielleicht Proben auf *Schleichen* oder *Sich Verstecken* für das heimliche Belauschen. Falls die Helden zuerst an einen Leiche herankommen, dann weisen Sie bei einer Durchsuchung auf den Ring hin (siehe **Das Siegel der Erkenntnis**, S. 77 f.). Wenn die Helden das Gespräch zwischen Ernesto und Ucurio belauschen können, dann teilt Ucurio Ernesto lediglich mit, das es sich bei dem Toten um einen Initiät des zweiten Kreises handelte. Falls ein Zauberer oder

Magiekundiger bei den Spielern die Zauberhandlung von Ucurio untersucht, stellt er fest, dass dieser einen ANALÜS auf die Handfläche des Toten gezaubert hat. Benutzen Szene, um den Helden klar zu machen, woran man die beiden Geheimgesellschaften erkennen kann.

Falls die Helden in den Besitz eines Ringes kommen, beschreiben Sie ihn und lassen Sie alle Helden, die sich mit dem Ring beschäftigen, Proben auf *Geschichtswissen* und *Alte Sprachen* würfeln. Gute Probenergebnisse in *Alten Sprachen* (oder natürlich die Kenntnis des Alt-Güldenländischen) lassen erkennen, dass es sich um Alt-Güldenländisch handelt und die beiden dargestellten Buchstaben dem F und dem H im Bosparano entsprechen. Gute Probenergebnisse auf *Geschichtswissen* verraten dem Helden, dass es sich bei diesem Zeichen um ein altes Siegelzeichen des Fran-Horas handelt.

Sollte ein Held den Ring an sich nehmen und am Finger tragen, wird er über kurz oder lang von einem niederen Ordensmitglied angesprochen werden, wie ihm denn zu helfen sei. Entscheiden Sie, lieber Meister, wie Sie den Ring einsetzen wollen. Unter anderem ist es auch denkbar, mit seiner Hilfe das Siegel von innen her zu infiltrieren. Bedenken Sie aber, dass der Verlust des Ringes bekannt ist und der Orden deswegen in nächster Zeit natürlich vorsichtig sein wird.

Nach dem sich der Rauch gelegt hat, brechen die vier Wahrer sofort auf, um hinter den Entführer herzujagen. Falls Ihre Helden die Wahrer mit Fragen bestürmen oder ihnen sogar helfen wollen, wird Ernesto die Hilfe dankend ablehnen und versuchen, möglichst schnell den Gasthof zu verlassen.



Ein Sarkophag wandert nach Horasia

Ort: auf dem Weg zwischen Arivor und Kuslik

Zeit: mittags während der Reise

Meisterinformationen:

Sollten die Helden noch nichts von den Plänen Amenès wissen, haben sie hier Gelegenheit, vor Ort einige der Pilger und einen der Kaisersarkophage zu treffen. Die Szene dient dazu, den Helden einen Vorgeschmack auf Horasia zu geben, ohne dass sie zu diesem Zeitpunkt davon ahnen, selbst dorthin reisen zu müssen. Bei dem Zug handelt es sich um den Sarkophagzug Muraks, der von Arivor aus in Richtung Horasia zieht und vor den Helden dort eintreffen wird.

Allgemeine Informationen:

Schon von weitem hört ihr den Klang von Hörnern und Posauern durch das Land schallen. Als ihr euch der Quelle des Lärms nähert, stellt ihr fest, dass es noch viel mehr Stimmen und Instrumente sind, die wirr durcheinander spielen. Da sind zum einen liturgische Gesänge von Boron-Geweihten, lauthals geschmetterte Schlachtgesänge aufgeheizter Menschen und dazwischen immer wieder das Tönen von Hörnern. Als ihr endlich einen Blick auf die Szenerie werfen könnt, traut ihr euren Augen nicht. Inmitten von Feld und Flur scheint ein Jahrmarkt aufgestellt worden zu sein. Nein, es ist wohl eher ein Leichenzug denn ein Jahrmarkt, der hier auf einer Lichtung am Wegesrand gerade eine Rast eingelegt hat. Im Zentrum des Spektakels steht ein mit wertvollen Tüchern und Stoffen eingehüllter Wagen, an dem alle Insignien des Kaiserhauses prangen. Darum herum haben sich einige Boron-Geweihte im Kreis versammelt, die auch die Ursache der heiligen Gesänge sind, bewacht von zwei Golgariten. Etwas weiter entfernt und über mehrere Kutschen, Fuhrwerke und Kaleschen verteilt, feiert eine Horde von Männern und Frauen ein ausgelassenes Fest und gibt dabei nicht nur die Schlachtgesänge von sich,

sondern lässt ab und zu auch Hornsignale erklingen. Etwas weiter um den Zug verteilt sind ausladende Picknick-Decken und Zelte errichtet, in denen vornehme Adlige gerade erlesenste Speisen zu sich nehmen und deren Hofmusikanten verzweifelt versuchen, sich mit angenehmem Lautenklang gegen die anderen Lärmquellen durchzusetzen.

Spezielle Informationen:

Das ist er, der Leichenzug Muraks nach Horasia. Die Helden werden beim Nähertreten von jedweden freundlichst begrüßt und zu allen möglichen Tränken, Trünken und Spezereien eingeladen. Der Leichenzug ist, wie die Züge der anderen Kusliker Kaiser auch, für alle Beteiligten ein großes, langes Fest, das seinen Höhepunkt in Horasia haben wird, worauf sie sich schon mächtig freuen.

Die Helden können vieles über die Kusliker Kaiser und natürlich allen voran Murak erfahren. Verwenden Sie, lieber Meister, die Informationen aus dem Kapitel Einführung für den Meister auf S. 5 ff. Kein Held, der diesen Zug besucht hat und nicht sofort wieder aufgebrochen ist, sollte jemals wieder vergessen, was "die Grenzen 42 Murak" sind.

Bei den Feiernden handelt es sich beinahe ausnahmslos um reaktionäre Horasianer, die sich nach einem mächtigen und kriegesischen Reich sehen, und vor allem nach einem, das über ganz Aventurien herrscht. Sollten die Helden aus dem Mittelreich stammen und ihren Mund nicht halten können, kann es durchaus zu dem einen oder anderen Wort- und Degengefecht kommen. Im übrigen ist man außerordentlich stolz darauf, den Zug von Obra, der aus Silas kommt, überholt zu haben.

Meisterinformationen:

In diesem Zug verbergen sich zwei Agenten der Hand Borons in den Rüstungen der beiden Golgariten, die auf diese Weise unerkannt nach Horasia kommen. Wenn die Helden später auf diese Agenten treffen, sollten sich die Helden daran erinnern, dass sie sie bereits im Leichenzug gesehen haben. .

Kuslik, die Stadt der Wahrer

Was in Kuslik so alles passieren kann

Meisterinformationen:

Alle relevanten Informationen zur Stadt selbst entnehmen Sie bitte RdH, S. 78 ff. Wichtig ist jedoch, dass sich das Hauptquartier der Wahrer in Kuslik befindet.

Je nachdem, wie die Szene in der *Weißer Bache* gelaufen ist, können die Helden hier Ernesto oder andere seiner Gruppe wieder treffen. Auf keinen Fall wird den Wahrern entgehen, dass die gleichen Helden, die mit Sarostes in Kontakt stehen und die auch bei dem Raub von Myriana in der *Weißer Bache* dabei waren, sich jetzt in Kuslik herumtreiben.

Lassen Sie die Helden mittels *Sinnenschärfe-Proben* +10 durchaus ein- oder zweimal einen Beobachter der Wahrer erkennen. Wenn die Helden aber versuchen, einen solchen Verfolger zu stellen, sollten Sie es den Helden schon schwer machen, denn immerhin verstehen die Agenten ihr Handwerk und sind in dieser Stadt zu Hau-

se. Schön wäre es, wenn die Helden zwar bemerken, dass sie verfolgt werden, aber keinen Verfolger fangen können. Denn wie wir bereits erwähnten, würde eine Verhörszene den Ablauf des Abenteuers eher stören als weiterbringen.

Außer den Verfolgern der Wahrer stellen den Helden natürlich auch noch Agenten des DBA und der KGIA nach. Die KGIA hat inzwischen über ihre Kontakten in Methumis von dem Wirbel um die COU erfahren und sich nun an die Fersen von Sarostes und seinen 'Söldnern' geheftet.

Der grobe Ablauf in Kuslik sieht nach der Ankunft der Helden zuerst ein gründliches Auskundschaften der Bank und der Ausstellung vor. Die Helden sollten Pläne zeichnen, den Wachwechsel beobachten und überlegen, wie man wohl am besten in die Bank hineinkommt. Dabei sollen sie immer wieder auf ein paar unauffällige Gestalten stoßen, die offensichtlich ebenfalls die Bank ausspionieren. Schüren Sie ruhig die Paranoia, dass möglicherweise noch eine andere Gruppierung die Urkunde stehlen möchte.



Das Cordovan-Pechstein-Fest

Meisterinformationen:

Die Kusliker-Kaiser-Ausstellung weilt zur Zeit im Bankhaus Bosparan in der alten Burg in Kuslik. (Gebäude 48, J6 auf dem Plan aus RdH; Achtung, dieses Gebäude hat auf dem Plan leider keine Nummer. Verwenden Sie für das Abenteuer das Haus in der Mitte direkt an der Burgmauer. Die beiden angeschlossenen Häuser gehören nicht mehr direkt zur Bank.)

Rund um das Bankhaus hat der Stadtrat einen Markt genehmigt und alle Händler, Schausteller und Schankwirte aufgerufen, ein buntes Treiben rund um die Wander-

ausstellung entstehen zu lassen. Das Fest erstreckt sich vom Burghof bis auf den Efferdplatz im angrenzenden Stadtteil Brigonis. Schließlich will man sich in Kuslik von seiner besten Seite zeigen, und wenn es schon der Wunsch der Kaiserin ist ... Nur mit dem Anlass für dieses plötzliche Fest, da haben sich die listigen Stadtväter ein bisschen schwer getan. Aber allen widrigen Umständen zum Trotz haben die fandigen Bürokraten der Stadtverwaltung einen guten Grund für diese Feier gefunden: Der Großvater des derzeitigen Bürgermeisters Efferdan Pechstein wäre, wenn Boron ihn noch nicht zu sich gerufen hätte, heute 100 Jahre alt geworden. Wenn das mal kein Grund für ein teures Stadtfest ist! Damit heißt dieses Fest jetzt nach dem eigentlich vollkommen unbedeutenden Cordovan Pechstein. Wenn er das mal noch selbst erlebt hätte — das Cordovan-Pechstein-Fest! Selbstverständlich sind weder die Stadtwachen noch die Beamten des Rathauses, deren Arbeitsplätze ja auch in der Alten Burg liegen, über den Trubel begeistert, der direkt vor ihrer Haustüre jeden Tag und jede Nacht bis Mitternacht stattfand. Für unsere Helden aber bedeutet dieses ausgelassene Fest eine geradezu ideale Tarnung, um das Bankhaus in aller Ruhe zu beobachten. Das hat sich auch eine Bande von echten Bankräubern gedacht und plant zufällig genau parallel mit den Helden einen Banküberfall. Natürlich sind die tatsächlichen Diebe mehr an den Goldreserven im Keller der Bank interessiert als an der Urkunde ...

Ein Töpferwarenhändler und eine Gauklerin sind eingeschleuste Agenten des KGIA, während eine Schankwirtin und ein Akrobat für das DBA arbeiten, das inzwischen ebenfalls Wind von der Sache bekommen hat. Das Hauptgebäude des Adlerordens in Kuslik liegt ja sowieso genau gegenüber der Bank (Gebäude 9, J5, RdH), so dass man fast den Eindruck haben könnte, es seien mehr Agenten als

unwissende Händler und Gaukler auf dem Markt — aber dieser Eindruck ist doch etwas übertrieben.

Wenn Sie, lieber Meister, schon einmal auf einem mittelalterlichen Markttreiben waren, verwenden Sie bei der Beschreibung der Aussteller Ihre Erfahrungen von dort. Auf dem Cordovan-Pechstein-Fest sind die Wirte der Tavernen *Hohe Trutz*, *Androschs Anker* und der Schenke *Beleman* daran beteiligt, mit ihren Ständen für das leibliche Wohl der Besucher zu sorgen. Die *Camera Obscura* und das magische Theater sind zu täglichen Sondervorführungen verpflichtet worden, und alle zufällig in der Stadt befindlichen Musiker und Gaukler sorgen auf zwei eilig errichteten Bühnen für ein buntes

Programm. Alle Zünfte haben Handwerkerstände aufgebaut, und trotz der hastigen Planung ist das Fest bereits einige Tage nach der Depesche aus Vinsalt schon ein voller Erfolg bei der Bevölkerung und den vielen Reisenden.



Das Bankhaus

Der Plan der Bank

Den Gebäudeplan der Bank können die Helden selbst anfertigen. Um Informationen über die nicht öffentlichen Räume zu erhalten, müssen sie sich jedoch etwas einfallen lassen. Magieeinsatz, Talente wie *Verkleiden* und ein bisschen phexgefallige Schleicherei sollten schon helfen. Eine andere Möglichkeit ist natürlich ein heimlicher Besuch beim Architekten der Bank, der noch die Baupläne unter Verschluss hält. Doch nun zu den Plänen:

1 — Eingangshalle

Die große Eingangshalle erfüllt in erster Linie einen Zweck: Repräsentation. Zwei große Freitreppen führen in die Galerie des ersten Stocks hinauf, während der eigentliche Raum durch die zahlreiche Ausstellungsstücke viel von seiner luftigen

Weite verliert, sondern eher vollgestopft wirkt, aber wenn es denn schon Besucher in die Bank bringt ...

Die Eingangshalle hat zwei große und sehr hohe Fenster nach vorne zum Burgplatz.

2a und b — Schalter

Die beiden Schalter werden von jeweils einem etwa sechs Spann hohen Tresen umrandet. Hinter den Tresen gelangt man mittels einer Schwenktüre an der Rückwand. Auffällig sind die Röhren, die von der Decke kommend an der Innenseite der Außenwand entlang laufen und in einem Kasten auf dem Boden zu enden scheinen. Dies ist die Hauspostanlage, die aus zwei jeweils einen halben Schritt durchmessenden Röhren besteht. Damit können kleine Geldkassetten oder Papiere von den Schaltern in den Keller, in die Vorzimmer der Geschäftsführung oder in die Buchhaltung und die Registratur befördert werden. Außer-



dem gibt es noch kleine Tische, ein paar Geldkassetten und eine Menge Papier hinter den Schaltern.

3a und b — Verwaltungsstuben

In den Verwaltungsstuben sind tagsüber jeweils zwei Angestellte damit beschäftigt, die Abwicklung der Kassengeschäfte zu erledigen. Hier findet man in erster Linie Rechenschieber, Papier und Federn, und zwar in rauen Mengen. Das wenige Licht, das in diese Räume fällt, kommt aus den Schießscharten in der Rückwand, die ja auch gleichzeitig Burgmauer ist. Diese Räume sind die einzige Möglichkeit, in den Gang 4 zum Tresorraum zu gelangen.

4 — Gang

Ein kleiner, ganz normaler Gang, der zu dem Treppenabgang in den Keller führt. Licht fällt in diesen Raum ebenfalls durch die Schießscharten der Burgmauer.

5 — Abgang ins Kellergeschoss

Eine recht breite, aus Stein gehauene Treppe in den Keller, wo Mäuse sind...

6 — Aufgang ins Dachgeschoss

Die Wendeltreppe führt von der Galerie im ersten Obergeschoss nach oben zu den 'Papierknechten'.

7 — Galerie / Empfang

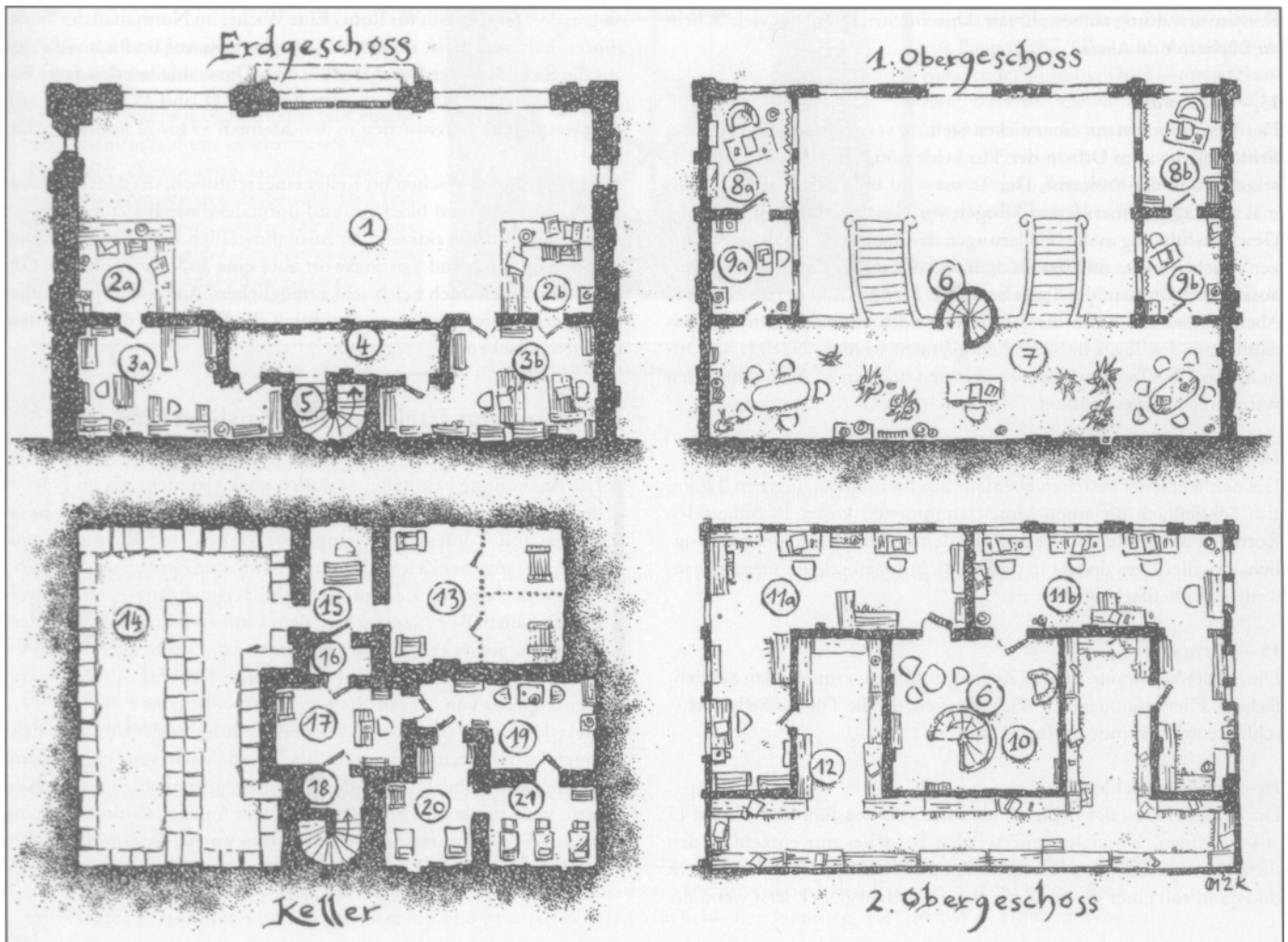
Die Galerie ist über die beiden großen Freitreppen aus dem Erdgeschoss zu erreichen. In der Mitte befindet sich ein Empfang, der aus einem Pult und einer netten jungen Dame mit bezauberndem Lächeln besteht. Auf der Galerie haben schließlich nur diejenigen Besucher etwas verloren, die mit der Geschäftsführung, also dem Direktor oder dem Prokuristen sprechen wollen. Für diese Gespräche stehen neben den jeweiligen Zimmern der beiden auch die gemütlichen Sitzecken rechts und links bereit. Die Grünpflanzen sind so postiert, dass die Sitzecken eine gewisse Abgeschlossenheit vermitteln.

8a — Zimmer der Direktorin

Das Zimmer der Direktorin ist das eleganteste Zimmer im gesamten Haus. Wenn es leider schon nicht größer sein kann als das des Prokuristen, dann muss es wenigstens teuer eingerichtet sein. Hier gibt es Regale mit Akten, einen großen Schreibtisch (auf dem schon so manches Liebesabenteuer mit dem Sekretär Pulpio stattgefunden hat) und natürlich einen dicken Ledersessel. Das Zimmer wird von einem Fenster mit Licht versorgt, das nach vorn in den Burghof schaut.

8b — Zimmer des Prokuristen

Eine etwas bescheidenere, aber immer noch beeindruckende Version des Zimmers der Direktorin.





9a — Direktionssekretariat

Pulpios Reich besteht aus einem spartanischen Schreibtisch, einem Stuhl, jeder Menge Akten und dem Zugang zur Hauspost.

9b — Sekretariat des Prokuristen

Sie vermuten es schon: Dies ist eine bescheidenere Version des Direktionssekretariats ...

10 — Aufenthaltsraum

Mittels der Wendeltreppe 6 gelangt man von der Galerie in den Aufenthaltsraum, in dem man neben diversen ausgelagerten Akten eine Sitzcke, den alten Sessels des schon lange verstorbenen Herrn Direktors und andere 'großzügige' Spenden aus der Chefetage vorfindet. Kurzum: alles, was das Angestelltenherz begehrt, um die kurzen Pausen gemütlich zu verbringen.

11a — Buchhaltung

Viele Schreibtische, gestapelte Langeweile, eine Tür zum Archiv und ein Zugang zur Hauspost. Außerdem erleuchten die Dachfenster die beiden Räume.

11b — Verwaltung und Archiv

Siehe 11a.

12 — Archiv

Hier werden die alte Geschäftsvorgänge aufbewahrt, die Papiere der Kontenverwaltung aufbewahrt etc. Unterm Strich sind das viele Schritt an Büchern und Akten ...

13 — Tresorraum

Der Tresorraum ist mit einer dicken Steintür verschlossen, und die zwei Schlüssel, die zum Öffnen der Tür beide nötig sind, besitzen die Direktorin und der Prokurist. Der Tresor wird üblicherweise nur zweimal am Tag geöffnet: Jeden Morgen vor Geschäftsöffnung steigt die Geschäftsführung in die Niederungen der Bank hinab, hält einen kurzen Pflichtschwatz mit den Wachen und öffnet den Tresor, um die voraussichtlich im Lauf des Tages benötigte Menge Gold herauszugeben. Abends wiederholt sich diese Prozedur noch einmal, wenn die Einzahlungen des Tages in Sicherheit gebracht werden. Nach jeder Öffnung wird der Tresor wieder verschlossen und nur in Ausnahmefällen während des Tages geöffnet.

14 — Schließfächer

Die Schließfächer bestehen ebenfalls aus Stein mit steinernen Türen. Ein Schließfach für einen Monat anzumieten kostet 10 Silbertaler. Zutritt in diesen Raum ist nur in Begleitung von Bankpersonal möglich, das allerdings diskret in andere Richtungen schaut, wenn das jeweilige Schließfach geöffnet ist.

15 — Wachraum

Dies ist der Wachraum für den Zugang zum Tresor und zu den Schließfächern. Hier ist immer eine Wache postiert, die die Tür zur Sicherheitsschleuse nur von innen öffnen kann.

16 — Sicherheitsschleuse

Die beiden Türen der Schleuse sind nur von den Räumen 15 und 17 aus zu öffnen. Normalerweise werden Besucher nur einzeln in den Sicherheitsbereich vorgelassen, in Raum 17 nach Waffen durchsucht und dann von einer Wache in die Schleuse 16 begleitet. Erst wenn die

Tür zu Raum 17 ins Schloss gefallen ist, kann die Tür von Raum 15 aus geöffnet werden. Damit wird sichergestellt, dass immer nur ein Unbewaffneter mit zwei Wachen in den sensiblen Bereich gelangen kann.

17 — Wachraum

Dies ist der zentrale Wachraum der Bank, hier ist immer eine Wache stationiert. Falls sich Besuch ankündigt (im Normalfall durch die Hauspost), dann wird der Raum mit einer weiteren Wache der Bereitschaft besetzt und dann erst die Tür zur Schleuse 18 geöffnet.

18 — Sicherheitsschleuse

Diese Schleuse funktioniert im Prinzip genau wie die **Schleuse 16**.

19 — Aufenthaltsraum der Wachen

Ein Holztisch, einen Schale mit kaltem Essen, ein paar Würfel und einige Hocker — das übliche, bis auf einen Zugang zur Hauspost.

20 und 21 — Schlafräume

Betten, Schemel, Spind, alles was das Wachenherz begehrt.

Die Sicherheitsvorkehrungen der Bank

Die Bank hat während der Öffnungszeiten immer fünf Wachen im aktiven Dienst und zwei Wachen in Bereitschaft. Zwei davon halten sich tagsüber in der Eingangshalle auf, bewachen den Eingang und sorgen dort nötigenfalls für Ruhe. Eine Wache, im Normalfall der Wachführer, hält sich meist im ersten Obergeschoss auf und hat ein Auge auf die Sicherheit der Geschäftsführung. Die verbleibenden zwei Wachen sind auf ihrem Posten in den Räumen 17 und 15, während sich die zwei Bereitschaftswachen in den Räumen 19 bis 21 aufhalten dürfen.

Nachts sind zwei Wachen im Keller eingeschlossen, der Mechanismus der Schleuse 18 wird blockiert und normalerweise bis zum nächsten Morgen auch nicht aktiviert. In Ausnahmefällen kann die Direktorin mittels Hauspost und Lösungswort aber eine außergewöhnliche Öffnung der Türen auch bei Nacht ermöglichen. Außerdem patrouillieren zwei weitere Wachen nachts durch die Bank, um dort nach dem Rechten zu sehen.

Die Wanderausstellung 'Die Kusliker Kaiser'

Meisterinformationen:

Die Ausstellung beinhaltet natürlich noch viel mehr, als im Folgenden aufgeführt ist. So gibt es beispielsweise eine Vitrine über Keramiken und Töpferwaren, eine über Waffen und Rüstungen aus vorbosparranischer Zeit und einen Schaukasten *Rezeption der Kusliker Kaiser in heutiger Zeit* mit allerlei Krimskrums und Kaiserdevotionalien. Wer darauf achtet, dem kann auffallen, dass von Silem und Obra nichts Persönliches zu finden ist. Es gibt auch keine Abbildungen und Schriftstücke, die für ihre Existenz sprächen. Das meiste gibt es von Murak, dicht gefolgt von Brigon.

Hela-Horas hat eine kleine Sonderabteilung in der dunklen Ecke unter der Treppe, in der hauptsächlich die Schlacht von Brig-Lo kommentiert wird. Die Ursache des Garethers Aufstandes gegen die Kaiserin wird mit keiner Silbe erwähnt. Die Aussage dahinter scheint, dass es die Götter und nicht die Garethers waren, die einst die 'Schöne Kaiserin' besiegt haben.



Das Mosaik

Allgemeine Informationen:

An eine Wand wurde ein recht neuer Fund aus Silas angebracht, ein zwei mal zwei Schritt großes Wandmosaik. Es stellt eine Landkarte des Alten Reiches zur Zeit von Silem-Horas dar, auf dem die wichtigen Städte durch die Symbole der Stadtgötter gekennzeichnet sind. Beispielsweise wird Kuslik durch Hesinde, Bethana durch Efferd und Horasia durch den Horas gekennzeichnet.

Meisterinformationen:

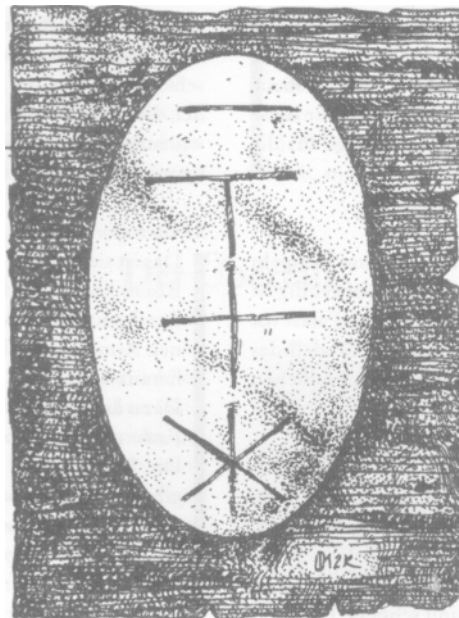
Das Mosaik ist wichtig für das Rätsel der Schwertscheide. Den Helden soll sozusagen im Vorbeigehen klar werden, dass die Kusliker Kaiser ihre Städte durch Göttersymbole dargestellt haben. Dies erleichtert später die Entschlüsselung der Scheide.

Der theologische Hintergrund dazu ist die Tatsache, dass in bosparanischer Zeit der Aufenthaltsort der Gottheit nicht auf den Tempel beschränkt war. Eine Stadt oder ein sonstiger Wohnplatz entstand nur dadurch, dass die Menschen sich zu den Orten, an denen sich die Götter auf Dere gern aufhielten, besonders hingezogen fühlten, um dort, im Schutze der Gottheit, ihre Städte zu errichten.

Die Silemische Gemme

Allgemeine Informationen:

In einem gläsernen Kasten ruht auf einem roten Samtkissen ein geschnittener flacher Bernstein. Die Zeichen auf dem Stein geben den Gelehrten viele Fragen auf. Der Text dazu lautet: »Gemme aus der Zeit des Silem-Horas, Bedeutung der Zeichen unbekannt. Fundort: Silas/Palast des Silem-Horas«



Meisterinformationen:

Die Silemische Gemme ist nichts weiter als eine sehr vereinfachte Darstellung der Schwertscheide von Silem, also des Planes vom Weg nach Yaquirofest. Die Geheimgesellschaften ahnen zwar, dass sie etwas mit dem Ucuri-Funken zu tun hat, konnten die Zeichen jedoch nicht interpretieren.

Die Wachsfiguren

Allgemeine Informationen:

Eine weitere Attraktion der Ausstellung sind die lebensechte nachgebildeten Wachsfiguren der vier 'guten' Kusliker Kaiser, die um den Thron Amenes herum gruppiert sind. Amene selbst hat es sich nicht nehmen lassen, sich als Wachsfigur aufdenselbigen setzen zu lassen. In einer besonderen Gruselabteilung sieht man dann auch die 'Schöne Kaiserin', die mit irrem Blick und in Ketten gefesselt am Boden liegt. Alle Figuren, selbst Amene, tragen Gewänder aus der Zeit vor Bosparans Fall. Brigon und Murak tragen Lamellarpanzer, Silem eine weite Robe und Obra und Amene reich mit Edelsteinen verzierte Kleider.

Meisterinformationen:

Keiner der Gegenstände ist echt, alles ist aus Pappmaché, Glas und Messingblech. Kenner der Vinsalter Oper können erkennen, dass die Gewänder zu der Oper 'Bosparan' von Dorgando Paquamon gehören, bei heimlicher Untersuchung kann man auch in den jeweiligen Kragen eingnähte Leihzettel entdecken.

Das heilige Horarium

In einem stabilen Kasten mit gläsernem Dek-

Erklärungsversuche für die Gemme:

Numerologisch:

Von oben nach unten, die Zeichen entsprechen Zahlenwerten:

$1 + 2 + 4 + 6 = 13$ (Zahl des Namenlosen)

Aus diesem Grund wird die Gemme von vielen kirchlichen Mystikern als unheilig angesehen.

$1 + (2 + 4 + 6) = 12 + 1$ (Der Zwölfkreis und Horas)

Dies ist das Erklärungsmodell der Horasanhänger.

Das Zwölfgöttlichen Konzil, das das heilige Horarium entwarf, konnte sich nicht über die Bedeutung der Gemme einigen. Sie gilt nach wie vor als nicht kanonisch.

Symbolisch:

Von oben nach unten, die Zeichen als Symbole:

Praios über Dere, Falke, unbekannt, Adler

Horas und Ucuri streben gen Alveran

Madaistisch:

Die Zeichen stellen die Phasen des Madamals dar und haben keinerlei weitere Bedeutung

Anmerkung:

Anhand der Silemischen Gemme kann man schön zeigen, welche unterschiedlichen Interpretationen von Mystikern und Geheimgesellschaftlern an einem solchen Objekt vorgenommen werden. Wenn Sie sich selbst noch ein wenig mit den Zeichen darauf beschäftigen, werden Sie und Ihre Helden bestimmt zu noch waghalsigeren und phantastischeren Möglichkeiten kommen, die Gemme zu erklären. Nur zu!



kel ruht das *Heilige Horarium*, wie es im Jahre 2512 BF in Vinsalt vom Zwölfgöttlichen Konvent verabschiedet wurde. Daneben befand sich die diesbezügliche Urkunde, auf der alle anwesenden Geweihten gezeichnet und gesiegelt haben.

Meisterinformationen:

Die Urkunde ist in einem baugleichem Kasten wie auch die COU eingeschmiedet (siehe dort). Es handelt sich hier um die echte Urkunde des Konvents. Sollte diese Leihgabe ein Raub der Flammen werden, wäre ein sehr wertvolles Stück aventurischer Kirchengeschichte vernichtet, zudem wäre ein erneuter Konvent fällig, um eine neue aufzusetzen. Machen Sie das einem Geweihten in Ihrer Spielrunde klar, sobald die Bank Feuer gefangen hat. Schöner wäre es natürlich, wenn er von selbst darauf kommt.

Die Totenmasken

An einer Wand sind die Totenmasken von zwei der Kusliker Kaiser ausgestellt: von Brigon und Murak. Sie wirken lebensecht, als ob sie schliefen. Sarostes würde hier erfreut ausrufen, dass es ja nur diese beiden geben kann. Diese Masken dienten auch als Vorlage für die Wachsfiguren.

Die Modelle

Auf mehreren Tischen befinden sich kunstvolle Modelle von Tempeln und Städten aus der Zeit der Kusliker Kaiser. Besonders aufwendig ist das Modell der Stadt Silas, das den legendären Silem-Horas-Palast vor seiner Zerstörung durch die Garethier darstellt, und das Modell des neuen Horas-Tempels in Horasia mit der gerade im Bau befindlichen Kaiserkrypta.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden hier aufmerksam sind, können sie sich einiges an Aufklärungsarbeit in Silas und Horasia sparen. Wenn Sie gnädig sind, können Sie Ihren Helden später Klugheits-Proben abverlangen, bei deren Gelingen sich die Helden an einige der Details der Modelle erinnern, wenn sie sich gerade dort befanden und schnelle Informationen gefragt sind.

Die Kartenwerke

Auf Holztafeln sind Karten der jeweiligen Reichsgrenzen jedes Kaisers gemalt, und jede Karte ist mit erläuterndem Text versehen. Besonders ausführlich und schön gemalt ist die Karte, die das Reich im Jahre 1475 Horas darstellt. Es ist das 42. Herrscherjahr des Kaisers Murak und das Reich hat seine größte Ausdehnung, eine Ausdehnung, die es seitdem niemals wieder erreicht hat.

Die Münzsammlung Torbenias

In mehreren Vitrinen sind alle möglichen Münzen aus der Zeit der Kusliker Kaiser gesammelt. Es gibt Gedenkmünzen, Ehrenmedaillen und einfaches Geld. Auf einem überdimensionierten Schild steht der Name des Sammlers, der diese Sammlung großzügig der Ausstellung zur Verfügung gestellt hat: Mondinio Thorbenias von Crasulet, Graf von Belhanka (FHI, S. 83).

Meisterinformationen:

Die Sammlung hat einiges an Wert: Sollte sie an einen Sammler verkauft werden, lassen sich damit an die 5.000 Dukaten verdienen — allerdings dürfte es nicht ganz einfach sein, einen Sammler zu finden, der an dieser heißen Ware interessiert ist und die Helden

dabei nicht über den Tisch zieht. Immerhin sind einige der Stücke aus der Sammlung Einzelstücke und Raritäten, und jeder ernsthaft Sammler kennt sie und weiß, in wessen Besitz sie sich ursprünglich befanden. Im übrigen sollten die Helden den edlen Spender inzwischen ja persönlich kennen ...

Benutzt man die Münzen als reines Zahlungsmittel, haben sie immer noch einen Wert von insgesamt 500 Dukaten.

Zwölfgötteredikt

Es handelt sich nur um den ins Garethi übersetzten Text, nicht das echte Edikt. Auf einer Tafel steht zu lesen, dass es die Ausstellungsleitung sehr bedauert, dass das Original für niemanden zugänglich ist.

Die Comto-Ogman-Urkunde

In einem besonders wuchtig wirkenden hölzernen Kasten, der ziemlich zentral im Raum auf einem Tisch angebracht ist, liegt die COU. Der Kasten hat oben eine Glasplatte, durch die man die Urkunde ansehen kann. Um den Kasten herum sind dicke Metallbänder geschmiedet, die auch über das Glas reichen. Der Kasten wiederum ist an einen wuchtigen Tisch gekettet, daneben steht eine Tafel, auf der der Stammbaum des Hauses Firdayon bis hin zu Silem-Horas verzeichnet ist.

Meisterinformationen:

Das ist sie nun, die falsche COU. Die Zwischenräume zwischen den Eisenbändern sind so schmal, dass man Mühe hat, eine Hand hindurchzuquetschen. Die Tiefe des Kastens sorgt dafür, dass man seinen Arm bis zum Ellenbogen hineinführen muss, um die Urkunde heraus angeln zu können. Dies an sich ist schon ein Kunststück. Dazu kommt das Problem, dass eine um die Urkunde geschlossene Faust nicht mehr zwischen den Metallbändern hindurchpasst.

Die Bänder selbst sind dauerhaft um den Kasten geschmiedet, es gibt also keine Schlösser oder Scharniere, um sie zu öffnen. Die Ketten, die den Kasten an den Tisch binden, haben zwei dicke Schlösser (*Schlösser öffnen* +10; FORAMEN ohne Zuschlag, kostet aber 5 ASP), was ein überwindbares Hindernis darstellt. Allerdings hat der Kasten die Abmessungen 6 mal 4 Spann und besteht aus massivem Holz und Eisen, er wiegt dementsprechend über 35 Stein.

Der Nippesstand

Vor dem Bankhaus steht eine geräumige Holzbude, in der allerlei Geschenkartikel und Mitbringsel zum Verkauf angeboten werden, die sich um die Ausstellung drehen: Von Kartendruckern und einem Ausstellungskatalog bis hin zu kleinen Kaiserkopfbüsten und dem 'Bierhumpen des Murak' ist hier alles zu finden, was irgendwie zu Geld zu machen ist.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden sich für den schnöden Mammon interessieren, finden sie das Wechselgeld in der Kasse, insgesamt fünf Dukaten in kleinen Münzen. Normalerweise ist der Nippesstand Bestandteil der Ausstellung und damit auf der Ausstellungsfläche. Diesmal wurde er aber aus Platzgründen vor das Gebäude verlegt. Die Verkäufer sind über diese Herabsetzung natürlich äußerst entrüstet ...

Ein Plan entsteht

Meisterinformationen:

I Während die Ausstellung in der Bank weilt, hat die Direktorin die Stadtgarde überzeugen können, dass ein zusätzlicher Schutz von



Nöten sei. Also befinden sich während der Öffnungszeiten noch zwei mäßig motivierte Wachen vor der Tür zur Bank und stehen sich auf den Treppen am Eingang die Füße in den Bauch. Sorgen Sie dafür, dass die Helden sich Zeit nehmen, die Ausstellung in Ruhe auszukundschaften. Sie sollten natürlich die Ausstellung besuchen, vielleicht ein Konto bei der Bank eröffnen, eventuell ein Schließfach anlegen, kurzum alles tun, um so viel wie möglich über die Bank in Erfahrung zu bringen.

Die Helden sollten dabei mitbekommen, dass sich noch andere Personen für die Bank interessieren. Mögliche Szenen sind hier: Am gleichen Stand, an dem die Helden jeden Tag die Wachen des Bankhauses beobachten, sehen sie eine unauffällige Gestalt, die sich Notizen machen. Wenn sie sich erkundigen, wer denn das Bankhaus gebaut hat, wird man ihnen erstaunt erzählen: "Oh, welch ein Zufall, das wollte heute schon jemand wissen!"

Lassen Sie die Helden bei ihren Besuchen in der Bank immer wieder dem gleichen unscheinbaren Mann begegnen, der ihnen schon am Weinstand aufgefallen war ...

Wieder empfehlen wir, dass die Helden es nicht schaffen sollten, eine dieser Gestalten verhören zu können. Sollten sie sich allzu geschickt anstellen, dann werden die Bankräuber sich zum Schein auf

eine Zusammenarbeit einlassen, aber dann vor dem verabredeten Termin alleine loslegen. Machen Sie den Helden klar, dass tagsüber während des Markttreibens ein Zugriff nahezu unmöglich ist. Die Urkunde aus dem Kasten zu holen ist mit oder ohne helfende Magie zeitraubend und würde unter den Augen der anderen Besucher, der Bankangestellten und der beiden Wachen geschehen. Den ganzen Kasten zu stehlen ist möglich, aber nicht gerade unauffällig, schon gar nicht am Tag: Immerhin müsste der Kasten durch das Gewühl in der Alten Burg und quer über den gut überwachten Markt bis zu einem Stadttor transportiert werden. Außerdem sind tagsüber immer mehrere Patrouillen von Adlerrittern und Stadtgarden um die Bank unterwegs. Bei einer gründlichen Beobachtung können die Helden außerdem feststellen, dass die Adlerritter offenbar ein besonderes Augenmerk auf die Bank legen. Ein weiterer Grund, der gegen den Tag spricht, ist der Umstand, dass das Ordenshaus der Adlerritter nur einen Steinwurf weit entfernt ist.

Uns erscheint eine nächtliche Kletteraktion über die Dächer und ein Eindringen von oben in die Buchhaltung am geeignetsten. Aber Ihre Helden werden mit Sicherheit noch andere Möglichkeiten finden. Wenn die Helden schließlich ihren Plan gemacht haben, ist es Zeit, mit dem Überfall zu beginnen ...

Der Überfall

Meisterinformationen:

Wenn die Helden gerade auf dem Weg sind die Urkunde tatsächlich zu stehlen, sollten sie Zeuge des gescheiterten Bankraubs ihrer 'Kollegen' werden. Je nachdem, was der Plan der Helden vorsieht, gestalten Sie die Szene so, dass auf jeden Fall alle Spieler das Massaker beobachten können, bevor die Helden Anstalten machen, in die Bank einzubrechen. Außerdem ist es vorteilhaft, wenn die Helden alle zusammen sind.

Allgemeine Informationen:

Ihr wollt euch gerade auf den Burgplatz schleichen, als ihr dort eine Armee von Adlerrittern seht, die im Halbkreis um die Bank in Stellung gegangen sind. Alles Licht auf dem Burgplatz ist erloschen, lediglich das schwache Madamal beleuchtet die gespenstische Szenerie. Die Ritter haben ihre Arbaletten im Anschlag und scheinen nur noch auf ein Zeichen zu warten. Ihr habt euren Schreck noch nicht richtig verdaut, als die Hölle losbricht. Die Tür zur Bank öffnet sich leise und vier dunkle Gestalten schlepen ein paar Säcke nach draußen, als mit deutlich hörbarem Sirren und Zischen ein wahrer Hornissenschwarm aus Arbalettenbolzen auf die Vermummten einstürmt. Die armen Schweine auf der Treppe werden von unzähligen Bolzen getroffen, als auch noch zwei Feuerbälle aus den Reihen der Adlerritter in Richtung Eingang rasen ...

Die doppelte Detonation reißt euch aus eurer Fassungslosigkeit, und aus eurer Deckung beobachtet ihr, wie eine Gruppe von Adlerrittern mit gezogenen Waffen zu den Häufchen Asche stürmt, die vor ein paar Sekunden noch Menschen waren. Euch wird sofort klar: "Das hätte eigentlich uns treffen sollen."

Wie gebannt bleibt ihr hinter einem Stand in Deckung und beob-

achtet die Szene noch weiter. Zwei Adlerritter untersuchen kurz die verbrannten Leichen, während zwei weitere in der Bank verschwinden. Einige Augenblicke später tauchen die beiden Adlerritter wieder in der Tür zur Bank auf und machen auch für euch deutlich hörbar Meldung bei ihrem Vorgesetzten: "Nein Comto, das waren sie nicht. Die Urkunde liegt immer noch unberührt im Kasten. Es scheint sich hier um gewöhnliche Bankräuber gehandelt zu haben ..."

Meisterinformationen:

Jetzt ist Improvisation gefragt. Die Adlerritter werden sich sofort daranmachen, die Spuren des Kampfes zu beseitigen. Außerdem werden für diese Nacht die Tore zur Alten Burg aus Sicherheitsgründen geschlossen, Ihre Helden sind also gefangen.

Die Tür zum Bankhaus ist übrigens durch die beiden IGNISPHEAERO so stark beschädigt, dass sie nicht mehr geschlossen werden kann, deswegen werden hier zwei Adlerritter für den Rest der Nacht postiert. Nach ungefähr einer Stunde hektischer Betriebsamkeit kehrt wieder Ruhe in die Burg ein. Um es deutlich zu sagen, leichter wird es nicht mehr ...

Die Spitzel des Adlerordens hatten die Bank jede Nacht gut beobachtet und in der Tat eine Gruppe beim Einbruch in die Bank bemerkt. Da der Orden ja wusste, dass ein Überfall geplant ist, war die vorbereitete Eingreiftruppe herbeigerufen. Den Rest haben Sie gerade erlebt.

Da aber keiner heute Nacht noch mit einem zweiten Überfall rechnet, stehen die Chancen der Helden, die Urkunde heimlich zu entwenden, gar nicht so schlecht. Gestalten Sie den Raub als Tanz auf dem Pulverfass und seien Sie versichert, dass die Helden die Hosen voll haben werden. Kein Wunder, nach diesem Auftakt ...



Zurück nach Methumis

Hinter den Kulissen

Im Arbeitszimmer der Comtessa von Schelf im Horaskaiserlichen Palast, Vinsalt:

"Bitte, was ist passiert? Alrico, du willst mir jetzt nicht wirklich erzählen, dass diese Stümper in Kuslik ein paar lausige Bankräuber eingeschert haben, während diese Schergen von Sarostes einem ganzen Banner Adlerritter die Urkunde unter der Nase weggeklaut haben? Das willst du mir nicht wirklich erzählen, oder?"

"Hm, ich fürchte doch, Comtessa, ich fürchte ..."

"Ja, da tust du gut daran, dich zu fürchten. Schade nur, dass es schon seit langer Zeit keine öffentlichen Bestrafungen mehr gibt. Mir würden da schon ein paar Kandidaten einfallen. Doch nun lass dir doch nicht alles aus der Nase ziehen, Alrico. Was haben die Herren Kommandanten denn inzwischen veranlasst, um ihre Schmach wieder wett zu machen?"

"Mir wurde ausdrücklich versichert, dass alle Adlerritter des ganzen Reiches auf der Suche nach diesen Schergen sind. Auf allen Wegen nach Methumis sind Posten aufgestellt, die alle Reisenden unauffällig kontrollieren. Inzwischen hat man schon Zeichnungen der Glücksritter angefertigt. Natürlich läuft die Fahndung sehr diskret, wir wollen ja kein unnötiges Aufsehen, oder täusche ich mich da?"

"Nein, Alrico, da täuschst du dich nicht. Ich hoffe doch, dass diese Schergen schon bald Geschichte sind, was sie ja schließlich mit diesem Sarostes verbindet ..."

Geheimes Hauptquartier der Wahrer des göttlichen Funkens, Kuslik: "Ich höre wohl die Kunde, Ernesto, allein mir fehlt der Glaube! Was hat es denn nun mit diesen seltsamen Glücksrittern auf sich, die Euch schon in diesem Gasthof, wie hieß er noch gleich ..."

"Zur weißen Bache."

"Danke, also Zur Weißen Bache in die Quere gekommen sind?"

Nun Erleuchteter, nach allem, was wir in Erfahrung bringen konnten, handelt es sich bei dieser Gruppe um freischaffende Abenteurer, die Doktor Sarostes wohl angeworben hat, um ihm die Comto-

Ogman-Urkunde zu beschaffen, was ihnen auch angeblich gelungen sein soll. Sie scheinen aber nicht für irgendeine Gesellschaft zu arbeiten, oder ihre Tarnung ist einfach zu gut für uns."

"Was will denn dieser Sarostes mit der Comto-Ogman-Urkunde? Wir haben uns doch selbst schon vor vielen Jahren kurz mit diesem unbedeutenden Schriftstück auseinandergesetzt. Was weiß der Doktor, was wir nicht wissen?"

"Ich glaube nichts, Erleuchteter. Der Doktor will immer noch die absurde Theorie beweisen, dass Silem-Horas, sein eigener Vorfahre, niemals gelebt hat. Er weiß nichts von den Dingen um den alten göttlichen Funken und die lange vergessenen Legenden."

"Gut. Es sind nun zwei Dinge zu tun, Ernesto, zum einen müssen wir Kontakt zu Sarostes aufnehmen. Es wird Zeit, dass wir versuchen, ihn in unsere Reihen zu integrieren. Zum anderen müssen wir seine Tochter wieder in unsere Hände bekommen. Bruder Ucurio vermutet ja eine starke Kraft in ihr. Außerdem öffnet uns die Tochter natürlich auch die Türen zum Vater, nicht wahr?"

Geheimes Hauptquartier des Direktoriums für besondere Angelegenheiten, Vinsalt:

"Ich wusste ja gleich, dass die Stutzer vom Adlerorden wieder Mist bauen. Oberst, veranlasst, dass unverzüglich Plan B in Kraft tritt." "Jawohl, Herr Direktor."

"Wegtreten."

Privatkanzlei von Dexter Nemrod, KGIA

"Aha, darum geht es also! Die staatstragende Comto-Ogman-Urkunde ist vielleicht eine Fälschung? Ein gefundenes Fressen, das eine größere Operation durchaus rechtfertigt. Alrik, organisiere mir eine Hand der Elften und einige gute Investigatoren, und unterrichte den Generalresidenten in Vinsalt von unserem Kommen. Hoffentlich bekommen wir diese Urkunde in die Finger! Ha, das wird Amene aber einen gehörigen Schrecken einjagen."

Der Weg zurück

Meisterinformationen:

Der Sturm auf dem Meer hat sich gelegt. Sollten die Helden nun also ein Schiff besteigen wollen, sei es ihnen gestattet, aber natürlich können sie auch den Weg über Land wählen. Hier ist von Ihnen ein bisschen Improvisation gefordert. Je nachdem, ob sich die Helden auf einem Schiff, zu Pferd oder gar in einer Kutsche reisen, müssen Sie die Begegnungen auf dem Rückweg maßschneidern. Um Ihnen diese Arbeit zu erleichtern, seien hier noch einmal kurz alle aktuellen Verfolger der Helden mit ihrem jeweiligen Motiv und ihrer Strategie genannt:

Adlerorden

Der Adlerorden initiiert eine verdeckte Großfahndung nach den Helden. Auf allen möglichen Reisewegen nach Kuslik sind Patrouillen zu fünf Mann stationiert, um die Helden zu fangen. Wichtige Brük-

ken werden kontrolliert und natürlich die Häfen überwacht. Die Ritter gehen bei ihrer Suche möglichst diskret vor, da sie natürlich kein großes Aufsehen erregen wollen. Mit geschicktem Verkleiden, heimlichen Schleichwegen, ein bisschen Hilfe der jeweiligen Unterwelt etc. können die Helden die Patrouillen durchaus umgehen. Falls die Helden aber blind in eine Kontrolle hineinstolpern, dann werden sie festgenommen, jedenfalls versuchen das die Ritter ...

KGIA

Die KGIA ist natürlich sehr an der falschen Urkunde interessiert und wird alle Hebel in Bewegung setzen, um ihrer habhaft zu werden. Dazu wird eine Hand der 'elften Schwadron' ausgesandt. Diese Elitekämpfer abzuschütteln sollte sehr schwer sein. Kommt es schließlich zum Zugriff, werden die Kämpfer aus diversen dunklen Ecken gleichzeitig losschlagen und ihnen dabei zurufen: "Stehen



bleiben, KGIA! Ihr seid festgenommen!"

Die KGIA ist nur an der Urkunde interessiert und lässt durchaus mit sich reden.

Elitekämpfer der KGIA

MU 15 AT 17 PA 15 LE 74 RS 4 MR 8

Ihre Waffen tragen die Agenten zumeist am Körper verborgen.

Die Wahrer

Die Wahrer sind sich über die Rolle der Helden noch nicht so ganz im Klaren und haben deshalb einen Beobachter entsandt, der die 1 leiden verfolgt. Dieser ist nicht auf einen Kampfaus und wird während der Reise eine günstige Situation abwarten, um den Helden zu Hilfe zukommen. Er hofft, auf diese Weise das Vertrauen der Helden gewinnen zu können, und versucht, in diversen Gesprächen etwas über den Hintergrund der Helden heraus zu fänden. Domaldo, so heißt der Agent, ist ein Joker in Ihrer Hand: Falls die Helden zum Beispiel im Kampf gegen den KGIA zu verlieren drohen oder den Helden anderweitig das Wasser bis zum Hals steht, dann schlägt Domaldos große Stunde ...

Domaldo

MU 15 AT 16 PA 14 LE 62 RS 1

MR 6

Außerdem hat er alle Ausrüstung, die Ihnen gerade ins Konzept passen, zum Beispiel einen Heiltrank für einen schwer verletzten Helden, Verbandszeug oder auch ein magisches Artefakt mit einer Anwendung, wenn der Kampf wirklich aussichtslos ist ...

Die Agentur Nanduria

Die Nachrichtenagentur ist seit dem Banküberfall auf den Fersen der Helden. Schildern Sie eine Szene mit einem Informationsbeschaffer der Agentur, und orientieren Sie sich dabei ein bisschen an den modernen Paparazzi ...

Die Söhne des Horas

Die Söhne haben durch Zufall in Kuslik Wind von dem Wirbel um die Helden bekommen und beschließen, sich einen Teil des Kuchens zu sichern. Sie haben zwar keinen blassen Schimmer, worum es den ganzen Gruppierungen eigentlich geht, aber sie wissen immerhin, dass diese Helden wohl etwas mit der Sache zu tun haben und alle diese Glücksritter haben wollen. Also wird eine Gruppe der Söhne ausgesandt, um die Helden zu fangen. Gestalten Sie diese Szene bewusst komisch. Die Kämpfer der Söhne sind den Helden zwar zahlenmäßig überlegen, können es an Schlagkraft aber trotzdem in keinster Weise mit ihnen aufnehmen. Außerdem wissen sie ja auch gar nicht so genau, worum es eigentlich geht. Wenn Ihre Runde Spaß an Slapstick hat, jetzt ist die Gelegenheit ...

Wieder in Methumis

Meisterinformationen:

- Wenn die Helden (wie und in welchem Zustand auch immer) in Methumis ankommen, werden sie schon von einem deutlich erregten Rohalion Sarostes erwartet. Sie finden Sarostes im Arbeitszimmer seines Hauses. Wenn die Helden das Zimmer betreten, lassen Sie alle Helden eine Intuitions-Probe +5 würfeln, bei deren Gelingen Sie den betreffenden Helden auf ein Bild auf dem Schreibtisch von Rohalion hinweisen sollten, das die junge kranke Frau aus dem Gasthof *Zur Weißen Bache* zeigt, die so schändlich entführt wurde. Sarostes begrüßt die Helden auf jeden Fall überschwänglich und stellt ihnen auch gleich seinen neuen Freund vor, einen Kollegen aus Kuslik. Sein Name ist Doktor Avesto Molieri, und er trägt die Brosche der Wahrer. Falls Ihre Helden nicht ohnehin schon aktiv nach Ring oder Brosche Ausschau halten, verlangen Sie eine Sinnenschärfe-Probe +5, um die Brosche zu entdecken.

An dieser Stelle ist es sehr schwer vorauszusehen, wie sich die Helden verhalten. Je nachdem, welche Theorie der Helden über die Geheimgesellschaften zur Zeit entwickelt haben, sind alle Aktionen von offener Gewalt bis zu totalem Vertrauen denkbar.

Avesto Molieri ist ein Agent der Wahrer, der den ersten Kontakt zu einem potentiellen neuen Logenmitglied herstellen soll. Er ist also äußerst kooperativ und stellt sich auch durchaus den Fragen der Helden, wobei er natürlich über seine Organisation nicht sehr viel verraten wird. Von der kurzzeitigen Übernahme von Myriana durch die Wahrer weiß er tatsächlich noch nichts, ist aber bemüht, den Helden und Sarostes klar zu machen, dass die Wahrer mit Sicherheit nur das Beste für Myriana wollten.

Stellen Sie Avesto freundlich und vertrauenerweckend dar. Er gibt gerne sofort einige Erklärungen, wenn er der Meinung ist, die Situation damit zu entspannen. Da er schon lange neue Rekruten für

die Wahrer anwirbt, spielt er natürlich auch mit dem Gedanken, die Helden komplett auf die Seite seiner Gesellschaft zu ziehen.

Benutzen Sie Molieri vor allem dazu, eventuelle Lücken im Wissen der Helden zu schließen (vor allem ist er der erste, der den Helden etwas über den Ucuri-Funken zu erzählen bereit ist), und lassen Sie ihn über das Geheimnis um Silem-Horas spekulieren. Die Geheimgesellschaften wissen zwar, dass Silem ein großes Geheimnis umgab, aber was es damit auf sich hat, wissen sie nicht.

In Wirklichkeit ergibt sich das jedoch aus einem Überlieferungsfehler: Die damaligen Chronisten der Geheimgesellschaften bemerkten kurz vor dem Tode Silems, dass der Horas etwas plante, konnten aber nicht herausfinden, was das war.

Sarostes reagiert auf diese Spekulationen eher verächtlich. Er ist weiterhin überzeugt, dass Silem nie gelebt hat, und lässt sich davon auch von Molieri nicht abbringen. Allerhöchstens zu der Überlegung, dass das Geheimnis um Silem seine Nichtexistenz sein könnte, lässt er sich hinreißen. Auf die Frage, wer denn dann die Fassade Silem errichtet haben könnte, weiß er aber auch nichts zu sagen.

Hier nun eine kurze Übersicht über die Auskünfte, die Molieri zu bestimmten Themen geben kann:

Wer hat Myriana entführt?

Avesto geizt nicht mit Informationen über das Siegel (siehe S. 77 f.). Vorzugsweise erzählt er all die schrecklichen Dinge, die normalerweise Leute dazu bringen, sofort den Wahrern beizutreten, um den Schurken vom Siegel das Handwerk zu legen.

Er wird den Helden erzählen, dass das Siegel eine sehr, sehr alte Gesellschaft ist und aus falsch verstandener Tradition heraus bestimmte Leute kaltblütig umbringt. Auch den Anschlag auf Rohalion und Myriana bringt er mit dem Siegel in Verbindung. Lassen Sie



ihn ruhig ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern und benutzen Sie die Informationen aus dem ersten Kapitel. Die Helden sollten nach dem Gespräch zumindest den richtigen Namen, den Sitz des Hauptquartiers und einen Überblick über die Geschichte des Siegels haben.

Bleiben Sie jedoch bei allen Informationen über den Ucuri-Funken eher vage in Molieris Ausführungen, denn die Helden sollen ja nicht alles auf dem silbernen Tablett serviert bekommen. So weiß Avesto durchaus, dass sich das Siegel auf Fran-Horas zurückführt, aber nicht, warum das Siegel einst gegründet wurde.

Warum wurde Myriana entführt?

"Hm, wisst Ihr, Freunde, das ist sehr schwer zu beantworten. Ich will es einmal so versuchen: Manche Menschen erhalten von den Göttern besondere Gaben. Manche können zaubern, manche sind begnadete Künstler und wieder andere haben Visionen. Stellen wir uns einmal vor, jemand hätte ein Geschenk von den Göttern erhalten, das nach seinem Tod auf seine Nachkommen übergeht. Und stellen wir uns weiter vor, dass dieses Göttergeschenk eine wirklich sehr große Macht ist, wie sie den wenigsten Sterblichen jemals zu Teil werden wird. Wenn wir uns nun vorstellen, dass unser Freund Sarostes und seine Tochter Myriana eben dieses Erbe in sich tragen, dann wisst Ihr, warum sie vom Siegel verfolgt werden."

Welcher Organisation gehört Ihr an?

"Wir nennen uns die 'Wahrer des göttlichen Funkens'. Entgegen den Zielen vom Siegel der Erkenntnis ist es unser Bestreben, alles über

dieses seltene Göttergeschenk herauszufinden und die Träger dieses göttlichen Funkens zu beschützen. Mit diesen Dingen habe ich Euch schon mehr verraten, als ich eigentlich dürfte, aber ich will Euch zeigen, dass wir mit offenen Karten spielen. Wenn Ihr Euch uns anschließen möchtet, dann werdet Ihr auch mehr erfahren können ..."

Warum seid Ihr an der COU interessiert?

"Es sei Euch versichert, dass wir diesem Schriftstück gar nicht so viel Bedeutung beimessen wie der Staat und unser Freund Sarostes hier. Für uns ist es lediglich von genealogischem Interesse. Da ich aber im Gegensatz zu meinem Kollegen Sarostes der festen Überzeugung bin, dass Silem gelebt hat, ist meine Loge nur sehr begrenzt an der Urkunde interessiert. Unser Augenmerk lag lediglich auf dem Schutz der Sarostes'. Im übrigen munkelt man, dass der Sarkophag Silems wichtige Geheimnisse enthält. Aus geheimen alten Quellen wissen wir, dass derjenige, der das Geheimnis um Silem, sein Leben und seinen Sarkophag löst, unendliche Macht und große Weisheit erfährt."

Wenn die Helden bei dem Betreten des Arbeitszimmers von Rohalion das Bild von Myriana noch nicht entdeckt haben, lassen Sie während des Gesprächs, immer wenn die Sprache auf Myriana kommt, Sarostes mit seinem Medaillon (mit dem Bild von seiner Tochter darin) spielen oder das Bild seiner Tochter von Schreibtisch nehmen und tief seufzen. Falls die Helden nicht von selbst ein Blick auf das Bild von Myriana werfen, helfen Sie mit Intuitions-Proben nach, bis einer der Helden endlich die junge Frau aus der Bache auf den Bildern wiedererkennt.

Eine Fälschung wird entlarvt

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden die Helden stundenlang über ihr Wissen beratschlagen und versuchen, immer mehr aus dem armen Molieri herauszuholen. Wenn Sie genug von der endlosen Diskussion mit den Helden haben, dann lassen Sie Sarostes auf schnellen Aufbruch zur Universität drängen, denn er hat schon seit Tagen alles in die Wege geleitet und will nun endlich die Wahrheit über die COU herausfinden.

In der Universität ist auch tatsächlich schon alles vorbereitet. Eine verschworene Gruppe von zehn Magistern und Assistenten hat sich in einem kleineren Hörsaal eingefunden: die engsten Vertrauten von Sarostes, die ihm bei der Überprüfung des Dokumentes mit ihrem Fachwissen zur Seite stehen sollen. Als die Helden und Sarostes eintreten, ist bald von akademischer Ruhe nicht mehr viel zu merken. Alle reden wild durcheinander und an allen Ecken und Enden wird über die nun anzuwendenden Methoden diskutiert. Die Helden können deutlich heraushören, dass die Urkunde magisch, alchemistisch, philologisch und graphologisch mit diversen Verfahren untersucht werden soll.

Allgemeine Informationen:

Doktor Sarostes genießt sichtlich seinen großen Augenblick, als er die Urkunde schließlich enthüllen kann. Für einen Moment herrscht Stille im Raum, und jeder der Anwesenden starrt gebannt auf das Schriftstück. Dann setzt schlagartig ein wildes Durcheinander ein, und jeder will der erste sein, der Hand an die Urkunde

legen darf. Mit einem lauten "Halt, meine Freunde!" verschafft sich Sarostes einen Moment Ruhe für eine kurze Ansprache: "Nun ist es also endlich soweit. Der Wahrheit wird genüge getan. Ich bitte euch alle, werte Anwesende, den besonderen Moment zu genießen. Wenn ich Recht habe, dann wird heute eine politische Verschwörung aufgedeckt und der Beweis ist erbracht, dass ganze Bücher der Geschichte neu geschrieben werden müssen. Doch mit dem Schreiben neuer Bücher ist es nicht getan – die Geschichte muss neu erforscht werden. Nicht länger dürfen wir den Überlieferungen blind vertrauen. Nur die Erkenntnis, die aus unserem Verstand entspringt, ist die, der wir uns anvertrauen sollten, auch und gerade in der Geschichtsforschung. Vielleicht erleben wir gerade die Geburtsstunde eines neuen Zweigs der modernen Wissenschaften!"

Bei den Freunden Sarostes' brandet nach diesen Worten Jubel auf. "Falls ich aber Unrecht haben sollte, meine Freunde, dann werde ich widerrufen und mich allen Strafen beugen, die das Kollegium für mich bereithält. Lasst uns nun die Wahrheit finden."

Meisterinformationen:

Nach dieser flammenden Rede erfüllt für einen kurzen Moment ehrfürchtiges Schweigen den Raum, dann folgt Applaus und vereinzelt Hochrufe. Plötzlich beginnen alle Wissenschaftler um die Helden herum in blindwütige Arbeit zu verfallen. Es werden in aller Eile Tiegel und Fläschchen mit schillernden oder rauchenden Flüssigkeiten herbeigebracht, Glutschalen erhitzt und ganze Stapel von



Büchern und Folianten herangeschafft; die Urkunde wird betrachtet, vermessen, durchleuchtet, bezaubert und was man sich sonst noch so vorstellen kann.

In dieser ganzen Hektik steht nur eins wirklich fest: Egal wohin die Helden auch treten, sie stehen immer irgendjemandem im Weg — lassen Sie die Helden nun ausruhen, oder maximal einem der Untersuchenden über die Schulter sehen.

Es ist unwahrscheinlich, dass einer der Helden genau das benötigte Spezialwissen aufweist, das jetzt vonnöten ist. Nach einer schier endlosen Zeit (die Untersuchungen dauern bis Mitternacht) ist es dann soweit — die einzelnen Forschergruppen verkünden ihre Ergebnisse:

Allgemeine Informationen:

Nun hat das Warten endlich ein Ende und alle Forscher finden sich dem kleinen Hörsaal ein, um ihre Ergebnisse vorzutragen. Als der erste Redner beginnt, einen langatmigen Vortrag über historische Tinten zu halten, wird der ältere Professor durch laute Zwischenrufe unterbrochen und lautstark dazu aufgefordert, zum

Punkt zu kommen. Sichtlich irritiert über soviel Ignoranz im engsten Kreis seiner Kollegen stellt er schließlich deutlich beleidigt fest: "Auch ohne dass die werten Kollegen nun den Hintergrund meiner Ausführungen verstehen werden oder die fachlichen Feinheiten beurteilen können, steht mein Urteil zweifelsfrei fest: Diese Urkunde stammt mit Sicherheit nicht aus der Zeit, aus der sie eigentlich stammen müsste. Sie ist eine recht neuzeitliche Fälschung."

Nach diesen Worten brandet ein weiteres mal Jubel auf.

Meisterinformationen:

Nach diesem ersten Redner treten nun nach und nach alle Untersuchenden nach vorne und verkünden ihre Ergebnisse, und das Urteil fällt fast einhellig aus: Die Urkunde ist eine Fälschung — zwar eine kunstvolle, aber nichtsdestotrotz eine Fälschung. Nachdem alle Vorträge beendet sind, bilden sich bald kleine Grüppchen, und alle Anwesenden scheinen dem plötzlich dringenden Diskussionsbedarf nachzugeben.

Der Überfall

Meisterinformationen:

Nun ist die Zeit der DBA gekommen: Den wachen Ohren des Direktors sind die Vorbereitungen zu dieser heimlichen Versammlung nicht entgangen, und mittels ihrer finanziellen 'Überredungskünste' ist es gelungen, einen von Sarostes' Freunden zum Verrat zu bewegen: den jungen und aufstrebenden Assistenten Tsamio d'Alezzo. Verabredungsgemäß wird d'Alezzo 'aus Versehen' eine Säure über das Dokument kippen, die sich in Verbindung mit Luft mit einer hellen Stichflamme entzündet und das Dokument damit vernichtet. Gleichzeitig ist diese Stichflamme jedoch auch das Zeichen für das Einsatzkommando des DBA, das sich im Schutz der Nacht bis an den Hörsaal angeschlichen hat. Beginnen Sie die Szene damit, dass der Held mit dem höchsten Wert in *Gefahreninstinkt* eine Probe ablegen darf. Wenn sie gelingt, sträuben sich plötzlich seine Nackenhaare: Irgendetwas stimmt hier nicht! Bevor er jedoch irgendwie reagieren kann, schlägt d'Alezzo schon zu.

Allgemeine Informationen:

Während die meisten der Magister und Magistras sich in kleinen Grüppchen zusammengefunden haben, um die Tragweite des Ergebnisses zu diskutieren, laufen einige auch immer wieder zu dem Dokument, um es sich noch einmal anzuschauen. Gerade beugt sich ein junger Mann darüber, als plötzlich von dort ein lautes Klirren wie von einem zerspringenden Glas zu hören ist und im nächsten Moment eine Stichflamme fast zwei Schritt in die Höhe faucht. Der junge Mann kippt mit einem Aufschrei nach hinten und schlägt sich die Hände vors Gesicht.

Es dauert einige Augenblicke, bis irgendjemand begreift, was hier gerade geschehen ist, doch dann ruft eine Magistra mit vor Bestürzung schriller Stimme: "Das Dokument!"

Im nächsten Moment beginnt das Chaos über den Raum herein-

zubrechen: Zwei Fensterscheiben platzen unter heftigen Schlägen nach innen, und jemand hämmert laut schreiend an die verriegelte Tür des Hörsaals: "Im Namen der Horas! Aufmachen! Sofort aufmachen!"

Die Anwesenden schreien und laufen wild durcheinander, während mehrere schwarz gekleidete Gestalten durch die eingeschlagenen Fenster hereinklettern und mit ihren Armbrüsten fuchteln. Irgendwo fällt ein Regal mit alchimistischen Gerätschaften unter lautem Getöse um, und aus den sich vermischenden Substanzen entwickelt sich dichter, ätzender Qualm.

Meisterinformationen:

Richten Sie es möglichst so ein, dass sich die Helden gemeinsam mit Sarostes in einer Ecke des Raumes versammelt haben, um die weitere Vorgehensweise zu besprechen. Sollte einer der Helden das Dokument ausdrücklich bewachen wollen, rettet es das auch nicht: Denn d'Alezzo ist ein begabter Schauspieler, der so tut, als wolle er das Dokument mit der Flüssigkeit in der Glasphiole untersuchen, um die Phiole dann mit einer schnellen Bewegung direkt auf dem Papier zu zertrümmern. Da er mit der Stichflamme rechnet, lässt er sich rechtzeitig nach hinten fallen, um ohne Verletzung davonzukommen.

Das entstehende Chaos sollte den Helden sehr deutlich machen, dass sie sich wieder einmal in einer wirklich schlechten Situation befinden. Ein Kampf gegen die Schwarzgekleideten wirkt nicht sonderlich aussichtsreich — notfalls schildern Sie, wie eine aufgebrachte Magistra einem der Eindringlinge entgegentritt, um im nächsten Augenblick von einem Arbaletten-Bolzen getroffen zusammenzubrechen. Die Eingangstür erbebt unter schweren Axthieben, und die ersten Risse lassen deutlich darauf schließen, dass sie nicht mehr lange halten wird. Doch zum Glück weiß Sarostes Rat.



Eine wilde Flucht

Allgemeine Informationen:

Sarostes scheint zu den wenigen zu gehören, die in diesem Tumult die Nerven behalten. Doch auch er sieht, dass ein Kampf gegen die Angreifer aussichtslos ist. So ruft er euch ein kurzes "Hierher!" zu und dreht sich zur Wand. Er berührt irgendwelche scheinbar willkürlichen Punkte in der Wandverzierung, und plötzlich schwingt eine bisher verborgene Tür auf durch die er verschwindet, nachdem er euch ein Zeichen gegeben hat, ihm zu folgen.

Meisterinformationen:

Natürlich entgeht das den Angreifern nicht, aber sie sind zu weit entfernt, um eingreifen zu können. Schildern Sie, wie mehrere Bolzen in die Geheimtür einschlagen, sie jedoch nicht durchschlagen können. Sobald alle Helden gerettet sind, verriegelt Sarostes die Tür von innen — leider ging alles viel zu schnell, um noch weitere von den Magistern zu retten.

In dem Geheimgang ist es stockduster, und wenn niemand über eine griffbereite Lichtquelle verfügt, dann müssen sich die Helden wohl durch die Finsternis tasten. Da offensichtlich jemand versucht, die Geheimtür von außen einzuschlagen, lässt Sarostes den Helden nicht die Zeit, um Feuerstein und Zunder auszupacken und eine Laterne oder Fackel anzuzünden.

Der kaum einen halben Schritt breite Gang führt auf gewundenem Weg quer durchs Gebäude, vorbei an mehreren Ausgängen, die Sarostes jedoch links liegen lässt, weil sie noch zu nah an dem Kampfgetümmel sind. Schließlich öffnet er aber doch eine schmale Luke, und die kalte Nachtluft schlägt den Helden entgegen. Nachdem er sich vorsichtig umgesehen aus, klettert er nach draußen. Die Luke führt auf den Hof des Universitätsgeländes, und zwar in einem Ziergebüsch verborgen. Von hier aus können die Helden beobachten, wie vorne auf der Straße die anwesenden Gelehrten unter vorgehaltenen Waffen in verhängte Kutschen gebracht und wegtransportiert werden.

Doch Sarostes lässt nicht viel Zeit für ausgiebige Beobachtungen, sondern führt die Helden auf Schleichwegen zu einer Seitengasse. Wenn sich die Helden gerade in Sicherheit wiegen, biegen drei Männer in Schwarz um die Ecke und rufen beim Anblick der Helden: "Da sind noch mehr, schnappt sie euch!"

Danach schießen die drei ihre Armbrüste ab und nehmen die Verfolgung auf.

Bringen Sie die Helden nun ruhig ins Schwitzen und lassen Sie sie erst wieder zur Ruhe kommen, wenn sie die Stadt heimlich verlassen haben.

Sollten sie auf die Idee kommen, vorher Sarostes' Haus aufsuchen zu wollen, finden sie es von Angehörigen des DBA besetzt wieder, die es offensichtlich gerade gründlich durchsuchen.

Von dieser Szene an ist Sarostes mit den Helden unterwegs, denn Methumis ist jetzt auch für ihn viel zu unsicher geworden. Wenn irgendwo außerhalb der Stadt die Helden und Sarostes das erste Mal zur Ruhe kommen, sollten die Spieler beraten, was nun zu tun ist. Lassen Sie Sarostes dabei folgende Thesen vertreten:

- Es ist anzunehmen, dass staatliche Stellen bereits wussten, dass die COU eine Fälschung ist. Daher kann man davon ausgehen, dass die Urkunde bei dem Überfall nicht zufällig vernichtet wurde, sondern gezielt ein Beweismittel beseitigt werden sollte.
- Es ist schwer zu sagen, was nun genau mit dem festgenommenen Kollegen geschehen wird. Im günstigsten Falle werden sie dazu gezwungen, die Erkenntnisse des heutigen Abends für sich zu behalten. Und selbst, wenn einzelne von ihnen gegen diesen Zwang aufbegehren, wird ihnen niemand glauben: Schließlich steht hier die Anerkennung durch hochrangige Mitglieder der Hesinde-Kirche gegen die unbeweisbare Fälschungsbehauptung einiger Wissenschaftler, die die Urkunde auf höchst dubiose Weise an sich gebracht haben. Im Zweifelsfall könnte im Nachhinein sogar behauptet werden, die heute untersuchte Urkunde sei gar nicht diejenige gewesen, die kurz vorher gestohlen wurde — sondern eben eine Fälschung!
- Da die COU nun vernichtet ist, dann gibt es nur noch einen Beweis für die Verschwörung, nämlich den Sarkophag von Silem-Horas. (Einmal abgesehen vom Zwölfgötteredikt, das jedoch definitiv außerhalb jeder Zugriffsmöglichkeit ist.)
- Offensichtlich gibt es ein Geheimnis um Silem-Horas. Schließlich hat auch Avesto Molieri von diesem Geheimnis erzählt — ein weiterer Grund, nach Horasia zu gehen.
- Außerdem gilt es, einen Weg aus der Misere zu finden: Der Staat macht Jagd auf uns, ebenso mindestens eine Geheimgesellschaft und wahrscheinlich auch noch ausländische Geheimdienste ... Am Ende dieser Diskussionsrunde sollte der dringende Wunsch stehen, das Geheimnis um Silem-Horas zu lösen, also nach Horasia zu ziehen, und außerdem nach einer Möglichkeit zu suchen, Frieden mit den Verfolgern zu schließen und sich in den Augen des Staates zu rehabilitieren.



Auf nach Horasia

Hinter den Kulissen

in einem Lagerfeuer der Zahori, irgendwo am Yaquir

"Ich sehe Fremde kommen."

"Was ist mit diesen Fremden, Mutter?"

"Sie bringen den Wandel. Sie sind es wert, dass wir ihnen helfen." "

Ist das dein Wunsch?"

Ia, Hartiss, hilf ihnen. Sie werden es nötig haben."

"Ich gehorche meinem Schicksal!"

Hauptquartier des Dirktoritis für besondere Angelegenheiten, Vinsalt

"Achtung! Stillgestanden!"

"Steh bequem. Was ist denn da wieder schiefgelaufen?" "

Wir können uns den Zwischenfall nicht erklären."

"Ist die Urkunde vernichtet?"

"Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ..."

"Pardon?"

"Nach menschlichem Ermessen ..."

"Ihr wisst es nicht?"

"Wir gehen davon aus."

"Das ist mir nicht genug. Ich will Gewissheit. Der Auftrag ist doch wohl klar gewesen. Oder?"

"Glasklar, Herr Direktor."

"Gut. Weggetreten!"

Hauptquartier des Siegels der Erkenntnis, Silas

"Es klappt nicht ... es will einfach nicht gelingen!"

"Was klappt nicht, Bruder Dunkler Turm?"

"Das Zeichen, es zeigt sich nicht mehr."

"Hast du alles versucht?"

"Glaub mir, Bruder Heftiger Hagel, das Mädchen würde nicht mehr aushalten."

"Schade. Und wenn du es nur noch ein einziges Mal probierst?" "

Gern. Aber auf deine Verantwortung."

"Gut."

"Weißt du, Bruder, es gibt Zeiten, da macht die Arbeit richtig Spaß."

Über den Yaquir

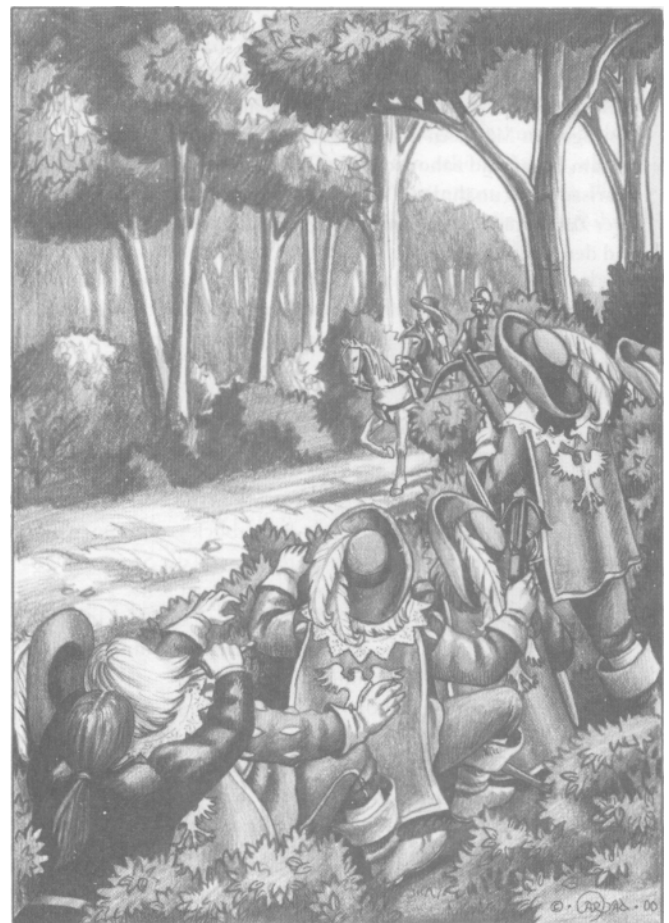
Meisterinformationen:

Mittlerweile sollten die Helden die Wege und Möglichkeiten, nach 1 lorasia zu kommen, beinahe auswendig kennen. Der wohl sicherte und unauffälligste Weg führt die alte Silem-Horas-Straße an der Küste entlang. Die Helden können ihr bis Kuslik folgen, haben dann aber das Problem, den Yaquir zu überqueren: Alle Brücken oder Fähren werden bewacht, sind es doch nicht viele, und zudem sind die Steckbriefe der Helden bei jedem Adlerritter im Wams zu finden. 111erdings gibt es immer noch die Möglichkeit, einen am Fluss hauenden Fischer dazu zu überreden, bei Nacht und Nebel überzu, etzen, natürlich nur gegen hartes Gold.

Behalten Sie unbedingt im Hinterkopf; dass die Helden immer noch nicht offiziell, also mit der ganzen Staatsmacht verfolgt werden, sondern bis jetzt lediglich durch zwei seiner Organe, den Adlerorden und das DBA. Aus naheliegenden Gründen sind beide Organisationen selbstverständlich an einer diskreten Lösung des Problems interessiert. Die Helden sollten noch nicht zu paranoid sein. Bisher

Horasia

Der Legende nach soll in Horasia der heilige Horas zum ersten Mal aventurischen Boden berührt haben, als ihn der Greif Orungan auf seinem Rücken dorthin trug, und später soll hier das erste Reich der gildenländischen Siedler gegründet worden sein. Horasia gehört zur Baronie Bethana, die wiederum zur Grafschaft Yaquiria gehört. Die Stadt hat (ohne die vielen Pilger) 1.260 Einwohner und beherbergt den größten und reichsten Horas-Tempel des Reiches. Von hieraus geht der 'Heilige Weg' nach Bosparan, die Pilgerstraße des heiligen Horas. Zur Zeit halten sich hier 50 Heilig-Bluter und 20 Adlerritter auf — zumindest sind das die offiziellen Zahlen. Und natürlich hat jede andere Geheimgesellschaft mindestens ein bis zwei Agenten vor Ort.





reicht es aus, sich mit anderem Namen vorzustellen oder einfach den Hut tiefer ins Gesicht zu ziehen, um sich in der Öffentlichkeit zu bewegen.

Lassen Sie Ihren Helden ruhig die Bequemlichkeit eine prasselnden Kamins in einer Gaststube. Gerade die Tatsache, dass das all-

tägliche Leben weitergeht, als sei nichts geschehen, während es hinter den Kulissen brodeln und sie heimlich gejagt werden, macht den Reiz der Situation aus. Falls Sie auf der Reise noch Bedarf an einer Prügeleszene haben, können Sie den Söhnen des Horas noch einen zweiten Versuch gewähren, die Helden dingfest zu machen.

An den Feuern der Zahori

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend, nur noch eine Tagesreise von Horasia entfernt, hört ihr fremdartige und wundersame Klänge. Kastagnetten, Händeklatschen und Saiteninstrumente sorgen für eine hypnotisierende Stimmung, als ihr euch einem großen prasselnden Feuer nähert. Um das Feuer herum tanzen einige farbenü gekleidete Menschen einen Tanz, der nur noch mit den Tänzen einer Sharisad vergleichbar wäre. Voll Spannung und Anmut bewegen sich die Körper und fesseln den Blick, so dass es schwerfällt, den Blick weiter über die Szene schweifen zu lassen. Hinter dem Feuer stehen einige bunt bemalte Wagen und eine größere Gruppe ebenso farbenfroh gekleideter Menschen.

Meisterinformationen:

Helden, die sich schon manchmal in Almada aufgehalten haben, werden unschwer erkennen, dass sie auf ein Zahorilager gestoßen sind. Genauere Informationen über das fahrende Volk finden Sie in der Almada-Spielhilfe ab S. 60. Sollten Sie diese nicht zur Hand haben, beschreiben Sie die Zahori einfach so, wie man sich ein historisches Zigeuner-Lager vorstellen kann. Benutzen Sie dabei alle Klischees, die Ihnen einfallen, abgesehen davon, dass Frauen keineswegs den Männern unterstellt sind. Die Tänzer und Tänzerinnen am Feuer sind zahorische Hazaqi, in der Tat den tulamidischen Sharisad nicht unähnlich. Wenn Sie wollen, tanzen sie gerade einen ihrer Zaubertänze – suchen Sie sich einen aus, der zu Ihrer Gruppe und deren Situation passt.

Allgemeine Informationen:

Die Zahori begrüßen die Helden sehr freundlich und bitten sie, an ihrem Feuer Platz zu nehmen, vor allem der Mhanah (Anführer) der Sippe tritt ihnen freundlich und aufgeschlossen gegenüber.

Nach einiger Zeit tritt eine alte Frau aus dem Schatten der Wagen an einen Helden heran und ergreift seine Hand, wie es Handleser für gewöhnlich tun. In diesem Augenblick verstummen alle anwesenden Zahori und beobachten respektvoll die Szenerie. Die alte Frau mustert den Helden sehr lange, zuerst seine Handfläche, dann seine Augen, und ihr Blick scheint sich tief in seine Seele zu bohren. Dann wendet sie sich weiterhin stumm an die anderen Helden und wiederholt das Spiel.

Bei Sarostes verharret sie, studiert seine Hand eindringlicher, mustert ihn länger, zieht ihn schließlich an der Hand zum Feuer, nimmt ein Stück verkohltes Holz und malt ihm damit einen Kreis auf die Stirn. Dann murmelt sie etwas in der Sprache der Zahori, um danach wieder im Dunkel zu verschwinden. Erst langsam beginnt sich die Stille wieder vom Lager zu lösen.

Meisterinformationen:

Schildern Sie diese Szene so, dass die Helden nicht denken, es würde eine Gefahr von der Frau ausgehen. Sollte der Held sich wehren, wird das von allen Seiten mit verständnislosem Murren bedacht und der Held wird von nun deutlich weniger respektvoll behandelt. Lassen Sie ruhig durchblicken, dass die Alte eine sehr geachtete, von manchen sogar gefürchtete Person ist.

Allgemeine Informationen:

Der Mhanah, sein Name ist Hartiss, spricht als erster wieder. Er neigt sein Haupt und begrüßt die Helden ein zweites Mal, bietet ihnen Wasser und Brot an und bittet sie, an seiner Seite Platz zu nehmen. Als die Helden sitzen, erklingt wieder Gesang, Saitenspiel und das Plappern Dutzender von Kehlen. Mit ernster Stimme spricht Hartiss zu den Helden und wendet sich dabei besonders an Sarostes: "Ihr seid etwas besonderes ... von Dingen berührt, die Ihr noch nicht verstehen könnt. Darum werden wir Euch helfen. Ihr müsst uns nur sagen wie."

Auf die Frage, was er damit meint, kann er keine Antwort geben, denn er hat nur die Worte der alten Handleserin wiederholt.

Meisterinformationen:

Eine bessere Möglichkeit, als im Schutze der Zahori in die Stadt zu gelangen, wird es für die Helden nicht geben, sei es in deren Verkleidung oder versteckt in ihren Wagen. Die Zahori sind von nun an die einzigen echten Freunde, die Ihre Helden in diesem Abenteuer haben werden. Sie helfen den Helden, weil die greise Fara den Funken in Sarostes gespürt hat und weil sie fühlte, dass auch die Helden Verfolgte und Vertriebene sind.

Die Zahori ziehen wegen des Sarkophags von Murak nach Horasia, dort wird die alte Fara den Schwur der Zahori an dessen neuem Grab erneuern, es ist ein Schwur der Rache und des Zorns, war es doch Murak, wegen dem Hela die Zahori zu Vagabunden machte.

Hartiss ist sogar bereit, den Helden einige der geheimen Hand- und Wegzeichen der Zahori beizubringen, mit denen sie bei anderen Sippen eventuell Hilfe erbitten können. Ansonsten hält er sich aber mit den wahren Geheimnissen seines Volkes sehr bedeckt.

Die Wegzeichen sind dringend nötig, um später das Rätsel um das Schwert von Silem-Horas lösen zu können, denn die Zeichen auf der Scheide haben Ähnlichkeiten mit den zahorischen Wegmarken (siehe S. 80).

Auf keinen Fall werden sich die Zahori für oder mit den Helden in Kämpfe verwickeln lassen oder für sie die Kastanien aus dem Feuer holen, für eine Ablenkung von Wachen oder als ein sicheres Versteck sind sie jedoch immer zu haben.

Es versteht sich von selbst, dass die Abende im Lager der Zahori für einen Außenstehenden immer wie ein rauschendes Fest wirken: Es wird getanzt, gesungen und viel gelacht. Für die Zahori ist es selbst-



Die Wegzeichen der Zahori

Eine Abbildung der Zahori-Wegzeichen finden Sie auf Seite 80. Von den Zahori werden diese Zeichen heute lediglich für zwei Dinge benutzt: Zum einen als eine Möglichkeit der Datumsangabe, also als Kalender, und zum anderen, um einige Orte in Aventurien zu beschreiben.

Der Zahori-Kalender besteht aus 12 mal 12 'Rädern', die quadratisch angeordnet sind. In diesem System gibt es zwölf verschiedene Arten, den Monat Praios darzustellen (☉). Aus dem jeweiligen Kontext heraus erschließt sich, was gemeint ist. Teilt man das Rad in 12 Speichen, zu je gleichen Abständen, kann jede der Speichen, die Praios darstellt, an einem anderen der 12 Plätze stehen. Legt man die zwölf Räder der Praiosreihe übereinander, kommt man zum Zeichen der Rahja (☼). Soll nun der Monat Rondra dargestellt werden, hat man elf verschiedene Möglichkeiten (☽), legt man diese wiederum übereinander, kommt man wieder zum Monat Rahja. Es gibt des weiteren zehn verschiedene Räder für Efferd, acht für Boron, sieben für Hesinde, sechs für Firun, fünf für Tsa, vier für Phex, drei für Peraine,

zwei für Ingrim und eines für Rahja. Der Monat Travia ist dabei ein Sonderfall, denn er kann nur auf drei Arten dargestellt werden. Die numerologischen Aspekte dieser Glyphen und ihre weitreichenden Bedeutungen sind kaum abschbar. Unter anderem sagen die Zahori, dass diese Räder gemeint sind, wenn "das Rad zerbricht" und damit die Lebenszeit endet.

Die Ortsbeschreibungen beruhen darauf, dass unterschiedliche Orte bestimmten Göttern zugeordnet sind und daher die Götterzeichen gleichzeitig auch die zugeordnete Stadt bezeichnen. Woher diese Zuordnungen genau kommen, weiß jedoch bei den Zahori niemand mehr so genau zu sagen. So steht Praios für Vinsalt, Hesinde für Kuslik und Tsa für Silas. Das Efferd-Symbol steht je nach Lage entweder für Bethana (☺) oder Grangor (☻). (Möglicherweise fällt Sarostes hier ein, dass Grangor früher einmal angeblich der dämonischen Efferd-Gegenspielerin Charyptoroth geweiht gewesen sein soll und das eventuell durch ein 'gestürztes' Efferd-Symbol angedeutet wird.

verständlich, dass sie die Helden mit allem versorgen, solange sie bei ihnen weilen, jede Art der Bezahlung käme dabei einer Beleidigung gleich. Sogar Sarostes lässt mit der Zeit seine Zurückhaltung fahren und zeigt den Zahori das Medaillon mit dem Bild seiner Tochter.

sofort wiedererkennen. Haben sie ihn bisher noch nicht gesehen, dann ist es jetzt an der Zeit, die entsprechenden Proben zu würfeln (siehe S. 24).

Der Verfolger

Allgemeine Informationen:

Gerade, als ihr zu Bett gehen wollt, stürzt eine verwundete Zahori ans Lagerfeuer. Sie blutet aus einer tiefen Armwunde, in der anderen Hand hält sie ein langes, ebenfalls blutiges Messer. Ohne die Miene zu verziehen, setzt sie sich ans Feuer. Während sich eine herbeigeeilte ältere Frau daran macht, ihre Wunde zu versorgen, lässt sie sich den Schmerz nicht anmerken, sondern wendet sich an Hartiss: "Mhanah, unsere Freunde wurden verfolgt ... Ich saß auf meinem Posten und habe eine verummte Gestalt entdeckt, die unser Lager beschlich. Sie folgte ihren Spuren." Dabei zeigt sie auf euch.

"Ich habe den Fremden längere Zeit beobachtet, dann gestellt und angesprochen. Daraufhin zog er eine Waffe und wollte mich angreifen. Ich bekam ihn zu fassen, schnitt im diesen Finger ab und er rannte davon."

Mit diesen Worten wirft er einen abgetrennten Finger in den Staub, an dem noch ein Ring steckt.

Meisterinformationen:

Bei diesem Ring handelt es sich um einen 'Siegelring' des Siegels der Erkenntnis (siehe S. 77). Falls die Helden in der *Weißer Bache* schon einmal einen solchen Ring gesehen haben, können sie ihn

Einige typische Namen der Zahori

Männlich: Burso, Candara, Potro, Rabuttin, Serpet, Zaroya
Weiblich: Asanta, Grinna, Morona, Sandara

Hinein in die Stadt

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden den Zahori anschließen, werden sie am Abend des folgenden Tages nach Horasia kommen. Die Wachen der Stadt verzichten auf eine Durchsuchung der Wagen und machen eher den zahorischen Tänzern und Tänzerinnen schöne Augen, als auf irgend etwas anderes zu achten. Dem Wagentross wird ein Platz außerhalb der Stadtmauern zugewiesen, an dem die Zahori ihre Wagen und Zelte aufstellen können.

Die Tore sind nachts geschlossen, es sollte für die Helden aber möglich sein, über die Mauern hineinzuklettern. Den Zahori ist es übrigens verboten, sich nachts in der Stadt aufzuhalten, und Handel treiben dürfen sie innerhalb der Mauern überhaupt nicht. Aber als Kesselflicker, Scherenschleifer und Wahrsager sind sie tagsüber in allen Gassen der Stadt unterwegs, ohne aufzufallen.

Wenn Sarostes sich als Zahori zu verkleiden versucht, wirkt er zwar in keinsten Weise überzeugend, aber ein Held mit einem entsprechenden Talent und dem nötigen Charisma kann an seiner Seite die größten Verhaltensschnitzer Sarostes' überspielen.

Ziehen die Helden es vor, allein, also ohne die Deckung durch die Zahori zu reisen, werden die Agenten der einzelnen Gesellschaften sie alsbald erkennen und der Adlerorden wird ihnen bald auf den Fersen sein. Einen Unterschlupf in Horasia zu finden ist unmöglich, die Stadt ist voll.



In Horasia

Allgemeine Informationen:

In Horasia brodeln das Leben, alle Herbergen und Gasthäuser sind überfüllt, die Stadt scheint aus allen Nähten zu platzen. Der Grund dafür ist natürlich die Umbettung der Sarkophage der Kusliker Kaiser, denn mittlerweile sind alle Sarkophagprozessionen hier eingetroffen.

Jeder Sarkophag wird begleitet von einem Tross aus Anhängern des heiligen Horas, Heilig-Blut-Rittern und Pilgern des jeweiligen heiligen Kaisers, wobei jeder Kaiser seine eigene Fraktion hat und diese unterschiedlichen Fraktionen in unterschiedlichen Stadtvierteln Quartier genommen haben. Die meisten und ungenießbarsten fühlten sich offenbar Murak-Horas verpflichtet, der ja auch von der rondrianischen Kirche als rondragefälliger Held und bisweilen als Heiliger angesehen wird.

In den Straßen und Gassen wimmelt es von Pilgern und fliegenden Devotionalienhändlern, und allerorten warten Marktstände auf zahlungskräftige Kundschaft. Von Zeit zu Zeit bahnt sich ein Trupp Adlerritter oder Heilig-Blut-Tempelwachen durch das Gedränge, um wenigstens für ein bisschen Ordnung zu sorgen.

Immer wieder ist das Horasianna zu hören, und bisweilen wird der heilige Horas sogar öffentlich als Gott angebetet, in bewusster Missachtung des heiligen Horariums. Die Ritter vom heiligen Blut sind zwar angewiesen, dagegen vorzugehen, drücken aber mehr als ein Auge zu und stimmen oft sogar voller Inbrunst in die heiligen Choräle mit ein.

Alles, was des Horas-Pilgers Herz erfreut, lässt sich hier erstehen, von der kleinen goldenen Horas-auf-dem-Greifen-Statuette bis hin zur überlebensgroßen Kopie der Horasstatue in Marmor aus dem Tempel für die heimische Parkanlage.

Spezielle Informationen:

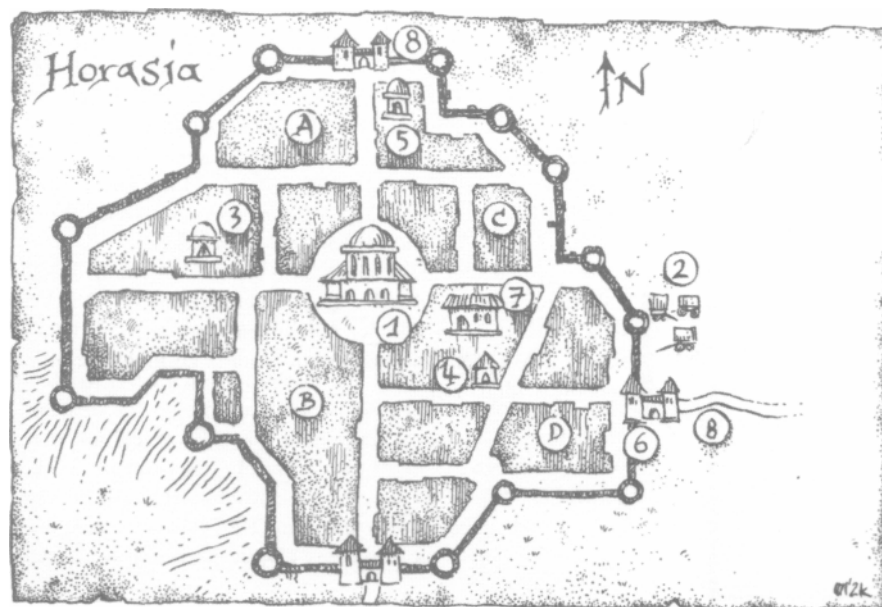
Die Schwierigkeiten, denen sich der Tempelvorsteher des Horas-Tem-

pell gegenüber sieht, scheinen unlösbar. Es dreht sich alles darum, welcher Kaiser wann und in welcher Reihenfolge erneut beigesetzt wird. Allein Silem-Horas hat bereits seinen Platz gefunden und ruht in der Krypta des Tempels. Die anderen Kusliker Kaiser warten noch in ihren Schreinzelten vor dem Tempel auf ihre Beisetzung. Täglich finden Protestkundgebungen der Murakisten statt, die ihren Murak vor Brigon und Obra sehen wollen. Da der Bau der Krypta aber schon allein durch die katastrophalen Zustände in der Stadt verzögert wird, kann sich das Schauspiel noch einige Tilge, wenn nicht Wochen hinziehen.

Sollten die Helden der Meinung sein, es wäre einfach, in die Krypta zu gelangen, haben sie sich getäuscht. Tag und Nacht patrouillieren bewaffnete Posten der Tempelwache um den Tempel herum und gestatten nur Geweihten des Herrn Baron und Heilig-Blutern den Zutritt.

Meisterinformationen:

Horasia ist voll von Agenten und Spitzeln der Geheimgesellschaften, jedoch rechnen sie nicht damit, dass die Helden schon jetzt in Horasia auftauchen oder es überhaupt hierher schaffen. Sollten die Helden verkleidet auftreten, ist es ihnen ein leichtes, die untereinander beschäftigten Geheimgesellschaften so lange zu foppen, bis sie in der Krypta waren und den Sarkophag öffnen konnten. Lassen Sie sie aber bisweilen *Sinnenschärfe-Proben + III* würfeln und eröffnen bei einer gelungenen Probe dem betreffenden Helden, dass er gerade einen Mann oder eine Frau mit einem Siegelring oder der Brosche eines Wahrers entdeckt hat. Versuchen Sie, den Helden auf diese Weise klar zu machen, dass sie nicht alleine sind, lassen Sie es aber nicht zu, dass die fremden Agenten geschnappt werden. Falls sich die Helden so geschickt anstellen und tatsächlich einen Agenten fangen können, dann weiß er entweder nichts, oder er zerbeißt eine Kapsel mit Kukris.



Legende von Horasia

- 1: Horastempel
- 2: Zahorilager
- 3: Schrein der Lamea
- 4: Schrein der heiligen Gylbara
- 5: Schrein des Ucuri
- 6: Pilgerhaus
- 7: Ordenshaus des Heilig-Blut-Ordens
- 8: Ordenshaus des Adlerordens

- a: Murakisten
- b: Silemiten
- c: Obrajanier
- d: Brigoniten



Weitere Szenen:

Die Rache der Hela-Horas

Meisterinformationen:

Zu einigem Aufruhr kommt es, als das Gerücht die Runde macht, dass Hela-Horas-Anbeter in Horasia seien, um ein Gebeinstück der Verfluchten in die Krypta zu schmuggeln. Es kommt zu wilden Verdächtigungen und Prügeleien, in die unvorsichtige Helden verwickelt werden können.

Hinein mit dem Kaiser

Meisterinformationen:

Die Murakisten versuchen, mitsamt des Sarkophages ihres 'Heiligen' und unter ständigem Skandieren der Zahl 42 die Krypta zu stürmen, und können gerade noch mit vereinten Kräften der anwesenden Heilig-Blut- und Adlerritter zurückgedrängt werden, die den Tempeleingang verteidigen.

Zurück zum alten Glauben

Meisterinformationen:

Ein Fanatiker verbrennt das heilige Horarium auf offener Straße und wird nur zögerlich daran gehindert. Er predigt so lange und voll

Inbrunst, bis er von der Tempelwache höflich, aber mit Nachdruck des Platzes verwiesen wird. Von allen Seiten erfährt der Prediger zustimmendes unterdrücktes Gemurmel.

Frevel wieder Boron

Meisterinformationen:

Militante Boron-Anhänger wollen den Frevel der Gebeinverlegung verhindern und versuchen des Nachts einen der draußen stehenden Sarkophage zu stehlen, um ihn wieder an seinen angestammten Platz zu bringen.

Der Fluch der toten Kaiser

Meisterinformationen:

Ein schwer betrunkenen Mann taumelt auf die Helden zu, versucht sich an dem ihm am nächsten stehenden Helden festzuhalten, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren, und schwer lallend bringt er die Worte hervor: "... der Fluch der Kaiser ... er wird sie alle vernichten ... die Kaiser werden sich rächen, dass man ihre letzte Ruhe gestört hat ... hicks!"

Sollten die Helden ihn weiterhin befragen, was sehr schwer sein dürfte, dann legen Sie einfach irgendwelche ominösen Theorien im Stil eines guten Mumienfluches in den Mund.

Kämpfe im Dunkel

Meisterinformationen:

In der ersten Nacht in Horasia werden die Helden vermutlich versuchen, den Tempel auszukundschaften oder gar in ihn einzudringen.

Auf ihrem Weg dorthin werden sie Zeuge einer geradezu unwirklichen Szene: Etwa 20 Männer und Frauen kämpfen in dunkler Nacht gegeneinander. Es ist klar, dass es sich um die unterschiedlichen Geheimgesellschaften handeln muss, die hier anscheinend aufeinander getroffen sind. Die Helden können manche Gesichter wiedererkennen, die ihnen auf ihren Wegen bisher begegnet sind. Das seltsame an diesem Kampf ist, dass er abgesehen von Waffengeklirr und unterdrücktem Stöhnen völlig lautlos abläuft.

Wenn die Helden schlau sind, mischen sie sich nicht ein, sondern studieren ihre zukünftigen Gegner. Stürmen sie aber einfach drauf los und wollen sich einmischen, dann ertönt plötzlich der laute Ruf: "Halt, im Namen der Kaiserin!"

Ein Trupp Heilig-Blut-Ritter hat sich der Szene von der anderen Seite her genähert und ist drauf und dran, den Tumult zu beenden. Als die Agenten die Stimme hören, spritzen sie auseinander, verschwinden über Dächer, durch Türen und Luken, so dass die Helden, wenn sie nicht sofort selbst das Weite suchen, in die Hände der Wache laufen, die natürlich nicht weiß, dass die Helden nichts mit der Straßenschlacht zu tun haben.

Die Wache wird versuchen, die Helden in den Tempelkarzer zu stecken, wo sie zusammen mit betrunkenen Murakisten und Sensationspilgern den Morgen und ihre wortlose Freilassung erwarten können. Stellen Sie bei dieser Szene die Wache als nett, freundlich und hilfsbereit dar. Geben Sie den Spielern keinen Anlass, diese niederzumachen. Im Zweifelsfalle lassen die Wachen die Helden nach einigen fadenscheinigen Erklärungen und gegen ein Ehrenwort wieder laufen.

Die Szene soll den Helden eines besonders klar machen: Es sind verschiedene Fraktionen der Geheimgesellschaften in der Stadt, und es tobt ein heimlicher Krieg unter ihnen. Wenn die Helden zu späterer Stunde den Ort des Geschehen wieder aufsuchen, sei es, um nach den Leichen von gefallenen zu sehen oder um dortige Spuren zu untersuchen, ist alles so, als sei hier nichts passiert.

Sollten die Helden es schaffen, zum Beispiel mittels meisterlicher *Körperbeherrschungs-Proben*, doch der Wache zu entweichen und einen der Kämpfer zu verfolgen, dann gestalten Sie ihnen eine spannende Verfolgung über die Dächer und Hinterhöfe von Horasia. Wenn sie sich dabei sehr geschickt anstellen, kann es ihnen gelingen, einen verletzten Agenten zu stellen. Es handelt sich dabei um einen Sarkophagwächter des Siegels, der den Helden gerade noch sagen kann, welche Geheimgesellschaften in Horasia anwesend sind, um danach seinen Verletzungen zu erliegen.



Die Spinne

Ort: irgendwo in den Gassen Horasias

Zeit: irgendwann vor der Sarkophagöffnung

Allgemeine Informationen:

"He, Ihr da! Na, wenn das kein Zufall ist, Euch suche ich schon die ganze Zeit!", erschallt es lauthals hinter den Helden, als diese durch die überfüllten Gassen Horasias schleichen. "Gestatten, Nandurio ya Rivola, wie es der Götter Wille war, Mitarbeiter der Nanduria. Zufälle gibt es, oder?"

Durch die Menschenmenge schiebt sich ein untersetzter, drahtiger, wieselartiger Mann mit kahlgeschorenem Kopf den Helden entgegen. Er trägt schwarze Kleidung horasischen Stils und Augengläser und hat ein Bündel Papier unter seinen Arm geklemmt. Mit einem strahlenden Lächeln nähert er sich den Helden, eine Hand zum Gruße ausgestreckt.

Meisterinformationen:

Strahlen auch Sie bei dieser Szene über das ganze Gesicht und strecken dem Ihnen am nächsten sitzenden Spieler die Hand entgegen. Vermutlich wird der Spieler Ihre Hand schütteln, noch eher er weiß, wie ihm geschieht. Damit bleibt den Helden auch keine Zeit mehr zu reagieren. Sollten Ihre Spieler aber schneller sein und versuchen zu entweichen, dann wird ihnen das gelingen. Doch Nandurio lässt sich nicht abschütteln, er wird von nun an immer wieder versuchen, mit den Helden Kontakt aufzunehmen. Achten Sie aber darauf, dass diese Szene nicht bedrohlich wirkt und sich Ihre Spieler irgendwann auf ein Gespräch mit Nandurio einlassen.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden ausdrücklich auf ihre Umgebung achten, können sie nach einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 feststellen, dass sich in Nandurios Kielwasser zwei weitere Personen befinden. Diese beiden Begleiterinnen versuchen verzweifelt, mit dem forschenden Nandurio Schritt zu halten, achten dabei jedoch immer darauf; ihn nicht zu behindern oder ihm in die Quere zu kommen. Die eine der beiden Frauen ist groß und breitschultrig, in zweckmäßige Reisekleidung in albernem Stil gekleidet und trägt ihr blondes Haar offen über die Schulter. An der Art, wie sich gibt und bewegt, ist zu erkennen, dass sie offenbar die Leibwächterin Nandurios ist. Die andere Frau ist kleiner und zierlicher als die Albernierin, hat wildes, struppiges, schwarzes Haar und trägt ebensolche Kleidung wie Nandurio, nur schlichter. Es muss sich wohl um Nandurios Assistentin handeln, denn auch sie trägt Papiere und Grif fel und ist zudem noch mit allerlei Taschen und Beuteln behängt, die ebenfalls Schreibgerät enthalten mögen. Ihr Gesicht weist eine ungesunde Hautfarbe auf; und die Ringe unter ihren Augen weisen deutlich darauf hin, dass sie an Übermüdung leidet.

Sprechen die Helden Nandurio auf die beiden Frauen an, wird er sich nach ihnen umwenden, sie als "nutzlosen Ballast" bezeichnen und als seine Assistentinnen vorstellen. Doch sogleich ist seine ganze Aufmerksamkeit wieder bei den Helden. Ansonsten werden die beiden Frauen der Gruppe und Nandurio einfach weiterhin folgen.

Meisterinformationen:

Nandurio ist schlichtweg der beste Nachrichtenermittler und Kundschafter der Nachrichtenagentur Nanduria. Zurecht trägt er den Spitznamen 'die Spinne', denn wer ihm einmal ins Netz gegangen ist, den lässt er nicht wieder los, bis er auch das letzte Quentchen Information aus seinem Opfer herausgesaugt hat.

Nandurio und seine Assistentinnen können und werden die Helden in Horasia unterstützen, sorgen Sie also dafür, dass die drei auch eine Chance dazu erhalten. Es ist wichtig, dass die Helden Nandurio nicht für einen Spinner halten oder ihn als lästige Plage empfinden. Er handelt stets nach dem Grundsatz: einen Gefallen für einen Gefallen, eine Information für eine Information oder wenigstens für die Option auf zukünftige Informationen, falls den Helden die Informationen ausgehen. An Nandurio ist ein hervorragender Phex-Geweihter verloren gegangen.

Wie es Nandurios Art ist, wird er versuchen, die Helden in die nächste Taverne zu ziehen, um sie erst einmal persönlich kennenzulernen. Da natürlich alle Plätze in der Taverne besetzt sein werden, wird er einfach die am Tisch sitzenden Pilger verscheuchen, um Platz zu schaffen. Er geht dabei so rabiat vor, dass keiner der **Pilger es wagt**, ihm zu widersprechen. Sollten die Helden der Meinung sein, dass ein ruhigerer und geheimerer Ort besser wäre, antwortet Nandurio, dass kein Platz so sicher ist wie ein voll besetztes lautes Gasthaus. Sollten die Helden nicht schon vorher darauf zu sprechen gekommen sein, wird er jetzt seine beiden Begleiterinnen vorstellen.

Allgemeine Informationen:

"Wie ich Euch hier gefunden habe? Nun, ich habe Eure Spur in Methumis verloren. Nachdem ich festgestellt habe, dass Ihr nicht ums Leben gekommen seid, dachte ich mir, dass Ihr früher oder später hier auftauchen würdet. Ich brauchte also nur noch zu warten. Im übrigen bin ich bestimmt nicht der einzige, der auf diese Idee gekommen ist."

Nandurio

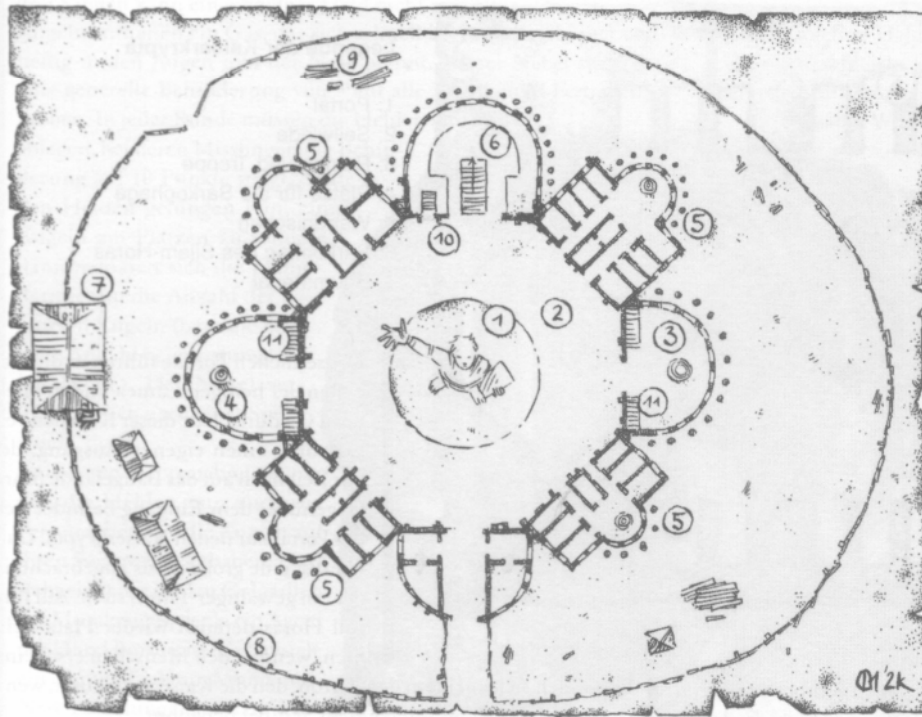
ist, wie sein Auftraggeber Hauce von Radoleth, ein Student des Informationsinstituts von Rommilys, also ein ziemlich versierter Hellsichtzauberer. Er tut jedoch nichts dazu, dies in aller Öffentlichkeit kundzutun. Aufmerksame Helden werden nach einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 das Gildensiegel in seiner Hand bemerken.

Der Tempel des heiligen Horas

Meisterinformationen:

Golden glänzt die gewaltige Kuppel des Tempels des heiligen Horas, umgeben von vier kleineren Kuppeln, die der Familie des Heiligen geweiht sind. Der ganze Tempel ist von Säulenkolonaden aus weißem

Marmor umgeben, seine Fassade besteht aus rötlich schimmernden Porphyrtürmen und ist mit gewaltigen, mannshohen Friesen geschmückt, unterbrochen von den wunderbar und wahrlich großartig wirkenden farbigen Fenstern. Zu jeder Tageszeit ist der Tempel



Legende des Horatempels (von oben)

- 1: Horasstatue
- 2: Wandelgang
- 3: Kapelle der heiligen Lamea
- 4: Kapelle der heiligen Gyl dara
- 5: Wohn- u. Arbeitsräume der Tempeldiener
- 6: Zugang zur Krypta
- 7: Loge der Maurer
- 8: Bauzaun
- 9: Arbeitsgeräte der Maurer
- 10: Zugang zum Kaiserthron
- 11: Zugang zum oberen Wandelgang

lichtdurchflutet, die Statuen und Wandbilder strahlen und funkeln in alveranischem Glanz.

Wegen des Bauarbeiten wurde um den ganzen Tempel eine zwei Schritt hohe Bretterwand gezogen, die lediglich den Haupteingang des Tempels offen lässt. Hier ist Tag und Nacht das Hämmern und Werkeln der Baumannschaften zu hören.

Vor dem Tempel schlendern die Wachen vom Orden vom Heiligen Blut, die darauf achten, dass übermütige Pilger keine Zaunbretter als Souvenir herausbrechen. An der Bretterwand finden sich un-

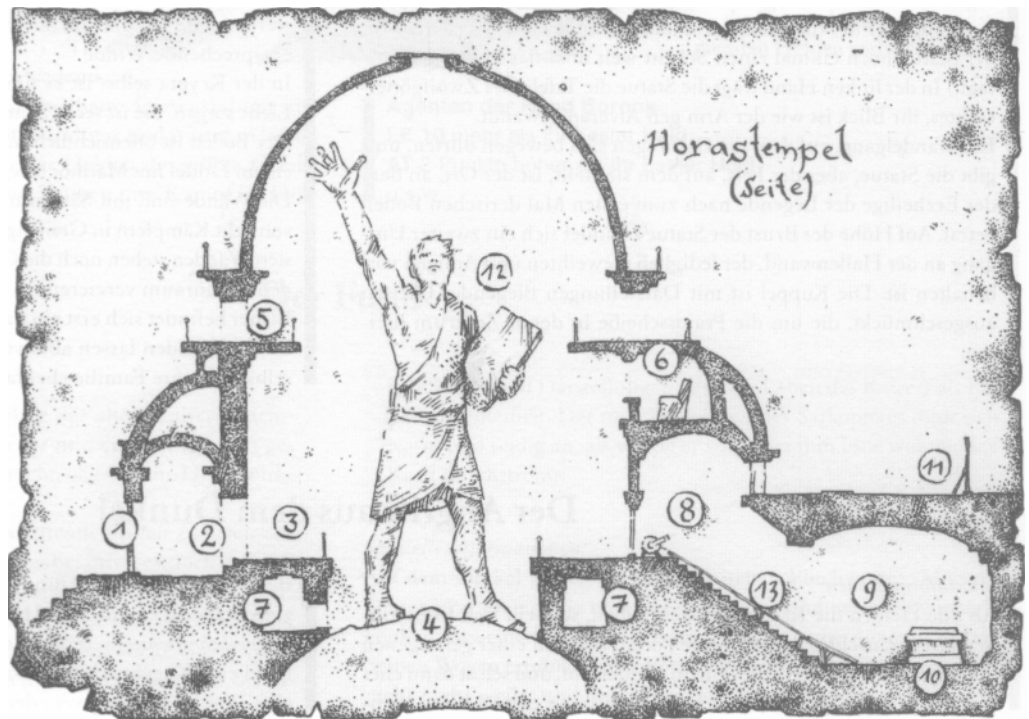
ter anderem Aushänge, die für die bald nach Horasia kommende Wanderausstellung. 'Die Kusliker Kaiser' werben. Der Tempel selbst ist von Morgengrauen bis Sonnenuntergang geöffnet, allerdings ist lediglich der Hauptraum des Tempels, die große Horashalle, der Öffentlichkeit zugänglich.

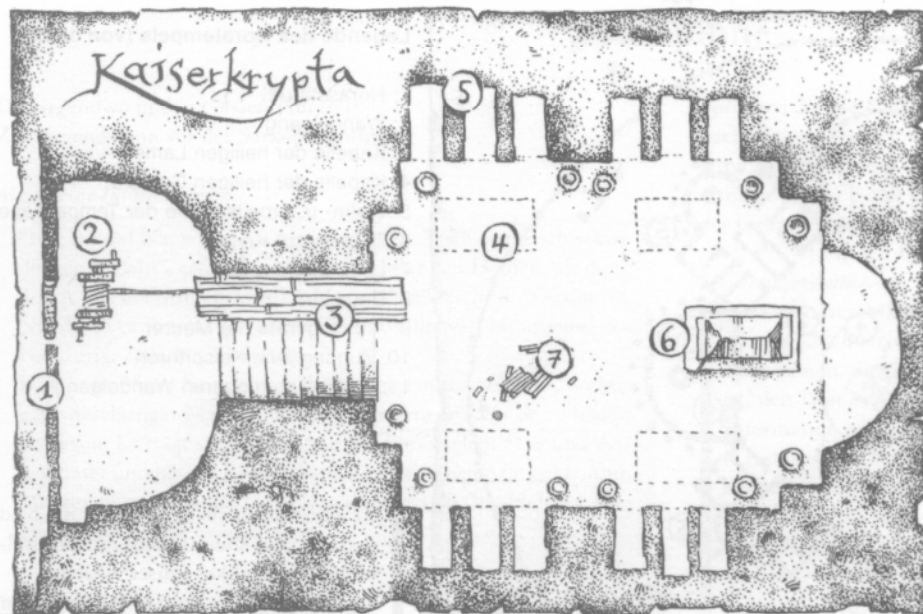
In der Kaiserkrypta selbst wird auch noch gebaut, auf Drängen der Boron-Geweihtenschaft aber nur tagsüber. Der Tempel macht wahrlich nicht den Eindruck, als sei er nur für einen Heiligen errichtet worden. In all seiner Pracht steht er den Tempeln der Stadt des Lichts in nichts nach, denn er ist ein Tempel für einen Reichsgott.

Übrigens: Wann immer die Helden ein Fenster zum Einbrechen, Ausbrechen, Hindurchstürzen oder Fliehen brauchen, sollte eines zur Stelle sein.

Legende des Horatempels (von der Seite)

- 1: Haupteingang
- 2: Vorraum und Wachräume
- 3: Wandelgang für die Gläubigen
- 4: Felsboden
- 5: Wandelgang der Geweihten (durch den Geweihtentrakt zu erreichen)
- 6: Kaiserthron (über eine separate Treppe zu erreichen)
- 7: Unterirdischer Umgang um den heiligen Fels (durch die Seitenkapellen zu erreichen)
- 8: Zugang zur Krypta
- 9: Kaiserkrypta
- 10: Sarkophag des Silem-Horas
- 11: Bauzaun
- 12: Horasstatue
- 13: Rampe mit Winde





Legende der Kaiserkrypta

- 1: Portal
- 2: Seilwinde
- 3: Rampe und Treppe
- 4: Plätze für die Sarkophage
- 5: Wandnischen
- 6: Sarkophag des Silem-Horas
- 7: Baumaterial

Die seitlichen Portale führen in die Kapellen der heiligen Lamea und der heiligen Gyladura. Jede dieser Kapellen verfügt über einen eigenen Ausgang, der zur Zeit noch auf das Baugelände führt. Gegenüber dem Eingang befindet sich das Portal zur neuen Kaiserkrypta. Darüber ist eine große Apsis angebracht, in der ein gewaltiger Thron steht. Auf ihm soll Horas dereinst wieder Platz nehmen, wenn er den Menschen erscheint.

Vom Zaubern im Tempel

Im eigentlichen Horas-Tempel ist es unmöglich, einen Zauber zu wirken, da das Gebäude letztendlich dem Herrn Praios geweiht ist. In der Krypta, die sich unter dem Hauptplatz Horasias befindet, ist das Zaubern immerhin möglich, aber alle Zauber sind um 5 erschwert.

Es handelt sich auch um den Thron, den die Kaiserin benutzt, wenn sie zu heiligen Handlungen dem Tempel beiwohnt.

Zwischen den kleineren Kuppeln befinden sich die Lebens- und Wirtschaftsräume der Tempeldiener und die Verwaltung.

Die Horashalle

Meisterinformationen:

In der Mitte dieser gewaltigen Halle steht die gigantische Statue des Erzheiligen. Sie fußt zwei Schritt unterhalb des Bodenniveaus auf nacktem Felsgestein, um dann noch zehn Meter darüber hinaus zu ragen. Der rechte Arm, gen Alveran erhoben, berührt fast die Decke der Kuppel. (Für Numerologen sei darauf hingewiesen, dass der Arm der Statue noch einmal einen Schritt weit über das Haupt hinausragt.) In der linken Hand trägt die Statue die Tafeln des Zwölfgötterediktes, ihr Blick ist wie der Arm gen Alveran gewandt.

Ein Wandelgang, auf dem die Gläubigen sich bewegen dürfen, umgibt die Statue, aber der Fels, auf dem sie steht, ist der Ort, an dem der Erzheilige der Legende nach zum ersten Mal derischen Boden betrat. Auf Höhe der Brust der Statue befindet sich ein zweiter Umgang an der Hallenwand, der lediglich Geweihten und Adligen vorbehalten ist. Die Kuppel ist mit Darstellungen fliegender Greifen ausgeschmückt, die um die Praiosscheibe in deren Zentrum kreisen.

Die Krypta der horasischen Kaiser

Meisterinformationen:

Über eine marmorne Treppe schreitet man die Stufen hinab ins Dunkel. Die Stufen sind so lang gebaut, dass man sich nur schreitend hinabbewegen kann. Auf der rechten Seite der 6 Schritt breiten Treppe ist eine Holzrampe errichtet, auf der die Sarkophage hinabgelassen werden können, und am oberen Treppenabsatz steht auch eine dementsprechende Winde.

In der Krypta selbst ist es fanster, die Helden müssen selbst für ihr Licht sorgen. Sie ist sechs Schritt hoch und misst 20 im Durchmesser. Der Boden ist offensichtlich noch nicht fertig gestellt, sondern erst zu einem Drittel mit Marmor belegt.

Die Wände sind mit Säulen und Stelen geschmückt, die Decke wird von acht Kämpfern in Greifengestalt getragen. Doch auch an den meisten Wänden stehen noch die Gerüste der Maler und Stuckateure, die den Innenraum verzieren.

Bisher befindet sich erst ein Sarkophag in der Krypta, leere Nischen in den Wänden lassen aber vermuten, dass die Kaiserin plant, sich selbst und ihre Familie ebenfalls hier beisetzen zu lassen.

Der Angriff aus dem Dunkel

Meisterinformationen:

Als alle Helden die Krypta betreten haben, schließt sich hinter ihnen fast geräuschlos das mächtige Portal. Nur mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe fällt dies einem Helden auf, und selbst dann eher wegen des Luftzuges, der durch die Bewegung entsteht. Im näch-

sten Augenblick rollen fünf tönerner Kugeln die Rampe hinab und zerplatzen an einem Stapel bereitgelegter Bodenplatten. Nach einer *Körperbeherrschungs*- (oder alternativ Akrobatik-) Probe +10 kann ein Held eine Kugel vorher auffangen; will er mehrere retten, ist schon eine Probe +15 für zwei oder +20 für drei Kugeln Whg. Mehr als



drei Kugeln kann ein einzelner Held nicht aufhalten. Die tönernen Kugeln enthalten ein Gas, das sich schnell im Raum ausbreitet und heftig in den Augen und der Nase brennt. Dieser Nebel sorgt für eine generelle Behinderung von 5 auf alle Talent- und Fertigkeitssproben. In jeder Runde müssen die Helden KK-Proben

ablegen, bei deren Misslingen die Behinderung auf 10 Punkte steigt. Sollte es den Helden gelungen sein, einige Kugeln am Platzen zu hindern, dann reduziert sich die Behinderung um die Anzahl der geretteten Kugeln (bzw. die doppelte Anzahl bei misslungener KK-Probe). Der Nebel verflüchtigt sich nach einer Spielrunde.

Am oberen Treppenabsatz können die Helden nun auch die Person sehen, die die Kugeln auf ihren Weg geschickt haben: Dort steht einer der beiden Golgariten des Murakzuges, der ja ein Agent der Hand Borons ist. Er hat sich ein dichtes Tuch um Mund und Nase geschlungen, so dass ihm der Nebel nur wenig ausmacht. In jeder Hand hält er eine Balestrina, die er auf heranstürmende Helden feuert, danach beiseite wirft und nach einem Nachtwind greift. Sollten die Helden nicht schnell genug bei ihm sein, nutzt er die Zeit, um ihnen noch eine Handvoll Wurfscheiben entgegenzuschleudern.

Wenn den Helden eine *Gefahreninstinkt-Probe* +5 gelingt, fällt ihnen siedend

heiß ein, dass der Golgarit einen Begleiter hatte. Dieser verbirgt sich im Schatten des Sarkophages von Silem-Horas und wartet so lange, bis er klar erkennen kann, welcher der Helden die größte Gefahr darstellt. Wenn sich zum Beispiel ein Zauberer im Kampf im Hin-

tergrund hält, wird er zum bevorzugten Ziel des Golgariten. Sollte einem solchen Held eine weitere *Gefahreninstinkt-Probe* +5 nicht gelingen, schleicht sich der Golgarit so nah an ihn heran, dass ihm eine freie Attacke auf den armen Helden gelingt, die als Gute Attacke

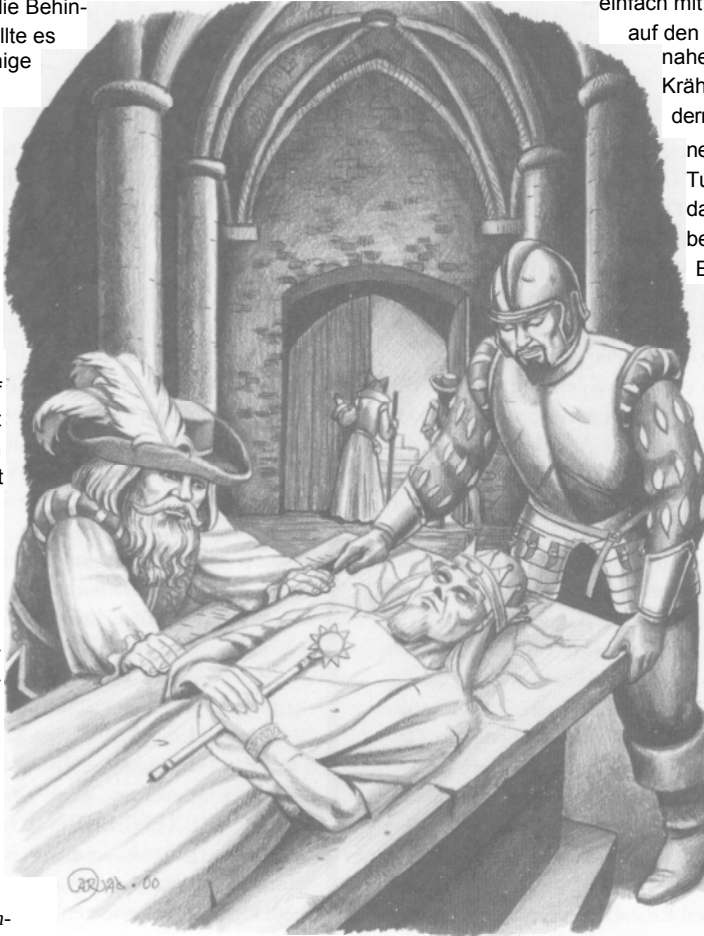
zählt. Wird der Golgarit vorher bemerkt, dann stürzt er sich einfach mit gezogenem Nachtwind und Dolch

auf den Helden. Sollten andere Helden zu nahe sein, wirft er ihnen eine Handvoll Krähenfüße entgegen, um zu verhindern, dass er sofort gegen mehrere Geg-

ner kämpfen muss. Auch er hat sich ein Tuch vor Mund und Nase gewickelt, so dass ihn der Nebel nicht so deutlich behindert.

Beide Agenten tragen ihre typische schwarze Dienstkleidung und sind am ganzen Körper mit tödlichen Waffen ausgestattet. Jeder trägt einen Nachtwind und hat einen gefüllten Mengbilar am Gürtel.

Unter ihren Kleidern sind feine und leichte Kettenpanzer verborgen, Unterarme und Schienbeine sind durch Metallschienen geschützt. Die Agenten machen so gut wie keine Geräusche beim Kampf, denn sie sind genau für solche Einsätze ausgebildet worden — lassen Sie das auch Ihre Helden spüren. Beide sind es gewohnt, gegen zahlenmäßig überlegene Gruppen zu kämpfen, und werden alles versuchen, ihre Gegner auszuschalten. Lassen Sie sie waghalsige Sprünge auf den Sarkophag machen, die Rampe hinab an den anstürmenden Helden vorbeirutschen etc.



Agenten der Hand Borons
LE 10 mehr als Ihr bester Held
AT 2 Punkte höher als Ihr bester Held u.s.w.

Der Fund

Allgemeine Informationen:

Vor euch steht er nun, der Sarkophag des alten Kaisers Silem-Horas. Mit seiner Öffnung werden ihr nun endlich Klarheit gewinnen, ob Sarostes Recht hat oder nicht, ob es Silem-Horas wirklich gegeben hat oder nicht.

Der Sarkophag, der über einige umlaufende Stufen zu erreichen ist, hat wirklich beeindruckend Ausmaße, misst er doch 2 mal 2 mal 4,5 Schritt und ist damit der größte der Kaisersarkophage. Kostbare Tücher bedecken ihn, und als ihr sie zur Seite zieht, kommt ein gewaltiger steinerner Kasten zum Vorschein, auf dessen Deckel ihr einige Schriftzeichen in Bosparano erkennt, an sei-

nen Seiten sind Darstellungen aus dem Leben des Kaisers als Relief eingemeißelt. Der rötliche Porphyrt des Sarkophags fühlt sich warm und seidig an, als würde er von einer ihm inne wohnenden Kraft durchströmt.

Spezielle Informationen:

Auf dem Deckel stehen die bosparanischen Fluchworte: »Mögen die Götter jene strafen, die nicht meines Blutes sind, welche meinen Sarkophag entweihen. Möge Praios sie des Tages verbrennen, Efferd sie in Seinen Wogen ertränken und Rondra diese Hülle bewachen, in der ich nicht mehr weile, und die Frevler niederstrecken, möge Borons Pfeil



denjenigen treffen, der ohne den Grund des Wissens davon trinkt, und ihm in Seinen Hallen das Vergessen schenken.«

Meisterinformationen:

Die Sicherung des Sarkophags ist ein kleines arkanes Kunstwerk, das von Silem und den besten Zaubern seiner Zeit ge-

schaffen wurde. Die zentralen Formeln der gesamten Sicherung sind ein ARCANOVI und ein INFINITUM, die eine Kombination der Zauberformeln IN DEIN TRACHTEN, SENSIBAR und eine unbekannte Formel enthalten, wobei letztere einem HEXENBLICK ähnelt. Diese drei Formeln sind die Wahrnehmungskomponente des Sarkophags, sozusagen das Auge. Die Kombination der Formeln entscheidet, welche weiteren untergeordneten ARCANOVI aktiviert werden, je nachdem, wer und warum vor den Sarg tritt.

Um den Deckel zu öffnen, muss ein Erbe Silems (das durch den stark modifizierten HEXENBLICK — man könnte auch 'Funkenblick' dazu sagen — erkannt wird) in bester Absicht (die über den SENSIBAR geprüft wird) und in dem Willen, den Sarkophag zu öffnen (wird durch den IN DEIN TRACHTEN erkannt), hervortreten. Damit verhinderte Silem, dass sich zum Beispiel vor seiner trauernden Tochter der Deckel des Sarkophags öffnet oder aber ein paar Pilger aus Versehen in den Limbus gesogen werden ...

Unter diesem ersten ARCANOVI liegt ein weiterer ARCANOVI, der den Deckel öffnet, falls alle Bedingungen erfüllt sind und der Sarg somit der Meinung ist, die vorausbestimmte Person vor sich zu haben. Darin sind folgende Formeln eingearbeitet: ein mächtiger MOTORICUS MOTILITICH, der den Deckel anhebt, ein DESTRUCTIBO, der die Halteklammern entzaubert, mehrere gezielte DESINTEGRATUS-Formeln, die die Halteklammern zerstören, und zum Schluss noch ein AURIUS, NASUS, OCULUS, der eine bewegte (!) Illusion von Silem-Horas erscheinen lässt, die seinen Erben begrüßt ...

Falls sich Personen, die nicht zu den Erben Silems zählen, dem Sarkophag nähern, kommt es auf die Absichten der Besucher an. Wenn zum Beispiel Pilger den Sarg besuchen wollen, dann passiert nichts weiter. Treten aber Unbefugte an den Sarg, mit der Absicht, ihn zu öffnen, wird die erste Welle der Verteidigung aktiviert. Die dafür zuständigen ARCANOVI waren in die Bodenplatten der originalen Kaisergruft um den Sarkophag eingearbeitet und sind mit dem Spruch AUGES DES LIMBUS geladen. Um ein versehentliches Einsaugen des Sarges selbst zu verhindern, wird zusammen mit den AUGES DES LIMBUS ein sehr starker OBJEKTUM FIX aktiviert, der den Sarg hält. Normalerweise sollte die erste Welle der Verteidigung ausreichen, um alle Grabräuber und ähnliches zu vernichten. Falls sich aber dennoch danach jemand am Sarg zu schaffen macht, dann schlägt die Stunde der zweiten Welle. Die Klammern, die den Deckel halten, sind aus Endurium und ebenfalls mit ARCANOVI-Formeln belegt. Jeder davon ist mit fünf Ladungen FULMINICTUS (3W6+30 SP) geladen.

In der für Kaiser typischen Selbstüberschätzung hat Silem-Horas natürlich niemals damit gerechnet, dass sein Sarkophag einmal aus der Krypta entfernt werden würde. Als dann aber die Prozession von treuen Silem-Anhängern in die Krypta in Vinsalt hinabstieg, um den Sarg 'ihres' Kaisers umzubetten, da konnte der 'Wahrnehmungs'-ARCANOVI natürlich keinerlei Bedrohung feststellen, und da sich

Die Szenen auf dem Sarkophag sind:

Rechts: Silem übergibt die Tafeln mit dem Zwölfgötteredikt.

Links: Silem kniend, die Götter über ihm, ihm Visionen schenkend

Oben: Silem in einer strahlenden Ellipse (Mandorla), mit dem Gestus des Verkünders

Unten: Silem vor den Toren der zwölfgöttlichen Paradiese, wobei er mit seinem Schwert auf eine jenseits der Tore liegende Stadt weist.

auch niemand mit dem Gedanken getragen hatte, den Deckel anzuheben, blieb alles friedlich, als das schwere Steinungetüm aus der gefährlichen Krypta geschafft wurde.

Gestalten Sie die Szene der Sargöffnung so, dass sich Sarostes zuerst ein bisschen im Hintergrund hält. Er hat ein Relief gefunden,

das seine Aufmerksamkeit erregt. Wenn die Helden nun ohne Sarostes versuchen, den Sarkophag zu öffnen, dann werden sie natürlich ihr blaues Wunder erleben. Irgendwo in Vinsalt wird in der alten Kaisergruft das Sphärengitter aufreißen, und schlimmstenfalls werden dort nun ein paar unbeteiligte Passanten in den Limbs gerissen. Ein Spielermagier, der einen ANALÜS auf den Sarkophag wirkt, der steht vor der Herausforderung seines Lebens. Konsultieren Sie folgende 'Libelle, was der ANALÜS zu Tage fördert: Probe auf ANALÜS ARCANSTRUKTUR:

+5: Ein mehrfach kaskadierter ARCANOVI. Es gehen astrale Bänder von dem Zauber aus in Richtung Osten. Der komplizierteste Zauber ist in den Deckel des Sarkophags eingewoben, weitere Ballungen von astraler Energie sind in den Halteklammern aus Endurium konzentriert.

+10: Es sind aus folgenden Spezialgebieten Zauber eingewoben: Bewegung, Illusion, Hellsicht, Verständigung, Kampf, Antimagie, Verwandlung von Unbelebten und Zeitmanipulation

+15: Es scheint einen übergeordneten ARCANOVI zu gehen, der wohl eine Art Steuerungsfunktion erfüllt. In diesen Zauber sind

Strukturen eingewoben, die an einen INFINITUM erinnern.

Außerdem sind die Strukturen eines SENSIBAR, eines IN DE TRACHTEN und eines dir unbekannten Zaubers zu entdecken.

+20: Der unbekannte Zauber scheint eine drastisch veränderte Variante des HEXENBLICKs zu sein. Offensichtlich reagiert der Zauber auf eine ganz bestimmte Personengruppe; wie genau dieser seltsame Spruch funktioniert, ist dir aber schleierhaft.

+30: Die untergeordneten ARCANOVI haben offensichtlich unterschiedliche Aufgaben und werden von dem übergeordneten ARCANOVI aktiviert. Die untergeordneten in den Klammern sind recht einfach und enthalten nur einige Ladungen kraftvolle FULMINICTI. Der übergeordnete ARCANOVI scheint durch die abgehenden Linien weitere Zauber zu kontrollieren.

+40: Die abgehenden Linien scheinen weitere ARCANOVI sowie sphärische Manipulationen zu kontrollieren.

Falls Ihre Helden den Sarg auf die Schnelle mit Gewalt öffnen wollen, tritt Sarostes herbei und löst damit den Öffnungszauber aus. Wenn Sie Ihren Helden aber noch einen FULMINICTUS verpassen wollen, dann lassen Sie sie ruhig ihr Glück an den Klammern probieren ...

Allgemeine Informationen:

Als Doktor Sarostes schließlich zum Sarkophag tritt, geht plötzlich ein Ruck durch das steinerne Ungetüm. Ein schwaches Leuchten umgibt den Sarg, und plötzlich platzen die Klammern und feiner Staub rieselt zu Boden. Dann hebt sich wie von Geisterhand gesteuert der quaderschwere Deckel und schwebt sanft zur Seite. Aus dem Sarkophag erhebt sich ein alter Mann in grauen



Die Entschlüsselung der Schwertscheide

Mit Hilfe der Scheide können die Helden den Weg nach Yaquirofest finden, denn ihre Verzierungen sind nichts anderes als verschlüsselte Ortsangaben. Die 19 Edelsteine tragen jeweils eine Gravur, die den Helden alle bekannt sein können oder mit etwas Recherche entziffert werden können: Neben einigen Zahorizeichen finden sich noch die Symbole für die Elemente Humus und Wasser (Wasser in zwei Varianten) und die Zeichen für Horas und Ucuri. Spätestens durch die Landkarte aus dem Museum sollten die Helden also darauf kommen können, dass jeder der Steine für einen Ort auf der aventurischen Landkarte steht (eine Skizze der Anordnung und der Gravuren finden Sie auf S. 80). Es gibt vier Symbole, die die Helden nicht sofort einem Ort zuordnen können: die beiden unterschiedlichen Wasserzeichen und die Symbole für Humus und Ucuri.

Die ersten drei bezeichnen besondere Punkte im Meer der Sieben Winde und ein altes Humus-Heiligtum auf dem Land. Der dritte deutet aber auf den Ucuri-Funken hin: und demnach auf das wirkliche Grab von Silem-Horas.

Mit Hilfe der bekannten Orte, einer Landkarte und eines Lineals ist es den Helden möglich, die genaue Lage des Ucuri-Punktes zu ermitteln: Yaquirofest.

Falls die Helden nicht von selbst in der Entschlüsselung vorankommen, dann können S durch Sahrostes den einen oder anderen Tipp geben. Versuchen Sie aber unbedingt, diese Hinweise möglichst gering zu halten, denn schließlich sollen die Helden nachher das Gefühl haben, von alleine hinter das Geheimnis gekommen zu sein. Zur Erleichterung für Ihre Spieler finden Sie auf Seite 80 eine Landkarte des betreffenden Gebietes, die Sie gerne kopieren können.

Hinweise dazu:

Folgende Informationen können den Helden bei ihren Überlegungen weiterhelfen:

Alle Städte, die durch Zahorizeichen dargestellt werden, waren zur Zeit von Silem bereits in voller Blüte und existent. Zudem waren sie auch damals schon den jeweiligen Gottheiten geweiht, was einem Held nach einer gelungenen *Götter und Kulte*-Probe +5 einfallen kann. Nur Vinsalt sollte durch Bosparan ersetzt werden, was aber die Linien auf der Karte nicht verändert. (Bosparan war Praios geweiht, außerdem residierten dort zu Silems Zeiten alle acht Wahrer der Ordnung, und der Haupttempel des Praios stand dort.)

Auch die Göttersymbole, die nicht den Zahorizeichen entsprechen, stellen Städte dar, was den Helden bei der Betrachtung der Karte des Alten Reiches in der Ausstellung (S. 28 IT.) aufgefallen sein könnte. Sie können es aber auch in jedem beliebigen Tempel im Horasiat und notfalls sogar von Sarostes erfahren. Horas steht für Horasia.

Es gibt Linien, die sich mit anderen decken und sie erweitern: die Linien 1 und 2 (Bethana – Wasserpunkt 1 bzw. Grangor – Bethana – Wasserpunkt 2) oder die Linien 6 und 7 (Wasserpunkt 1 – Kuslik – Vinsalt bzw. Wasserpunkt 1 – Kuslik – Landpunkt). Der Landpunkt ist dort, wo sich einst ein Satuarua-Heiligtum befindet. Heute zeugen lediglich einige Menhire davon, die wie hingewürfelt über den Ort verteilt sind, und nur wenige wissen, dass dieses Heiligtum von Anhängern der Satuarua noch regelmäßig aufgesucht wird (siehe Anhang auf S. 73).

Ist einer der Helden Navigator oder beherrscht das Talent *Rechnen* meisterlich, können Sie ihm sehr deutliche Hinweise für die Entschlüsselung der Schwertscheide geben. Ein weiteres hilfreiches Talent ist *Magiekunde*, da die Linien und Schnittpunkte auch heute noch teilweise mit magischen Kraftlinien und deren Kraftknoten übereinstimmen. (Um dies zu erkennen, ist allerdings schon eine Probe +10 nötig.) Sollten die Helden absolut nicht auf die Wasser- und Landpunkte kommen, befinden sich auch heute dort noch Knotenpunkte, die ein Zauberer spüren kann. Lediglich in Yaquirofest ist kein aktiver Nodix.

Auf einer alten Seekarte, die sich im Efferdtempel zu Bethana findet und auf der die Reisen Admiral Sanins verzeichnet sind, sind die beiden Wasserpunkte als Riffe vermerkt. Zu Sanins Zeiten ragten diese bei gutem Wetter noch über den Meeresspiegel heraus. (Siehe Anhang auf Seite 74.) Ansonsten können Sie Ihren Helden an allen Orten, die sie aufsuchen, um Informationen zu erlangen, auch Hinweise finden lassen, sei es der örtliche Hesinde-Tempel, eine Navigatorenschule oder eine Bibliothek.

Meisterinformationen zu den Zahorizeichen:

Die Zeichen der Götter wurden von Silem in aurelianischen Monatsglyphen verborgen. Die Anzahl der Radspeichen gibt dadurch den Gott an, der diesen Monat regiert. Zur Zeit Silems wurden diese Glyphen verwendet, um die Götter selbst zu symbolisieren. In späterer Zeit wurden diese Zeichen immer weiter abgewandelt, bis sie schließlich ihre heutige Form erhielten. Lediglich bei den Zahori haben sich diese alten Zeichen bis heute überliefert.

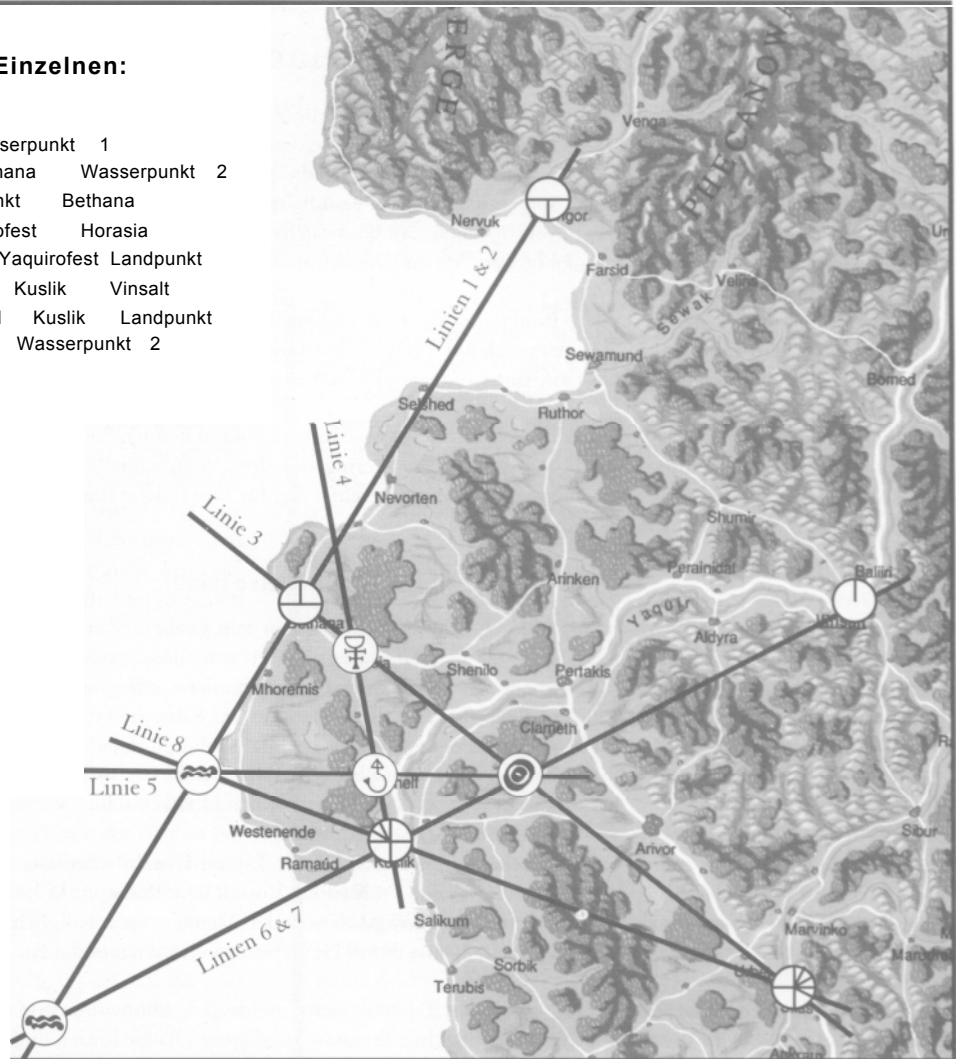
Gewändern und bleibt etwa einen halben Schritt über dem Sarg in der Luft schweben. Der Alte mustert euch alle einmal eindringlich und hebt in einer tiefen wohlklingenden Stimme an zu reden: "Da seid ihr endlich, meine Nachfahren, auf die ich schon so lange gewartet habe. Wie gerne wollte ich noch unter euch, um zu erfahren, was denn nun aus meinem Samen gesprossen ist. Ach, wie sehr drängt es mich, zu sehen, was aus meinem Reich in

eur Hand geworden ist. Doch so ist es gerade diese Sorge eines Horas' um sein Reich, die mich zu euch sprechen lässt. Höret, meine Kinder, denn ich habe nicht viel Zeit, und weder der Herr des Todes noch der Wächter der Zeiten verstehen Spaß, wenn man über den Tod hinaus agiert. Dennoch habe ich Visionen gehabt, die es mir unmöglich machten, einfach nur zu sterben, in der Gewissheit, mein Reich untergehen zu sehen. Deshalb rufe ich



Die Linien im Einzelnen:

- | | | |
|-----------------|------------------|-----------------------|
| Gruppe 1, Linie | 1: Bethana | Wasserpunkt 1 |
| Gruppe 2, Linie | 2: Grangor | Bethana Wasserpunkt 2 |
| Gruppe 2, Linie | 3: Silos | Landpunkt Bethana |
| Gruppe 3, Linie | 4: Kuslik | Yaquirofest Horasia |
| Gruppe 3, Linie | 5: Wasserpunkt 2 | Yaquirofest Landpunkt |
| Gruppe 4, Linie | 6: Wasserpunkt 1 | Kuslik Vinsalt |
| Gruppe 4, Linie | 7: Wasserpunkt 1 | Kuslik Landpunkt |
| Gruppe 4, Linie | 8: Silos | Kuslik Wasserpunkt 2 |



euch zu, nehmt mein Schwert, und es wird euch den Weg nach Yaquirofest weisen. Viele Prüfungen habe ich für euch ausersehen, und nur wenn ihr euch würdig erwiesen habt, werde ich euch die Zukunft eröffnen. Geht nun, meine Kinder, und rettet das Reich!"

Danach verblasst das Bild, und eine gespenstische Stille legt sich über die Krypta.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nun in den Sarg hineinblicken, erwartet sie eine weitere Überraschung: Die Innenfläche ist zwar mit dunklem Samt ausgeschlagen, aber von seiner ganzen Form her eindeutig nicht dafür geschaffen, einen menschlichen Körper aufzunehmen. Vielmehr sind die Aussparungen genau so geformt, dass sie das prächtige Schwert aufnehmen können, das nun im Licht der flackernden Beleuchtung glänzt und funkelt.

Das Schwert des Kaisers

Allgemeine Informationen:

Das Schwert des zweiten Kusliker Kaisers ruht nun in den Händen der Helden. Es ist eine schlanke, elegante Waffe, deren Klinge aus einem schwarzen, glänzenden, wurmbunt geschmiedetem Metall gefertigt ist. Sie ist elastisch, und ein Klingentest (ein Hieb mit der flachen Hand gegen die flache Seite der Klinge) erzeugt einen glockenhellen klaren Ton. In Gold ist das Wort »Araschar« auf beiden Seiten der Klinge zu lesen.

Der goldene Griff ist durch und durch mit Symbolen der Götterfürsten verziert, der Knauf erinnert an das Sonnenszepter des Boten des Lichts, die Parierstange läuft in beiden Armen in je einen Greifen aus, deren Schnäbel spitz zulaufen. Wo sich die beiden Arme treffen, prangt beidseitig eine Sonnenscheibe, die aus je einem Stück Bernstein geschnitten ist und deren Strahlen sich über die beiden Greifen und die Klinge fortsetzen. Der Griff des Schwertes ist mit goldenem Draht umwunden.

Ähnlich prunkvoll ist die Scheide des Schwertes. Sie besteht in ihrer Länge aus mit rotem Samt überzogenem Leder. Auf das obere Drittel, an dem auch die Aufhängung angebracht ist, ist ein gol-



Eigenschaften des Schwertes

Das Schwert kann von keiner niederhöllischen Kreatur oder deren Paktiern berührt werden, in seiner Nähe (10 Schritt) ist das Beschwören von Dämonen nicht möglich, und es gewährt seinem Träger einen Schutz vor Zauberei, der dem eines Praios-Geweihten entspricht.

In der Hand eines Zwölfgöttergläubigen ist es eine furchtbare Waffe: TP 2W6+8, KK-I4, WV 8/8, BF unzerbrechlich, Gewicht 110. Es verursacht doppelten Schaden gegen die Widersacher der Götter oder deren Diener.

denes Blech aufgesetzt, auf dem sich reich gravierte Edelsteine befinden: Bernsteine, Aquamarine, Opale, Onyx und Amethyste. Auf dem Blech selbst sind Linien ausgetrieben, die die Zeichen auf den Edelsteinen ergänzen.

Spezielle Informationen:

Den Helden sollte klar sein, dass sie einen unbezahlbaren Schatz in Händen halten, denn in ureigentlichem Sinne ist dies das Reichsschwert

des Kaiserreiches, eine Klinge, die einer Kaiserin würdig ist. Ebenso sollte den Helden auch klar sein, dass dieses Schwert nicht für sie bestimmt ist, sondern sie es irgendwann in nächster Zukunft wieder abgeben müssen.

Meisterinformationen:

Das Schwert selbst ist absolut unmagisch, jeder Versuch, es zu analysieren, endet immer mit dem gleichen Ergebnis. Sobald jedoch ein Held die Waffe berührt, hat er eine wunderbare Vision eines der Sonne entgegenfliegenden Greifen. Damit sollte dem Helden klar sein, dass er es hier mit einem mächtigen Artefakt des Götterfürsten zu tun hat.

Der Name des Schwertes

Bei einer gelungenen Probe auf Götter *und Kulte* +10 erkennt der Held die Ähnlichkeit des Schwertnamen zu dem Namen eines Greifen aus dem Gefolge des Herrn Praios. Ist die Probe sogar mit +20 gelungen, erinnert sich der Held an eine Legende, wonach ein Greif, der von Praios auf Dere gesandt oder verbannt wurde, einen ähnlich klingenden Namen hatte.

Vom Regen ...

Allgemeine Informationen:

In diesem Moment hört ihr auch schon, dass Leute mit schweren Stiefeln durch die Krypta hinunter in eure Richtung stampfen. Etwa ein Dutzend Männer in den Uniformen der Tempelwache stürmt mit eingelegten Partisanen auf euch zu. Eine befehlsgewohnte Stimme donnert euch an: "Im Namen der Kaiserin und des heiligen Horas, ergebt euch, Gesindel!" (Hier wäre übrigens ein guter Zeitpunkt für einen Cliffhanger.)

Meisterinformationen:

Die Heilig-Blut-Garde rückt an, um den Helden den zweiten Kampf dieser Nacht zu liefern. Nehmen Sie dazu doppelt so viele Gegner wie Helden, aber sorgen Sie dafür, dass der Kampf nicht zu lange dauert. Die Wachen sind längst nicht so motiviert wie die Agenten der Hand Borons, deren Leichen schließlich noch um den Sarkophag herum liegen.

Der härteste Kämpfer ist der Anführer der Wache, der mindestens ebensogut fechten kann wie Ihre



Helden. Außerdem führt er als einziger keine Partisane, sondern einen Degen und einen Linkshanddolch. Sollte er fallen oder zu schwer verletzt sein, um weiter zu kämpfen, wird sich der Rest der Wache die Treppe hinauf kämpfend zurückziehen. Ihr Plan ist es, die Kryptapforte zu schließen und die Helden darin gefangenzusetzen, um dann Verstärkung zu holen.

Kriegskunst-Probe: "Fällt der Anführer, sinkt die Moral, vielleicht fliehen sie sogar."
Klugheits-Probe, wenn sich die Wache zurückzieht: "Sie wollen uns hier einschließen!"

Jetzt heißt es sich sputen. Natürlich sollten es die Helden schaffen, sich durchzukämpfen, aber machen Sie es spannend: angefangen beim Kräfteressen an der Tür bis hin zu dem im letzten Augenblick in die Tür geklemmten Fuß.

Sollte es den Tempelwachen dennoch gelingen, die Helden in der Krypta gefangenzusetzen, wird ihnen von außen Hilfe zuteil, denn eine Horde betrunkenen Murakisten versucht zufällig genau jetzt, den Tempel zu stürmen und das Banner des Murak auf



dem Kuppeldach zu hissen. Dabei ist diese Horde so groß, dass die Tempelwachen von der Tür abrücken und lediglich eine dreiköpfige Wache zurücklassen. Diese sollte sich genügend ablenken lassen, um den Helden eine Flucht zu ermöglichen.

Wenn die Helden die Tür durchbrechen, werden die Tempelwachen zunächst die Flucht ergreifen und versuchen, den Haupteingang zu besetzen, um den Helden diesen Fluchtweg abzuschneiden. Anson-

sten sind die Wachen zu sehr an ihrem eigenen Leben interessiert, als dass sie sich den Helden bis zum Tode entgegenwerfen werden. Im Gegenteil sind sie froh, wenn die Eindringlinge wieder aus dem Tempel verschwunden sind. Als Fluchtwege nach draußen bieten sich die Tempelfenster und die Zugänge der beiden Seitenkapellen an. Aber sobald die Helden dieses Hindernis auch überwunden haben, kommt die nächste ..

... in die Traufe

Meisterinformationen:

Egal wie die Helden in den Tempel gekommen sind, sie müssen wieder hinaus. Dieser Weg führt sie durch das Baugelände, wo anscheinend gerade einige Arbeiter an ihren Werkstücken hantieren. Da sie von der demoralisierten Tempelwache nicht verfolgt werden, können die Helden versuchen, sich einfach hindurch zu schleichen, offen an den Arbeitern vorbeizuschlendern oder einfach auf den Zaun zu stürmen. Zunächst hat es den Anschein, als würden die Arbeiter keine Notiz von den Helden nehmen. Wenn einem Helden eine *Gefahreninstinkt-Probe* + 10 gelingt, kommt ihm einiges merkwürdig vor: Die Arbeiter scheinen ihre Hände immer dort zu haben, wo die Helden sie gerade nicht sehen können, und sie wenden stets ihr Gesicht ab.

Allgemeine Informationen:

Als ihr gerade vor dem Zaun steht, bekommt ihr aus den Augenwinkeln mit, dass wie auf ein geheimes Zeichen hin alle Arbeiter ihre Arbeit verlassen und sich ein Kreis um euch schließt. Eine Stimme lacht euch entgegen: "Da habt ihr es also geschafft! Jahrhunderte lang versuchen wir vergebens, diesen Sarkophag zu öffnen, und ihr schafft es in einer Nacht. Gebt uns, was ihr gefunden habt! Ach ja, schön die Hände hoch, langsam umdrehen und keine Zaubertricks."

Wenn ihr euch umwendet, seht ihr in Dutzende von gespannten Arbaletten.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden sich auch nur einen Millimeter in Richtung Zaun bewegen, prasseln Arbalettenkugeln um die Helden herum, zerschlagen Teile des Zauns, so dass er nach kürzester Zeit wie SemberquastKäse aussieht. Überall fliegen Holzsplitter und Kugeln durch die

Gegend. Lassen Sie die Helden Ausweichen-Proben würfeln – und seien Sie gnädig! Die, die es noch vertragen können, bekommen die eine oder andere Kugel ab, wer aber dem Tode nahe ist, entgeht wie durch ein Wunder dem Hagel.

Kurz nach der ersten Salve hören die Helden das Geräusch, das entsteht, wenn viele Arbaletten hastig neu gespannt werden. Gerade als den Helden klar werden sollte, dass es keine gute Idee ist, sich auf eine so große Übermacht einzulassen (im Zweifelsfall mit einer weiteren *Gefahreninstinkt-Probe*), schlägt neben einem Helden von jenseits des Zaunes ein Wurfanker in den Boden, gleitet blitzschnell in Richtung Zaun und verhakt sich dort an dessen Oberkante. Die Helden hören gerade noch das Bersten von Holz und heftigen Hufschlag, als der Zaun auf einer Breite von fünf Metern einfach wegbricht. In einiger Entfernung sieht man noch einige Pferde, die in wildem Galopp mit einem entsprechend großen Zaunstück über den Tempelvorplatz verschwinden. Sofort quillt Nebel durch die Lücke und hüllt die Helden ein. (*Magiekunde-Probe*: Es handelt sich um einen WEHE, WALLE, NEBULA.) Und eine bekannte Stimme ruft ihnen entgegen: "Haben die Herrschaften vor, noch etwas zu verweilen, oder wollt ihr eure Ärsche in Bewegung setzen?"

Nandurio und seine Assistentinnen warten mit gesattelten Pferden vor dem Zaun. Hinter den davonreitenden Helden pfeifen Kugeln her, treffen jedoch niemanden mehr.

Auf dem halsbrecherischen Weg in Richtung Stadttor zieht Nandurio einen unterarmlangen Zauberstab aus seinen Gewändern und richtet ihn auf das vor den Helden liegende geschlossene Stadttor, auf das er unbeirrt zureitet. Er brüllt "DESINTEGRATUS PULVERSTAUB!", und ein rundes Loch erscheint im Tor, gerade groß genug für *bin* Pferd mit zusammengekauertem Reiter. Lediglich der Schattenriss eines Pferdekopfes bleibt am Boden stehen.

Es wird eine *Reiten-Probe* +5 gefordert, um durch das Loch zu preschen, dann sind die Helden entkommen.



Umsonst ist Alveran

Meisterinformationen:

Wohin sich die Helden und Nandurio zurückziehen, bleibt ihnen überlassen. Sobald etwas Ruhe eingekehrt ist und die schlimmsten Wunden versorgt sind, werden sich die Helden vermutlich Gedanken über ihr weiteres Vorgehen machen. Nandurio kann ihnen diesbezüglich einen wichtigen Hinweis geben.

Allgemeine Informationen:

Wie beiläufig zieht der kahle Nandurio eine Pergamentenmappe hervor, fischt einen Stapel Blätter heraus und legt sie schweigend vor euch. Es handelt sich offenbar um das Inventar der Kanzlei derer von Marvinko zu Silas. Auf langen Listen stehen dort die Urkunden und Dokumente verzeichnet, die sich im Besitz der Familie befinden. Zudem ist vermerkt, wo sich die Dokumente befinden und an wen sie ausgehändigt wurden. Einer der Einträge ist mit roter Tinte hervorgehoben. Lapidar heißt es nur: "Dankesschreiben eines Traviabundes" mit dem Vermerk: "sehr alt und beinahe unleserlich ... zuletzt eingesehen von A.v.M. am 26. Travia des Jahres 2499 Horas".

Ein verschmitztes Lächeln umspielt Nandurios Gesicht, und seine Augen funkeln verschwörerisch unter seiner Brille hervor, als er sein Anliegen vorbringt ...

Meisterinformationen:

Natürlich gibt es von Nandurio nichts geschenkt, er will von den Helden wissen, was sich im Inneren der Krypta abgespielt hat, und natürlich auch, was sich im Inneren des Sarkophags befand. Er wird den Helden glaubhaft versichern, sogar bei Nandus schwören, dass er die Informationen für sich behält. Auf die Frage, warum er das Wissen nicht einsetzen wird, antwortet er schlicht, dass er aus dem, was er damit weiß, neue Schlüsse ziehen kann: Neue Informationen eintreten, sobald sie sich mit denen vermischen, die er schon hat. Er ist also gar nicht darauf angewiesen, die Information der Hel-

den zu verwenden, geben sie ihm doch hundert neue Anhaltspunkte, ohne die Helden oder den Staat zu gefährden.

Erhalten habe er die Liste vor einigen Wochen — auch wieder so eine Sache, bei der er zu diesem Zeitpunkt noch nicht wusste, wofür er sie würde brauchen können. Im Übrigen wird er die Helden natürlich darauf hinweisen, dass sie ihm nun auf jeden Fall aber einen großen Gefallen schulden — und wohin so etwas führen kann, zeigt ja der Einstieg in dieses Abenteuer ...

Was auf dem Pergament steht, ist, dass ein gewisser A.v.M. (Abelmir von Marvinko) eine Urkunde einsehen konnte. Und Nandurio ist nun überzeugt, dass es sich dabei um die echte COU handeln muss und sie demnach bis heute in Silas liegt.

Den Helden sollte jetzt klar werden, dass sie keine Zeit zu vergeuden haben, denn sie können ihren Hals noch aus der Schlinge ziehen und sich selbst zumindest vor den Staatsschergen retten, indem sie die echte Urkunde in ihren Besitz bringen. Diese wiederum ist in höchster Gefahr, vernichtet zu werden.

Sarostes ist still geworden, seine Freude über seinen Triumph ist verflogen, stumm nimmt er die Eröffnungen Nandurios zur Kenntnis und kombiniert sie mit den Erlebnissen in der Krypta. Schließlich lässt er klatschend seine Hände auf die Schenkel fallen und drängt zum Aufbruch. Ein Gegenbeweis ist auch ein Beweis, und er wäre nicht der, der er ist, wenn er dies nicht anerkennen könnte.

Die sich daraus ergebenden Schlussfolgerungen sind phantastisch.

Wenn es eine echte COU gibt, dann muss es auch einen Silem-Horas gegeben haben und dieser muss auch irgendwo beigesetzt sein. Das gilt es jetzt zu klären. Zudem muss irgend jemand die COU gefälscht haben, und zwar jemand mit Macht und Einfluss, denn schließlich wurde sie ja von der Hesindekirche geprüft. Und von wem wurde sie geprüft? Von A(belmir) v(on) M(arvinko), der kurz darauf zu einem sehr mächtigen Mann im Staate geworden ist.

Sollten die Helden nicht von alleine auf diese Gedanken kommen, werfen Sarostes und Nandurio all ihr Wissen zusammen, um die Helden auf die rechte Fährte zu setzen.

Schlussbemerkung des Kapitels

Ab jetzt sind die Helden den Geheimgesellschaften einen Schritt voraus, da sie über Informationen verfügen, die die Gesellschaften nicht haben. Es steht den Helden frei, sich zu entscheiden, was sie als nächstes tun wollen. Auf jeden Fall sollte ihnen aber mittlerweile klar sein, dass sie von allen möglichen Geheimorganisationen gejagt werden:

- Von weltlichen Organisationen, die sie wegen der COU verfolgen. Entweder, weil sie verhindern wollen, dass die Fälschung bekannt wird, oder, weil sie ihre Fälschung ebenso aufdecken wollen wie Sarostes, um das Reich in Unfrieden zu stürzen.

- Von mystischen Gruppen, die irgendwie an Silem-Horas interessiert sind, und zwar an irgendetwas, das wiederum mit Sarostes und dessen "Tochter zu hat.

Es bleiben nun noch drei Dinge zu tun:

- Sarostes' Tochter retten
- die echte COU beschaffen
- das echte Grab von Silem finden ...



Die Rettung von Myriana

Hinter den Kulissen

Vor einigen Tagen, irgendwo auf einem Heuwagen zwischen Methumis und Horasia:

"Bruder Dunkler Turm?"

"Ja, Bruder Gelbe Lampe?"

"Warum bringen wir dieses Mädchen nach Horasia?"

"Um den Sarkophag zu öffnen ... darum. Und jetzt schweig!" "

Bruder Dunkler Turm, Schwester Roter Hut hat mir gesagt, dass noch nie einer der unsrigen den Sarkophag hat öffnen können. Es sollen viele Brüder und Schwestern dabei zu Grunde gegangen sein! Ob das Mädchen mit dem Leuchten der lang prophezeite Schlüssel ist?"

"Bruder gelbe Lampe ... welchen Grad hast du inne?"

"Den dritten Grad des vierten Kreises, warum?"

"Weil ich dich eigentlich jetzt töten müsste, Bruder Gelbe Lampe, denn du weißt Dinge, die du noch nicht wissen darfst."

"Aber Bruder Dunkler Turm, wie willst du allein dieses Mädchen nach Horasia bringen?"

"Du hast recht, Bruder Gelbe Lampe, nimm deine Mütze ab."

"..."

"Im Namen der erleuchteten Meister der heptagonalen Ordnung weihe ich dich zum Bruder des Fünften Kreises."

"Da... danke, Bruder Dunkler Turm."

"Gern geschehen."

Die Investigation

Meisterinformationen:

Sobald die Helden das Zahori-Lager aufsuchen, werden sie von ihren dortigen Freunden umringt, die alle gleichzeitig auf sie einreden. Hartiss sorgt dann schließlich für Ruhe und bittet Sarostes in seinen Wagen. Als beide herauskommen, ist Sarostes den Tränen nahe, denn Hartiss hat ihm eröffnet, dass ein Zahori seine Tochter in Horasia gesehen habe: In der gestrigen Nacht, kurz nach dem Vorfall auf der Tempelbaustelle, sei ein Heuwagen an die Stadtmauer gefahren, zwei Männer hätten den Körper einer jungen Frau aus dem Heu gezogen und über die Mauer geschafft. Dabei sei der Frau nichts geschehen, aber einer der Männer sei bei dem Versuch, einen Sturz der Frau zu verhindern, von der Mauer gefallen, wobei er sich ein Bein gebrochen habe. Die Frau sah dem Bild auf dem Medaillon Sarostes' verblüffend ähnlich. Der Heuwagen sei dann später auf einen Bauernhof in der näheren Umgebung der Stadt gefahren worden.

Es gibt mehrere Ansätze, den Gesellschaftern auf die Schliche zu kommen. Der einfachste wäre, durch die Gassen Horasias zu schlendern und nach einem hinkenden Mann Ausschau zu halten. Alternativ kann man auch alle Medici in der Stadt abklappern und fragen, ob in der Nacht noch ein Verletzter Hilfe gebraucht habe, oder aber die Helden sehen sich mal in dem Bauernhof um, zu dem der Wagen gebracht wurde.

Zu diesem Zeitpunkt sollte einer der Helden Zahnschmerzen bekommen. Dies gibt der folgenden Szene, Bei den Ärzten und Heilern, eine besondere Würze.

Wenn die Helden die Stadt betreten wollen, sollten sie das am besten in Zahoriverkleidung tun. In der Stadt selbst ist der Teufel los, überall hört man die Geschichte des 'Baustellenunfalls' — wobei eigentlich niemand wirklich an einen Unfall glaubt. Silemiten verdächtigen die Murakisten, Murakisten verdächtigen alle anderen etc. Die Stimmung in der Stadt ist gereizt, jeder sucht nach einem Sündenbock. Die kleinste Kleinigkeit könnte einen Massenaufbruch entfachen, und längst geht es nicht mehr darum, welcher Kaiser wo zu liegen hat, sondern nur noch darum, einen Grund zum Streit zu finden. Aus diesem Grund geht die Stadtwache zusammen mit der Tempelgarde Doppelstreifen und versucht, Menschenansammlungen sofort auseinander zu treiben.

Bei den Ärzten und Heilern

Meisterinformationen:

In Horasia leben vier niedergelassene Medici, wovon einer in der Tat in der letzten Nacht ein gebrochenes Bein zu versorgen hatte. Sein Name ist Lessandro Malasuerte und er gehört deutlich nicht zu den besten seines Berufstandes. Sein Behandlungszimmer ist schmutzig und voll von Kriechgetier, überall finden sich Spuren und Reste vormaliger Behandlungen: dort ein herausgerissener Zahn, da etwas, das an einen Klumpen Fleisch erinnert, und hier der Wisch-eimer, auf dessen Inhalt ein dicker Blutfilm schwimmt.

Lessandro wird den Helden selbstverständlich Auskunft geben, und er will noch nicht einmal einen Lohn dafür, besteht aber darauf, dass einer der Helden sich von ihm behandeln lässt, natürlich gegen Entgelt. Sollten die Helden alle kerngesund sein, wird Lessandro schon etwas einfallen: Ein Einlauf oder ein Aderlass hat schließlich noch keinem geschadet. Haben sich die Helden mit Lessandro geeinigt, nennt er ihnen den Namen des gesuchten Patienten: Don Placo Menti. Dieser soll in einem Haus an der Stadtmauer wohnen und mit irgend etwas handeln. Lessandro gibt den Helden noch eine Medizin für Don Placo mit.

Der Bauernhof

Meisterinformationen:

Der Hof, zu dem der Heuwagen gebracht wurde, ist ein ansehnliches Gehöft, das der Familie Campesino gehört. Wenn die Helden in Wehr und Waffen aufmarschieren, erscheinen sofort Mägde und Knechte mit Mistgabeln und Dreschflegeln bewaffnet am Eingang des Landgutes, denn schließlich steht zu befürchten, dass es sich bei den Helden um marodierende Pilger oder andere üble Gesellen handelt. Sollten die Helden versuchen, gewaltsam Einlass zu finden, dann werden die Knechte und Mägde ihnen einen schönen Kampf liefern, bei dem mehr gerungen, geboxt und geschrien wird als gekämpft. Nach kurzer Zeit erscheint die Hausherrin Domna Serena Campesino in der Rüstung ihres verstorbenen Mannes und setzt dem Treiben ein Ende.



Sie ist recht leicht dazu zu überreden, den Helden zu erzählen, was es mit dem Wagen auf sich hat: Von Zeit zu Zeit verleiht sie Wagen und Pferde an einen gewissen Don Placo, der Geschäfte in Silas hat und Waren dorthin transportieren muss. Verwundert habe sie lediglich, dass er letzte Nacht einen Wagen voll Heu zu ihr zurückgebracht habe, wo sie doch Heu im Überfluss hat. Domna Serena lädt die Helden schließlich noch zu einer deftigen Bauernmahlzeit ein und drängt ihnen noch die eine oder andere Wurst oder das ein oder andere Obst auf, damit sie auf dem Weg nicht verhungern.

Mägde und Knechte

MU 8 AT 10 PA 9 LE 35 MR 0 TP 1W+2 (Ackergerät)

An der Stadtmauer

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Teil der Stadtmauer untersuchen werden, werden sie feststellen, dass dort schon des öfteren hoch- und hinuntergestiegen wurde. An einigen Stellen weist die Mauer regelrechte Tritt-

löcher und Haltemöglichkeiten auf, und der Boden vor dem Mauerabschnitt ist von mehreren Personen zertreten worden, auch Wagen- und Fußspuren sind zu erkennen. Sollten die Helden versuchen hinaufzuklettern, streckt gerade eine Stadtwache ihren Kopf oben über die Brüstung und ist mindestens genauso erstaunt wie der kletternde Held.

Die Stadtwache wird natürlich ihre Hellebarde nach unten strecken und den Helden anweisen, das Weite zu suchen. Sollte dies nicht geschehen, alarmiert der Wächter seine Kameraden.

Auf der anderen Mauerseite steht ein Haus in direkter Nähe zu Wehrgang. Es ist drei Stockwerke hoch, und das Fenster des dritten Stocks befindet sich genau auf der Höhe des Wehrgangs. Bei einer erfolgreichen Spurensuche stellen die Helden fest, dass offenbar des öfteren ein Brett von Fensterbord zu Wehrgang gelegt worden ist. Das betreffende Haus gehört dem Händler Don Placo Menti.

Stadtwache

MU 12 AT 14 PA 12 LE 40 MR 3
TP 1 W+4 (Stangenwaffe/Schwert) RS 3

Die Befreiung

Meisterinformationen:

In dem Haus des Händlers Don Placo Menti wird Myriana Sarostes gefangen gehalten. Mittlerweile ist ihr Leben in unmittelbarer Gefahr, da der Geheimbund keine Verwendung mehr für sie hat: Der Sarkophag ist offen und ihre Funktion als Schlüssel damit nicht mehr erforderlich.

Das Haus ist ein typisches Handelshaus dieser Region. Sie können den Gebäudeplan aus TTT auf Seite 77 (Villa Meppenheimer) verwenden. Myriana wird im Lagerraum für Luxusgüter gefangengehalten.

Don Placo trägt den Decknamen Gelbe Lampe, sein vorgesetzter Bruder, der Dunkle Turm, ist in Horasia unterwegs, um alles für die Öffnung in die Wege zu leiten.

Ansonsten ist das Haus ein typisches belebtes Handelshaus, in dem Placos Frau, dessen Kinder und ihre Angestellten wohnen. Alle anderen dort Ansässigen wissen nichts von den geheimen Umtrieben ihres Herrn, und von dem Mädchen wissen hier nur Don Placo und sein Diener Cosimo, der auch vor dem Lagerraum Wache steht.

Einmal im Monat stellt Don Placo seinen großen Saal einigen Brüdern und Schwestern des Ordens als Versammlungsraum zur Verfügung. Domna Menti, Don

Placos Frau, ist mächtig stolz darauf, dass ihr Mann endlich nach Jahren der Mühe in eine Loge aufgenommen wurde, hat allerdings keine Ahnung, um was für eine es sich han-

delt. Stets ist sie bemüht, bei den Ordensstreifen für beste Häppchen und leckerste Spezereien zu sorgen, denn die Brüder und Schwestern ihres Mannes sollen sich schließlich wohl fühlen in ihrem Haus. Sie findet die Verkleidung des Ordens zwar albern

und versteht nicht, warum alle diese Masken tragen müssen, macht aber des Erfolgs ihres Mannes zuliebe gute Miene zum bösen Spiel.

Don Placo liegt mit gebrochenem Bein im Schlafzimmer des Obergeschosses und lässt sich von seiner Familie bemitleiden. Er ist auch gar nicht glücklich darüber, dass das Mädchen, das er zusammen mit Dunkler Turm in Silas abholen sollte, bald sterben wird — er ist ein typischer Mitläufer, der all das nur tut, ohne sich Gedanken über die wirklichen Konsequenzen zu machen.

Wenn Ihre Helden das Gebäude einige Zeit lang beobachten, dann wird ihnen schnell klarwerden, dass es sich um ein ganz normales Haus handelt. Der einfachste und schnellste Weg hineinzukommen ist es, als Händler aufzutreten, die mit Don Placo Geschäfte machen wollen.

Welchen Weg die Helden auch nehmen, machen Sie es Ihnen einfach. Es ist nicht schwierig, Myrianas Aufenthaltsort herauszufinden, es ist schließlich der einzige bewachte Ort im Haus und Cosimo ist wirklich kein heldenhafter Kämpfer. Sobald die Helden Myriana befreit haben, werden sich dann aber die Ereignisse überstürzen, denn Dunkler Turm

kommt in diesem Moment mit einigen Helfern ins Haus, um das Mädchen zu beseitigen.





Nun entbrennt ein heftiger, blutiger Kampf, den Sie ruhig spannend und für die Helden fordernd gestalten sollten. Alle Mitglieder höherer Grade beim Siegel sind Zauberer, was Ihnen hier die Gelegenheit für ein sattes Zauberduell gibt. Aber Bruder Dunkler Turm ist auch ein erstklassiger Unterstützungszauberer. So könnte ein FORTIFEX den Rückzug eines Helden plötzlich beenden, so dass dieser mit dem Rücken zur Wand steht. Dunkler Turm wird außerdem einen entbehrlichen Bruder mit einem SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT belegen.

Passen Sie die Werte der Gegner dem Zustand der Helden an. Gestalten Sie einen furiosen Fechtkampf im, um und durch das ganze Haus. Hier dürfen die Helden nun endlich alle Dinge tun, die man so von ihnen erwartet. Es gibt eine Menge Vorhänge, die man abreis-

sen kann, in der guten Stube stehen Tische, und an den Decken sind stabile Kronleuchter angebracht.

Domna Menti alarmiert ob des Treibens in ihrem Haus natürlich sofort die Wache, die in dem Moment eintrifft, als die Helden schon glauben, gewonnen zu haben. Als Fluchtweg bietet sich nun der Weg durch das Schlafzimmerfenster Don Placos an, das über eine dort abgestellte Planke auf den Wehrgang und damit über die Stadtmauer führt.

Wählen die Helden diesen Weg, wartet vor der Mauer Hartiss mit einem Heuwagen auf die Helden, in den sie dann springen können, um endgültig und hoffentlich für alle Zeit Horasia den Rücken zu kehren. Hartiss bekam von seiner Wahrsagerin den Auftrag, dort mit einem Heuwagen zu warten.



Die wahre Comto-Ogman-Urkunde

Hinter den Kulissen

Silas, Hauptquartier des Siegels

"Bruder Lange Leiter, was tun denn diese Hunde jetzt?" "

Sie kommen hierher."

"Wie bitte? Ob sie sich für Entführung der Tochter rächen wollen?"

"Ich gehe davon aus."

"Versetzt sofort den Orden in Kampfbereitschaft, sammelt alle Brüder und Schwestern zu unserem Schutz."

"Was verwenden wir als Tarnung?"

"Die Oper."

"Bitte, Bruder, wenn wir schon wieder ein Treffen der Freunde der Vinsalter Oper abhalten, werden die Wahrer misstrauisch!" "

Genau das: Ich will sie auch hier in Silas haben, sozusagen zu unserem Schutz. Es wäre doch wundervoll, wenn sie uns Arbeit abnehmen würden. Bestimmt denken sie, wir seien mit den Frevlern verbündet. Bestimmt werden sie versuchen, sie schon vor Silas aufzuhalten."

"Bruder, ich bin beeindruckt. Und das Stück?"

"Ah ... ich würde gern mal wieder den 'Moha von Grangor' sehen." "

Und wen möchtest du denn in der Rolle des Mohas?"

"Bringt den Omer Shadif, er hat so eine schöne Stimme, und meine Frau mag ihn auch."

Gareth, Stadt des Lichts, Tempel des Ucuri

"Mein Hochmeister, der Sarkophag wurde geöffnet."

"Ich weiß."

"Sollen wir aufbrechen?"

"Ja, lasst alles vorbereiten, und meldet der Reichsbehüterin, dass ich einige Tage abwesend sein werde."

"Wie Ihr wünscht."

Privatkanzlei von Dexter Nemrod, KGIA

"Herr, der Greif verlässt Gareth."

"Ach, im Auftrag des Reiches?"

"Nein, er hat eine Abteilung seiner Ucuriaten mitgenommen. Sein Ziel ist unbekannt."

"Hat er das? Nun, mein Bester, heftet Euch mit einigen Männern an seine Fersen. Ich will hinter sein Geheimnis kommen. Vielleicht gelingt es uns ja jetzt."

Auf dem Weg nach Silas

Meisterinformationen:

Den Helden ist jetzt alles auf den Fersen, was Beine hat und von der Sache weiß. Auf dem Weg sollten sich genügend Möglichkeiten ergeben, bei denen die einzelnen Parteien Jagd auf die Helden machen können. Einige davon sind im folgenden erwähnt.

"Thr habt meinen Bruder getötet!"

Ort: irgendein Gasthaus am Wegesrand

Meisterinformationen:

Bei einer Rast, möglichst in einem Gasthaus, werden die Helden von einem Verwandten eines ihrer Opfer gestellt. Bei dem Opfer kann es sich um jeden handeln, der durch die Helden ums Leben gekommen ist. Eine der vielen Wächterfiguren eignet sich am besten.

Allgemeine Informationen:

Ihr sitzt zwar etwas angespannt, aber dennoch in Ruhe an einem Tisch in der Schenke. Von möglichen Agenten keine Spur. Das Essen schmeckt hervorragend, und es tut gut, mal wieder die Annehmlichkeiten eines festen Daches über dem Kopf zu haben. Zudem hat ein Gasthaus auch den Vorteil, dass man sich sein Essen nicht selbst erlegen und zubereiten muss. Ein Barde zupft eine leise Weisen neben dem entfachten Kamin und leises Murmeln der anderen Gäste dringt an euer Ohr.

Da spürst du [einer der Helden] die Spitze eines Degens im Nacken. Ein völlig unscheinbarer junger Bursche in ärmlicher Kleidung steht mit gezücktem Degen hinter dir. Durch die Degen-

spitze spürst du wie er zittert. Mit dem Weinen naher Stimme schreit er: "Du hast meinen Bruder getötet, jetzt werde ich dich töten!"

Meisterinformationen:

Der Mann ist kein guter Kämpfer (AT/PA 10/7, LE 30), aber er ist motiviert. Er ist den Helden seit dem Tode seines Bruders gefolgt, um diese zu stellen und zur Rechenschaft zu ziehen.

Natürlich ist jeder Held in der Lage, ihm die Waffe aus der Hand zu winden und ihn bewusstlos zu schlagen, aber was fängt man dann mit ihm an? Sollten die Helden ihn einfach umbringen, werden sie den ganzen gut gefüllten Gasthof gegen sich haben und wirklich auf Leben und Tod kämpfen müssen. Sollten Ihre Helden ihn aber nicht ernst nehmen und einfach verprügeln, um ihn danach liegenzulassen, werden sie in einigen Abenteuern einen wahren Erzfeind ihr eigen nennen können, denn der junge Mann wird zu einem des besten Fechter des Horasiats werden.

"Verbrennt die Paktierer!"

Ort: irgendein Dorf oder Marktflecken

Zeit: am frühen Abend

Allgemeine Informationen:

Ihr wandert schon den ganzen Tag, als ihr in einiger Entfernung eine der zahlreichen kleinen Ansiedlungen dieser Gegend ausmachen könnt. Alles ist friedlich. Auf dem Dorfplatz spielen Kin-



der und rennen Hühner umher. Ein Hund schlägt an, als ihr am ersten Haus vorbeikommt. Neugierig sehen einige Männer und Frauen euch entgegen. Eine kleine Schänke hat Tische vor das Haus gestellt und im Schatten eines großen Baumes genießen offenbar einheimische Gäste einen leckeren Trunk. Alles lädt zum Verweilen ein.

Essen wird euch im Gastraum serviert. Von Verfolgern keine Spur. Als ihr euch gesetzt habt, scheinen die an den Tischen sitzenden Männer und Frauen wieder ihrem Tagwerk nachgehen zu wollen, denn der Schankraum leert sich, bis ihr schließlich allein mit dem Wirt seid. Als dieser auch durch seine Hintertür in der Küche verschwindet, um euch euer Essen zu bringen, seid ihr ganz allein. Und es dauert und dauert. Niemand zeigt sich. Offenbar hat man euch vergessen. Auch auf eure Rufe hin kommt niemand. Die Küche ist ebenfalls wie leer gefegt.

Auch die Straßen scheinen bei einem Blick nach draußen menschenleer. Alles ist still, sogar die Hühner sind nicht mehr auf dem Weg.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Situation in den Helden wirken. Vermitteln Sie ihnen für kurze Zeit das Gefühl, alle Menschen seien verschwunden. Ihr bestelltes Essen steht auf einem Tisch in der Küche, das Feuer brennt noch, als sei alles

gerade stehen- und liegengelassen worden.

Wenn die Helden versuchen, das

Gasthaus zu verlassen, sehen sie zunächst nur leere Straßen, aber dann bewegen sich zwischen den Häusern Dutzende von Gestalten mit Fackeln. Alle Menschen des Dorfes scheinen auf den Beinen zu sein, sie haben eine Kreis um das Gasthaus geschlossen, in ihren Händen Flegel, Forken und das ein oder andere Schwert. Kinder sind mit Steinen bewaffnet und bereit, diese nach den Helden zu werfen. Alles ist dabei still und gespenstisch ruhig. Die Dörfler mustern die Helden mit unverhohlenem Hass. Langsam zieht sich der Kreis um das Gasthaus enger.

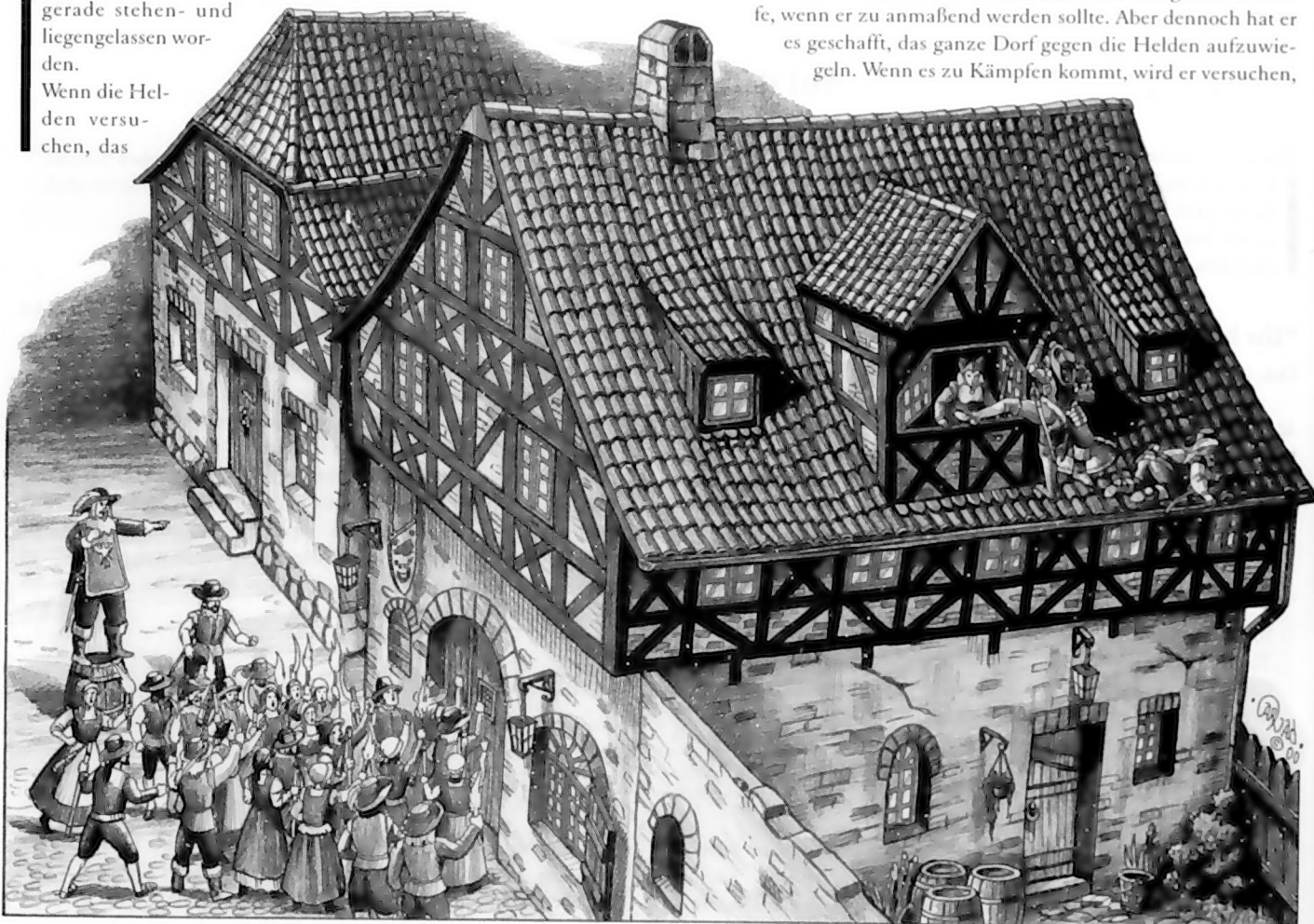
Wenn die Helden sich in der Haus zurückziehen, sehen sie den Wirt, wie er eine Fackel auf das Dach seines eigenen Hauses wirft. Versuchen die Helden mit den Dörflern zu reden, erschallt eine Stimme zu ihnen herüber:

„Hört nicht auf ihre Worte, alles Lügen! Es sind verderbte Wesen, die sich an euch gütlich tun wollten. Sie sind Boten des Unheils, Gesandte der Plage. Es sind Paktierer des Unheils. Verbrennt sie auf dem Scheiterhaufen. Tilgt das Böse aus eurem Dorf!“

Hinter den Dörflern sehen die Helden die zeternde Gestalt eines Praios-Geweihten, der in wilden Reden gegen sie hetzt.

Bei einer *Sinnenschürfe*-Probe stellen die Helden sofort fest, dass der vermeintliche Geweihte nur ein sehr schlechtes und improvisiertes Kostüm trägt: In Wirklichkeit ist er ein Agent der Wahrer.

Dieser achtet peinlichst darauf, niemals den Namen des Sonnengottes in den Mund zu nehmen oder von sich selbst als dessen Geweihten zu sprechen, denn er fürchtet durchaus eine göttliche Strafe, wenn er zu anmaßend werden sollte. Aber dennoch hat er es geschafft, das ganze Dorf gegen die Helden aufzuwiegeln. Wenn es zu Kämpfen kommt, wird er versuchen,





sich davonzustehen. Sollten die Helden versuchen, sich herauszureden oder ihn durch Argumente zu widerlegen, drängt er die Dör-

ler um so eindringlicher dazu, auf die "falsche Rede dieses Packs" nicht zu hören, sondern sie in die Niederhöhlen zu schicken.

Silas, Stadt des Siegels

Meisterinformationen:

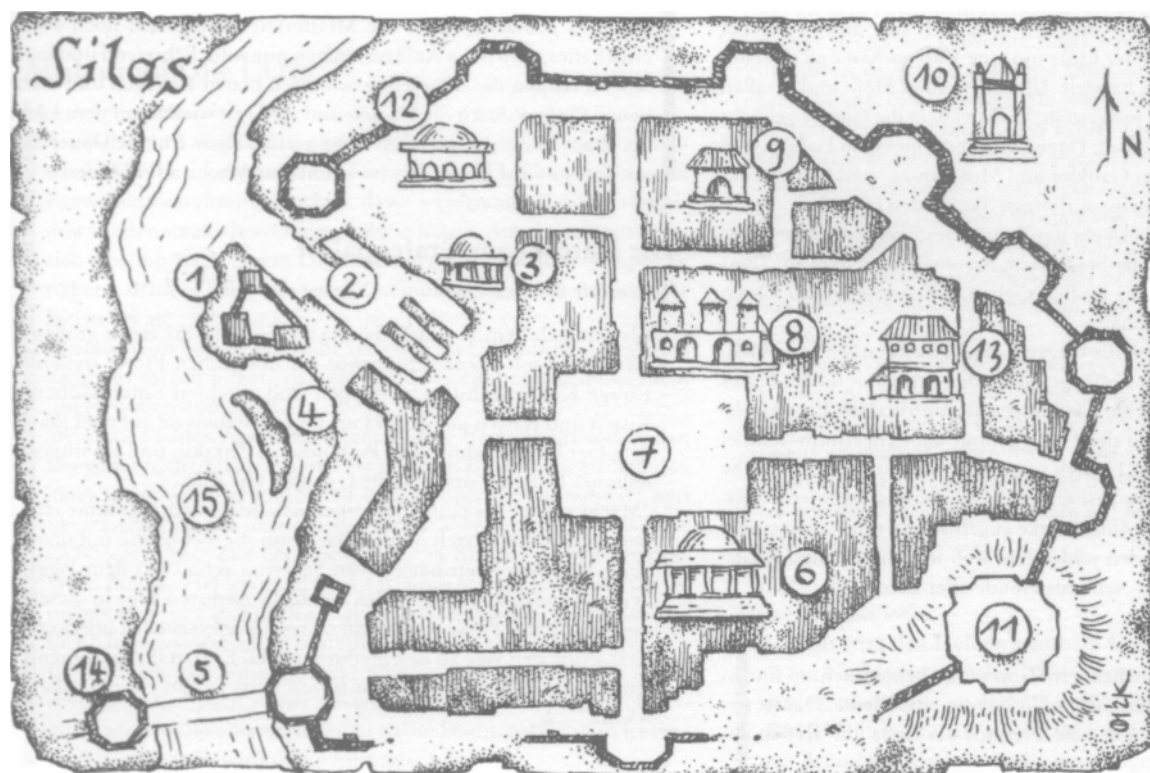
- Alle relevanten Informationen zur Stadt können Sie dem Buch RdH ab S. 106 entnehmen. Wichtig für das Abenteuer ist zudem, dass sich in Silas das Hauptquartier des Siegels befindet.

Die Helden vermuten ganz zu Unrecht, dass sie einen erneuten schweren Einbruch wagen müssen, denn in Wirklichkeit befindet sich die Urkunde derzeit quasi auf dem Postweg nach Methumis. Ihre eigentlichen Feinde in Silas werden das Siegel und die Wahrer sein. Die Mitglieder des Siegels glauben, dass die Helden nun, nachdem sie ihren Stützpunkt und ihr Eingreiftkommando in Horasia zerstört und vernichtet haben, nach Silas kommen, um sich an der Organisation zu rächen.

Für die Wahrer erscheint alles genau andersherum. Sie vermuten, dass die Helden sich nach Silas begeben, um ihre Erkenntnisse aus dem Sarkophag an das Siegel weiterzugeben und einen Bund mit dieser Geheimgesellschaft einzugehen. Die Wahrer werden natürlich alles versuchen, dass sich Siegel und Helden nicht zu nahe kom-

men. Die Spannung zwischen den beiden Gruppe entlädt sich schließlich am letzten Abend des Zunftfestes, wo sowieso keine Wachen mehr auf den Straßen sind.

Zudem befinden sich auch noch Agenten des KGIA in der Stadt, denn wo sich der Erzwissensbewahrer Abelmir von Marvinko aufhält, ist es stets angeraten, Augen und Ohren offen zu halten. Nutzen Sie das Fest der Zünfte, um alle Figuren noch mal auftauchen zu lassen, und gestalten Sie die eine oder andere spannende Verfolgungsszene im Festgetümmel. In Silas ist eine sorgfältige Zeitplanung von entscheidendem Interesse. Die Helden sollen ankommen, das Zunftfest kennenlernen und sich auf die Suche nach der Urkunde machen. Dabei stolpern sie beinahe bei jedem Schritt über einen Agenten von einer der vielen Mächtigegruppen. Am ersten Tag sollen die Helden noch damit beschäftigt sein, allen aus dem Weg zu gehen, und nach Möglichkeit einen Plan schmieden, wie sie denn nun die Urkunde klauen wollen. Am zweiten Tag stellen sie dann fest, dass einige Unterlagen aus



Legende von Silas

- 1: Garnison
- 2: Neuer Hafen
- 3: Efferd-Tempel
- 4: Alter Hafen

- 5: Sikrambrücke
- 6: Hesinde-Tempel
- 7: Marktplatz
- 8: Grafenpalast
- 9: Ingerimm-Tempel
- 10: Obra-Horas-Mausoleum

- 11: Basaltburg
- 12: Tsa-Tempel mit Eidechsen-
- garten
- 13: Gasthaus "Silems Hofschänke"
- 14: Bethana-Tor
- 15: Sikram

dem Archiv nach Methumis verlegt werden, so dass sich die zweite Nacht für einen Diebstahl der Urkunde anbietet. Damit findet das Gespräch mit Abelmir am dritten Tag statt. Anschließend entbrennt die Schlacht der Geheimgesellschaften vor der unwirklichen Kulisse des ausklingenden Zunftfestes.

Allgemeine Informationen:

Mächtige, uralte Mauern umschließen die kleine Stadt und verwehren, obwohl nur notdürftig restauriert, den Blick auf ihr Inneres. Keines der Häuser ragt über die



wulstige Mauerkrone, aber auf den Mauertürmen flattern die Fahnen und Wimpel der Grafen von Marvinko.

Kaum in der Stadt herrscht ein völlig anderes Bild: Weniger wehrhaft, eher beschaulich ist die Stimmung hier. Es scheint, als ob die Stadt ihre Mauern ein paar Nummern zu groß gebaut hat, denn es finden sich große unbebaute Flächen.

Sarostes fängt schwungvoll an, über die Geschichte der Stadt zu erzählen: angefangen von Geron dem Einhändigen, der hier die große Schlange von Sikram tötete, über die Garethische Zerstörung, den mühsamen Wiederaufbau und den Bau des König-Therengar-Kanals.

Die Stadt macht trotz ihrer Beschaulichkeit einen geschäftigen Eindruck. Überall laufen Menschen und Zwerge durcheinander, werden Buden und Stände errichtet und die Straßen für das Fest der Zünfte hergerichtet, das morgen beginnen soll. Besucher aus aller Herren Länder durchstreifen die Straßen auf der Suche nach einem Gasthaus oder einer Bleibe für die Nacht. Zudem findet neben dem Zunftfest auch noch ein Treffen der Freunde der Vinsalter Oper statt, ein diesbezügliches Banner hängt über einem großen und teuer aussehenden Gasthaus. Am Abend soll dort auch eine Oper aufgeführt werden: 'Der Moha von Grangor', in der Hauptrolle der bekannte Omer Shadif.

Spezielle Informationen:

Beim Schlendern durch die Gassen wird schnell klar, dass es sich bei dem Zunftfest erst in zweiter Linie um eine Warenschau und in erster Linie um ein Straßenfest handelt. Überall werden Höfe und Straßen mit Tischen und Bänken vollgestellt, Wimpel über die Gassen gehängt und Verkaufsstände aufgebaut. Dazwischen errichtet man Podeste und kleine Bühnen für allerlei Gaukler und Musikanten, und beinahe der ganze Marktplatz ist von einem riesigen Tanzboden bedeckt.

Über dem Hesinde-Tempel weht das Banner des Erzwissensbewahres, das verkündet, dass er in der Stadt weilt. An einem Anschlag am Tempel heißt es, dass dieser die großen täglichen Zeremonien zu Ehren der Göttin höchstselbst abhält.

Überall laufen Leute durch die Gegend, die die Festmarken verkaufen. Dabei handelt es sich um Anhänger, die jeder, der während des Festes in der Stadt ist, vorweisen muss, sozusagen als Eintrittsgeld. Eine Marke kostet ein Silberstück und der Erlös kommt dem Ingerimm-Tempel der Stadt zugute. Auch die Helden müssen wohl oder übel eine solche Marke erstehen. Wenn das Fest einmal begonnen hat, werden Personen jeglichen Standes, die ohne Marke angetroffen werden, von einem schnell zusammenlaufenden johlenden Mob in den nächsten städtischen Brunnen getaucht – sehr zur Freude aller Beteiligten.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden versuchen, ein Zimmer zu bekommen, so finden sie lediglich im Gasthaus *Silems Hofschänke* eine Bleibe. Das ist natürlich justament die, in der die 'Freunde der Oper' ihr Treffen abhalten, also das Siegel.

Sollten die Helden so töricht sein, keine Zunftfestmarke zu kaufen, werden auch sie mit Sicherheit Opfer eines Tunkversuchs.

Das Zunftfest

Meisterinformationen:

Am Tag der Ankunft der Helden befindet sich das Fest gerade noch im Aufbau. Es beginnt früh am nächsten Morgen mit einem Umzug

der Zünfte durch die Straßen und Gassen der Stadt. Begleitet wird der Zug vom Hochgeweihten des Ingerimm-Tempels, der alle Zunft Häuser und Werkstätten dabei segnet.

Nach dem Umzug findet gegen Mittag eine Festrede auf dem Marktplatz statt, danach wird allgemein gefeiert. Je später der Abend wird, desto besser wird die Laune der Feiernenden. Sollten die Ausfälle einzelner zu heftig werden, ist recht schnell die Wache am Ort, um die Streitenden oder Betrunknen zur Raison zu bringen. **Zu diesem Zweck** hat die Stadtwache ihre Hellebarden und Schwerter gegen viel praktischere Holzknüppel getauscht, um im Notfall immer eine Argumentationshilfe zur Hand zu haben.

Fast alle Geschäfte sind während der Dauer des Festes geschlossen. Nachts bleiben die Stadttore offen, so dass jeder ungestört hinein und hinaus kann.

Am zweiten Tag des Festes finden die Meisterzeremonien statt. Alle Zünfte, die einen neuen Meister erheben, stellen allerlei Schabernack mit ihrem neuen Meister an. Dann werden die heiligen Zunftformeln gesprochen und der Meister auf die Zunft eingeschworen – alles in allem eine sehr heitere Sache, gefolgt von einem erneuten allgemeinen Besäufnis.

Am letzten Tag des Festes werden neue Lehrlinge in die Zünfte aufgenommen, wobei die Zunftmeister sich aus einem großen Haufen aus Jungen und Mädchen ihre neuen Schäflein auswählen, was mehr an einen alfanischen Sklavenmarkt als an ein ehrbares Zunftfest erinnert. Danach werden die fertigen Lehrlinge dieses Jahres zu Gesellen gemacht. Hatte die Meisterfeier zumindest noch etwas ernsthaftes, sind diese Anlässe einfach nur wild. Schreiend und kreischend rennen die Altgesellen mit ihren neuen Kollegen und ihren neuen Opfern durch die Gassen und sind erst wieder mit dem Licht der Praiossonne des nächsten Tages zu bändigen. Für die Dauer dieses Tages ist aus gutem Grund kaum eine Wache auf der Straße.

Die Kanzlei am Grafenpalast

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch dem Kanzleigebäude nähert, seht ihr einen großen Lastkarren mit Pferden bespannt vor der großen Pforte stehen. Einige Kanzleihilfen schleppen und wuchten unter Mühen Kisten und Kästen aus dem Haus und verstauen sie auf dem Wagen. Der Wagen gehört dem Postdienst Pertakis, und ein ungehaltener Kutscher drängt die Gehilfen zur Eile.

"Macht schon! Ihr faules Schreiberpack, wegen euch komme ich heute nicht mehr nach Methumis. Wenn ihr rechtzeitig mit dem Verpacken begonnen hättet, wäre ich jetzt schon auf dem Weg. Wisst ihr, was das bedeutet? Ich werde die nächsten Tage in dieser Stadt festsitzen. Diese verdammten Fressbuden verstellen mir doch jetzt schon den Weg zu den Stadttoren. Ha! Erklärt ihr mal einem Zwerg, dass er sein Bierfass umsetzen muss wegen ein paar alter Akten."

Spezielle Informationen:

Der Kutscher gibt jedem, der es hören will, bereitwillig Auskunft über das, was hier geschieht. Auf Wunsch des Grafenhauses von Silas werden einige Aktenmeter aus den Archiven der Kanzlei nach Methumis verbracht, sozusagen als Spende für den guten Zweck, zum Wohle der Wissenschaft und aus Platzmangel der Kanzlei. Natürlich handelt es sich dabei nur um unwichtige Akten, altes Zeug eben, das keiner mehr haben will. Der Kutscher erhitzt sich in seinem Zorn so sehr, dass er



den Helden auch erzählt, wo er seinen Wagen während der Dauer des Festes abstellen wird: in der Postenstation von Silas.

Meisterinformationen:

Es wird den Helden nicht schwerfallen herauszufinden, dass sich die wahre COU in den Kisten auf dem Wagen befindet. Im Zweifelsfall wird ein Kanzleigehilfe, der gerade eine besonders schwere Kiste schleppt, den Helden bestätigen, dass justament die von den Helden gesuchte Schenkungsurkunde aus dem geheimen und hochsicheren Grafenarchiv aussortiert wurde, da man nach eingehender Prüfung keine Verwendung mehr dafür hat.

Den Schreibtischtätern der Kanzlei ist ebenso wie Abelmir's Familie nicht klar, welcher Schatz hier gerade verpackt wird, ebenso wie alle am COU-Schwindel Beteiligten nichts von der Entscheidung eines mindernden Beamten der gräflichen Kanzlei ahnen, die unnützen alten Urkunden und Briefe der Universität in Methumis zu vernichten.

Sollten die Helden die Kisten sofort öffnen wollen, werden sie darauf verwiesen, dass sie gern in der Universitätsbibliothek zu Methumis Einsicht nehmen können, aber nicht hier und jetzt. Im Zweifel rufen die Kanzleigehilfen die Stadtwache.

Es wird den Helden aber nicht schwerfallen, den Kutscher zu verfolgen und den Aufenthaltsort der Kutsche herauszubekommen. Sie steht einsam und nur von einem betrunkenen Nachtwächter bewacht auf dem Innenhof der Postenstation von Silas.

Abelmir und die COU

Meisterinformationen:

Endlich haben die Helden ihre Freiheit und Ruhe in Händen, denn sie sind im Besitz der wahren und echten COU. Wenn sie nun den Erzwissensbewahrer aufsuchen, dann werden sie ab sofort zumindest vor den staatlichen Organen Ruhe haben. Am einfachsten ist es, sich Abelmir nach einem Götinnendienst im Hesinde-Tempel zu nähern, denn er hält nach jeder Zeremonie eine kurze Audienz für Bittsteller ab.

Abelmir wird bei seinen Audienzen von vier Draconitern begleitet, die dafür sorgen sollten, dass die Helden sich ihm gegenüber nicht ungebührlich aufführen.

Wenn die Helden Abelmir begegnen, ahnt dieser nichts von all den Dingen, die die Helden hinter sich haben. Er weiß nichts von den Taten der Comtessa von Schelf und ist über die echte COU sehr überrascht. Bisher wurde er lediglich darüber informiert, dass seine COU vor kurzer Zeit bei einem Feuer in Kuslik vernichtet wurde. Wenn ihm die Helden die echte COU präsentieren, wird er zunächst ungehalten sein, aber nach einigen Erklärungen schnell die Zusammenhänge erkennen und begreifen, was gerade vor sich geht.

Er wird den Helden gegenüber nichts zugeben, aber auch nichts abstreiten. Lediglich zu der Aussage, dass die Helden mit ihren Vermutungen "möglicherweise" recht haben könnten, lässt er sich eventuell bewegen. Er wird ihnen folgendes erklären ...

Allgemeine Informationen:

"Also, meine lieben Suchenden auf dem Weg nach Wissen und Weisheit, ich werde euch jetzt eine Geschichte erzählen. Selbstverständlich ist alles darin frei erfunden, nur die Namen und Dinge, die darin vorkommen, mögen euch an tatsächlich existierende Personen erinnern. Es war einmal ein ambitionierter Mann, sein

Name war Abelmir, der aus purem Zufall heraus eine Möglichkeit entdeckte, Unglück von dem, das er am meisten liebte, fernzuhalten. Was er liebte? Ein großes, starkes und vor allem einiges Kaiserreich. Dazu war er bereit, ein für ihn gewaltiges Wagnis einzugehen. Er fand nämlich ein Dokument im Besitz seiner Familie — dazu sei erwähnt, dass seine Familie und er zu dieser Zeit nicht im Einklang darüber waren, wie die Zukunft des Landes auszusehen habe. Sein Bruder selbst wollte sich auf den Thron schwingen: etwas, das er nicht zulassen wollte.

Das Dokument lag gut gesichert in den geheimen Kammern unter dem Palast seiner Familie, es dort zu stehlen wäre äußerst schwierig gewesen und wohl nicht ohne Aufsehen über die Bühne gegangen. Wäre diese Tat aber aufgefallen, dann wäre das Dokument vermutlich zerstört worden und damit gar nichts gewonnen. Also entschloss sich dieser Abelmir, der lediglich, und das müsst ihr mir glauben, den Namen mit mir teilt, eine, sagen wir: Kopie des Dokuments zu verfertigen, denn er hatte schon immer ein Talent dazu, einmal Gesehenes zu reproduzieren. Dieses Dokument nun ließ er einer Königin zukommen, die damit ihre Macht und ihren Anspruch auf eine Kaiserkrone begründen und festigen konnte.

Natürlich sollte das Dokument geprüft werden. Es begab sich aber rein zufällig, dass selbiger Abelmir den Vorsitz in der Prüfungskommission hatte und auch gegenüber den Praios-Geweihten, die ihn zu dem Dokument befragten, keine Unwahrheiten kund tun musste. Denn der Geweihte fragte nach dem Inhalt des Textes, und dieser ist, wie ihr bestimmt ahnt, wahr.

Die Königin, die dann Kaiserin wurde, weiß bis heute nichts von der Tat dieses Abelmir. Einen Fehler hatte der Abelmir unserer Geschichte allerdings gemacht, er hatte nach der Authentifizierung der Urkunde diese nicht vernichten lassen. Hätte er es doch besser getan! Alles, was einer Gruppe von Abenteurern, die zufällig in die Angelegenheit verwickelt wurde, seither aufgrund dieser Urkunde widerfuhr, entzog sich der Kenntnis dieses Abelmir, haben doch seine Vertrauten, warum auch immer, ohne sein Wissen gehandelt.

Mit dieser Urkunde, die ihr da in euren Händen haltet, ist alles wieder im Lot. Ich bin mir sehr sicher und ihr habt mein Wort darauf, dass, wenn ihr sie mir übergibt, keiner mehr daran interessiert ist, euch deswegen den Garaus zumachen. Der Beweis ist somit nachträglich und sogar noch besser erbracht und es ist zweifelsfrei: Die Kaiserin ist verwandt mit Sillem, dem Kaiser. Das ist alles, was zählt."

Meisterinformationen:

Abelmir wird den Helden sofort ein Geleitschreiben aufsetzen, das sie vor Nachstellungen durch die Staatsmacht schützen soll. Zudem wird er einen Brief an den Adlerorden und das DBA verfassen, der die Helden als schützenswerte Personen ausweist. Er weist die Helden darauf hin, dass sie noch einige Tage im Schutz der Stadt Silas bleiben sollten, damit alle Agenten der beiden Organisationen auch von den neuesten Entwicklungen mitbekommen. Sollten die Helden nach einer Belohnung wegen der ganzen Urkundensache fragen, wird Abelmir nur mit dem Kopf schütteln und sie fragen, ob ihr Leben und das ihrer Familien nicht Belohnung genug sei.

Am nächsten Tag wird er unter starker Bewachung nach Aldyramon reisen, um die Urkunde an einen sehr sicheren Verwahrungsort zu bringen.



Neue Freunde und alte Feinde

Meisterinformationen:

Nach dem Pakt mit Abelmir von Marvinko haben die Helden Ruhe vor dem DBA und den Adlerrittern. Doch leider braut sich gerade zu dem Zeitpunkt, an dem es danach aussieht, als ob die Zeit des Kampfes nun vorbei wäre, eine alte Bedrohung wieder auf: die beiden Geheimgesellschaften.

Das Siegel weiß inzwischen natürlich, dass die Helden in der Stadt sind, und ist fleißig bemüht, jeden Schritt der Helden zu überwachen. Außerdem sind die Erzfeinde des Siegels in der Stadt: die Wahrer. Keiner traut keinem und keiner weiß so genau, was die jeweils andere Partei im Schilde führt.

Wenn die Helden nach dem langen Gespräch mit Abelmir aus dem Hesinde-Tempel kommen, hat sich das Bild in der Stadt verändert. Die letzten Lehrlinge sind aufgenommen worden und jetzt geht der lustige Teil des Tages los. Überall rennen die neuen Gesellen vor den älteren davon, verbrüdernd sich alte mit ehemaligen Gesellen und trinken ehemalige mit zukünftigen Gesellen. Weit und breit ist keine Stadtwache zu sehen und die gesamte Stimmung erinnert eher an eine Szene aus einem Noioniten-Kloster als an eine Zunftfeier ... Legen Sie eine gruselige Musik ein und beschreiben Sie die Szenerie mit einem wahnsinnigen Flackern in den Augen. Als Musik eignet sich die Filmmusik von *Nosferatu*.

Allgemeine Informationen:

Die Praiosscheibe steht schon tief und irgendwie scheint sie heute nicht so hell zu strahlen wie sonst. Es ist inzwischen deutlich abgekühlt und vom Fluss steigt Nebel auf, der das Licht diffus erscheinen lässt. Aus den Straßen und Gassen hört man wildes Rufen, wahnsinniges Gekreische und zum Teil irrsinniges Lachen. Vereinzelt rennen nur noch halb bekleidete Bürger durch die Straßen und von der Stadtwache hört und sieht man nichts.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden auf ihrem Weg zum Stadttor eine enge Gasse betreten, wird es auf einmal schlagartig still. Vor den Helden ziehen in dunkle Roben gewandete Männer und Frauen auf, die langsam, aber bedrohlich auf die Helden zugehen und die Gasse dabei versperren. Falls die Helden sich zur Flucht wenden oder über ihre Schultern schauen, stellen sie fest, dass hinter ihnen ebenfalls dunkle Roben die Gasse versperren: ein Hinterhalt!

Ein großer Mann, dessen Gesicht mit einer weißen Maske bedeckt ist, tritt vor, hebt langsam eine Hand und wendet sich an den ersten Helden: "BANNBALADIN — Was habt ihr in dem Sarkophag gefunden?"

Machen Sie den Helden klar, dass ihre Situation alles andere als rosig ist. Die Angreifer sind deutlich in der Überzahl, außerdem befinden sich mehrere Zauberer unter ihnen. Wenn einer der Helden zur Waffe greift, wird er mit einem PARALÜ oder schlimmstenfalls einem FULMINICTUS bedacht.

Der Sprecher lässt sich auf keine langen Diskussionen ein, sondern versucht sein Glück immer wieder mit Beherrschungsmagie oder Drohungen. Sobald er von dem Schwert erfahren hat, will er wissen, wo dieses Schwert nun ist, und es schließlich auch übergeben bekommen.

Früher oder später wird die Situation auf die eine oder andere Weise eskalieren: Sei es, weil die Helden die Geduld verlieren, sei es, dass die Mitglieder des Siegels der Meinung sind, die Starrsinnigkeit der Helden mit Gewalt brechen zu müssen, sei es, dass Sie als Meister das Gefühl haben, dass es Zeit für die folgende Szene ist:

Allgemeine Informationen:

Ein lautes Klacken ist zu hören — ein Geräusch, das euch mittlerweile sehr vertraut ist: der Schuss mit einer Armbrust. Im nächsten Moment fällt der Sprecher der Berobten zu Boden, tödlich getroffen von einem Bolzen. In den Fensteröffnungen zur Rechten und zur Linken tauchen verummte Armbrustschützen auf und aus den Haustüren auf beiden Seiten der Straße laufen einige Bewaffnete.

Aus dem Fenster, aus dem der erste Schuss gekommen ist, hört man deutlich den Ruf: "Macht sie alle nieder und bringt mir das Schwert ..."

Meisterinformationen:

Natürlich sind die Schützen aus der Dunkelheit die Wahrer, die das Schwert ebenfalls für sich wollen. Es entbrennt ein heftiger Kampf zwischen den beiden Gruppen. Die Helden sollten mit viel List, einigen geschickten Manövern und jeder Menge Mut im Durcheinander entkommen können. Gerade so ...

Nach dieser Flucht sind die Agenten der Gesellschaften den Helden zwar weiter auf den Fersen, zu Übergriffen kommt es aber nicht mehr. Die Helden brauchen jetzt ein bißchen Ruhe, um Yaquirofest zu finden ...



Yaquirofest

Hinter den Kulissen

Aldyramon, Geheimkabinett der Staatsprocuratorin:

'Aus Euren Andeutungen darf ich entnehmen, dass Ihr mir ein Bündnis vorschlagt?'

"In der Tat, Comtessa von Schelf: so etwas in der Art. Wir würden dies begrüßen."

"Wenn ich darauf eingehe, werdet Ihr mich über den momentanen Aufenthaltsort der fraglichen Personen aufklären?"

"So ist es."

"Es wäre mir im Traum nicht eingefallen, dass die Hand Borons sich eines Tages dazu herablassen würde, mit meiner Organisation zusammen zu arbeiten. Na sowas. Und Euch, die man die Schwarze Witwe nennt, habe ich auch all die Jahre für eine Legende gehalten. Ihr müsstet doch schon um einiges älter sein."

"In jeder Legende steckt ... ein Funken Wahrheit, nicht wahr? Und wegen meines Alters ... Sagen wir, dass die Witwe eher ein Amt denn eine Person ist."

"Nur noch eine Frage."

"Ja?"

"Was verspricht sich die Hand Borons von dieser Zusammenarbeit?"

"Nachdem wir nicht mehr der Auffassung sind, dass wir durch den möglichen Beweis einer Fälschung dieser ach so wertvollen Urkunde in der Lage dazu wären, Euer ach so liebliches Feld in einen trostlosen Acker zu verwandeln, haben wir, sagen wir, religiöse Interessen. Trotz allen Vorurteilen dient die Hand Borons ja immer noch dem höchsten, pardon, einem der beiden höchsten Geweihten des Herrn Boron."

'Ach so? Sei es, wie es sei, wo sind sie?'

"Ihr werdet verblüfft sein, Comtessa. Die von Euch so gesuchten Questadoren befinden sich in diesem Moment auf dem Weg zum Landsitz Eurer Familie. Warum werdet Ihr denn so blass? Ist Euch nicht gut?"

"Alrico! Bring mir ein Glas Wasser und meine Tropfen. Sorg dafür, dass sich meine Leibgarde rüstet."

"Eine Sache beschäftigt mich aber nach wie vor."

"Und zwar?"

"Warum habt Ihr den Stein des Anstoßes, diese verfluchte Urkunde nicht einfach verschwinden lassen, als sie sich in Eurer Hand befand?"

"Alrico! Wo bleibt meine Medizin?"

Aldyramon, Geheimkabinett der Staatsprocuratorin — einige Stunden später:

"Ja, Alrico, was ist denn jetzt schon wieder? Kommt jetzt vielleicht noch der alte Nemrod und will mir einen Handel anbieten?" "

Ähm, nein, Comtessa. Eine Depesche von dem Herrn Staatsminister ist gerade für Euch eingetroffen. Offensichtlich handelt es sich um eine dringliche Angelegenheit!"

"Na gut, Alrico, gib her ..."

"Hochverehrte Staats-Procuratorin, geschätzte Comtessa bla, bla, bla ... Wir, Abelmir von Marvinko, geben Euch, meiner Teuersten ... bla, bla, bla ... was!? Nein, das glaube ich nicht! Alrico, meine Tropfen, aber hurtig ..."

Auf dem Weg in die Vergangenheit

Ort: kurz vor Yaquirofest

Zeit: am Abend, bevor sie Yaquirofest erreichen

Allgemeine Informationen:

Es dämmt bereits, als ihr in einiger Entfernung vor euch einen Mann stehen seht, der auf irgendetwas zu warten scheint. Er trägt die Kleidung eines Ucuriaten: eine weiße, bodenlange Robe, purpurn gesäumt, einen goldglänzenden Harnisch in archaischem Zuschnitt mit dazu passendem Flügelhelm und Beinschienen. In seiner Hand führt er den falkenköpfigen Heroldsstab seines Ordens, am Gürtel hängt die goldene Geißel. Nicht weit von ihm ist ein edles weißes Pferd an einem Baum festgemacht.

Offensichtlich hat er euch bemerkt, macht aber keine Anstalten, sich zu rühren. Es wirkt, als erwarte er euch. Als ihr euch ihm nähert, vollführt er das Zeichen des Praios, die Sonnenscheibe, mit seinem Stab in der Luft.

"Ich grüße Euch, edle Suchende. Mein Herr und Hochmeister sendet mich zu Euch. Ich bin angewiesen, Euch an sein Feuer einzuladen. Fürchtet Euch nicht, es droht keine Gefahr und kein Leid soll Euch zugefügt werden."

Meisterinformationen:

Es ist wirklich wichtig, dass den Helden bewusst ist, wer gerade vor ihnen steht. Die Ucuriaten sind die sakrosankten Gesandten der zwölfgöttlichen Kirchen, zumeist Geweihte des Praios. Ihnen ein Leid zuzufügen, wird mit dem Kirchenbann geahndet. Bei einer gelungenen Probe auf *Götter und Kulte* wissen die Spieler auch sofort, wer mit dem Hochmeister gemeint ist: der Greif?

Allgemeine Informationen:

Der Ucurianer besteigt sein Pferd und führt euch von der Straße weg. Gerade, als es dunkel wird, seht ihr ein großes erleuchtetes Rundzelt auf einer kleinen Anhöhe. In der Nähe des Zelt sind drei weitere weiße Pferde angebunden. Vor dem Zelt stehen zwei Ucurianer und halten Wache. Als ihr euch nähert, geben sie euch ein Zeichen einzutreten.

Das Zelt ist behaglich eingerichtet, eine Glutschale sorgt für Wärme, Speis und Trank stehen auf einem kleinen Tisch und ein Mann sitzt auf einem klappbaren Stuhl. In seiner Hand hält er eine Laute und zupft eine traurige Weise. Sein Äußeres ist alles andere als gewöhnlich: Sein Haar ist kraus und stark gelockt, seine Haut von tiefem Schwarz, dunkler noch als die der schwärzesten Mo-



has. Fast scheint es, als bestünden seine Augen nur aus Iris und Pupille, weißes ist nicht zu sehen. Er trägt ebenfalls das weiße Gewand der Ucuriaten, nur ist seines noch um einiges prachtvoller als dasjenige des Mannes, der euch auf dem Weg erwartet hat. Vor euch sitzt der legendäre Greif, der Herold des Mittelreiches, der Hochmeister der Ucuriaten.

"Es freut mich, Euch zu sehen. Ich hatte Euch eigentlich schon früher erwartet. Das Essen wird schon langsam kalt, also greift

Er legt die Laute beiseite und weist auf den gefüllten Tisch. Schweigend wartet er, bis ihr etwas gegessen habt, dann erst spricht er weiter: "Nachdem Ihr Euch gestärkt habt, können wir ja zu meinem Anliegen kommen. Ihr besitzt etwas, das einem ... Freund von mir gehörte. Es ist Araschar, das ich meine. Nach all Euren Erlebnissen und Abenteuern, nicht zuletzt Araschar betreffend, kommt es Euch bestimmt, sagen wir, seltsam vor, dass ich Euch jetzt um dieses Schwert bitten werde. Aber ich kann nicht anders, bitte gebt es mir."

Meisterinformationen:

Zudem sollte der Greif den Spielern dazu dienen, noch einmal alles rekapitulieren zu können und ihr Wissen zu vervollständigen, eventuell haben Sie auch noch die Möglichkeit, die Spieler durch geschickte Gegenfragen wieder auf den rechten Weg zu bringen. Er wird keine verbindlichen Aussagen machen, aber gegebenenfalls den Mythos des Ucuri-Funken erklären.

Ein Tipp für das Rollenspiel des Greifen: Reden nicht Sie, sondern lassen Sie reden. Der wirklich Weise muss nicht erklären. Er weiß nur, die beste aller möglichen Fragen zu stellen. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, aus dem Nähkästchen zu plaudern.

Auf die Frage, was er mit dem Schwert tun wird:

"Ich werde es dorthin bringen, wo es schon längst wieder sein sollte und wohin es gehört. Ich bitte Euch allerdings, nicht danach zu fragen, wo das ist, denn ich dürfte es Euch nicht sagen: Ein heiliger Eid bindet mich."

Wenn sich die Helden nicht von dem Schwert trennen können: "Ich kann verstehen, dass Ihr Euch nicht davon trennen wollt, aber

glaubt mir, dort, wo ich es hinbringe, wird es der Welt mehr nutzen, als wenn Ihr es mit Euch nach Sidor Yaquiria, oder wie Ihr es nennt, Yaquiropfest nehmt."

Was ist dort, wohin die Helden gerade auf dem Weg sind:

"Was Euch dort erwartet, weiß ich nicht. Was ich weiß, ist, dass es sich um eines der großen Mysterien Deres handelt und Ihr zu den wenigen Auserwählten gehört, die, wie ich, von seiner Existenz wissen, aber nie davon sprechen dürfen."

Zum Ucuri-Funken:

"Was das alles bedeutet, da fragt Ihr bestimmt den Falschen. Nur soviel kann ich Euch berichten: Eine Kraft, weit stärker, als Menschen in der Lage sind zu bändigen, rauscht mit mächtigem Strom durch die Geschlechter und Generationen. Manch einer erträgt sie, manch einer erträgt sie nicht. Es gibt auch heute noch Träger dieser Kraft, sehr schwach, aber dennoch vorhanden. Silem der Horas nahm einen Großteil dessen, um eine Brücke zu schlagen ... Mehr kann ich nicht sagen."

Die Schlussbemerkung des Greifen:

"Vor vielen Jahren nahm ein wahrlich besonderer Mensch schier unerträgliches auf sich, um das, was Euch bevorsteht, zu ermöglichen. Zollt ihm den rechten Respekt und nehmt seine Worte in Eure Herzen, denn sie sind wichtig für unser aller Zukunft und mit Sicherheit sehr schädlich für unsere Feinde."

Der Greif ist eine der rätselhaftesten Figuren des Mittelreiches. Seine Fähigkeiten gehen weit über das normale Maß hinaus. So ist es beispielsweise nicht möglich, ihn zu bezaubern, eine Tatsache, die schon von mehr als einer Akademie untersucht worden ist.

Es ist wohl nicht davon auszugehen, dass die Helden über den Greifen und die Ucurianer herfallen werden, darum sei an dieser Stelle auf deren Werte verzichtet.

(Eine sehr stimmungsvolle Beschreibung des Greifen und seines Charakters finden Sie in der Geschichtensammlung **Der Göttergleiche** von Ulrich Kiesow, dort in **Einen Drachen zu töten** von Jörg Raddatz (S. 81 ff); außerdem existiert eine weitere Beschreibung des Greifen in dem Abenteuer **Findet das Schwert der Göttin** auf den Seiten 10 ff. und 39 ff.).

Yaquiropfest

Meisterinformationen:

Vor vielen Jahren gelangte dieses Anwesen in den Besitz der Familie von Schelf, die jedoch nichts so recht mit dem Gehöft anzufangen wusste. Eine lokale Legende berichtet, dass es sich bei dem Gemäuer um eine Art von Kloster gehandelt haben soll. Als die letzten Insassen des Klosters ohne Nachfolger verstarben, fiel das Gut an die Schelfs. Zunächst wurde versucht, aus dem Gehöft ein Weingut zu machen, doch alle Versuche schlugen fehl, denn auf dem an sich doch fruchtbaren Boden wollte kein Wein gedeihen. Schließlich wurde beschlossen, es als Garnison herzurichten — die war hier zwar nicht dringend erforderlich, aber was sollte man sonst mit dem Hof anfangen.

Als zu diesem Zweck hier ein Brunnen ausgehoben werden sollte, stieß man zum allgemeinen Erstaunen in einigen Schritt Tiefe auf

ein Gewölbe: die unterirdischen Ruinen von Sidor Yaquiria. Der Schacht wurde noch tiefer getrieben, und immer neue Gewölbe traten zu Tage. Das ganze Anwesen und sogar weite Teile des umliegenden Geländes schienen mit Kammern und Gewölben untertunnelt.

Schnell war klar, dass es sich um eine gewaltige Nekropole handeln muss, die auf die Frühzeit Aventuriens zurückgeht. Zunächst erwog man, diesen unglaublichen Fund bekannt zu machen, doch dann begriffen die von Schelfs, auf welchen Reichtümern sie hier saß, und sie entschieden sich zur Geheimhaltung. Seit nunmehr über hundert Jahren beutet die Familie von Schelf systematisch diese Totenstadt aus, um aus den geborgenen Schätzen Profit zu schlagen. Mehrmals im Jahr startet eine Gruppe aus engsten Vertrauten und Familienangehörigen eine Expedition in die Tiefe, um neue Schätze an



Tageslicht zu bringen. Ein beträchtlicher Teil des Reichtums und Einflusses der Familie fußt auf diesen Expeditionen, und nicht zuletzt dadurch konnte die Familie ihrer Tochter den Posten heim Adlerorden erwerben. Heute noch lässt die Familie von Schelf den Anschein eines Weingutes aufrecht erhalten. Ständig sind einige Männer und Frauen dabei, sich um die

wenigen kargen Reben zu kümmern. Tatsächlich sind diese Leute die Wächter der Familie von Schelf, und manch ein Wanderer ist niemals wiedergekehrt, weil er durch Zufall über die im Boden versunkenen Ruinen von Yaquirofest gestolpert ist.

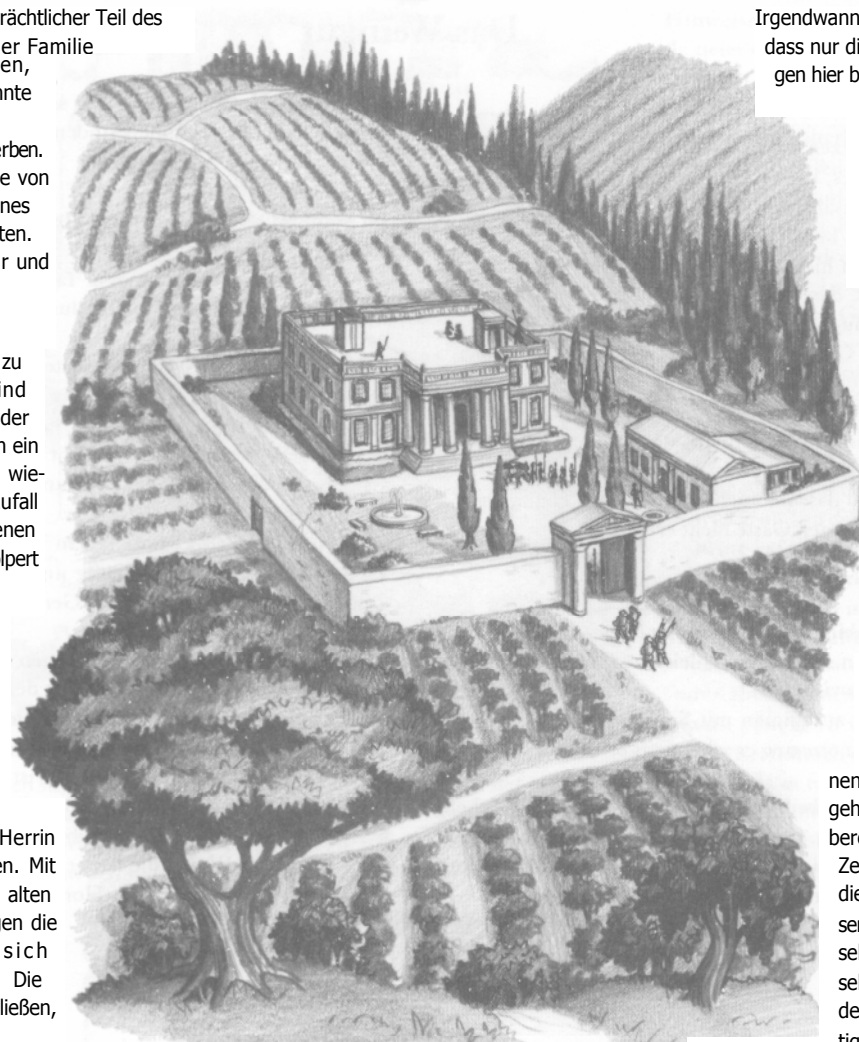
Zur Geschichte von Sidor Yaquiria

Als die ersten Krieger aus dem Gildenland diese Gegend erreichten, stießen

sie auf die Diener der lebenden Toten, die hier ihrer Herrin einen Tempel errichtet hatten. Mit Mut und dem Wissen der alten Heimat gewappnet, bezwangen die Helden die Wesen, die sich ihnen entgegenwarfen. Die Helden, die dabei ihr Leben ließen, wurden an

diesem Ort feierlich beigesetzt, und so entstand ein erstes Heiligtum des Gottes, der uns in unserer Zeit als Boron bekannt ist. Ein jeder, der sich den Taten der Helden verbunden fühlte und ihren Schutz im Jenseits erliefte, wollte in ihrer Nähe beigesetzt sein. Somit wuchs die Anlage über die Jahrhunderte.

Um die Anlage herum wurde das erste befestigte Lager errichtet, von dem aus die Siedler die neue Welt erkundeten. Auch wenn diese ersten Siedler bald neue Städte und Plätze fanden, um sich niederzulassen, hatte dieser Ort doch immer eine besondere Bedeutung für sie. Im Laufe der Jahrhunderte wurde Sidor Yaquiria mehr und mehr dazu benutzt, als letzte Ruhestätte für Herrscher und einflussreiche Personen zu dienen, denn die Herrschenden hatten den eigentlich zum Siedeln eher ungünstigen Ort längst verlassen. Auch erinnerte sich bald niemand mehr daran, dass diese große Grabanlage auf einem Unheiligtum errichtet worden war.



Irgendwann erstarb auch die Sitte, dass nur die Reichen und Mächtigen hier begraben wurden, und

nur einige Priester versahen weiterhin den Dienst an den Toten. Über die Jahrhunderte wuchs das einstige Gebeinfeld zu einer gewaltigen Totenstadt, und da oberirdisch bald kein Platz mehr übrig war, wurden die Toten mehr und mehr unterirdisch beigesetzt und die Kammern und Gänge tiefer und tiefer in den Fels getrieben. Somit entstand über tausend Jahre eine der größten Totenstädte des Kontinents. Als Silem-Horas sein Ende nahen sah, vertraute er sich den hiesigen Priestern an und ließ sei-

nen letzten Ruheplatz insgeheim an diesem Ort vorbereiten. Schon zu seiner Zeit war das Besondere dieses Ortes dem Vergessen anheim gefallen, Silem selbst hatte in alten selemitischen Texten von der Existenz dieser gewaltigen und uralten Nekropole erfahren.

Mit der Garethischen Eroberung

endete auch diese Zeit, der Ort wurde für kurze Zeit zum Hauptquartier der Garethischen Armee. Die damaligen Priester starben lieber, als das Geheimnis der Nekropole zu verraten, und somit wurde auch Yaquirofest vergessen. Jahre später fand ein wandernder Geweihter die Ruinen des einstmaligen Klosters, und er kam zu der Überzeugung, dass dies hier vor langer Zeit ein kultischer Ort der Boron-Kirche gewesen sein müsse. Darum gründete er an dieser Stelle erneut ein Kloster.

Inzwischen war von der ehemaligen Pracht und Herrlichkeit Yaquirofests nichts mehr geblieben als die wenigen Steine, mit denen das zweite Kloster an diesem Platz errichtet wurde. Doch dem kleinen Orden sollte kein Glück beschert sein. Irgendwann verstarb auch der letzte der Mönche, und das Land fiel in die Hand des gerade über das Umland herrschenden Adelsgeschlechts.



Das Weingut

Allgemeine Informationen:

Als ihr weiter euren Skizzen folgt, seht ihr dort, wo ihr Yaquirofest vermutet, ein schmuckes, kleines und für die Gegend typisches Weingut. Ist es nicht seltsam, dass es auf keiner Karte verzeichnet ist? An den Reben rings herum arbeiten Männer und Frauen. Es scheint, als ob der Wein hier nicht so gut gedeihen will wie andernorts. Ihr stellt fest, dass ihr von allen, an denen ihr vorbeireitet, misstrauisch beäugt werdet.

Als ihr in den Hof des Gutes reitet, ertönt auch schon ein großer Gong. Offenbar ist gerade Essenszeit, denn die Arbeiter in den Weinbergen lassen ihre Arbeit stehen und strömen in Richtung Hof. Ein Mann tritt aus dem Haupthaus, stemmt die Arme in die Seite, mustert euch und fragt mit unverhohlenem Misstrauen, was ihr denn hier wollt und dass ihr euch besser zu den Heptarchen scheren sollt, denn hier seien Gäste nicht erwünscht.

Meisterinformationen:

Benutzen Sie für das Weingut die Zeichnung (S. 63) als Lageplanersatz. Sollten die Helden sich hineinschleichen wollen, müssen Sie einfach ein wenig improvisieren.

Wenn die Helden sich zusammen mit Sarostes dem Weingut nähern, wird dieser immer erregter, es scheint als ob er die Gegenwart Silems spüren könnte.

Die insgesamt zehn Landarbeiter gehören alle zu den von den Schelfs eingeweihten Grabräubern, und sie werden alles tun, um die Helden zu vertreiben. Sollten sie dabei mit herkömmlichen Mitteln keinen Erfolg haben, dann versuchen sie es mit Waffengewalt.

Wenn die Helden beschließen, sich aus dem Staub zu machen und nachts wiederzukommen, finden sie die Grabräuber in Alarmbereitschaft. Im Weingut selbst können die Helden folgende Entdeckungen machen:

- Wein wird hier eher nur einer Tarnung wegen angebaut. Die geerntete Menge reicht niemals dafür aus, das Anwesen und dessen Bewohner zu ernähren.
- Hier leben keine Kinder oder alte Menschen.
- Alle Nutztiere, die man normalerweise auf dem Land findet, fehlen, es gibt keine Hühner für die Eier, keine Kühe für die Milch.
- Über dem Brunnenschacht steht ein Gerüst für einen Seilzug, der viel zu stabil für einen solchen Brunnen ist: Er könnte vermutlich das Gewicht mehrerer Männer tragen.
- In einem Nebengebäude lagern Waffen und Rüstungen in großer Zahl. Alles ist sehr zweckmäßig und in ständigem Gebrauch. Allerdings haftet der Ausrüstung ein Geruch nach Moder und Fäulnis an.

Sollten die Helden Gefangene nehmen und verhören, werden sie ohne zu zögern über die Machenschaften der Familie von Schelf Auskunft geben, wenn die Helden ihnen im Gegenzug freien Abzuggewähren. Von den Gefangenen können sie erfahren:

- Der Eingang zu den Katakomben ist der Brunnenschacht.
- Es gibt dort unten weite Bereiche, die noch nicht erforscht sind.
- Gefährliche Gebiete wurden abgesperrt oder vernagelt.
- Es gibt einige Wesen, die in der Tiefe lauern.
- Von einem Grab des Silem-Horas wissen sie nichts.

Die Verfolger

Meisterinformationen:

Sobald die Helden weit genug in die Katakomben eingedrungen sind, erreicht Comtessa von Schelf mit ihrer Leibwache und drei Agenten der Hand Borons das Weingut. Zu ihrem Entsetzen muss

sie feststellen, dass ihre Grabräuber niedergemacht oder vertrieben worden sind. Schnell fasst sie den Plan, den Helden zu folgen, um sie in den Katakomben zu stellen. Allerdings findet sie sie erst, nachdem Silem erschienen ist und kurz bevor die Nekropole erwacht.

Die Katakomben allgemein

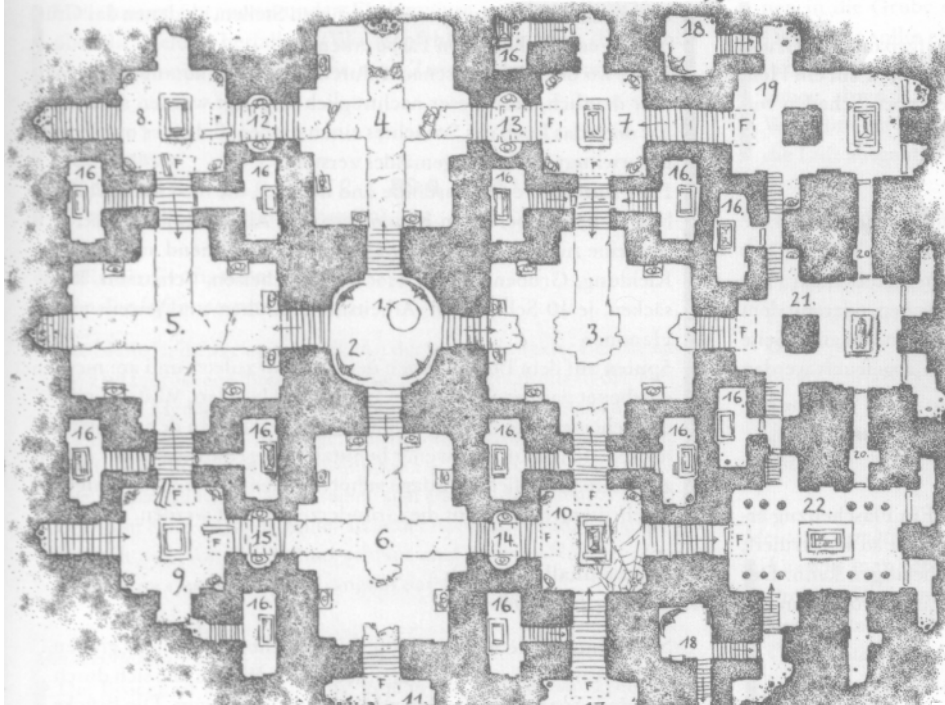
Meisterinformationen:

Lieber Spielleiter, sollten Sie und Ihre Spieler Spaß an unterirdischen Grabanlagen und den darin verborgenen Monstern und Schätzen haben, dann fühlen Sie sich frei, die verschütteten Gänge fortzusetzen oder nach eigenem Gusto die Räume noch gefährlicher und mit mehr Fallen gespickt auszugestalten. Fest steht, dass Sidor Yaquiria eine Nekropole ist, die sich über viele Ebenen erstreckt. Ob Silems Sarkophag dabei gleich in der ersten Ebene zu finden ist, wie von den Autoren vorgeschlagen, oder erst sehr viel tiefer, sei Ihnen überlassen. Wichtig ist, dass die Helden den Eindruck haben, in einer wirklich großen Anlage zu stecken.

Denken Sie an die großen Vorbilder für diese Art von Abenteuer, angefangen von *Indiana Jones* bis hin zu *Die Mumie*. Selbstverständ-

lich ist die gesamte Anlage etwas groß geraten und die Ökologie der dort lebenden Wesen zwar von den Autoren durchdacht, aber natürlich keineswegs realistisch. Das macht aber nichts, denn in Szene geht um den Spaß am Forschen und Erkunden in bester Pulp-Tradition.

Silem selbst hatte wohl einen anderen Plan, wie seine Nachfahren in die Katakomben gelangen sollten — an Grabräuber hatte er dabei wohl kaum gedacht. Aber wie auch seine Prüfungen, die er für seine Nachfahren ersonnen hatte, so ist auch der leichte Einstieg in seine Gruft verschüttet. Den Helden mag durchaus bewusst werden, dass ihnen hier das Glück und die Gier von Räubern gehörig geholfen hat.



Wie man die Katakomben erkundet:

Zum Glück für die Helden haben sie einen der besten Geschichtskenner der Zeit, aus der die Katakomben stammen, bei sich, einen waschechten Historiker, der auf dem besten Weg ist, auch die Archäologie für Aventurien zu erfinden. Mit jedem neuen Raum, den die Helden und Sarostes betreten, haben Sie die Gelegenheit, den Helden durch Sarostes etwas über die Anlage und ihr Entstehen zu erzählen. Ständig ist Sarostes damit beschäftigt, Wandgemälde, Reliefs und Inschriften zu studieren, und immer wieder entfahren ihm Ausrufe des Erstaunens, bevor er anfängt, gekonnt und fundiert zu dozieren. Er erzählt über die verschiedenen Entwicklungsstadien der Grabanlage und die verschiedenen Nutzungen der einzelnen Epochen. Dadurch wird aus den Räumen der Anlage nicht nur eine Verlieskrabbelei, sondern eine Reise in die aventurische Geschichte. Nutzen Sie, lieber Spielleiter, diese Möglichkeit, die Sarostes Ihnen bietet, und verwenden Sie dabei die Informationen aus der Geschichte von SidorYaquiria. Sorgen Sie aber auch dafür, dass nicht nur Sarostes munter drauf los dozieren, sondern lassen Sie entsprechende gebildete Helden Proben auf *Geschichtswissen*, *Alte Sprachen*, *Götter und Kulte* und *Magiekunde* ablegen. Richten Sie es so ein, dass die Helden auch ihre großen Entdeckungen haben. Lassen Sie den Zauberer das erste Schutzzeichen gegen Thargunitoth entdecken und lassen Sie einen anderen Spieler als erster eine Tafel mit einer uralten Liturgie gegen lebende Tote entdecken ...

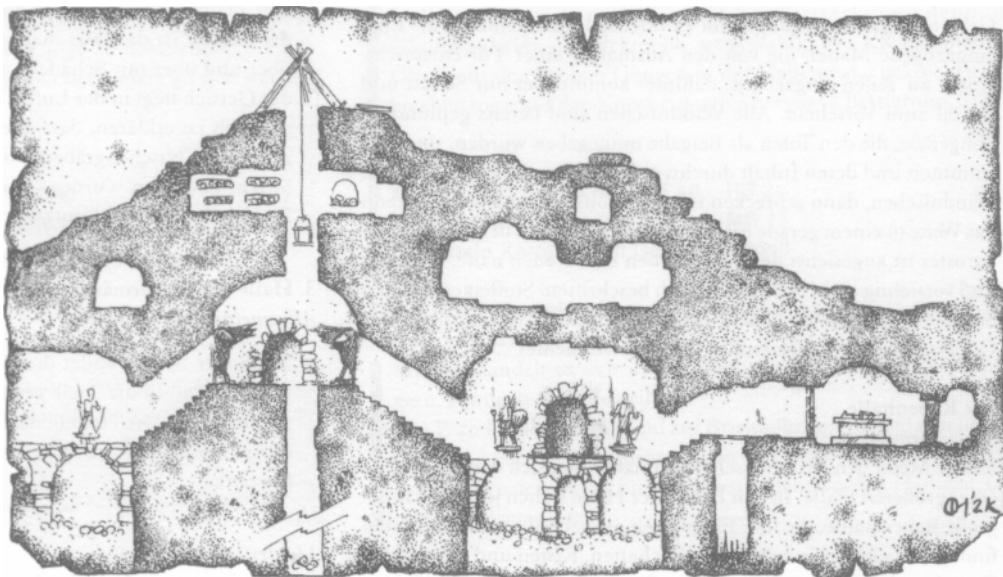
Hinweise auf das Unheilgum:

Je tiefer die Helden in die Katakomben eindringen, desto klarer wird es für die Helden und Sarostes, dass der ganze Komplex auf einem noch älteren Kultplatz errichtet wurde. Manche Teile der älteren Anlage wurden hierfür einfach umgebaut und in die neue integriert. Falls keiner der Helden entsprechende Ideen entwickelt, ist Sarostes anhand von Inschriften in der Lage, die diesbezügliche Geschichte zu rekonstruieren.

Der Ursprung von ganz SidorYaquiria, der Nekropole und Yaquirofest ist ein ehemaliger Kultplatz von Thargunitoth, vergleichbar mit Grangor, das ein H'Rangar-Unheilgum war, bevor es einfach überbaut wurde und zu dem Grangor wurde, das wir heute kennen.

Wirkt ein Zauberkundiger einen OCULUS oder ANALÜS in den Tiefen der Anlage, wird er die ruhenden Strukturen eines mächtigen Rituals entdecken. Diese Strukturen ähneln denen eines leergezauberten Artefakts: zwar noch vorhanden, aber ohne belebende Kraft. Auch die Auswirkungen des Ri-

tuals sind nicht herauszufinden, da es erstens hochkomplex war und zweitens immer nur Teilaspekte zu entdecken sind. Allerdings mag ein Zauberer durchaus ahnen, dass die benötigten Kraftmengen beinahe unvorstellbar hoch gewesen sein müssen.



Türen und Tore

Die meisten Türen und Tore in den Katakomben bestehen aus Metall, einige aus Stein. Dort, wo Türen im Plan verzeichnet sind, sind diese auch verschlossen, es sei denn, im Text steht etwas anderes. Mittels eines FORAMEN lassen sich alle Türen öffnen (Kosten 5 ASP pro Tür). Ansonsten ist es kein allzu großes Problem, die jeweiligen Türen mit dem Grabräuberwerkzeug aus Raum 2 aufzubrechen.



Fallgruben

Alle Fallgruben sind nach dem gleichen Muster aufgebaut: Die Grube ist vier Schritt tief, ihr Boden mit Eisendornen gespickt. Fällt ein Held hinunter, erhält er zusätzlich zu dem Fallschaden noch Schaden von 1W6 Dornen zu je 1W6 SP.

Pfeilfallen

Alle Pfeilfallen sind nach dem gleichen Muster aufgebaut. Werden die auslösenden Mechanismen in den Stufen aktiviert, dann schießen aus verborgenen Löchern in der Wand Bolzen auf den betreffenden Helden. Dieser kann versuchen, dem Bolzen auszuweichen, oder mit dem Schild parieren, wobei die Schildparade nur die Bolzen von einer Seite abfangen kann, die Bolzen aber von beiden Seiten abgefeuert werden (TP je 2W6+3).

Der Brunnen

Meisterinformationen:

Hier befindet sich der Zugang zur Nekropole. Ein Flaschenzug ermöglicht es, sich in die Tiefe zu lassen, und er ist so konstruiert, dass man ihn auch aus dem Lastkorb heraus betätigen kann. Der Korb ist für drei Personen ausgelegt. Rostige Eisensprossen an der Brunnenwand führen ebenfalls in die Tiefe.

1. Der Brunnenschacht

Meisterinformationen:

Der Schacht ist roh behauen und feucht, an seinen Wänden wachsen Moose und Flechten. Dort, wo sich ein Raum öffnet, ist eine Strickleiter befestigt.

Wenige Schritte unterhalb des Brunnenrands erreichen die Helden bereits eine kleine Kammer, die schon ein Teil der Nekropole ist. In den Wänden des schlichten Raumes finden sich Nischen, in denen Gebeine ruhen. Ausgänge gibt es offensichtlich keine mehr. Eine eingezogene Mauer, die von den Ausmaßen einer Tür entspricht, wurde zu Teilen eingerissen, dahinter kommt aber nur Schutt und Geröll zum Vorschein. Alle Wandnischen sind bereits geplündert, Tongefäße, die den Toten als Beigabe mitgegeben wurden, sind zertrümmert und deren Inhalt durchwühlt. Stöbern die Helden in den Wandnischen, dann schrecken sie eine Wölfsratte auf, die quiekend das Weite in einem gerade für sie passenden Loch in der Wand sucht. Sarostes ist angesichts der Tonscherben den Tränen nahe, mühsam und vorsichtig zieht er offensichtlich beschriftete Stoffetzen aus den Scherben und seufzt: "Diese Ignoranten, diese Narren, für etwas Gold haben sie weit wertvollere Schätze vernichtet ..."

2. Die Rabenhalle

Meisterinformationen:

Einige Meter den Brunnenschacht hinab öffnet sich der Schacht zu einer größeren Halle. In den Ecken der Halle stehen je eine mannsgroße Rabenstatue, die ihre Flügel weit ausgebreitet hat. Am Boden finden sich einige Grabräubergerätschaften, Kisten und Holzwohle. Zwischen den Statuen führen breite Treppen in die Dunkelheit hinab.

Die Halle ist mit Moosen und Kletterranken überwuchert, die um das spärliche Licht ringen, das die Halle durch den Brunnenschacht erhellt. Der eigentliche Brunnenschacht führt noch weiter in die Tiefe. Von hier aus kann man zumindest erahnen, dass sich an seinem Grund Wasser befindet. Aus dem Schacht dringt ein fauliger Gestank, der einem beinahe den Atem verschlägt.

Die Wände des Raumes waren einst mit Ornamenten reich verziert,

aber jetzt kann man nur noch an einigen Stellen, an denen das Grün nicht wuchert, Reste von Farbe erkennen.

Dort, wo der Brunnenschacht durch die Decke kommt, sieht man sehr deutlich, dass dieser nachträglich angelegt worden sein muss, hat doch das Loch des Schachtes einen großen Teil eines mittlerweile verwitterten Deckengemäldes zerstört.

Hier wurden die Gegenstände und Schätze, die die Grabräuber geborgen haben, bereits in Kisten verpackt. Alles in allem findet sich hier eine Ausstattung für vier Grabräuber, bestehend aus schäbiger Kleidung, Grubenlampen, Hacken, Brecheisen, Schaufeln, Rucksäcken, je 10 Schritt Seil, Arbeitshandschuhen und jeweils einem Hammer.

Spuren auf dem Boden zeigen deutlich, wo zuletzt und am meisten gearbeitet wurde: Sowohl die Treppen im Norden, Westen und Süden scheinen intensiv begangen worden zu sein. In den Osten führt hingegen ein nur sehr wenig benutzter Weg. Sarostes kann ihn als zu der ursprünglichen Anlage gehörend identifizieren, da einige der zu der ursprünglichen Anlage gehörend identifizieren, da einige der

Die Gebeinhallen (3.-6.)

Allgemeine Informationen:

Nach einigen Metern die Treppe hinab steht man in einer großen Halle. Am Fuß der Treppe beginnt eine Art Brücke, die sich durch die Halle spannt und in deren Mitte eine Vierung ist. Die Brücke führt dort rechts, links und geradeaus auf weitere in die Tiefe führende Treppen zu. Am Anfang der Brücke stehen auf steinernen Podesten rechts und links jeweils steinerne Kriegerstatuen. Es scheint aber, dass diese Statuen eher den Treppenaufgang und damit den Ausgang vor dem bewachen, was sich in der Halle befindet, als umgekehrt.

Der Hallenboden ist nicht zu sehen, denn bis fünf Meter unter der Brücke ist das, was man zunächst für Boden halten könnte, über und über mit Schädeln und Knochen bedeckt. Ein beißender Geruch liegt in der Luft. Diese Massen an Gebeinen sind nur dadurch zu erklären, dass über tausend Jahre Knochen aus ausgeräumten Nischengräbern, die anderweitig benutzt wurden, hier hinein geworfen wurden. Sarostes wird die Helden über diese Praktik der Mehrfachnutzung von Grabstätten aufklären.

3. Halle der Fledermäuse

Allgemeine Informationen:

Nach vier Schritten endet die Brücke an einer Abbruchkante, der Rest ist wohl in die Tiefe gestürzt. Der beißende Geruch ist hier am stärksten. Die Hallendecke ist über und über mit Fledermäusen gespickt, und ihr Kot sorgt für den kaum auszuhaltenden Gestank.

Meisterinformationen:

Bei genauerem Untersuchen der Bruchkante der Brückenkonstruktion stellt man ziemlich schnell fest, dass auch die Grabräuber den Ort als Abort benutzt haben. Je tiefer man in die Halle kommt, desto schlimmer wird der Gestank. Etwa ab der Hallenmitte raubt er einem gar den Atem: Nur bei einer bestandenen KK-Probe gelingt es, nicht das Bewusstsein zu verlieren. Haben die Helden die Grubenlampen dabei, erlöschen diese wegen Sauerstoffmangel. Sollten die Helden durch lautes Sprechen oder sonstige Aktivitäten die Fledermäuse aufschrecken, greifen die irritierten Tiere an. In der



Halle hausen über zweihundert Fledermäuse, von denen 10W20 nun über die Helden herfallen. (Wir empfehlen allerdings, diese Zahl nicht auszuwürfeln, sondern je nach Zustand der Helden festzulegen.)

Fledermaus

MU 5 AT 5 PA 0 LE 2 RS 0 SP 1 MR -2 (

Optionale Kampfregele: Schwarm)

4. Halle der Gruftasseln

Allgemeine Informationen:

Die Halle ist düster und stickig. An der linken Seite der Brücke ist ein Holzgerüst errichtet, das es erlaubt, recht gefahrlos in die Tiefe zu den Menschenknochen zu steigen. Am Gerüst stehen auch leere Eimer herum. In einiger Entfernung, am jenseitigen Ende der Brücke hört man klickende und zischende Geräusche. Größere insektenförmige Wesen reiben sich aneinander, offenbar durch das Licht erschreckt. Dahinter sieht der nördliche Durchgang verschüttet aus. Vor dem Schutt scheint eine Art von Nest zu sein, denn immer mehr Körper drängeln daraus hervor.

Meisterinformationen:

Die Brücke ist an der Vierung in jede Richtung einsturzgefährdet, sollte sie irgendwann von mehr als einem Helden betreten werden, bricht sie zusammen (5 Schritt Fallschaden + 2W6 SP durch herabfallende Trümmer). Die Gruftasseln, insgesamt sind es doppelt so viele wie Helden, verteidigen ihren Bau. Darum werden sie sich auch nicht zurückziehen. Da die Asseln erfahrene Beutejäger sind, wird die Hälfte die Helden von vorne direkt ablenken und lediglich aus- und zurückweichen, bis die anderen Gruftasseln unter der Brücke oder über die Decke auf Höhe der Helden gekrabbelt sind, um sie von allen Seiten buchstäblich in die Zange zu nehmen.

In den Eimern findet sich noch das ein oder andere an sich wertlose Schmuckstück.

Gruftassel

MU 9 AT 11 (2AT/KR) PA 5 LE 30

RS 4 TP 2 x 1W+3 (Zangen) **MR 12**

Optionale Kampfregele: Hinterhalt (15), Doppelangriff

5. Die leere Halle

Allgemeine Informationen:

Alles scheint ruhig, keine Geräusche und fast kein Gestank. Am Boden der Höhle stehen in die Knochen gesteckte Schaufeln und Eimer. Ein Klettergerüst führt am Anfang der Brücke in die Tiefe bis zu den Knochen.

Der Weg geradeaus wird von Steinen und Geröll versperrt.

Meisterinformationen:

In dieser Halle wird noch fleißig geräubert. Beinahe mühselig scheint die Arbeit der Grabräuber, die einen Knochen nach dem anderen nach Schmuckstücken untersuchen. Zu diesem Zweck und auch aus reiner Neugier heraus haben die Grabräuber versucht, ein Loch zu schaufeln, um festzustellen, wie tief die Gebeinhallen denn tatsächlich sind. Das Loch hat eine Tiefe von fünf Schritt, und noch immer ist kein Boden in Sicht. Sollten die Helden unachtsam auf dem Knochenhaufen herumspazieren, kann es sein, dass einer von ih-

nen in die Grube stürzt, die sich dann über ihm schließen kann. Das ganze sollte eher einen Horroreffekt haben als lebensbedrohlich zu sein, aber die anderen Helden werden bestimmt ihre Mühe haben, ihren Kameraden wieder freizuschaukeln. Lassen Sie den Verschütteten ruhig KK-Proben ablegen, ob ihm nicht irgendwann die Luft ausgeht.

6. Die Halle der Ghule

Allgemeine Informationen:

Diese Halle scheint ebenfalls schon geplündert worden zu sein. Ein Teil der Brücke im Süden ist eingestürzt. Der Durchgang im Osten ist mit Brettern vernagelt, und vor den südlichen Ausgang ist ein einfaches Seil gespannt worden. Auf den Sockeln rechts und links des Eingangs im Norden haben wohl einmal Statuen gestanden. Diese liegen zerbrochen in der Tiefe des Hallenbodens.

Meisterinformationen:

Lauscht man sehr angestrengt an der Bretterwand (*Sinnenschärfe-Probe* + 5), dann kann man ein leises, klickendes Geräusch hören das aus Raum 10 kommt und von den Mandibeln der Riesenspinnen (*Tierkunde-Probe* +5) herrührt.

In der Tiefe der Halle hausen einige Ghule, weswegen es auch kein Gestell gibt, über das man in die Tiefe gelangen kann — denn darüber könnten die Ghule ja auch noch oben kommen. Halten sich die Helden länger hier auf, erscheinen die grauenerregenden Gestalten und versuchen, an den Brückenpfeilern emporzuklettern. Sie stellen keine Gefahr dar, denn sie können die Helden nicht erreichen.

Sollten die Helden aber versuchen, gegen die Ghule kämpfen zu wollen, bekommen diese ständig Verstärkung, denn die Ghulpopulation der Nekropole ist gewaltig. Pro KR kommen W6 Ghule aus den kleinen Gängen in der Hallenwand gekrochen oder brechen sogar aus den Knochenhaufen hervor (s. Bestiarium, S. 227).

Ghul

MU 25 AT 10 PA 9 LE 40 RS 2 TP

1W+4 (Klauen) / 2W+2 (Biss) **MR 15**

Optionale Kampfregele: Gezielter Angriff

Die kleinen Sarkophagräume (7.-10.)

Meisterinformationen:

Hierbei handelt es sich um Sarkophage von höheren Würdenträgern, Königen oder Geweihten.

Die Wände aller Räume sind auf Brusthöhe mit Reliefdarstellungen aus dem Leben des jeweiligen Toten verziert, und in den Ecken stehen Statuen der jeweils für den Toten bedeutsamsten Heiligen, Götter oder Alveraniare.

7. Das Feldherrengrab

Allgemeine Informationen:

Die Luft ist stickig, der Boden mit Staub bedeckt. Es sieht nicht danach aus, als ob in den letzten Jahrtausenden jemand bis hierher vorgedrungen sei. Der Sarkophagdeckel ist fest verschlossen, die Siegel nicht erbrochen. Hier scheint es sich um ein Feldherrengrab zu handeln, stellen die Reliefs doch allerlei Schlachten und Triumphzüge dar.



Meisterinformationen:

Bei einer gelungenen *Fährtsensuchen-Probe* +5 kann ein Held doch Spuren entdecken, die diesen Raum durchqueren. Sie stammen von den Gargylen aus den Räumen 19 und 21, die vor einigen Jahren ihre Umgebung erkundet haben.

Die Falle, die den Raum nach Westen hin schützt, ist noch aktiv. Sollten die Helden versuchen, den Sarkophag zu öffnen, dann tun sie das am besten mit der Winde aus Raum 9, denn ansonsten brauchen sie eine vereinte KK von 60, um das Ding zu bewegen. Die Beute, die sie in dem Grab machen können, lohnt jedoch den Aufwand nicht, denn Waffen und Rüstung der Leiche sind bereits von Satinavs Hörnern zerstört, lediglich eine Handvoll Goldmünzen, ein paar Ohrringe und Halsketten sind zu erbeuten: alles in allem wohl etwa 12 Dukaten wert.

8. Das Kurtisanengrab

Allgemeine Informationen:

Der Sarkophagdeckel ist zertrümmert, die Leiche ausgeplündert. Offenbar gehört dieses Grab einer einflussreichen Kurtisane, denn die Reliefs zeigen die Tote bei allerlei Liebesspiel mit verschiedensten Partnern und die Statuen in den Ecken stellen Levthan in verschiedenen Posen dar.

Die Fallen, die den Raum nach Süden und Osten schützen, sind ausgelöst und mit einem Laufbrett zu überqueren. Der Ausgang im Norden ist nach einigen Metern verschüttet. Vor dem Durch-

gang, der nach Westen führt, ist ein Seil gespannt, dahinter geht eine Treppe nach oben die kurz darauf ebenfalls verschüttet ist.

Meisterinformationen:

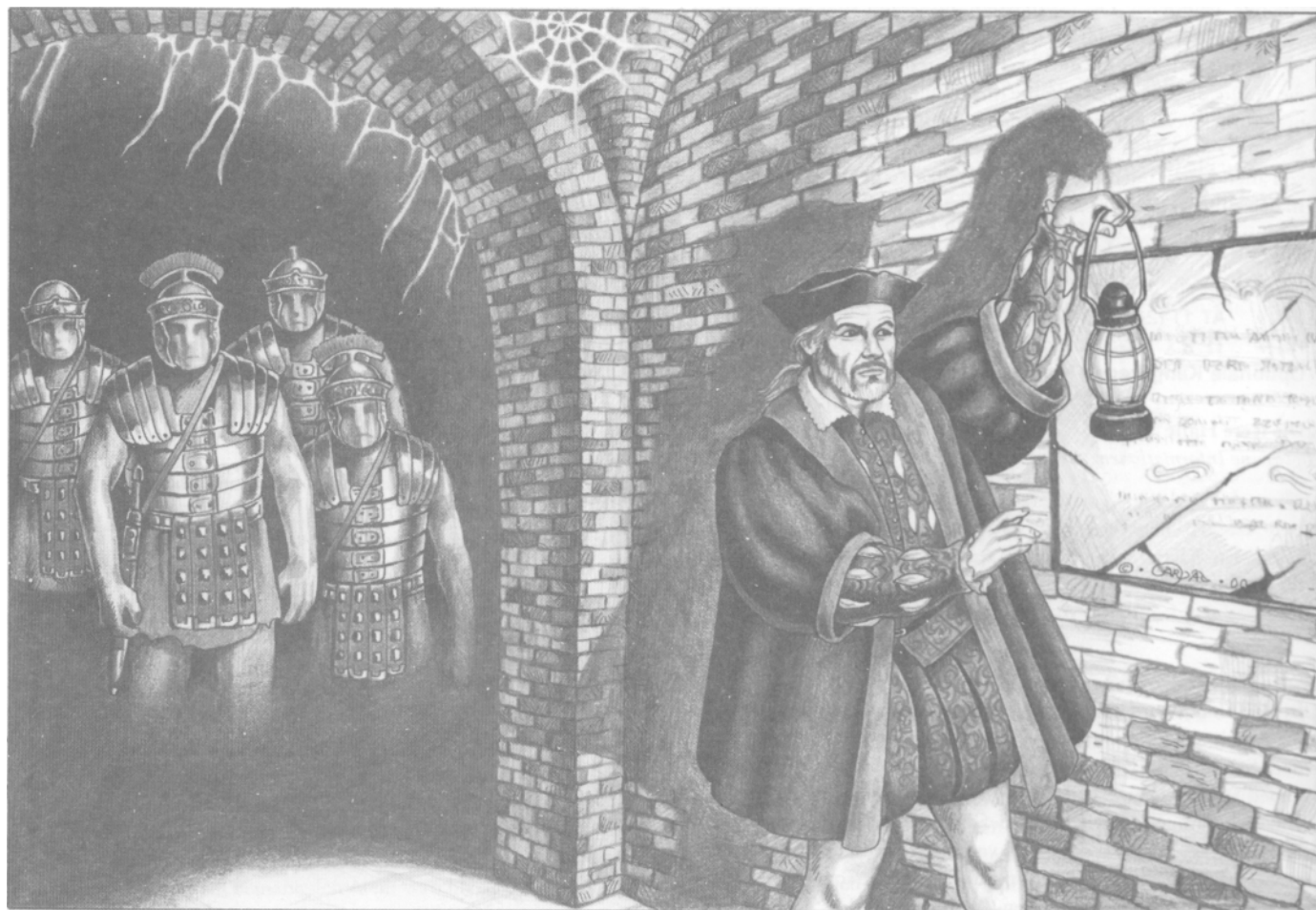
- Die Treppe ist durch eine Pfeilfalle geschützt.

9. Das Geweihtengrab

Allgemeine Informationen:

Auch hier ist der Deckel des Sarkophages gewaltsam geöffnet worden. Über dem Sarkophag ist eine Dreibeinkonstruktion mit Flaschenzug aufgestellt, mit der man offenbar den Deckel angehoben hat. In den Deckel selbst sind Ringe eingeschlagen worden, um daran die Seile des Flaschenzugs zu befestigen.

Bei dem Toten muss es sich wohl um einen Praios-Geweihten gehandelt haben, denn Sonnensymbole und Greifvögel aller Art beherrschen die Reliefszenen, und die Statuen stellen stilisierte Greifen dar. Die Fallen sind auch hier ausgelöst und jeweils mit Laufbrettern zu überqueren. Die Treppe im Westen ist verschüttet, auch hier war einmal eine Pfeilfalle, die aber nicht mehr aktiv ist. Im Süden findet sich ein kleiner Durchlass, der in eine kleine Krypta führt (16.), diese ist aber auch schon ausgeräumt. In einer Ecke finden sich die vermoderten Überreste eines Menschen, dieser stammt wohl aus der Zeit, als dieser Ort noch benutzt wurde, entsprechend ist sein Zustand.





Meisterinformationen:

Die Helden stehen gerade in der Krypta des ersten Wahrers der Ordnung Aventuriens. Lassen Sie die Helden Proben auf ihre Wissensfertigkeiten werfen und erläutern Sie ihnen, an was für einem geschichtsträchtigen Ort sie sich gerade befinden.

Bei der Leiche finden die Helden ein Grabwächteramulett, das dafür sorgt, dass man die Golems ungehindert passieren kann. Die Grabräuber hielten den Leichnam offensichtlich nicht für untersuchenswert, darum ist ihnen auch das Amulett entgangen.

10. Das Beamtengrab

Allgemeine Informationen?

Es stinkt nach Aas. Über den ganzen Raum ist ein weißes klebriges Gespinnst verteilt, durch das hindurch vom Rest des Raumes fast nichts zu erkennen ist. Ein lautes Klick- und Schnappgeräusch ertönt aus verschiedenen Richtungen aus dem Gespinnst heraus.

Meisterinformationen:

Über allen Wänden, dem Boden und der Decke sind die Netze der hier hausenden Höhlenspinnen gewoben, und an ein paar Stellen sind die Reste von glücklosen Wolfsratten zu sehen.

Kaum sind die Helden an den Fallen am Eingang vorbei gekommen und bewegen sich in den Raum hinein, greifen drei Höhlenspinnen gleichzeitig an (s. Bestiarium, S. 199).

Der Sarkophag gehörte einem Beamten, und dementsprechend langweilig ist auch der Raum dekoriert.

Höhlenspinne

MU 10 AT 8 PA 2 LE 30 MR 6

RS 1 TP 1 W+3 (Biss) (+Gift)

Optionale Kampffregeln: Ruhig Blut, Hinterhalt (Netz 12)

11. Blindgang

Meisterinformationen:

Der sich abzeichnende Raum ist fast gänzlich verschüttet, im Schutt sind typische Wolfsrattenlöcher auszumachen. Die Falle ist noch aktiv.

12.-15. Die Wächtergolems

Meisterinformationen:

Hierbei handelt es sich um Wächtergolems, die zu beiden Seiten der Treppe aufgestellt sind und alles attackieren, was sich auf der Treppe bewegt. Sie kämpfen lediglich von ihren Nischen aus und betreten die Treppe nicht. Da sie jedoch mit Zweihändern ausgestattet sind, erreichen sie jeden, der die Treppe passieren will. Früher einmal gab es Amulette für Besucher und Bedienstete der Totenstadt, die eine Aktivierung der Golems verhinderten, von denen heute aber natürlich nichts mehr da ist.

Die Golems in Raum 12 und 15 sind bereits von den Grabräubern zerstört worden, ihre Bruchstücke liegen auf der Treppe verteilt. Erhebliche Kampfspuren weisen jedoch deutlich darauf hin, dass hier bestimmt der ein oder andere Grabräuber sein Leben lassen musste, bevor die Golems vernichtet werden konnten.

16. Die kleinen Krypten

Meisterinformationen:

Hierbei handelt es sich um Grabstätten kleinerer Höflinge und niederer Beamter. Die Wände sind lediglich bemalt, und von der Farbe

ist oft nicht mehr viel zu erkennen. Selbstverständlich sind alle Krypten, die in das Gebiet der Grabräuber fallen, aufgebrochen und leer. Die anderen im Westen sind jeweils mit einer schweren Steinplatte vor Eindringlingen geschützt.

Sollten die Helden tatsächlich räubern wollen, dann machen Sie es ihnen nicht zu leicht: Fallen und Rattengezücht gibt es hier in größeren Mengen. Diese Kammern sind deutlich erst sehr spät angelegt worden, ihre Verzierungen sind längst nicht so aufwendig und gekonnt wie die anderen Teile der Nekropole.

17. Blindgang

Siehe Raum 11.

18. Die Andachtsräume

Allgemeine Informationen:

Ein diffuses Leuchten erhellt den Raum, in dessen einer Ecke die Statue eines großen mächtigen Raben steht. Das Licht geht von den Augen dieser Statue aus. An den Wänden, die mit Darstellungen des Nirgendmeers und Rethons bedeckt sind, stehen steinerne Bänke mit vermoderten Sitzkissen.

Meisterinformationen:

Hier handelt es sich um borongeweihte Räume, auch nach all den Jahrhunderten. Es sind dies die einzigen beiden Räume, die den Helden Schutz gewähren, wenn die Nekropole erwacht. Die Augen des Raben sind aus Gwen-Petryl.

19. Kinderstube

Allgemeine Informationen:

Vor euch öffnet sich eine größere Halle, die von drei Dingen beherrscht wird: zum einen von einem mächtigen Pfeiler in der vorderen Raumhälfte, der über und über mit Ornamenten und Reliefs versehen ist, zum anderen von einem dahinter stehenden, mächtigen Sarkophag, und zuletzt von Dutzenden von größeren und kleineren Statuen, die wie hingewürfelt über den Raum verteilt sind. Mal hockt eine Figur auf dem Sarkophag, mal lehnt sich eine dagegen, während eine weitere an einem der Reliefs emporzuklettern scheint.

Meisterinformationen:

Die Helden sind in ein Gargylnest geraten. Alles geht sehr langsam vonstatten, denn es besteht für die Gargylen kein Grund zur Eile. Wenn einem Held eine *Sinnenschärfe-Probe* gelingt, nimmt er die unmerklichen Bewegungen der vermeintlichen Statuen wahr. Zunächst verhalten sich die Gargylen abwartend. Wenn die Helden ihnen nicht zu nahe kommen und vor allem keine von ihnen beschädigen, dann werden sie sich nicht weiter bei ihren sehr langsamen Tätigkeiten stören lassen. Sollten die Helden aber den Frieden brechen, dann wird es in der Halle lebendig und die jüngeren Gargylen zeigen, dass sie doch nicht ganz aus Stein sind. In der Halle sind so viele Gargylen, wie die Helden aushalten können, alle in verschiedenen Versteinerungszuständen (siehe Bestiarium, S. 224).

Die große Treppe, die zu Raum 19 führt, ist mit einer Pfeilfalle gesichert. Einige der Pfeile liegen zerbrochen am Boden, ausgelöst durch neugierige Gargylen. Die Tür ist darum auch nicht verschlossen.



Gargyl

MU 12 AT 12/6 (2AT/KR) PA 6 LE 40

RS 2 TP 2 x (1W+3) MR -6

Optionale Kampfregelein: Doppelangriff/Niederwerfen, Hinterhalt (3xAlter/10)

20. Enge Gänge

Allgemeine Informationen:

Es handelt sich um zwei abwärts führende Gänge, die sich in Raum 21 treffen. Die Wände sind mit Grabnischen übersät.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden den Fehler begehen, beim Erwachen der Nekropole durch diese Gänge zu fliehen, dann werden sie von allen Seiten von Klauen und Händen gepackt, die versuchen, sie in Stücke zu reißen. Ein Durchkommen ist fast unmöglich, wehren kann man sich gegen diese Übermacht an Händen nicht, lediglich fliehen, denn für jede abgeschlagene Hand erscheinen zwei neue.

21. Die alten Gargylen

Allgemeine Informationen:

In der größeren Halle stehen vier sehr große Wasserspeier einander gegenüber, die aussehen, als würden sie heftig miteinander diskutieren. (Ansonsten siehe Raum 19.)

Meisterinformationen:

Hier wohnen die alten Gargylen. Sollten die Helden sich mit der Kinderstube in Raum 19 angelegt haben, werden die alten nun zur Rache schreiten. Es handelt sich um vier Exemplare, wobei alle um die fünfzig Jahre alt sind (AT/PA —5, RS/TP +5). Sie bewegen sich zwar sehr langsam, sind aber dafür fast nicht zu verwunden.

Sollten die Helden tatsächlich einige ihrer Jungen getötet haben, werden diese vier Exemplare die Helden verfolgen und zu töten versuchen.

22. Die Kaisergruft Silems

Meisterinformationen:

Die Pfeilfalle vor dem großen Portal ist noch aktiv. Das Portal selbst ist ein Metalltor, das sich aber erstaunlich leicht bewegen lässt. Auf jedem Türflügel ist die Silemische Gemme etwa mannshoch angebracht. Tritt Sarostes an das Tor heran, so öffnet es sich wie von selbst, und im Innern beginnen an den Wänden angebrachte FLIM FLAM-Zauber den Saal zu erleuchten. Die Falle ist dann natürlich inaktiv. Nähern sich die Helden der Gruft von Norden her, also durch das Reich der Gargylen, dann bleibt alles zunächst finster, bis Sarostes vor dem Sarkophag steht.

Vor und hinter den Sarkophag stehen Statuen von Silems zwölf Göttern.

Wenn ein Magier das ganze Spektakel mittels einer OCULUS verfolgt, dann erlebt er ein unvergessliches Spektakel. Magische Fühler, die vom Sarkophag ausgehen, tasten die einzelnen anwesenden Personen ab, um bei Sarostes zu verweilen. Dann öffnet sich plötzlich ein Riss in der Realität und Silem erscheint ...

Für alle anderen sieht es zwar etwas anders aus, aber nicht minder spektakulär.

Allgemeine Informationen:

Über dem Sarkophag scheint die Luft zu flimmern, dann verschoben sich die Formen und Farben der Wirklichkeit, so als ob sich in der Realität ein Trichter in eine andere Seinsebene formt. Aus diesem Trichter platzt ein gleißendes Licht förmlich hervor, und in diesem Licht formt sich nach und nach der schemenhafte Umriss eines Mannes. Mal wird er deutlicher, gewinnt an Kontur, mal verschwimmt er wieder und scheint mit dem Licht zu verschmelzen. Der Blick dieses Mannes schweift von den Helden über Sarostes, um dort lange zu verweilen.

"Ich bin zurück von meiner Wanderschaft, wie ich es vorhergesehen habe! Sei begrüßt, der du von meinem Blute bist. Ich wandelte in größter Verzweiflung lange über das Nirgendmeer, denn was hatte ich getan? Hatte ich nicht all diejenigen, die vor mir waren, meine Väter und deren Väter, mit meiner Erkenntnis auf die ewige Suche nach dem Licht auf den dunklen Wogen des Nichts gesandt? Deshalb wollte auch ich diesen Ort nicht verlassen. Wollte mit der Kraft in mir ein Leuchtfeuer für die Seelen sein. Doch was erzähle ich, nicht deshalb bist du hier, sondern weil ich dich rief, weil ich eine Fährte legte, die in rechter Zeit keimt. Denn wehe der Welt, wehe unserem Reich, wenn die Dinge, die ich sah, nicht aufgehalten werden. Denn höre, ich sehe gewaltige Heere und Ströme von Blut. Ich sehe mein eigenes Blut dem Wahn anheim fallen und abschwören den wahren Zwölfen. Ich sehe zwei Brüder, die einander bekämpfen und durch ihren Zwill die Welt entzweien. Ich sehe die Blüte der Helden an einer Mauer des Schreckens zerbersten. Ich sehe furchtbare vier Gottheiten Rache nehmen an dem Frevel meines Blutes. Das Böse wird in der Welt einen Nistplatz finden. Nein, nicht einen, sondern derer sieben. Wie Splitter des Grauens. Es wird größte Opfer kosten, diese zu vernichten. Doch ich weiß, wo die Waffe, wo die Wehr zu finden ist, sie zu vertreiben.

Darum, wegen all der Schrecknisse, die auf euch warten, rufe ich euch zu, fahrt in die alte Heimat, findet die Spur der Alten. Bergt deren vergessenen Schatz und lüftet den Schleier, dann wird euch gegeben werden das Werkzeug eurer und meiner Rache. Vertilgt das Böse. Vertreibt es aus unserem Fleisch. Doch dort, ein Schimmer, ein Licht, mein Werk ist getan, meine Aufgabe erfüllt. All die Gerechten werden mit mir wandern gen Alveran."

Die Erscheinung vergeht.

Meisterinformationen:

Lassen Sie den Helden ein paar Minuten Zeit zu beratschlagen, was Silem ihnen da gerade gesagt hat. Wie schon erwähnt hat Silem in seinen Visionen alle großen Schrecken der Zukunft gesehen und ist der Meinung, dass alles mehr oder weniger gleichzeitig über das Reich hereinbrechen wird.

Dabei vermischt er den Wahn seiner Urenkelin Hela, die zweite Dämonenschlacht und das Eingreifen der Götter mit dem Erscheinen von Rohal und Borbarad und deren verhängnisvollem Kampf. Auch die Mauer des Schreckens an der Trollpforte, die Dritte Dämonenschlacht und die Entstehung der Heptarchien ahnte er voraus. Damit sind alle Schrecken, vor denen er zu warnen versucht, bereits geschehen. Doch sein Hinweis, dass eine Waffe gegen die Dunkelheit im Gildenland zu finden sei, ist für die Helden von entscheidender Wichtigkeit. Doch das ist ein neues Abenteuer ...



Allgemeine Informationen:

Mit lautem Gepolter stürmen an die zwanzig Ritter des Adlerordens, angeführt von einer forschenden Frau, die Halle. In ihrer Begleitung befinden sich drei schwarzgewandete Gestalten. "Ergeht Euch! Ich denke es ist jetzt genug. Das Geheimnis meiner Familie soll hier unten für immer gewahrt werden."

Meisterinformationen:

Wer da so plötzlich hereinplatzt, ist natürlich niemand anderes als Comtessa von Schelf mit ihrer Leibgarde und drei Agenten der Hand Borons.

Die Nekropole erwacht

Meisterinformationen:

Kaum sind die Adlerritter in der Kaisergruft, gerät alles aus den Fugen. Aus dem ganzen Komplex der Nekropole sind Geräusche zu hören: furchtbare, unheilige Geräusche. Es klingt, als ob Hunderttausende toter Leiber zu untotem Leben erwachen. Und das ist in der Tat das, was gerade passiert. Durch die ungeheure Menge an Astralenergie, die Silems Erscheinung freisetzt, sind die uralten Strukturen des Thargunitoth-Unheiligtums wieder aktiviert worden und übernehmen jetzt die Kontrolle über die gesamte Nekropole. Die große

Manipulation Silems wirkt damit in etwa wie ein Magnum Opus der Nekromantie: Die Erde tut sich an einigen Stellen auf; Putz stürzt von der Decke, Statuen stürzen, die Erde bebt. Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Sobald sie realisiert, was geschieht, wird Comtessa von Schelf versuchen, ein Bündnis mit den Helden zu schließen, denn nun ist das einzige, was noch zählt, das nackte Überleben. Zum Glück sind zwei Mitglieder der Hand Borons nicht nur formidable Attentäter, son-

dern auch gleichzeitig Geweihte des Alanfaner Ritus. Damit haben die Helden und die Adlerritter zumindest den Hauch einer Chance, aus diesem niederhöllischen Chaos heraus zu kommen.

Lassen Sie jetzt alles auf einmal über die



Helden hereinbrechen. Ihre Flucht zurück zum nenschacht sollte so spektakulär wie möglich sein.

Am schlimmsten und opferreichsten wird es werden, wenn die Gruppe versucht, eine der großen Hallen zu durchqueren. Horden von Skeletten schwärmen wie Heuschrecken über die Fliehenden her, aus Wänden und Boden greifen modrige Klauen nach den Fliehenden etc. pp.

Wenn die Helden schließlich mit knapper Not den Brunnenschacht erreichen, bleiben die beiden Boron-Geweihten der Hand zunächst zurück, um den Schacht zu versiegeln. Sie flehen um ein Wunder ihres Herrn, und als die Helden mit letzter Kraft den Schacht verlassen, bricht dieser hinter ihnen zusammen. Es sollten lediglich Comtessa von Schelf, der dritte Agent der Hand, etwa drei Adlerritter und die Helden überleben.

So plötzlich, wie der Spuk begann, ist alles ruhig, das Beben der Erde endet, der Staub legt sich. Die Nekropole schläft jetzt für immer, alle magischen Untersuchungen ergeben, dass die Ritualstrukturen in diesem unkontrollierten magischen Kraftausbruch vollständig verzehrt wurden.

Vermutlich würden die Helden sich jetzt gerne auf die Comtessa stürzen, doch oben am Brunnenschacht wartet noch ein weiteres Dutzend ihrer Männer, das hier oben zurückgeblieben ist und nun dafür sorgt, dass sie unbehelligt abreisen kann – was sie auch unverzüglich tun wird.



Schluss

Hinter den Kulissen

Irgendwo in einem dunklen Gewölbe

"Haben wir verloren, Meister?"

"Nein. Es geschah alles so, wie es geplant war."

"Dann haben wir etwas gewonnen?"

"Lerne eines, junger Freund: Bei diesen Dingen ist es egal, ob man kurzfristig gewinnt oder verliert, so etwas gibt es nicht. Wir planen

für Jahrhunderte, wir beherrschen die Taten der Mächtigen und lenken die Geschicke der Welt. So weit ich den Willen der Herrscher durchdrungen habe, ist bisher alles ganz genau in ihrem Sinne verlaufen."

'Alles, Meister?'

'Alles!'

Lohn der Mühen

Viel Schweiß und Blut wurde vergossen, die Helden haben Großes geleistet und niemand wird je davon erfahren. Die COU ist so echt, wie sie vor dem Abenteuer auch schon war, die Wahrer und das Siegel haben sich wieder in die Schatten zurückgezogen und niemand ahnt, dass diese Gesellschaften überhaupt existieren. Doch nicht alles ist geblieben, wie es war. Die Helden werden sich fragen, was denn im Gildenland auf sie wartet und ob die Heptarchen wohl doch besiegt werden können. Vielleicht leisten Sie ja einst den entscheidenden Beitrag!

Außerdem werden sie von nun an wohl etwas paranoider sein, wenn

die Rede auf eine nette Loge oder die geheimen Verbindung eines guten Freundes kommt. Immerhin wissen sie, dass im Schatten des normalen Lebens ein Krieg tobt. Dort kämpfen Königreiche genauso gegeneinander, wie uralte Gruppierungen die machtvollen Geheimnisse hüten. Sie sind irgendwo da draußen, die unsichtbaren Herrscher ... Oh, Abenteuerpunkte! Auf jeden Helden, der an diesen Strapazen teilgenommen hat, warten 450 Abenteuerpunkte. Für besonderen Scharfsinn in der Welt der Verschwörungen können Sie pro Held noch einmal 50 Punkte zusätzlich verteilen. Würfeln dürfen die Helden auch noch, nämlich dreimal auf Geschichtswissen und einmal auf Staatskunst.

Anhang

Dramatis Personae

Doctor Rohalion Sarostes

Sarostes ist ein gestandener Mittvierziger und mit weißen, langen Haaren und dunklen Augen, den man durchaus als gutaussehend bezeichnen könnte. Er hat in seinem Leben schon viel gesehen: In jungen Jahren war er selbst für kurze Zeit Abenteuerer, fand aber den Kampf mit Worten schon immer spannender als die blutigen Auseinandersetzungen mit Degen und Armbrust. Auf diese Weise fand er schließlich seinen Weg nach Methumis, wo gerade die Gründung der Universität in aller Munde war. Rohalion bewarb sich um einen Studienplatz und wurde mittels eines Nandus-Stipendiums zum Student.

Schon während seiner Studentenzeit fiel er nicht unbedingt durch besonderen Fleiß, sondern eher durch gewagte Theorien und Einfallsreichtum auf. Nach Abschluss seines Studiums heiratete Rohalion seine Studienkollegin Daria, die zu diesem Zeitpunkt bereits ein Kind von ihm erwartete.



Dieser eilige Travia-Bund währte jedoch nicht allzu lange, denn noch bevor Myriana das erste Lebensjahr vollendet hatte, war Daria über alle Berge. Sarostes wurde nun gezwungenermaßen sesshaft, promovierte an der Universität und hielt sich mit Arbeiten als Schreiber und Übersetzer über Wasser.

Heute kann er als einer der ersten ernstzunehmenden Historiker Aventuriens gelten. Ziel seiner Forschungen ist es, Legende von Wirklichkeit zu trennen und die 'Mären' der Kirchen durch Beweise zu stützen.

Leider musste er in seinen Forschungen allzu oft feststellen, dass kirchliche Lehre und aventurische Realität weit auseinanderklaffen können. Er war es beispielsweise, der herausfand, dass die heilige Ardare mitnichten eine ganze Legion Sonnenlegionäre auf den legendären Tempelstufen zu Gareth bekämpfte, sondern eine weit geringere Zahl, die er anhand der damaligen Soldlisten nachzu-



weisen imstande war. Weder die Praios-, noch die Rondra-Kirche erkennen diese Wahrheit an, da es für beide Seiten mit Gesichtsverlust enden würde.

An der Universität von Methumis ist es ihm gelungen, einen kleinen Kreis Gleichgesinnter um sich zu scharen, die seine Ansichten teilen. Der größte Teil der Gelehrten aber, wahrscheinlich weil er sein Salär von den jeweiligen Kirchen bezieht, ist ihm feindlich gesonnen. Nicht selten enden die Tagungen der Fakultäten in wilden Handgemengen, wenn Sarostes und seine Anhänger neue Theorien vorlegen.

Rohalion stammt, ohne es zu wissen, tatsächlich von Silem-Horas ab. **Zwar ist diese** Seitenlinie in den Wirren nach Bosparans Fall in Verlegenheit geraten, aber in einigen geheimen Dokumenten der beiden Geheimgesellschaften existieren noch Aufzeichnungen, die das belegen können. Um es aber deutlich zu sagen: Einen Anspruch auf den Thron kann man damit nicht begründen!

Rohalion Sarostes

MU 14 KL 16 AN 12 CH 13 FF 12 GE 11 KK 10
LE 70 MR 10 ST 12 AT 12 PA 10 TP 1W+3 (Degen)

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben 12, Alchimie 13, Alte Sprachen 16, Sprachen Kennen 12, Geschichtswissen 17, Götter und Kulte 14, Lehren 12, Bekehren 11, Heraldik 12

Myriana Sarostes

Myriana ist mit ihren 13 Jahren schon fast eine junge Frau und entdeckt zur Zeit gerade den Reiz daran, mit jungen Männern zu flirten. Allerdings merkt man ihr an, dass sie nur von Männern aufgezogen wurde, und auch die gelehrten Dispute ihres Vaters gingen nicht spurlos an ihr vorüber. Im Abenteuer wird sie außer in der Rolle des Opfers kaum in Erscheinung treten. Wenn die Helden sie schließlich befreien, sitzt der Schock über die Erlebnisse sehr tief; und das wird sich erst nach dem Abenteuer wieder ändern.

Weitere Personen

Abelmir von Marvinko — siehe **FHI**, S. 74 Odina
Thirindar von Schelf — siehe **FHI**, S. 77

Nachforschungen

Falls die Helden irgendwann auf die Idee kommen, in einer Bibliothek nachzulesen, oder Sie einmal in Verlegenheit kommen, den **Helden Wissen** aus Büchern vermitteln zu müssen, seien Ihnen hier zwei wichtige Bücher ans Herz gelegt:

Streng Geheim!

Bestimmt werden die Helden im Lauf des Abenteuers die eine oder andere Nachforschung anstellen, aber nichts ist schwerer, als etwas über die wahren Absichten der im Abenteuer verwendeten Geheimgesellschaften herauszufinden. Über ein Buch werden die Helden aber unverzüglich stolpern, das Buch "Streng Geheim!" von Zoryel Paziss (**Aventurischer Bote** 34, S. 11). Sollten die Helden ein solches Werk erstehen können, zu einem horrenden Preis, unter der Ladentheke und nur nach Ladenschluss, können sie wenigstens errahnen, worauf sie sich bei diesem Abenteuer eingelassen haben. Im großen und ganzen

stehen in dem Werk keine wirklichen Geheimnisse, die ein Held mit einer gewissen Erfahrung nicht selbst wüsste. Aber, sollten Sie einmal wirklich nicht weiterwissen, wie Sie die Helden wieder auf die rechte Fährte setzten, verwenden Sie es als "Das schlaue Buch" des Fähnlein Fieselschweif

Transalverane Manifestationen des Göttlichen

Dieser Foliant ist eine Abhandlung über alles, was mit göttlichem Wirken zu tun hat, aber nicht in der fünften Sphäre stattfindet. Dieses Buch macht wahlweise Ihren Magier oder Ihren Geweihten glücklich und versorgt ihn mit all jenen Informationen aus dem Anfangskapitel, die Sie ihm geben wollen!

Verfasst wurde dieses Werk von der Magierin Hekaschane, einer Schülerin Niobaras, die durch die Erlebnisse der Magierkriege fromm wurde und als Geweihte in die Hesinde-Kirche eintrat.

Abenteuer im Abenteuer

Sollten Sie und Ihre Spielrunde einen Gefallen am Spiel mit Geheimgesellschaften und uralten Mysterien gefunden haben, dann können Sie nach Belieben auf die folgenden Abenteuerideen zugreifen. Jede einzelne ist, im Prinzip, ein Abenteuer für sich.

Das Satuaria-Heiligtum

Ort: Signorie Castarosa, Domäne Clameth, Erzherzchaft Arivor
Sollten die Helden den Land-Ort besuchen wollen, den sie durch die Schwertscheide ausfindig gemacht haben, werden sie einiges an Überraschung erleben, denn dieser Ort ist wahrlich geschichtsträchtig. Genau hier war der heilige Ort der Hexe Serpentia, die von Geron dem Einhändigen erschlagen wurde. Seither gilt er den Töchtern Satuaris **als heilig**. Selbstverständlich haben die Hexen, die das Heiligtum behüten, etwas dagegen, dass Questadoren die Ruhestätte einer

gen Hexe stören — und auch deren Geist hat etwas dagegen.

In einen der großen Menhire sind die Zeichen der Silemischen Gemme eingeschlagen. Satinavs Hörner haben heftig an der Inschrift geschabt, darum ist eine **Sinnenschärfe-Probe** +5 nötig, sie zu entdecken.

Unterwasserexpedition

Ort: zwei Unterwasserriffe im Meer der sieben Winde

Wenn Ihre Helden eine Expedition zu den Wasser-Orten planen, dann werden sie auch hier einiges an Abenteuern zu bestehen haben. Um die Riffe herum sind im Laufe der Zeit einige Schiffe gesunken. Diese bergen zwar Schätze, aber auch viele Gefahren. Untote Seemänner und Riesenkraken sind nur zwei davon. Das schlimmste ist aber, dass es sich auch hier um Kraftknoten handelt, die von einigen Krakoniern und ihren zilitischen Sklaven auf ein mächtiges H'Ranga-Ritual vor-



Personennamen im Horasiat

Sollten Ihnen einmal die Namen für Ihre Meisterpersonen ausgehen, haben wir hier einige zusammengestellt.

Männernamen: Alricio, Alricilian, Amaldo, Arracio, Arono, Ascanio, Avesto, Barbio, Bepo, Batiste, Calvino, Clombino, Darion, Deriago, Domaldo, Enrico, Ernesto, Famelorio, Folnor, Hesindiego, Horasio, Jago, Miguele, Nepolemo, Palfolino, Pulpio, Rimaldo, Rondriego, Rondradan, Tassilo, Torvono, Ucurio, Vascal

Frauenamen: Adalida, Alvana, Clarizia, Cyrana, Daria, Dulcia, Efferdia, Elissa, Irionya, Niam, Odina, Remira, Rondria, Rovenia, Salkya, Sari, Selinde, Serinai, Tsabella, Usvina, Wanda

bereitet werden. Lassen Sie Ihre Helden dieses verhindern. Auf zwei Stelen auf den Riffen, von Muscheln überwuchert, finden die Helden die Zeichen der Silemischen Gemme.

Eine Seefahrt, die ist ...

Ort: irgendwo auf dem Wasser

Zeit: beliebig, auf einer der Reisen

Sollten die Helden so unvorsichtig sein und eine ihrer viele Reisen mit einem Schiff unternehmen wollen, haben Sie das große Vergnügen, Ihren Spielern Mantel und Degen in Vollendung zu offerieren. Natürlich haben die Geheimgesellschaften gerade darauf gewartet, dass die Helden diesen Fehler machen, und ihnen einen Freibeuter auf die Fersen gesetzt. Zücken Sie also **Die Seefahrt des Schwarzen Auges** und gönnen Sie sich den Spaß. Das Schiff, das das von den Helden bestiegene Schiff verfolgt, trägt keine erkennbaren Hoheitszeichen. Schon recht bald nach seinem Auftauchen holt es deutlich auf. Greifen Sie tief in die Trickkiste und erinnern Sie sich aller Piratenfilme, die Sie je gesehen haben. Sie brauchen keine Hemmungen zu haben, alle Ihnen bekannten Klischees zu benutzen.

Es kommt nach dem Austausch von Katapult und Rotzenfeuer zum Entern. Der Freibeuter hat beinahe doppelt so viel Besatzung wie das Handelsschiff; auf dem die Helden reisen, schließlich muss er ja nach der Übernahme seiner Beute Besatzung für zwei Schiffe stellen.

Im Idealfall sind die Helden nicht nur Passagiere an Bord, sondern haben feste Aufgaben übernommen oder bekommen sie jetzt zugewiesen. Ein Krieger könnte die wenigen Bewaffneten an Bord anführen, ein Geweihter oder Medicus sich um die Krankenstation kümmern, der Magier die Geschütze unterstützen etc. Im Laufe des Feuergefechts wird der Kapitän verwundet und übergibt das Kommando an einen der Helden. Sorgen Sie dafür, dass soweit möglich während des Kampfes alle Helden am selben Ort auf dem Schiff sind.

Vor dem Entern kommen die anderen Passagiere zu der Überzeugung, dass eine Übergabe des Schiffes doch keine so schlechte Idee wäre, und es sollte schon eine größere Aufgabe für die Helden sein, die Moral ihrer Leute zu heben.

Haben sich die beiden Schiffe auf Enterhakenwurfreichweite genähert, fliegen so viele Haken, dass es irgendwann zu viele sind, um sie durchzuschneiden. Schützen auf beiden Seiten werden dann versuchen, diejenigen, die als erste übersetzen, von ihrem Vorhaben abzubringen. Genauso wie der Kampf der Helden sich entwickelt, wird der Kampf auf dem ganzen Schiff verlaufen.

Wenn sich Ihre Helden sehr ungeschickt benehmen oder sie irgendwann doch aufgeben, werden sie gefangen gesetzt und in Richtung Südmeer verschleppt. Natürlich wird es ihnen aber gelingen, aus der Bilge des Piratenschiffs zu entkommen, ihre eigenen Leute zu befreien, das Schiff des Freibeuters zu übernehmen und mit dem eigentlichen Abenteuer fortzufahren.

Die Geheimgesellschaften

Der Adlerorden

Natürlich ist der Adlerorden keine Geheimgesellschaft. Dennoch sei er zu Beginn dieser Aufzählung genannt, denn die Helden werden ständig mit ihm konfrontiert und bis zu einem gewissen Punkt arbeitet er ja ebenfalls im Verborgenen. Schließlich geht es mit dem Ucuri-Funken, Silem-Horas und vor allem der COU um Dinge, die den Staat tangieren – und die möglichst nicht ans Licht der Öffentlichkeit kommen sollten. Der Adlerorden ist somit der offene Gegenspieler der Helden und sowohl Comto Abelmir von Marvinko als auch Comtessa Odina Thirinda von Schelf bedienen sich bei ihren Aktionen natürlich in erster Linie des Ordens.

Geschichte: Der noch junge Orden wurde erst von Amene-Horas vor einigen Jahren ins Leben gerufen.

Gesinnung: absolut loyal zum Kaiserhaus. Eine Gesinnung zu den Erben des Ucuri-Funkens besteht nicht, da niemand im Orden etwas von diesem Geheimnis weiß ...

Ziel: Ursprünglich wurde der Orden gegründet, um der Kaiserin eine

bessere Kontrolle über Steuerwesen, Strafverfolgung, Rechtsprechung, Anklage und weitere wichtige Staatsfunktionen zu geben. Damit sind die Ziele des Ordens auch eher politischen Natur.

Struktur: Die zur Zeit sieben Procuraturen, die von der Staats-Procuratur geführt werden, sind in Directorien unterteilt. Ein jedes Direktorium leitet verschiedene Commissariate. Einem Commissar unterstehen dann lokale Agenturen, Referate und Secretariate (s. FHI, S.35).

Einfluss: sehr groß. Im Prinzip ist der Adlerorden der Staat, zumindest dessen Beamtenschaft. Generell ist nichts unmöglich, wenngleich der 'Dienstweg' wahrscheinlich des Ordens gefährlichste Waffe ist ...

Funktion und Verwendung im Spiel: Der Orden dient den unmittelbaren Vertrauten der Kaiserin als direktes Werkzeug. In erster Linie werden aus den Reihen des Ordens Spitzel, Soldaten, Kämpfer und dergleichen mehr Verwendung finden. Der Orden steht für die Staatsmacht, die natürlich ein großes Interesse daran hat, dass die Fälschung der COU nicht publik wird. Immer, wenn direkte Gegner und öffentliches Vorgehen gefragt sind, treten die Brüder des Adlerordens in Ak-



tion. Für **alle** Situationen, die eher Heimlichkeit, unsaubere Methoden und ein gewisses Maß an Skrupellosigkeit erfordern, gibt es ja das **DBA**

Rivalitäten mit anderen Gruppierungen: In erster Linie entsteht natürlich ein Konflikt mit der Nachrichtenagentur Nanduria, die ja an der Veröffentlichung von möglichst vielen Details dieser spannenden Geschichte interessiert ist. Sie können getrost davon ausgehen, dass die entsprechenden Agenten des Adlerordens die jeweiligen Korrespondenten der Agentur von früheren Begebenheiten her kennen. Damit dürfte sich wohl schon die ein oder andere Fehde oder Feindschaft zwischen Ordensrittern und Korrespondenten entwickelt haben.

Außerdem bestehen natürlich deutliche Spannungen mit den Agenten von ausländischen Organisationen wie zum Beispiel der KGIA oder der Hand Borons. Auch hier sind wahrscheinlich ein Teil der Agenten schon gute Bekannte ...

Besonderheiten des Adlerordens: Alle Adlerritter tragen an ihren Armen Tätowierungen. Diese stammen noch aus der Zeit, in der der Orden nichts mehr als ein Verschwörerkreis im Unabhängigkeitskampf war. Sie dienten zum einen zur Erkennung der Mitglieder untereinander, zum anderen war in ihnen ein durch Zaubertinte aufgetragener **WIEDER HELLSCHT** gespeichert. Dies ist auch noch heute der Fall. Diese Zauberei werden in einer jährlich stattfindenden Zeremonie erneuert. Darum haben ältere, höherrangige Adlerritter eine um 18 erhöhte Magieresistenz gegen Hellsicht- und Beherrschungszauber (siehe **Unter dem Adlerbanner**, S.36).

Kleidung: Blau-Gold gevierter Wappenrock, darauf ein Adler in verwechselten Farben.

Adlerritter

MU 12 AT 15 PA 11 LE 58 **MR 5 (23) RS**

4 (Kettenhemd unter der Kleidung)

TP 1W+5 (Degen)

Direktorium für besondere Angelegenheiten (DBA)

Strenggenommen existiert das Direktorium gar nicht –jedenfalls taucht es nie in einem Etat oder einem Organigramm des Staates auf. Von der **Existenz des DBA** weiß eigentlich nur ein kleiner Kreis von Eingeweihten in der näheren Umgebung der Kaiserin, und echten Einfluss auf das Direktorium hat aber wohl nur die Kaiserin selbst. (Und ob diese immer über alles informiert ist, was im DBA so vor sich geht, muss an dieser Stelle bezweifelt werden ...)

Geschichte: Das DBA ging zur Zeit König Alborns aus verschiedenen Geheimbünden (den Resten der Widerständler aus dem Unabhängigkeitskrieg) hervor. Während man heute, auch nach der Reichsreform, noch immer vom 'Direktorium für Reichsordnung' oder dem 'Direktorium für das Gerichtswesen' spricht, so ist das Direktorium für besondere Angelegenheit langsam aber stetig in die Unsichtbarkeit entschwunden.

Gesinnung: Das DBA ist dem Königs-/Kaiserthron und dem horasischen Staat gegenüber absolut loyal – was wirklich zählt, ist das Reich, ein Wert, der deutlich auch über der Kaiserin rangiert! **Ziel:**

Das Direktorium für besondere Angelegenheiten repräsentiert die dunkle Seite des Staates. Wann immer Denunziation, Verrat, Diebstahl, Erpressung oder gar Mord notwendig sind, um die Sicherheit des Reiches zu schützen, werden die Spezialagenten des DBA in Bewegung gesetzt. (Ob die Aufträge immer von der Kaiserin selbst stammen, muss bezweifelt werden – das DBA ist auf dem besten Weg, ein Selbstläufer zu werden.)

Struktur: Natürlich ist die Organisation des Direktoriums auf Heimlichkeit ausgelegt. Geführt wird die Organisation von Sumudan von Aldyra, dessen offizieller Titel immer noch 'Direktor für besondere Angelegenheiten' ist, aber da es ja offiziell gar kein DBA mehr gibt, ist es mehr als fraglich, ob dieser Titel auf seiner Visitenkarte steht. Die sehr wenigen Agenten sind in kleinen Zellen organisiert und kennen lediglich ihren Vorgesetzten und eventuelle Partner. Viele Aufgaben des Direktoriums werden von angeheuerten Spezialisten ausgeführt, die gar nicht wissen, dass sie für das DBA arbeiten.

Neben dem Agentennetz gibt es noch eine geheime Zentrale in Vinsalt, in der neben einigen Beamten für die Verwaltung weitere Spezialisten für Zauberei, Alchimie, Ausbildung und Ausrüstung, internationale Politik u.a. ihren Dienst verrichten.

Einfluss: immens. Da das DBA mehr oder weniger im direkten Auftrag der Kaiserin agiert und per Definition alle Einsätze des DBA von existentieller Wichtigkeit für den Staat sind, sind die verfügbaren Ressourcen enorm. Selbstverständlich ist Ausrüstung und Ausbildung der DBA-Agenten hervorragend und auf dem neusten Stand der Technik. **Funktion und Verwendung im Spiel:** Das DBA ist (zumindest in diesem Abenteuer) der verlängerte Arm des Staates und dient daher als letztes Mittel, wenn der Adlerorden versagt hat oder nicht eingesetzt werden kann. Die Agenten des DBA sind handverlesene Spitzenleute, die alle für ihre Sache sterben würden und durchweg eine erstklassige Ausbildung haben. Die Einsätze des DBA kommen plötzlich, unerwartet, sind von beeindruckender Präzision und Effektivität und zu meist schon abgeschlossen, bevor jemand wirklich merkt, was da gerade passiert ist. Das Direktorium ist nicht gerade zimperlich in der Wahl der Mittel und ein erfolgreicher Einsatz ist wichtiger als guter Stil -- und auch wichtiger als das Leben eines Agenten.

Setzen Sie das DBA außerhalb der vorgegebenen Szenen sehr sparsam ein und sorgen Sie dafür, dass die Helden durchaus Respekt vor dem Direktorium haben. Zusammen mit dem Adlerorden wird das Direktorium dafür sorgen, dass die Helden kaum eine ruhige Minute haben.

Rivalitäten mit anderen Gruppierungen: Da außer der Hand Borons und der KGIA keine andere Gruppe überhaupt nur von der Existenz des Direktoriums weiß, beschränken sich eventuelle Rivalitäten auch auf diese beiden Geheimdienste. Für die Erfüllung des Auftrags ist es vollkommen nebensächlich, welche der diversen beteiligten Gruppen sich dem Wohl des Reiches in den Weg stellt, Feind bleibt Feind und ist damit ein Hindernis, das aus dem Weg geräumt werden muss. Detaillierte Informationen über die anderen beteiligten Gruppen sind lediglich für die Auswahl einer geeigneten Strategie entscheidend ...

Kleidung: Man erkennt einen DBA-Agenten nur dann, wenn er sich zu erkennen geben will (und er selbst weiß, dass er ein DBA-Agent ist) – es gibt keine Dienstkleidung.

DBA-Agent

MU 15 AT 17 PA 15 LE 74 **RS 4 MR 8**

Alle Waffen sind meist am Körper verborgen. Magische Ringe und Talismane gehören genauso zu ihrer Ausrüstung wie Gifte und Drogen.

Nachrichtenagentur Nanduria

Hier verwischen die Grenzen zwischen modernem Journalismus und privatem Geheimdienst mit den Interessen einer durch und durch phexgefalligen Unternehmung. Der Nachrichtenagentur ist so ziemlich jedes Mittel recht, Hauptsache, die erhaltene Information lässt sich



in bare Münze umwandeln. Dabei werden Gazetten genauso gerne beliefert wie Privatleute oder gar hochrangige Offizielle (s. **FHI**, S. 89 u. S. 93).

Geschichte: Die Agentur wurde von Hauce von Radoleth und dem schillernden Jucho von Dallenthin vor einigen Jahren gegründet und genießt heute einen guten Ruf bei ihren Nutznießern — gleichzeitig hat sie jedoch auch einen ausgeprägten Stamm an Feinden, was bei ihren Aktivitäten wohl kaum verwunderlich ist. Bei Freund und Feind ist jedoch unumstritten, dass die Agentur sehr effizient arbeitet.

Gesinnung: keine. Was zählt, ist eine gute Geschichte und verwertbare Informationen.

Ziel: Beschaffung von gewinnbringenden Informationen

Struktur: Die Hauptredaktion sitzt in Vinsalt, weitere Agenturen gibt es in Kuslik, Grangor, Arivor, Belhanka und Dröl. Offiziell hält Hauce von Radoleth weiterhin die Fäden der Agentur in der Hand, wobei Granduco Jucho als sein stiller Teilhaber stets bestens informiert ist.

Einfluss: sehr groß. Immerhin gilt die Agentur als der Meinungsmacher im Reich. Was die Agentur schreibt, wird gedruckt und findet damit Einzug in des Volkes Seele.

Funktion und Verwendung im Spiel: Die Nachrichtenagentur Nanduria hat zwei verschiedene Funktionen zu erfüllen. Zum einen können Sie die Helden mit lästigen Schreiberlingen bedrängen und damit alle Register der modernen Presse ziehen. Natürlich tauchen die rasenden Reporter immer genau dann auf, wenn Heimlichkeit geboten ist oder gerade eine wichtige Besprechung stattfinden soll. Auf der anderen Seite kann die Agentur den Helden auch behilflich sein. Getreu dem Motto "Eine Hand wäscht die andere" können die Helden auch tatsächlich Hilfe von der Agentur erwarten, vorausgesetzt, sie bezahlen die Dienste von Nanduria, vorzugsweise mit der einzigen Währung, die in diesem Fall zählt: Informationen ...

Rivalitäten mit anderen Gruppierungen: Wie bereits erwähnt, sind natürlich alle öffentlichen Institutionen genauso wenig begeistert von den neugierigen Korrespondenten wie die um ihre Geheimnisse besorgten Gesellschaften. Es bleibt wohl festzuhalten, dass niemand die Schnüffler der Agentur wirklich mag ...

Die Wahrer des göttlichen Funkens

Die Wahrer sind eine 'echte' Geheimgesellschaft im klassischen Sinn. Seit vielen Jahrhunderten sind die Initiaten der Wahrer auf der Suche nach den Trägern des Ucuri-Funkens und beschäftigen sich mit der Erforschung dieser Gabe.

Geschichte: Wann genau diese Gesellschaft gegründet wurde, weiß niemand mehr so genau. Die ältesten Aufzeichnungen in den geheimen Archiven der Wahrer stammen aber aus der Zeit des heiligen Geron und sind noch in Alt-Güldenländisch abgefasst. Einige Brüder des Ordens vermuten die Ursprünge dieser Verbindung sogar im Güldenland und behaupten, dass die ersten Initiaten der Wahrer mit den ersten Siedlern aus dem Güldenland kamen. Wie dem auch sei, die goldene Zeit des Ordens war in den fast tausend Jahren zwischen der Gründung Bosparans um 501 bis zum Sturz der Hela-Horas im Jahre 1492. In dieser Zeit wurden die Wahrer des göttlichen Funkens zu einer mächtigen Geheimgesellschaft, deren Einfluss bis in die letzten Winkel des Reiches reichte. Heute erzählt man sich in Ordenskreisen, dass die damaligen Großmeister der Wahrer sogar die grauen Eminenzen hinter den Horas' waren und mehr als einmal mit ihrem Eingreifen einen 'Träger des Funkens' auf den Adlerthron brachten. Die größte Tat des Ordens soll aber das Auffinden von Brigon-Horas gewesen sein, der die Dynastie der sogenannten Kusliker Kaiser begründete.

Doch genau wie das Alte Reich nach der verlorenen Zweiten Dämonenschlacht fast vor die Hunde ging, so erging es dem mächtigen Orden. Ein Großteil der genealogischen Aufzeichnungen und der historischen Dokumente wurde bei der Erstürmung Bosparans durch die Garethher ein Raub der Flammen. Die meisten Mitglieder des Geheimbundes waren mehr mit dem Kampf ums blanke Überleben beschäftigt als mit schon lange vergessenen Geschichten. Nur noch ein kleiner Kreis von hochrangigen Initiaten versuchte, wenigstens einen Teil des geheimen Wissens zu retten und an die kommenden Generationen weiterzugeben. In den folgenden Jahrhunderten war der Bund eine sehr kleine, auf äußerste Geheimhaltung bedachte Gruppe, die in erster Linie versuchte, gegen das Vergessen zu arbeiten, und stets auf der Hut vor den strengen Augen der Garethher Besatzer sein musste.

Gesinnung: Vordergründig gibt sich der Orden gerne die Fassade einer hesindegefälligen Vereinigung, die sich um schon lange vergessene mystische Geheimnisse bemüht. Gerne wird mit altem Wissen aus dem Güldenland geworben und auch eine gewisse Macht aus alten Schriften wird dem Interessierten gerne in Aussicht gestellt. Konkret ist der Orden einerseits an Sarostes' Geheimnissen und der Wahrheit hinter der CUO interessiert, weil natürlich die Genealogie eine wichtige Beschäftigung im Orden darstellt. Andererseits will der Orden Sarostes natürlich für sich gewinnen, da der innere Zirkel glaubt, mit einem echten Träger der Gabe so etwas wie den Stein der Weisen gefunden zu haben.

Ziel: Die Wahrer sind in erster Linie daran interessiert, ihr leider unvollständiges Wissen über den Ucuri-Funken zu vervollständigen, alle Träger des Funkens ausfindig zu machen und sie wenn möglich dem Orden zuzuführen. Fest steht, dass der Orden sein Wissen nicht an die Öffentlichkeit tragen will, vielmehr ist es das Interesse des Ordens, sich die Gabe des Funkens zunutze zu machen und damit wieder an Bedeutung, Ansehen und Macht zu gewinnen. Der innere Kreis um den Großmeister herum hält sich in der Tat nicht mit romantischen Phantasien oder nationalistischen Träumereien auf Er träumt von der Macht, die diese Gabe verleiht, und ist fest entschlossen, alles zu tun, um die wirklichen Träger des Funkens als Werkzeug zur Machtergreifung zu benutzen.

Struktur: Die Gesellschaft wird von einem inneren Zirkel geleitet, den man den 'Kreis der Erleuchteten' nennt. Diesem Kreis steht der Großmeister des Ordens vor, der den schmucken Titel 'Wahrer des verlorenen Wissens' trägt. Ansonsten ist der Orden in lokale Komtureien unterteilt. Jeder Komtur ist für die Organisation seiner Komturei selbst verantwortlich. Üblicherweise entstehen in den Komtureien verschiedene Zirkel, die oftmals gar nichts voneinander wissen. Ansonsten kennt das komplizierte System der Verbindung 12 verschiedene Grade und aufwendige Riten, die einen jeden Schritt eines Ordensbruders in eine höhere Weihe begleiten. Üblicherweise wird nur den hoch initiierten Brüdern und Schwestern die Einsicht in die alten Schriften gewährt und nur die wenigsten wissen genau über den Funken, seine Bedeutung und seine Geschichte Bescheid.

Einfluss: eher mäßig, da die Gesellschaft erstens nicht sehr viele Mitglieder hat und zweitens tatsächlich ein Geheimnis bewahren muss und nach all den langen Jahre der Verfolgung, vor allem durch die Priesterkaiser, sehr viel Wert auf Tarnung und Unauffälligkeit legt. Dennoch finden sich in den Reihen der Ordensbrüder und -schwestern viele einflussreiche Adelige, Beamte und Kautleute. Außerdem sind alle Hochgrade schon lange im 'Geschäft' und daher mit allen schmutzigen Tricks vertraut, die eine Geheimgesellschaft zum Überleben braucht. Immerhin ist die Gesellschaft finanziell recht gut gestellt, da sie schließlich einige Jahrhunderte Zeit hatte, Schätze anzuhäufen ...



Funktion und Verwendung im Spiel: Zum einen treten die Wahrer natürlich als mögliche Informationsquelle über die Geschichte mit dem Ucuri-Funken auf, zum anderen verkörpert diese Gesellschaft aber natürlich auch einen potentiellen Feind der Helden. Die Ordensbrüder werden zuerst versuchen, Sarostes mit dem Wissen des Bundes zu ködern, um ihn dann ganz auf ihre Seite zu bringen. Falls Sarostes sich nicht auf eine Zusammenarbeit einlassen will, weil ihn zum Beispiel die Helden abschirmen, wird der Orden versuchen, mit Gewalt Sarostes oder seine Tochter in die Hände zu bekommen.

Rivalitäten mit anderen Gruppierungen: Natürlich schweltschon seit Jahrtausenden hinter den Kulissen der Kampf mit den Fanatikern des Siegels der Erkenntnis. Und in dieser ganzen Zeit hat die Welt noch nie etwas davon mitbekommen, da beide Seiten, wenngleich auch aus unterschiedlichen Gründen, alles daransetzen, nichts von ihrer Fehde an die Öffentlichkeit dringen zu lassen.

Kleidung: Die Wahrer tragen ganz normale Kleidung, wobei die Farben Rot und Gelb sowie goldene Applikationen bevorzugt werden. Die **Mitglieder des Ordens** sind immer recht gut angezogen, der Orden hat ja auch das Geld, seine Leute gut aussehen zu lassen. Ein Erkennungszeichen des Ordens sind kleine, eher unauffällige Broschen, die einen Falken darstellen. Je kostbarer und aufwendiger die Brosche gearbeitet ist, desto höher ist der Grad des Trägers.

Ein durchschnittlicher Wahrer

MU 12 AT12 PA 10 LE 48 MR 3

RS 1 (Kleidung) TP 1W+5 (Degen)

Das Siegel der Erkenntnis

Geschichte: Das Siegel der Erkenntnis ist ebenso wie die Wahrer eine sehr alte Gesellschaft, wobei das Siegel nie zu so großem Einfluss gekommen ist. Der Legende nach soll es von Fran-Horas selbst gegründet worden sein, um alle anderen Funkenträger aufzuspüren und zu vernichten. Der Kaiser wollte der Sage nach der einzige sein, der über diese Gabe verfügt, und sich außerdem weitere potentielle 'Mitbewerber' um den Thron vom Halse schaffen. Doch nach der verlorenen Ersten Dämonenschlacht verselbstständigte sich diese 'Behörde' und begann in eigener Auslegung ihres Auftrages, angereichert mit dem soliden Halbwissen, das die Gründer von Fran-Horas bekommen hatten, eine eigene Deutung der Geschichte um den Ucuri-Funken weiterzugeben. Aus der Geheimhaltung heraus begannen die 'Funkenjäger', eine mächtige Struktur aufzubauen, um dem Feind standhalten zu können.

Gesinnung: Das Siegel ist der Ansicht, dass alle Träger des Funkens eine Art dämonische Saat in sich tragen, die nur darauf wartet, auszubrechen und das Reich ins Verderben zu stürzen. Da man sich niemals sicher sein kann, wer von diesem Funken befallen ist, sind alle Mitglieder des Siegels äußerst paranoid. Die Geheimhaltung und die aufwendigen Sicherheitsvorkehrungen sollen die Ordensbrüder und -schwestern vor Anschlägen der Funkenträger schützen. Seit der Horas-Proklamation Amenes, die ja auf die CUO zurückgeht, glauben die Kultisten, der gesamte Staat sei vom Kopfe her verseucht. Damit hat sich seit einigen Jahren auch noch eine solide antikaiserliche Gesinnung in den Köpfen der Verschwörer festgesetzt.

Ziel: Das erklärte Ziel der Verbindung ist es, alle erwiesenen Träger des Funkens aufzuspüren und zu vernichten. Natürlich ist das Erkennen des Funkens auch das größte Problem des Ordens. Zwar sind noch aus der Zeit Fran-Horas' (!) einige Rituale bekannt, die angeblich ei-

nen Träger des Funkens identifizieren können, allerdings beherrschen nur die Hochgrade des Ordens diese Rituale, und in der Vergangenheit hat sich der Vollzug desselben als äußerst gefährlich für alle Beteiligten herausgestellt. So ist es zur gängigen Praxis geworden, auf Verdacht hin zuzuschlagen. Was sind schon ein oder zwei Opfer im Vergleich zu dem, was die Welt erwartet, wenn der Funke durchbricht?

Struktur: Dem Orden steht ein Gremium von 13 'Verhüllten Richtern' vor, und das 'Hohe Gericht', wie das Hauptquartier genannt wird, befindet sich in Silas. Das System der Initiationsgrade kennt verschiedene Zweige, in denen ein Adept aufsteigen kann, so zum Beispiel den 'Zweig der Richter', den der Arkanen Forscher', den der 'Jäger', der 'Verwalter' und den der 'Genealogen'. Jeder Zweig kennt seine eigenen hierarchischen Grade und natürlich hängt der Einblick in das Wesen des Ordens vom Initiationsgrad des einzelnen Mitglieds ab.

Einfluss: groß, wenngleich der Orden aus naheliegenden Gründen keine hohen Staatsdiener in seinen Reihen hat. Da der Orden schon seit unglaublich langer Zeit existiert, befindet sich zum Teil schon lange verloren geglaubtes Wissen in den Händen der hohen Initiaten. Außerdem ist dieser Orden nicht auf das Horasiat beschränkt, wenngleich hier natürlich die Verhüllten Richter residieren. Doch neben dem enormen Wissen besitzt der Orden ein ansehnliches Vermögen in Form von Gold, Edelsteinen, Liegenschaften und Kunstwerken.

Funktion und Verwendung im Spiel: Das Siegel der Erkenntnis ist der Hauptfeind der Helden. Von ihm werden die Helden und Sarostes verfolgt, denn es plant, sie einigen Untersuchungen zu unterziehen und anschließend präventiv umzubringen. Das Siegel steckt hinter der Entführung von Sarostes' Tochter, die allerdings nicht sofort getötet wird, da sich im Moment ihrer Gefangennahme ein drittes Auge auf ihrer Stirn geöffnet hat.

Rivalitäten mit anderen Gruppierungen: Nun, da wären zum einen die Ritter des Adlerordens, dann natürlich das DBA, besonders aber diese 'Weltenvernichter' von den Wahrern, dann die Brandstifter von der Presse ...

Kleidung und Erkennungszeichen: Alle Mitglieder des Siegels tragen als ein Erkennungszeichen einen Ring. Dieser 'Siegelring' zeigt zwei ineinander verschlungene altgüldenländische Buchstaben, nämlich das F und das H. Natürlich steht dieses Zeichen für Fran-Horas, der diesen Orden schließlich gestiftet hat. Außerdem erhalten alle initiierten Mitglieder ein Siegel in die rechte Hand tätowiert, das dem Siegel der Magierakademien sehr ähnlich ist. In der Tat handelt es sich bei diesen Siegeln um eine ähnliche Prozedur, wie sie auch studierte Magier erfahren haben. Der einzige Unterschied ist, dass in dem sehr alten Ritual der Siegelung eine Formel, die dem SIGILLUS NEGLECTIBOR ähnelt, eingewoben ist. Dieses Ritual geht auf Fran-Horas zurück und ist nur den hohen Richtern bekannt. Jeder Initiat hat ein solches Siegel, das aber immer nur von gleichen oder höheren Graden erkannt werden kann. Falls ein anderer Zauberer versucht, das Siegel zu durchschauen, muss ihm ein ANALÜS ARKANSTRUKTUR +35 gelingen. Gelingt diese Probe, dann hat der betreffende Zauberer allerdings eine Menge zu studieren. Natürlich reicht auch ein ODEM, um festzustellen, dass in der Handfläche Zauberei wirkt, nur halt nicht welche...

Durchschnittlicher Agent des Siegels MU

13 AT12 PA 11 LE 51 MR 4

RS 1 (Kleidung) TP 1W+3 (Florett)



Kaiserlich Garethische Informationsagentur (KGIA)

Da bereits einiges Material über die KGIA veröffentlicht ist, soll hier nur ein grober Überblick gegeben werden. Weitere Informationen finden Sie in **Land der stolzen Schlösser**, Seite 39 ff., und in **FHI**, 5.106.

Geschichte: Die KGIA wurde als Spitzeldienst unter Kaiser Perval gegründet und unter Kaiser Hal auf einen reinen Informationsdienst zurecht geschnitten, so dass der Begriff 'Geheimdienst' gar nicht mehr so recht zutrifft. Dennoch sind die Agenten des KGIA immer noch ein Sinnbild für den langen Arm des Staates.

Gesinnung: absolut reichstreu – dem Neuen Reich, versteht sich ...

Ziel: die Beschaffung von für das neue Reich wichtige Informationen. Natürlich wäre eine falsche CUO ein gefundenes Fressen für Graf Dexter Nemrod.

Struktur: Chef der Behörde ist der Reichsgroßgeheimrat Graf Dexter Nemrod, der über ca. 600 Mitarbeiter verfügt. Die sogenannten Residenten sind öffentliche Ansprechpartner und Vertreter der KGIA, während die Agenten die klassische Aufgabe von Geheimdienstlern erledigen. Als langer Arm fürs Grobe untersteht dem Grafen die berühmte elfte Schwadron, die sich aus Elitekämpfern für Sonderaufgaben zusammensetzt. Das Elitgarderegiment *Raul von Gareth* ist bekannt dafür, dass es nur die Besten der Besten annimmt und damit ein ebenbürtiger Gegner für die Agenten des DBA. Außerdem unterstehen Dexter noch die Boten des KBKD, des 'Kaiserlichen Boten- und Kurierdiensts'.

Einfluss: im Neuen Reich immens, im Alten Reich eher unbedeutend

Funktion und Verwendung im Spiel: Die KGIA soll zuerst eine weitere Gruppe von mysteriösen Verfolgern stellen und je nach Bedarf später auch durchaus in den Kampf um Sarostes und die Helden eingreifen. Dabei können Sie den Helden entweder zusetzen oder ihnen unfreiwillig zu Hilfe kommen, ganz wie die Situation es erfordert.

Rivalitäten mit anderen Gruppierungen: keine besonderen

Die Hand Borons

Auch über die Hand Borons existieren schon diverse Veröffentlichungen. Daher beschränken wir uns wieder auf die wichtigsten Informationen im Überblick. Weitere Details finden Sie in **Al'Anfa – stolze Herrscherin**, Seite 82 ff., und in **FHI**, S.106.

Geschichte: Die Ursprünge der Hand verlieren sich im Nebel der Geschichte, wobei jedoch fest steht, dass die Hand schon viele hundert Jahre alte sein muss. Schließlich wurde sie unter Bal Honak zur Geheimpolizei und dem, was einem Geheimdienst am nächsten kommt.

Gesinnung: Die Agenten und Meuchler der Hand sind natürlich in erster Linie dem Herrn Boron und dann dem Patriarchen, obwohl bereits da Zweifel kommen können, loyal ...

Ziel: Förderung der Sklaverei, gezielte Desinformation von Feinden, Mordanschläge etc.

Struktur: so gut wie nichts bekannt. Im Horasreich wird die Hand auf jeden Fall vom Metropolit geleitet, dem wiederum die Residenten unterstehen. Insgesamt dürfte die Hand hier mit rund sechs voll ausgebildeten Meuchlern und vielleicht zehn Agenten vertreten sein. Dazu kommt natürlich noch ein Heer aus Informanten und Zuarbeitern.

Einfluss: recht groß, da letztendlich das Vermögen Al'Anfas hinter der Hand steht. Außerdem versteht die Hand ihr Geschäft und hat sich ein hervorragendes Netz aus Informanten herangezogen.

Funktion und Verwendung im Spiel: Auch die Hand soll zuerst eine weitere Gruppe von mysteriösen Verfolgern stellen und je nach Bedarf später auch durchaus in den Kampf um Sarostes und die Helden eingreifen. Dabei kann sie den Helden auch hin und wieder unfreiwillig zu Hilfe kommen, ganz wie die Situation es erfordert. Natürlich dient die Hand auch dazu, die Paranoia der Helden ins Unermessliche zu treiben. Wenn die Helden entdecken, dass sie nicht 'nur' vom Adlerorden, der KGIA und mindestens zwei unbekannten Gruppierungen hartnäckig verfolgt werden, sondern, dass auch noch die Hand Borons Jagd auf sie macht, dann sollten die Helden schon ins Schwitzen kommen.

Rivalitäten mit anderen Gruppierungen: Wenn es eine ernstzunehmende Rivalität geben sollte, dann bekäme das den Vertretern der anderen Gruppe nicht so gut ...

Die Söhne des Horas

Eine Beschreibung dieser Gruppe finden Sie in **FHI**, S. 107 ff.

Geschichte: Der Orden existiert erst seit einigen Jahren. Der 'Wahre Horas', dessen Identität auch im Orden nur die wenigsten kennen, geriet vor vielen Jahren zufällig zwischen die Fronten eines Scharmützels zwischen den Wahrern und dem Siegel. Offenbar waren die Götter ihm wohlgesonnen und er überlebte den Kampf. Doch es gelang ihm nicht nur, seine Haut aus der Schusslinie zu entfernen, nein, er war sogar noch in der Lage, ein Schriftstück aus den Händen eines Gefallenen zu entreißen und damit zu entkommen. Zwar stehen in diesem Brief nur Andeutungen über den Funken und seine Bedeutung, doch das bißchen und die blühende Phantasie des jungen Mannes reichte aus, um sich seine eigenen Gedanken zu machen, die von der Wirklichkeit gar nicht so weit entfernt sind.

Gesinnung: Der Wahre Horas gibt vor, selbst den Funken zu tragen, und leitet daraus seinen Anspruch auf den Thron ab. Ergo muss die Verräterin vom Thron verjagt werden und alle großen Adelshäuser gehören gestürzt.

Ziel: Sturz der Häuser Firdayon, Garlischgrötz, Berlinghân, Marvinko etc. Außerdem die Errichtung eines Gottkaisertums mit dem Wahren Horas auf dem Thron sowie die Unterwerfung des gesamten Kontinents.

Struktur: einzelne Zellen unter dem Wahren Horas. Außerdem ein großes Repertoire an wichtig wirkenden Initiationsriten und mächtig klingenden Titel. Alles, was die Geheimgesellschaft von Welt halt so braucht ...

Einfluss: eher gering. Dennoch sollte man die Söhne nicht unterschätzen, da sie es geschickt verstehen, die Aufständischen und mit dem Staat Unzufriedenen aller Couleur einzufangen. Damit verfügt die Verbindung immerhin über ansehnliche finanzielle Mittel.

Funktion und Verwendung im Spiel: Die Söhne sind als Entspannung in der ersten Welt der Geheimdienste und Geheimgesellschaften gedacht. Natürlich dürfen die Helden nicht den Fehler machen, diese Gruppe zu unterschätzen, aber in der Regel sollten sie mit den vergleichsweise doch eher schlecht ausgerüsteten und gar nicht ausgebildeten Ordensbrüdern fertig werden. Außerdem bietet sich diese Gruppe an, die zum Teil schon befremdlichen Riten und Regeln der Geheimgesellschaften zu persiflieren.

Rivalitäten mit anderen Gruppierungen: mit allen, von denen die Gruppe weiß. Außerdem bekämpfen das Siegel und die Wahrer den ungewollten Mitwisser natürlich, wo es nur geht. Immerhin war der damals abgefangene Brief für jemand anderen bestimmt ...



Weniger wichtige Orden

Der horaskaiserliche Hausorden vom heiligen Blut

Die allgemeinen Daten zum Heilig-Blut-Orden entnehmen Sie bitte **RdH**, S. 38, **FHI**, S. 31, und dem Almanach, S. 29.

Einer der Orden, der zwar keine Geheimnisse kennt, aber nichtsdestotrotz den Helden über den Weg laufen wird, ist der Orden der Heilig-Bluter. Zwangsläufig bekommen die Helden in Horasia mit dem Orden zu tun, da dieser den dortigen Tempel führt.

Für alle Geheimgesellschaften, die an die Göttlichkeit des Horas glauben, sind die Heilig-Bluter ein Dorn im Fleisch. Sind doch die meisten Ordensbrüder und -schwestern eher aus merkantilen Beweggründen dem Orden beigetreten. Der Orden war vor Zeiten, als es sich bei ihm noch um eine echte Geheimgesellschaft handelte, tatsächlich im Besitz eingeweihten Wissens über die horasischen Blutlinien. Heute jedoch weist nur noch der Name auf diese Vergangenheit hin.

Gardist des heiligen Blutes / Tempelwache

MU 14 AT 14 PA 12 LE 45 **MR** 3

RS 5 (Harnisch) TP 1W+5 (Partisane)

Horasische Ehrenlegion

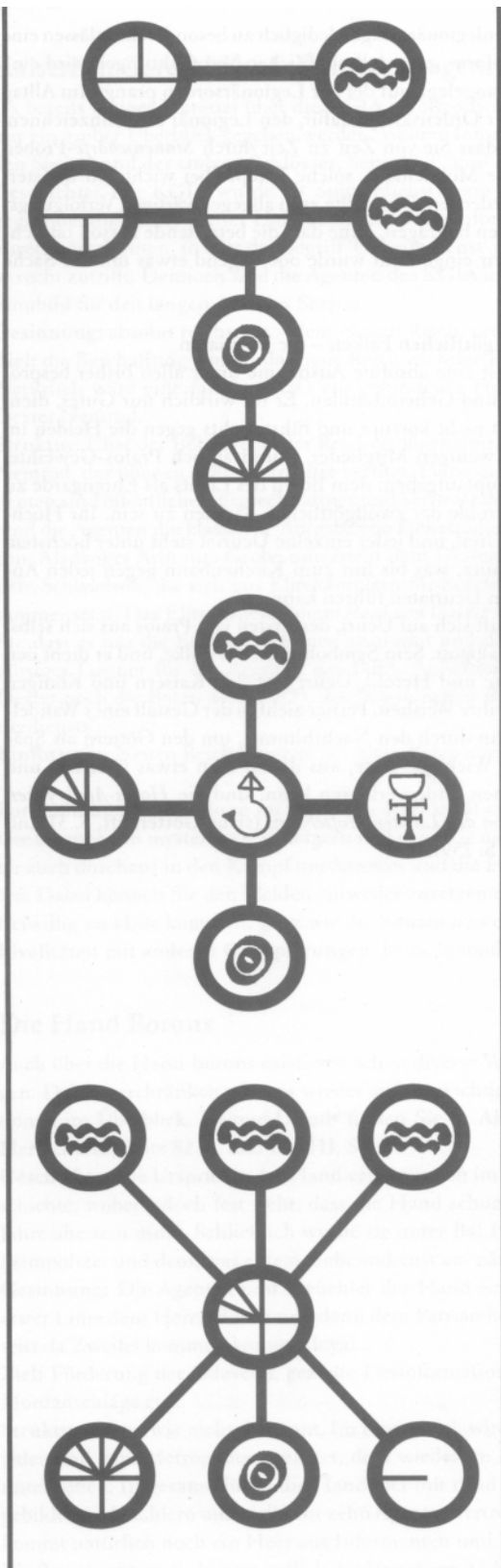
Gegründet wurde die Ehrenlegion von Abelmir von Marvinko, um besondere militärische und kulturelle Verdienste zu ehren. Mit diesem Orden ist Abelmir auf dem besten Wege, seine eigene mächtige Geheimgesellschaft ins Leben zu rufen. Alle Legionäre sind ihrem Commandante durch Wort und Tat verpflichtet, kaum einer darunter würde es wagen, Abelmir eine Bitte abzuschlagen. Somit besitzt er ein Netz von Informanten und Kontakten in allen kulturell und militärisch wichtigen Positionen des Reiches (s. Almanach, S. 31).

Kleidung: Ehrenlegionäre tragen lediglich zu besonderen Anlässen eine Art Parade-Uniform, zu gesellschaftlichen Verpflichtungen wird eine grüne Schärpe angelegt, auf der der Legionärsorden prangt. Im Alltag sorgt ein kleiner Ordensknopf dafür, den Legionär zu kennzeichnen. Es ist wichtig, dass Sie von Zeit zu Zeit durch *Sinnenschärfe-Proben* den Helden die Möglichkeit, solche Knöpfe bei wichtigen Meisterpersonen zu entdecken. Dies sollte zum allgegenwärtigen Verfolgungswahn der Helden beitragen, ohne dass die betreffende Person tatsächlich von Abelmir eingeweiht wurde oder irgend etwas mit der Sache zu tun hat.

Der Orden des göttlichen Falken – die Ucuriaten

Dieser Orden ist eine absolute Ausnahme unter allen bisher besprochenen Orden und Geheimbünden. Er tut wirklich nur Gutes, dient den Göttern, ist nicht korrupt und führt nichts gegen die Helden im Schilde. Seine wenigen Mitglieder, grundsätzlich Praios-Geweihte, haben zwei Hauptaufgaben: dem Boten des Lichts als Ehrengarde zu dienen und Herolde der zwölfgöttlichen Kirchen zu sein. Ihr Hochmeister ist der Greif, und jeder einzelne Ucuriat steht unter höchstem kirchlichen Schutz, was bis hin zum Kirchenbann gegen jeden Angreifer auf einen Ucuriaten führen kann.

Der Orden beruft sich auf Ucuri, den ersten von Praios aus sich selbst erschaffenen Halbgott. Sein Symboltier ist der Falke, und er dient den Göttern als Bote und Herold. Ucuri gibt den Kaisern und Königen ihre Macht und ihre Weisheit. Ferner zieht in der Gestalt eines Wandlerters seine Bahn durch den Nachthimmel, um den Göttern als Späher zu dienen. Wichtige Texte, aus denen man etwas über ihn und damit über seinen Orden erfahren kann, sind die *Horas-Apokryphen* und der *Sang von den Lichten Hofscharen* (siehe Götterheft, S. 31 und S. 75. Lexikon. S. 259).



Die Zeichen der Zahori

Praios											
Rondra											
Efferd											
Travia											
Boron											
Hesinde											
Firun											
Tsa											
Phex											
Peraine											
Ingerimm											
Rahja											



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen unzählige Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

DIE UNSICHTBAREN HERRSCHER

Das Horasreich ist stolz auf seine ruhmreiche Vergangenheit, auf die Ansammlung hesindegeligen Wissens und auf die neuzeitlichen Erfolge seiner geschickten Diplomaten und entschlossenen Kauffahrer. Was aber wäre, wenn diese 'Neue Ordnung' auf Sand gebaut wäre, wenn hesindegeliche Dokumente aus der ruhmreichen Vergangenheit sich nur als Spielball der Diplomaten und als Ware entschlossener Schacherer herausstellen würde?

Wie würden die Helden reagieren, wenn sie mit solchem Wissen konfrontiert würden? Wie würde das offizielle Horasiat reagieren? Und vor allem: Wie würden die Geheimgesellschaften, Logen und Zirkel reagieren – die unsichtbaren Herrscher des Horasreichs?

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 101

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister/Spieler):
Experte/hoch

ANFORDERUNGEN (Helden):
Hintergrundwissen,
Interaktion, Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten, Zauberei

STUFEN
7 – 13

ORT UND ZEIT
Horasreich, in neuerer Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Abenteuer-Basis-Spiel; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Box Fürsten, Händler, Intriganten ist empfohlen, Kenntnis der Boxen Götter, Magier und Gewelbte und Die Welt des Schwarzen Auges ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2000 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95 • EUR 13,78



ISBN 3-89064-350-7

10350