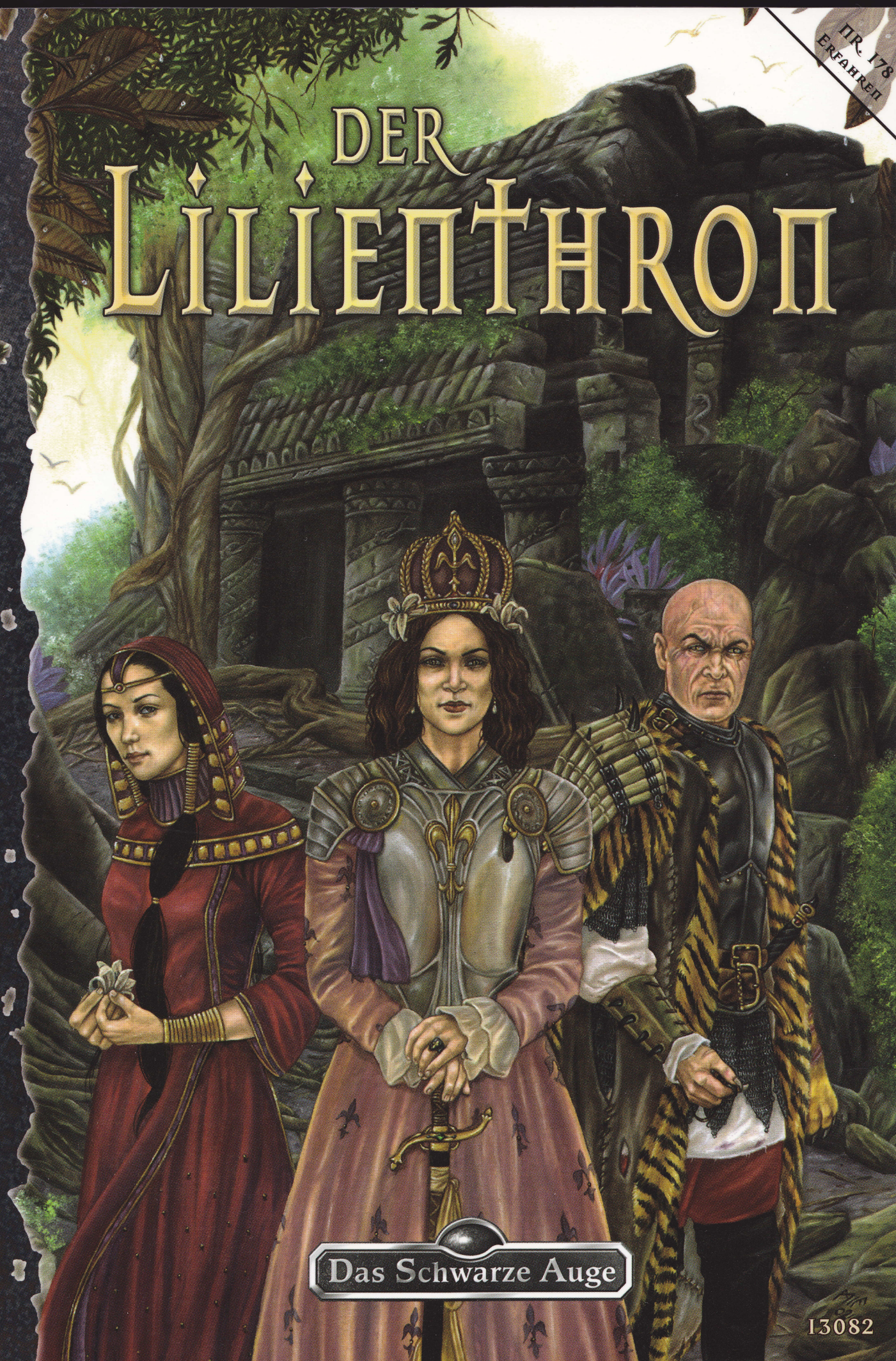


ADVENTURIEREN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden

DER LILIENŦHRON

PR. 178
ERFAHREN

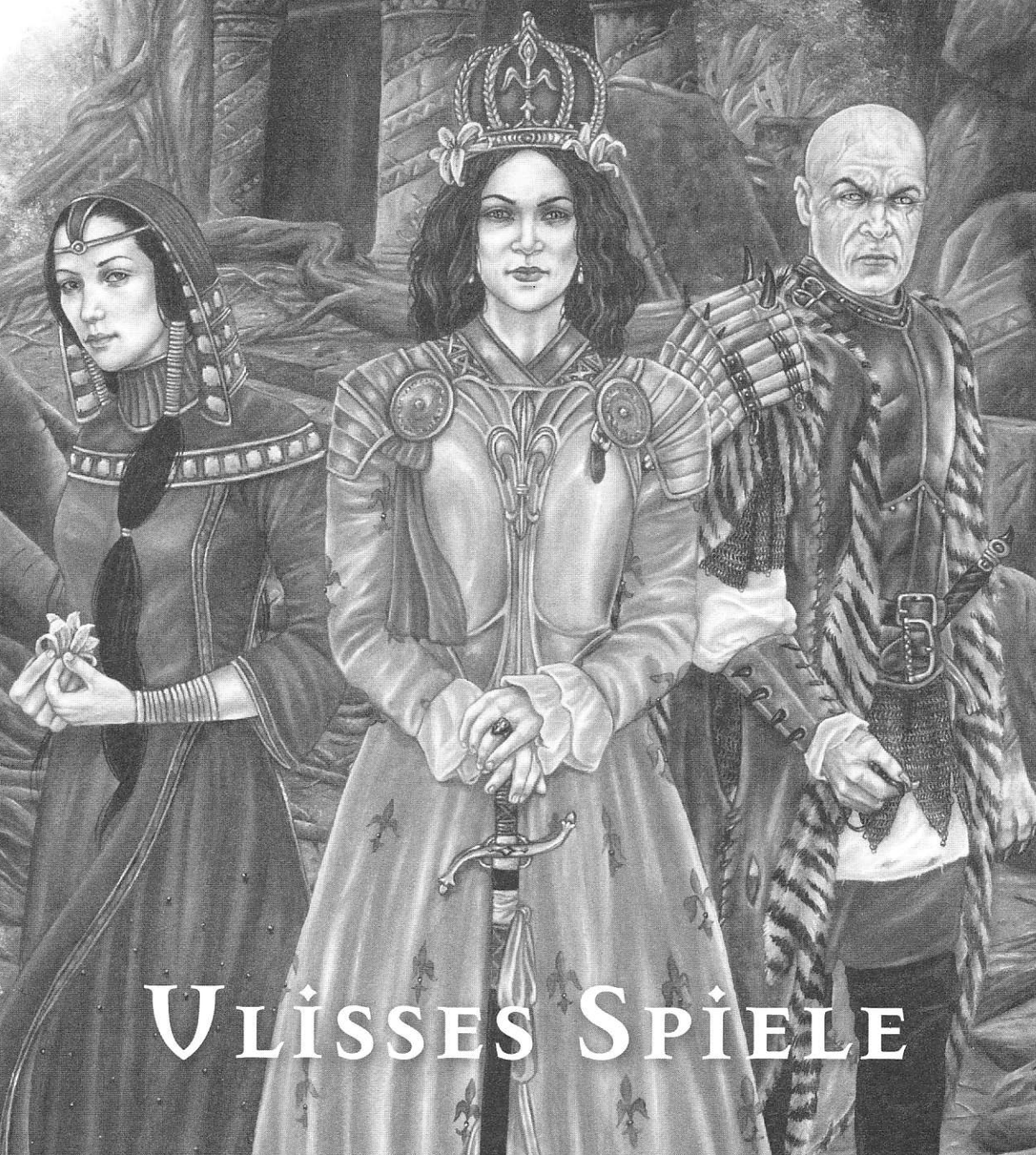


Das Schwarze Auge

13082

Das Schwarze Auge

DER LILIENTHRON



VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

JÖRG HÜBNER,

DANIEL RICHTER, THOMAS RÖMER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

COVERBILD

MIA STEINGRÄBER

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

TRISTAN DENECKE, EVA DÜNZINGER,

DANIEL JÖDEMANN, OLIVER DON-MATTHIES,

MIA STEINGRÄBER, SABINE WEISS

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

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-86889-069-3

Das Schwarze Auge

DER LILIENTHRON

EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN
VON MICHAEL MASBERG

mit Dank an

MAGNUS ERPING, TOM FIPP, CHRIS GOSSE, MARK WACHHOLZ UND
TYLL ZYBURA FÜR IDEEN ZUM PLOT UND KONSPIRATIVES PLANEN ZUR ZUKUNFT
MARASKANS, MARC JEPPESEN FÜR ANREGUNGEN ZU BORAN,
PHILIPPE MINDACH UND STEFAN UPTEREGGER FÜR WERTVOLLE HILFE BEIM
ABGLEICHEN MIT ANDEREN HANDLUNGSSTRÄNGEN, UWE MECHENBIER FÜR
KONSTRUKTIVE KRITIK SOWIE DANIEL SIMON RICHTER FÜR DAS REICHEN
DER MACHETE, WENN DER PLOTDSCHWUNGEL ZU DICHT WURDE

»CHANGE EVERYTHING YOU ARE
AND EVERYTHING YOU WERE
YOUR NUMBER HAS BEEN CALLED
FIGHTS AND BATTLES HAVE BEGUN
REVENGE WILL SURELY COME
YOUR HARD TIMES ARE AHEAD
BEST, YOU'VE GOT TO BE THE BEST
YOU'VE GOT TO CHANGE THE WORLD«
—MUSE, BUTTERFLIES AND HURRICANES

İNHALT

VORWORT	5
PRÄLUDİUM	5
DAS SCHICKSAL NIMMT SEINEN LAUF	7
DER KAMPF UM MARASKAN	8
KAPİTEL I: BLUT UND GOLD	10
FÜR EIN PAAR TRUHEN VOLL GOLD	10
ANTRITTSREISE DER ERBEN	12
KAPİTEL II: DIE BEFREIUNG DER HEILIGEN	14
DAS SCHAUSPIEL VOM REICHEN ERBEN	14
LEBEN UND STERBEN IN BORAN	16
EIN GESPINST AUS MACHT UND INTRIGEN	19
WEGE IN DIE FREIHEIT	22
KAMPF UM BORAN	27
KAPİTEL III: TOD EINER KÖNIGIN	29
SPUREN IN DEN DSCHUNGEL	30
SCHRECKEN UND WUNDER VERGANGENER ZEITEN	32
DER ANBRUCH EINER NEUEN ZEIT	36
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	37
ANHANG II: BORAN DIE HEILIGE	42
KOPIERVORLAGEN	46



VORWORT

Preise die Schönheit, Bruderschwester!

1999 erschien in der Box **Borbarads Erben** mit **Blutrosen & Marasken** die erste ausführliche Kulturbeschreibung Maraskans. Die Box beschrieb die Folgen der welterschütternden Kampagne um **Die Sieben Gezeichneten** und brachte ein neues Setting mit sich: die Schwarzen Lande, ganze Landstriche und Reiche voller Dämonenkulte und finsterner Herrscher. Der Horror in all seinen Facetten erhielt Einzug nach Aventurien und veränderte die Spielwelt nachhaltig.

Maraskan wurde in der Box als *„Schwarze Lande für Fortgeschrittene“* und *„Hack-und-Slay-Freunde“* angepriesen, eine Umschreibung, die der faszinierenden Kultur der Insel nicht gerecht wird. Als Freund Maraskans vermeide ich es, sie als *einzigartig* zu bezeichnen, aber die besondere, mit vielen skurrilen Eigenheiten durchsetzte maraskanische Kultur hat in der Spielerschaft viele Anhänger (und auch Skeptiker) gefunden. Seit dem Erscheinen von **Borbarads Erben** ist viel Zeit ins Land gegangen. Keine Heptarchie gleicht mehr ihrer ursprünglichen Beschreibung, viele Splitterträger von Borbarads Dämonenkrone haben durch Heldenhand ihr Ende gefunden, der überbordende Terror in den mit Dämonenmacht besetzten Landstrichen wurde reduziert. Das vorliegende Abenteuer **Der Lilienthron** will – ganz Rur gefällig – diesen Wandel fortsetzen.

Der Lilienthron lädt Sie und Ihre Spieler ein, in das schillernde Leben auf Maraskan einzutauchen. Im Mittelpunkt der Handlung steht Boran, eine der vier großen Städte der Insel, die aus dem eisernen Griff der Tyrannei befreit werden will. Das Abenteuer erfordert von Ihnen ein gewisses Maß an Vorbereitungsarbeit, denn es ist bewusst offen gehalten, um den Spielern möglichst viele Freiheiten zu lassen. Es soll in den Entscheidungen der Helden und an Ihren Vorlieben liegen, wie das Abenteuer erzählt wird. Betrachten Sie es bitte als große Wühlkiste mit allerlei Spielsachen und haben Sie keine Scheu, einzelne Punkte auszulassen oder abzuändern, wenn es dem Spiel Ihrer Runde förderlich ist. Ihre Spieler hingegen sollten beim Rollenspiel Freude an der Interaktion mit Meisterpersonen haben, denn das Abenteuer fordert auch eine

intensive Auseinandersetzung mit diesen und dem kulturellen Setting. Doch seien Sie unbesorgt: Wenn *Ihr* Maraskan immer noch ein beliebtes Ausflugsziel für Freunde des gepflegten Schlachtens ist – auch dieser Aspekt wird im Abenteuer bedacht und kann nach eigenem Ermessen ausgebaut oder reduziert werden.

Genug der langen Vorrede! Lauschen Sie nun dem Kladj in den lärmenden, engen Gassen Borans, schmecken Sie die intensiven Gerüche in dem dampfenden Dschungel und fassen Sie sich ein Herz zu bekennen: Die Welt ist schön!

Michael Masberg

Oberhausen, Januar 2010

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgenden Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Arsenal	Spielhilfe Aventurisches Arsenal
Blutrosen	Spielhilfe Blutrosen und Marasken (aus der Box Borbarads Erben)
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Land des Schwarzen Bären
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

PRÄLUDIUM

„Biegt euch also, Benisabaya Maraskani, doch brecht nicht. Biegt euch wie der schwache Halm, doch schnell zurück wie das scharfe Gras. Macht die Gebieter der Hässlichen glauben, wir seien vergänglich im Winde. Denn ihr wisst, was ich weiß, was göltig ist, bis der Flug des Weltendiskus endet: Wir kehren zurück im Sturm! Eine neue Aussaat wird sein, nachdem gejätet wurde.“

—Mulziber von Neu-Jergan, Prinz von Maraskan und späterer nördlicher Tetrarch, Festum Ende Firun 1020 BF, wenige Tage nach dem Fall Borans

„Nun fragt Ihr Euch, warum die Maraskaner erfolgreicher sind als in den Jahren seit Reto? Einfache Antwort: Dieses Mal wissen sie, dass sie gewinnen werden. Denn so heißt es: Grors Auge wird Boran erblicken und Er wird preisen die Schönheit der Welt. Danach wird Er die Vierundsechzig Fragen beantworten. Fällt Euch auf, von wem überhaupt nicht die Rede ist?“

—Andrio von Wirth, ehemaliger Wahlboraner

„Der Weltendiskus ist nicht das bestürmte Bollwerk, sondern der Eindringling seit Anbeginn! Er ist der Zerstörer, da er Schönheit an den Ort der Hässlichkeit bringt, er ist der Bezwinger, angesichts dessen die Mächte des Schreckens nicht begierig lechzen, sondern vor Furcht erzittern!“

—Milhibethjida die Kindliche, spätere Hohe Schwester von Tuzak, 1012 BF

EIN BLICK HINTER YMRAS SCHLEIER

Einleitend finden Sie einen kurzen Abriss der maraskanischen Geschichte mit allen für die Abenteuerhandlung wichtigen Eckpunkten. Die vollständige Historie der Insel können Sie in dem Band **Blutrosen und Marasken** (aus der Box **Borbarads Erben**) sowie der kommenden Regionalspielhilfe **Schattenlande** nachlesen.

Die Insel Maraskan blickt auf eine sehr wechselhafte (und meist sehr blutige) Geschichte zurück. Die Geschichte der Menschen auf dem Eiland begann um 163 BF mit der Besiedlung durch das Mittelreich und erlebte einen wichtigen Einschnitt mit der Ankunft der Beni Rurech am 19. Rondra 274 BF. Der auf Grund seines eigentümlichen Zwillingsglaubens verfolgte Ferkinastamm hatte die Insel nach langer Wanderung erreicht und brachte mit seinem Weltbild, seiner Religion und seinem Lebenswandel einen Wandel mit sich, der den Grundstein für die spätere maraskanische Kultur legte.

DIE ZEIT DER ARETHINIDEN

Nach 170 Jahren unter der Regentschaft der vom Kaiser zu Gareth eingesetzten Protektoren des Ostens erklärte sich Anfang 327 BF *Arethin von Jergan* zum unabhängigen Fürsten von Maraskan und brach mit dem Kaiserreich. Doch *Arethin* hatte in dem charismatischen Grafen *Garalor von Tuzak* einen erbitterten Konkurrenten. Wie es später blutige

Tradition aus dem Eiland werden sollte, erbrannte ein Krieg, der letztlich zwölf Jahre währen sollte.

Arethin wandte sich schließlich wieder an das Mittelreich – und bat die Priesterkaiser um Hilfe, die mittlerweile dort herrschten. Mit Hilfe der Sonnenlegion konnten die Aufständischen niedergeschlagen werden, doch der Preis für den Sieg war hoch: Arethin war nun dem Greifenthron tributpflichtiger Fürst, der Glaube an Rur und Gror wurde verboten, seine Priester mussten untertauchen oder wurden verbrannt, und die Heiligen Rollen der Beni Rurech gingen verloren. Die Epoche der Arethiniden ist heute noch synonym für übelste Tyrannei.

Sie endete, als nach den Priesterkaisern 468 BF Reichsbehüter *Ru'halla* (gemeint ist *Rohal der Weise*) den letzten Arethinidenfürsten *Curfan von Jergan* absetzte. Die nun Alabastrien genannte Provinz wurde fortan wieder von Protektoren des Ostens regiert, bis 690 BF *Djurmold von Tuzak* neuer Fürst Maraskans wurde.

Djurmolds Enkel *Dajin I.* war es schließlich, der als erster König von Maraskan die Insel 759 BF in die Unabhängigkeit führte.

BLÜTEZEIT UND NIEDERGANG EINES KÖNIGREICHES

Eine Blütezeit erlebte das unabhängige maraskanische Königreich unter der Regierung von *Dajin VII. dem Frommen* (807–812 BF), der das Herrschaftssystem grundlegend umkrempelte, denn in seinen Augen waren die Herrschenden dem Volk fremd geworden wie Eroberer aus einem fernen Land. Auch wenn die Regierungszeit des 'Haran-ga-Haran' (Haran aller Harans) viel zu kurz währte, führte sie doch zu einer weitgehenden Befreiung der Bauernschaft, zur Durchsetzung des Maraskani als Hofsprache und zu dem Bewusstsein, dass der Adel dem Volk Maraskans erheblich näher stand als dem Adel eines anderen Volkes. Noch heute ranken sich viele Legenden um das Leben Dajins, der plötzlich und auf geheimnisvolle Art verstarb. Viele Maraskaner sind davon überzeugt, dass ihr König in großer Not unentdeckt zurückkehrt.

Die Unabhängigkeit Maraskans währte bis zum Jahr 987 BF (und in dieser Zeit hatte der Lilienthron vierunddreißig Könige gesehen). Der mittelreichische Kaiser *Reto der Eroberer* unterwarf sich die rohstoffreiche Insel, die ihm lange Zeit Exil gewesen war, und tötete von eigener Hand seinen Schwiegervater, den Königsvater *Harlijin*. Die gesamte Insel fiel unter die Herrschaft des *Garethjadads* – bis auf die Heilige Stadt Boran, in der sich der letzte maraskanische König *Denderan* verschanzte und die über drei Jahrzehnte der Belagerung standhalten sollte. Es folgte ein langer und kräftezehrender Krieg zwischen der garethischen Besatzungsmacht und dem maraskanischen Volk, das sich so gar nicht mit der Rolle der ergebenen Untertanen abfinden wollte. In dieser Zeit entstanden nicht nur unzählige Rebellengruppen, sondern auch die Exilgemeinschaften in Festum, Khunchom und Al'Anfa.

EINE NEUE KROPE HERRSCHT ÜBER DIE INSEL

Das Jahr 1014 BF markierte einen Wendepunkt für Maraskan: In diesem Jahr wurden die Originale der *Heiligen Rollen der Beni Rurech* wiedergefunden, der heiligen Schrift des Rur-und-Gror-Glaubens (Solo-Abenteuer *Am Rande der Nacht*). Als eine der ersten erfuhren die *Wissenden* von der nahenden Rückkehr des Dämonenmeisters *Borbarad* und suchten in der Folge nach jenem Ort, den Borbarad nicht finden würde. Triebfeder der Unternehmung – die schließlich in dem *Exodus der Zweitausend* nach Aranien in die verborgene Stadt Asboran mündete (Solo-Abenteuer *Die Ungeschlagenen*) – war die Hohe Schwester *Milhibethjida die Kindliche*, das Wunderkind des Zwillingsglaubens. In ihr mischten sich Altklugheit mit einem unheimlichen Wissen über vergangene Leben im Kreis der Wiedergeburt.

Im Efferd 1019 BF endete die Herrschaft des von Kaiser Reto eingesetzten Fürsten *Herdin I.*, der durch den Einfluss Borbarads den Verstand verloren hatte (*Pforte des Grauens in Meister der Dämonen*). Als sein Nachfolger wurde im Boron 1019 BF der bisherige Reichserzmarschall *Helme Haffax* als Fürstmarschalls Maraskans eingesetzt.

Am 12. Rondra 1020 BF flatterten auf sämtlichen Tempeltürmen Maraskans die Sonnenbanner aus der Arethinidenzeit, als die Insel unter die Tyrannei der Priesterkaiser gefallen war – die Priesterschaft von Rur und Gror hatte ihre Tempel verlassen und das Zeichen gegeben, dass das Land nun in der Hand der Feinde des Glaubens sei. Denn längst war die Gesellschaft von Borbaradianern (oder *Haffajas*, wie man sie später nennen würde) unterwandert – während im fernen Gareth noch niemand ahnte, dass der treue Vasall Helme Haffax längst dem Dämonenmeister diente.

Wenige Monate später, im Firun 1020 BF, fiel die Heilige Stadt Boran. Durch Verrat, militärischen Sachverstand und Dämonenmacht war es Haffax gelungen, die Belagerten zu besiegen. König Denderan ließ bei den Kämpfen sein Leben, während die siegreichen Eroberer über der Stadt die Banner mit der siebenstrahligen Dämonenkrone hissten.

WANDEL UND RÜCKEROBERUNG

Angesichts des Feindes der Schöpfung fand das zerstrittene Volk der Maraskaner zu einer bemerkenswerten Einheit, mit der auch der Verzicht streitbarer Thronprätendenten wie *Mulziber von Jergan* und *Keideran-Dajin von Khunchom* einherging. Wieder einmal wirkte hier der Einfluss der Hohen Schwester Milhibethjida.

Während sich Aventurien an anderen Orten zur Dritten Dämonenschlacht rüstete, bereiteten die Maraskaner die Rückeroberung ihrer Insel vor, die schließlich in der Besetzung des Yalaia Ende 1021 BF und der Befreiung Sinodas im Praios 1022 BF mündete. Anstelle eines neuen freien Königreichs riefen die Maraskaner das *Shikanydad* aus, den Stachel im Fleisch der *Hässlichen*. Der *Alabasterne Rat*, ein wüster Zusammenschluss von Adligen, Rebellenführern, Geistlichen und Kriegswesyradim, übernahm zusammen mit den Tetrarchen, vier weltlichen, durch ihren Glauben legitimierten Führern, die Regentschaft, immer durch das ordnende Wort Milhibethjidas in Zaum gehalten.

Die folgenden Jahre wurden durch den stetigen Kampf gegen die Fürstkomturei geprägt, bei dem man mal Fortschritte machte, mal Rückschläge erdulden musste.

DIE EREIGNISSE DER JÜNGSTEN VERGANGENHEIT

Im Herbst 1029 BF unterwarf Helme Haffax die Piratenküste und unterstellte sie als Fürstprotektorat Tobimorien seinem 'Schutz' (Abenteuer *Der Unersättliche*). Vier Jahre später, im Boron 1032 BF, wurde die tobrische Küstenstadt Mendena offiziell zur neuen Hauptstadt der Fürstkomturei, die nun – so die Propaganda – die Herrschaft über Maraskan und Tobrien umfasste.

Dass Haffax der Insel den Rücken kehrte (so wird es sowohl von den Bluttemplern als auch den *Wissenden* wahrgenommen), war für unterschiedliche Mächte das Zeichen, dass nun die Zeit zum Handeln gekommen ist. Eine Zeit des Umbruchs, in der sich nicht nur das *Shikanydad* anschickt, zu beenden, was mit Sinoda begonnen wurde. Auch andere sehen ihre Gelegenheit gekommen, sei es, weil sie nach der Macht greifen oder bloß ihr Stück vom Kuchen abhaben wollen. Und einige verfolgen noch finstere Pläne.

DER LILIENŦHRON

Der Lilienthron ist der traditionelle Herrschaftssitz der Könige von Maraskan. Aus maraskanischem Edelholz und rosafarbenem Marmor hergestellt, bildet er die Form einer Lilie. Er wurde einst als Gegenstück zum Seerosenthron der Fürsten von Jergan geschaffen und stand in Tuzak. Seit dem Raub des Seerosenthrons, der sich heute in Zorgan befindet, durch die Aranierin *Neyshila von Sylla* steht der Lilienthron in Jergan und symbolisierte bis 1032 BF den Herrschaftssitz von Fürstkomtur Helme Haffax. Seit Mendena die Kapitale von Haffax' Reich ist, ist der Thron meist verwaist.

DAS SCHICKSAL NIMMT SEINEN LAUF

In *Der Lilienthron* werden die Helden Teil des Umbruchs und können ihren Beitrag leisten, die *Hässlichen* von Rurs Schöpfung zurück in den *Äthrajin* zu jagen. Das Abenteuer ist Teil einer Reihe von Publikationen, die sich mit dem Wandel der Schwarzen Lande, wie sie noch in der Box *Borbarads Erben* beschrieben wurden, beschäftigt. Am Ende steht auch für Maraskan ein neuer Status quo, der Gegenstand der kommenden Regionalspielhilfe *Schattenlande* ist.

Im Rahmen der Handlung greift *Nedimajida von Tuzak*, Komturin von Boran, nach der Herrschaft über Maraskan – mit sich als Königin an der Spitze. Dabei erkennt sie jedoch, dass sie längst zum Spielball anderer geworden ist. Während *Nedimajida* mit einem Teil der ihr ergebenen Kämpfer nach Jergan aufbricht, um *Belharion Menning*, Hochmeister der Bluttempler und religiöser Führer der Fürstkomturei, zu stürzen, sieht das *Shikanydad* seine Zeit gekommen: Die Heilige Stadt Boran soll befreit werden! Durch eine Verräterin über *Nedimajidas* Pläne informiert, bereiten sich die Maraskaner auf den entscheidenden Schlag vor. Doch damit der Plan aufgeht, muss in Boran Vorarbeit geleistet werden – und hier kommen die Helden ins Spiel.

In der Stadt selbst müssen sie die herrschenden Fraktionen gegeneinander ausspielen und die Verteidigung Borans ausschalten. An diesem zentralen Punkt lässt das Abenteuer den Helden fast sämtliche Freiheiten, was von Ihnen als Meister ein hohes Maß an Improvisationsfreude erfordert.

Schließlich kann Boran befreit werden, doch noch ist *Nedimajida*, die Königin von eigenen Gnaden, nicht gestellt. Aus Jergan von dem herannahenden *Helme Haffax* vertrieben, durch die Helden ihrer Stadt beraubt, flieht sie in den Dschungel, wo sich ihr eine neue, mächtige Verbündete anbietet. Im Finale des Abenteuers setzen sich die Helden auf die Spur der renegaten Komturin, um sie im Dschungel zu stellen und ihrem Dasein ein Ende zu bereiten – und zu erfahren, welches Grauen im Herzen der Insel erwächst.

EINE MARASKANISCHE ANGELEGENHEIT

In der Abenteuerhandlung kulminieren mehrere Handlungsfäden, die in den letzten Jahren ausgelegt wurden, oder werden neu aufgegriffen und den Helden zugänglich gemacht. Dabei erstreckt sich die Handlung über mehrere Wochen zu Beginn des Jahres 1033 BF. Dabei sollen Ihnen und den Helden viele Facetten des Spiels auf Maraskan geboten werden. Neben einer ausführlichen Stadtepisode führt das Schicksal die Helden auch in den Dschungel und zu uralten Stätten untergegangener Kulturen. Doch es fehlen auch nicht die klassischen Komponenten eines epischen Befreiungsabenteuers: Tyrannei, Schlachten, Usurpation, Intrigen und äonenalte Mächte.

Anders als andere Abenteuer, die sich auch an maraskanische Helden gerichtet haben, widmet sich dieses *vor allem* maraskanischen Helden – schließlich geht es darum, die Heimat von dem niederhöllischen Feind zu befreien. Bevor Sie nun das Buch zur Seite legen, sei Ihnen versichert, dass das Abenteuer auch von *Unwissenden* bestritten werden kann – seien sie nun *Garethjas* oder *Fremdijis* im Allgemeinen. Sie finden zudem Hinweise, wie Sie aus den bisherigen Maraskan-Abenteuern eine kleine Kampagne gestalten können, die mit *Der Lilienthron* ihren krönenden Abschluss findet.

AUFBAU

Die Handlung ist in **Kapitel** unterteilt, die jeweils einen der Handlungsbögen behandeln. Jedes dieser Kapitel beginnt mit einer **Chronologie** der Ereignisse, in die sich die Handlungen der Helden einordnen, ehe es sich der **Abenteuerhandlung** zuwendet. Die Vorgeschichte wurde Ihnen bereits unter **Ein Blick hinter Ymras Schleier** (Seite 5) dargelegt, **Der Kampf um Maraskan** (Seite 8) wird Ihnen die zentralen Mäch-

MARASKANISCHE BEGRIFFE

Im Abenteuertext werden Sie auf einige Begriffe des Maraskani stoßen, die wir *kursiv* hervorgehoben haben. In diesem Kasten finden Sie die entsprechenden Erklärungen für *Garethjas* und *Fremdijis*.

Äthrajin

Baruun / Baruuna (Mz. *Baruune / Baruunas*)

Beni Bornrech

Bruderlose, der

Ch'azuul!

Dharzjinion

Dschunkar / Dschunkara (Mz. *Dschunkare / Dschunkaras*)

einzigartig

Fremdiji(s)

Gapuzza

Garethja(s)

Garethjadad

Haffajas

Haran / Harani (Mz. *Harans / Haranis*)

Hässlich(e)

Kladj

Qaft

Schazak

Schazakabal

Shikanydad

Tavern'uuuzak

Tetrarch

Ungeschaffene

vierfach gesegnet

Wezyrad / Wezyrada (Mz. *Wezyradim / Wezyradayim*)

Wissende

Zh'arr

das den Weltendiskus umgebende Chaos, Ursprung der Dämonen

Baron / Baronin

Maraskaner aus den Exilantensiedlungen

der Namenlose

Ausruf, wenn man sich über sich selbst ärgert

der Dämonenmeister Borbarad

in etwa: Junker / Junkerin

etwas Gefährliches, Suspektes

allgemeine Bezeichnung für Nichtmaraskaner

rituelle Haube maraskanischer Priester

Bezeichnung für Mittelreicher

das Mittelreich

die Diener des Fürstkomturs, gleichrangig mit niederen Dämonen

in etwa: Graf / Gräfin

alles der Schöpfung Schädliche; Dämonisches

mehr als Klatsch, ein Lebensgefühl

rituelles Gewand maraskanischer Priester

Beleidigung eines Mitmenschen

eine himmelschreiende Dummheit mit einer Spur Unflat

'schwieriges Gebiet/schwieriger Herrschaftsbereich'; Begriff aus der Frühzeit des alten maraskanischen Königreichs, am ehesten mit einer Markgrafschaft zu vergleichen

'mehr als eine Taverne', eine Herberge

früher Ehrentitel des Harans von Boran mit Ursprung in der Wanderschaft der

Beni Rurech; heute weltlicher Herrscher mit religiöser Legitimation, jedoch ohne

politische Ambition

Dämonen

jemand mit vielen Kindern / Fähigkeiten

Berater des Herrschers; Wesir, Minister

Selbstbezeichnung der Maraskaner in Glaubensfragen

ein stark gesüßter Tee

tegruppen und ihre Interessen vorstellen. Der **Anhang** schließlich teilt sich in zwei Teile: **Dramatis Personae** (Seite 37) fasst alle wichtigen Meisterpersonen zusammen, **Boran die Heilige** (Seite 42) umfasst eine ausführliche Beschreibung der Stadt.

Der Rest ist Bewährtes: Vorlesetexte sind mit umrahmten Kästen hervorgehoben. Zur Hervorhebung von Talentproben wird eine *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien. Sind für Meisterpersonen keine Werte angegeben, passen Sie diese bitte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an. Wie gewohnt enthalten graue Kästen im Text weiterführende Informationen.

DIE HELDEN

Das Abenteuer richtet sich an erfahrene Helden, die mindestens 4.500 AP aufweisen. Unabhängig vom Hintergrund empfiehlt sich eine ausgewogene Gruppe, die viele Talente in sich vereint. Gesellschaftliche Charaktere sind ebenso gefragt wie Kämpfer und im späteren Teil Wildniskundige. Magiebegabte Helden sind hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich. Geweihte haben es, wie stets in Abenteuern in den Schwarzen Landen, schwierig, so sie ihren Status nicht verbergen können oder wollen. Natürlich sollte kein Held übermäßige Vorurteile gegen Maraskaner haben. Thalusaner, erkonservative Mhanadistanis, Praios-Geweihte oder Maraskanveteranen mit Kriegstrauma würden ohnehin keinen Fuß auf das verfluchte Bannland setzen.

Da es um das Schicksal der Insel geht, bietet es sich an, **Der Lilienthron** mit einer rein maraskanischen Heldengruppe zu bestreiten, so Sie eine solche bespielen oder im Rahmen einer speziellen Kampagne darauf vorbereiten. In diesem Fall sollten Sie nach eigenem Ermessen persönliche Bezüge zu den wichtigen Meisterpersonen dieses Abenteuers schaffen, um ihm mehr Tiefe zu geben. Eine teil-maraskanische Gruppe ist ebenso denkbar, in der der maraskanische Außenseiter einmal für seine Sache streiten kann und die Fremdijs, die er trotz ihrer eigenwilligen Ansichten doch lieb gewonnen hat, an seiner Seite wissen möchte.

VORLÄUFER

Es gibt eine Reihe von Abenteuern, die auf Maraskan spielen. Gerade die Publikationen jüngerer Datums können Sie mit **Der Lilienthron** zu einer Kampagne verknüpfen.

Die beiden Soloabenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Unge-schlagenen** beschäftigen sich mit dem Wiederauffinden der Heiligen Rollen und der Suche nach Asboran.

In **Pforte des Grauens** (in **Meister der Dämonen**) decken die Gezeichneten borbaradianische Umtriebe auf Maraskan auf, die zum Sturz von Fürst Herdin I. führen.

DER KAMPF UM MARASKAN

Der Kampf des Shikanydads gegen die Fürstkomturei war in den letzten zehn Jahren nicht der einer organisierten Streitmacht und sich entlang klar erkennbarer Grenzen gegenseitig belauernder Heere wie etwa in Tobrien – so hat man noch nie Krieg geführt auf Maraskan. Die Kriegswezyradim, zu großen Teilen ehemalige Rebellenführer und sich untereinander spinnefeind, führten außerhalb des Alabasternen Rates ihre eigenen Feldzüge, zum Teil mit beachtlichen Erfolgen wie beim Aufstand in Jergan (Abenteuer **Jenseits des Lichts**). Doch ein großer, koordinierter Angriff gegen den Feind im Norden wie bei der Befreiung Sinodas blieb aus.

Tatsächlich konnte sich der Kenner nicht des Gefühls erwehren, dass bestimmte herausragende Personen, die durch ihr Wort Massen zu den Waffen hätten greifen lassen, warteten und sich im Stillen vorbereiteten. Der Grund für dieses Ausharren hatte einen Namen: Helme Haffax. Als er jedoch 1029 BF die Insel verließ, blieb der große Schlag weiterhin aus. Doch mit wachsendem Interesse – oder Unruhe – bemerkte der kundige Beobachter, wie eine gewisse Geschäftigkeit zunahm.

Der Phex 1032 BF wird zur Initialzündung der kommenden Ereignisse. Unter der Last des langjährigen niederhöllischen Einflusses kollabiert

Auch das Abenteuer **Jenseits des Lichts** führt nach Maraskan. Die Helden sind nicht nur in der Fürstkomturei unterwegs, sondern müssen sich auch der bizarren Albraumwelt der *Verfluchten Honinger* stellen.

Die Anthologie **Bienenschwarm & Diskusflug** enthält gleich zwei Abenteuer, die zwar nicht auf die Insel führen, aber mit Maraskanern zu tun haben und sich gut als Einstieg für *Fremdijs* eignen. In **Die Überlegenen** suchen die Helden in Mhanadistan ein altes Relikt der Beni Rurech (und lernen dabei auch *Frumold aus Sinoda* (Seite 40) kennen), in **Preiset die Schönheit** können sie in Festum das Wohlwollen des Tetrarchen *Mulziber von Neu-Jergan* erlangen.

Das Abenteuer **Goldene Flügel** beginnt in Khunchom, führt nach Maraskan zu der obskuren Sekte *Garasabayad Barmherzigkeit* und weiter in den Dschungel, um in Sinoda mit einer Begegnung mit der Hohen Schwester Milhibethjida zu enden.

Der Baum und das Mädchen (in **Märchenwälder, Zauberflüsse**) führt die Helden nach Sinoda und darüber hinaus. In dem Abenteuer müssen sie einem Mädchen mit einem sehr speziellen Problem beistehen.

Auch das Abenteuer **Der Unersättliche** steht in einem bestimmten Bezug zu **Der Lilienthron**, da es die Entwicklungen an der Piratenküste beschreibt, die dazu führen, dass Helme Haffax der Insel den Rücken kehrt. Sollten die Helden eher den vielgestaltigen Intrigen der Skrechu auf der Spur sein, die alle ihren Ursprung auf Maraskan zu haben scheinen, kann auch dies als Einstieg genutzt werden. In diesem Fall sollten Sie sich an die Abenteuer **Gefängnis der Jahre** (in **Karawanenspuren**), **Die Wandelbare**, **Die Kanope von Yilbakis** (in **Die Gesichtslosen**), **Donner & Sturm** sowie abermals **Goldene Flügel** halten.

LEKTÜRE UND REGELWERK

Das Abenteuer gibt Helden wie Spielern einen tiefen Einblick in die maraskanische Seele und Kultur. Nicht alle Aspekte können auf diesen Seiten ausführlich beleuchtet werden, weswegen wir Ihnen folgendes Schriftwerk empfehlen: **Wege der Helden** (Seite 67, Überblick über die Kultur Maraskans; Seite 231f., Priester der Zwillinge), **Wege der Götter** (Seite 25 und 223ff., der maraskanische Glauben) und natürlich die Spielhilfe **Blutrosen und Marasken** (aus der Box **Borbarads Erben**, die Sie kostenlos unter www.dasschwarzeauge.de zum Download finden). Außerdem möchten wir Ihnen die bei Heyne erschienenen Maraskan-Roman von Karl-Heinz Witzko (**Treibgut**, **Spuren im Schnee** sowie die *Dajin*-Trilogie **Tod eines Königs**, **Die beiden Herrscher** und **Die Königslarve**) ans Herz legen.

Zur Ausgestaltung von Flora und Fauna ist zudem die Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica** unverzichtbar.

Darüber hinaus ist – von den Regelwerken zu Kampf, Magie und Götterwirken abgesehen – eine Kenntnis weiterer Spielhilfen und Quellenbücher zwar hilfreich, aber nicht zwingend notwendig.

die Herrschaft in Tuzak und entlädt sich in einem zweitägigen Blutbad. Das nur durch Haffax' Willen zusammengehaltene, von Xarfais Blutdurst erfüllte Konstrukt der Fürstkomturei zerbricht und die Heptarchie wendet sich gegen sich selbst. Während interne Konflikte wüten und jeder versucht, sich und seine Interessen zu retten, sehen andere die Stunde gekommen, auf die sie so lange beharrlich gewartet haben.

AKTEURE HINTER DEN KULISSEN

MILHIBETHJIDA DIE KINDLICHE

Als Wunderkind des Zwillingsglaubens war sie schon in jungen Jahren Hohe Schwester des Tempels zu Tuzak, zog sich dann nach Asboran zurück und ist in diesen Tagen häufig in Sinoda anzutreffen. *Milhibethjida* (*1004 BF, wirkt jünger, 1,60, die Schläfen der schwarzen Haare sind halbmondförmig ausrasiert) umgibt ein geheimnisvoller Nimbus und sie hat wiederholt bewiesen, sich an ein vergangenes Leben zu erinnern. Und in der Tat: In ihr wurde der legendäre König *Dajin VII. der Fromme* wiedergeboren, ein Geheimnis, das sie für sich behält.

Ziele und Motivationen: Milhibethjida ist die Architektin der Zukunft Maraskans. So wie sie selbst durch Tod und Wiedergeburt ihr Dasein als König überwunden hat, sieht sie das alte Königtum als überholt. Maraskan (und seine Kultur) muss sich wandeln, um bestehen zu können. Dies ist ihr langfristiger Plan, vorrangig gilt es jedoch, den Feind von der Insel zu vertreiben, ein Ziel, das in diesem Abenteuer mit der Befreiung der Heiligen Stadt Boran in greifbare Nähe rücken soll.



Als eine der Wenigen weiß Milhibethjida zudem von den Umtrieben der Skrechu, die 1021 BF versuchte, einen seelenlosen Doppelgänger des Königs Dajin zu installieren (Roman **Die Königslarve**).

Wichtige Verbündete und Gefolgsleute: die Priester der Zwillinge, die Tetrarchen, der Alabasterne Rat und die Kriegswezyradim, Kodnas Han (legendärer Pirat)

RAYO BRABAKER

Der Meisterdieb (*985 BF) geriet früh an die Lehren Borbarads, als er nach einem verlorenen Bandenkampf von Brabak nach Mirham fliehen musste. Er ist einer der Auserwählten, denen Borbarad persönlich erschien. Dies brachte ihm nach dem Krieg den lukrativen Posten als Komtur von Tuzak ein und die letzten Jahre trieb der hochintelligente und umtriebige Tasfarelel-Paktierer (Fünfter Kreis der Verdammnis) seine eigenen Pläne voran, in deren Mittelpunkt die größte Piratenflotte Aventuriens stand – und in denen weder Haffax noch Menning eine Rolle spielten.

Durch den Zug der Zwangsarbeiter hat er die unmittelbare Herrschaft über Tuzak verloren (AB 137), konnte aber überleben und hat die Tarnung des gutmütigen Schmugglers *Grinjian* angenommen. Die neue Situation zwingt ihn zum Umdenken, doch zu seinem Glück hat er vorgesorgt.

Ziele und Motivationen: Rayo ist der Königsmacher im Hintergrund. Den Umbruch möchte er nutzen, um die Machtverhältnisse auf der Insel nach seinen Wünschen zu ordnen. Dabei möchte er nicht nur größtmöglichen Profit herauschlagen, sondern will auch Rache an Belharion Menning üben, der für den ehemaligen Piraten nur Verachtung übrig hatte. Zudem empfindet er eine perfide Freude daran, Haffax seiner Ressourcen auf der Insel zu berauben.

Rayo ist intelligent genug, sich nicht selbst zum Herrscher aufzuschwingen. So bedient er sich Nedimajidas von Tuzak, der er verspricht, sie zur Königin von Maraskan zu machen.

Wichtige Verbündete und Gefolgsleute: Nedimajida von Tuzak (Komturin von Boran), Starkad Eisenwind (Pirat), Piraten und Schmuggler

DIE SKRECHU

Die Skrechu ist ein Monstrum aus der Morgendämmerung der Geschichte, vor Urzeiten geschaffen, um den Niedergang der echsischen Völker aufzuhalten. Sie war Borbarad in mehreren Inkarnationen eine Verbündete und nach seinem Ende fiel ihr der Splitter Asfaloths zu. Ausführliche Informationen zu ihrem Hintergrund finden Sie in **Blutrosen** 119f.

Ziele und Motivationen: In ihrer Schwarzen Feste im Herzen der Insel treibt sie ihr Vorhaben voran, die Herrschaft der Menschen zu brechen und ein Zeitalter einzuläuten, in dem uraltes Wissen und Schwarze Magie die Geschuppten anleiten. Sie hat kein Interesse an einer Herrschaft über die gesamte Insel, solange ihr Domizil nicht gefährdet wird. Während die minderwertigen Rassen sich gegenseitig bekriegen, kann sie ungestört ihre Pläne zur Entfaltung bringen, weswegen sie gezielt

Konflikte schürt. Allerdings fürchtet sie insgeheim das Gedächtnis eines Volkes, das sich durch Wiedergeburt erneuert. Es könnte ihr gefährlich werden. Ihre Pläne, die Maraskaner zu korrumpieren, scheiterten bereits einmal an der Hohen Schwester Milhibethjida (Heyne-Roman **Die Königslarve**). Doch das alterslose Wesen hat Zeit, und sein Gift durchdringt bereits die menschlichen Kontrahenten auf beiden Seiten: Ihre Verbündeten sitzen am Ohr Nedimajidas (der sie im Verlauf des Abenteuers ein Bündnis anbietet) ebenso wie in den Reihen des Shikanydads.

Wichtige Verbündete und Gefolgsleute: Al'Gorton (zeitloser Magier), Muzzek ibn Sarhidi (Schlangenkultist), Splittergruppe der Rächerinnen Lycosas (Hexenzirkel), später auch Nedimajida von Tuzak; zukünftig: Dajin von Tuzak (Tetrarch)

THRONRÄUBER, KRIEGSTREIBER UND ANFÜHRER

Um die drei angeführten Akteure hinter den Kulissen gruppieren sich neben den Helden weitere Handlungsträger im Kampf um den Lilienthron.

IN DER FÜRSTKOMTUREI

Nedimajida von Tuzak

Die Komturin von Boran wird auf Seite 37 ausführlich beschrieben.

Ziele und Motivationen: Nedimajida will eine neue Königszeit auf Maraskan einläuten – mit ihr auf dem Lilienthron. Ihre Verwandtschaft zum letzten König Denderan dient ihr dabei als Legitimation.

Wichtige Verbündete und Gefolgsleute: Rayo Brabaker (verborgen), Perjin Parderklau (Rote Hand), Rächerinnen Lycosas, später die Skrechu (verborgen)

Belharion Menning

Das ehemalige Oberhaupt der Tempel von Jergan, vormals Lund Menning von Simmingenau, verlor schon früh seine Seele an den Jenseitigen Mordbrenner und ist Wahnsinn und Blut- rauch verfallen. Der religiöse Führer der Fürstkomturei droht während des Abenteuers alles zu verlieren, denn er ist die letzte Instanz, die Nedimajida von der Herrschaft über (Schwarz-)Maraskan und die Kontrolle über die Bluttempler trennt.

Dass er überlebt, ist letztlich den Fehlentscheidungen Nedimajidas und dem Eingreifen Haffax' zu verdanken. Diese seine Schwäche nagt an ihm und treibt ihn weiter in die Verdammnis Xarfais.

Ziele und Motivationen: Belharion will seine Herrschaft über Orden und Insel erhalten. Langfristig sieht er sich als wahren Erwählten Xarfais, dem der Splitter des Erzdämonen zusteht – doch steht ihm dafür Haffax im Weg, auf den er noch angewiesen ist, zumal sich sein Stand verschlechtert hat.

Wichtige Verbündete und Gefolgsleute: Orden des Blutroten Tempels zu Hemandu, Helme Haffax (Fürstkomtur)

Helme Haffax

Der Fürstkomtur von Tobrien und Maraskan sowie größte Strategie der Gegenwart hat der Insel schon vor Jahren den Rücken gekehrt und seinen Herrschaftssitz nach Mendena verlegt. Die Ereignisse auf Maraskan überraschen ihn, denn dass seine neue Ordnung unter dem niederhöllischen Chaos kollabiert, konnte er nicht voraussagen (gleichwohl es ihm



für seine eigene Zukunft zu denken gibt). Aber er wäre nicht Helme Haffax, würde er es nicht verstehen, auch auf überraschende Wendungen zu reagieren – und daraus die nötigen Konsequenzen zu ziehen.
Ziele und Motivationen: Die Verdammnis nagt an Haffax' Seele – und das spürt er, doch wird er ihr nur mit seinen Mitteln entkommen können. In diesem Abenteuer wird er eingreifen, um zu retten, was ihm nützt. Dies sind die Ressourcen der Insel, nicht die Herrschaft über die Städte.

Wichtige Verbündete und Gefolgsleute: Belharion Menning (Hochmeister der Bluttempler), Soldaten und Flotte der Fürstkomturei

FÜR DAS SHĪKANYDAD

Viderasab die Kupferne

Eine ausführliche Beschreibung der Priesterin finden Sie auf Seite 39.

Ziele und Motivationen: Zusammen mit den Helden soll sie mit der Befreiung Borans das Zeichen setzen, dass der bruderlose Feind von der Insel

weicht. Sie träumt von der Wiedergeburt eines freien Königreichs Maraskan, was sie in Zukunft in Opposition zu Milhibethjida bringen wird.

Wichtige Verbündete und Gefolgsleute: die Helden, Mulziber von Neu-Jergan (Tetrarch)

Dajin von Tuzak

Eine ausführliche Beschreibung des Tetrarchen finden Sie auf Seite 41.

Ziele und Motivationen: Offiziell hat Dajin mit der Annahme eines Titels als Tetrarch alle Ansprüche und Ziele dem Wohl des *wissenden* Volkes untergeordnet. Die Jahre in der Fürstkomturei haben ihn jedoch verändert und alte Machtgelüste wurden genährt. Dies wird ihn in der Folge des Abenteuers schließlich zu einem Anhänger der Skrechu werden lassen.

Durch die Befreiung Borans, die er lange Jahre mit vorbereitet hat, will er einen Status als Volksheld erlangen, der ihn später auf den Lilienthron bringen soll. Er weiß, dass er dafür Milhibethjida beseitigen muss.

Wichtige Verbündete und Gefolgsleute: das Shikanydad; zukünftig: die Skrechu (verborgen)

KAPITEL I: BLUT UND GOLD (PHEX BIS RAHJA 1032)

»Keine Gemeinschaft wird überdauern, die mit Blut genährt wird. Sie wird einen Hunger entwickeln, der sie eines Tages sich selbst verschlingen lässt.«
—Nilaidin Finkenfarn, Legionär in Diensten des selbsternannten Tribuns von Cuslicum, Malugin Kouramon, 566 v.BF

ZEITTADEL

Anfang Phex 1032: Blutzug der Zwangsarbeiter: Unter der Führung eines verurteilten Karmoth-Gardisten erheben sich die Tuzaker Zwangsarbeiter und entfesseln mit mehreren Belhalhar geweihten Standarten ein zwei Tage und zwei Nächte währendes Blutbad in der Stadt. Haffax' Legionen werden von der mordenden Meute überrollt, Rayo Brabaker kommt vermeintlich zu Tode. Die Herrschaft der Fürstkomturei über Tuzak kollabiert.

Mitte Phex 1032: In Tuzak werden Vergeltungsmorde ausgeübt, in fünf Tagen lassen sich elf Könige oder Königinnen ausrufen. Nach einer Woche bleiben drei 'Könige' übrig, die auch kurz darauf ihr Leben lassen (die beiden letzten durch vergiftete Speisen). Kolonel Orsijin vom Hira führt schließlich seine *Wipfeltiger* in die Stadt und übernimmt die Herrschaft, um als Schlichter und Vermittler das Morden unter den Maraskanern zu beenden.

Ende Phex 1032: Kodnas Hans *Tiger von Maraskan* und das Zauberschiff *Sulman al-Nassori* legen im stark befestigten Hafen an, zudem kreuzt

Rateral Sanins *Seeadler von Beilunk* für eine Zeit weiträumig vor Tuzak. Zusammen können die drei Schiffe eine Flotte aus Jergan unter Führung Belharion Mennings zur Umkehr zwingen. Die Freiheit Tuzaks scheint für abschbare Zeit gesichert.

Mitte Peraine 1032: Einige Piratenschiffe in Brabakers Sold legen in Boran an und stellen sich in die Dienste der Fürstkomturei.

Ende Peraine 1032: Dejida die Samtene, Agentin der *Samthandschuhe* und Überlebende von Tuzak, inszeniert nach ihrer Rückkehr nach Boran ihren Tod und setzt sich mit wichtigen Informationen nach Sinoda ab.

Ingerimm 1032: Der Schmuggler Grinjian (in Wahrheit Rayo Brabaker) lässt etliche Schmugglervestecke und Horte von Brabakers Piraten ausheben und zu erklecklichen Beträgen an die hungernde Stadtbevölkerung verteilen. In der Folge steigt er zum neuen Hafenmeister Tuzaks auf.

Anfang Rahja 1032: Im Khunchomer Maraskankontor kommt es zu einem Treffen zwischen Milhibethjida, den Tetrarchen Keideran-Dajin, Mulziber und Eroljida sowie Vertretern der Handelshäuser. In der Folge nimmt man Kontakt zu den Helden auf.

Mitte Rahja 1032: Im Perlenmeer mehren sich Sichtungungen von Piratenschiffen, die vorher für Brabaker gefahren sind. Es geht das Gerücht, Arachnor von Shoy'Rina, Meister der Dämonenarche *Stadt aus der Tiefe*, würde die Piratenflotte übernehmen, um sich die Herrschaft über das Perlenmeer zu erpressen.

FÜR EIN PAAR TRUHEN VOLL GOLD

»In manchen Angelegenheiten können weder Preis noch Mühen zu hoch sein.«
—Timor Horathio Firdayon, neuzeitlich

Ein Geschäft des gegenseitigen Vorteils

Es beginnt mit einem Verrat: *Dejida die Samtene*, Agentin der *Samthandschuhe* (Seite 40), ist eine Überlebende des Massakers von Tuzak. Die abgebrühte Kollaborateurin hielt sich in den letzten Jahren in allem emotional unbeteiligt, doch Xarfais Bluttausch, der die Stadt in den Wahnsinn stürzen ließ, durchbrach auch ihren Panzer. Innerlich erschüttert kehrte sie nach Boran zurück, hinterfragte ihre bisherige Einstellung und beschloss, dass es an der Zeit war, die Seiten zu wechseln. Da sie wusste, dass sie als *Haffaja* einen sehr schlechten Stand bei ihren Bruderschwestern im Shikanydad haben würde, kam es ihr gelegen,

dass sie von den Umsturzplänen der Komturin Nedimajida von Tuzak erfuhr. Dejida inszenierte bei einem Besuch in Mazazazoab ihren Tod, floh nach Sinoda, begab sich umgehend in den Tempel und unterwarf sich der Gnade der Priester.

Zu diesem Zeitpunkt weilte die Hohe Schwester *Milhibethjida* in der Stadt, die mehr über die Vorgänge in Tuzak in Erfahrung bringen wollte. Die Kindliche selbst führte unter vier Augen ein Gespräch mit Dejida, was für die Agentin zu einer weiteren, wenn auch auf andere Art unangenehmen Erfahrung wurde.

Die Hohe Schwester beriet sich mit ausgewählten Kriegswezyradim, darunter *Mujiabor* von den Fren'Chira Marustazzim, *Aldifriedjida* und der *Haran* (*Blutrosen* 135). Man kam überein, Nedimajidas Umsturz zu nutzen und den eigenen Vorteil daraus zu ziehen, wenn die Fürstkomturei anfangs, sich selbst zu zerfleischen. Der kugelrunde Haran

wandte ein, man solle aus dem abschreckenden Beispiel der *Garethjas* lernen und sich nicht auf eine Belagerung der Stadt einlassen, sondern vielmehr Freunde innerhalb der Stadtmauern agieren lassen, die einer heranannahenden Flotte freudig die Tore öffnen würden. Milhibethjida stimmte dem Vorschlag zu.

In den nächsten Tagen folgten mehrere Gespräche und Treffen, unter anderem mit der Seetetrarchin *Eroljida der Scharlachroten*, aber auch mit den Meuchlern vom *Zweiten Finger Tsas* traf sich die Hohe Schwester, ehe sie mit einigem Gefolge auf das Festland zurückkehrte.

Anfang Rahja kam es schließlich zu einem denkwürdigen Treffen im berühmten Maraskankontor (*Erste Sonne* 78). Neben Milhibethjida und Vertretern der vier Handelshäuser Dhachmani, Gerbelstein, Stoerbrandt und Warrlinger nahmen daran auch die drei Tetrarchen *Eroljida*, *Keideran-Dajin von Khunchom* (*Erste Sonne* 147) und *Mulziber von Neu-Jergan* (*Schwarzer Bär* 151) teil. Schließlich wechselte eine größere Summe Dukaten die Besitzer.

Was nun noch fehlte, war ein vertrauenswürdiger Kreis entschlossener Personen, der bereit sein würde, sein Leben für die Freiheit der Insel einzusetzen – und für 2.000 Dukaten.

EIN UNVERHOFFTES ERBE

Wir empfehlen, das Abenteuer in der niemals schlafenden Hafenstadt Khunchom beginnen zu lassen. Sollte es sich bei den Helden um eine maraskanische Gruppe handeln, kann der Einstieg natürlich schon in Sinoda stattfinden, bei Exilanten empfiehlt sich eine Einladung durch die offenbaren Tetrarchen Keideran-Dajin (Khunchom) oder Mulziber (Festum). Sollten die Helden das Abenteuer *Goldene Flügel* gemeistert haben, wird Milhibethjida gezielt nach ihnen suchen lassen, so dass es eigentlich überall zu einer Begegnung mit dem schwarzhaarigen Wanderarbeiter *Schejjian* kommen kann; in Wahrheit ein Meuchler vom *Zweiten Finger Tsas*, der die Helden nachdrücklich nach Khunchom lädt.

Sollten die Helden bisher noch keinen Kontakt mit Maraskan gehabt haben, können sie auch von einem der vier oben genannten Handelshäuser empfohlen werden. In diesem Fall kann es nach Ihrem Ermessen in Khunchom (oder einer anderen Stadt) zuerst zu einer Eignungsprüfung kommen, die ein Abenteuer für sich sein kann und mit dem vorliegenden nicht enger verknüpft ist. Sie können sich dafür an dem Fundus publizierter Abenteuer bedienen oder eine eigene (überschaubare) Queste generieren.

Eine ausführliche Beschreibung Khunchoms finden Sie in der Regionalspielhilfe *Land der Ersten Sonne* ab Seite 71. Richten Sie es so ein, dass es etwa *Mitte Rahja 1032 BF* zu dem Gespräch mit den Helden in Khunchom kommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Laut lärmt es in den verwinkelten Gassen und auf den dicht gedrängten Basaren in der Perle am Mhanadi. Trauben von Straßenkindern drängeln sich um euch, um eine Gabe zu erbitten oder für ein paar Münzen ihre Dienste anzubieten. Händler preisen wortreich ihre Waren an, im Schatten der Palmen werden bei einer Partie Rote und Weiße Kamele wichtige Geschäfte abgeschlossen und ein Käfigwagen mit einem bedrohlich fauchenden Steppentiger bahnt sich seinen Weg durch die Menge.

Euer Weg endet vor einem großen Backsteinhaus, das in der südlichen Kurve der Fürst-Istav-Allee liegt und auf den Tiefen Mhanadi blickt.

Kontorleiter *Hamar ibn Dhachmani* (*989 BF, stattlich, voluminöser Vollbart), ein Sohn des berühmten Rieslandfahrers *Ruban ibn Dhachmani*, empfängt die Helden, bereitet ihnen Tee und führt ein entspanntes Gespräch, ehe er einen Helden mit betroffener Miene anblickt und eröffnet: *„Ich muss Euch leider den Tod Eures lieben Onkels Halijian mitteilen, der überraschend in Boran verstarb. Doch er hinterließ Euch eine stattliche Summe und sein Geschäft als Erbe.“*

Diese Eröffnung wird die Helden sicherlich überraschen, vor allem, wenn der Angesprochene nicht einmal Maraskaner ist. Hamar weiß noch

zu berichten, dass Halijian ein kleines Kontor für maraskanische Waren hatte, von dessen Erträgen er gut leben konnte. Um die genauen Umstände und den Umfang des unverhofften Erbes zu klären, bittet Hamar die Helden, ihm in ein anderes Zimmer zu folgen, wo Geschäftspartner warten, die den Nachlass abwickeln.

Nebenan erwartet die Helden eine abenteuerliche Gemeinschaft, die aus den nachfolgenden Personen besteht:

☞ die Hohe Schwester Milhibethjida (Seite 8), die traditionell *Qaft* und *Gapuzza* trägt

☞ Mulziber von NeuJergan (*975 BF, über 1,80, blonde Locken, dunkelgraue Augen), offener Tetrarch des Nordens

☞ Keideran-Dajin von Khunchom (952 BF, Glatze, voller und abenteuerlich geflochtener Bart, hellblaue Augen, charismatisch), offener Tetrarch des Ostens

☞ Eroljida die Scharlachrote (*982 BF, linke Gesichtshälfte durch ein Flammenmal entstellt), verwegene Freibeuterin und geheime Seetetrarchin

Unabhängig davon, ob sie sich schon einmal begegnet sind, begrüßt Milhibethjida die Helden mit dem Satz: *„Ich freue mich, euch wiederzusehen.“* Nachdem man sich vorgestellt hat, offenbart die Priesterin das Anliegen: *„Wir geben euch 2.000 Dukaten. Alles, was ihr dafür tun werdet, ist die heilige Stadt Boran den Klauen der Hässlichen zu entreißen.“*

DIE DARSTELLUNG DES GESPRÄCHES

Milhibethjida ist schon aus ihrem Selbstverständnis als Priesterin der Zwillinge eine lebende Heilige. Allein deswegen würde ihr kein Maraskaner widersprechen. Sie ist aber auch 'die Kindliche', ein fleischgewordenes Wunder. Sie selbst wird die Helden nicht darauf aufmerksam machen, wohl aber ihre Begleiter, wenn die Helden sich respektlos gebaren.

Die Tetrarchen sind quasi-religiöse Führer ihres Volkes, die alle persönlichen Ansprüche für das Wohl der Maraskaner aufgegeben haben. Dieses Selbstverständnis der Meisterpersonen – die alle einem Volk entstammen, dem das Wissen um die Wahrheit in die Wiege gelegt wurde – sollten Sie bei der Darstellung im Hinterkopf behalten.

Damit das Gespräch nicht schnell in eine Richtung verläuft, die bei den Spielern bloß Antipathien aufbaut, bedenken Sie, dass die Maraskaner ein Anliegen haben, das im Moment wichtiger ist als kulturelle Differenzen. Keideran-Dajin ist zudem ein geborener Unterhändler, der Verhandlungen mit *Fremdijis* gewöhnt ist und mit Charme und Charisma auch schwierige Gesprächspartner begeistern kann. Auch Mulziber besitzt mit seinem feinsinnigen Humor und umfassenden Kunstverständnis eine gewinnende Art, auch wenn man dahinter lauernd einen gefährlichen Geist spüren kann (*Menschenkenntnis*+7).

Eroljida ist eine verwegene Draufgängerin mit einem ausgeprägten Hang zum Pragmatismus – und so sicherlich vielen Helden eine Seelenverwandte. Zu guter Letzt haben Sie mit Hamar eine Meisterperson an der Hand, die vermittelnd agieren kann.

DER PLAN DER WISSENDEN UND DIE ROLLE DER HELDEN

Wenn die Helden noch nicht darüber im Bilde sind, wird man sie über die jüngsten Ereignisse in Tuzak unterrichten und zudem ein sehr genaues Bild über das rissige Fundament zeichnen, auf dem die Fürstkomturei in Maraskan steht, seit Haffax seine Regierung nach Mendena verlegt hat. Anschließend kommt man zu folgenden Details:

☞ Tuzak befindet sich nun in der Hand des Shikanydads und die Herrschaft scheint, auch Dank der Unterstützung durch die *Sulman al-Nasori* und die *Seedler von Beilunk*, auf absehbare Zeit gesichert.

☞ Das nächste Ziel ist die heilige Stadt Boran. Auf sie wird einst der Blick Gors fallen, wenn er das Geschenk erhält. Mit dem Fall der Stadt offenbart sich die Herrschaft *Dharzjinions* über Maraskan. Eine Befreiung Borans hätte also in mehrerer Hinsicht Symbolwirkung.

☞ Durch eine Überläuferin weiß man, dass Nedimajida von Tuzak, Borans Komturin, einen Umsturz plant, mit dem Ziel, den Lilienthron zu erobern und sich zur Königin von Maraskan zu deklarieren. Dabei steht ihr vor allem einer im Weg. Belharion Menning, Hochmeister der Bluttempler und Haffax' Vertreter auf der Insel. Man weiß, dass Nedimajida für Praios oder Rondra 1033 BF eine Eroberung Jergans plant.

Ob sie erfolgreich sein wird oder nicht, es wird die Fürstkomturei schwächen und Kräfte im Norden der Insel binden. Zudem wird Nedimajida einen Teil ihrer in Boran stationierten Truppen einsetzen müssen. Die Heilige wird angreifbar sein wie nie zuvor.

Die Maraskaner können die Helden mit zusätzlichen Informationen zu Nedimajida (Seite 37) und Belharion (Seite 8) versorgen.

Das Shikanyad bereitet einen Angriff von der Seeseite vor, der von Eroljida der Scharlachroten durchgeführt werden soll und von Schiffen aus Festum und Khunchom unterstützt werden wird. Der Angriff soll am 19. Rondra, dem maraskanischen Neujahrstag, beginnen.

Zu diesem Zeitpunkt muss die Verteidigung der Stadt ausreichend geschwächt sein, damit der Angriff nicht scheitert. Und hier kommen die Helden ins Spiel: Sie sollen als Erben des kürzlich 'überraschend' verstorbenen Händlers Halijian (ein *Haffaja*, der sein Recht zu Leben verspielt hatte) dessen Kontor in Boran übernehmen, das Machtgeflecht in der Stadt durchschauen, nötige Informationen sammeln und mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln gewährleisten, dass der Angriff am 19. Rondra ein Erfolg wird. Die 2.000 Dukaten – eine Spende der Freunde vom Maraskankontor – sollen den Helden nötiges Kapital sein.

Bei der Durchführung lässt man den Helden freie Hand, sie werden sich allerdings nicht alleine nach Boran begeben. Zum einen wird sie Dejida die Samtene begleiten, die Überläuferin, der das Shikanyad die Informationen verdankt. Äußern die Helden Befürchtungen, in eine Falle der Fürstkomturei zu laufen, erklärt Milhibethjida, sie habe *eingehend* mit Dejida gesprochen und sei sich sicher. Dejida kennt Boran und kann den Helden weiterhelfen, gilt dort aber offiziell als tot und sollte besser nicht enttarnt werden.

Zum anderen begleiten die Helden zwei Priester. Die eine ist eine junge Tempelpriesterin aus Asboran, *Viderasab die Kupferne* (Seite 39). Es braucht eine Priesterin, die das Ende der Herrschaft der *Hässlichen* verkündet. Allerdings kennt sie die Welt außerhalb der Tempelmauern nicht und bedarf des besonderen Schutzes der Helden. Der andere Priester ist der Wanderprediger *Frumold aus Sinoda* (Seite 40), den die Helden vielleicht aus anderen Abenteuern kennen. Gerade *Fremdijis* soll er in maraskanischen Angelegenheiten beraten.

Einer der Helden muss in die Rolle von Halijians Neffen schlüpfen. Wenn keiner der Helden Maraskaner ist, muss sich einer von ihnen als ein in den Exilantenstädten geborener *Beni Bornrech* ausgeben.

Es wird den Helden zu verstehen gegeben, dass die 2.000 Dukaten nicht nur Mittel, sondern auch Lohn sind. Wenn sie erfolgreich sind, dürfen sie das Geld behalten. Scheitern sie, werden sie sich ohnehin keine Gedanken mehr um materielle Güter machen müssen.

DER AUFTRAG DER HELDEN

Die Helden sollen die Verteidigung Borans so weit wie möglich schwächen.

Sie sollen Kontakt zum *Glücklichen Tetrarchen* aufnehmen (der seinen Namen trägt, weil er der vierte im Kreis der Tetrarchen ist). Dieser agiert seit vielen Jahren im Verborgenen in der Fürstkomturei und weilt seit geraumer Zeit in Boran. Obwohl seine Identität den anwesenden

Maraskanern bekannt ist, verraten sie sie den Helden zum Schutz des Verbündeten nicht. Stattdessen sollen sie den Fischer *Kabaljin* aufsuchen und sich ihm gegenüber mit einer Holzplakette ausweisen, die ihnen Milhibethjida überreicht und in die scheinbar sinnlos Punkte und Striche eingebrannt sind.

Die wichtigste 'Waffe' der Helden ist *Viderasab*. Als Priesterin soll sie im entscheidenden Moment im profanisierten Tempel verkünden, dass die Zeit des Aufstandes gekommen ist. Dieser Augenblick muss vorbereitet werden. Beim Auszug der Priester aus den Tempeln wurde das berühmte Stoffgemälde zusammen mit zwei Qafts durch die vormaligen Hochgeschwister *Darjin* und *Otajin* (nun in Sinoda; *Blutrosen 91*) in der Stadt versteckt. Dieses Versteck muss gefunden werden, die notwendigen Hinweise besitzt der Glückliche Tetrarch.

GEFÄHRTEN IM SCHICKSAL

Wenn die Helden in den Auftrag eingewilligt haben, wird ihnen der Rest der Schicksalsgemeinschaft vorgestellt. Noch trägt *Viderasab* den traditionellen Qaft. Die junge Priesterin mit dem kupferroten Haar wirkt verschüchtert und weicht der kleineren Milhibethjida kaum von der Seite. *Frumolds* Begrüßung ist offener, geradezu aufdringlich, sollte er die Helden in guter Erinnerung haben. *Dejida* hingegen stellt mit bissigem Spott die Tauglichkeit der Helden in Frage, wobei sie in guter maraskanischer Manier gegenüber den Tetrarchen lästert, als wären die Helden gar nicht anwesend.

Es ist nun an den Helden, alles Weitere zu planen: Welche Identitäten nimmt man an, welche Rolle sollen die Gefährten spielen? Auf eine Forderung, dass *Viderasab* den Qaft ablegt, reagiert sie empört und wird sich weigern, bis Milhibethjida ihr milde lächelnd erklärt, dass nichts dabei ist: *"Nicht der Qaft macht dich zur Priesterin. Durch dich wird er zum Priestergewand."*

Die anwesenden Maraskaner lassen sich zur Rate ziehen, mischen sich aber nicht in die Planungen der Helden ein – auch um ihre Fähigkeiten zu prüfen. Erst, wenn sie zufrieden sind, werden sie die Helden mit vielen gut gemeinten Ratschlägen überschütten.

Das Maraskankontor, das auch ein Schiff zur Überfahrt bereitstellt, kann allerlei Ausrüstungsgegenstände stellen, die die Helden aber bezahlen müssen (dazu haben sie schließlich 2.000 Dukaten). Nur auf Nachfrage ist man zu einem Preisnachlass bereit, in Höhe der doppelten *Täp** einer *Überreden (Feilschen)*-Probe in Prozent (maximal jedoch 20%).

UNTER MARASKANERN

Wenn die Helden nicht mit der maraskanischen Kultur vertraut sind, werden sie zur Vorbereitung einige Tage in Khunchoms Exilantenviertel Dar-Marustani (*Erste Sonne 75*) unter Maraskanern leben. Orientieren Sie sich dazu an den Angaben zum Spiel mit der maraskanischen Kultur auf Seite 16 sowie in der Spielhilfe *Blutrosen und Marasken* und inszenieren Sie eine gerne augenzwinkern-de Episode mit den gesellschaftlichen Fallstricken Maraskans.

ANTRITTSREISE DER ERBEN

Bei allen Kraken der Meere, dieses Schiff fährt nicht nach Arivor. Nein, kein Schiff fährt nach Arivor, denn Arivor hat keinen Hafen! ... Wie ich mir dann die Seehoheit des Cherkaks von Arivor über die Balihoer See erkläre? Bei Efferd, hat irgendeiner deiner Sippschaft diese Insel je verlassen?«

—aus dem Gespräch eines Liebfelder Kapitäns mit einem reiselustigen Maraskaner im Hafen von Sinoda, vor ein paar Monaten

UNTER SCHMUGGLERN

Die Helden sollen an Bord der Zedrakke *Perlbeißer* nach Boran geschifft werden. Kapitän des Schiffes ist der berüchtigte Schmuggler *Haimamud ibn Mhuqqadin* (*982 BF, ergrautes schwarzes Haar, mächtiger Schnauzbart; *Meister der Dämonen 101*), der vor vielen Jahren für das Han-

delshaus Dhachmani bereits die Gezeichneten nach Maraskan brachte. Der gemütlich wirkende Kapitän strahlt die Ruhe und Geschwätzigkeit eines Teehausbesitzers aus, ist jedoch ein abgebrühter Hund, der selbst seine Großmutter verkaufen würde.

Die Reise führt die Helden von Khunchom in die Weiße Stadt Elburum (*Erste Sonne 118*), die nach zwei Tagen auf See erreicht ist. Um Jergan zu meiden, schlägt Haimamud einen weiten Bogen um die Nordspitze der Insel. Boran sollte nach 5 weiteren Tagen auf See erreicht sein.

Sie können diese Episode kurz und erzählerisch abhandeln oder zu einem eigenen Abenteuer werden lassen. Das Leben an Bord des schlichten und unauffälligen Dreimasters ist rau und die Mannschaft eine eingeschworene Gemeinschaft, die mehr als einmal den Niederhöhlen in den Rachen geblickt und dabei gelacht hat. Zartbesaitete Naturen sind

schnell Spott und Hohn ausgesetzt, wer sich jedoch im Kampf beweist und an Bord kräftig mit anpackt, erlangt den Respekt der Schmuggler. Ausführliche Informationen zum Leben an Bord finden Sie in der Spielhilfe *Efferds Wogen*.

İSMAN AL-DRAKO

Der grobschlächtige Schmuggler *Isman* (*997 BF, 1,93, muskulös, Glatze, Drachenhautbild auf der Brust) kann von Ihnen während der Überfahrt als Unruhestifter eingesetzt werden. Neben schwächlichen Helden hat er es vor allem auf *Viderasab* abgesehen. *Isman* ist kein Mann, der ein Nein versteht. Allenfalls *Haimamud* kann ihn zügeln, andererseits duldet der Kapitän auch nicht, dass einem Mitglied seiner Mannschaft Schaden zugefügt wird.

Sollten die Helden ihn schon auf der Fahrt nach *Elburum* verärgert haben, wird er einen von ihnen in der Stadt in einer Gasse mit anderen Schmugglern auflauern. Später decken ihn andere Matrosen gegenüber *Haimamud*. In den Schlafstätten der Helden findet sich Unrat, Habseligkeiten verschwinden und dergleichen mehr.

Kurz vor *Boran* sollte es schließlich zu einem gewaltsamen Übergriff auf *Viderasab* kommen, was die Helden aber im letzten Moment verhindern sollten. Sollte *Isman* die Fahrt überleben und durch die Helden bei *Haimamud* in *Ugnade* fallen, wird er in *Boran* die *Perlbeißer* verlassen und kann von Ihnen in der Stadt als weitere Meisterperson benutzt werden.

DIE GEFÄHRTEN AN BORD

Sie sollten die Seereise auch nutzen, um die Helden mit ihren Gefährten vertraut zu machen:

👁 *Viderasab* unternimmt nach fünfzehn Jahren die zweite Seereise ihres Lebens und fühlt sich außerhalb *Asborans* deutlich unwohl. Zudem ist sie den Nachstellungen von Matrosen ausgesetzt, eine Ungebührlichkeit, die sie schockiert.

👁 *Frumold* ist bald in geselliger Runde beim Würfeln zu entdecken. Auch scheint er sich gut mit *Haimamud* zu verstehen. Ansonsten nutzt er die Zeit gerne für philosophische Gespräche an der Reling.

👁 *Dejida* ist von allem unberührt. Sollten sich die Helden mit ihr auf eine Rolle verständigt haben, die sie schon auf der Fahrt einnehmen soll, wird sie diese spielen. Auch an ihr versucht sich *Isman* einmal, kann danach aber einen Tag lang nur breitbeinig gehen.

DIE WEIßE STADT

In *Elburum* können die Helden im Hafen oder auf der verruchten Insel *Elburial* (*Erste Sonne* 118) Gerüchte hören, nach denen sich die von *Rayo* *Brabaker* mühsam aufgebaute Piratenflotte aufgelöst hat und die Kapitäne nun wieder auf eigene Rechnung arbeiten. *Arachnor* von *Shoy'Rina*, Herr der Dämonenarche *Stadt aus der Tiefe*, soll viele Kapitäne angeworben haben, um (je nach Gesprächspartner) gegen *Al'Anfa* oder *Darion Paligan* zu ziehen. Wieder andere behaupten, der dämonische Pirat *Starkad Eisenwind* (*Goldene Flügel* 13) habe *Brabakers* Erbe angetreten und plane nun, *Llanka* zu erobern.

Im Mondkontor oder bei *Mondsilberwesir Salamon ibn Dafar* ist zu erfahren, dass das Moghulat *Oron* eine Gesandtschaft in *Boran* unterhielt. Die eingesetzte *Sheyka Emiramis Ashaybithsunya* soll immer noch in der Stadt weilen und jetzt ein Bordell betreiben.

DES FÜRSTKOMTURS GEWÄSSER

Einige Meilen nördlich von *Jergan* wird die Bireme *Blutfaust* auf die *Perlbeißer* aufmerksam. Die behäbige Galeere fährt unter den Gekreuzten Schwertern der Fürstkomturei und führt eine routinierte Kontrolle nach Schmuggelware durch.

Die bedrohliche Situation muss nicht eskalieren (es sei denn, Sie legen darauf Wert oder die Helden provozieren es). Kommandantin *Esmer von Streitzig* verrichtet ihren Dienst ohne besondere Hingabe, da sie die Jagd auf Schmuggler als entwürdigend betrachtet. Unter Umständen wäre es sogar möglich, sie zu bestechen, sollten die Helden verdächtige Ausrüstungsgegenstände bei sich führen.

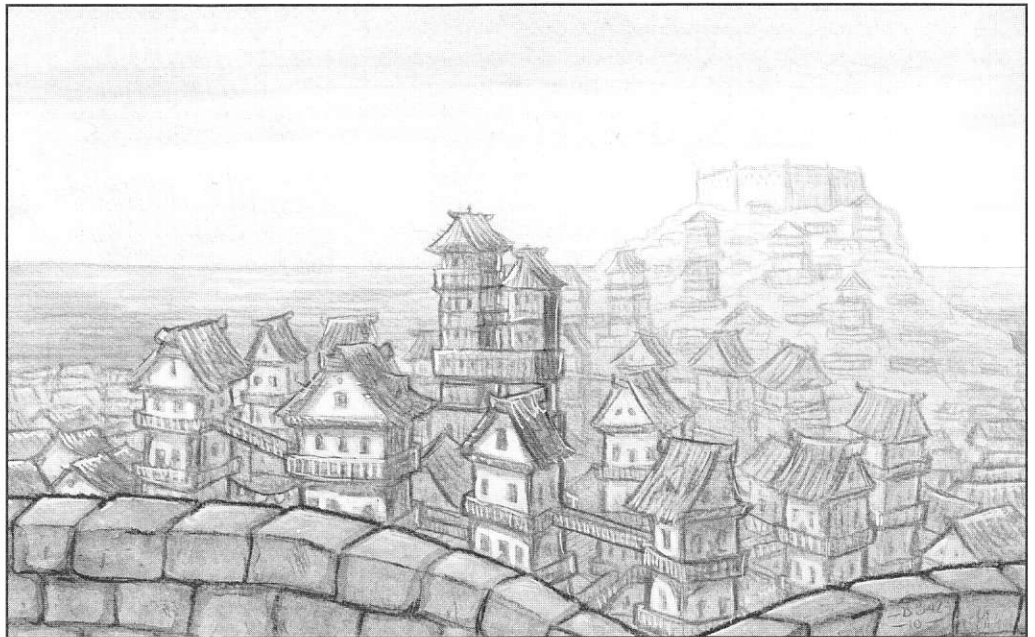
WEITERE BEGEGNUNGEN AUF SEE

👁 Ein über das Wasser rennender *Difar*, *Karmanthi*, die die Meeresoberfläche zufrieren lassen oder fliegende Dämonen dienen als Boten zwischen Insel und Festland der Fürstkomturei.

👁 Einige flatternde *Gotongi*, die das Schiff beobachten und von den Helden im Augenwinkel wahrgenommen werden, können für Verfolgungswahn sorgen; letztlich hat ihr Auftreten jedoch keine weitere Konsequenz.

👁 Die *Perlbeißer* kann sich eine Verfolgungsjagd mit einem Piratenschiff liefern oder in ein Seegefecht verwickelt werden.

👁 Als kämpferische Begegnung bieten sich *Haireiter der Krakonier* (*ZooBotanica* 124) an.



IM ANGESICHT DER HEILIGEN

Je eher die Helden *Khunchom* verlassen, desto eher sind sie in *Boran* (wobei Sie eine Überfahrt während der Namenlosen Tagen zu einem echten Höllenritt werden lassen sollten; zwar sind die Schrecken der *Blutigen See* zurückgegangen, doch in diesen Tagen regen sich die dämonischen Kräfte besonders). Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden *Boran* vor dem 13. *Praios* die Stadt erreichen, damit sie den *Auszug der Komturin* (Seite 22) miterleben können.

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt *Boran* finden Sie ab Seite 42.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von Weitem sieht man die trutzige Arethinidenzitadelle, die sich auf steilen Klippen über das Perlenmeer erhebt und über deren Zinnen die Banner mit den gekreuzten Schwertern im Wind flattern. Ein wenig mulmig ist euch schon zumute, als ihr die Hafenbastionen passiert und die Kriegsschiffe seht, die vor Anker liegen. Den bizarren Anblick bietet eine über 65 Schritt lange Dämonenarche, die auf ihren acht hölzernen Spinnenbeinen unruhig über das Wasser trippelt. Fast meint ihr, den Hunger nach Holz und Blut zu spüren, der von dem Monstrum ausgeht.

In das Hafenbecken ergießt sich ein träger fließender Fluss und zu seinen beiden Ufer wuchern ohne erkennbaren Sinn mit Brücken und Stegen verbundene Turmbauten. Eine Ahnung des ohrenbetäubenden Lärmes, der in den Gassen herrscht, dringt bis zur *Perlbeißer* hinüber.

Jenseits der Stadtmauern erhebt sich der dampfende Dschungel und am Horizont ragen dunkel die Gipfel der Maraskankette in den Himmel auf.

Die *Perlbeißer* legt am Freihafen (8) an und wird hier einer oberflächlichen Kontrolle unterzogen. Da Boran keine stark von Handelsschiffen frequentierte Stadt ist, scheint man über jeden Händler froh, der Geld in die Kasse bringt – dementsprechend hoch sind allerdings die Ankergebühren. Auch die Helden müssen einen Zoll entrichten (nach Einschätzung der Profession durch den Zöllner zwischen 1 Heller für Tagelöhner und bis zu 5 Dukaten für gut situierte Reisende), auch offensichtliche Handelswaren (die nicht als 'Eigenbedarf' durchgehen) müssen mit 10% des Warenwertes verzollt werden. Bei 1 bis 12 auf 1W20 ist der Zöllner allerdings korrupt und rechnet großzügig, wenn er in die eigene Tasche wirtschaften kann.

KAPITEL II: DIE BEFREIUNG DER HEILIGEN (PRAIOS BIS RONDRA 1033)

»Wenn man nur eine Lehre aus unserer Geschichte zieht, dann wird niemand mehr nach Königen und Königinnen rufen.«

—Ornibor, 966 BF von König Harlijin hingerichteter Philosoph

ZEITTADEL

5. Namenloser Tag 1032: Belharion Menning wirkt in Hemandu ein Ritual, das alle Bluttempler (sowie weitere Belhalhar-Paktierer) zum Schwertzug gegen die 'Ketzer' ruft.

Mitte Praios 1033: Die Helden erreichen Boran, um hinter der Fassade erfolgreicher Kaufleute den Umsturz vorzubereiten.

13. Praios 1033: Nedimajida lässt den Steuermann der *Boransdorn* durch einen verbündeten Charyptoroth-Paktierer austauschen. Zusammen mit einem Teil ihrer Soldaten und ihr loyal ergebener Templer macht sie sich an Bord der Dämonenarche zu einem Treffen des Ordens in Jergan auf.

19. bis 22. Praios 1033: Erste Schlacht um den Lilienthron. In Jergan vollzieht Nedimajida ihren mit Rayo Brabakers Hilfe vorbereiteten Umsturz. Die Stadt wird zu einem Schlachtfeld zwischen Mennings innerem Kreis der Templer und zu Nedimajida übergelaufenen Teilen der Karmothgarde sowie gemäßigten Ordensrittern. Von Seeseite wird die Komturin durch die *Boransdorn* sowie der Piratenflotte Brabakers unterstützt. Das maraskanische Volk verhält sich verdächtig unbeteiligt. Schließlich muss sich Belharion auf die Hira-Insel zurückziehen. In diesem Moment befiehlt Nedimajida den Angriff der *Boransdorn*: Die Dämonenarche läuft in die Hira-Mündung, zerstört mehrere Gebäude auf der Insel und greift den Belhalhar-Tempel an. Bei den Kämpfen verliert Belharion viele seiner Ritter und seinen linken Arm, kann sich aber mit einem Sprung in die Hira retten.

25. Praios 1033: Nedimajida lässt sich auf dem Lilienthron zur Königin Maraskans krönen und macht Jergan zu ihrer Residenzstadt. Das Volk jubelt.

Ende Praios 1033: Brabakers Piraten unter Starkad Eisenwind errichten zusammen mit der *Boransdorn* eine wirksame Seeblockade nach Norden. Gleichzeitig scharft Belharion die ihm verbliebenen Streiter in Hemandu um sich.

Anfang Rondra 1033: In Mendena erfährt Helme Haffax von den Umstürzen auf Maraskan und beschließt, sich selbst der Sache anzunehmen.

17. Rondra 1033: In Hemandu tritt Belharion in einen weiteren Kreis der Verdammnis (wobei ihm der abgetrennte Arm als Zant-Klaue nachwächst) und reißt Dutzende Bluttempler mit sich. Dämonisch gestärkt will er Jergan zu Fall bringen.

19. Rondra 1033: Die Befreiung Borans. Mehrere Schiffe unter Führung des Seetetrarchin Eroljida die Scharlachrote erscheinen vor Boran. Gleichzeitig erhebt sich in der Stadt ein Aufstand, angeführt von den Helden und dem Glücklichen Tetrarchin Dajin von Tuzak, der sich offen zu erkennen gibt. Als die Kämpfe zum Erliegen kommen, tritt Viderasab die Kupferne im Tempel vor die Boraner und erklärt die Herrschaft der Fürstkomturei über die Heilige für beendet.

EINLEITENDE WÖRTE

ZUM AUFBAU DES KAPITELS

Das nachfolgende Kapitel ist modular aufgebaut. Das **Schauspiel vom reichen Erben** macht Sie mit der Rolle vertraut, die die Helden in Boran spielen müssen, sowie den damit verbundenen Ressourcen und Komplikationen. **Leben und Sterben in Boran** sowie **Boran die Heilige** (im **Anhang** auf Seite 42) behandeln das Spiel in der Stadt. **Ein Gespinst aus Macht und Intrigen** stellt die Mächtigkeitsgruppen innerhalb Borans vor, **Wege in die Freiheit** skizziert mögliche Lösungsansätze. Schließlich kulminiert das Kapitel mit **Kampf um Boran** in der finalen Schlacht.

DAS SCHAUSPIEL VOM REICHEN ERBEN

»Was ist Eure Profession? – Ich bin Erbe. Mein Vater hat den Diskus erfunden.«
—aus dem Schauspiel Zwei Küsse und zwei Schläge

DER TURM DER HELDEN

Zu dem Erbe Halijians gehört auch ein schmucker Wohnturm in Fremdijbor (12 im Stadtplan), der sich einsam aus fremdländischen Bauten emporhebt. Er teilt sich in einen vier Schritt hohen, runden und fensterlosen Unterbau aus Bruchstein von etwa sieben Schritt Durchmesser und einen drei Stockwerke hohen Aufbau aus Edelh Holz.

DER UNTERBAU

Durch den Eingang betritt man die **Geschäftsräume** (1) Halijians, die etwa das vordere Drittel einnehmen und in ihrer Dekoration keinen Zweifel lassen, dass seine Loyalität den neuen Machthabern galt; man entdeckt gleich das Gemälde des Fürstkomturs Helme Haffax. Dahinter befinden sich die **Küche** (2), eine **Vorratskammer** (3), eine **Stiege**, die auf das flache Runddach führt sowie das **Lager** (4) mit allerlei maraskanischen Waren.

DER AUFBAU

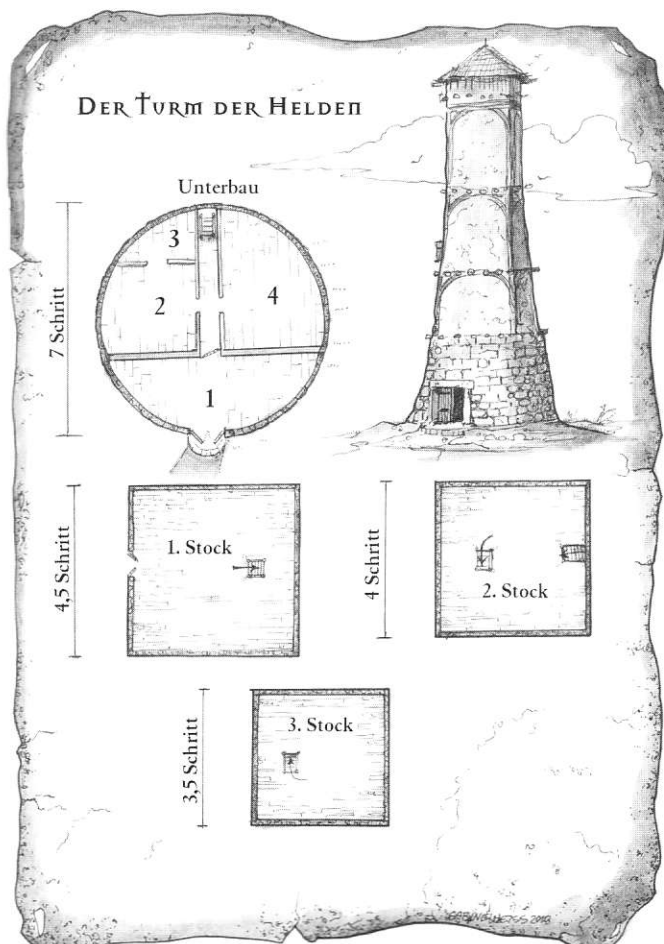
Der Turm hat einen quadratischen Grundriss und verjüngt sich zur Spitze, wo er von einem geschwungenen Dach gekrönt wird. Jedes der drei Stockwerke hat eine Höhe von etwa dreieinhalb Schritt, womit der gesamte Bau etwa fünfzehn Schritt aufragt.

Wie in der maraskanischen Kultur üblich, lassen sich die einzelnen Stockwerke mit Stoffbahnen und geflochtenen Matten als Raumteiler flexibel gestalten. Die Helden können dadurch die Räume nach ihrem Ermessen einteilen, weswegen wir davon abgesehen haben, im Plan Zwischenwände einzuzichnen. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht, wie der Turm bisher genutzt wurde.

Das **erste Stockwerk** verfügt über eine doppelte Eingangstür, die man von dem Dach des Unterbaus betritt. Üblicherweise benutzt man eine Tür zum Betreten des Gebäudes, die andere zum Verlassen. Die Seitenlänge dieses Stockwerk beträgt etwa viereinhalb Schritt und wird bei Ankunft von den Helden von den Bediensteten Halijians bewohnt.

Das **zweite Stockwerk** mit einer Seitenlänge von vier Schritt diente Halijian für seine Privatgemächer. Da er sich seinen Verrat gut bezahlen ließ, konnte er sich eine kostspielige Einrichtung gönnen. Die Wände verhängte er mit bedruckten Stoffbahnen aus Brokat, das große Bett voller tulamidischer Kissen ist angenehm weich und die Kleidung erlesen (wenn auch in einer für Fremdjis schwer zumutbaren Farbkombination). Eine abgetrennte Kammer hat er seiner verstorbenen Gemahlin Trusneljid gewidmet und verwahrt hier eine Schriftrolle mit 64 Flächen, die sie im nächsten Leben ereilen sollen.

Im darüber befindlichen **dritten Stockwerk** (dreieinhalb Schritt im Geviert) lassen sich Warenlisten, Korrespondenzen, aber auch religiöse Schriften (in der neuen Auslegung der Heiligen Rollen durch Komturin Nedimajida) finden. Nach Ihrem Ermessen kann dies auch ein Hort für einzelne Informationen (siehe Kasten auf Seite 22) sein, die Sie den Helden zugänglich machen können, wenn sie gerade nicht weiterkommen.



DAS LEBEN DES HÄNDLERS HALIJIAN

Halijian, den man früher auf Grund seiner schlechten Kondition 'den Hungernden' nannte, wurde 975 BF in Boran geboren. Er erbt ein kleines Handelskontor von seiner Großtante, die voller Gram über die Besetzung Maraskans verstarb. Sein Erbe machte Halijian nicht reich, denn in den ersten drei Jahrzehnten seines Geschäftes stand die Stadt unter Belagerung. Sein Unglück wurde durch seine Gemahlin *Trusneljid* verstärkt, ein unbequemes und rechthaberisches Weib, das drei Kinder gebar, die ganz nach ihrer Mutter garieten.

Um den Lebensstandard (vor allem seiner Frau) zu verbessern, machte er heimliche Geschäfte mit den *Garethjas* vor den Toren der Stadt. Schließlich stieg er in den Kreis der Verräter auf, der die Heilige an Haffax verkaufte. Sein Lohn war ein schmackes Stadthaus in Fremdjibor, worüber auch seine Gemahlin und Kinder sehr glücklich waren, auch wenn ihre Freude von kurzer Dauer war: Wenige Wochen nach der Einrichtung der Fürstkomturei denunzierte Halijian seine Familie bei den neuen Machthabern. Über ein Jahrzehnt genoss er sein neues Leben, denn der Verrat erwies sich für ihn als ertragreiches Geschäft, auch wenn er weiterhin mit maraskanischen Waren handelte. Dass er plötzlich und unerwartet verstarb, bedauern die wenigsten Boraner. Er hatte es verdient.

BEDIENSTETE

Mit ihrem Erbe übernehmen die Helden auch die wenigen Bediensteten Halijians, die es erst einmal nicht einsehen, sich vor die Tür setzen zu lassen:

- Der vollkommen humorlose Buchhalter *Elgoran* (*957 BF, Halbglatze, wie eingemeißelt wirkende, nach unten gezogene Mundwinkel) fragt sich, wo der Reichtum der Helden herkommt und pocht darauf, das durch Halijians Spielsucht angeschlagene Kontor damit zu sanieren.
- Die sommersprossige *Denderajida* (*1012 BF, gut aussehend, vollbusig) ist als Schreiberin angestellt, ließ sich jedoch vor allem von Halijian aushalten und schlich sich in sein Bett. Elgoran hat keine hohe Meinung von ihr; sie wiederum fürchtet um ihren Lebensstil, weswegen sie sich dem Erben anzubiedern versucht.
- *Perjin mit der krummen Nase*, auch 'der Schlepper' gerufen (*1010 BF, wiederholt gebrochenes Nasenbein), ist nicht gerade ein zweiter Rohal, dafür hat er es in den Armen. Er diente Halijian als Wächter und Träger gleichermaßen.
- Halijians besonderer Liebling war der Mungo *Mauru*, dem es in dem Turm sehr gefällt und der zu allerlei Streichen neigt, wenn er nicht die nötige Aufmerksamkeit bekommt. Und davon fordert er viel ein.

GEHEIMNISSE UND KOMPLIKATIONEN

Es gibt noch andere Überbleibsel aus Halijians Leben, mit denen die Helden sich herumschlagen müssen:

- **Offene Rechnungen:** Obwohl Halijian durchaus ertragreich wirtschaftete, besaß er eigentlich nicht viel Geld – denn der Händler war spielsüchtig und machte bei dem hiesigen Geldverleiher *Marjamold* (Seite 22) horrende Schulden. Dieser ist sehr überrascht, als nun vermögende Erben auftauchen. Da Spielschulden nicht nur Ehrenschulden, sondern auch eine Familienangelegenheit sind, schickt er den Helden Schläger auf den Hals, um das Geld einzutreiben.
- **Der neidische Vetter:** *Lirobaljin*, ein Neffe Halijians, dessen Familie aus begründeter Vorsicht den Kontakt zu dem Händler gemieden hat, sieht sich als eigentlicher Erbe. Die unverhoffte Verwandtschaft macht ihn misstrauisch. Er vermutet in den Helden Erbschleicher und fühlt ihnen auf den Zahn. Dabei geht es ihm weniger um Gerechtigkeit (die hat seinen Onkel schon ereilt), denn um Gold. Er kann zu einer echten Gefahr heranwachsen, wenn er Gerüchte streut oder die Helden denunziert.

Der Bruderlose steckt im Detail: Es ist möglich, dass die Helden von ihren Auftraggebern falsche Detailinformationen über Halijian erhalten haben, die jene, die den Händler näher kannten, misstrauisch machen (Äh, ich erinnere mich noch, als wäre es gestern, als mein lieber, lieber Onkel zu Besuch in Khunchom war. Ein Kerl wie ein Bulle. Und seine gütigen blauen Augen ... – "Blaue Augen? Gütig? Euer Onkel war auf einem Auge nahezu blind, schwächling wie ein Hering dazu. Und wie kommt Ihr darauf, dass er jemals in Khunchom war?"). Sie können solche Episoden als humoristische Einlage verwenden oder bedrohlich aufbauen.

HÄNDLER ODER LEBEMANN?

Letztlich haben die Helden freie Hand, in der Stadt zu agieren. Sie können in die Rolle des geschäftstüchtigen Händlers schlüpfen, der ernsthaft daran interessiert ist, das Geschäft des 'Onkels' nicht nur fortzuführen, sondern zur ersten Adresse am Platz zu machen – um im Hintergrund geheime Kontakte zu knüpfen. Dies ist sicherlich die sicherere Herangehensweise, allerdings auch die langsamere.

Sie können aber auch den unverhofft zu Reichtum gekommenen Nichtsnutz geben, der unbedarft das Erbe mit beiden Händen ausgibt. Bekanntlich gewinnt man damit am schnellsten neue Freunde. Erste Adresse für gehobene Vergnügungen ist hierbei das *Heim der Schmerzen* (siehe Seite 44, *Das Heim der Schmerzen*), in dem sich mit gewisser Regelmäßigkeit auch wichtige Persönlichkeiten der Stadt antreffen lassen. Denkbar ist auch, dass die Helden die Aufgaben unter sich aufteilen: Einer zieht als vergnügungssüchtiger Erbe die Aufmerksamkeit auf sich, ein anderer gibt den besorgten und umsichtigen Berater, während die anderen auf eigene Faust agieren.

LEBEN UND STERBEN IN BORAN

»Die schwätzen doch nur! Sollen sie sich herbeireden, was sie wollen, ich habe noch keinen erlebt, der am Ende nicht kuschte.«

—Raidri, Karmothgardist, 1024 BF

UNTER BRÜDERN UND SCHWESTERN – DAS SPIEL MIT DER MARASKANISCHEN KULTUR

Mit Maraskanern kann man gut auskommen – man sollte allerdings tunlichst Gespräche über die Welt und die Götter vermeiden. Denn hier hat der Maraskaner immer Recht. Andererseits wird es aber auch nicht zu Streitgesprächen oder Bekehrungsversuchen kommen, denn der Maraskaner muss nicht beweisen, dass er Recht hat. Er weiß es. Jeder von ihnen weiß es. Ihre Haltung zeigt sich in dieser Hinsicht in sanftem bis bitterem Spott, unablässigen Verbesserungen und zu Weißglut treibender Herablassung – ganz so, als würden sie ein unmündiges Kind belehren.

Darüber hinaus sind die Maraskaner ein geselliges und geschwätziges Volk. Einzelgänger sind ihnen suspekt, sie leben ihr ganzen Leben in der Gemeinschaft, die für sie eine große Familie ist. Die Grenze zwischen offener Gastfreundschaft und kindlicher Neugier ist sehr unscharf.

Man kann leicht vergessen, dass man ein Fremder ist – die Maraskaner vergessen das jedoch nie, denn es gibt eine unsichtbare Grenze zwischen den *Wissenden* und den *Fremdijis*. Eine Grenze, die nur um den Preis überschritten werden kann, 'maraskanisiert' zu werden.

In Boran ist dieser unsichtbare Graben noch etwas tiefer, denn jeder Fremde kann ein Feind sein. Man unterscheidet sehr genau zwischen sich und den *Haffajas*, die als Dämonen in Menschengestalt gelten und ihr Anrecht auf das Leben verspielt haben, als sie dieses Geschenk zurückwiesen. Die Helden agieren auf einem schmalen Grat: Solange sie sich nicht offenbaren (und vor allem durch Viderasab bestätigen lassen), werden sie selbst bei wohlwollenden Taten misstrauisch beäugt – mehr noch, wenn sie die Nähe zur Obrigkeit suchen sollten.

Zeitleiste für das Abenteuer in Boran

vor dem 13. Praios: Ankunft der Helden

13. Praios: Auszug der Komturin

18. Praios: Gelage zu Emiramis' Tsatag

Anfang Rondra: Die Nachricht von Nedimajidas Krönung wird freudig in Boran verbreitet.

19. Rondra: Neujahrstag, Angriff und Befreiung der Stadt

DIE GEFÄHRTEN IN DER STADT

Die Gefährten der Helden sind nicht nur Verbündete und Berater, sondern können auch eigenständig in Boran agieren. Zudem bieten sie sich für Nebenhandlungen an:

Viderasab ist unbeholfen und neigt dazu, sich in Gefahr zu bringen. Sie sollten die Nerven ihrer Spieler mit dem unvorsichtigen Schützling nicht überstrapazieren, doch es bietet sich zumindest eine Episode an, in der sie von Menschenhändlern entführt wird, die sich im Irrgarten des Schwimmenden Dorfes (siehe Seite 45, *Das Schwimmende Dorf*) verstecken.

Frumold ist häufig in den Teehäusern und Kaschemmen unterwegs, wo er allerlei nützliche Informationen auffängt, mit denen er die Helden versorgen kann. In Notfällen hat er weitläufige Bekannte, auf die er zurückgreifen kann, wenn die Helden einmal nicht weiterwissen.

Dejida schwebt in Gefahr, erkannt zu werden. Nicht, dass sie das schrecken würde, es kann das Vorhaben der Helden allerdings gefährden. Zudem will sie Rache nehmen an Vorlop und neigt zu eigenmächtigen Aktionen, etwa Morden an Agenten der *Samthandschuhe*, die gründliche Untersuchungen nach sich ziehen. Dabei könnte sie in Gefangenschaft geraten und muss von den Helden befreit werden. Auch Kräfte des Widerstandes könnten sie wiedererkennen, was Verhandlungen der Helden erschwert. Andererseits fungiert sie als Joker, um Helden aus brenzligen Situationen zu befreien.

DAS VERHÄLTNISS DER MARASKANER ZU IHREN PRIESTERN

Sehr wichtig für das Verständnis der Rolle, die Viderasab und Frumold in diesem Abenteuer einnehmen, ist das Verhältnis, das das maraskanische Volk zu seinen Priestern hat. Es fürchtet sie nicht, sondern liebt und verehrt sie. Hochgeschwister genießen das Ansehen lebender Heiliger – aus diesem Grund erwartet man auch, dass sie ihre Tempel niemals verlassen. Nichts ist für einen Maraskaner verunsichernder als der Anblick eines Hohepriesters außerhalb seines Tempels.

Die Priesterschaft der Zwillinge besitzt mit Abstand die größte Macht in der maraskanischen Kultur. Zu ihren Geheimnissen zählt, dass sie fast nie eingesetzt wird, denn der Standpunkt der Priester ist: *"Wir sind die Lehrenden, aber nicht die Herrschenden."* Und wenn die Priesterschaft wirklich einmal Stellung bezieht, erbebt die maraskanische Kultur.

POTWENDIGE WORTE ZUM ESSEN

»Meiner Meinung nach kennen die Maraskaner nur zwei Geschmacksrichtungen, nämlich Schmerz und größeren Schmerz.«

—aus dem Mund eines kaiserlichen Weibels, 1002 BF

Wenn die Helden das erste Mal mit maraskanischem Essen (*Blutrosen* 103) in Berührung kommen, sollten Sie sich hierfür etwas Zeit nehmen. *Fremdijis* sind der festen Überzeugung, dass die Speisen der Insel nur zwei Geschmacksrichtungen kennen: enorme Schärfe und enorme Süße. (Während der Maraskaner die Fülle der Geschmäcker lobt, die sich hinter der *vermeintlichen* (sic!) Schärfe verbirgt.)

Das wichtigste Getreide ist der Reis, aus dessen Mehl auch Brot und Gebäck hergestellt werden. Das Fleisch stammt von Schwein, Schaf oder Ziege, mitunter auch vom Geflügel – letzteres ist aber kaum zu erkennen, da es grundsätzlich in kleine Würfel geschnitten oder püriert

wird. Durch die Nähe zum Meer spielen auch Efferdsfrüchte eine große Rolle auf dem Speiseplan. Dazu wird Tee getrunken, etwa der *Zh'arr*, den man stark gesüßt aus kleinen Schalen trinkt.

MENSCHEN IN BORAN

Die Menschen, die in Boran leben, lassen sich grob in Kategorien einteilen, die Ihnen im Folgenden archetypisch vorgestellt werden und als Richtlinien dienen sollen, wobei die Übergänge zwischen diesen Gruppen fließend sind.

DIE HERREN VON BORAN

Die Machthaber rekrutieren sich vor allem aus den ehemaligen Garethischen Besitzern, die zusammen mit Haffax übergelaufen sind, Kollaborateuren, die sich mit den neuen Verhältnissen arrangiert haben, aber auch (im Verhältnis eher wenigen) jungen Maraskanern, die in den letzten zehn Jahren herangewachsen sind und in der Fürstkomturei Karriere gemacht haben.

Die Fürstkomturei ist eine quasi-religiöse Militärdespotie mit einer streng hierarchischen Ordnung und gnadenlosen Gesetzen. Die Despoten haben das Machtgefüge verinnerlicht und glauben, dass nur eine eiserne Faust das aufmüpfige Volk im Zaum halten kann. Sie sind mitleidlos, grausam und üben ihren Terror mit Berechnung aus. Dazu zählen besonders abschreckende Strafen.

Es gibt aufrichtig Überzeugte, die in der chaotischen Welt den wahren Pfad erkannt haben. Sie sind voller Mitleid für die irrenden 'Eingeborenen' der Insel, denen auf ihrem abgelegenen Eiland allerlei wirre Gedanken zu Kopfe gestiegen sind. Die Wohlwollenden lehnen willkürliche Ausartungen der Gewaltausübung ab, erkennen aber die Notwendigkeit disziplinärer Maßnahmen. Sie verstehen sich als Lehrer des Volkes – und rechtfertigen damit ihr Gewissen.

Sei es durch die Einflüsterung eines Paktes, gezielte Indoktrination oder religiösem Eifer, manche dienen der Fürstkomturei aus fanatischer Überzeugung. Man findet die Fanatiker vor allem in den Reihen der Bluttempler. Der Fanatismus kann sich auch in einer geradezu kultischen Verehrung des Fürstkomturs Helme Haffax zeigen.

Die Pragmatiker sind oft frei von moralischen Idealen und haben erkannt, dass man aus jedem System seinen Nutzen ziehen kann, wenn man sich geschickt genug anstellt. Unter ihnen findet man meistens Söldner, aber auch Angehörige der Unterwelt sind in dieser Gruppe vertreten.

Gerade in Boran gibt es immer noch die Frustrierten, die sich ärgern, dass die Maraskaner sich in ihr Schicksal als Beherrschte gefügt haben und wenig Anlass zur Bestrafung bieten. Deswegen suchen sie gezielt nach Anlässen und können jede harmlose Situation als Provokation auslegen.

Aus Gründen des Machterhalts oder für den eigenen Vorteil haben sich Teile des maraskanischen Adels (aber auch des Volkes) mit den Machthabern arrangiert. Die Kollaborateure sehen sich als einziger Schutz des Volkes vor der Willkür der Komturei. Viele gefallen sich in dieser Rolle, andere haben sie in der Tat bewusst angenommen, um ihre Lieben zu schützen. Sie alle ahnen zumindest, dass, sollte die Herrschaft jemals zusammenbrechen, der Hass ihres Volkes besonders ihnen gelten wird, die das Geschenk abgelehnt haben.

DAS VOLK

Gemäß der Weisung der Tetrarchen gibt sich das Volk, so es nicht mit den Machthabern kollaboriert, unterwürfig und demütig. Unter der Oberfläche gärt es jedoch und man sieht es als heilige Pflicht, die Herren bei jeder Gelegenheit (möglichst ungestraft) zu hintergehen und zu schädigen. Fremden gegenüber ist man grundsätzlich misstrauisch. Sie könnten Feinde sein, die sich ebenso wie die *Haffajas* in ein menschliches Antlitz hüllen.

Die Wissenden sind auch nach einem Jahrzehnt der Unterdrückung überzeugt, dass das gegebene Versprechen eingelöst werden wird. Sie sind die archetypischsten Maraskaner und sollte ein Held nicht selbst diesem Volk angehören, wird es schwer bis unmöglich, in engeren

Kontakt mit ihnen zu treten. Selbst im günstigsten Fall wahrt man die Distanz.

Die Ängstlichen haben den Terror des Regimes am eigenen Leib erfahren, haben Familie und Freunde verloren und sind seelisch und/oder körperlich gezeichnet. Sie fallen nicht auf, um keine Vergeltung zu provozieren, werden allerdings in den seltensten Fällen Kollaborateure, aus Angst, mit Denunzierten gemeinsam bestraft zu werden.

Die Gezwungenen findet man oft als Zwangsrekrutierte bei den Hilfstruppen, aber auch andere Schicksale oder eine einmal getroffene fatale Entscheidung können sie in den Dienst der Herrschenden geführt haben. Ausweglos stehen sie zwischen Machthabern und Volk und wären längst geflohen, wüssten sie wohin oder müssten sie nicht um das Leben ihrer Verwandten bangen. Oft flüchten sich diese Menschen in das nächste Leben.

ALLGEMEINE SZENEN IN BORAN

Die nachfolgenden generischen Szenen sind für die eigentliche Abenteuerhandlung nicht relevant, können das Spiel in Boran allerdings bereichern.

DIE HARTE HAND DER HERRSCHAFT

In Boran wird die Militärherrschaft gemäßigter als in anderen Teilen der Fürstkomturei ausgeübt, sie ist aber dennoch allgegenwärtig. Erwähnen Sie immer wieder Patrouillen der Liliengarde und Stadtwache, die in den Gassen und auf den Märkten Präsenz zeigen.

Nachfolgend finden Sie ein paar Anregungen, wie Sie die harte Hand der Obrigkeit ins Spiel einbinden können:

Mindestens einmal sollten die Helden aus dem Schlaf gerissen werden, als Soldaten in ein benachbartes Haus eindringen und Personen unter dem Flehen ihrer Familienangehörigen fortzerren. Die Gefangenen landen im Samthaus, wenn gegen sie wirklich ein Verdacht besteht – und auf den Galeeren, wenn man Exempel statuieren will.

Die Rote Hand Xarfeyra und ihre Bluttempler holen aus der Stadt einen Zug Todgeweihter ab, den sie zur Speerspitze (Seite 45) führen, um sie dort Belhalhar zu opfern.

Ein Streit zwischen einem Ehebrecher und seiner Frau / einem Händler und einem erwischten Dieb / einem Wirt und einem Zechpreller weckt die Aufmerksamkeit zweier Soldaten. Ein Held, der in der Nähe weilt, wird willkürlich als Richter bestimmt und soll das Strafmaß festlegen. Sollte es in den Augen der Soldaten zu lasch ausfallen, vollziehen sie die Züchtigung nach eigenem Ermessen.

Soldaten oder Kollaborateure, denen am Wohlwollen der Obrigkeit gelegen ist, dringen in ein Geschäft ein, das (vermeintlich) "die Rebellen" beliefert, zerlegen die Einrichtung und schlagen den Besitzer und seine Familie zusammen.

"PREISET DIE SCHÖNHEIT DES KAMPFES!"

In der Fürstkomturei ist der Zwillingsglaube nicht verboten, sondern wird sogar gefördert: Haffax erkannte, dass diese Religion derart mit der Kultur verwoben ist, dass er das Volk nur beherrschen kann, wenn er es von einer neuen Auslegung überzeugen kann. Eine der Architektinnen einer der neuen Zeit angepassten Interpretation ist Nedimajida. Gerade in Boran lässt sie sich dafür feiern, eine Unterdrückung und Verfolgung des maraskanischen Glaubens wie unter den Arethiniden abgewendet zu haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem Platz haben sich, angeregt durch die Anwesenheit schwer bewaffneter Soldaten, etliche Maraskaner zusammengefunden, um den Worten eines Wanderpriesters zu lauschen.

"Die Welt ist schön!" ruft der Zottelbart. "Wer kann die Schönheit eines vollendet geschmiedeten Tuzakmessers leugnen, die Makellosigkeit seines Stahl, die Schärfe seiner Klinge? Auch die Welt ist eine Waffe und ihr Schmied ist Rur selbst, so dass sie vollkommen ist. Er schleuderte sich im unausweichlichen Kampf der Zwillinge seinem Bruder entgegen, der auch ihre Schwester ist."

Seht, wie die Waffe mit jedem Jahr, jedem Tag vollkommener wird, wie sie sich am Äthrajin schärft! Erkennt den Waffenmeister Rurs, der Belhalhar geheißt! Erkennt den ewigen Kriegsherren, Generation für Generation wiedergeboren, der in diesem Leben Helme Haffax geheißt! Erkennt das Wesen der Welt und preiset die Schönheit des Kampfes!"

Unter den Augen der Soldaten stimmt das Volk freudig zu und diskutiert angeregt (und offenbar inspiriert) das Gehörte: "Ja, ja, die Welt ist eine Waffe." – "Wahrlich einzigartig, unser Kriegsherr." – "Und wie der Welten-diskus den Äthrajin durchschneidet, das muss eine helle Freude sein." Nur für den Kundigen ist herauszuhören, dass die Maraskaner die Worte sagen, die die Herrschenden hören wollen, doch den Sinn auslegen, wie es ihnen gefällt.

DIE ZABORONITEN

»Die Schönheit der Welt ist wandelbar. Sie kann vermehrt oder gemindert werden.«

—Zaboron von Andalkan, Philosoph und Sektengründer, vermutlich um 560 BF

Seit einigen Jahren ist wieder eine radikale Sekte tätig, über die selbst maraskanische Gelehrte wenig zu berichten wissen und die allgemein als ausgelöscht gilt – ein gefährlicher Irrtum! Die Zaboroniten (**Blutrosen 93**) töten und vernichten, was die Schönheit der Welt beschmutzt. Darunter fallen nicht nur Paktierer und Offiziere der Fürstkomturei, was noch zu tolerieren wäre, sondern Auswärtige, Fremdländische, Querdenker und dergleichen mehr.

In Boran sind zwei Anhänger der Zaboroniten tätig, die Geschwister *Endijian* und *Rahjajida*, die als Schreiner in Qadibor leben. Es mag sein, dass die Helden von düsteren Stadtlegenden hören, bei denen ganze Familien mitsamt ihrer Haustiere vergiftet oder gemeuchelt und anschließend mit Abfällen bestreut wurden. Und es mag auch sein, dass die beiden Zaboroniten zu dem Schluss gelangen, die Helden schmälern die Schönheit der Welt.

Die Meuchler werden heimlich, gezielt und kaltblütig vorgehen und ohne eine Vorwarnung in der Nacht zuschlagen. Dabei können sie eine echte Bedrohung für das Leben der Helden, ihrer Gefährten und Bediensteten darstellen (Sie können hierbei auf die Expertenregeln fürs Meucheln (**WdS 86**) zurückgreifen), sollten aber letztlich getötet werden.

Meuchler der Zaboroniten

IB, AT und PA liegen um 2 Punkte höher als die des fähigsten Helden, **LeP** und **AuP** um jeweils 5 Punkte. Sie benutzen *maraskanische Stechdolche* (**Arsenal 67**), *Kettenstäbe* und *Würgeschlingen*.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Improvisierte Waffen, Todesstoß

Talente: Schleichen (Gebäude) 12 (14), Sich Verstecken 14

Der Angriff kann von findigen Helden benutzt werden, um sich einen besseren Stand bei der Obrigkeit zu verschaffen.

OPFER DER SCHLAFLOSEN

Die Schlaflosen (Seite 22) wittern bei den Neuankömmlingen leichte Beute. Dabei müssen sie nicht nur Wertgegenstände rauben, sondern können auch (im Auftrag eines Gegenspielers der Helden) brisante Dokumente entwenden oder geheime Gespräche belauschen, deren Inhalt sie an Sheyka Emirasab verkaufen. Die athletischen Diebe eignen sich besonders für eine spannende Verfolgungsjagd durch das dicht bebaute Qadibor im Stile des *Häuserlaufs* (entsprechend der Trendsportart *Par-kour*; Sie können sich dabei die Verfolgung aus dem Film *Casino Royale* zum Vorbild nehmen.)

Schlaflose (Lolgramoth-Paktierer)

Herausragende Eigenschaften: IN 13, GE 16, KO 13; Flink; Schlaflosigkeit

Dolch: INI 10+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+1 DK H

LeP 29 AuP 35 WS 7 MR 3 GS 9

Wichtige Talente: Akrobatik (Sprünge) 10 (12), Athletik (Sprint) 13 (15)

Schwarze Gaben: Balance, Geschwindigkeit

Regeln zum Häuserlauf (optional)

Sie können die Verfolgung mit Proben auf *Athletik*, *Akrobatik* und *Körperbeherrschung* abhandeln oder das nachfolgende, schnellere System verwenden.

Zu Beginn ermittelt jede *Chabah* (tul. 'Straßenkatze') beziehungsweise jeder *Chamedin* (tul. 'Straßenkater') die Spring-GS (**WdS 138**). Dazu legt der Spieler eine *Athletik*-Probe ab. Jeder **TaP*** erhöht die GS um 0,1. Als nächstes wird der **Häuserlauf-Wert** ermittelt. Der Basiswert beträgt (IN+GE+KO+Sprint-GS)/5, dazu addieren sich (TaW *Akrobatik* + TaW *Athletik*)/2 Punkte. Der Vorteil *Balance* gibt 2 Punkte Bonus, *Herausragende Balance* 5 Punkte, die SF *Standfest* 1 Punkt, der Nachteil *Fettleibig* einen Malus von 5 Punkten; *Flink* beziehungsweise *Behäbig* sind bereits mit der GS verrechnet.

Jede KR legt der Chamedin eine modifizierte *Häuserlauf*-Probe ab:

Routine	+/-0
Erfordert Übung	+3
Anspruchsvoll	+5
Schwierig	+8
Äußerst schwierig	+12
Fast unmöglich	+15

Jede Probe kostet den Chamedin 2 **AuP**. Gelingt sie, meistert er alle Hindernisse und legt Spring-GS*3 Schritt zurück. Misslingt sie, werden die zum Gelingen der Probe fehlenden Punkte von diesem Wert abgezogen. Optional darf sich der Chamedin die Probe zusätzlich erschweren: Jeder Punkt erhöht beim Gelingen die Distanz um 0,5 Schritt.

Als weitere Vereinfachung können Sie annehmen, dass eine Probe automatisch gelingt, wenn der *Häuserlauf*-Wert dem dreifachen Probenzuschlag entspricht.

Wenn Sie möchten, können Sie auch **Sprunghöhe** und **Sprungweite** berücksichtigen (**WdS 141**). Es empfiehlt sich, die **TaP*** der oben angeführten *Athletik*-Probe als Grundlage für alle Berechnungen zu nehmen.

BLUT UND SPIELE

Wetten und Glücksspiel eignen sich nicht nur, um Geld zu gewinnen oder verlieren, sondern auch um in Kontakt mit der Bevölkerung zu kommen. Zudem lassen sich bei derlei von den unter **Personen** und **Mächtegruppen** (siehe Seite 19) vorgestellten Personen vor allem Gerrich Achsenbrecher, Dominga Cornio und Cuiljin der Schreiber antreffen.

TIERKÄMPFE

Schon immer haben sich Tierkämpfe auf der Insel einer großen Beliebtheit erfreut und die Obrigkeit fördert dieses Vergnügen als Xarfai gefällig. Sehr beliebt sind die oft minutenlangen Kämpfe eines Mungos gegen eine Kobra (wobei der Mungo in der Regel als Favorit gilt), der Kampf zweier Hähne, Skorpione oder Schlangen gegeneinander oder – als besonderes Ereignis und oft von der Obrigkeit organisiert – eines Bären oder Parders gegen zwei bis vier Tuzaker.

Die Helden können in nahezu allen Stadtteilen auf den Ausgang wetten. In der Regel setzt er dazu einen Beitrag von 1 bis 10 Hellern. Die Wette auf einen Favoriten in einem sicheren Kampf bringt bei 1 bis 10 auf 1W20 den anderthalbfachen Einsatz als Gewinn, bei einem ausgeglichenen Kampf gewinnt man mit 1 bis 6 auf 1W20 den doppelten Einsatz, und ein Außenseiter siegt nur bei 1 bis 3 auf 1W20, bringt aber den fünffachen Einsatz. Eine *Tierkunde*-Probe +3 erhöht die Gewinnchancen um die halben **TaP***.

MAURU, HELD DER ARENA

Die Helden könnten auf die Idee verfallen, 'ihren' Mungo Mauru in den Kampf zu schicken. Tatsächlich ließe er sich zum *Kampftier* ausbilden (ZooBotanica 20). In einem solchen Fall sollten Sie es einem Spieler überlassen, Maurus Kämpfe auszuwürfeln. Wenn Mauru siegreich ist, werden sie an den Gewinnen beteiligt: Pro Sieg springen dabei für sie 1W20 Silbertaler raus.

Mauru, ein Mungo

INI 13+1W6 PA 13 LeP 6 RS 1 WS 7
 Biss: DK H AT 10 TP 1W3
 GS 12 AuP 20 MR 0 GW 2

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

Kobra

INI 7+1W6 PA 4 LeP 14 RS 0 WS 6
 Biss: DK HN AT 12 TP 1W6+1(+Gift)*
 GS 3 AuP 25 MR 6/3 GW 8

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+5)**

*) verursacht der Biss SP, kommt das Gift zum Tragen (mehrmalig): Stufe 8; 3 SP / 1 SP pro KR; Beginn: sofort; Dauer: 2W6 / 1W6 KR

**) Im Kampf gegeneinander werden die Probenzuschläge miteinander verrechnet, wobei der niedrigere von dem höheren Wert abgezogen wird. In diesem Fall erleidet die Kobra einen Probenzuschlag von jeweils 1 Punkt auf AT und PA.

Mit Brett, Würfeln und Karten

Natürlich können sich die Helden auch mit den üblichen Würfel- und Kartenspielen vergnügen. Eine maraskanische Besonderheit ist das Brettspiel *Brücke von Jergan*, in dem zwei Parteien zu zwei Personen gegeneinander spielen und das sich oft über etliche Stunden zieht. Es wird mit vielen bunten und unterschiedlich markierten Steinchen gespielt, die in ihrer Wertig-

keit so vieldeutig sind, dass der Laie vor den Regeln schlicht verzweifeln muss: Die Proben auf *Brettspiel* sind für *Fremdjiis* um 12 Punkte erschwert und selbst Kenner der *Kulturkunde: Maraskan* müssen auf Grund der komplexen Regeln eine Erschwernis von 5 Punkten hinnehmen. In allen Fällen darf natürlich *Glück im Spiel* angerechnet werden (und ist oftmals für einen Sieg entscheidender als eine konkrete Strategie).

Ein Gespinnst aus Macht und Intrigen

„Traue niemals einem See, in dem du nicht getaucht bist.“
 —maraskanische Weisheit

Personen und Mächtegruppen

In Boran gibt es mehrere einflussreiche Personen und Gruppierungen, die es zu überwinden gilt, vor denen sich die Helden in Acht nehmen müssen oder die sie für ihre Zwecke einspannen können. Auf den folgenden Seiten finden Sie zu jeder Partei eine Übersicht, die sich nach einer kurzen Beschreibung wie folgt aufbaut:

Schwächen: Dies sind Geheimnisse und Eigenheiten, die diese Person angreifbar machen.

Verbündete: Mit diesen Parteien besteht ein Bündnis. Das heißt, dass die Helden über die hier aufgeführten Namen an die Person / Gruppierung herankommen können, aber auch das Wohlwollen verlieren, wenn sie einer davon schaden.

Feinde: Hier verhält es sich anders herum: Sollten die Helden diesen Personen schaden, steigen sie im Ansehen. Andererseits sind hier potentielle Verbündete aufgelistet.

Kladj: Eben jener, den man in Borans Gassen aufschnappen kann, wenn man gut zuhört. Manchmal ist er wahr (+), manchmal nicht (–) oder nur teilweise (+/–).

Informationen: Die Person / Gruppe verfügt über folgende Informationen, die angegebenen Zahlen entsprechen der Tabelle im Kasten auf Seite 22.

Ressourcen: Die Person / Gruppe kann auf folgende Ressourcen zurückgreifen.

Personen, die mit einem Boronsrad (☞) gekennzeichnet sind, werden das Abenteuer nicht überleben. Jene mit einem Sternchen (*) fallen unter den *Visibili*: Sie werden in künftigen Publikationen nicht mehr auftauchen und können von Ihnen frei verwendet werden.

Die Machthaber

Perjin Parderklau, Rote Hand (☞)

Eine ausführliche Beschreibung Perjins finden Sie im *Anhang* auf S. 38.

Schwächen: Perjin hat seinen Jähzorn und Blutdurst nicht immer im Griff.

Verbündete: die gesamte Obrigkeit

Feinde: Emiramis Ashaybithsunya, Königlich Maraskanische Armee, Rurijidas Schwert, Xarfeyra von Hemandu

Kladj: Schon als Heranwachsender diente er den Besatzern – erst den Garethjas, dann den Haffajas. (+) Die kinderlose Nedimajida hat Perjin adoptiert. (–) Die Komturin hat Perjin verführt. (+)

Informationen: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 16

Ressourcen: 1 Banner Karmothgarde, 1 Banner der Roten Legion, 35 Bluttempler, 50 Söldner

Der Umgang mit den Meisterpersonen

Gerade in Boran haben Sie es mit einer großen Anzahl an Meisterpersonen zu tun. Zu den Begleitern der Helden und ihren wichtigsten Widersachern gesellen sich weitere Figuren in der zweiten und dritten Reihe. Schrecken Sie nicht dafür zurück und sehen Sie sich nicht gezwungen, jede Meisterperson unterbringen zu müssen! Wie vieles in diesem Abenteuer ist das Figurenensemble als Angebot zu betrachten. Konzentrieren Sie sich zuallererst auf jene Meisterpersonen, die für die Handlung elementar sind, sowie wie jene, die für das Spiel Ihrer Runde geeignet sind. Nehmen Sie die Meisterpersonen hinzu, die Ihre Spieler direkt anspielen und zu denen sie eine Beziehung entwickeln.

In der Spielhilfe *Patrizier & Diebesbanden* finden Sie ausführliche Tipps zum Spiel in einer Stadt. Besonders seien Ihnen die Kapitel zur *Gesichter einer Stadt* (Seite 24) und *Personen einer Stadt* (Seite 41) ans Herz gelegt, wenn es notwendig ist, generische Meisterpersonen jenseits der hier vorgestellten Handlungsträger zu generieren.

Nachfolgend geben wir Ihnen noch eine Liste typischer maraskanischer Namen an die Hand:

Weibliche Namen: Alryscha, Cassimasab, Delilabsab, Denderajida, Hesindasab, Idrajid, Ishajid, Mylenjid(a), Rahajid(a), Ramelusab, Sefrajid(a), Sulabethjid(a), Umrjid(a), Xanjid(a), Yasindajid(a)

Männliche Namen: Aldifriedjian, Alrech, Brindjian, Djumold, F(e)ruziber, Garalor, Gerbaldjian, Hadijian, Marajian, Maurech, Mujiajian, Rurech, Vegsziber, Xanderan

Vorlop von Valdahan, Oberst-Magus der *Samthandschuhe* (✂)

Borans oberster Spitzel (*977 BF, 1,83, blond, spricht sehr leise) freudete sich bereits während seiner Ausbildung am *Informationsinstitut zu Rommilyl* mit dem ein Jahr jüngeren Delian von Wiedbrück (*Rückkehr der Finsternis* 82) an, folgte diesem in die KGIA, dort in die Abteilung für magische Verbrechen und schließlich in die berühmte Maraskan-Abteilung. Als Borbarad die Identität Wiedbrücks annahm, durchschaute Vorlop dies mit als Erster – und schloss sich für den Preis verbotenen Wissens dem Dämonenmeister an.

Dem stets in schwarzen Samt gekleideten Amazeroth-Paktierer (Erster Kreis der Verdammnis; ein getöntes Monokel verbirgt, dass sich sein linkes Auge in Kristall verwandelt hat) scheren keine Loyalitäten, es geht ihm ausschließlich um seine Aufgabe. In Nedimajidas neuem Königreich Leiter des Geheimdienstes zu werden und Haffax' andere Agenten auszustechen, scheint ihm reizvoll.

Schwächen: Vorlop erlaubt sich keine Schwächen – außer den Schmerzen, die Emiramis in ihrem Haus zu bereiten weiß.

Verbündete: Emiramis Ashaybithsunya, Perjin Parderklau

Feinde: (Cuiljin der Schreiber), Dejida die Samtene, Helmar Güldenkrantz

Kladj: Vorlop dient dem Bruderlosen und hat diesem sein linkes Auge geopfert. (–) Er ist ein von Emirarmis beherrschter Dämon. (–) Man trifft ihn oft im Heim der Schmerzen, wo er sein Folterhandwerk perfektioniert. (+/–)

Informationen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 19, 20

Ressourcen: 12 Agenten der *Samthandschuhe*, etwa drei Dutzend Zuträger

Gerrich Achsenbrecher, Kommandant der Hafengarnison (*)

Der gebürtige Koscher (*998 BF, früh ergrautes Haar, nervöses Augenzucken) wurde vor 14 Jahren nach Maraskan versetzt und ist seitdem nicht mehr von der Insel gekommen (*Meister der Dämonen* 55). Er versuchte sich stets zu arrangieren, um zu überleben. So schloss er sich Haffax an und legte mit Fleiß und Ehrgeiz eine beeindruckende Karriere hin. Es ging ihm besser, als er die Position erreicht hatte, andere in den Dschungel zu schicken, um es sich selbst zu ersparen. Schließlich ergatterte er den ausnehmend ruhigen Posten des Boraner Hafenkommendanten, nachdem sein Vorgänger einen bedauerlichen Unfall hatte, der Gerrich einen Haufen Dukaten kostete.

Schwächen: Gerrich leidet unter Albträumen und findet ohne Rauschkräuter kaum mehr in den Schlaf. Die Abhängigkeit trieb ihn in die Arme von Emiramis, macht ihn aber auch, zusammen mit seiner ängstlichen Natur, wenig entscheidungsfreudig. Am liebsten möchte er einfach nur nach Hause.

Verbündete: Dominga Cornio, Emiramis Ashaybithsunya, Helmar Güldenkrantz

Feinde: Perjin Parderklau

Kladj: Gerrich verhurt seinen Sold im Heim der Schmerzen. (+/–; er kauft dort vor allem Rauschkräuter) Er ist ein Bastard des Seekönigs von Albenhus. (–) Er soll den Gezeichneten begegnet sein. (+)

Informationen: 1, 5, 8, 15, 18

Ressourcen: ein Dutzend Hafengardisten

Dominga Cornio, Söldnerführerin (*)

Die aus Brabak stammende Söldnerin (*987 BF, 1,83, braune Locken, heiser) ist keine Idealistin, sondern eine Pragmatikerin, die dem Khunchomer Kodex folgt: Sie kämpft für den, der sie bezahlt, ist dann aber loyal. Dominga tritt für Answin, Al'Anfa, Albernia und im Krieg der Drachen, war Hauptfrau der Stadtgarde in mehreren Städten und trägt stolz die Zeichen ihres langen Leben als Waffenmagd: Ein Brabakbengel riss ihr ein Ohr ab, das rechte Auge ist trüb, ihre Kehle schmückt eine gezackte Narbe und dergleichen mehr.

Schwächen: Dominga spürt die Lockungen des Kriegsdämons Belharhar. Noch widersteht sie ihnen, aber sie fürchtet den Tag, an dem sie schwach wird.

Verbündete: Gerrich Achsenbrecher

Feinde: Helmar Güldenkrantz, Xarfeyra von Hemandu

Kladj: Dominga lässt sich von jedem kaufen, der das nötige Kleingeld hat. (+/–)

Informationen: 1, 8, 12, 13, 15, 16

Ressourcen: 150 Söldner

Anmerkung: Dominga ist die archetypische Söldnerin, die schon überall gedient hat. Sollte Ihre Spielrunde eine(n) alte(n) Bekannte(n) mit ähnlichem Hintergrund haben, bietet es sich an, Dominga durch diese Figur auszutauschen.

DIE PRIESTERSCHAFT

Xarfeyra von Hemandu, Rote Hand (*)

Die Fasarerin (*982 BF, 1,87, schwarzes Haar, nicht verheilende Ritualwunden) folgte in ihrer Jugend Rondras Ruf und schloss sich den *Tempelern von Jergan* an. Bald jedoch wandelte sie mehr auf Kors Pfaden und erlag schließlich der Versuchung Xarfais (Dritter Kreis der Verdammnis), in dem sie die ursprüngliche (in ihren Augen urtulamidische) Verehrungsform Rondras sieht.

Xarfeyra ist eine Mystikerin von Blut und Zerstörung und Hochmeister Belharion bis in den Tod ergeben. Ihr untersteht die Wacht über die Speerspitze (Seite 45). Innerhalb des Ordens steht sie in Opposition zu Perjin.

Schwächen: Xarfeyra ist eine religiöse Fanatikerin.

Verbündete: Belharion Menning

Feinde: Dominga Cornio, Helmar Güldenkrantz, Perjin Parderklau (mehr noch, wenn sie von dem Verrat an Belharion erfährt)

Kladj: Die Haut Xarfeyras ist das Gewand für einen blutsaufenden Kriegsdämon. (–) Xarfeyra hat keine hohe Meinung von der Komturin. (+)

Informationen: 1, 2, 5, 6

Ressourcen: 20 Bluttempler (davon 15 in der Stadt)

Helmar Güldenkrantz, Prälat der Borbarad-Kirche (*)

Lange Jahre war Helmar (*994 BF, Halbglatze, fett, ständig schwitzend) Xeraans Spion in Boran. Seit dem Tod des Unersättlichen bangt der Prälat täglich um sein Leben und sichert sich durch ein Netz aus Verpflichtungen, Gefälligkeiten und brisanten Informationen ab. Ein tägliches Antidot macht ihn immun gegen die meisten Gifte.

Schwächen: Helmar ist hochgradig paranoid.

Verbündete: Gerrich Achsenbrecher

Feinde: Dominga Cornio, Samthandschuhe, Xarfeyra von Hemandu

Kladj: Helmar ist allenfalls geduldet, sein Überleben tägliches Glücksspiel. (+)

Informationen: 5, 6, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 17, 19

Ressourcen: vor allem die vermögende Tempelkasse sowie seine Informationen

Muränen-Brinjid, Besänftigerin des Allesverschlingenden Meeres (*)

Die ehemalige Piratin *Muränen-Brinjid* (*999 BF, 1,68, hinkend, Korallenbewuchs auf der Haut; Zweiter Kreis der Verdammnis) ist der menschliche Teil der Boraner Charyptoroth-Priesterschaft. Sie nimmt die Opfer der Seefahrer entgegen, hält die Messen ab und unterhält Kontakte zu allerlei Piraten und Freibeutern.

Schwächen: Brinjid ist in einen balashidischen Piratenkapitän verliebt, der oft in Boran vor Anker geht, fürchtet aber, dass er sie auf Grund ihres Korallenbewuchses zurückweisen würde.

Verbündete: Fischer der Nacht

Feinde: –

Kladj: Man trifft sie häufig in den Kaschemmen des Hafens an. (+) Sie ist ein Bastard von Kodnas Han. (–)

Informationen: 9, 18

Ressourcen: einige Piraten und Schmuggler

Cth'Arrsz, Stimme aus der Tiefe (*)

Der schuppenlose Achaz gehört zu der Priesterschaft vom Friedhof der Seeschlangen um T'scho'On'Tak (*Meister der Dämonen* 85). Der Charyptoroth-Paktierer (Dritter Kreis der Verdammnis) lebt zurückgezogen

als Mystiker in der *Grotte des Unbarmherzigen Meeres* und hält sich aus den Geschäften der Menschen heraus. Beim Angriff auf die Stadt könnte er der Flotte des Shikanydads mit gerufenen Seeungeheuern und Dämonen zusetzen.

Schwächen: Auf Grund seines Paktes erleidet Cth'Arrsz Schmerzen, wenn er zu lange dem Unwasser fernbleibt.

Verbündete: Friedhof der Seeschlangen

Feinde: –

Kladj: Ein leibhaftiger Dämon! (–)

Informationen: 8, 9, 10

Ressourcen: Paktgeschenke, Seeungeheuer und Dämonen

WEITERE HERAUSRAGENDE PERSÖNLICHKEITEN

Emiramis Ashaybithsunya (*)

Die Belkelel-Paktiererin (*993 BF, hüftlanges, seidenschwarzes Haar, unnahbar; Erster Kreis der Verdammnis: die Berührung ihrer Lippen brennt wie Nesseln) unterhält seit dem Fall Orons mit dem *Heim der Schmerzen* (Seite 44) ein exklusives Bordell und handelt mit Drogen und Informationen. Sie pflegt gute Kontakte zur Obrigkeit, hasst aber Perjin, seit dieser sie vor ein paar Jahren im Bluttausch vergewaltigte, zusammenschlug und ihr das linke Ohr abiss.

Schwächen: Emiramis ist selbst von Samthauch (Stufe 5; ZBA 264) abhängig.

Verbündete: Gerrich Achsenbrecher, die Schlaflosen, Samthandschuhe

Feinde: Perjin Parderklau

Kladj: Die Sheyka richtet regelmäßig rauschhafte Orgien aus. (+) Sie hat versucht, sich in sämtliche Betten der Obrigkeit zu schleichen. (–) Emiramis und Vorlop sind die wahren Herrscher Borans. (–)

Informationen: 6, 9, 11, 13, 14, 15, 18

Ressourcen: eine Handvoll Leibwächter und Söldner

Cuiljin der Schreiber (*)

Seit drei Jahren abreißt *Cuiljin* (*990 BF, brauner Bart und Haare, blasse Haut, Binokel) nun schon im Kontor der Kronen. Zuvor war er Hafenmeister in Tuzak, Majordomus in Jergan, Schauspieler einer Wanderbühne, Wirt in Alrurda ... Der als Cuilyn Braelghan geborene Agent ist seit Haffax' Verrat unter dem Namen 'Maraskanstachel' für die KGIA auf der Insel tätig. Zwar kennt er Gerüchte über den Untergang der Agentur, doch er hält diese für feindliche Propaganda und schreibt weiterhin seine Berichte an Gareth (Herz 192). Cuiljins Erzfeind ist der ehemalige KGIA-Agent Vorlop von Valdahan. Dieser ahnt, dass ein Spitzel der Agentur in Boran aktiv ist, da er einzelne Berichte abfangen konnte, konnte ihn aber noch nicht enttarnen.

Schwächen: Cuiljin vertraut niemandem und vermutet hinter jedem Gerücht zuerst eine Lüge.

Verbündete: –

Feinde: die Machthaber (vor allem Vorlop von Valdahan) und Priesterschaft

Kladj: Ein fleißiger Schreiberling, wenn auch etwas eigenbrötlerisch. (+)

Informationen: 5, 6, 9, 11, 13, 15, 16, 17, 19

Ressourcen: keine

Amaryd sâl Rakorium, Saurologe

Eine ausführliche Beschreibung Amaryds finden Sie im **Anhang** auf Seite 39.

Schwächen: Amaryd ist hoch interessiert an echsischen Geheimnissen und Mysterien.

Verbündete: Cth'Arrsz, (die Hexe Asfajida)

Feinde: keine; Amaryd weilt erst seit kurzem in Boran

Kladj: Ein verschrobener Forscher wie dieser Rakorium oder sein Schüler Hilbert. (–)

Informationen: vermeintlich keine relevanten

Ressourcen: keine relevanten

DER UNTERGRUND UND DIE UNTERWELT

Rurijidas Schwert

Die Rebellengruppe trat das erste Mal 1018 BF in Erscheinung, um für die Ansprüche der damals vierjährigen Prinzessin *Rurijida von Tuzak* zu streiten; Unterstützung erhielt sie dabei aus Al'Anfa. Der Schützing ist mittlerweile zu einer streitbaren und dickköpfigen Frau (*1014 BF, unzählige braune Zöpfchen, kantiges Gesicht) herangewachsen, mit der der Rebellenführer Baruun *Welfmold von Nuran* (*966 BF, Pfeifenraucher mit vergilbten Oberlippenbart, graue Haare, hinkt leicht) seine liebe Mühe hat.

Schwächen: Seit die Unterstützung Al'Anfas ausbleibt, leidet *Rurijidas Schwert* chronisch unter Geldnot. Die herangewachsene Rurijida teilt nicht die Besonnenheit ihres Mentors und kann mit trotzigem Tatendrang die gesamte Gruppe gefährden.

Verbündete: –

Feinde: Nedimajida von Tuzak, Machthaber und Priesterschaft im Allgemeinen, Königlich Maraskanische Armee

Kladj: Rurijidas Schwert haben sich aufgelöst, als der Schweigsame Bruder ihre kindliche Königin zu sich gerufen hatte. (–) Das sind Agenten Al'Anfas. (+/–)

Informationen: 1, 5, 15, 18

Ressourcen: 35 Widerstandskämpfer, viele Sympathisanten

Die Königlich Maraskanische Armee

Die Widerstandskämpfer um Dschunkara *Firrejid Pedytobor* (☞), *971, schwarze Haare, bronzefarbene Haut, schlechte Zähne) fühlen sich immer noch dem letzten König von Maraskan, Denderan dem Ungebeugten, verpflichtet. Beim Fall Borans wurde die Rebellengruppe nahezu ausgelöscht, die Überlebenden sind allerdings durch nichts mehr zu schrecken. Auch wenn sie für das Königreich Maraskan streiten, haben sie keinen Thronprätendenten, den sie unterstützen – wissen aber, dass es garantiert nicht Rurijida von Tuzak ist.

Schwächen: Die Rebellen waren nie Philosophen, sondern kämpften immer für ein politisches Ziel – allerdings fehlt ihnen die Identifikationsfigur. Einige Widerständler haben sich so sehr an ihre Tarnung als normale Bürger Borans gewöhnt, dass sie kaum noch aktiv zu nennen sind.

Verbündete: Fischer der Nacht, Widerstandskämpfer im Dschungel

Feinde: Nedimajida von Tuzak, Macht und Priesterschaft im Allgemeinen, Rurijidas Schwert

Kladj: Sie folgten ihrem König in das nächste Leben. (+/–)

Informationen: 3, 8, 12, 14, 19, 20

Ressourcen: 14 Widerstandskämpfer, Verbündete in der Bevölkerung

Fischer der Nacht

Wie in jeder Hafenstadt gibt es auch in Boran verwegene Gestalten, die Waren an den wachsamen Augen der Obrigkeit vorbeischmuggeln. Die hiesigen Schmuggler tarnen sich als Fischer. Sie unterstützen damit nicht nur den Widerstand, sondern schaden den Herren der Stadt auf ihre Art, indem sie die ohnehin niedrigen Einkünfte aus den Zöllen weiter schmälern.

Bei ein paar Schmugglern hat sich die Philosophie durchgesetzt, dass der 'sanfte Bruder' Efferd und die 'zornige Schwester' Charyptoroth zwei Aspekte einer Gottheit sind. Man findet sie oft in der Grotte des Unbarmherzigen Meeres, um diese Wesenheit zu besänftigen.

Verbündete: Königlich Maraskanische Armee, Muränen-Brinjid, Marjiamold

Feinde: die Obrigkeit

Kladj: Dass Boran wirtschaftlich nicht erblüht, liegt nicht nur an den wenigen Schiffen, die den Hafen anlaufen. (+)

Informationen: 8, 17

Ressourcen: zwei Dutzend Schmuggler und Schläger, ein halbes Dutzend kleinerer Schiffe

Die Schlaflosen (*)

Die vier Diebe *Alrech*, *Boronjida*, *Korrasmold* und *Feliziber* schlossen vor ein paar Jahren einen Pakt mit dem Erzdämonen *Lolgramoth* (Erster Kreis der Verdammnis). Ihre gesteigerten körperlichen Fähigkeiten nutzen sie, um in Turmhäuser einzubrechen oder mit waghalsigen Manövern zu entkommen.

Schwächen: Die Familienangehörigen der vier Diebe wissen nicht um den Pakt. Sollte er bekannt werden, haben sie keine Gnade zu erwarten.

Verbündete: *Emiramis Ashaybithsunya*, *Marjiamold*

Feinde: die Obrigkeit

Kladj: Im letzten Jahr ist eine Diebesbande in Boran tätig, die schnell zuschlägt und nicht zu fassen ist. (+)

Informationen: 12

Ressourcen: etwas Diebesgut, vor allem aber ihre Fähigkeiten

Marjiamold der Großzügige (*)

Der Geldverleiher *Marjiamold der Großzügige* (*981 BF, 1,71, kräftig, Halbglatze, grauer Haarkranz mit unzähligen Zöpfchen) wickelt seine Geschäfte in einem Hinterzimmer der Kaschemme *Murämentod* (Seite 44) ab. Wenn er Geld verleiht, gibt er sich zuvorkommend und besorgt, doch wenn es darum geht, sein Geld wieder einzuholen, kennt er kein Mitleid. Die Not anderer dient ihm nur zum Profit.

Schwächen: *Marjiamold* ist habgierig und unersättlich.

Verbündete: *Helmar Güldenkrantz*, die Schlaflosen, Fischer der Nacht

Feinde: eine Menge Leute, die ihm Geld schulden

Kladj: *Marjiamold* hat mehr Familien ruiniert als der Fürstkomtur hingerichtet. (–)

Informationen: 5, 6, 14, 15, 18; dazu verfügt er über eine Liste mit jenen Soldaten, die ihm Geld schulden

Ressourcen: ein gutes Dutzend Schläger

INFORMATIONEN UND GERÜCHTE

- 1 Boran verfügt über etwa 500 Kämpfer.
- 2 Nedimajida hat für ihren Besuch in Jergan je ein Banner Karmothgarde und Rote Legion sowie gut fünfzig loyale Templer und Söldner mitgenommen.
- 3 Nedimajida plant den Tod von Belharion Menning.
- 4 Nedimajida will sich zur Königin Maraskans proklamieren.
- 5 Die Komturin muss über mächtige Verbündete verfügen. Wahlweise werden die Paktierer vom Friedhof der Seeschlangen, die Rächerrinnen *Lycosas*, *Starkad Eisenwind* oder äonenalte Mächte aus dem Dschungel angeführt.
- 6 Nedimajida stand bis zu seinem Tod in engem Austausch mit *Rayo Brabaker*, der bekanntlich sein eigenes Süppchen kochte.
- 7 *Brabakers* Piratenflotte soll Nedimajida vor *Haffax' Zorn* schützen.
- 8 In den letzten zwei Monaten war Nedimajida oft in der Grotte des Umbarmherzigen Meeres.
- 9 Nedimajida unterhält über *Cth'Arraz* Kontakte zum Friedhof der Seeschlangen.
- 10 Kurz vor ihrem Auszug ließ Nedimajida das Steuerwesen der *Boransdorn* töten und durch einen Paktierer vom Friedhof der Seeschlangen austauschen.
- 11 *Perjin* soll neuer Komtur Borans werden.
- 12 *Emiramis* und *Perjin* sind tief verfeindet, seit er die Belkelel-Priesterin vor Jahren vergewaltigte und entstellte.
- 13 Während *Perjin* Nedimajida folgt, ist die Mystikerin *Xarfeyra* Hochmeister Belharion bedingungslos loyal. Dieser Riss geht auch durch die in Boran stationierten Templer.
- 14 Hafenkommandant *Gerrich* ist rauschkrautsüchtig.
- 15 Die im Hafen stationierten Soldaten sind dienstmüde und frustriert. Einige sollen sich bei *Gerrich* vom Dienst frei gekauft haben, der auch die Soldlisten fälscht.
- 16 Die Widerstandsgruppen in der Stadt sind tief verfeindet und von kleinen Nadelstichen abgesehen recht inaktiv.
- 17 *Emiramis* arbeitet mit den Schlaflosen zusammen, einer Bande von Dieben.
- 18 Die Fischer der Nacht sind im Schmuggel recht aktiv.
- 19 Der Saurologe *Amaryd* lässt sich eine Dschungelexpedition von der Komturin finanzieren.
- 20 In Maraskan ist ein Agent der KGIA aktiv.

WEGE IN DIE FREIHEIT

Nach **Wichtigen Ereignissen**, die für die Handlung notwendig sind, finden Sie allgemeine Richtlinien zu den **Aktionen der Helden**, ehe wir uns der Suche nach dem **Glücklichen Tetrarchen** zuwenden.

WICHTIGE EREIGNISSE

Innerhalb des zeitlichen Rahmens, in dem die Helden sich frei bewegen können, gibt es ein paar Ereignisse, die gesetzt und für die Abenteuerhandlung unerlässlich sind.

DER SAUROLOGE

Relativ früh sollten die Helden den Saurologen 'Amaryd' kennenlernen, sei es, weil sie ihn zufällig treffen (etwa beim Mungo-Kampf, wo er auf die Kobra setzt und über den urtlelamidischen Ursprung aus der Zeit des Kampfes gegen die Echsen referiert) oder von ihm hören und ihn gezielt aufsuchen. Amaryd gibt sich neutral dem politischen Geschehen gegenüber und vor allem an der echsischen Vergangenheit interessiert – was im Kern gewissermaßen stimmt.

Amaryd, der als Tulamide zu leben weiß, ist eine gute Möglichkeit für die Helden, weitere Kontakte zu knüpfen (über ihn können sie etwa Zugang zu *Emiramis'* Gelage erhalten), vor allem wird er für Finale des Abenteuers wichtig sein – und für die Helden sicherlich eine Überraschung, wenn sie hinter die Maske des freundlichen Magiers blicken.

Amaryd wird Boran Ende Praios verlassen, vorgeblich um einem Hinweis im Dschungel nachzugehen.

DER AUSZUG DER KOMTURIN (13. PRAIOS)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Seht die Wissende, die Bewahrerin von Glauben und Wahrheit! Seht die Behüterin der Heiligen! Eure Komturin, Trägerin des alten Blutes der Könige Maraskans! Fürsprecherin des Volkes, die eure Sorgen kennt. Seht sie auf dem Weg nach Jergan, wo sie vor dem Lilienthron für uns und euch eintreten wird!”

Am 13. Praios herrscht große Aufruhr in den Straßen. Soldaten der Komturin treiben das Volk zusammen, um einer großen Parade beizuwohnen: Die Herrin Borans zieht durch ihre Stadt. Von der Arethindenfestung kommend reitet sie auf einem struppigen Maraskanpony an der Spitze von sicherlich drei Bannern Kämpfern (etwa ein Drittel der in Boran stationierten 500 Soldaten und Söldner, wie die Helden später erfahren können) zum Kriegshafen, um dort an Bord der *Boransdorn* zu gehen.

Wie es einer Adligen alten maraskanischen Adels gebührt, trägt sie einen Hartholzarnisch, als Ordenskomturin zudem einen blutroten Umhang und einen Maskenhelm mit abschreckender Dämonenfratze.

GEBURTSTAG DER SHEYKA (18. PRAIOS)

Am 18. Praios 993 BF erblickte Emiramis Ashaybithsunya das Licht der Welt. Seit ihrer Ankunft in Boran ist der 18. Praios ein wichtiges Ereignis für die gehobene Gesellschaft, denn die Sheyka lädt zu ihrem Ehrentag zu Rausch und Orgie. Mehr noch in diesem Jahr, wenn sie 40 Götterläufe den Flug des Weltendiskus begleitet.

Schon bald nach ihrer Ankunft sollten die Helden von dem Ereignis hören – vielleicht kommt gar ein nach oronischer Sitte haarloser Sklave in ihr Kontor, um nach kostbaren Stoffen für die Dekoration im *Heim der Schmerzen* zu fragen. Wenn die Helden nicht von selbst die Einsicht haben, hilft Dejida ihnen auf die Sprünge, dass dies eine elegante Gelegenheit ist, den Mächtigen der Stadt nahe zu sein. Allerdings benötigen sie eine Einladung.

Diese können sie entweder auf Empfehlung einer anderen angesehenen Persönlichkeit bekommen (etwa der Saurologe Amaryd, Prälat Helmar oder Söldnerführerin Dominga) oder indem einer von ihnen das Interesse der Sheyka weckt – gerade exotische Helden haben gute Karten, da Emiramis ihren Gästen gerne Ausgefallenes präsentiert. Alternativ können die Helden auch versuchen, sich in das *Heim der Schmerzen* einzuschleichen.

Im Heim der Schmerzen

Nach dem Vorbild eines Rahja-Tempel gibt es im Eingangsbereich ein Reinigungsbecken, das für den Anlass des Gelages jedoch randvoll mit Wein gefüllt wurde (angesichts einer Belkelel-Paktiererin als Gastgeberin dürfen Sie die Angst schüren, es handle sich dabei um Blut).

Zum Vergnügen der Gäste stehen nicht nur allerlei Rauschkräuter bereit (siehe auch *Meridiana* 58), die zum Teil aus Al'Anfa herbeigeschafft wurden, sondern auch die 'Herdentiere', wie Emiramis ihre Sklaven nennt. (Die Boraner verwenden für die sämtlicher Haare beraubten Sklaven den Begriff der 'Haarlosen'.) Es gibt zahlreiche Separees, in die man sich zurückziehen kann, um der Lust freien Lauf zu lassen, sich dem Rausch hinzugeben oder vertrauliche Gespräche zu führen. Emiramis erwartet von ihren Gästen, dass sie sich nehmen, wonach ihnen verlangt: In diesem Haus gelten die Regeln Belkelels.

Die *"rote Herrin von Schmerz und Besitz"* wird in einem abgetrennten Kultraum verehrt. Hier steht eine Statue aus Alabaster, die die Erzdämonin in blutrotem Gewand zeigt, die einem zu ihren Füßen knienden und gefesselten Sklaven eine Dornenkrone aus Blutrosen aufdrückt.

Szenen eines Festes

☞ Vorlop scheint von allem gelangweilt, wird jedoch unruhig (*Menschenkenntnis*+7), sobald Emiramis in seiner Nähe ist. Später ziehen sich beide zurück. Einem aufmerksamen Helden (*Sinnenschärfe*+4) kann nach Vorlops Rückkehr zum Fest auffallen, dass ihm ein feines Blutrinnsal aus dem Ärmel über den Handrücken läuft.

☞ Sollte Dejida bei den Helden sein, könnte sie drohen, aufzufliegen.

☞ Der feiste Helmar macht keinen Schritt ohne Leibwächter und Vorposter. Des Öfteren führt er vertrauliche Gespräche mit einzelnen Personen, die zu seiner Genugtuung verlaufen. Der Gesprächspartner wirkt danach meist verängstigt bis verärgert.

☞ Aus Gefallen an seiner Qual hat Emiramis ihre Sklaven angewiesen, Gerrich Rauschkräuter zu verwehren, bis sie entschieden hat, dass er genug gelitten hat. Daher versucht er, sich bei anderen Gästen (auch den Helden) durchzuschlurren.

☞ Die Stimmung kippt, als Perjin auftaucht, den Emiramis nicht geladen hat. Sie verweist ihn des Hauses, was sich die Rote Hand nicht bieten lassen will. Emiramis reizt ihn schließlich dermaßen, dass er im Zorn ihren wertvollsten Sklaven erschlägt und von dannen zieht. (Wenn unter den Helden ein kompetenter Heiler ist, ist der Sklave nur äußerst schwer verwundet und kann gerettet werden. Emiramis wird sich dann erkenntlich zeigen, da ihr so wirtschaftliche Einbußen erspart bleiben.)

AKTIONEN DER HELDEN

Die Helden haben verschiedene Möglichkeiten, im Machtgeflecht zu agieren. Diese wachsen, um so mehr sie sich in dieses integrieren – womit allerdings auch die Gefahr für sie selbst wächst. Die wichtigsten Ansatzpunkte der Helden seien hier zusammengefasst:

☞ Eine Eskalation des Streits zwischen Perjin und Xarfeyra spaltet die Bluttempler. Dies kann soweit gehen, dass sich die Fraktionen offen bekämpfen, wobei Xarfeyra jedoch unterliegt – allerdings nicht ohne Perjins loyale Templer zu dezimieren.

☞ Bei dem geplanten Angriff von See geht vor allem von den Charpyroth-Paktierern eine große Gefahr aus. Innerhalb der Grotte des Umbarmherzigen Meeres sind sie kaum angreifbar, aber zumindest Muränen-Brinjid hält sich öfters außerhalb auf.

☞ Gerrich Achsenbrecher ist das schwächste Glied der Obrigkeit. Für das Versprechen, ihn endlich von der Insel zu bringen, würde der Hafenkommendant zum Verräter werden. Allerdings hat er nicht das nötige Rückgrat, sollte er vorher drohen aufzufliegen.

☞ Ein Großteil der Söldner folgt Dominga Cornio. Es ist schwer, aber nicht unmöglich, sie abzuwerben, wenn man ihr Vertrauen gewinnen kann und ihre Angst, in einem schwachen Moment ihre Seele an Xarfai zu verlieren, gegen sie verwendet.

BESTECHUNG UND DENUNZIATION

Ein besonderer Reiz ist es, die relevanten Machtgruppen untereinander auszuspielen. Sobald die Helden durchschaut haben, wer mit wem im Streit liegt, können sie dort ansetzen. Auch die Schwächen einzelner Personen bieten sich an, um diese anzugreifen oder zu bestimmten Handlungen zu nötigen.

Je mehr die Obrigkeit in internen Zwist verstrickt ist, desto angreifbarer wird die Stadt sein. Sollte es den Helden gar gelingen, bereits im Vorfeld Personen auf wichtigen Posten zu Fall zu bringen, fehlt eilig berufenen Nachfolgern die nötige Kompetenz, um beim Angriff des Shikanydads angemessen zu reagieren. Gekaufte Offiziere können Pforten in der Verteidigung öffnen, die unnötige Verluste vermeiden, während Arbeiter, Handwerker und Matrosen Geschütze oder Schiffsriemen sabotieren können.

Die Helden verfügen über ein beachtliches Kapital, doch sie sollten sich im Vorfeld über die Person informieren, die sie bestechen wollen. Gerrich Achsenbrecher, Marjiamold, Helmar Güldenkrantz und die Deserteurin Duchenijsida (siehe Seite 25, **Die erste Prüfung: Die Schiffe der Gestrandeten**) sind zuverlässige Quellen. Der Lohn für den Verrat ist meist nicht nur mit einer stolzen Summe verbunden, sondern auch mit einem Schutzgesuch.

AUSRÜSTEN UND ANWERBEN

Mit dem ihnen zur Verfügung stehenden Gold lassen sich viele Rüstungen und Waffen kaufen sowie Schwertarme anheuern. Orientieren Sie sich hierzu bitte an den Preisen im Begleitheft des **Meisterschirms**. Söldner (von denen es im abgelegenen und vergleichsweise friedlichen Boran nur eine übersichtliche Anzahl an 'freien Kräften' gibt, die keinen Kontrakt mit Dominga Cornio und den Herrschenden haben) verlangen zwischen 4 S (für einfache Söldner; das Doppelte für Spezialisten und Doppelsöldner) und 4 D (für Veteranen und Söldnerführer) pro Tag.

Bedenken Sie auch, dass sonst in weiten Teilen Aventurien unter Strafe gestellte Gifte relativ leicht zugänglich sind – und die Giftinsel Maraskan noch ein paar spezielle Abarten kennt (eine Übersicht finden Sie in **WdS 147ff.** und **ZBA 286ff.**).

Die Helden können sich und ihre Verbündeten angemessen ausstatten. Doch je mehr sie investieren, desto größer ist die Gefahr aufzufallen. Wer Waffen im großen Stil kauft, sich nach exotischen Giften erkundigt und in zwielichtigen Kaschemmen Söldner im Dutzend anwirbt, macht sich verdächtig – und hat bald Vorlops *Samthandschuhe* im Nacken.

DER WIDERSTAND

Die hiesigen Rebellen sind nützliche Verbündete für die Helden, nur werden sie es nicht einfach haben: Beide Widerstandsgruppen sind hoffnungslos miteinander zerstritten, die Prätendentin Rurijida ist aufsässig und kratzbürstig, und der *Königlich Maraskanischen Armee* fehlt die Identifikationsfigur.

Sobald die Helden Dajin an ihrer Seite wissen, haben sie einen gewissen Vorteil, allerdings hat auch er ein Legitimationsproblem: Zu lange wurde die Identität des Glücklichen Tetrarchen zu geheim gehalten (*„Da kann ja ein jeder daherkommen!“*). Der Schlüssel zum Erfolg ist hier Viderasab, sobald die Helden **Das Versteck der Priester** (Seite 26) entdeckt haben. Mit Viderasab als Leitfigur (die in dieser Rolle nur mit Hilfe der Helden bestehen kann) können die Helden den Untergrund ausbauen, geheime Zusammenkünfte und Messen organisieren (deren Teilnehmerzahl dank dem Kladj von mal zu mal anwächst) sowie Bündnisse schmieden. Je stärker der Untergrund wird, desto größer wird die Gefahr, von Vorlop entdeckt zu werden.

Der Kladj

Schon immer war der Kladj das wirkungsvollste Mittel, um Informationen zu verbreiten. Auch wenn er sich eigentlich kaum steuern lässt,

können sich die Helden seiner bedienen. Der Vorteil ist, dass der Kladj trotz aller Streuung eine geschlossene Sache bleibt – denn wahrer Kladj gelangt immer an die richtigen Ohren, nach außen dringt nur, was man nach außen dringen lässt. Deswegen sollten die Helden, wenn sie selbst keine Maraskaner sind, auf Frumold oder Dejida vertrauen, damit der Kladj die gewünschte Wirkung entfaltet und die gestreuten Gerüchte nicht verhallhornt werden.

DIE MACHT DES THEATERS

Sollten die Helden Veteranen des Abenteuers *Jenseits des Lichts* sein und das Wesen des maraskanischen Volkstheaters durchdrungen haben, können sie sich das zunutze machen – etwa indem sie als Mäzene dieses wichtigen Kulturgutes auftreten und/oder selbst eine Theatergruppe aus dem Boden stampfen. So sie die Codes der maraskanischen Sprache beherrschen, können sie zwischen den Zeilen ihre Botschaft unters Volk bringen oder um Verbündete werben.

Dieses Unterfangen ist aber auch nicht ungefährlich, denn in den letzten Jahren haben die *Samthandschuhe* und gerade Vorlop von Valdahon dazugelernt und können zumindest misstrauisch werden.

DER FEIND MEINES FEINDES

Auch wenn es der Strategie der Tetrarchen widerspricht, können Helden, die durch Beschwörungsmagie über Mittel der Fernkommunikation verfügen, Belharion warnen oder Haffax informieren. Es steht zwar auf einem anderen Blatt, ob solche Berichte ernst genommen oder als feindliche Fehlinformation abgetan werden, aber sie könnten ein Sargnagel für Nedimajidas Herrschaft über Jergan sein (siehe auch die *Zeitleisten*).

DIE GEGENSEITE

Die Gegenspieler der Helden werden in Boran durch drei Meisterpersonen verkörpert.

Perjin Parderklaue ist der klassische, willkürliche Militärherrscher. Seine Legitimation ist die Gewalt über und gegen andere. Er verkörpert die Willkür und Brutalität des Belharhar-Staates. Solange die Helden nicht offen gegen ihn vorgehen, wird er sie kaum belangen. Durch seine Launen, Razzien und Hinrichtungen – die weniger die Helden direkt, eher Bekannte und Unschuldige treffen – sollten Sie ihn zu einer hassenswerten Figur aufbauen. Sein Ende findet er idealerweise in der Schlacht um Boran.

Auch **Vorlop von Valdahon** ist grausam, jedoch subtiler und punktueller. Wo Perjin wie ein tollwütiger Hund agiert, ist Vorlop die planende Spinne. Für die geheimen Unternehmungen der Helden ist er der gefährlichste Gegner, da seine Spitzel und Zuträger überall zu finden sind. Er kann bereits vor der Schlacht sein Leben lassen, etwa in einem Moment, in dem die Pläne der Helden kurz vor dem Angriff aufzufliegen drohen.

Auch die Hexe **Asfajida** zählt zu den gefährlichen Konkurrenten. Da sie nicht zur Obrigkeit gehört, ist sie eine überraschende Feindin, die die Helden zuerst als solche vielleicht gar nicht erkennen. Sie ist für die Skrechu Auge und Ohr in der Stadt und wird die Helden mit ihren Mitteln beobachten, sobald sie ihr Interesse wecken (oder Amaryd/Muzzek sie auf die Neuankömmlinge aufmerksam macht). Sie agiert hinterhältig und auf eigene Rechnung; allenfalls wird sie mit Vorlop zusammenarbeiten. Für die Helden ist sie ein erster Hinweis, dass Nedimajida über Verbündete im Dschungel verfügt, ohne dass sie jedoch viel über deren Natur erfahren sollten.

DER ZWEITE FINGER TSAS

Es mag sein, dass die Helden Gerüchte über diesen legendären Meuchlerorden (*Blutrosen 136*) gehört haben. Überall dort, wo Maraskaner zusammenkommen, lassen sich auch diese Mörder finden – warum sollte es also in einer Stadt wie Boran anders sein?

Erzählerisch werden die Meuchler vor allem aus einem Grund in diesem Abenteuer nicht aktiv: Die Befreiung Borans ist die Auf-

gabe der Helden, nicht die mächtiger Meisterpersonen. Aber auch aventurisch gibt es dafür mehrere Erklärungen: Zum einen ist der Zweite Finger bereits aktiv geworden, und zwar mit der Ermordung des Händlers Haljian. Zum anderen hat Milhibethjida den Zweiten Finger nicht um mehr gebeten. Eine einfache Ermordung einzelner Offiziere oder gar Nedimajidas würde weder den durchschlagenden Erfolg noch die Symbolkraft haben wie eine geschlossen vom maraskanischen Volk durchgeführte Befreiung. Zumal in den letzten Jahren bereits vier Attentate auf die Komturin an dem Schutz durch die Rächerinnen Lycosas scheiterten, weswegen der Zweite Finger einen weiteren Auftrag dieser Art ablehnen würde.

Wenn Sie dies wünschen, kann zwischen der Ermordung Haljians und der Ankunft der Helden Vorlop ein bemerkenswerter Schlag gegen den Boraner Ast des Meuchlerordens gelungen sein, der sich als Stoffdruckerei im ländlichen Gadybor tarnte. Ebenso ist es auch denkbar, dass der Zweite Finger beschlossen hat, ein Auge auf die Helden zu haben. In diesem Fall haben Sie einen unsichtbaren Joker auf der Hand, sollten die Helden in wirklich ernsthafte Schwierigkeiten geraten.

SCHIEßERENDE HELDEN

Nicht jeder Fehler der Helden muss ihre Mission beenden. Oft ist es spannender, mit der Bedrohung zu spielen, als die Helden tatsächlich scheitern zu lassen. Es kann aber vorkommen, dass die Helden – trotz der Hilfe von Meisterpersonen wie Dejida oder Kabaljin, über die Sie regulierend eingreifen können – sich in eine ausweglose Situation bringen. Das muss nicht zwangsläufig ihren Tod bedeuten. Gerade Vorlop von Valdahon hat großes Interesse daran, mehr über die feindlichen Agenten zu erfahren. Sind die Helden erst einmal in Gefangenschaft, können sie immer noch fliehen (aus eigener Kraft, mit Hilfe von Verbündeten oder durch die geheime Unterstützung des Zweiten Fingers). Nach gelungener Flucht werden sie aus dem Untergrund heraus agieren müssen. Das Abenteuer ist nicht zu Ende, sondern das Setting wandelt und verschärft sich.

Im offiziellen Aventurien *wird* Boran letztlich befreit werden, auch wenn die Helden an ihrer Aufgabe scheitern. Nur werden in diesem Fall die Verluste, die das Shikanydad dabei zu erleiden hat, deutlich höher sein.

DER GLÜCKLICHE TETRARCH

Ein wichtiges Plotelement ist die Suche nach dem Glücklichen Tetrarchen. Die Helden haben hier einen Anhaltspunkt: den Fischer Kabaljin (Seite 41). Am Anfang wissen sie noch nicht, dass die beiden ein und dieselbe Person sind. Kabaljin hält für die Helden vier Prüfungen bereit, die zum einen dem Beweis ihrer Tauglichkeiten dienen, zum anderen der Vorbereitung auf den Angriff.

DIE ALTE SCHILDKRÖTE

Wenn sich Fremde nach einer bestimmten Person erkundigen, wird der Maraskaner misstrauisch, so dass die Suche der Helden in Sackgassen oder dem Hinterhalt einiger Schläger enden kann, wenn sie nicht geschickt vorgehen. Geschickt bedeutet hierbei, bei dem familiären Gefühl eines verstreuten Volkes anzusetzen. Wenn die Helden selbst Maraskaner sind oder sich überzeugend als Beni Bornrech ausgeben, können sie vorgeben, die Nachricht eines entfernten Verwandten überbringen zu wollen.

Kabaljin, den man auch 'die alte Schildkröte' nennt, wohnt in Muranis (siehe Seite 44). Nach seiner Geschichte ist er vor ein paar Jahren nach Boran gekommen, als sein Dorf "vom Meer verschlungen" wurde. Unterkunft fand er in einer einfachen Hütte bei seinem Vetter und dessen zehnköpfiger Familie. (Der Vetter ist in Wahrheit ein alter Widerstandskämpfer, der zurzeit den Schnitter ruhen lässt.)

Den Fischer (der sich älter gibt, als er tatsächlich ist) umgibt der Salzgeruch des Meeres. Er fährt selbst kaum noch aus, sondern sitzt meist vor der Hütte und knüpft Netze. Den Helden gegenüber gibt er sich bewusst einfältig und unbedarft, auch um ihre Geduld zu prüfen. Wenn die Helden ihm Milhibethjidas Holzplakette übergeben, steckt er sie lächelnd ein und setzt sein Handwerk noch etwas fort, ehe er zur Sache kommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich legt Kabaljin das Netz beiseite, an dem er knüpft. "So, so, nun soll die Zeit also gekommen sein. Ja, die rechte Zeit – aber seid ihr auch die rechten Leute dafür?" Teilnahmslos zuckt er mit den Achseln. "Ich kann das nicht entscheiden, aber kommt in vier Tagen wieder, dann habe ich eine Antwort für euch."

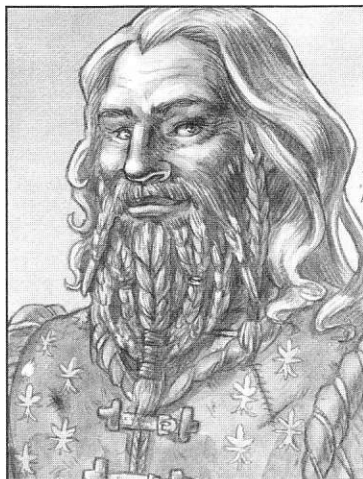
In diesen vier Tagen wird Kabaljin die Helden von Familienmitgliedern seines 'Vetters' beobachten lassen. Fallen diese auf (*Sinnenschärfe*-Probe +6) und werden darauf angesprochen, geben sie vor, nur zufällig in der Gegend zu sein. Wenn die Helden sich in dieser Zeit nicht unbedingt aufführen wie erklärte Unterstützer der Tyrannenherrschaft, ist Kabaljin vier Tage später zu einem weiteren Gespräch bereit.

Darin offenbart er ihnen, dass der Glückliche Tetrarch ihnen vier Prüfungen auflagt, "die der Sache dienlich sind". Sind sie alle absolviert, wird er sich ihnen offenbaren.

DIE ERSTE PRÜFUNG: DIE SCHIFFE DER GESTRANDETEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kabaljin stopft seine Pfeife. "Dann wollen wir mal sehen, wie es um eure Begabungen steht", murmelt er sich in den vergilbten Bart. "Der Kriegshafen kannte mal eine junge Soldatin namens Duchenijida. Allerdings bekam sie Probleme mit Spielschulden, den Vorgesetzten und letztlich einem toten Kameraden, der ganz unglücklich in das Schwert der Schwester fiel. Sie weilt wohl noch in Boran. Sie zu finden und von ihr zu erfahren, was sie über die Hafengarnisonen weiß, soll eure erste Aufgabe sein, Bruderschwestern. Da sie sonst nirgends zu finden ist, wird sie wohl das Schwimmende Dorf bezogen haben."



Das im Hafen treibende Schwimmende Dorf (Seite 45) ist ein unüberschaubares Konglomerat aus halb versunkenen Galeeren, zusammengebundenen Flößen und Fischerbooten, algenüberwucherten Kuttern und einem Labyrinth aus Stegen und Brücken. Es ist keine leichte Aufgabe, hier einen Menschen zu finden, der nicht gefunden werden will. *Duchenijida* (*1005 BF, rot-blonde Haare, Hasenscharte) fürchtet die Häscher der Obrigkeit ebenso wie Banden, denen sie Geld schuldet. Fremde, die nach ihr suchen, sind für sie erst einmal eine Bedrohung, der sie sich zu entziehen versucht.

Auch die Suche im Schwimmenden Dorf ist heikel und für das Wohl der Helden nicht ungefährlich, denn nahezu jeder, der hier lebt, hat etwas zu verbergen und mag es nicht, wenn man sich in seine Angelegenheiten einmisch. Die Feindseligkeit, die den Helden entgegenschlägt, ist fast greifbar. Sollte es zu

Handgreiflichkeiten kommen (was sehr wahrscheinlich ist, da ein Leben hier nicht viel zählt), orientieren Sie sich bitte an den Werten der *Stadtwehr* (Seite 42).

Ist Duchenijida erst einmal gefunden (etwa bei einem der hier häufig stattfindenden Hahnenkämpfe), muss sie noch geschnappt werden. Hier bietet sich eine spektakuläre Jagd durch das Labyrinth des Schwimmenden Dorfes an, zu der Sie auch auf die Regeln zum *Häuserlauf* (Seite 18) zurückgreifen können:

☞ Die Wege sind nicht nur eng und verwinkelt, sondern auch voller Menschen und Tiere, die als plötzliche Hindernisse auftauchen.

☞ Plötzlich finden sich die Helden in der Garküche wieder (wo sie der Koch messerschwingend vertreibt), in der Arena eines Hahnenkampfes oder auf einem Zwischendeck, wo sich eine vielköpfige Familie zum Essen zusammengefunden hat, die die Helden in einem unverständlichen Dialekt beschimpft.

☞ Nicht alle der waghalsigen Konstruktionen des Schwimmenden Dorfes sind sicher. Manche Elemente treiben bloß umher und offenbaren sich als wankender Grund. Stege und morsche Planken können einbrechen und Taus reißen.

☞ Bewohner des Dorfes können Partei für die Flüchtende ergreifen – aber auch für die Helden (weil sie sich eine Belohnung erhoffen oder aus purer Gehässigkeit).

Duchenijida auf der Flucht

Herausragende Eigenschaften: IN 12, GE 13, KO 14, KK 12;

Spielsucht 8

Dolch: INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 32 **AuP** 34 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Athletik 12

Sollte Duchenijida entkommen, ist dies nicht zwangsläufig das Ende der Prüfung. Sie wird das Schwimmende Dorf nicht verlassen, die Stadt erst recht nicht, in nächster Zeit allerdings vorsichtiger agieren.

Sobald die Helden Duchenijida gestellt haben, müssen sie sie überzeugen, dass sie ihr nichts Böses wollen – am einfachsten dadurch, dass sie ihre Spielschulden (stolze 140 Dukaten) bei Marjamold übernehmen. Duchenijida verfügt über die Informationen 14 und 15 und kann zudem zuverlässig korrupte Personen im Kriegshafen benennen.

DIE ZWEITE PRÜFUNG: EINE KÖNIGIN DER SCHWERTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Einst fertigte der vierfach gesegnete Schmied Grijomacón ein Hochzeitsgeschenk, das nicht nur ihn, sondern auch den Brautvater vor den Traurigen Bruder treten ließ. Doch Grijomacón hatte einen Schüler und dieser fertigte eine Klinge, die nun Verderbnis einer anderen Herrschaft sein soll. Findet den goldenen Mungo, er wird euch zum besten Schmied der Insel führen."

Geschichtswissen-Probe +5 (erleichtert um halben TaW *Grobschmied*): Grijomacn schmiedete das spätere Kaiserschwert *Silpion*, das Reto von Gareth zum Geschenk gemacht wurde. Der Brautvater ist Retos Schwiegervater Harlijin.

Die Suche nach dem goldenen Mungo kann erst einmal in ein gleichnamiges Teehaus führen, das sich jedoch als Sackgasse erweist. Wenn die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, nach einer Schmiedepprägung zu suchen, kann ihnen eine solche zufällig auffallen (IN-Probe). Entweder in der Tat als Goldprägung (etwa auf einem ausgezeichnet geschmiedeten Dolch, einem Familienerbstück) oder wahrscheinlicher als silberner Mungo auf dem geschulterten Feldgerät eines Bauern. Letzteres stammt aus der Schmiede der Schwarzschniedin *Elgojid* (*999 BF, komplizierte Steckfrisur, schiefe Zähne), die in Qadibor lebt.

Fragen die Helden sie nach dem besten Schmied der Insel, so antwortet sie, dass dieser ruht. Zudem will sie wissen, was das Anliegen der Helden ist. Können sie es überzeugend vorbringen, fordert Elgojid einen der ihren zum Duell: "Wer mit Grijomacns Schüler sprechen will, will eine Waffe. Wer eine Waffe will, sollte sie auch beherrschen."

Das Duell wird mit Bambusstöcken geführt (TP(A) 1W6+2, TP/KK 12/4; improvisierte Waffe, wahlweise mit *Anderthalbhändern*, *Hieb* Waffen, *Säbel* oder *Schwerter* zu führen) und endet, wenn einer aufgibt.

Elgojid die Schwarzschniedin

Bambusstock:

INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP(A) 1W6+3 DK NS
LeP 31 AuP 36 RS 1 (Lederschürze) WS 8 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Wenn der Kampf zu Elgojids Zufriedenheit verläuft (sie also besiegt wird oder der Held sich nicht vollkommen vorführen lässt), führt sie die Gruppe zu ihrem Großvater *Jemeljian* (*945 BF, langer weißer Haarkranz, halbblind), der den Gästen gegenüber höflich und zuvorkommend ist, seine Anverwandten jedoch keifend antreibt.

Jemeljian lässt sich die Geschichte der Helden erzählen, ihr Vorhaben sowie ihre bisherigen Taten. Ist er damit zufrieden, lässt er sich einen länglichen, in staubige Tücher gehüllten Gegenstand bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Grijomacn lehrte mich alles, was er wusste. Nach seinem Tod, als der Vogel Greif mit den Schatten seiner Schwingen die Herrlichkeit der Insel verdunkelte, schwor ich bei der Schönheit der Welt, nur noch eine Waffe zu schmieden. Ihre Klinge wurde durch den Wunsch gehärtet, dass sie einst das Herz des fremden Eroberers durchbohren soll." Mit diesen Worten zieht er das Tuch weg und lässt sich von Elgojid assistieren, das Tuzakmesser zum ersten Mal seit Jahrzehnten aus der Scheide zu entlassen. Die Schönheit der Klinge schlägt euch den Atem.

"Bester maraskanischer Stahl, zweiunddreißigfach gefaltet, von vollendeter Schärfe. Die erhabene Klinge der achtfachen Vergeltung, Qesapion mit Namen."

Über der Parierscheibe erkennt ihr das eingeprägte Zeichen Jemeljians: ein goldener Mungo.

"Nehmt dieses Schwert und erfüllt einem alten Mann den letzten Wunsch, mit diesem Schwert die Tyrannei der Hässlichen zu beenden."

Wenn die Helden dies feierlich schwören, ist der Greis zu Tränen gerührt. Elgojid verspricht den Helden, sie im Kampf zu unterstützen, wenn dies notwendig wird – und verfügt nach Ihrer Maßgabe über versteckte Waffen, die sie in den letzten Jahren gehortet und angefertigt hat.

Qesapion, die erhabene Klinge der achtfachen Vergeltung

TP TP/KK Gewicht Länge BF INI WM DK
1W6+10 12/4 100 130 -4 +1 0/0 NS

Talent: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter

Wert: 1.040 D

Kabaljin wird das Schwert von den Helden entgegennehmen, um es als Beleg ihres Erfolges dem Glücklichen Tetrarchen zu übergeben.

Kurz vor der Schlacht um Boran sollte Qesapion seinen Weg zurück zu den Helden finden: Dajin selbst wird es, nachdem er sich offenbart hat, einem würdigen Helden überreichen, um damit für die Freiheit der Heiligen zu streiten. Nur wenn sich kein Held in Ihrer Runde findet, der über die notwendigen Fertigkeiten verfügt, das Tuzakmesser zu führen, wird Dajin selbst mit dem Schwert in der Schlacht streiten.

DIE DRITTE PRÜFUNG: DAS VERSTECK DER PRIESTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Die Welt ist schön, auch wenn sie sich mitunter gewöhnungsbedürftig gibt. Die *Haffajas* verstehen das nicht. Als unsere Priester die Stadt verließen, verbargen sie ihre Qafts und den Wandteppich des Tempels an einem Ort, wo die *Hässlichen* nicht suchen würden. Steigt hinab in die Keller des Hauses der Schweine und bringt, was die Priester verbargen."

Ihr wollt euch schon umwenden, als Kabaljin nachsetzt: "Unsere Priester sind schlau. Sie ließen den zischelnden Herold des Traurigen Bruders zurück, um über die Gaben zu wachen. Seid vorsichtig, denn er nimmt die Aufgabe sehr ernst!"

Das *Haus der Schweine* befindet sich im Elendsviertel Ta'esdija. Während der Belagerung diente der gedungene Turm erst als Gemeinschaftsstall zahlreicher Familien, später als Beinhaus für die Reste der Tiere. Nach der Eroberung der Stadt schenkten die neuen Machthaber ihm keine weitere Beachtung. Der einzige Zugang des fensterlosen Unterbaus ist verrammelt, der Turmaufbau ist verfallen und kaum bewohnbar. Dennoch haben ihn sich einige Flüchtlinge aus dem Dschungel vor drei Jahren hergerichtet, die über fremde Besucher alles andere als erfreut sind.

Der Unterbau – den die neuen Bewohner meiden, seit sich ein Großneffe der Familie hinunterwagte und nicht mehr zurückkehrte – ist über eine Falltür zu erreichen. Sofort schlägt den Helden ein bestialischer Gestank entgegen. In dem vier Schritt hohen und acht Schritt durchmessenden Gemäuer türmen sich die modernsten Knochen von Schweinen, Ziegen, Schafen und Hühnern – auch die Leiche des besagten Großneffen lässt sich hier finden. Schimmernde Fliegen schwirren umher und Käfer, Asseln und Vielfüßler nehmen im besten Fall Reißaus. Hier lebt der Wächter der Reliquien: eine ausgewachsene *Boronsotter* (ZBA 164), die giftigste Schlange Aventuriens. Die Ungewissheit, wo sich die Schlange mit ihrem nachtschwarzen Schuppenkleid verbirgt, Geräusche, die von ihr oder anderen Tieren stammen können, sowie blitzschnelle Angriffe sollten den Nerven der Helden zusetzen.

Des Traurigen Bruders Herold

INI 6+2W6 PA 7 LeP 20 RS 1 WS 6
Biss: DK HN AT 14 TP 1W6+2(+Gift)*
GS 3 AuP 10 MR 6/4 GW 11

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (10), Gelände (Sumpf), Gezielter Angriff (SP statt TP), Würgen (6)

*) Verursacht der Biss SP, kommt bei 3–6 auf W6 das Gift der Boronsotter zum Tragen (mehrmalig): Stufe 10; 2 SP / 1 SP pro KR und AT/PA/GE/FF/KO/KK je –1 pro KR für 3W6 / 1W6+3 KR, danach Regeneration der Kampf- und Eigenschaftswerte mit einem Punkt pro Stunde; fällt die KO auf 0, kann es pro SR bei 20 auf W20 zum Herzstillstand kommen, was dann binnen KO Kampfrunden zum Tod führt; Beginn: sofort

Schließlich können die Helden nach einigem Suchen (*Sinnenschärfe*) zwei versiegelte Kisten entdecken. Die eine enthält zwei *Qafts* und zwei *Gapuzzas*, die traditionellen Gewänder der Hochgeschwister eines Tempels. Darin gewandet besitzt Viderasab allen gläubigen Maraskanern gegenüber eine unerschütterliche Autorität (zumal ältere Boraner anhand der Plättchen der *Gapuzza* die Hinterlassenschaft der alten Hochgeschwister erkennen, die nun dem Tempel in Sinoda vorstehen).



Die alte Schildkröte klatscht in die Hände und aus dem Fischerhaus tritt eine weißblonde Frau mit breitem Kreuz und abenteuerlicher Frisur. Sie ist Ende Zwanzig und ihre Miene wie aus Stein gemeißelt.

„Ich stelle vor: Asjid die Alabasterne, vierter und damit glücklicher Tetrarch. Obwohl Tetrarchin natürlich passender ist.“

Asjid ist eine Schauspielerin und Kabaljins letzte Prüfung. Den ersten Hinweis hat er selbst gegeben: Für keinen Maraskaner ist die Zahl Drei vollkommen. Wenn die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, zu überprüfen, ob Asjid wirklich die vierte Tetrarchin ist, können Sie mit verdeck-

In der anderen Kiste befindet sich, ein weiteres Mal durch eine versiegelte Tonrolle geschützt, das aufgerollte Wandgemälde. Es zeigt den androgynen Schöpfergott Rur im Kreise der Zwölfgeschwister, die man anhand der Motive auf ihren Gewändern gut unterscheiden kann. (Aufmerksamen Beobachtern dürfte hierbei nicht nur der Mungo anstelle des Fuchses als Tier des Phex auffallen, sondern auch, dass Tsa, die ihre linke Hand spreizt, nur drei Finger und einen Daumen hat.) In dieser Szene erteilt er ihnen den Auftrag, den Flug des Weltendiskus zu bewachen.

DIE VIERTE PRÜFUNG: DIE FALSCH E TETRARCHIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr schreitet ja wirklich wacker zur Tat, Bruderschwestern“, kichert Kabalj. „Deswegen hat der Glückliche Tetrarch beschlossen, dass drei anstatt vier Prüfungen *vollkommen* ausreichend sind.“

ten *Menschenkenntnis*-Proben Zweifel säen. Es ist recht einfach, Asjid zu überführen, da sie nicht Milhibethjida oder einem der anderen Tetrarchen begegnet ist. Gezielten Fragen wird sie ausweichen, bis sie endlich zugibt, nicht die gesuchte Person zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wo vorhin noch die alte Schildkröte saß, erhebt sich nun ein listiger Mungo – mit der Entschlossenheit eines Löwen.

„Ihr seid die richtigen Bruderschwestern, deswegen will ich euch nicht länger täuschen“, spricht er mit fester Stimme. „Mein Name ist Dajin von Tuzak. Ich war der Bruder Nedimajidas. Und ich war Prätendent auf den Lilienthron, bis ich alle weltlichen Ansprüche fallen ließ, um als Tetrarch meinem Volk zu dienen. Nun, Bruderschwestern, lasst uns beraten, wie wir dieser Stadt die Freiheit wiedergeben.“

KAMPF UM BORAN

»Wir können sterben, aber nicht verlieren. Sterben wir, kehren wir zurück und sind abermals der Stachel im Fleisch des Bösen. Sterben sie, bleiben sie fort.«
—Mujiabor von den Fren'Chira Marustazzim, neuzeitlich

Wie das vorhergehende ist auch dieses Kapitel sehr frei gehalten und gibt Ihnen vor allem Eckdaten an die Hand, wie die Schlacht um Boran verlaufen *könnte*. Je erfolgreicher die Helden im Vorfeld waren, desto mehr verläuft die Schlacht zu den Gunsten des Shikanydads. Wären sie nur mäßig erfolgreich oder sind sie gar gescheitert, wartet auf die Maraskaner ein blutiger und kräftezehrender Kampf.

FEINDE UND FREUNDE DER SCHÖPFUNG

Die folgenden Übersichten listen auf, was Fürstkomturei und Shikanydad bei der Schlacht um Boran ins Feld führen *ohne* die Einflussnahme der Helden. Wenn es ihnen im Vorfeld gelingt, die Verteidiger zu dezimieren oder Verbündete zu gewinnen, verschieben sich natürlich die Kräfteverhältnisse.

UNTER DEN GEKREUZTEN SCHWERTERN

Anführer

- ☞ Rote Hand Perjin Parderklau (☞)
- ☞ Oberst-Magus Vorlop von Valdahon (☞)
- ☞ Söldnerführerin Dominga Kornio
- ☞ Rote Hand Xarfeyra von Hemandu

Elitetruppen

- ☞ ein Banner Karmothgarde (LF, Nachtwinde, Veteranen, Moral 16)
- ☞ 35 Bluttempler (SF, Schwertkämpfer, Veteranen, Moral 18) unter Perjin Parderklau
- ☞ 20 Bluttempler der *Speerspitze* (SF, Schwertkämpfer, Veteranen, Moral 18) unter Xarfeyra von Hemandu
- ☞ drei Magier (vorrangig *Kampf*, erfahren, Moral 13) sowie die Hexe *Asfajida* (☞)

weitere Truppen

- ☞ ein Banner Rote Legion (LF, Schnitter, erfahren, Moral 12)
- ☞ 200 Söldner (erfahren, Moral 10) unter *Dominga Kornio*
- ☞ ein Banner Stadtwehr (Schnitter, unerfahren, Moral 8)
- ☞ ein Dutzend Agenten der *Samthandschuhe* (erfahren, Moral 14)
- ☞ drei Dutzend Piraten (erfahren, Moral 9) unter *Muränen-Brinjid*
- ☞ ein Dutzend gebundene Dämonen (Zantim, Shruufya)
- ☞ 150 Matrosen und 110 Seesoldaten und Schützen auf zwei Biremen und zwei Lorchas

UNTER DER PERLE

Anführer

- ☞ See-Tetrarchin *Eroljida die Scharlachrote*
- ☞ Tetrarch *Dajin von Tuzak*
- ☞ *Frumojai aus Boran*, Kapitän der *Asboran* (Efferds Wogen 112)

☞ Kriegswezyr *Djurjin von Amdeggyr* (☞), Mächte des Schicksals 230)

☞ Kriegswezyra *Rondrasab von Asboran* (☞), Mächte des Schicksals 230)

Von Seeseite

☞ 600 Matrosen, Piraten und Schmuggler (geübt bis Veteranen, Moral 12 bis 16) auf drei Zedrakken, zwei Lorchas und drei Thalukken

☞ 200 Kämpfer des Shikanydads (LF, erfahren, Moral 16)

☞ ein Dutzend Magier (vorrangig *Antimagie* und *Form*, geübt, Moral 14)

In der Stadt

☞ 35 Widerstandskämpfer von Rurijidas Schwert (erfahren, Moral 14) unter Baruun *Welfmold von Nuran*

☞ 14 Widerstandskämpfer der Königlich Maraskanischen Armee (Veteranen, Moral 16) unter Dschunkara *Firrejid Pedytobor* (☞)

DIE SCHLACHT AM SPIELTISCH

Für eine taktische Darstellung der Schlacht empfiehlt es sich, den Stadtplan im **Anhang** zu vergrößern und gegebenenfalls einzelne Straßenzüge herauszuarbeiten. Miniaturen oder farbliche Marker kennzeichnen die unterschiedlichen Einheiten. Entsprechende Regeln finden Sie im **Aventurischen Arsenal** ab Seite 134, für die Ausgestaltung der Seegefechte sei auf die Seekampfregeln in **Efferds Wogen** verwiesen.

Bei dieser Variante behalten die Spieler (aber auch Sie) immer den Überblick, der bei einer verwinkelten Stadt wie Boran und den aventurischen Möglichkeiten der Kommunikation eigentlich nicht gegeben ist. Sie können sich natürlich auch nur auf die Bereiche konzentrieren, in denen die Helden aktiv sind.

In einer erzählerischen Variante wird die Schlacht zur Kulisse für die Aktionen der Helden. Hier haben Sie mehr Freiheiten in der Darstellung. Die Helden agieren innerhalb des Schlachtgetümmels, können von Wendungen und auftauchenden Einheiten überrascht werden, aber auch plötzlich Unterstützung erhalten, wenn sie in Bedrängnis geraten.

ABLAUF DER SCHLACHT

Wir sehen davon ab, einen genauen Ablauf der Schlacht aufzuzeichnen, denn es sollen die Helden sein, die mit ihren Taten gezielt Einfluss darauf nehmen. Die größten Taten – der Tod wichtiger Anführer, die Eroberung schlachtentscheidender Bastionen – sollen ihnen zufallen oder durch sie erst möglich werden. In keinem Fall sollen sie zu Zaungästen werden, wohl aber können Sie Schauplätze, an denen Ihre Spieler weniger Spaß haben, an Meisterpersonen abtreten. So können Helden, die mit missleidigen Schurken abrechnen wollen, sich um eben diese kümmern, während eine langwierige Eroberung der Hafenbastion die Streiter des Shikanydads übernehmen – und ebenso anders herum, denn die Helden müssen sich nicht um jede Meisterperson kümmern, die in der Schlacht ihr Leben lässt. Wohl aber sollte den Helden die Ehre zufallen, den wichtigsten Schurken – also allen voran Perjin Parderklau und Asfajida – ein verdientes Ende zu bereiten und dadurch Erfolge des Shikanydads überhaupt erst möglich zu machen.

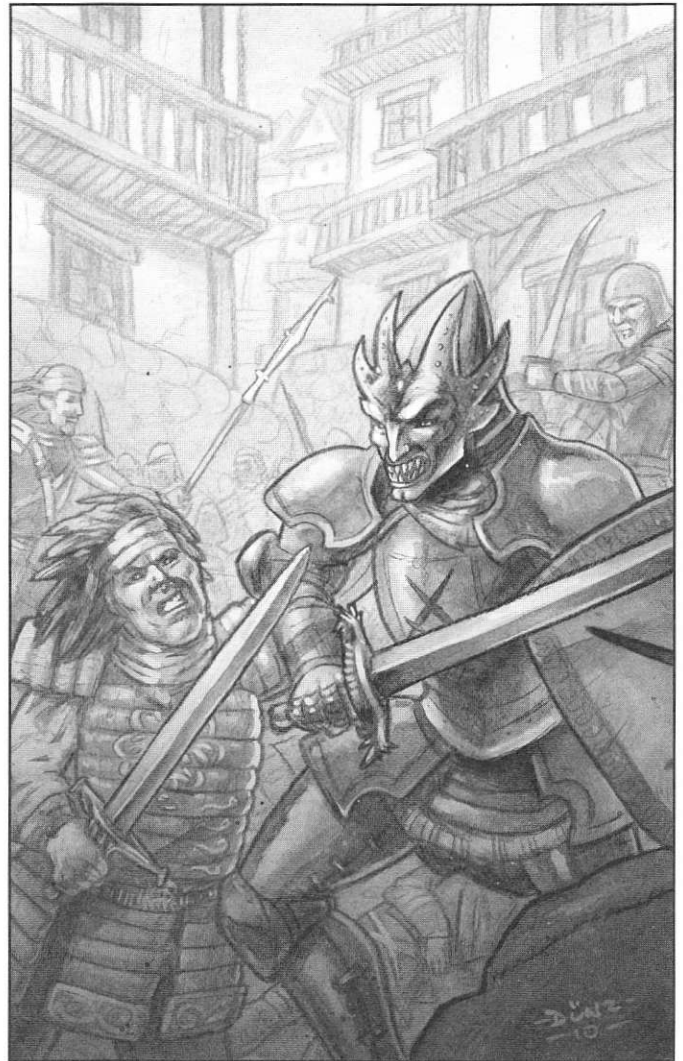
Die Schlacht um Boran wird am 19. Ronda 1033 BF *beginnen* – das heißt aber nicht, dass sie an diesem Tag auch endet. Je nach Vorlieben Ihrer Runde kann der Kampf in wenigen Stunden entschieden sein oder sich über mehrere Tage ziehen, da Verteidiger wichtige Straßenzüge erbittert halten oder sich in schwer zugänglichen Bastionen verschanzen können.

DER ANGRIFF VON SEE

Borans Seeseite ist – da der Großteil von Nedimajidas Flotte sowie ihr Admiral Lares von Rommils sich in Jergan befinden – die Schwachstelle der Verteidigung. Lediglich zwei Biremen sowie zwei Lorchas können sich der Flotte des Shikanydads auf See entgegenstellen.

Der Hafen wird durch drei Böcke sowie acht Rotzen und Aale im Kriegshafen geschützt, zwei weitere Böcke sowie acht Rotzen und Aale befinden sich auf der Arethinidenfestung. Eine Speerkette kann zudem die Hafenzufahrt sichern.

Wenn es den Helden gelingt – etwa über Gerrich Achsenbrecher –, die Verteidigungsanlagen des Kriegshafens zu manipulieren, hat die Flotte recht leichtes Spiel. Die größte Gefahr geht von der Sperrkette aus (auch hier kann man über Gerrich Einfluss nehmen) sowie von den Geschützen der Zitadelle.



Eine weitere Gefahr stellen die Paktierer der Grotte des Umbarmherzigen Meeres dar, die Stürme, Springfluten, Seeungeheuer und Dämonen beschwören und eine zügige Landung verhindern können – bis sie von Kämpfern im Inneren erschlagen werden.

Die Schiffe des Shikanydads versuchen sowohl im Kriegshafen als auch in Muranis anzulanden, um von dort zu den wichtigsten Bastionen vorzudringen.

DIE STRATEGIE DER VERTEIDIGER

Die Verteidiger versuchen solange wie möglich die angreifende Flotte abzuwehren, müssen sich aber gegebenenfalls Aufständen in der Stadt stellen. Relativ schnell ziehen sie sich an strategisch wichtigen Punkten zusammen: die Arethinidenzitadelle und die Zugänge zu Haranjida, der Kriegshafen und die Garnisonen der Admiralität sowie die Brücke über die Bor.

Um die Kräfte der Angreifer zu zerstreuen, setzt Perjin vor allem auf den Einsatz von Dämonen, die Unordnung unter die Kämpfer tragen sollen. Ein einzelner Shruuf oder hochrangiger Paktierer der Templer kann alleine Dutzende Kämpfer am Vordringen hindern, ein in Qadibor

wütender Dämon (gar ein Azzitai, der Ängste um einen neuen Großen Brand schürt) versetzt die Bevölkerung in Panik und lässt Verbündete der Helden zu ihren Familien eilen.

VERBÜNDETE

Die Ankunft der weißmaraskanischen Flotte ruft das Volk aus einer abwartenden Haltung. Schnell haben sich gerade in Qadibor und Muranis Dutzende Menschen bewaffnet, um mit den Haffajas abzurechnen. Andere leisten auf ihre Art ihren Beitrag zu Befreiung: So werden etwa Söldner, die die Helden eingeschlossen haben, aus den Turmhäusern mit Unrat und Gegenständen beworfen. Je stärker sich die Helden in der Stadt integriert haben, desto größer sollte das Gefühl des Beistandes sein, den sie erfahren. Und dort, wo die Menschen noch zögern, können die Helden durch ihr Vorbild die Initialzündung eines Aufstandes sein, der die Herrschenden hinwegfegt.

Heben Sie besonders die Taten und das Schicksal jener Meisterpersonen hervor, denen die Helden ans Herz gewachsen sind, und würdigen Sie sie mit zumindest einer denkwürdigen Szenen.

DAS LETZTE AUFGEBOT

Der dramatische Höhepunkt der Schlacht sollte für die Helden die Konfrontation mit Perjin sein, der von der Hexe Asfajida unterstützt wird. Spätestens wenn alles verloren scheint, wird Perjin sich mit einem letzten Aufgebot in den Kampf werfen, um seinem Götzen gefällig möglichst viele Seelen mit in den Tod zu reißen. Hier verzerrt sich das rondrianische Ideal des Kämpfers, der sich in einem letzten Kampf opfert – nur geht es Perjin nicht um Ehre und Schutz der ihm Anbefohlenen, sondern um Blutdurst und Zerstörung.

FREIHEIT!

Auch nachdem die Kämpfer der Fürstkomturei besiegt sind oder ihre Waffen niedergestreckt haben, wüten die Maraskaner weiter: Die Haffajas sind für sie keine Menschen, sondern Dämonen – und die Maraskaner wollen ihre heilige Stadt gesäubert wissen. Allerdings wird durch die Anwesenheit zweier Tetrarchen und einer Hohen Schwester das Morde nicht derart eskalieren wie in Tuzak.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus vielen Teilen der Stadt steigt noch dunkler Rauch in den Himmel, die Straßen sind voll mit Leichen und dem Jammern der Verwundeten.

Gemeinsam zieht ihr mit Eroljida, Dajin und weiteren Anführern des Aufstandes in den doppeltürmigen Tempel von Rur und Gror. Hier erwartet euch Viderasab. Wie bei eurer ersten Begegnung trägt sie Qaft und Gapuzza, hinter ihr spannt sich der kunstvolle Wandteppich mit der Lehre der Schöpfung des Weltendiskus'. Immer mehr Menschen drängen sich in die Tempelhalle, die vor kurzem noch Viehmarkt statt heiliger Stätte war. Wer keinen guten Platz erwischt, wird von anderen, die besser sehen, über die Vorgänge unterrichtet. Viderasab wirft euch einen scheuen Blick zu, lächelt. Dann strafft sie sich und verkündet mit fester Stimme: "Das Versprechen wurde eingelöst! Die Hässlichen wurde besiegt, erschlagen und vertrieben. Wenn Gror das Geschenk erhält, wird sein Blick auf diesen Ort fallen – und was er sehen wird, wird ihn erfreuen! Diese Tat habt ihr vollbracht, Bruderschwestern, und stets wollen wir einander des gemeinsamen Kampfes gedenken und allen Feindes trotzen. Die Welt ist schön!" Lärmender Jubel, der bis in die Weiten des Äthraijns nachklingen muss, antwortet ihr. Die Menschen fallen sich freudig in die Arme und auch ihr werdet bedrängt, mit Dank und Lob überschüttet und feierlich in etliche Familien aufgenommen.

Die Spieler dürfen ruhig das Gefühl haben, dass das Abenteuer an dieser Stelle zu Ende ist – und auch die Helden haben sich etwas Ruhe verdient. Bis die Nachricht von der Flucht der Königin Boran erreicht, werden noch einige Tag ins Land gehen (siehe nächstes Kapitel).

Dajin und Eroljida richten eine provisorische Regierung ein. Als Dank für ihre Taten macht Dajin den Helden die Klinge *Qesapion* zum Geschenk und kann ihnen ihren Fähigkeiten entsprechende Posten als Wezradim im freien Boran anbieten. Auch ihr Turmhaus dürfen sie behalten und ohnehin den Teil der 2.000 Dukaten, den sie nicht aufwenden mussten. Sollten die Helden davon gar allzu viel aufgebraucht haben, kann Dajin durchaus eine zusätzliche Prämie vergeben.

DER MÜHEN LOHN, ERSTER TEIL

Jeder Held hat sich **500 Abenteuerpunkte** verdient, dazu kommen acht *Spezielle Erfahrungen*, die Sie frei bestimmen dürfen. Als mögliche Talente möchten wir anregen: *Gassenwissen, Götter/Kulte, Kriegskunst, Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung, Überreden, Überzeugen* sowie strapazierte Kampftalente und Zauber. Wahlweise darf jeder Held die *SF Kulturkunde: Maraskan* oder *Ortskenntnis: Boran* verbilligt erwerben.

KAPITEL III: TOD EINER KÖNIGIN (EFFERD BIS TRAVIA 1033)

»Ich glaube nicht, dass das Stück schon zu Ende ist, wo die schielende Harani von Ferdok noch am Leben ist. Überhaupt verharren noch zu viele Figuren in diesem Leben. Ich empfehle, dass der Koch als unerkannter Prinz des Dreirosenshiks von Prem sie vor den traurigen Bruder treten lässt.«
—eine Stimme aus dem Publikum während der Aufführung einer Wanderbühne

ZEITTADEL

1. Efferd 1033: Zweite Schlacht um den Lilienthron. Mit seinen verbliebenen fünf Bannern der Templer sowie Söldnern und Dämonen im Gefolge zieht Belharion vor Jergan auf, um die Stadt zurückzuerobern. Angestachelt durch Xarfais Blutdurst werden die Mauern gestürmt, doch die Verteidiger halten dagegen. Paktierer und Zauberer streiten um die Kontrolle der Dämonen, manche können sich der Beherrschung

entziehen und richten großen Schaden in der Stadt an. Als Belharion die Mauern der Nordost-Bastion mit einer unheiligen Ramme zum Einsturz bringen lässt, erhebt sich plötzlich der Dschungel und wendet sich gegen die Angreifer: Pflanzen ziehen Templer in den Grund oder wurzeln in ihren Körper, Rudel entstellter Tiere zerreißen die Dämonen; dass Söldner sich auflösen oder schlagartig verändern, fällt in dem Chaos kaum auf. Belharion verliert die Beherrschung und wütet ohne Unterschied zwischen Feind und Freund, bis er schließlich zur Ruhe kommt und sich ein weiteres Mal zurückziehen muss. Nedimajida feiert den Sieg als Zeichen, dass die Insel selbst auf ihrer Seite steht. In Wahrheit greift die Skrechu mit der Macht ihres Splitters in den Verlauf der Schlacht ein und wendet diese zugunsten Nedimajidas.

Anfang Efferd 1033: Der Kladj von der Befreiung Boran ist auch in Jergans Gassen zu hören. Als die siegesgewisse Nedimajida davon hört, tut sie es als gezielt gestreute Gerüchte ab, um sie aus Boran fortzulocken.

6. Efferd 1033: An Bord der in der Lebenden Werft von Mendena gebauten Trireme *Schwarze Sichel* führt Helme Haffax seine Flotte gegen die Piraten um Starkad Eisenwind und Admiral Lares von Rommilys. Vor allem die Dämonenarche *Boransdorn* gereicht den Renegaten zum Vorteil, durch Starkad beschworene agrimothische Stürme scheinen Haffax' Schlachtenglück endgültig schwinden zu lassen. Haffax gibt das Signal zum geschlossenen Rückzug. Die Piraten wittern leichte Beute und Lares von Rommilys befiehlt die Teilung der *Boransdorn*, um die Schiffe des Fürstkomturs in die Zange zu nehmen und ihnen den Weg abzuschneiden.

Auf diesen Moment hat Haffax gewartet. Mit großer Bedeckung setzt er mit mehreren Karakim auf einen Teil der Dämonenarche über. Er tötet Lares von Rommilys und rammt das Agrimoth-Schwert in das verfluchte Holz. So erlangt er die Kontrolle über die eine Hälfte des Daimoniden, die er gegen die andere führt. Ihrer mächtigsten Waffe beraubt, streicht ein Teil der Piratenflotte die Segel. Aus Haffax' Flotte erheben sich mehrere geflügelte Dämonen und überschütten die verbleibenden Schiffe mit Hylailer Feuer. Die zusammengewürfelten Piraten sind der disziplinierten Flotte des Fürstkomturs nicht gewachsen, nur wenige (darunter Starkad Eisenwind) können entkommen.

7. Efferd 1033: Als sie die Nachricht vom Untergang der Piratenflotte und dem Nahen Haffax' erreicht, verfällt Nedimajida in Panik. Ein Diener tritt an sie heran und teilt ihr mit: *"Ihr habt die Heilige verloren,*

Königin'ka, nun verliert Ihr Euren Thron. Ihr solltet auf Euren Kopf aufpassen." In der Stadt erhebt sich das Volk gegen die Königin, während sich Nedimajida auf der Flucht vor ihren neuen Untertanen und ihrem alten Herrn mit wenigen Getreuen an Bord der *Lilienblüte* absetzt.

9. Efferd 1033: Haffax erreicht seine alte Residenzstadt Jergan. Das Volk, das vorher unter den 'Königlichen' gewütet (und sich dabei auch anderer unliebsamer Personen entledigt) hat, lässt widerstandslos die Waffen sinken und empfängt seinen Fürsten.

Mitte Efferd 1033: Die Helden erfahren, dass Nedimajida an der Mendrina-Mündung an Land gegangen ist und sich in den Dschungel geschlagen hat. Sie setzen sich auf die Spur der selbsternannten Königin, können sie Ende Efferd / Anfang Travia stellen und ihr ein Ende bereiten.

Ende Efferd 1033: Haffax hat Gericht gehalten. Er scheint Tuzak und Boran aufzugeben, solange die anderen Befestigungen sowie vor allem die Enduriummine gehalten werden können. Er setzt den ihm loyal ergebenden Baron Iradon Kolenfeld von Graß, den Blutrichter von Elburum, als Komtur von Jergan ein. Als Belharion dagegen aufbegehrt, hält Haffax ihn durch die Macht seines Splitters an der Leine – eine Demütigung, die Belharion nicht vergessen wird.

22. Travia 1033: Milhibethjida bestätigt Viderasab als neue Hohe Schwester zu Boran. Ihr zur Seite steht der bisherige Wanderpriester Frumold. Dajin von Tuzak übernimmt die Regentschaft der befreiten Stadt.

SPUR IN DEN DSCHUNGEL

»Es dreht sich stets um den Dschungel. Es scheint, als würde alles, was auf Maraskan geschieht, seinen Ursprung oder sein Ende im Dschungel nehmen. Manchmal glaube ich, dieser verfluchte Dschungel hat seine Wurzeln selbst in die Köpfe der Maraskaner geschlagen.«

—Delian von Wiedbrück, Agent der KGIA, 28. Boron 1017 BF

EINE FLÜCHTIGE KÖNIGIN

Während die Helden sich noch feiern lassen und von den Kämpfen erholen, erreicht Boran der Kladj von Nedimajidas Flucht. Dajin ruft einen Krieger ein, an dem neben den Helden auch Eroljida und weitere Kriegswesyradim teilnehmen.

Der selbsternannten Königin gelang an Bord der Galeere *Lilienblüte* die Flucht, die sie verfolgenden Schiffe des Fürstkomturs konnte sie an der Nordspitze der Insel abhängen. Da ihr der Fluchtweg nach Norden versperrt ist – und sie dort über keinerlei Verbündete verfügt –, bleibt nur die Flucht nach Süden, direkt in die Arme des Shikanydads.

Sollten die Helden über profunde (etwa magische) Mittel der Aufklärung verfügen, sollten Sie sie die folgende Entdeckung machen lassen, ansonsten überbringen maraskanische Späher die Nachricht: Die *Lilienblüte* hat bei Charasim angelegt, einem durch die Bluttempler befestigten Ort an der Mendrina-Mündung gut 90 Meilen nördlich von Boran.

Schnell wird der Plan gefasst, Nedimajida ein endgültiges Ende zu bereiten. Die Ehre dieser Aufgabe trägt man an die Helden heran, denen man auch die Planung dieses Vorhabens überlässt (wobei natürlich jeder gut gemeinte Ratschläge einzubringen weiß).

Die Helden haben hier nahezu freie Hand und könnten sowohl mit einer kleinen Streitmacht als auch einer eingeschworenen Spezialistengruppe losziehen. Nach ihrem Ermessen können die Helden bis zu 30 Kämpfer begleiten. Eroljida wird gerne ihr Schiff zur Verfügung stellen und die Helden begleiten, auch Dejida verspürt wenig Lust, in Boran zu bleiben. Dajin wird in der Stadt zurückbleiben und die neue Ordnung aufrecht erhalten. Auch werden nicht beliebig viele Streiter mitkommen, da die südlichen Ämter Mazazaob, Dinoda und vor allem das nahe Cavazaob noch nicht befriedet sind und eine Gefahr für die befreite Stadt darstellen.

PACH PORDEN

Charasim ist die nördlichste Befestigung des Amtes Usdaran. Die Mendrina trennt die Komtureien Jergan und Boran. Die Helden können sich entweder über den Dschungelpfad nach Norden entlang den Ausläufern

REISEN AUF MARASKAN

Im Dschungel sind die Helden entweder von grünem Dämmerlicht oder tiefer Schwärze umgeben. Tagsüber ist es erstaunlich leise, in der Nacht erwacht der Dschungel dann mit unerträglichem Getöse zum Leben.

Jeden Abend beginnt es pünktlich wie aus Eimern zu gießen.

Die Helden haben in ihren Mitstreitern *maraskankundige* Begleiter. Von ihnen können sie lernen, nachts auf Bäumen zu schlafen (auf denen es zwar auch Raubtiere gibt, aber bedeutend weniger), dass man moskitoverseuchte Wasserlöcher umgeht und wie man trinkbares Wasser findet, ohne sich den *Flinken Difar* (WdS 156) einzufangen.

Wenn die Helden sich selbst in der Wildnis bemühen, erschweren Sie die Proben um 5 bis 8 Punkte. *Dschungelkundige* Helden dürfen ihren Bonus zur Hälfte anrechnen, zur Gänze zählt nur *Maraskankundig*.

Die Reisegeschwindigkeit liegt zwischen 5 (wegloses Dickicht) und 15 (Dschungelpfade) Meilen am Tag.

(KO–20) Nächte lang ist die nächtliche Regeneration um 3 Punkte gesenkt, danach um 1 Punkt.

Neben *Blutigem Rotz*, *Wundfieber* und *Brabaker Schweiß* (WdS 155) drohen durch die stete Schwüle *Schwindelanfälle* (KO-Probe um bis zu 2 Punkte misslungen: 1W3 SP(A), KL, IN und GE je –2 für 1 SR) oder *Hitzschlag* (KO-Probe um 3 oder mehr Punkte misslungen: 1W6+2 SP(A), Übelkeit und leichtes Fieber für 2 Tage: KL, GE, KO und KK je –2, AU halbiert). Langsames Reisen und regelmäßige Rast können die Strapazen ein wenig abmildern. Berücksichtigen Sie auch *Hitzeresistenz* beziehungsweise *Hitzeempfindlichkeit*.

der Maraskankette schlagen, um sich dann flussabwärts nach Osten zu wenden, oder sie schlagen von der Seeseite zu.

Es ist im Rahmen eines kleinen Feldzuges ebenso denkbar, dass die Helden (dann mit zusätzlichen Streitern) zuerst *Usdaran* (400 Einwohner, Teeplantagen, ungeschützter Hafen, 5 Bluttempler, 20 Söldner) einnehmen und die dortige, von offizieller Seite nicht festgelegte Rote Hand erschlagen, ehe sie sich nach Charasim wenden.

Charasim (150 Einwohner, Charyptoroth-Schrein) wird von dem im Oktogonstil errichteten Wehrturm Burj'Charasim bewacht, in dem drei Bluttempler, zehn Karmothgardisten und ein Karakil stationiert sind. In der Flussmündung liegt die *Lilienblüte* vor Anker, an Bord gut 60 demoralisierte Matrosen.

Schüren Sie die Erwartung, dass sich die Königin hier tatsächlich aufhält – umso größer ist die Überraschung, dass dies nicht der Fall ist. Sollten die Helden sich allerdings auf dem Landweg nach Charasim machen, sollten Sie schon vorher Hinweise auf Nedimajidas Dschungelexpedition streuen, so dass die Helden den Weg nicht zweimal gehen müssen.

Wo ist Nedimajida?

Aus dem Mund oder den Notizen des Festungskommandanten *Gero von Reiherstolz* (*1001 BF, unrasiert, Narben eines Parderangriffs im Gesicht) können die Helden folgende Informationen gewinnen:

☞ Am 11. Efferd legte Nedimajida in Charasim an. In ihrer Begleitung befand sich eine schwarzgelockte Dschungelkämpferin mit einer Spinnentätowierung auf der Stirn. (Die Helden sollten hier hellhörig werden, haben sie doch Asfajida in Boran getötet und wissen noch nicht um ihre Zwillingschwester.)

☞ Kurz darauf brach sie mit ihren Soldaten, Templern und einem Teil der Schiffsbesatzung ins Inselinnere auf. Gero kann auch Angaben zur Schlagkraft der Garde machen.

☞ Ihren Umsturzversuch hat Nedimajida verschwiegen. Gero hat erst später von einigen Matrosen davon erfahren.

☞ Am Nordufer der Mendrina, dort wo der Fluss aus den Bergen kommt, gibt es im Dschungel eine Ausgrabungsstätte, die von Boran aus unterstützt wird. Der Leiter der Expedition ist ein Magister Amaryd. Sollten die Helden Charasim nicht ausreichend sichern, wird Gero versuchen, Nedimajida zu warnen und ihnen zudem (sofern es ihm möglich ist) einen Strafrupp hinterherschicken. Sollte Usdaran nicht in der Hand des Shikanydads sein, ist es denkbar, dass er dorthin einen eiligen Boten entsendet und den Helden Karakilim oder Zantreiter nachsetzen.

IN DEN DSCHUNGEL

»Die maraskanischen Wälder stelle man sich am besten wie ein Land vor, um dessen Besitz viertausend Könige gleichzeitig erbittert kämpfen. Jeder von ihnen hat mächtige Heerscharen aufgeboden. Menschen gelten nicht als kriegsführende Partei. Sie sind nur für die Proviantreure und Marketenderinnen von Interesse.«

—Magister Majian de Meran, um 800 BF

Der Weg zur Ausgrabungsstätte führt etwa 60 Meilen flussaufwärts in das Landesinnere (siehe Karte Seite 32). 20 Meilen hinter Charasim endet das Einflussgebiet der Fürstkomturei – in diesem Bereich kann es jedoch zu Auseinandersetzungen mit Patrouillen und Wachposten kommen. Nach den 60 Meilen gabelt sich der Weg in den südlichen Dschungelpfad nach Boran und den in Richtung Gebirgspass. Spätestens hier sollten die Gefährten über den Fluss setzen und sich von dort nordwestlich in den Dschungel schlagen. Vor allem jenseits der Dschungelpfade ist es recht leicht, den Spuren zu folgen, die Nedimajida mit ihrer Bedeckung im Dickicht hinterlassen hat.

Diesen Teil der Reise können Sie nach eigenem Ermessen ausgestalten – da auf die Helden aber noch ein großer Kampf wartet, sollten Sie sie nicht unnötig schwächen. Zudem kann es sein, dass sie mit großer Bedeckung reisen, so dass viele Gefahren schlicht ausbleiben. Vielmehr geht es darum, das mystische, geheimnisvolle und bizarr-fremdartige der Insel zu betonen, als nur die Gefahr, die von den ewigen Wäldern ausgeht.

☞ Ein Maraskanpony mit einem zweiten Paar Vorderbeine nimmt galoppierend Reißaus.

☞ Ein ganzes Dorf ist vor den nahenden Soldaten Nedimajidas geflohen. Seine Einwohner haben sich in einigen Erdhöhlen versteckt, wo sie von Spähern der Helden entdeckt werden können.

☞ Ein irisierendes Licht voll unbeschreiblicher, abstoßender Farben flackert in der Luft auf und verschwindet ebenso plötzlich wieder. Es muss nicht zwingend einen Effekt haben, darf die Angst darum aber schüren.

☞ Anregungen zu weiteren Begegnungen mit der hiesigen Flora und Fauna finden Sie in **ZBA 283**. Beachten Sie auch die Regeln für *Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen* aus **ZBA 205** – ohne ein Haumesser ist meist kein vernünftiges Durchkommen.

DER SCHMETTERLINGSMANN

Ein kundschaftender Held oder einer, der sich etwa zum Wasserschlagen von einem Lager entfernt, macht die folgende Entdeckung.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hunderte, wenn nicht Tausende Schmetterlinge hocken auf einem Stein. Es sind so viele, dass er unter ihnen zur Gänze verschwindet. Du siehst goldgesprenkelte Buskurfalter, rotgesäumte Patriarchen, hellblaue Himmelsfalter, Tulamidische Fächer, Nymphenfalter und scharlachrote Taumler.

Wie auf ein Zeichen hin erheben sich plötzlich alle Falter in die Luft. Mit Schrecken erkennst du, dass sie mitnichten auf einem Stein gehockt haben, sondern auf den abgenagten Knochen einer zweiköpfigen Chimäre.

Als trudelnde Wolke flattert der Schwarm neben dir und ein grausiges Gefühl bemächtigt sich deiner, als wärest du die nächste Nahrung für die unzähligen Insekten.

Vor deinen Augen verändert sich der Schwarm, bis es dir scheint, als bilden die Tausend Körper einen flirrenden Menschenleib.

Sagen/Legenden (Maraskan) +5 (für Maraskaner um den halben Wert *Aberglaube* erleichtert): Es muss der furchtbare Schmetterlingsmann gewesen sein, eine maraskanische Sagengestalt, die Unheil bringt und selbst bei abgebrühten Frauen und Männern eine irrationale Angst vor Faltern hervorruft.

Lassen Sie die Helden einen bangen Moment in der Ungewissheit, ob diese mystische Urgewalt ihnen freundlich gesonnen ist oder in ihnen die nächste Mahlzeit sieht. Es wirkt, als würde der Schmetterlingsmann auf ein Wort oder eine Geste der Helden warten, als würde er davon abhängig machen, wie er sich entscheidet. Tatsächlich jedoch spielt er mit ihnen, labt sich an ihrer Furcht und kostet den Moment aus.

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

„Die Insel wandelt sich“, erklingt ein wispernder Chor hinter deiner Stirn. „Sie wird sich nicht in Formen zwingen lassen, die ihr nicht gefallen. Erkennt das schleichende Gift. Beseitigt das Übel und seine Triebe. Den Trieb, der sich Königin nennt. Dann grüßt die Königs-*larve*. Ihre Zeit ist gekommen.“

Mit diesen Worten löst sich die Erscheinung auf und die Schmetterlinge flattern davon in das grüne Dämmerlicht des Dschungels.

Nach dieser Begegnung sollten die Helden das subtile Gefühl haben, der Dschungel, ja die Insel selbst habe sich mit ihnen verbündet: Auftauchende Parder mustern die Gruppe und ziehen weiter; kurz darauf entdeckt man den Kadaver eines kalbsgroß gewucherten Ebers, von Parderklauen zerfetzt; feindliche Soldaten werden durch Vögel- oder Mungoangriffe aufgeschreckt; ein kreischender Affe vertreibt die Helden – die sonst in einen Termitenbau getreten wären. Die Ereignisse sollten so gewählt sein, dass sie durchaus Zufall sein *könnten*.

SCHRECKEN UND WUNDER VERGANGENER ZEITEN

»Nicht einmal der niederträchtigste, skrupelloseste Feind kann die Unbarmherzigkeit jener Schrecken besitzen, die sich aus dem Zeitalter der Echsen in die Gegenwart geflüchtet haben. Um ihre Pläne zu verstehen – um vorbereitet sein zu können! –, müsstest du denken wie sie. Doch daran hindert uns unser warmes Blut.«
—Erzmagier Rakorium Muntagonus zu seinem Schüler Hilbert von Puspe-reiken, 1008 BF

Auch das Finale des Abenteuers ist modular aufgebaut. Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie alles zu den Örtlichkeiten, Informationen, die die Helden gewinnen können, sowie generische Szenen, die Sie an das Vorgehen der Helden anpassen können.

DAS LAGER

Westlich der Pyramidenspitze ist ein mit Palisadenwällen geschütztes Lager errichtet worden. Ursprünglich wurde es als Forschungsstätte Muzzeks erbaut, der hier von Söldnern und Chimären geschützt zusammen mit *Asfasab* (Seite 38) die Geheimnisse der echsischen Stufenpyramide (siehe unten) entschlüsselt.

Mit der Ankunft Nedimajidas ist das Lager schlagartig angewachsen und die Befestigungen mussten ausgebaut werden. Muzzek weiß, dass seine Herrin ein gewichtiges Interesse an Nedimajida hat, doch dass durch die Anwesenheit der vielen Soldaten seine Nachforschungen ruhen, stört ihn allerdings.

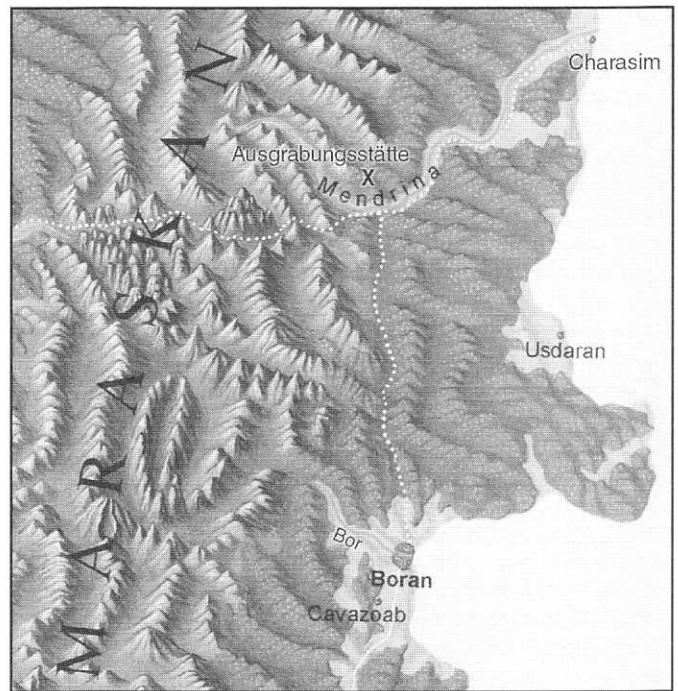
Neben allerlei Mannschaftszelten prägen vor allem das blutrote, mit Lilien bedruckte **Königinnenzelt** und Muzzeks als Landhaus errichtete **Unterkunft** das Lager. In letzterem befinden sich auch Fundstücke der Ausgrabung und Muzzeks Forschungstagebuch.

PERSONEN IM LAGER

Eine ausführliche Beschreibung mitsamt Werten von Nedimajida, Muzzek und Asfasab finden Sie im **Anhang** ab Seite 37.

Thurzass, Schlangenkultist

Der schwächte Premier (*997, 1,73, haarlos, in die Haut eingepflanzte Plättchen aus Alabaster), in seiner Jugend oft verspottet, wurde früh zum Entdecker und Reisenden. In Südaventurien kam er zu dem Schluss, dass die Thorwaler einer Irrlehre glauben: Er erkannte das wahre Wesen Hranngas als Verkörperung eines vom Vergessen be-



drohten Pantheons, das von seinem eigenen, kurz-sichtigen Volk von Sauf- und Raufbolden verfolgt wurde, die Naturgewalten als Götter verehrten. So entschied er sich, sich im Götterkrieg auf die 'richtige' Seite zu schlagen.

Thurzass, wie er sich nun nennt, ist Muzzeks gelehriger Schüler und leitet die Ausgrabung in dessen Abwesenheit. Als Borbaradianer ist er einen *Minderen Pakt* eingegangen, für gestandene Helden aber keine Bedrohung. Sie können sich für ihn an den Werten der *Stadtwehr* auf Seite 42 orientieren.

Lupama, Schlangenkultist und Lykantrop

Der gedungene Waldmensch vom Stamme der Haipu (*Meridiana* 156) beging einen großen Frevel an seinem Stamm und der Urschildkröte und Erdgöttin Shamata. Dafür wurde er nicht nur verstoßen, sondern auch mit dem Schlangenfluch (*Meridiana* 153) belegt. Über Charypso gelangte er schließlich nach Maraskan und dort an Muzzek.

Wie alle Schlangenkultisten ist *Lupama* ('vertreiben-Leben-machen': *1009 BF, 1,57, gelbe Augen) vollständig haarlos. Zudem hat er sich ein dunkles Schlangenmuster unter die braune Haut stechen lassen. Durch seinen Fluch kann er sich in eine monströse Werschlange verwandeln – Muzzek lehrte ihn, die Verwandlung willentlich einzuleiten.

Lupama in Menschengestalt

Speer: INI 11+IW6 AT 15 PA 10 TP 1W6+5 DK 5

Blasrohr: INI 12+IW6 AT 20 TP 1W6-1

LeP 28 **AuP** 37 **RS** 0 (Lendenschurz) **WS** 8 **MR** 4 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 14), Finte, Waffenloser Kampf: Hruruzat

Lupama in Schlangengestalt (Mysobvipere)

INI 8+2W6 **PA** 6 **LeP** * **RS** 0 **WS** 6

Biss: DK HN AT 12 TP 1W6+3(+Gift)**

GS 2 **AuP** 30 **MR** 4 / 11

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (SP statt TP)

Besonderheiten: Hohe Regeneration (1 LeP pro 2 KR), Immunität gegen Merkmal *Illusion*, Resistenz gegen profane und magische Waffen, Resistenz gegen Merkmal *Schaden*, Verwundbarkeit (Silber)***

*) wie in menschlicher Gestalt

**) Verursacht der Biss SP, kommt bei 4 bis 6 auf 1W6 das Gift der Mysobvipere zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 5; Wirkung 1W6+1 SP / 1W3+1 (erster Biss), 2W6+2 / 2W3+2, 3W6+3 / 3W3+3 ... (bei Folgebissen auf das gleiche Opfer innerhalb der nächsten 6 Stunden); Beginn: sofort.

**) automatische Wunde ab dem ersten SP

Berücksichtigen Sie bitte, dass Lupama *kein* Paktierer ist!

Wächter und Arbeiter

Etwa zwanzig Sklaven arbeiten an der Ausgrabungsstätte, die über Schrecken und Zwang lethargisch geworden sind und wie Untote ihre Arbeit verrichten. Über sie wachen zwei Schlangenchimären und vier Kultisten (Werte wie *Söldner*, Seite 42).

MUZZEKS ERKENNTNISSE

Für die Helden dürfte bereits die Erkenntnis überraschend sein, dass der Magier nicht Amayd sāl Rakorium sondern Muzzek ibn Sarhidi heißt. Wenn ihnen der Name des Veteranen der Ogerschlacht nicht geläufig ist (*Geschichtswissen* +6), kann das Tagebuch entsprechende Hinweise und Erinnerung erhalten.

Muzzek sieht sich selbst als Architekt einer echsischen Wiedergeburt. Er schreibt oft von der "Herrin", die er auch "die Große Schlange", "verborgene Herrscherin", "Wandlerin und Schöpferin" sowie "wahre Erbin und Schülerin Borbarads" nennt. Entscheidend ist dabei folgender Eintrag:

Das Grab des alten Feindes ist gefunden. Die Herrin wünscht, hier die Spur zu finden, die sie zum Herzen der Insel bringen wird. Wenn wir das Herz der Wandelbaren in unserem Besitz haben, wird sie es mit dem Splitter des vielgestaltigen Prinzen Ash'Faludh verschmelzen – und alles Leben dieser Insel wird sich unter dem Willen der wahren Erbin Borbarads winden und wandeln. Wir werden die Fesseln des Lebens sprengen, die alte Rasse wird wieder auferstehen und gemeinsam werden wir den neidischen Göttern die letzten Geheimnisse entreißen.

Über das 'Herz der Wandelbaren' soll an dieser Stelle spekuliert werden dürfen. 'Ash'Faludh' ist ein uraltdamischer Name für den Erzdämonen Asfaloth (*Magiekunde (Dämonologie)* +3).

Ein Eintrag jüngeren Datums befasst sich mit Nedimajida:

Nedimajida naht, diese Magd ihrer unerfüllten Gelüste – ein willkommenes Werkzeug! Die Lockungen der Spinnenzwillinge scheinen auf fruchtbaren Boden gefallen. Wir werden sie zur Königin machen und auf dem Lilienthron halten. Das wird Haffax ebenso beschäftigt halten wie die kindliche Priesterin. Andere haben wir nicht zu fürchten! Die Große Schlange hat mehr Völker und Herrscher fallen sehen, ja selbst dem Untergang geweiht, als sich ihrer irgendwer entsinnen kann.

DIE ECHSISCHE PYRAMIDE

„Ihr habt mich missverstanden. Ich habe nie die Aussagen Seiner Magnifizienz Rakorium kritisiert, nur seine Art.“

—Kerime al'Kadim, Erzäbtissin der Draconiter zu Khunchom, Herbst 1032 BF

Der Ssrkhrsech N'Shr Ssa'Khr Srech (in tulamidischen Märgen als die Große Schlange Ensharzaggessi bekannt) war die letzte echsische Inkarnation Borbarads und Lehrmeister der Skrechu (siehe **Meister der Dämonen**). Er bekämpfte das aufkommende Menschengeschlecht, hatte unter den Echsenvölkern aber auch Feinde. Unter anderem den Ssrkhrsechu Shr'krsh V'Zchak, der nach Ensharzaggessis Tod dessen Schülerin nach Maraskan verfolgte und dort weiter bekämpfte.

Zeit seines Lebens suchte er nach H'uruch'ras Tkartkr (Rssahh: 'Heiliges schwarzes Herz der Wandelbaren'), das er gegen seine asfalothische Gegenspielerin verwenden und vor dieser bewahren wollte. Er fand es nicht und musste die Queste weitergeben. Den Niedergang seiner Rasse vor Augen, ließ er sich gemeinsam mit Hinweisen in einer Stufenpyramide beisetzen.

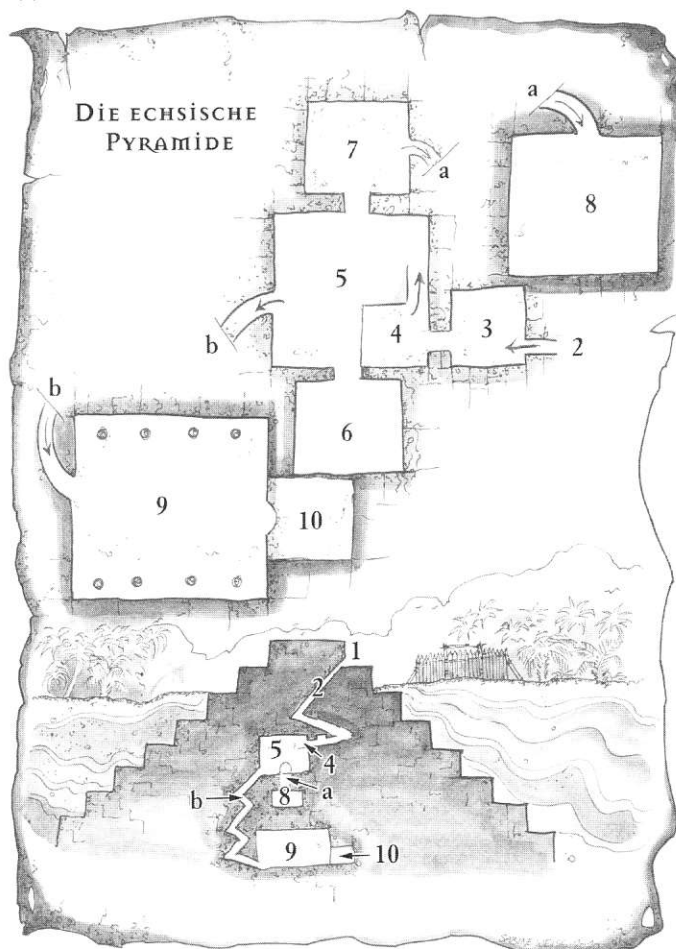
Jahrtausende später ist es jedoch Muzzek ibn Sarhidi, der die mittlerweile zu großen Teilen eingesunkene Pyramide auf der Suche nach Ras'Tzirtassach, dem 'Herz der Insel', entdeckt und öffnen lässt.

AUßEN

Die achtstufige Pyramide ist zu zwei Dritteln in den Dschungelboden eingesunken. Nur die obersten beiden Stufen mit dem **Eingang (1)** ragen über vier Meter hoch aus dem Erdreich auf und sind mit verwitterten Fresken von Schildkröten, Echsen, Kröten und Schlangen bedeckt.

IM INNEREN

Ein zwei Schritt breiter und hoher **Schacht (2)** führt steil in das Innere und windet sich auf seinem Weg zweimal. Er endet in der **Nebenkammer (3)**. Zwei Priester hatten einst die Stufenpyramide von Innen versiegelt



und sich hier zur letzten Ruhe gebettet. Auf zwei Steinquadern lagerten ihre vertrockneten Mumien, die Muzzek ins Lager schaffen ließ.

Von der Nebenkammer gelangt man zur **Galerie (4)**, die sich sechs Schritt über dem **Buqtaheum (5)** erhebt. Zu diesem gelangt man über eine Rampe an der Ostwand. Die würfelförmige Kammer mit einer Kantenlänge von 8 Schritt besitzt Hunderte von Nischen, in denen unzählige Körper mumifizierter Kleinschlangen liegen. (*Geschichtswissen*-Probe +8: Solche Tiergrabkammern sind häufig in echsischen Anlagen zu finden.) Drei Durchgänge führen aus dem Buqtaheum hinaus.

Nach Süden gelangt man in eine **Glyphenkammer (6)**. Die Wände und Säulen sind übersät mit uralten, echsischen H'Chuchas-Glyphen, deren Übersetzung und Auswertung eines fähigen Saurologen bedarf – einige Erkenntnisse können die Helden in Muzzeks Dokumenten erhalten (siehe **Muzzeks Erkenntnisse**). Auffällig sind die sich wiederholenden Begriffe 'Zsahh' (Tsa), 'Jhi'Tkar' (falscher Wandel, auch 'Unwandel'), 'H'uruch'ras Tkartkr' (heiliges schwarzes Herz der Wandelbaren), 'Zchat'uruch' (Schwarzerz) sowie die Eigennamen 'Shr'krsh V'Zchak' und 'N'Shr Ssa'Khr Srech' – letzterer wird auch als 'Jhi'Uchch H'Szint' (falsche Brut Hesindes) bezeichnet.

Im Norden liegt ein **Kultraum (7)**. Im Fackelschein funkelnde Edelsteinsplitter bilden an der Decke die Konturen einer Schildkröte, in deren Schildplatten sich andere Tierdarstellungen befinden: eine Eidechse, eine Kröte, ein Schlinger, eine Schlange, eine Flugechse und eine Hornechse.

Ein von Muzzek mit einem **DESINTEGRATUS** freigelegter Durchgang führt über eine Rampe hinab in die unter dem Buqtaheum gelegene, sechs auf sechs Schritt messende **Grabkammer (8)**. Unter der erschreckend lebensechten, bis zur Decke aufragenden Statue eines Skrechu (eine aufgerichtete Riesenschlange mit einem humanoiden Oberkörper, vier Armen und einem gewaltigen Kobrahaupt) steht der ungeöffnete Sarkophag Shr'Krsh V'Zchaks. In ihm liegt eine stattliche Skrechu-Mumie, denn Muzzek wagte nicht, die Ruhe des alten Feindes seiner Herrin zu stören.

Über den dritten, nach Westen führenden Durchgang im Buqtaheum gelangt man auf eine nach unten führende, spiralförmige Rampe, die in das unter der Grabkammer liegende **Heiligtum (9)** führt. Der Raum misst sechzehn auf sechzehn Schritt und ragt säulengetragen acht Schritt auf. Das beeindruckende Bodenmosaik stellt eine schlafende Eidechse mit regenbogenfarbenen Schuppen dar, die auf einem ovalen, dunkelgrünen Nest ruht. An einer Stelle fehlen im Mosaik Steine: Dort wo sich das Herz der Eidechse befinden müsste, wurden Steine ausgelassen. *Kartographie* +4 oder *Geographie* +14: Die Form des Nestes erinnert an die Küstenlinien Maraskans, womit der ruhende Eidechsenleib die Maraskankette darstellen würde.

Vor dem Kopf befindet sich ein riesiges Wandrelief, das zwei Skrechim mit Speeren und Zauberstäben im Kampf miteinander zeigt. Das linke Schlangenwesen ist dabei von allerlei Salamandern, Kröten und Schmetterlingen umgeben, das rechte hingegen von missgestalteten und mutierten Kreaturen.

Sollte ein Geweihter das Heiligtum einer **AURAPRÜFUNG (WdG 258)** unterziehen, wird er erkennen, dass die Halle geweiht ist. Aus diesem Grund konnte Muzzek es auch noch nicht betreten. Zudem mag dieser Umstand für einen Kampf mit Paktierern relevant sein.

Unter dem Wandrelief befindet sich ein Durchgang in die **Questenkammer (10)**. Hier sind – auf Echsenhaut, Steinplatten wie Chitinpanzern festgehalten und in Kanopen verwahrt – die Erkenntnisse festgehalten, die Shr'Krsh V'Zchak während seiner Queste gemacht hat. (Die Auswertung und die dadurch errungenen Einblicke werden für die Zukunft Maraskans von entscheidender Bedeutung sein. Einen Ausblick finden Sie am Ende des Abenteuers auf Seite 36.)

TOD DER ΤΥΡΑΝΝΙΠ!

Je nach den Vorlieben und Fähigkeiten Ihrer Helden ist es ebenso denkbar, dass sie das Lager stürmen wie dass sie es infiltrieren. Dabei können einzig Muzzek und Asfasab die Helden identifizieren – letztere nur jenen, der ihre Zwillingsschwester getötet hat. Unabhängig, ob die Helden

die Stätte vorher auskundschaften oder im Nachhinein die Puzzlestücke zusammensetzen, sollte sich ihnen das Bild erschließen, dass Nedimajida dabei war, einen Pakt mit einem äonenalten Schrecken zu schließen, der eine Bedrohung für alle Menschen darstellt.

Der finale Kampf des Abenteuers sollte den Helden noch einmal alles abverlangen. Die Fähigkeiten der Schlangenkultisten und die leicht schrägliegende Pyramide (in die sich ebenfalls Kämpfe verlagern können) bieten neue Herausforderungen und dürften für die Helden die eine oder andere Überraschung bereithalten.

Vergessen Sie nicht, herausragende Begleiter der Helden wie Dejida oder Eroljida noch einmal mit prägnanten Szenen zu bedenken.

DIE MACHT DES FEINDES

Wir sehen davon ab, genaue Angaben zur Anzahl der Gegner zu machen und möchten Sie bitten, diese an die Schlagkraft der Helden anzupassen. Nedimajida kann aus Angst vor Verrat mit einer Handvoll Getreuer geflohen sein – oder im Dschungel eine schlagkräftige Leibgarde um sich wissen. Entsprechende Werte finden Sie im **Anhang** ab Seite 41.

☞ Mit Muzzek und Asfasab befinden sich zwei versierte Zauberkundige aufseiten der Kultisten. Allerdings wird Muzzek seine Kräfte schonen – letztlich ist es für ihn wichtiger, die gewonnenen Erkenntnisse zu retten und zu seiner Herrin zu bringen, als einer größenwahnsinnigen Königin beizustehen. Asfasab strebt einzig nach Vergeltung, wenn sie die Person erkennt, die den tödlichen Streich gegen ihre Zwillingsschwester führte.

☞ Die Nedimajida bis hierhin gefolgten Templer und Soldaten sind ihre ergebenste Garde. Zudem wissen sie, dass sie keine Gnade zu erwarten haben, sollten sie verlieren.

☞ Die Ausgrabungsstätte verfügt zudem über drei Chimären (zwei kleine Ssrechrsechim als Wächter, eine Würgertarantel zum Lastentransport), die ebenfalls in die Kämpfe eingreifen können, während die meisten Arbeiter sich aus allem heraushalten.

☞ Sollte die Kämpfe nach Sonnenuntergang stattfinden, könnte Muzzek zudem die beiden mumifizierten Achazpriester, die er aus der Pyramide hat bergen lassen, von Nephazzim beseelt zu Unleben erwecken.

Kleiner Ssrkrhrsech (Achaz-Schlangen-Chimäre)

Eine vier Schritt lange und extrem bewegliche Kreatur mit dem Leib einer Würgenschlange und dem Oberkörper eines Achaz.

INI 10+1W6 PA 12 LeP 40 RS 1 WS 7

Achfawar*: DK S AT 13 TP 1W6+4

Würgen: DK H AT 15 TP(A) KR x 1W6

GS 10 AuP 60 MR 13 / 15

Besonderheiten: Immunität gegen Schlangengifte, Kälteempfindlich

Sonderfertigkeiten: Biss, Finte, Gezielter Stich, Würgen (12)

*) Ein gelungener, zusätzlich um 4 Punkte erschwelter *Gezielter Stich* sorgt dafür, dass für eine SR alle Eigenschaftsproben des Gegners um 4 Punkte, alle Talentproben um 12 Punkte erschwert sind.

Würgertarantel (Baumwürger-Marasken-Chimäre)

Eine zwei Schritt große Chimäre mit dem (stachellosen) Unterleib einer Maraske und dem Oberkörper eines Baumwürgers, dessen Fell und überlangen Arme die typische Maraskenmusterung aufweisen.

INI 7+1W6 PA 6 LeP 38 RS 3 WS 10

Umklammern: DK H AT 12* TP(A) 2W6+2

GS 3 AuP 40 MR 19

Besondere Kampffregeln: Umklammern (10)

*) erster Angriff zum Umklammern; die weiteren Angriffe gelingen automatisch, da sich die Chimäre nicht um Angriffe anderer Kampfbeteiligter kümmert und erst vom ihrem Opfer ablässt, wenn seine LE unter 10 fällt oder sie eine Wunde erleidet.

Untoter Achazpriester

INI 12+1W6 PA 7 LeP 45 RS 2 WS 7

Hände: DK H AT 7 TP 1W6+5

GS 5 MR 15 GW 15

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Niederwerfen (2)

Abgetrennte Körperteile führen ein Eigenleben und kämpfen weiter (*Schreckgestalt I*). Auf Grund enormer Körperkraft richtet jede geführte Waffe 8 TP mehr an und jeder Angriff damit gilt automatisch als *Angriff zum Niederwerfen*.

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen profane Waffen

DIE VERRÄTENE VERRÄTERIN

Auch nach ihrer Flucht aus Jergan und dem Verlust Borans ist Nedimajida für den Schlangenkult noch nützlich. Als maraskanische Königin mit legitimen Ansprüchen und Ordenskomturin mit ihr immer noch loyal ergebenen Offizieren und Templern kann sie – solange sie überlebt oder ihr Schicksal zumindest ungewiss ist – sowohl die Bemühungen des Shikanydads als auch die Herrschaft der Fürstkomturei noch auf Jahre erheblich stören. Eines ist sie aber nicht: So wichtig, dass sich nicht ein adäquater Ersatz für sie finden ließe.

Aus diesem Grund wird Muzzek sie während der Kämpfe fallen lassen. Oberste Priorität hat für ihn die Sicherung der gewonnenen Erkenntnisse aus der Pyramide. Sollte sich eine Niederlage abzeichnen, wird er greifen, was er tragen kann und damit fliehen. (Er wird jedoch genug zurücklassen müssen – darunter in jedem Fall die unter **Muzzeks Erkenntnisse** angeführten Dokumente –, dass die Helden später die Hintergründe rekonstruieren können.) Die anderen Kultisten sowie die Chimären werden sich bedingungslos für ihn opfern. So kann er in die Pyramide stürmen und sich von dort in Sicherheit teleportieren, während ein Kämpfer den Zugang verteidigt. Eine mögliche Szene, in der den Helden deutlich wird, wie Nedimajida von ihren Verbündeten im Stich gelassen wird, könnte sich wie folgt gestalten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Muzzek, verbrennt diese Rebellen!” brüllt Nedimajida und deutet in eure Richtung. Doch der glatzköpfige Schlangenkultist schüttelt den Kopf.

“Ich muss meine Prioritäten setzen”, erklärt er. “Ihr seid von weniger Belang als Ihr Euch einbildet.” Auf einen Wink von ihm erhebt sich auf acht Beinen eine fürchterliche Chimäre mit dem Leib eines Bären.

Dann rennt er ohne ein weiteres Wort davon und lässt die Königin von Maraskan stehen.

Nedimajida ist im Kampf eine ernstzunehmende Kontrahentin, doch sie ist kein Berserker wie Perjin, der freudig den Schlachtentod sucht, um möglichst viele Feinde mit in den Tod zu nehmen. In erster Linie ist sie Politikerin und sich selbst viel zu wichtig. Nach Muzzeks Verrat setzt sie sich in den Dschungel ab, während die Kultisten und Garden mit den Maraskanern kämpfen und ihre treuesten Streiter ihre Flucht decken.

Sollten die Helden aufgehalten werden, könnte ein kreischender Mungo oder ein einzelner Schmetterling, der vor der Nase eines Helden tanzt, auf die flüchtende Königin aufmerksam machen.

Letztlich sollten die Helden möglichst alleine Nedimajida auf einer Lichtung stellen (die bei einer kampfstarken Gruppe allenfalls noch über ausgleichende Bedeckung verfügt). Von ihren Verbündeten verlassen, in die Enge getrieben, hat sie nun nichts mehr zu verlieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwer atmend hält Nedimajida inne, das Tuzakmesser kampfbereit in der Hand. Ihre gelben Parder Augen wandern unbeständig zwischen euch umher.

“Bekämpft mich”, sagt sie stolz und hebt das Schwert.

“Und ihr bekämpft die Wiedergeburt des Königreichs Maraskan. Die Kindliche giert nach der Herrschaft der Priester. Sie wird es euch nicht geben, was die Fremdjis uns nahmen. Niemand wagt es, sich ihr zu widersetzen.” Sie lächelt. “Aber ebenfalls wagte es niemand, sich Haffax zu widersetzen. Tötet mich und ihr tötet die alte Ordnung. Oder kämpft mit mir und wir werden mit gebündelten Kräften Haffax vernichten. Die Macht der Priester brechen! Nur dann wird das freie Königreich Maraskan wiedergeboren werden!”

Lassen Sie Nedimajida bei dieser Offerte nicht als bettelnde Verliererin dastehen – zur Aufgabe ist sie zu stolz. In ihren Augen ist es ehrenvoll und großzügig, dass sie den Mut ihrer Feinde anerkennt und ihnen anbietet, an ihrem Aufstieg teilzuhaben. Nedimajida selbst sieht sich als einzige Person, der das alte Königreich wiederaufstehen lassen kann, und wird die Priesterschaft und gerade Milhibethjida bezichtigen, daran kein Interesse zu haben und solche Bestrebungen zu behindern. Die *“Anarchie des Shikanydads”* gilt ihr dafür als Beweis.

Wenn die Helden das Bündnis ausschlagen, wird sich Nedimajida mit allen Mitteln gegen sie wenden – und je nach Schlagkraft der Helden in einer letzten Verzweiflungstat einen weiteren Kreis der Verdammnis beschreiten. Dabei sollte sie nicht umgehend zu einem Monstrum mit Parderfell, Blutdornen und *Karmothhieb* mutieren. Wenn Sie zusätzliche Kampfsonderfertigkeiten beherrscht (etwa den *Klingentänzer* oder *Waffenmeister (Tuzakmesser)*), ihre Klinge zum *Bluttrinker* (die Hälfte der angerichteten SP werden Nedimajida als LeP angerechnet; **WdZ 244**) wird oder ein ihrer Kehle entspringendes Geheul *Lähmende Furcht* (ebenda) verbreitet, kann dies ausreichend und stimmungsvoller sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der letzte Streich trifft Nedimajida tödlich. Sie geht in die Knie, hebt kraftlos die zitternde Klinge. Ein Boronsfalter lässt sich tänzelnd auf dem blutverschmierten Eisen nieder.

Entsetzt starrt die selbsternannte Königin von Maraskan das kleine Insekt an. Ihr bemerkt weitere Schmetterlinge, die auf ihren Schultern, ihren Kopf, den umliegenden Wurzeln und Ästen landen.

“Du kehrst nicht zurück”, wispern ein tausendfacher Chor. Dann erheben sich die Schmetterlinge wie ein Wesen empor. Nedimajida von Tuzak bricht tot zusammen.



DER ANBRUCH EINER NEUEN ZEIT

»Was will der König sein: Will er ein großer Herrscher gewesen sein, einst mächtig, oder ein noch viel größerer werden?«

—aus einem ungehörten Gespräch über den Tod eines Königs

Nach allen den Strapazen sollte die Rückreise nicht allzu anstrengend sein und kann erzählerisch knapp abgehandelt werden. Die Helden sollten vor dem 22. Travia nach Boran zurückkehren. An diesem Tag kehren die Priester der Zwillinge in die Tempel zurück, die vor vielen Jahren von ihnen verlassen wurden. Und die Hohe Schwester Milhibethjida selbst setzt Fuß in die Heilige Stadt, die durch die Tatkraft der Helden befreit wurde.

AUDIENZ BEI DER KINDLICHEN

Kurz darauf werden die Helden in den Tempel von Rur und Gror geladen, der mittlerweile ausgefegt und wiederhergerichtet wurde, so dass er nicht mehr wie eine bessere Markthalle wirkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch bauchbespannte Türen und über gewundene Treppen führt man euch hoch in den Zwillingsturm. Die Einrichtung des Raumes ist schlicht wie die Klausen eines Eremiten. Nur ein paar Reisstrohmatte liegen auf dem Boden.

Hier erwartet euch Milhibethjida zusammen mit Viderasab, Dajin und Frumold und lässt sich von euch berichten, was im Dschungel vorgefallen ist.

Als ihr geendet habt, spricht sie: »Dieser Tempel ist lange verwaist gewesen. Nicht von den Gläubigen, aber von ihren Lehrern. Schwester Viderasab die Kupferne hat sich als Hohe Schwester empfohlen und ich werde sie in diesem Amt bestätigen.« Von einem Moment zum nächsten wird Viderasab so rot wie ihr Haar. »Doch kein Tempel wird durch ein Hochgeschwister alleine geführt. Deswegen werde ich Bruder Frumold nahelegen, der jungen Bruderschwester in ihrem Amt beizustehen.«

Diese Eröffnung scheint für den trinkfesten Wanderprediger überraschend zu kommen. Er reißt die Augen auf, dann den Mund und sackt schließlich schweigend in sich zusammen. Es sieht nicht so aus, als wolle er den Rat der Kindlichen infrage stellen.

»Noch ist der Feind nicht besiegt«, plaudert Milhibethjida weiter. »Den Norden der Insel umschließt mit eiserner Gewalt die Faust des Fürstkomturs. Doch durch das, was ihr berichtet, durch das, was ich selbst einst erfahren habe, haben wir zweifache Gewissheit, dass Haffax nicht unser schlimmster Feind ist.«

Sie wendet sich an Dajin. »Einst herrschte ein Haran über Boran, dann ein König, zuletzt eine Komturin. Alle diese Zeiten sind vorbei. Die Heilige Stadt braucht einen weltlichen wie geistlichen Führer. Du, Bruder Tetrarch, wirst dies sein.«

Schließlich lächelt sie euch zu. »Kommen wir zu eurem Lohn, Bruderschwestern ...«

Mit den Worten der Kindlichen, die sie bald darauf auch öffentlich kundtun wird, ist die Ordnung in Boran wiederhergestellt. Den Helden wird der am Ende des zweiten Kapitels ausgelobte Lohn noch einmal bestätigt und ihnen – sofern sie Maraskaner sind oder deutlich dabei sind, maraskanisiert zu werden – Plätze im Alabasternen Rat angeboten. Damit einher können Titel als Kriegs-, Handels- oder Siedlungswezyradim gehen (oder in einem anderen Bereich, der einen Helden auszeichnet und ihn als Berater tauglich macht). Alternativ können die Helden auch zu Gesandten des Shikanyadads berufen werden, die unter den Fremdjis die Botschaft vom Sieg der Wissenden verbreiten und Beziehungen zu anderen Reichen pflegen. Für andere Helden mag es schon ausreichend sein, in Forschungen zur echsischen Vergangenheit der Insel unterstützt zu werden oder einen privilegierten Preis für bestimmte maraskanische Waren versprochen zu bekommen.

Vor allem aber sollten Sie jeden Helden durch Milhibethjida ein sehr persönliches Geschenk zukommen lassen. Dies muss nicht unbedingt

hohen materiellen oder wissenschaftlichen Wert haben (etwa ein Buch oder Zauber der Sinoder Magierakademie), sondern vor allem einen ideellen, der dem Charakter des Helden entspricht und ausgewählt ist, als wären er und Milhibethjida alte, vertraute Freunde. Hier eignen sich etwa ein Gedicht, ein Schmuckstück, ein bemerkenswertes Kleidungsstück, der Setzling eines Mangobaumes oder auch nur ein Versprechen, die geleisteten Taten dereinst mit Gleichem zu vergelten.

Damit endet schließlich das Abenteuer für die Helden.

DER MÜHEN LOHN, ZWEITER TEIL

Zum Abschluss erhält jeder Held weitere **250 Abenteuerpunkte**.

Dazu kommen vier *Spezielle Erfahrungen*, die Sie frei bestimmen dürfen, zum Beispiel: *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Magiekunde*, *Orientierung*, *Wildnisleben* sowie geforderte Zauber.

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT MARASKANS

Eine ausführliche Beschreibung des neuen Maraskans werden Sie in der kommenden Spielhilfe *Schattenlande* finden, doch wir möchten Ihnen an dieser Stelle bereits einen kleinen Ausblick geben.

DIE POLITISCHE LANDKARTE

Die Fürstkomtürei

Die Fürstkomtürei hat erhebliche Verluste erlitten. Sie ist auf Maraskan auf die Komtürei Jergan, das Ordensland Hemandu sowie einzelne Befestigungen und Zitadellen zusammengeschrumpft. Allerdings scheint Helme Haffax auch keine weiteren Pläne mit der Insel zu verfolgen, da seine langfristigen Bestrebungen dem Festland gelten. Ende Efferd löst er die Komtürei Boran auf und wandelt die Komtürei Tuzak in eine Präfektur. Zudem überträgt er seinen Titel des Komturs von Jergan an Baron *Iraddon Kolenfeld von Grai*, der als »Blutrichter von Elburum« zu Bekanntheit gelangte (AB 113).

Belharion Menning begehrt dagegen auf und beansprucht den Titel für sich. Durch die Macht seines Splitters hält Haffax den hochrangigen Paktierer jedoch an der Leine. Belharion schwört, diese doppelte Demütigung nicht zu verzeihen. Er zieht sich in das Ordensland Hemandu und die Blutriten seines Kultes zurück. Sein weiterer Weg wird ihn 1034 BF nach Jilaskan führen, wo er nach einem Weg sucht, Haffax' Macht über ihn zu brechen und letztlich den Belharion-Splitter zu erlangen. Während die »ursprünglichen« Templer um Belharion in ihren Riten verrohen, richtet Komtur Iraddon Kolenfeld eine zwar weiterhin strenge, aber weniger willkürliche Herrschaft nach dem Vorbild Tobimoriens ein. Seine vorrangige Aufgabe ist der Schutz der Enduriummine, die Förderung weiterer Rohstoffe für Haffax' Kriegspläne und der Erhalt der verbliebenen Befestigungen.

Das Shikanydad

Das Shikanydad von Sinoda wird um **Boran** erweitert. Über die Heilige Stadt herrscht fortan der nun offenbare Tetrarch Dajin von Tuzak, der als weltlicher wie religiöser Herrscher jeden Adligen neben sich überflüssig macht. Das Umland bleibt jedoch ein ständiger Zankapfel zwischen Kämpfern des freien Maraskans, fürstlichen Ämtern, Kultisten und Herren von eigenen Gnaden, die ihre Zeit gekommen sehen. Zwischen den Einflussgebieten der beiden Städte liegt zudem das Unheiligtum des Friedhofs der Seeschlangen.

Kolonel *Orsijn vom Hira* bleibt wider Willen der Herr über **Tuzak**. Xarfais Odem scheint den engen Gassen der Stadt immer noch anzuhaften und sorgt für allerlei Tumulte, zudem wird die Freiheit des Hafens immer wieder von äußeren Feinden bedroht: Im Norden bedrängt die neue Präfektur Tuzak das befreite Land, im Süden stören die Überbleibsel der Präfektur Mherweggyn, die einst das Grenzland zum Shikanydad kontrollierte und sich nun mitten im Shikanydad befindet.

Wandel und königliche Bestrebungen

Trotz der erfolgreichen Landnahme bleiben Bestrebungen aus, das alte Königreich von Maraskan mit seiner feudalen Hierarchie wieder herzustellen. Schon dass Boran und Tuzak keine Harans bekommen, sondern von einem Tetrarchen und einem Dschungelkämpfer regiert werden, sind dafür deutliche Zeichen. Der Alabasterne Rat, in dem sich munter die Stände mischen, bleibt weiterhin bestehen. Es scheint, als würde sich Nedimajidas Prophezeiung erfüllen, dass das Königreich Maraskan der Vergangenheit angehört. An seine Stelle tritt etwas Neues.

In der Tat stecken dahinter die Bemühungen Milhibethjidas. Schon in ihrem vergangenen Leben als König Dajin strebte sie die Einheit des Volkes an, die im selben Atemzug jedwede Fremdherrschaft ausschließt und auf eine maraskanische Identität und relativer Freiheit und Gleichheit aufbaut.

Doch innerhalb des Volkes erwachsen gegenläufige Tendenzen, in der sich die Sehnsucht nach dem abwesenden König und persönliche Machtinteressen mischen. Niemand würde offen gegen die Hohe Schwester sprechen, doch im Verborgenen erwächst bereits ein Konflikt, der sich in ein paar Jahren entladen wird: **Dajin von Tuzak**, der schon während seines jahrelangen Aufenthalts in Schwarzmaraskan an den Schlangenkult geriet, wird Wochen nach Nedimajidas Tod durch Muzek ibn Sarhidi für den 'Königsplan' der Skrechu eingespannt. Offiziell darf und wird er nicht öffentlich zu seinem Vorteil politisch agieren. Er weiß, dass er einem Machtwort der Kindlichen nichts entgegenzusetzen hat. Deswegen wird er durch andere handeln, die an die gerechte und für das Volk gute Königssache glauben und scheinbar selbständig agieren.

Eine wichtige Verbündete, die nicht ahnt, in welchen umfassenden Intrigen sie sich verfährt, findet er in der Hohen Schwester **Viderasab der Kupfernen**, die in den nächsten Jahren ein immer stärkeres Selbstbewusstsein entwickelt und innerhalb der Priesterschaft für Traditionalisten zu einem Kontergewicht gegenüber Milhibethjida wird.

DAS HERZ DER INSEL

Auch wenn ihre Feinde ihr auf die Spur gekommen sind, kann sich die **Skrechu** sicher sein, dass sie ihre umfassenden Pläne noch nicht begreifen. Dennoch sorgt sie vor, indem sie im maraskanischen Volk Zwiebracht säen lässt. Vor allem aber treibt sie ihren wichtigsten Plan auf Maraskan voran: Die Gewinnung des Herzens der Insel, dessen wahre Natur vorerst ein Geheimnis bleibt.

Doch auch Milhibethjida ist diesen Plänen hinterher. Die Funde der Helden in der Pyramide werden schließlich zur Enduriummine in der Maraskankette weisen, die in einem Zusammenhang mit diesem mystischen Artefakt zu stehen scheint. Weitere Erkenntnisse und Prophezeiungen lassen zudem den Schluss zu, dass auch die Zwillingschwerter *Antworter* und *Vergelter* (**Arsenal 112**; auf Maraskan *Corula* und *Colurna* genannt) hierbei eine wichtige Rolle spielen. Doch diese haben die Insel 995 BF in den Händen des Schwertkönigs verlassen – und später gar Aventurien, als *Rondriga Conchobair* sie 1022 BF mit auf die Schlüssel-expedition nahm (Heyne-Roman *Erde und Eis*).

Tatsächlich sind die Schwerter mittlerweile unbemerkt nach Aventurien zurückkehrt (nachzuspielen im Abenteuerband **Die Drachenchronik II: Drachenerbe**). Sobald die Kunde davon die Tempel der Zwillinge erreicht, werden die Maraskaner alles daransetzen, dass die Klingen zur Insel zurückkehren – vorzugsweise ohne ihre derzeitige Trägerin.

ΑΠΗΛΑΓ I: DRAMATIS PERSONAE

GEGENSPIELER

NEDIMAJIDA VON TUZAK, KOMTURIN VON BORAN
UND VON EIGENEN GNADEN KÖNIGIN MARASKANS



Erscheinung: Die Komturin ist eine vierzigjährige Schönheit mit edlen Gesichtszügen, langen braunen Locken und einem etwas unsteten Blick. Wer genau hinsieht, erkennt, dass sie die gelben Augen eines Parders hat.

Hintergrund: Nedimajida ist eine Nichte des letzten Königs Denderan, die die Zeichen der Zeit erkannte und 1020 BF von einer Freiheitskämpferin zur Kollaborateurin wurde, ganze Widerstandsnester an Haffax verriet und dafür in den Orden des Blutroten Tempels aufgenommen wurde. Später erhob er sie zur Komturin von Boran.

Der Pakt mit Belhalhar war für sie eine politische Entscheidung und es gelang ihr tatsächlich, den Pfad der Verdammnis nicht weiter zu beschreiten, auch wenn sie Geschmack an rohem Fleisch gefunden hat. Ihr ist sehr daran gelegen, ihre Herrschaft stabil zu halten und die Maraskaner für sich zu gewinnen, so dass sie als Förderin des Zwillingsglaubens auftritt und sich mit Repressionen zurückhält. Dies macht sie innerhalb des blutdürstigen Ordens angreifbar, ihre vergleichsweise ruhige Komturei scheint ihr aber Recht zu geben.

Langfristig träumt Nedimajida vom Lilienthron und einer neuen Königszeit mit ihr an der Spitze. Dies hat sie anfällig für verschiedene Einflüsterungen gemacht, zum einen seitens Rayo Brabakers, in dem

sie einen verlässlichen Verbündeten sieht, zum anderen ohne ihr Wissen seitens der Skrechu, die seit Jahren durch die Rächerinnen Lycosas schleichenden Einfluss auf die Komturin nimmt.

Funktion im Abenteuer: Nedimajida ist die klassische Tyrannin, die es zu überwinden gilt, und offensichtliche Antagonistin der Helden, dabei jedoch selbst in Intrigen verfangen, die sie nicht mehr überblickt.

Fatas Seiten: Nedimajida wird das Abenteuer nicht überleben.

Darstellung: Legen Sie alle Arroganz in die Stimme, die Sie aufbieten können. Treten Sie herrisch auf und schaffen es dabei doch nicht, Ihren Gegenüber in die Augen zu blicken.

Zitate:

"Das Wesen der Welt ist der Wandel. Und ich bin der Wandel."

"Nichts wird mich noch vom Lilienthron trennen!"

Nedimajida von Tuzak

Geboren: 991 BF

Größe: 1,73 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: gelb

Kurzcharakteristik: brillante Kämpferin, meisterliche Politikerin; eine klassische Tyrannin, die Probleme gerne mit Intrige, Gift und Meuchelmord löst

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 14, CH 15, GE 15; Adlige Abstammung, Flink, Wohlklang; Arroganz 8, Jähzorn 5, Nahrungsrestriktion (rohes Fleisch)

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 16, Heilkunde Gift 11, Kriegskunst 10, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 12, Philosophie 10, Selbstbeherrschung 11, Staatskunst (Intrige) 14 (16), Überreden (Lügen) 12 (14), Überzeugen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 12), Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwarnen,

Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfrelexe, Klingenwand, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag
Besonderheiten: Nedimajida ist Belhalhar-Paktiererin im Ersten Kreis der Verdammnis.
Schwarze Gaben: Allgemeine Resistenz gegen Gifte, Wundschmerz
Quellen: Blutrosen und Marasken, Seite 126

Tuzakmesser:

INI 16+1W6 AT 15 PA 18 TP 1W6+6 DK N

Nachtwind:

INI 17+1W6 AT 15 PA 18 TP 1W6+4 DK N

LeP 41 AuP 42 RS 6 (Hartholzarnisch, Maskenhelm) WS 8

MR 6 GS 6

PERJIN PARDERKLAUE, ROTE HAND DES AMTES CAVAZOAB

Erscheinung: Trotz seiner Größe und der Plattenrüstung, in die er sich kleidet, bewegt sich der Templer mit der Geschmeidigkeit eines Parders. Über seiner Rüstung trägt er den roten Wappenrock der Bluttempler. Auffällig sind die blutunterlaufenen Augen, die Orchidee in Form einer Parderklau an seiner linken Hand sowie die schwarzglänzende Klinge, in dessen Knauf ein Blutstein eingearbeitet ist.

Hintergrund: Der gebürtige Maraskaner wandte sich früh von seinen Bruderschwestern ab und trat bereits während der mittelreichischen Besatzung den *Templern von Jergan* bei. Seine Familie geriet zwischen zwei verfeindete Rebellen Gruppen, ein Gefecht, das Perjin als einziger überlebte. Er machte sich einen Namen als gnadenloser Jäger von Aufständischen und erwarb sich bald das Vertrauen von Belharion Menning. Perjin war bei am Fall Borans beteiligt und zählt zu den Templern, die der Speerspitze (Seite 45) ihre Seele opferten.

In der Fürstkomturei wurde er als Rote Hand in dem Amt Cavazoab eingesetzt, auch um ein Auge auf Nedimajida zu haben. Doch die intrigante Komturin verführte den Ordenskrieger und machte aus ihm ihren willfähigen Helfer.

Perjins Dämonenmal ist die mit seiner linken Hand verwachsene Orchidee in Form einer Parderklau und der immer stärker werdende Blutdurst, den er im Zaum hält, indem er sich mit der Klau selbst Wunden zufügt.

Funktion im Abenteuer: Perjin ist Nedimajidas Handlanger und in ihrer Abwesenheit der Herr von Boran. Im ersten Teil des Abenteuers ist er einer der wichtigsten Gegenspieler der Helden und kann von ihnen in der Schlacht um die Stadt getötet werden.

Fatas Seiten: Perjin wird das Abenteuer nicht überleben.

Darstellung: Geben Sie Ihrer Haltung etwas Lauerndes und sprechen Sie mit mühsam beherrschter Stimme.

Zitate:

"Blut und Ordnung!"

"Das Wesen der Welt ist der Schmerz – und ich bin der Meister der Schmerzen."

Perjin Parderklau

Geboren: 996 BF Größe: 1,91 Schritt

Haarfarbe: braun Augenfarbe: schwarz/blutunterlaufen

Kurzcharakteristik: brillanter Kämpfer, meisterlicher, aber grausamer und selbstherrlicher Kriegsführer

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 15, KO 16, KK 16; Beidhändig, Kampfrausch; Blutdurst 8, Jähzorn 9

Wichtige Talente: Kriegskunst 12, Raufen 15, Schwerter 17, Selbstbeherrschung 20, Überreden (Einschüchtern) 12 (14)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf II, Binden, Doppelangriff, Dschungelkundig, Entwaffnen, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Sturmangriff, Tod von Links, Wuchtschlag

Besonderheiten: Perjin ist Belhalhar-Paktierer im Dritten Kreis der Verdammnis. Die Orchidee ist mit seiner linken Hand verwachsen, zudem trägt er eines der kostbaren *Blutschwerter* (AB 137) aus einer Enduriumlegierung, das er einem Karmoth-Gardisten im Duell abgenommen hat.

Schwarze Gaben: Bluttrinker (Orchidee), Wundschmerz

Blutschwert:

INI 14+1W6 AT 21 PA 16 TP 1W6+7 DK N

Orchidee:

INI 11+1W6 AT 19 PA 14 TP 1W6+3 DK H

LeP 45 AuP 48 RS 8 (Leichte Platte, Maskenhelm, Plattenzeug)

WS 8 MR 4 GS 3

ASFAJIDA UND ASFASAB,

RÄCHERINNEN LYCOSAS UND ZWILLINGSSCHWESTERN

Erscheinung: Die beiden Zwillingsschwestern sind äußerlich durch nichts zu unterscheiden. In ihren grünen (mit roten Ameisen bedruckten) Hosen und Hartholzarnischen könnte es sich bei den schwarzgelockten Schönheiten auch um Dschungelkämpferinnen handeln. Auf ihrer Stirn tragen sie die Tätowierung einer Spinne, die sie in Städten hinter einem Stirnband verbergen.

Hintergrund: Die Zwillingsschwestern gehören zu den Hexen der Rächerinnen Lycosas, einer Gemeinschaft, die sich den Kampf gegen alle Diener des Praios auf die Fahnen geschrieben hatte, bis sie unter Borbarads Führung geriet, der ihren Hass in ihm gefällige Bahnen lenkte. Über interne Konflikte zerbrach der Zirkel und Asfajida und Asfasab schlossen sich einer kleinen Splittergruppe an, der sich die 'wahre Herrin der Insel' offenbarte. In einem bizarren Kult huldigen diese Hexe dem insektoiden H'Ranga Srf'Srf (WdG 203) und dienen der Großen Schlange als Ohren, Augen und Zungen in den maraskanischen Städten.

Seit ihrer Geburt verbindet die beiden ein inniges Seelenband, das ihnen eine magische Verständigung auch über Meilen Distanz ermöglicht. Eine der beiden Schwestern hält sich immer im Dschungel auf, die andere ist in den Städten unterwegs (wie zur Zeit des Abenteuers Asfajida in Boran).

Funktion im Abenteuer: Asfajida und Asfasab sind der verlängerte Arm der Skrechu und nehmen schleichenden Einfluss auf Nedimajida. Asfajida stirbt durch Heldenhand in Boran, das gleiche Aussehen der Zwillingsschwestern kann später der Irritation dienen, wenn die Helden auf Asfasab treffen.

Fatas Seiten: Die Zwillinge werden das Abenteuer nicht überleben.

Darstellung: Setzen Sie häufig, aber beiläufig Ihre Hände ein und lassen Sie die Finger tanzen wie Spinnenbeine. Mustern Sie Ihre Spieler, als würden Sie darüber nachdenken, Sie bei lebendigem Leibe zu verspeisen.

Zitate:

"Das Wort 'Chaos' verwenden nur diejenigen, denen der nötige Überblick fehlt."

"Ein stattliches Männchen ..."

Asfajida / Asfasab

Geboren: 1005 BF Größe: 1,68 Schritt

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: meisterliche Spinnenhexen; Agentinnen unmenschlicher Schrecken

Herausragende Eigenschaften: IN 14, CH 14, GE 16; Flink, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierempathie (Spinnen); Animalische Magie 3, Feste Wohnheit (Erdgebundenheit), Rachsucht 9

Wichtige Talente: Blasrohr 14, Dolche 12, Fliegen 11, Heilkunde Gift (Spinnengifte) 11 (13), Kochen (Tränke) 8 (10), Menschenkenntnis 9, Schleichen 10, Sich Verstecken 11

Wichtige Zauberei: Geisterruf 12, Große Gier 11, Harmlose Gestalt 8, Hexenknoten 10, Krabbelnder Schrecken 12, Spinnenlauf 14, Spinnenruf 12; meisterlich in *Einfluss* und *Geisterwesen*, kompetent in *Verständigung*

Bekannte Flüche: Ängste mehren, Beute, Hexenschuss, Unfruchtbarkeit, Zunge lähmen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura verhüllen, Ausweichen II (PA 12), Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Maraskankundig, Meisterparade, Merkmalskenntnis (Einfluss, Geisterwesen), Ritualkenntnis (Hexe) 12, Scharfschütze (Blasrohr)

Besonderheiten: Die Zwillinge sind durch ein Seelenband miteinander verbunden, wodurch sie Verständigungszauber untereinander mit größerer Reichweite und zu geringeren Kosten einsetzen können. Ihre Hartholzarnische sind mit Flugpaste bestrichen.

Langdolch:

INI 12+IW6 AT 13 PA 16 TP IW6+2 DK N

Meucheldolch:

INI 11+IW6 AT 13 PA 15 TP IW6+3 DK H

Blasrohr:

INI 12+IW6 FK 22 TP IW6-1 RW 40 Schritt

LeP 32 AsP 44 AuP 36 RS 4 (Hartholzarnisch) WS 7

MR 8 GS 6

Xad und Srif, zwei Vogelspinnen (Vertrautentiere)

INI 4+2W6 PA 5 LeP 8 RS 0 WS 7

Biss: DK H AT 13 TP IW3+1 (+Gift)*

GS 2 AuP 25 MR 8 AsP 10

Besondere Kampfregele: Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+5)

Vertrautmagie: Dinge aufspüren, Erster unter Gleichen, Hexe finden, Schlaf rauben, Tarnung, Tiersinne (Hervorragender Tastsinn), Ungesehener Beobachter

*) verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Vogelspinne zum Tragen (mehrmalig): Stufe 1, IW6 SP / IW3 SP, Beginn: sofort

AMARYD SÂL RAKORIUM ALIAS MUZZEK IBN SARHIDI, OBERSTER DER SCHLANGENKULTISTEN

Erscheinung: Ein kräftiger, aber nicht übergewichtiger Tulamide in erlesenen Gewändern, der sein Haupt mit einem grünen Turban schützt. Die grünen Augen scheinen alles in sich aufzusaugen, die kaum wahrnehmbaren Brauen verleihen dem Gesicht etwas maskenhaftes.

Hintergrund: Der balashidische Saurologe und dekorierte Veteran der Ogerschlacht unterwanderte die borbaradianische Verschwörung auf Maraskan, wurde jedoch nach einer Begegnung mit dem Dämonenmeister von diesem überzeugt, sich ihm anzuschließen. Als Hohepriester des Schlangenkultes träumt er von einer Welt, in der Menschen und Echsen Seite an Seite den Göttern die Geheimnisse der Magie entreißen.

Mitunter weilt er in Tarnung des Magiers Amaryd in Boran und gibt sich als ein Schüler des Erzmagiers Rakorium aus. Tatsächlich agiert er im direkten Auftrag der Skrechu.

Funktion im Abenteuer: Muzzek ist das greifbare Gesicht des Schlangenkultes und direkter Untergebener der Skrechu.

Fatas Seiten: Muzzek überlebt das Abenteuer und wird weiterhin auf der Insel sein Unwesen treiben.

Darstellung: Als Amaryd sind Sie sie freundlich und aufgeschlossen, wenn Sie auch eine gewisse Distanz wahren. Als Muzzek müssen Sie sich keine Gedanken um weiche Menschlichkeit und Nachsicht machen.

Zitate:

"Der Dschungel hütet die Geheimnisse der Vergangenheit, die Bastrabun nicht vernichten konnte."

"Wir tragen das Erbe der Äonen."

Muzzek ibn Sarhidi

Geboren: 966 BF

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: kahl

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillanter Artefaktmagier und Schlangenkultist

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, CH 16; Feste Matrix; Kälteempfindlichkeit, Neugier 8

Wichtige Talente: Alchimie 14, Geschichtswissen (Echsen) 14 (16), Götter/Kulte (Echsen) 13 (15), Magiekunde (Artefakte, Kristallomantie) 16 (18), Sprachenkunde 12, Sternkunde 13

Wichtige Zaubere: brillant in Objekt, meisterlich in Form; beherrscht auch kristallomantische Sprüche

Sonderfertigkeiten: Aurapanzer, Blutmagie, Chimärenmeister, Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Meisterliche Zauberkontrolle, Merkmalskenntnis (Asfaloth, Form, Objekt), Repräsentation (Gildenmagie, Kristallomantie), Zaubere bereithalten, Zauberroutine, sämtliche SF zur Artefakterstellung

Besonderheiten: Muzzek ist Asfaloth-Paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis, was sich vor allem in seinen Zauberefertigkeiten niederschlägt. Sein Dämonenmal ist eine geschuppte Haut über dem Herzen und eine leichte Kälteempfindlichkeit.

Quellen: Blutrosen und Marasken, Seite 126; Mehr als 1000 Oger, Seite 28

VERBÜNDETE

VIDERASAB DIE KUPFERNE, PRIESTERIN DER ZWILLINGE

Erscheinung: Die junge Priesterin trägt ihren Beinamen auf Grund ihrer kupferroten Haare, die sie kurz und glatt wie einen Helm trägt. Wenn die Helden ihr in Khunchom das erste Mal begegnen, trägt sie das typische stundenglasförmige Gewand der Zwillingspriester. Sobald sie es zugunsten ihrer Verkleidung ablegt, wirkt sie noch unsicherer, als sie es außerhalb der Enklave Asboran ohnehin schon ist.

Hintergrund: Viderasab wurde in Sinoda geboren und als Kind nach Asboran gebracht, wo sie ausgebildet wurde und lebte, bis Milhithjida sie nach Khunchom rief. Hier erfuhr die scheue Priesterin, dass sie in die Heimat zurückkehren sollte, um dort den Sieg des Shikanydads zu verkünden, sobald Boran befreit ist. Viderasab hinterfragt nicht die Entscheidung der Hohen Schwester und stellt sich der Aufgabe, zu der sie ausgebildet wurde, mit feierlichem Ernst. Allerdings steht sie, die über die Hälfte ihres Lebens zurückgezogen gelebt hat, den Herausforderungen sehr hilflos gegenüber. Sie benötigt vertraute und sichere Strukturen und ruft den Helden aus Unsicherheit häufig ihren Status in Erinnerung, wenn ihr etwas nicht behagt.

Funktion im Abenteuer: Viderasab ist der weltfremde und mitunter etwas anstrengende Schützling der Helden.

Fatas Seiten: Nach dem Abenteuer erklärt sich Viderasab als Hohe Schwester von Boran und wird als diese bestätigt.

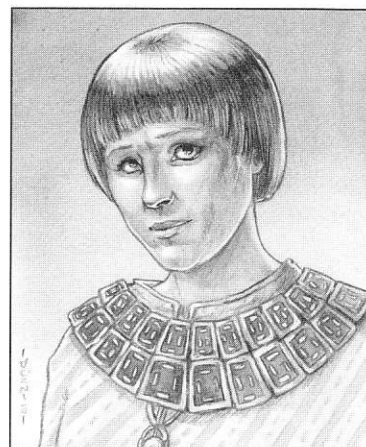
Darstellung: Staunen Sie mit großen Augen, blicken Sie dann wieder scheu und verunsichert, um im nächsten Moment auf Ihrer Meinung zu beharren. Schließlich sind Sie per Definition eine Heilige!

Zitate:

"Was ist das?"

"Auch ohne Qaft bleibe ich eine Priesterin, Bruder'kal"

"Rur muss sich etwas dabei gedacht haben ..."



Viderasab die Kupferne

Geboren: 1006 BF

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: kupferrot

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: kompetente, aber weltfremde Priesterin

Herausragende Eigenschaften: IN 13; Autoritätsgläubig 6, Neugier 11, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Andersgläubige 8, Weltfremd

Wichtige Talente: Geschichtswissen (Maraskan) 8 (10), Lehren 9, Rechnen 8, Sagen/Legenden (Maraskan) 9 (11), Überzeugen 11

Besonderheiten: Viderasab ist die (noch nicht erwachte) Araz'Zadma des Dienertums (siehe Abenteuer **Die Wandelbare**). Ihre Seele war in einem frühen Leben Teil eines echsischen Zirkels, der über das Gedächtnis der Welt wachte. Entsprechend des Aspekts der Zivilisation, der sich in ihr verkörpert, sehnt sie sich nach einer feudalen Ordnung. Dies wird sie in Zukunft (in Opposition zu Milhibethjida) zu einer Förderin eines wiedergeborenen Königreichs Maraskan werden lassen.

FRUMOLD AUS SINODA, WANDERPRIESTER DER ZWILLINGE

Erscheinung: Frumold muss sich irgendwo im mittleren Alter befinden, mit Sicherheit lässt sich das nicht sagen. Das graue Haar steht wirr vom Kopf, das verlebte Gesicht und die wässrigen Augen zeugen von dem ausschweifenden Leben, dass der Priester einst führte. Er trägt einen *Qafi* im stundenglasförmigen Schnitt, der aus der Ferne verwaschen und grau wirkt, aus der Nähe in den schillerndsten Farben glänzt.

Hintergrund: Frumold ist eigentlich ein Schreiner aus Sinoda, der ein gutes und reiches Leben hatte, aber auch ein gewisses Problem mit Rauschgurke und Shatakschnaps. Vermutlich wäre er als Bettler in der Gosse geendet, hätte Schwester Hesinde nicht Erbarmen mit ihm gehabt und ihm Einsicht geschenkt. Von einem auf dem anderen Tag setzte ein Sinneswandel ein und der Säufer wurde zum Heiligen. Zwar greift er immer noch gerne zum scharfen Schnaps und sein Gesicht trägt deutlich die Spuren der Exzesse seiner Jugend. Aber in dem alten Körper steckt ein scharfer Geist und Frumold hat gelernt, sein Äußeres – gerade *Fremdijis* gegenüber – zu seinem Vorteil zu nutzen.

Der schrullige Priester streitet die Existenz der Erzdämonen ab. Für ihn sind diese bloß mächtige Diener des Bruderlosen. Die Rolle, die ihnen der Zwölfgötterglauben zuschreibt, ist in seinen Augen sehr gefährlich: Indem man sie zu den Zwölfgeschwistern in Gegensatz stellt, führt man eine Paarung herbei und schafft so eine Vertrautheit mit den Feinden der Schöpfung, die diesen einen einfacheren Weg in den Geist der Sterblichen öffnet.

Frumold kann den Helden bereits in den Abenteuern **Die Überlegenen** (in der Anthologie **Bienenschwarm & Diskusflug**) und **Goldene Flügel** begegnet sein.

Funktion im Abenteuer: Im Gegensatz zur weltfremden Viderasab ist Frumold bodenständig und umgänglich. Nicht-maraskanische Helden kann er mit Kultur und Glauben des Inselvolkes vertraut machen.

Fatas Seiten: Gegen seinen eigenen Willen lässt sich Frumold nach dem Abenteuer von Milhibethjida überreden, an Viderasabs Seite Hoher Bruder des Boraner Tempels zu werden, eine Rolle, in die er sich nur schwer hineinfindet.



Darstellung: Lachen Sie viel und schütteln Sie über manche Aussagen der Helden lächelnd den Kopf. Seien Sie nicht zu hart im Umgang mit den *Unwissenden* – woher sollen sie es auch besser wissen? –, sondern ihnen ein Freund und Lehrer.

Zitate:

“Warum sollten die Zwölfgeschwister Nachkommen zeugen? Davon ab, dass es bald sehr eng auf dem Weltendiskus werden würde, glaube ich, dass sie mit uns als ihre Schützlinge liebe Not genug haben. Da brauchen sie nicht noch eigene Kinder.”

“Wie soll man bei diesem Sonnenuntergang daran zweifeln, dass die Welt schön und vollkommen ist?”

Frumold aus Sinoda

Geboren: 984 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Philosoph und Zecher, durchschnittlicher Schreiner

Herausragende Eigenschaften: IN 14, KO 14; Soziale Anpassungsfähigkeit; Neugier 10, Verpflichtungen

Wichtige Talente: Holzbearbeitung 8, Menschenkenntnis 14, Philosophie 11, Rechnen 10, Zechen 12

Besonderheiten: Frumolds ständige Begleiterin ist die ‘Schöne’. Bei ihr handelt es sich um eine dicke, grüne Raupe mit roter Augenzeichnung und schwarzen Borsten. Sie dient dem Wanderpriester *Unwissenden* gegenüber als Untermauerung der maraskanischen Philosophie, dass alles schön ist: Nicht nur der Schmetterling, sondern auch die Raupe, aus der er hervorgeht, sind eine Schöpfung Rurs und damit schön. Hässlich sind einzig die *Ungeschaffenen*, die Dämonen des *Äthrajins*.

Quellen: Goldene Flügel, Seite 45; Bienenschwarm & Diskusflug, Seite 16; Märchenwälder, Zauberflüsse, Seite 15

DEJIDA DIE SAMTENE

Erscheinung: Dejida ist kein Mensch, der einem leicht in Erinnerung bleibt, es sei denn, sie legt es darauf an. Einzig die etwas kantigen Gesichtszüge unter dem samtschwarzen Haar zeichnen sie aus. Sie kann ebenso scheue Bäuerin, umwerfende Schauspielerin oder gefühlkalte Agentin sein – wie es ihr eben gefällt und von Nutzen ist.

Hintergrund: Dejidas Vater war ein landloser Baruun, der es vom Rebellen zum Offizier in der Fürstkomturei gebracht hat, bis er vor ein paar Jahren beim Aufstand in Jergan starb. Seine hochintelligente Tochter Dejida wurde von ihm den *Samthandschuhen* zur Ausbildung übergeben. In den letzten Jahren wurde sie zu einer der besten Agenten Vorlops von Valdahon (Seite 20).

Auf Dejidas Rechnung geht der Tod Dutzender Personen und Familien, die sie als eine Gefahr für die Fürstkomturei einstufte – allerdings war sie stets so gründlich, nicht wahllos Opfer auszuwählen. Sie wurde zu einem gefühlkalt funktionierenden Rädchen im Staatsapparat – doch dieser Selbstschutz brach weg, als sie während des Aufstandes der Zwangsarbeiter zufällig in Tuzak weilte und von Xarfais Blutrausch erfasst wurde. Der Blick in die Abgründe ihrer Seele, die sie stets verdrängt hatte, brachte sie dazu, ihren Tod zu inszenieren und die Seiten zu wechseln.

Dejida überbrachte dem Shikanydad die Pläne Nedimajidas und wurde von Milhibethjida in einem persönlichen Gespräch überzeugt, nach Boran zurückzukehren. Sie weiß, dass sie bei einem Scheitern in jedem Fall der Tod erwartet, egal, wer sie in die Finger bekommt – deswegen wird sie nicht scheitern.

Funktion im Abenteuer: Dejida ist die zwielichtige Verbündete der Helden, die vor wenigen Wochen noch ihre erbitterte Feindin gewesen wäre. Die Helden sollten sich nie sicher sein, ob sie ihr trauen können.

Fatas Seiten: Dejida wird in Boran verbleiben, aber auch immer wieder in den Resten der Fürstkomturei tätig sein.

Darstellung: Lassen Sie sich nie in die Karten schauen! Wechseln Sie überraschend Ihre Haltungen, um Ihre Spieler zu verunsichern.

Zitate:

"Natürlich könnte dieser Plan uns direkt zum Traurigen Bruder führen, aber er ist der einzige, den wir haben. Bei allen Alternativen sterben wir in jedem Fall."

"Habe ich dich erschreckt, Schwester? Das war nicht meine Absicht."

"Menschen lügen, das ist ihre Natur."

Dejida die Samtene

Geboren: 1000 BF Größe: 1,74 Schritt
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterliche Agentin

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 15, CH 14; Soziale Anpassungsfähigkeit; Alpträume

Wichtige Talente: Alchimie 10, Dolche 12, Gassenwissen 11, Heilkunde Gift 12, Menschenkenntnis 11, Pflanzenkunde 10, Schwerter 14, Sich Verkleiden 12, Überreden (Lügen) 13 (15), Überzeugen (Verhör) 12 (14)

KABALJIN DER FISCHER ALIAS

DAJIN VON TUZAK, DER GLÜCKLICHE TETRARCH

Erscheinung: Der Mittvierziger trägt einen abgetragenen *Jerganjanker* mit aufgedruckter Lilienornamentik und bunten Stoffstreifen am Saum. Die schulterlangen Locken sind ergraut, der Bart ist abenteuerlich geflochten. Wenn er nicht ohnehin barfuß geht, stecken die Füße in alten Strohsandalen. Ihn umgibt der salzige Geruch des Meeres.

Hintergrund: Als Widerstandskämpfer tritt Dajin lange gegen die Garethischen Besatzer und für sein Erbe. Er ist der ältere Halbbruder von Nedimajida und wurde von dieser an Haffax verraten. Offiziell gilt er als tot und nur eine Handvoll Eingeweihter weiß, dass er der Glückliche Tetrarch ist. Das letzte Jahrzehnt verbrachte er im Dschungel und in der Fürstkomturei, vor ein paar Jahren ließ er sich in der Tarnung des Fischers Kabaljin in Boran nieder.

Obwohl er es zu verbergen weiß, hat ihn der lange Kampf verbittern lassen. Er hat den Glauben an ein nächstes Leben, in dem alles besser wird, verloren – denn was nützt ihm dies, wenn die Gegenwart eine Qual ist? Selbst Milhibethjida ahnt nicht, dass Dajin während seiner Zeit im Dschungel dunklen Mächten nahegekommen ist, die kurz davor stehen, ihn für ihre Ziele zu überzeugen.

Funktion im Abenteuer: Dajins Identität ist ein sorgfältig gehütetes Geheimnis und er ist den Helden ein wichtiger Verbündeter. Seine Verbindung zur Skrechu werden sie nicht aufdecken und so wird es in den nächsten Jahren auch bleiben.

Fatas Seiten: Dajin offenbart sich als Tetrarch und übernimmt für den Alabasternen Rat die Regentschaft über das befreite Boran. Gemeinsam mit Viderasab wird er zur Führungsgestalt einer Bewegung, die die Restauration des maraskanischen Königreichs betreibt.

Darstellung: Kabaljin ist demütig und freundlich, hält den Blick gesenkt und lächelt. Dajin ist entschlossen und zupackend, wahrt jedoch immer eine respektvolle Distanz.

Zitate:

"Das Meer ist unergründlich. Ihm leichtfertig zu vertrauen, ist ein Fehler."

"Wir haben lange genug ausgeharrt. Die Zeit ist jetzt!"



Dajin von Tuzak

Geboren: 987 BF Größe: 1,75 Schritt

Haarfarbe: ergraut Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Widerständler, kompetenter Fischer

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 15, CH 14; Soziale Anpassungsfähigkeit; Alpträume

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 14, Boote Fahren 11, Fischen/Angeln 10, Kriegskunst 12, Menschenkenntnis 11, Tierkunde (Meeresgetier) 7 (9), Überreden (Lügen) 12 (14), Wettervorhersage 9

Vor die Schwester getreten

In diesem Abenteuer kommen zu Tode:

Vorlop von Valdahon, Oberst-Magus der *Samthandschuhe*, im Ronda

Firreid Pedytobor, Rebellenführerin, im Ronda

Perjin Parderklau, Rote Hand des Amtes Cavazoab, 19. Ronda
Djurjin von Amdeggy, Kriegswesyr, 19. Ronda (**Mächte des Schicksals 230**)

Rondrasab von Asboran, Kriegswesyra, 19. Ronda (**Mächte des Schicksals 230**)

Asfajida und Asfasab, Rächerinnen Lycosas, im Ronda und Efferd

Lares von Rommily, Admiral der Komturei Boran, 6. Efferd

Nedimajida von Tuzak, Königin von Maraskan, Ende Efferd

Visibili

Folgende Personen werden in künftigen Publikationen nicht mehr auftauchen:

Cuiljin der Schreiber, KGIA-Agent

Dominga Cornio, Söldnerführerin

Gerrich Achsenbrecher, Hafenkommandant

Helmar Güldenkrantz, Prälat der Borbarad-Kirche

Marjamold der Großzügige, Geldverleiher

Muränen-Brinjid und Ch'Arrsz, Charyptoroth-Paktierer

Sheyka Emiramis Ashaybithunya

Welfmold von Nuran, Rebellenführer

Xarfeyra von Hemandu, Rote Hand der Speerspitze

ORDENSRIITTER, WAFFENKNECHTE

DIE ORDENSRIITTER DES

BLUTROTEN TEMPELS VON HEMANDU

Die Bluttempler haben ihren Ursprung in den Templern von Jergan, einem von Kaiser Reto und Marschall Voltan von Rommily gestifteten Ronda-Orden, der sich radikalisierte und nahezu geschlossen zu Borbarad überlief. Sie sind durch und durch Fanatiker, schon untere Ränge werden in den Kreisen der Verdammnis 'geweiht'.

Die heutigen Bluttempler unterscheiden sich von der ersten Generation, die durch ein Jahrzehnt des Kampfes dezimiert wurde und teils heulend in die Verdammnis einfuhr. Die fanatischen Mystiker von Blut und Krieg (allesamt Paktierer), deren Loyalität Belharion Menning gilt, sind mittlerweile in der Unterzahl. Eine nachwachsende (und eher in Tobrien anzutreffende) Generation ist durch das Ideal Haffax' als vollendeter Eroberer geprägt und geht nicht mehr zwingend den Pakt ein.

Tempelnovize

Schwert und Schild:

INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+4 DK N

LeP 30 AuP 31 RS 4 (Kürass, verstärkter Lederhelm) WS 7

MR 2 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

Blutbruder/Blutswester

Schwert und Schild:

INI 16+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+5 DK N
LeP 34 AuP 35 RS 7 (Kürass, Helm, Plattenzeug) WS 8
MR 4 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Besonderheiten: Belhalhar-Paktierer im Ersten oder Zweiten Kreis der Verdammnis, häufig vergiftete Waffen

DIE KARMOÜTHGARDE

Sie sind die besten Kämpfer der Lilieninfanterie und zu ihren Aufgaben gehört es, wichtige Festungen zu verteidigen und in den Städten für Ruhe zu sorgen. Ein Karmothgardist hat sich freiwillig entschieden, gegen das Chaos des Dschungels und die Anarchie des Shikanyads zu streiten.

Karmothgardist

Nachtwind:

INI 13+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen: INI 11+1W6 FK 20 TP 1W6+4*

LeP 34 AuP 35 RS 5 (Lederrüstung, -helm und -zeug)
WS 8 MR 4 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Formation, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Wuchtschlag

DIE ROTE LEGION

Nur wer sich durch besonderen Mut auszeichnet und drei Jahre gedient hat, kann die Geschicke des Landes beeinflussen und gar über sein eigenes Schicksal bestimmen. Dieses Versprechen, dazu die Verlockungen von Gold, Auszeichnungen und Beförderungen, haben in den letzten Jahren viele junge Menschen in die Armee gelockt, die Fürstkomtur Haffax geradezu kultisch verehren.

Lilieninfanterist

Schnitter:

INI 12+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+5 DK NS
Armbrust: INI 12+1W6 FK 18 TP 1W6+6*
LeP 31 AuP 33 RS 4 (Lederrüstung und -helm) WS 7
MR 3 GS 5

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

SÖLDNER

Die angeheuerten Söldner aus allen Herren Länder werden in Schlachten meist von einer Hand Bluttempler begleitet – oder besser: kontrolliert.

Söldner

Schnitter:

INI 11+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+5 DK NS

Kriegshammer:

INI 9+1W6 AT 15 PA 10 TP 2W6+3 DK N

Glefe: INI 9+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK S

LeP 30 AuP 32 RS 4 (Lederrüstung und -helm) WS 7

MR 4 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Gegenhalten, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Wuchtschlag

STADTWEHR

Die Stadtwehr kann im Notfall ausgehoben werden, doch gilt diese auf Grund ihrer unzureichenden Ausbildung nicht gerade als verlässlich – viele Besatzer trauen den Maraskanern einfach nicht.

Stadtwehr

Schnitter:

INI 11+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+3 DK NS

LeP 28 AuP 29 RS 0/1 (einfache Kleidung) WS 6

MR 3 GS 8

ANHANG II: BORAN DIE HEILIGE

Das nachfolgende Kapitel soll Ihnen helfen, Boran als lebendige Stadt am Spieltisch zu präsentieren. Es ist so gestaltet, dass Sie es auch unabhängig vom Abenteuer als Spielhilfe benutzen können. Ein Kasten am Ende stellt Ihnen die Stadt nach der Befreiung vor.

Boran für den eiligen Leser

Einwohner: 7.500

Herrschaft: Diktatur unter Komturin Nedimajida von Tuzak

Garnisonen: 2 Banner der Karmothgarde, 2 Banner der Roten Legion, 10 Hände Templer, etwa 200 Söldner, ein Dutzend Samthandschuhe

Tempel: Charyptoroth, Borbarad, Rur und Gror (profaniert)

Wichtige Gasthöfe und Schenken: Tavern'uzak *Die Freiheit* (P7/Q5/S20), Kaschemme *Murämentod* (P3/Q2)

Besonderheiten: heilige Stätte des Rur-und-Gror-Glaubens, der in einer von Nedimajida verzerrten Auslegung gelehrt wird; die 'Speerspitze', ein Belhalhar-Unheiligtum nahe der Stadt; wichtiger Hafen für die Kriegsflotte der Fürstkomturei und der Dämonenarche *Boransdorn*

Stimmung in der Stadt: Die maraskanische Bevölkerung verhält sich auffällig ruhig und scheint sich mit den Besatzern arrangiert zu haben. Unter der Oberfläche gärt jedoch die Unruhe und es verstecken sich einige Freischärler in der Stadt.

STADTBILD

Nach der Besetzung der Insel durch das Mittelreich 987 BF blieb Boran die einzige freie Stadt Maraskans. 33 Jahre lang trotzte die 'Heilige', wie die Maraskaner Boran auch nennen, den Begehrlichkeiten des Greifenthrons, auch Dank der Verbündeten in Festum, Khunchom und Al'Anfa, deren Schmugglerschiffe und Blockadebrecher die eingeschlossene Stadt regelmäßig versorgten. Die Herrschaft von König *Denderan dem Ungebeugten* endete im Firun 1020 BF als Verrat und Dämonenmacht das stolze Boran zu Fall brachten und unter die Knute der Siebenstrahligen Krone zwangen.

In dem letzten halben Jahrhundert hat sich das Stadtbild Borans wiederholt gewandelt. Drei Jahrzehnte der Belagerung stürzten die einst prachtvolle Stadt ins Elend, der Große Brand im Peraine 994 BF zerstörte viele alte Gebäude, und die andauernden Kämpfe taten ihr Übriges. In den Außenbezirken hausten die Menschen zusammen mit ihrem wenigen Vieh in Erdlöchern und Holzverschlägen, zudem entstanden überall kleine und kleinste Gärten.

In den Jahren nach dem Fall der Stadt und unter der Herrschaft von Komturin *Nedimajida von Tuzak*, die sich als Förderin Maraskans gefällt, wurde die symbolträchtige Stadt schnell wieder aufgebaut und erhielt

ihr heutiges Bild –und dieses fällt weitaus weniger düster aus, als man es sich von einer Stadt in einer Heptarchie zeichnen mag.

Ein kleiner Fluss, die *Bor*, teilt aus Westen kommend die Stadt und öffnet sich zu der Bucht, an der Boran liegt. Im Norden liegt die kreisrunde Altstadt **Qadibor** mit seinen historischen Turmbauten und dem (zum Basar profanisierten) *Tempel von Rur und Gror* als Mittelpunkt. Diesem Viertel schließt sich **Harandija** an, das politische Zentrum Boran, über dem auf dem höchsten Punkt der Landspitze die *Arethinidenzitadelle* thront, eine alte Zwingfeste, in der die Komturin residiert. Unterhalb von Harandija liegt das Fischerdorf **Muranis**.

Der gegenüberliegende **Kriegshafen** schützt mit seinen Befestigungen das südliche Ufer. Hier liegt ein beachtlicher Teil der Flotte des Fürstkomturs vor Anker, auch wenn viele Kriegsschiffe 1029 BF zur Piratenküste abgezogen wurden. Dem Kriegshafen schließt sich der **Freihafen** an, der während der Belagerung wichtige Anlaufstelle für die Versorgungsschiffe der Verbündeten gewesen ist. Auch wenn sich die Komturin darum bemühte, Handelsbeziehungen zu den tobrischen Heptarchien und Elburum aufzubauen, konnte der Handel nie aufblühen und kam nahezu zum Erliegen.

In Hafennähe liegen das von Zugewogenen und Kollaborateuren bevorzugte **Fremdijibor**, der einstige Schwarzmarkt **Asbazarhal** sowie das Elendsviertel **Ta'esdija** mit dem **Schwimmenden Dorf**.

Außerhalb ist im ehemaligen Niemandsland zwischen der Stadtmauer und dem Wall der Belagerer das ländliche **Gadybor** entstanden. Jenseits des Walls, in dem einstigen Lager der mittelreichischen Armee, das sich in den letzten zehn Jahren der Dschungel zurückerobert hat, befindet sich die **Speerspitze**, ein Unheiligtum des Belhalhar.

Stimmung

In keiner anderen maraskanischen Stadt hat sich die Bevölkerung so unterwürfig in ihr Schicksal gefügt wie in Boran. Anders als in anderen Städten regiert über Boran jedoch auch eine Maraskanerin: Die Komturin Nedimajida ist eine Verwandte des letzten Königs Denderan und tritt als Förderin des Zwillingsglaubens auf (wenn auch in eigenwilliger Interpretation). Sie hält sich mit Repressionen zurück und lässt das Volk gewähren, so es nicht über die Stränge schlägt. Ihre Strafen sind sehr ausgewählt und präzise gesetzt. Die einzelnen Volksgruppen – also *Wissende*, *Fremdijis* und *Haffajas* – existieren nebeneinander und es scheint die stumme Absprache zu geben, sich gegenseitig möglichst zu ignorieren. Unter der Oberfläche gärt es jedoch, und wer mit kundigem Blick die vermeintliche Unterwürfigkeit der Maraskaner näher betrachtet, bekommt die unwohle Ahnung, einem bizarren Schauspiel beizuwohnen, bei dem die Darsteller auf ihr Stichwort warten, um der Handlung eine blutige Wendung zu geben.

Herrschaft und Verwaltung

Uneingeschränkte Herrscherin über die Stadt ist die Komturin Nedimajida, der auch die Roten Hände der fünf Ämter der Komturei Boran unterstehen. Alle wichtigen Posten sind mit Ordensrittern der Bluttempler und Offizieren der Armee besetzt und streng hierarchisch gegliedert. Die wichtigsten Befehlshaber neben Nedimajida sind die Roten Hände *Perjin* (Amt Cavazoab) und *Xarfeyra von Hemandu* (Amt Speerspitze) sowie Admiral *Lares von Rommily*.

Zur Komturei Boran zählen zudem noch die Ämter Usdaran, Mazazaoab und Dinoda, die jedoch in dem Abenteuer keine Rolle spielen und deren Rote Hände (sowie deren Schicksal) von Ihnen frei gesetzt werden können.

Am Nordufer

QADIBOR, DIE ALTSTADT

Die durch die klassischen maraskanischen Turmbauten geprägte Altstadt Qadibor präsentiert sich dem Fremden in einem unübersichtlichen Chaos, das er vielleicht sonst nur aus einer wuchernden Stadt wie Fasar kennen mag. In die Gassen fällt durch die bis zu 20 Schritt aufragenden Türme selten das Sonnenlicht. Da sich die ungepflasterten Wege in den allabendlichen Regenschauern in Schlamm und Morast verwandeln, spannen sich zwischen den Turmhäusern auf verschiedenen Ebenen Hängebrücken und Stege wie ein riesiges Spinnennetz. Vor dem Großen Brand war es sogar möglich, die gesamte Innenstadt zu umrunden, ohne einen Fuß auf den Boden zu setzen.

Das Leben findet auf den Galerien und zwischen den Türmen statt, so dass ein ohrenbetäubender Lärm die Stadt erfüllt. Die Maraskaner sind schon immer ein geschwätziges Volk gewesen und haben diese Eigenart auch nicht unter der borbaradianischen Besetzung abgelegt. Qadibor erstreckt sich kreisrund um den *Tempel von Rur und Gror*. Der Große Brand und die Kämpfe in der Stadt haben Lücken in das Netz der Turmbauten gerissen, die heute von auf Pfählen errichteten Fachwerkhäusern oder kleinen Reisfeldern gefüllt werden.

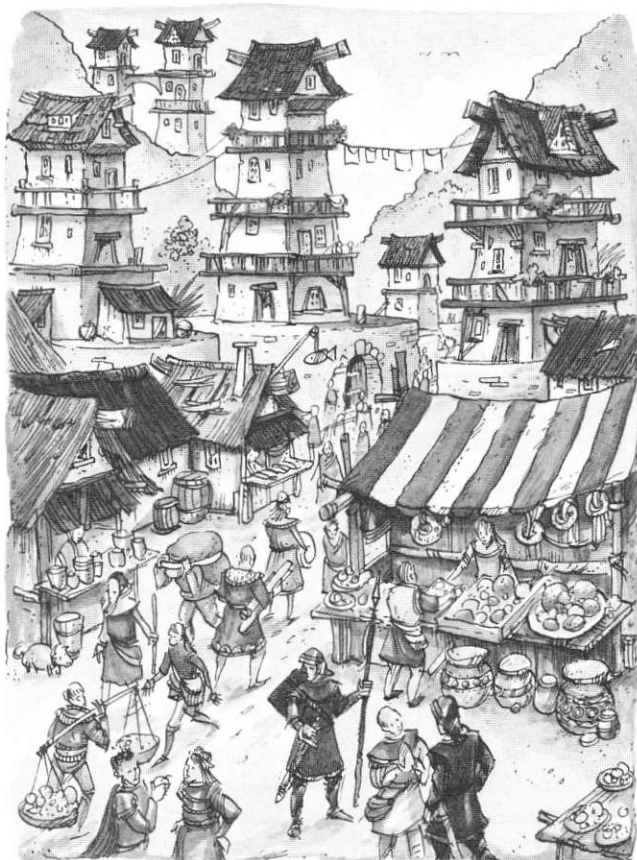
Der Tempel von Rur und Gror (1) Zwei ineinander verschachtelte, hölzerne Zwillingstürme erheben sich über einem runden Steingebäude in die Höhe. Der Weg in die einstige Tempelhalle im Inneren führt über den mit pflanzlichen Ornamenten bedeckten

Boden, vorbei an der Statue des Zwillingsgottes Gror. Das große Stoffgemälde, das früher gegenüber dem Eingang hing und Rur darstellte, der den Zwölfgeschwistern den Auftrag erteilt, den Flug des Weltendiskus zu bewachen, ist seit dem Fall Borans 1020 BF spurlos verschwunden. Den berühmten Tempel ereilte das gleiche Schicksal wie alle anderen in den besetzten Teilen der Inseln: Er wurde (durch die Maraskaner selbst) profanisiert und ist heute die wichtigste Markthalle für die maraskanische Bevölkerung. Wo früher die Schönheit der Welt gepriesen wurde, wird nun gefeilscht und geschachert, Fischer verkaufen ihren Fang, Gänse, Hühner und Ziegen beschmutzen den Boden mit ihrem Kot. Da Fremdijis und Haffajas oft den vierfachen, wenn nicht gar 16-fachen Preis zu entrichten haben, wird der Markt von diesen in der Regel gemieden. Da seit Jahren offensichtlich keine Bedrohung von dem ehemaligen Tempel ausgeht, lässt man die Maraskaner hier, von seltenen Kontrollgängen abgesehen, unter sich.

Der Tempel von Rur und Gror (1) Zwei ineinander verschachtelte, hölzerne Zwillingstürme erheben sich über einem runden Steingebäude in die Höhe. Der Weg in die einstige Tempelhalle im Inneren führt über den mit pflanzlichen Ornamenten bedeckten Boden, vorbei an der Statue des Zwillingsgottes Gror. Das große Stoffgemälde, das früher gegenüber dem Eingang hing und Rur darstellte, der den Zwölfgeschwistern den Auftrag erteilt, den Flug des Weltendiskus zu bewachen, ist seit dem Fall Borans 1020 BF spurlos verschwunden. Den berühmten Tempel ereilte das gleiche Schicksal wie alle anderen in den besetzten Teilen der Inseln: Er wurde (durch die Maraskaner selbst) profanisiert und ist heute die wichtigste Markthalle für die maraskanische Bevölkerung. Wo früher die Schönheit der Welt gepriesen wurde, wird nun gefeilscht und geschachert, Fischer verkaufen ihren Fang, Gänse, Hühner und Ziegen beschmutzen den Boden mit ihrem Kot. Da Fremdijis und Haffajas oft den vierfachen, wenn nicht gar 16-fachen Preis zu entrichten haben, wird der Markt von diesen in der Regel gemieden. Da seit Jahren offensichtlich keine Bedrohung von dem ehemaligen Tempel ausgeht, lässt man die Maraskaner hier, von seltenen Kontrollgängen abgesehen, unter sich.

Harandija, Zentrum der Macht

Früher lebten in den prachtvollen Turmbauten mit den großzügigen Gärten die Wezyradim des Harans von Borans, während der Belagerung wurden sie von den Vertrauten des Königs bewohnt. Heute ist Harandija wieder das politische Herz Borans. Hier haben sich hochrangige Offiziere und Beamte niedergelassen, auch die Roten Hände der Komturei unterhalten hier im Schatten der Zitadelle ihre Stadtresidenzen.



Die Arethinidenzitadelle (2)

Die im 4. Jahrhundert nach Bosparans Fall als Oktogon errichtete Zwingfeste erhebt sich auf einer steilen Klippe über dem Perlenmeer und kontrolliert zusammen mit den Befestigungen des gegenüberliegenden *Kriegshafens* Borans Seeseite. Auch wenn die düstere Zitadelle für dreißig Jahre die Residenz des maraskanischen Königs gewesen ist, bleibt sie ein Symbol der Unterdrückung – erst durch die Priesterkaiser, nun durch die Fürstkomturei.

In dem trutzigen Bau residiert Komturin Nedimajida von Tuzak sowie immer häufiger die Rote Hand *Perjin*, der bereits als designierter Nachfolger der kinderlosen Nedimajida gilt. Zudem sind hier die meisten Soldaten untergebracht, die der Komturin unterstehen.

Das Samthaus (3)

Der Turmbau ist ebenso unscheinbar wie die Agenten, die hier ihre Zentrale haben. Es geht jedoch das Gerücht, dass der Turm sich nicht nur fünf Stockwerke in den Himmel erhebt, sondern sich ebenso viele Geschosse auch in den Grund gräbt.

DAS FISCHERDORF MURANIS

Am nördlichen Ufer des Flusses liegt Muranis, das vorrangig von Fischern und Perlentauchern bewohnt wird. Die einfachen Häuser, die ganze Familien beherbergen, heben sich auf Pfählen aus dem Schlamm. In Muranis haben sich aber auch einige der Ärmsten niedergelassen, die in Ta'esdija keinen Platz mehr fanden und nun in Erdlöchern und Höhlen in der Klippe hausen, die bei Regenfällen und Hochwassern regelmäßig überschwemmt werden.

Ruine des Efferd-Tempels (4)

Das während der Arethinidenherrschaft erbaute *Haus des Segenreichen Meeres* hielt sich über die Jahrhunderte durch die Spenden auswärtiger Seefahrer und fand auch bei den hiesigen Fischern Zuspruch, auch wenn die Priester über die Ansichten der Maraskaner mitunter verzweifelten. Beim Fall der Stadt wurden die letzten Priester ertränkt und der Tempel durch einen Brand entweiht und zerstört.

AM SÜDUFER

KRIEGS- UND FREIHAFEN

Zum Meer hin wachen die Befestigungen des *Kriegshafens* (5) über die Bucht. Hier legt neben Kriegsschiffen der Fürstkomturei häufig auch die Dämonenarche *Boransdorn* an. Neben der Admiralität (6), die in einem wehrhaften Turm untergebracht ist, befinden sich hier viele *Garnisonen* (7) der in der Stadt stationierten Soldaten.

Westlich davon beginnt der *Freihafen* (8), in dem jedes Schiff gegen eine hohe Gebühr und nach eingehender Kontrolle von Fracht und Mannschaft anlegen darf. Am Hafen liegen allerlei *Tavern'uuzaks*, Techhäuser, Garküchen und Bordelle, die die Matrosen mit allerlei Vergnügungen locken.

Grotte des Umbarmherzigen Meeres (9)

Im Hafen entstand ein neuer, der Erzdämonin Charyptoroth gewidmeter Tempel. Der eigentliche Kultraum liegt unterirdisch, ist geflutet und mit der Hafenbucht verbunden. Darstellungen von Seeungeheuern und Schiffsuntergängen führen die Unbarmherzigkeit des Meeres vor Augen und Seefahrer bringen hier ihre Opfer dar, um die Blutige See zu besänftigen. Man unterhält gute Kontakte zum Friedhof der Seeschlangen (*Blutrosen* 58) und es geht auf Nedimajidas Einfluss zurück, dass zwei Charyptoroth-Paktierer gleich einem Hohen Paar dem Unheiligtum vorstehen: die einstige Piratin *Muränen-Brinjid* sowie der schuppenlose Achaz *Cth'Arasz*.

ASBAZARHAL

Das in direkter Nähe zum Freihafen gelegene Asbazarhal war während der Belagerung Umschlagplatz und Schwarzmarkt. Heute befindet sich hier der zentrale Markt, der sich vor allem an Nicht-Maraskaner richtet. Zwar bieten die zahlreichen Garküchen auch maraskanisches Essen,

aber schwach genug, dass es der Fremdjimagen verträgt. Neben Gütern vom Festland werden hier offen allerlei Rauschkräuter und Gifte gehandelt.

Kontor der Krone (10)

Um den Handel der Stadt zu beleben, richtete Nedimajida gleich nach Übernahme ihrer Herrschaft den Kontor der Krone ein, der als Stätte der Zusammenkunft die Beziehungen zwischen den Heptarchien pflegen sollte. Doch richtig kam der Handel nicht in Schwung und nach dem Wegfall diverser Heptarchien treffen sich hier nur noch Schmuggler, Piraten und vereinzelte Gesandte aus Thalusa.

Kaschemme *Murämentod* (11, P3/Q2)

Die *Murämentod*, die vor der Eroberung unter dem Namen *Meerfrau* betrieben wurde, ist eine exemplarische Kaschemme in Asbazarhal. Das billige Bier (was man auf Maraskan unter diesem Begriff versteht und gestandene Thorwaler weinen lässt) sowie allerlei zwielichtige Vergnügungen locken Boraner wie Fremde gleichermaßen. Der Herr der Hinterzimmer ist der Geldverleiher *Marjiamold*, der sich rühmt, ganze Familien ruiniert zu haben.

FREMDJIBOR

Fremdjibor entstand als Viertel für Zugezogene, denen Qadibor am Nordufer zu laut, zu hektisch, kurzum, zu maraskanisch war. Da sich dann doch viele Fremdjis maraskanisieren ließen, lösten sich die Grenzen recht bald auf. Mit der neuen Herrschaft änderte sich dies. Heute leben in Fremdjibor die Soldaten und Söldner der Machthaber sowie diejenigen Maraskaner, die mit der Komturei kollaborieren.

Architektonisch ist das Viertel ebenso bunt wie die Menschen, die in ihm leben. Einzeln stehende Turmhäuser erheben sich aus einem Meer garethischer, tulamidischer und bornischer Bauten.

Der Turm des Händlers Halijian (12)

Eine ausführliche Beschreibung dieses Turmbaus finden Sie ab S. 14.

Das Haus des Erwählten (13)

Inmitten des Viertels steht ein prachtvoller, kreisrunder Neubau aus teurem Albaster und mit vergoldetem Kuppeldach. Ein von vier Säulen getragener Vordach schützt den Eingang und trägt das Zeichen der Dämonenkrone. Der erst 1025 BF vollendete Tempel des Borbarad wurde mit Gold der Piratenküste finanziert und sollte ein Brückenkopf Xerans in der Fürstkomturei werden. Und tatsächlich versorgte Prälat *Helmar Güldenkrantz* die Piratenküste bis zum Fall des Portifex Maximus mit allerlei Informationen über politische Entwicklungen und lohnender Beute.

Als einen der 'Ersten Erwählten' hat der Tempel Helme Haffax als Schutzpatron gewählt, doch scheiterte Helmar daran, mit der neuen Religion in Boran Fuß zu fassen. Der mittlerweile hochgradig paranoide Prälat versucht sich, mit allen Seiten zu arrangieren und durch ein Netz aus Verpflichtungen, Gefälligkeiten und brisanten Informationen sein Überleben zu sichern.

Das Heim der Schmerzen (14)

Inmitten eines kleinen Parks, in dem Blutrosen und Schwarzer Wein wuchern, erhebt sich ein aus roten Ziegeln errichtetes Stadthaus, das einst die Festumer Gesandten beherbergte und 1022 BF von der oronischen Sheyka *Emiramis Ashaybithsunya* gekauft wurde. Nach dem Fall Orons blieb die Belkelel-Paktiererin in Boran und errichtete ein exklusives Bordell, das bei den Soldaten sehr beliebt ist. Darüber hinaus finanziert Emiramis ihren aufwändigen Lebenswandel durch den Handel mit Drogen und Informationen, denn sie ist auch eine Zuträgerin der *Samthandschuhe*.

Das Haus des Saurologen (15)

Die einstige, im Stil eines tulamidischen Stadthauses errichtete Niederlassung eines schon vor einer Generation bankrott gegangenen Khunchomer Kontors hat in den letzten vierzig Jahren viele Besitzer gesehen.

Vor ein paar Monaten kaufte und bezog es der tulamidische Magier und Saurologie *Amaryd sâl Rakorium*, der die echsische Vergangenheit der Insel erforscht. Das turbulente Sinoda war ihm zu anstrengend (zumal er dort, wie er sagt, als Mitwirkender an der Rekonstruktion von Bastrabuns Bann nicht gut gelitten war), die Herrschaft in Tuzak und Jergan zu brutal und willkürlich.

Die Freiheit, eine Tavern'uuzak (16, P7/Q5/S20)

Das *Freiheit*, einst als *Das Freie Eiland* bekannt und nun geführt von dem Veteran der Stadteroberung *Welf Grindelbach*, hat sich ganz auf die Bedürfnisse von Fremdjis eingerichtet und wirkt mit seinem Fachwerk ganz so, als hätte man ein Koscher Gasthaus nach Boran versetzt. Hier gibt es nicht nur für fremde Mägen verdauliche Kost, sondern auch Einzelzimmer.

TA'ESDIJA

Innerhalb der Stadt besaß Boran einst gut bewässerte Reisfelder in Flussnähe, doch die Feldzüge Kaiser Retos und Borbarads trieben zahlreiche Flüchtlinge in die Stadt und auf den trockengelegten Feldern entstand Ta'esdija, in dem heute Entwurzelte aus allen Völkern zusammenhausen und mehr schlecht als recht leben.

Das Schwimmende Dorf (17)

Viele Flüchtlinge hatten nicht nur keine Mittel mehr, sondern auch keine Verwandten, die sie aufnehmen wollten. Die unglücklichen Gestalten, die bald 'die Gestrandeten' genannt wurden, okkupierten im Freihafen aufgegebene und beschädigte Schiffe, die sie durch Stege und Brücken miteinander verbanden. Das Schwimmende Dorf ist ein Hort für Schmuggler, Mörder und anderes Gesindel und wird nicht nur von den Soldaten der Komturin, sondern auch von rechtschaffenden Maraskanern gemieden.

Es hält sich das Gerücht, dass die einzelnen Banden der Gestrandeten einem gemeinsamen Anführer folgen würden. Ebenso wird hier eine Zelle des Widerstandes vermutet.

GADYBOR

Zwischen den Stadtmauern und dem Wall der Belagerer erstreckte sich für Jahrzehnte ein mit Fallen gespicktes Niemandsland, in das sich nur einige wagemutige Hirten mit ihren Tieren wagten. Unter Nedimajidas Herrschaft wurde das Land kultiviert, um die Versorgung der Stadt zu gewährleisten. Zwischen den Bewässerungsgräben erstreckten sich unzählige Reisfelder. Die Bauern, die diese Felder bestellen, leben nahe der Stadtmauer in dem neu entstandenen Dorf Gadybor, das von den Söldnern auf den Schutzwällen nur mäßig im Auge behalten wird. Ein einzelner **Wachturm (18)** gilt ihnen dabei als Kommandoposten.

DER UNTERGRUND

Im Verborgenen agieren zwei Widerstandsgruppen in der Stadt, die sich schon im Kampf gegen die Besatzung durch das Mittelreich einen Namen gemacht haben.

Rurijidas Schwert stritt lange für die Ansprüche der unmündigen Prinzessin *Rurijida von Tuzak* – gegen das Mittelreich, den in Boran regierenden König Denderan und andere Rebellengruppen. Seit fast zehn Jahren befinden sich die Rebellen nun in Boran, mit der Hoffnung, sich verdient genug zu machen, dass der Alabasterne Rat einst die Ansprüche der Prätendentin anerkennt. Diese ist mittlerweile vom Schützling zur trotzigsten Anführerin herangewachsen (siehe auch Seite 21).

Die König Denderan treu ergebene **Königlich Maraskanische Armee** erlebte beim Fall Borans fast ihre Vernichtung. Die wenigen Überlebenden gingen in den Untergrund oder flohen in den Dschungel. Man ist sich mit *Rurijidas Schwert* spinnefeind (schließlich erkannten diese nie Denderan den Ungebeugten an), hat aber in Nedimajida eine gemeinsame Gegnerin.

Gadybor ist eng, verschachtelt und unübersichtlich, und da es stetig durch Zuwanderer aus dem Dschungel wächst, hat niemand mehr einen Überblick, wie viele Seelen tatsächlich hier wohnen.

JENSEITS DES WALLS

Jenseits des künstlichen, vor über 40 Jahren aufgeschütteten **Walls (19)** mit seiner sechs Schritt hohen Palisade, die nur über ein einzelnes **Tor (20)** verfügt, befand sich südlich der Stadt das mittelreichische Lager, das über drei Jahrzehnte zwischen 150 bis 200 Soldaten beherbergte. In den letzten zwölf Jahren hat sich der Dschungel zurückgeholt, was ihm einst abgetrotzt wurde, doch zwischen den Wurzeln kann man immer noch auf Relikte der Belagerer stoßen, seien es verrostete Waffen, Töpfe, Münzen oder sehr persönliche Gegenstände.

DIE SPEERSPITZE

Einzig eine Palisadenfestung trotz dem Dschungel. Als Boran 1020 BF durch Verrat seine Verteidigung fallen ließ, rief *Belharion Menning* an dieser Stelle die Macht *Xarfais* herab. Bei dem Ritual opferten gleich Dutzende Templer ihre Seele und Belharion, der schon lange an den Blutroten Verschlinger verloren war, trat einen weiteren Schritt in die Verdammnis. Mitten im Lager der Belagerer brach aus dem Boden ein ölig schimmernder Obsidianfelsen, die *Speerspitze Xarfais*. Neben Hemandu ist dies die wichtigste Kultstätte der Bluttempler, und so ist hier stets eine Hand der Ordensritter stationiert. Die Wacht untersteht der Roten Hand *Xarfeyra von Hemandu*, die auch die Kulthandlungen durchführt und innerhalb des Ordens in Opposition zu Perjin steht. Die Speerspitze ist unter freiem Himmel der zentrale Altar, auf dem die Blutopfer ein tage- und wochenlanges Martyrium erwartet. Gegen den vordringenden Dschungel und seine Unerfreulichkeiten wird die Anlage von einem Palisadenwall und angekettenen Zantim geschützt.

BORAN NACH DER BEFREIUNG

Nach der Befreiung Borans und der anschließenden Säuberung, bei der Hunderte Haffajas ums Leben kommen, übernimmt Dajin von Tuzak, der offenbarte Glückliche Tetrarch, die Regentschaft über die Heilige Stadt. Ihm zur Seite stehen die neuen Hohen Geschwister Viderasab und Frumold des Boraner Tempels, der sich von einer Markthalle wieder zum religiösen Zentrum der Stadt wandelt.

Etliche Bauten werden ein Raub der Flammen, darunter das *Haus des Erwählten* und das *Heim der Schmerzen*, in den Grundzügen behält die Stadt jedoch ihre Struktur bei. Die *Grotte des Unbarmherzigen Meeres* wird versiegelt und kann in der Folgezeit (durch Heldenhand?) ihres dämonischen Einflusses beraubt werden. Der *Kontor der Krone* wird zum *Haus der Völker*, bemüht sich jedoch weiterhin, den Handel wieder zum Erblühen zu bringen. Während die Arethinidenzitadelle von dem Tetrarchen bezogen wird, lassen sich im Samthaus (das seinen Namen beibehält) die Kriegswezyradim nieder.

Auch wenn die Anlage um das Unheiligtum zusehends verfällt, bleibt die *Speerspitze* ein Stachel im Fleisch der Schöpfung. In den überwucherten Ruinen der Palisadenfestung haust ein in der letzten Schlacht gerufener Shruuf als Kultmeister und beizeiten kann ein Zant seine Kette sprengen und streift als niederböllischer Schrecken durch das Umland.

Stimmung in der Stadt: Das befreite Boran ist die symbolträchtigste Stätte des Sieges über die Hässlichen. Die Altringesessenen rühmen sich ihrer Duldsamkeit, mit der sie jahrelang die Befreiung vorbereitet haben, die Zugezogenen werden mit offenen Armen begrüßt. Man sieht sich am Anfang einer neuen, glorreichen Zeit und Boran wird zum Sammelbecken all jener, die ein wiedergeborenes Königreich ersehnen.

KOPIERVORLAGEN

Das Schwarze Auge

WAPPEN DER STADT

STADT: *Boran*

OBRIKKEIT: *Komturin Nedimajida von Tuzak*

EINWOHNER: *7.500*

TEMPEL: *Charypthoth, Borbarad, Rur und Gyor (profanisiert)*

BESCHRIEBEN IN (Eintragen mit Seitenzahlen): *Der Lilienthron (Seite 42), Blutrosen & Marasken (Seite 115), Die Phileasson-Sage (Seite 125)*

WICHTIGE PERSONEN (Wichtig für das Abenteuer/die Darstellung der Stadt):

Nedimajida (intrigante Komturin, BLA-Paktiererin), Perjin (Rote Hand, Nedimajidas brutaler Stellvertreter), Vorlop (Geheindienstführer, AMZ-Paktierer), Dominga (pragmatische Söldnerführerin)

TAVERNEN (Wichtig für das Abenteuer/Wirte):

Muränentod (böse Kaschemme, P3|24), Die Freiheit (Tavernen mit Fremdtü-Küche, P7|25|520)

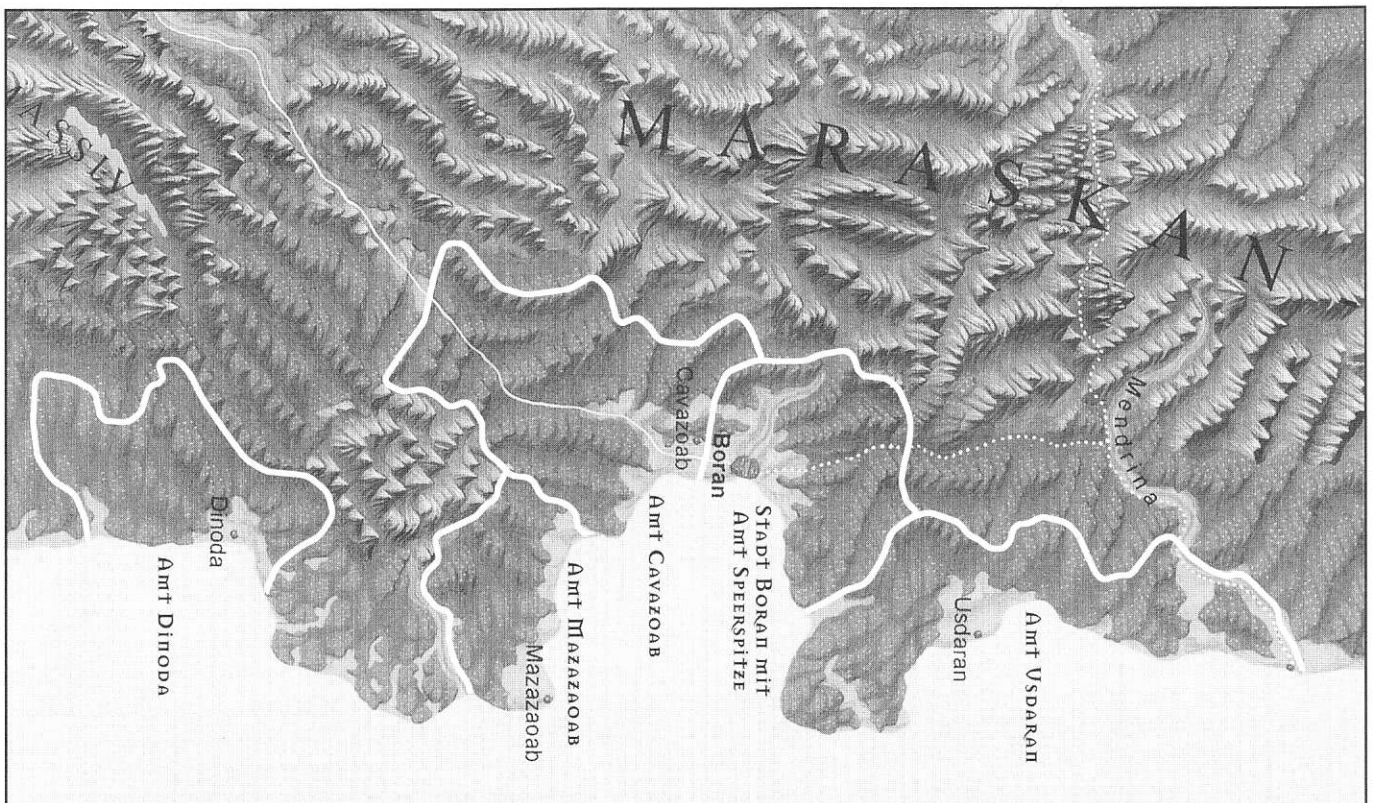
GRUPPEN (Schmugglerbande/Stadtgarde/Schmiedezunft etc.):

Templer von Jergan (fanatische Ordenskrieger), Samthandschune (Agenten der Obrigkeit), Rurijidas Schwert, Königliche Maraskanische Armee (zwei verfeindete Widerstandsgruppen), Fischer der Nacht (Schmuggler), die Schlaflosen (kollektivistische Diebesbande)

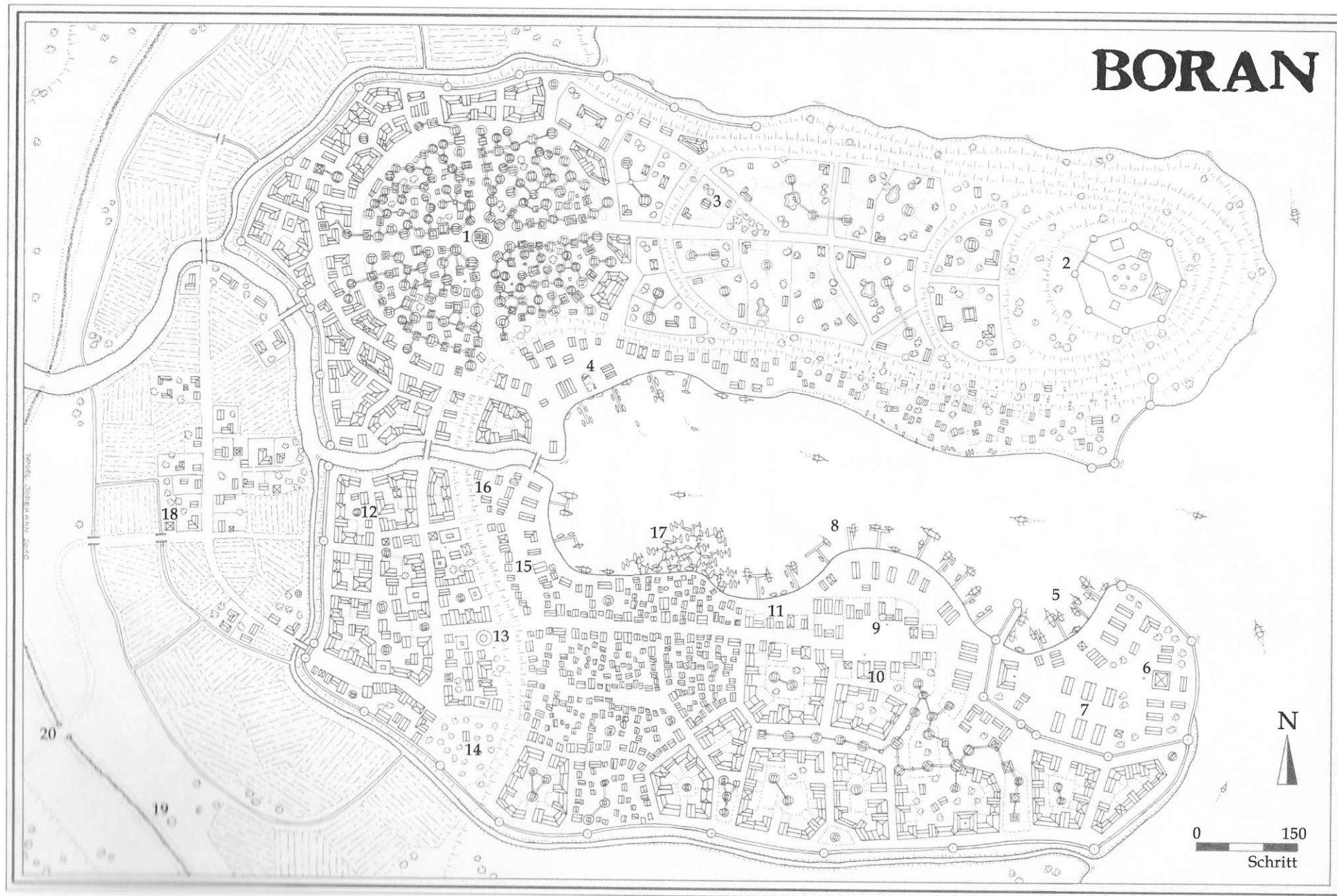
BESONDERE ORTE (Tempel/Boranger/Hafen etc.):

Arthinidenfeste (Zwingsfeste über den Klippen), Schwimmendes Dorf (aus gestrandeten Booten zusammengefügtes Elendsviertel), Speerspitze (BLA-Wahlort außerhalb der Stadt)

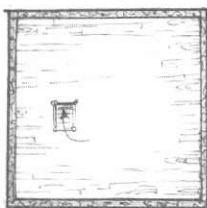
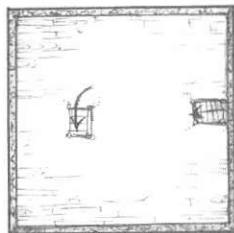
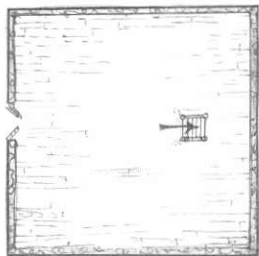
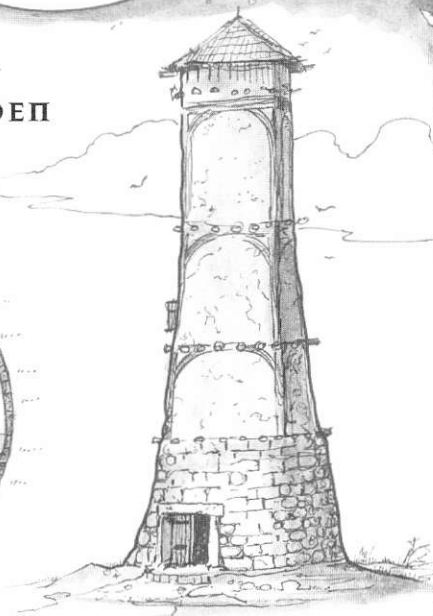
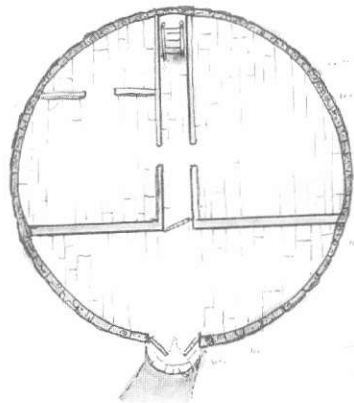
STADTPLAN (vorhanden/kopiert/markiert?): *Stadt geteilt vom Fluss Bor; zum Fluss offen, zum Land Stadtmauer; im Norden: Zadibor, Harandija, Muranis; im Süden: Kriegs- und Freihafen, Asbazarhal, Fremdtübor, Ta'esdija, Gadybor*



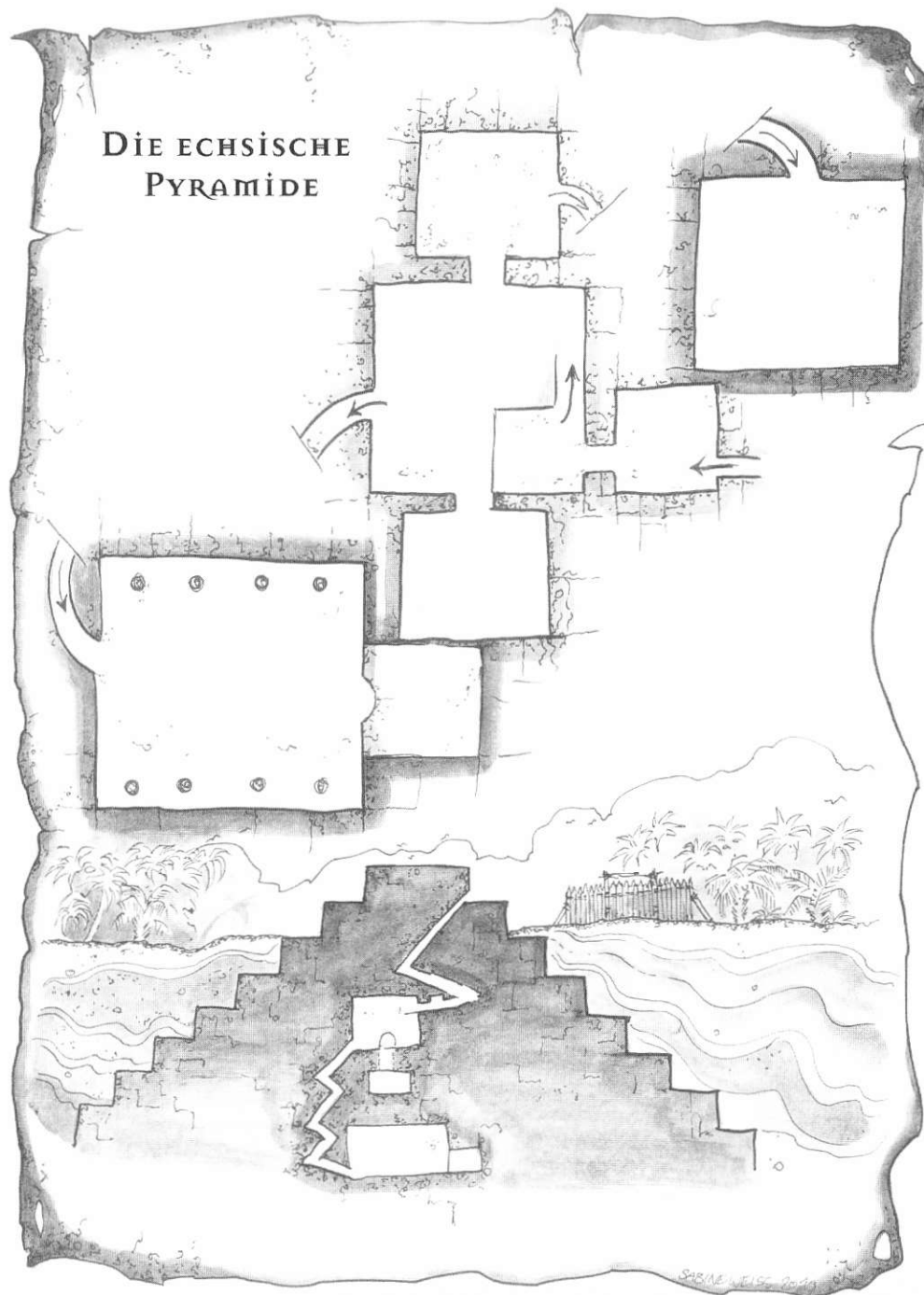
BORAN



DER TURM DER HELDEN



DIE ECHSISCHE PYRAMIDE





Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DER LILIENTHRON

VON MICHAEL MASBERG

Die Heilige. Die Standhafte. Die Verratene. Die Stadt Boran an der Ostseite der Insel Maraskan trägt viele Beinamen. Ihr ist verheißen, an dem Ort errichtet zu sein, auf den dereinst der Blick der Zwillingsgottes Gror fallen wird, wenn er den Weltendiskus empfängt. Durch feigen Verrat fiel die Heilige Stadt unter das Banner der Dämonenkrone und die Knechtschaft der Fürstkomturei. Doch die Zeit scheint reif, nach über einem Jahrzehnt der Tyrannei die Herrschaft der Dämonendiener zu brechen – wenn sich eine Gruppe entschlossener Helden findet, um der Finsternis die Stirn zu bieten ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken sowie die Spielhilfen *Blutrosen und Maraskan* und *Zoo-Botanica Aventurica*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.

€ 11,00 [D]



ISBN 978-3-86889-069-3



www.ulisses-spiele.de

13082

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 178

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)

HOCH / HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPF,
HINTERGRUNDWISSEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
MARASKAN,
PRAIOS BIS TRAVIA
1033 BF



DSA: Der Lilienthron
13082
11,00 €