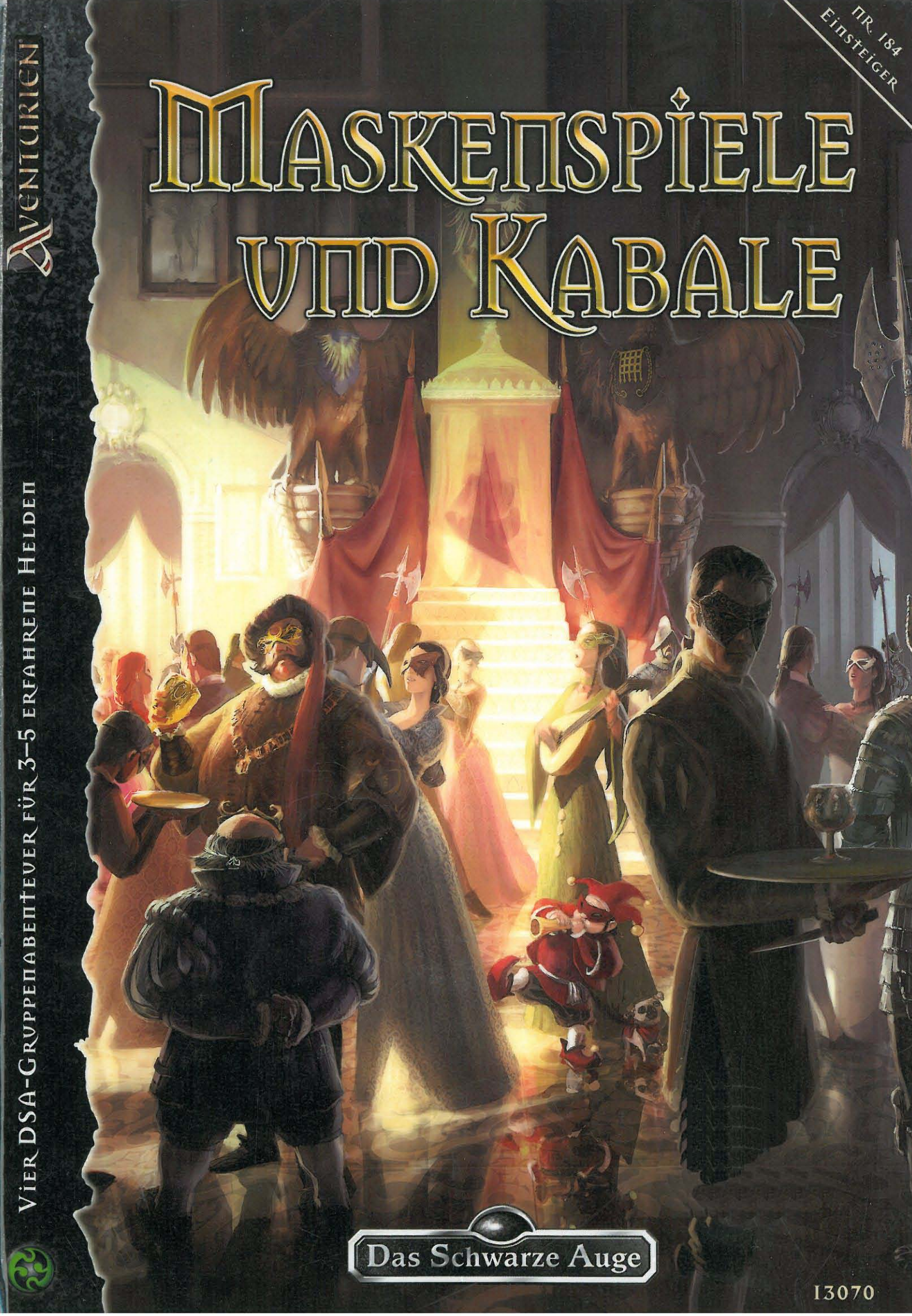
Nr. 184
Einsteiger

Maskenspiele und Kabale



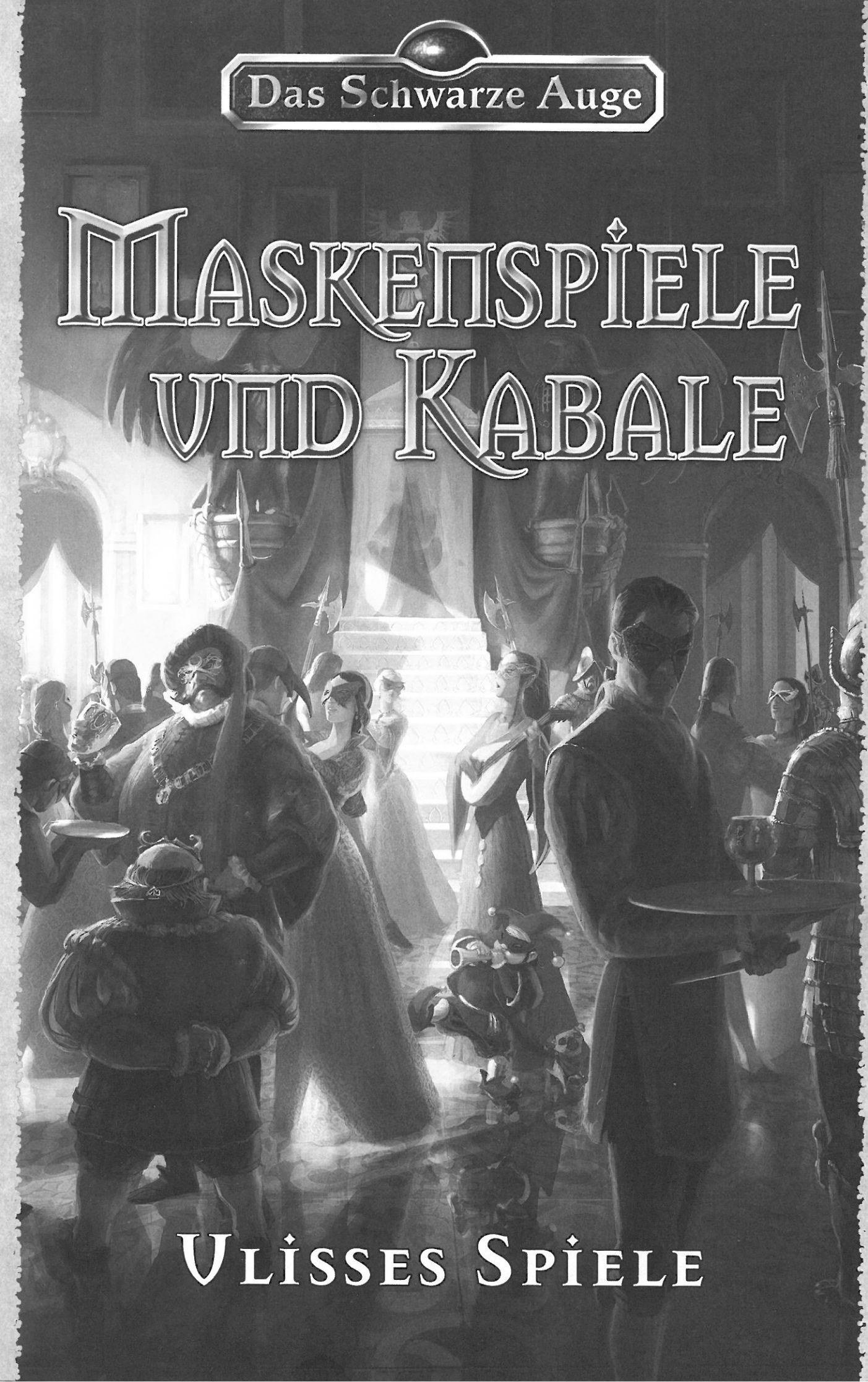
Vier DSA-Gruppenabenteuer für 3–5 erfahrene Helden

Das Schwarze Auge

13070

Das Schwarze Auge

Maskenspiele und Kabale



Ulisses Spiele



AVENTURIEN®

Verlagsleitung
Mario Truant

Redaktion
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Artdirektion
Melanie Maier

Coverbild
Marcus Koch

Innenillustrationen
Boros/Skikszai, Tristan Denecke, Melanie Maier, Verena Schneider, Lydia Schuchmann, Patrick Soeder

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Satz
Christian Lonsing

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in Poland 2011

ISBN 978-3-86889-156-0

Das Schwarze Auge

Maskenspiele und Kabale

Eine Abenteueranthologie im Reich des Horas

Redaktion
Chris Gosse

Mit Texten von
Gero Ebling, Tilman Hakenberg, Martin John, Matthias Klahn, Stefan Reichardt, Alex Spohr und Torben Stretz

Mit freundlichem Dank an
Alle Teilnehmer des Titel-Wettbewerbs, insbesondere Thomas Tavernini, Lukas Klausner, Julian Klippert, Verena Schneider, Ralf Staats und Claus-Philipp Zahn. außerdem an die horasischen Urgesteine Frank W. Bartels und Andree Hachmann.

Ulisses Spiele

Inhalt

Tyrann der Tiefe 6

Das Abenteuer 6
Gen Phrygaios 7
Drachenjagd 9
Odenius' Erbe 14
In die Höhle der Bestie 19
Anhänge 21

Goldfieber 25

Das Abenteuer 25
Prolog: Die Geschichte dreier Reisen 26
Schnitzeljagd durch den Yaquirbruch 28
Spurensuche in Tikalen 35
Hetzjagd in der Hitze der Khôm 39
Anhang 42

Rollende Würfel, doppeltes Spiel 45

Das Abenteuer 45
Das Abenteuer beginnt 46
Zu Gast bei feinen Leuten 49
Zwischenspiel: Rückkehr in den Kuriositätenladen 53
Spielt um euer Leben! 55
Entkommen! 61
Anhang: Dramatis Personae 63

Ein Spiel um Macht und Liebe 64

Vorwort 64
Kapitel 1: Ein Lebemann in Nöten 66
Kapitel 11: Intrigen der feinen Gesellschaft 69
Kapitel 111: Der Intrige letzter Teil 76
Anhang: Dramatis Personae 79

Pläne und Handouts 82

Tyrann der Tiefe 82
Goldfieber 84
Rollende Würfel, doppeltes Spiel 86



Vorwort

Das Horasreich, ein prosperierendes, stolzes Land mit großer Kultur. Tempel, Magistrate, Paläste – bereits die Architektur zeugt vom Reichtum der Horasier. Doch manchmal verbirgt sich hinter der makellosen Fassade ein heruntergekommener Bau. Man pflegt nur noch das Äußere, um den Nachbarn und Passanten keinen Anlass zu Tuscheleien zu geben, hinter verschlossenen Türen jedoch offenbart sich ein völlig marodes Gebäude.

Doch nicht nur Häuser besitzen eine Fassade, auch die Menschen. Auf vornehmen Bällen und Banketts präsentieren sich Fürsten, Patrizier und Tempelherren als Gönner, als eloquent und von makellosen Manieren. Wer jedoch einen Blick hinter die Maske werfen kann, findet oftmals Verkommenheit und Verbrechen vor, das nach außen schlicht weggelächelt und mit Seide und Diamanten überdeckt wird.

Die vier Abenteuer dieser Anthologie drehen sich um diese *Maskenspiele*: Vieles ist nicht so, wie es scheint. Ein kritischer Blick, am Glanz und all dem Blendwerk vorbei, offenbart tiefe Abgründe. Und oft wird es den Helden erscheinen, hinter einer Maske verberge sich nur eine zweite.

Tyrann der Tiefe (1) führt die Helden auf die Zyklopeninseln, zur ‚Regatta der Wagemutigen'. Doch dieses aufregende Spektakel wird von einem Seeungeheuer bedroht. Auf der Jagd nach dem Ungetüm müssen die Helden nach längst vergessenen Geheimnissen forschen und können erkennen, dass alles anders ist als gedacht.

In **Goldfieber (2)**, dem Sieger-Abenteuer des *Goldenen Bechers von Hannover 2009*, streiten die Kriegsfürsten des Yaquirbruchs um einige sagenumrankte Artefakte und einen blinden Zwerg, der von Visionen einer Goldenen Stadt geleitet wird. Die Helden ergreifen Partei und müssen ihren Rivalen stets einen Schritt voraus bleiben, um den legendären Schatz zu bergen.

Rollende Würfel, doppeltes Spiel (3) bietet ungewohnte Perspektivwechsel. Als die Helden zwei Damen in Not helfen, werden sie zu ihrem Fest geladen und müssen sich in der Kunst des Gesellschaftsspiels beweisen. Doch wo es um Ansehen und die Ehre geht, wird aus leichter Unterhaltung ein erbitterter Kampf. Die Helden spielen um ihr Leben – und irgendjemand spielt falsch. In diesem ungleichen Duell müssen die Helden sich behaupten, aus Spielfiguren müssen wieder Spieler werden.

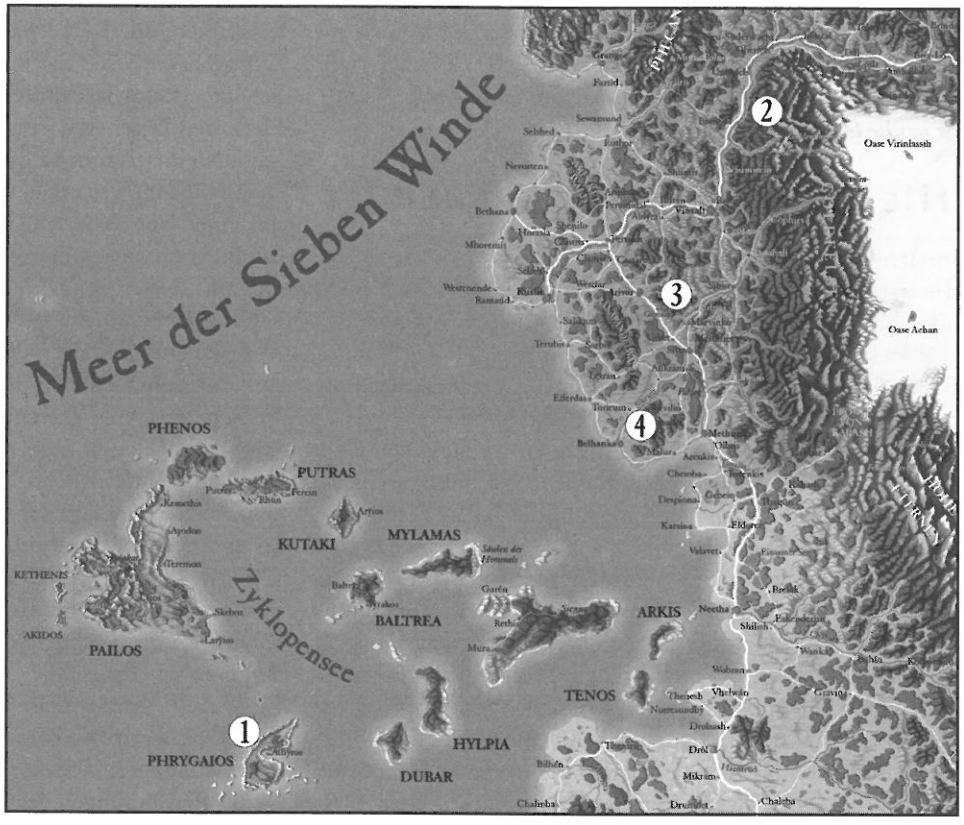
In **Ein Spiel um Macht und Liebe (4)** verschlägt es die Helden nach Belhanka, wo die Wahl des Rates ansteht. Die Kandidaten kämpfen nicht nur mit ehrenhaften Mitteln um die Gunst der Wähler, die Helden stehen vor einem dichten Geflecht aus Intrige und Ruchlosigkeit. Zudem müssen sie delikate Probleme ganz anderer Art lösen.

Die Abenteuer dieses Bandes stellen Spieler und Helden auf eine Vielzahl von Proben. Gesellschaftliches Geschick ist gefragt wie Entdeckergeist, entschlossener Willen und die richtige Spürnase. Die Autoren des Bandes wünschen viel Freude und Spannung mit *Maskenspiele*!

Braunschweig, im April 2011
Chris Gosse

Verweise auf DSA-Publikationen sind **fett** gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet. Die nachgestellte Zahl bezieht sich auf die Seitenzahl innerhalb der Publikation.

AB xx	Aventurischer Bote Nr. xx
Licht und Traum	Aus Licht und Traum
HdT	Hinter dem Thron
Herz	Herz des Reiches
Horas	Reich des Horas
Raschtul	Raschtuls Atem
WdA	Wege der Alchimie
WdG	Wege der Götter
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

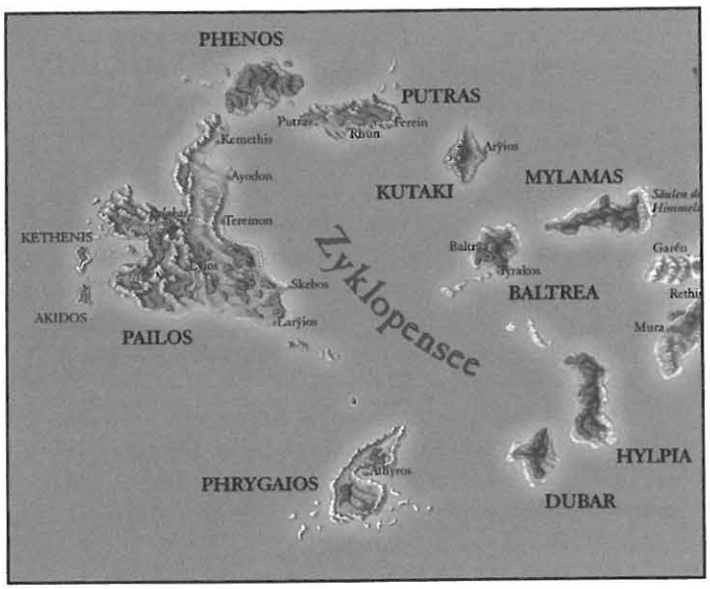


Tyrann der Tiefe

von Tilman Hakenberg
und Matthias Klahn

Mit herzlichem Dank an Chris Gosse, Stefan Küppers, Christian Lassen, Tobias Klahn und Michael Rost für Lob, Kritik, Anregungen und Plotbausteine sowie an die Testspieler Tim, Tjorven, Jan, Matthieu, Daniel und Marc von der Dreieichcon und Rafael, Sebastian, Hanna und Ines aus Köln.

Stichworte zum Abenteuer: Ein Seeungeheuer in der Zyklopensee, das ungewöhnlichen Ursprungs ist
Ort: Athyros auf Phrygaios, umliegende Zyklopensee
Zeit: Travia / Boron 1034 BF
Helden: Ein oder zwei schlagkräftige Charaktere in der Gruppe und Wissenscharaktere sind von Vorteil, ein Mechanicus kann das Abenteuer seines Lebens vollbringen.
Erfahrung: erfahren
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel



Das Abenteuer

Der lange Schlaf/die Lähmung/der Stillstand war vorüber, zum ersten Mal seit über tausend Jahren spürte es einen Körper (Konstrukt/Menschenwerk) um sich. Das Feuer (der Brennofen/die Glut) brannte tief in seinem Leib (unnatürlich/unwürdig!), das Knirschen und Scharren der zahllosen filigranen Zahnräder dröhnte durch das Konstrukt. Frei! (Erwacht/entfesselt/erlöst!) Zu lange hatte der Schlaf (die Erinnerung/die Ruhe) in seiner Seele (Kraftspeicher/Steuerwerk) gedauert. All die Begierden, die so lange geschlummert hatten, waren nun wieder geweckt. Es wollte jagen (arbeiten/zerstören). Es wollte Rache (Stabilität/Gerechtigkeit). Es wollte leben.

Historia – Was geschehen ist

Im Jahr 50 vor Bosparans Fall wurde ein Mann Seekönig, dessen ungewöhnlicher Beruf sich schon in seinem Namen niederschlug: Odenius der Tüftler. Odenius, ein genialer Mechanicus, war seiner und auch der heutigen Zeit weit voraus. In den Jahren seines Lebens schuf er zahllose technische Wunderwerke, deren Kunstfertigkeit und Geschick noch heute unübertroffen ist. Zu seinen Werken zählen mechanische Esel, die gewaltige Lasten schleppen können, Wächterfiguren, die auf Schlüsselworte reagieren, ausgeklügelte Fallen, Dampfmaschinen und vieles mehr.

Auf der Suche nach der perfekten mechanischen Kreatur erschuf Odenius kurz vor Bosparans Fall eines seiner ambitioniertesten Werke: Aus kostbaren Metallen, alchimistisch behandelten Hölzern und filigraner Mechanik konstruierte er den Leib eines gewaltigen Wasserdrachen (um den Auftrieb des Wassers zu nutzen), stattete ihn mit einer seiner fortschrittlichsten Dampfmaschinen aus und bat befreundete Zauberer, die komplexeren Bewegungen des Konstruktes mittels ANIMATIO zu unterstützen. Als „Steuerung" setzte er den Karfunkel eines Purpurwurmes in das Konstrukt ein und erweckte die Seele des Drachen aus dem Karfunkelschlaf.

Unglücklicherweise funktionierte es zu gut. Der Drache, unverhofft mit einem (wenn auch ungewohnten) Körper ausgestattet, dachte nicht daran, sich den Befehlen eines Menschen zu unterstellen, und wandte sich gegen seinen Schöpfer. Odenius aber hatte der Magie misstraut und einen Mechanismus konstruiert, um die Mechanik zu blockieren. Bevor das Konstrukt größeren Schaden anrichten konnte, wurde er von seinem Schöpfer deaktiviert. Odenius brachte es jedoch nicht über das Herz, den Drachen wieder auseinanderzubauen – schließlich hatte er einfach nur zu gut funktioniert. So verblieb das mechanische Meisterwerk in Odenius' geheimer Wasserwerkstatt, mit einer wutschäumenden Drachenseele, die sich in einem nunmehr nutzlosen Leib eingesperrt fand.

Odenius starb sechs Jahre nach Bosparans Fall, und er nahm zahllose Geheimnisse mit ins Grab.

Mehr als tausend Jahre verstrichen.

Auf Phrygaios, dem Sommersitz des Odenius, wurde der Tüftler stets als Genie gefeiert. So verwundert es nicht, dass im Jahre 1034 bekannt gegeben wurde, dass der Preis der in diesem Jahr stattfindenden Regatta der Wagemutigen das *Chronomaton*, ein Artefakt aus der Hinterlassenschaft des Tüftlers, sei und dass der Startort der Regatta in die Stadt Athyros auf Phrygaios verlegt wurde. Wie alle vier Jahre treffen sich auch in diesem Jahr die dreistesten, listigsten und wagemutigsten Kapitäne, um an der gefährlichen Regatta teilzunehmen – und den Preis zu erringen.

Einer dieser Kapitäne ist ***Loramidis***, ein junger phrygaischer Seefahrer, der mit den Geschichten um Odenius aufwuchs. In Aufzeichnungen in Odenius' Sommerresidenz war er zufällig auf Erwähnungen des Wasserdrachen gestoßen – und war überzeugt, ein solcher Gefährte könnte ihm für die Regatta

von Nutzen sein. Loramidis fand den Weg in Odenius' Wasserwerkstatt und aktivierte den Drachen. Der Drache jedoch attackierte Loramidis, zerstörte den Deaktivierungsmechanismus, der ihm schon einmal zum Verhängnis geworden war, und floh in die offene See.

Seit einigen Wochen nun berichten Seefahrer von einem Seeungeheuer, das scheinbar wahllos Schiffe angreift (dass der Drache Brennholz braucht, um seinen Leib am Laufen zu halten, wissen sie nicht). Loramidis unterdessen sucht verzweifelt nach einem Weg, den Drachen unschädlich zu machen, ohne sich der Gerechtigkeit stellen zu müssen.

Posteritas – Was geschehen wird

In Belhanka werden die Helden von der Arcanomechanikerin ***Palmyra Tartuffo*** angeworben. Maga Tartuffo, die stets auf der Suche nach Hinterlassenschaften des Odenius ist, hat Kapitän ***Avesanios Nestriotis***, den dreifachen Gewinner der Regatta der Sieben Winde, bezahlt, um für sie bei der Regatta der Wagemutigen mitzufahren und den Preis zu gewinnen. Nachdem die beiden von den Gerüchten um das Seeungeheuer gehört hatten, heuern sie die Helden als Geleitschutz an.

In Athyros erfahren die Helden erstmals, dass es sich bei dem Ungeheuer um einen Wasserdrachen handeln soll. Nachdem ein Versuch, die Bestie zur Strecke zu bringen, scheitert, attackiert der Drache die Stadt. Der Angriff kann zurückgeschlagen werden – und spätestens jetzt wird klar, dass es sich um eine mechanische Kreatur handelt.

Recherchen in Odenius' alter Residenz fördern zutage, dass Aufzeichnungen verschwunden sind. Die Spur führt zu Loramidis, der seine Schuld eingesteht und den Helden reumütig Hilfe anbietet.

Die größte Herausforderung steht den Helden also noch bevor: Sie müssen sich in Odenius' Wasserwerkstatt begeben und den Deaktivierungsmechanismus wiederherstellen, während sie sich der Angriffe des Drachen erwehren.

Heros – Über die Helden

Tyrann der Tiefe ist ein vergleichsweise geradliniges Abenteuer – wenn auch etwas Vorsicht und eine süße Zunge in manchen Abschnitten nicht schaden können, werden reine Gesellschafts- und Heimlichkeits-Helden nicht allzu viel zu tun bekommen (was nicht heißt, dass sie völlig nutzlos seien). Schlagkräftige und körperlich ausgebildete Helden sind in Anbetracht der Konfrontation mit dem Drachen von Vorteil, ebenso sprachenkundige und gebildete Charaktere, wenn es an die Recherche des Hintergrundes geht. Ein Mechanicus unter den Helden könnte in diesem Abenteuer seine Glanzstunde haben und unzählige wertvolle Einblicke in das Wirken des besten menschlichen Mechanicus der bisherigen Zeit erhalten.

Ein wenig Mathematik-Verständnis (vor allem über den Satz des Pythagoras) wiederum schadet auf Spielerebene nicht, wenn es gilt, Odenius' Vermächtnis zu entschlüsseln.

Ort und Zeit der Handlung

Das Abenteuer spielt Ende Travia / Anfang Boron 1034 BF auf Phrygaios, hauptsächlich Athyros, und in der umliegenden Zyklopensee. Die Zeit kann von Ihnen leicht angepasst werden, Palmyra Tartuffo eröffnete ihre Manufactur 1015 BF. Die Regatta findet alle vier Jahre statt (etwa 1026, 1030 und voraussichtlich auch wieder 1038). Natürlich kann man die Regatta auch in einem irregulären Jahr stattfinden lassen – Sie müssen sich dann nur einen Grund hierfür (ein Krieg, ein Jubiläum, ein Orakelspruch) überlegen. Achten Sie hierbei jedoch darauf, dass Sie möglicherweise Kapitän Nestriotis durch eine andere Meisterfigur ersetzen müssen – er ist erst 1005 BF geboren. In diesem Fall bietet es sich außerdem an, die Rüstungen der Boronsraben in Odenius' Zuflucht durch mechanische Konstrukte des Tüftlers zu ersetzen.

Aufgrund des Hintergrundes der bekannten Regatta (**Horas 186**) ist es nur unter tiefgreifenden Änderungen möglich, als Schauplatz einen anderen Ort als die Zyklopeninseln zu wählen.

Gen Phrygaios

Die Anwerbung

Am 25. Travia 1034 BF herrscht in Belhanka trotz des Herbstes noch warmes Wetter und gute Laune. Der Hafen ist mit Schiffen gefüllt – zahlreiche Kapitäne brechen in den nächsten Tagen nach Phrygaios auf, um an der Regatta der Wagemutigen teilzunehmen.

Sie wissen am besten, mit welchen Verbindungen und Aufhängern Sie Ihre Gruppe in ein neues Abenteuer locken können. Wir gehen hier davon aus, dass Palmyra Tartuffo und Kapitän Nestriotis in Belhanka mit den Helden Kontakt aufnehmen. Die Kontaktaufnahme kann klassisch erfolgen, zum Beispiel über einen Aushang, vielleicht haben die Helden aber auch Bekannte in Belhanka oder einer anderen Hafenstadt des Lieblichen Feldes, die sie als zuverlässige Beschützer weitervermitteln können. Falls die Helden sich zuvor über Palmyra informieren, können sie herausfinden, dass sie eine begnadete Abgängerin der *Akademie der Geistreisen* ist und vor fast zwanzig Jahren eine arkanomechanische Manufactur gründete, die so manches Wunderwerk hervorgebracht hat, und dass sie hin

In Media Res

Sollten die Helden über keine geeigneten Kontakte verfügen, können Sie das Abenteuer auch mit einer temporeicheren Szene beginnen. Irgendwann vor dem 25. Travia kommen die Helden zufällig an der Manufactur in Belhanka vorbei, als Schreie und Lärm zu hören sind. Kurz darauf öffnet sich eine Tür und ein Mann stürmt heraus, einige Dokumente an sich gepresst, verfolgt von Arbeitern und Rufen wie „Haltet den Dieb!". Die Helden können eingreifen und den Mann stoppen, der Aufzeichnungen von Geheimkonstruktionen und in Entwicklung befindlichen Zauberzeichen gestohlen hat. Bei seiner Flucht löste er einen Unfall in der Manufactur aus, der drei Arbeiter schwer verletzt hat. Die Helden können nach der Ergreifung des Diebes bei der Versorgung der Verletzten helfen und sich mit ihrem Handeln die Dankbarkeit von Maestra Palmyra verdienen. Die Maestra, beeindruckt von der Entschlossenheit und Beherztheit des Eingreifens, lädt die Helden daraufhin zum Essen ein.

und wieder Abenteurer ausschickt, um nach seltenen Artefakten oder mechanischen Werken zu suchen.
Wie auch immer die Kontaktaufnahme erfolgt: Palmyra wird die Helden persönlich oder über einen Boten zu einem Abendessen im Weingarten *Aves' Netz* einladen, um alles Geschäftliche zu besprechen.
Alle nötigen Informationen, um einen Aufenthalt in der Serenissima auszugestalten, finden Sie in **Horas** auf Seite 157ff.
Palmyra und Kapitän Nestriotis warten bereits, wenn die Helden den Weingarten betreten Palmyra erweist sich als quirlige Frau Mitte 40, die selten ruhig sitzen kann, schnell spricht und ihre Erklärungen mit Skizzen auf einem Notizblock unterstreicht. Nestriotis ist ein gutaussehender Mann Ende 20, der mit schwarzen Locken und einem gewinnenden Lächeln Frauenherzen höher schlagen lässt – und das gerne einsetzt, um einer attraktiven Heldin schöne Augen zu machen. Eine Beschreibung der beiden finden Sie in Anhang 3.
Während des Gesprächs werden die beiden Auftraggeber und die Helden köstlich bewirtet, die Kosten trägt die Maga persönlich, die schnell zur Sache kommt: Sie erzählt von der Regatta der Wagemutigen, ihrem Plan und dem möglichen Gewinn und eröffnet den Helden, dass sie sich Sorgen mache, dass das Rennen sabotiert werden oder der Preis gestohlen werden könne. Daher sucht sie einige zuverlässige Personen als Geleitschutz. Es ist unwahrscheinlich, dass Gefahr in Verzug ist, aber es ist ihr lieber, auf Nummer sicher zu gehen. Nestriotis wird hier noch die Gerüchte über das Seeungeheuer einwerfen, dem ganzen aber keinen großen Wahrheitsgehalt zumessen. Der Auftrag soll bis zur Rückkehr nach Belhanka gehen – wie lange dies auch dauert.

Informationen

Auf Nachfragen können die Helden folgende Informationen erhalten:

- Die Regatta der Wagemutigen findet alle 4 Jahre statt und wird von Arakne Cosseira (**Horas 195**) zusammen mit wechselnden privaten Gönnern veranstaltet. Anders als die Regatta der Sieben Winde ist sie ein etwas zwielichtiges Unterfangen, da es erlaubt ist, alle Mittel jenseits von direkter Gewalt anzuwenden, und nur die listigsten und tapfersten Kapitäne eine Chance auf den Sieg haben (**Horas 186**).
- Die Regatta führt von Athyros aus rund durch das zyklopäische Archipel: An der Westküste von Pailos entlang nach Norden, zwischen Pailos und Phenos hindurch bis zu den Säulen des Himmels nordöstlich von Mylamas und von dort nach Süden, über Hylpia und Dubar zurück nach Athyros. Alles in allem sind fast 700 Meilen zurückzulegen, wobei bewusst die schwierigsten Passagen entlang der Insel-Klippen genommen werden.
- Der private Gönner, der in diesem Jahr die Regatta mitveranstaltet, ist *Larecios Pytaris*, ein reicher Nandus-Akoluth aus Kuslik mit zyklopäischen Wurzeln. Als Preis hat er den *Chronomaton*, eine Hinterlassenschaft Odenius' des Tüftlers, ausgelobt.
- Der Chronomaton ist eine Mischung aus einem Astrolabium und einem hochpräzisen Zeitmesser. Palmyra interessiert sich wegen der Mechanik für das Gerät, sie ist eine glühende Verehrerin des Odenius. Sie können den Helden über Palmyra Informationen über Odenius zukommen lassen (**Horas 207**).
- Die Helden sollen vor allem in der Nähe der Magierin bleiben – Kapitän Nestriotis darf nur seine Mannschaft auf die Regatta mitnehmen, die Helden (leider) nicht.
- Seit einiger Zeit machen Gerüchte über ein Seeungeheuer die Runde, das schon mehrere Schiffe vor Phrygaios versenkt haben soll. Nestriotis hält das für Seemannsgarn, der schreckhafte Kapitäne von einer Teilnahme abhalten soll.
- Palmyra bietet Helden von Stand und Ansehen (z.B. Magiern, Kriegern und Schwertgesellen) 4 Silbertaler pro Tag, Helden von geringerem Stand 2 Silbertaler, zusätzlich sind Kost und Logis natürlich frei. Je 4 TaP* einer *Feilschen*-Probe +5 erhöhen den Lohn um 1 ST pro Tag. Mit einer weiteren *Feilschen*-Probe +4 lässt sich außerdem eine Gefahrenzulage von 1 D pro Tag, den die Helden in Verbindung mit dem Auftrag in direkter Gefahr zubrachten, herausholen. Sollte Nestriotis die Regatta gewinnen, winkt zudem eine Zusatzprämie von 25 / 15 Dukaten pro Held.

Die Überfahrt

Willigen die Helden ein, haben sie zwei Tage Zeit, um sich auf die Reise vorzubereiten. Kapitän Nestriotis' Schiff, der schlanke Schnellsegler *Kalokagathia*, erwartet sie im Hafen, zusammen mit den Besatzungsmitgliedern des Kapitäns, der lebensfrohen *Leonore* und dem zynischen *Dariyon*. Die Überfahrt wird für die 250 Meilen knapp zwei Tage benötigen, wobei Nestriotis betont, dass es schneller ginge, falls dies notwendig wäre. Mit der Flut läuft die *Kalokagathia* am 27. Travia aus.
Die Fahrt besteht für die Helden zunächst einmal aus ruhigem Nichtstun. Sowohl Palmyra als auch der Kapitän sind gerne zu einer Plauderei bereit, und mit dem frischen Wind, der warmen Sonne und der blauen Zyklopensee ist die Überfahrt überaus angenehm.
Die Fahrt führt vorbei an den *Säulen des Himmels* vor der Küste von Mylamas und schließlich zwischen Mylamas und Hylailos hindurch, was den Helden die Gelegenheit gibt, die Aussicht auf weiße Strände, dichte Pinienwälder und Olivenhaine, Phraischafherden und zerklüftete Klippen zu genießen, die das Fundament majestätischer, sonnendurchfluteter Tempelruinen bilden. Am 29. Travia wird das Idyll jedoch getrübt, als die Helden die ersten Spuren der Bestie finden.

Spuren der Bestie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Scharfe Augen können in der Ferne als dunklen Schatten am Horizont bereits die hohen Klippen von Athyros erahnen. Die *Kalokagathia* macht gute Fahrt, ihr Bug durchschneidet elegant die blaue Zyklopensee. Noch am Nachmittag, so hat es Kapitän Nestriotis versichert, wird man Athyros erreichen. Der Kapitän steht lässig am Steuerrad, das gebräunte Gesicht mit halbgeschlossenen Augen in die Sonne gewendet, während Maestra Palmyra mit hochgekrempelten Ärmeln und geraffter Robe ebenfalls die Sonne genießt und in einem Buch blättert.
Ein dumpfes Pochen und Scharren unterbricht jäh die Ruhe. Ein Stück Holz ist gegen den Rumpf des Schiffes gestoßen und daran entlang geschrammt. Es sieht aus wie ein Stück Planke wie von einem Schiff.
Was ist das? Vor der *Kalokagathia*, kaum wahrzunehmen zwischen der grellen Spiegelung der Sonne auf der Wasseroberfläche, treiben Punkte und Flecken. Planken. Kisten. Fetzen von Segeln. Und schwach, leblos, an ein Stück Treibgut geklammert, ein Mensch.

Nestriotis wird sofort beidrehen und den Befehl geben, den Schiffbrüchigen aufzunehmen. Aufmerksamen Helden (die entsprechende Erfahrung haben oder deren Spieler explizit danach fragen) kann auffallen, dass erstaunlich wenige Planken im Wasser treiben, zu wenige selbst für ein Fischerboot – der mechanische Drache hat den Großteil des Holzes verschlungen. Außerdem treiben überraschend viele tote Fische im Wasser.

Der Fischer *Effetrios* (55, langer grauer Pferdeschwanz, sehnig) treibt schon seit Stunden im Wasser und ist völlig ausgetrocknet. Nach einiger Pflege (und einigen Schlucken Wasser) kann er jedoch mit stockender Stimme berichten, was vorgefallen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Es kam aus der Tiefe ..." Die Augen des Fischers, gerötet vom Salzwasser, sind weit aufgerissen. „Ich hörte ein Fauchen, wie von den größten der Pailoswarane. Dann fing das Meer an zu kochen. Es brodelte und dampfte. Dann... dann kam es..." Effetrios wischt sich fahrig mit der Hand über die Stirn. „Es war riesig, Don, groß wie ein Haus. Ein langer Schlangenhals mit trübgrünen Schuppen. Sein Maul klaffte auf, ein gewaltiger Schlund mit blitzenden Zähnen. Es schnappe zu. Es verfehlte mich, aber mein Boot wurde unter seinem Hieb zerschmettert. Ich glitt unter Wasser. Das Wasser war heiß, es brannte in meiner Haut. Ich sah Schwingen, größer als Euer Schiff. Ich spürte Holz unter mir, das Holz meines Bootes, und ich klammerte mich fest und betete zu Efferd, dass er mir einen schmerzlosen Tod gewähren möge."

Tatsächlich hatte der Drache es niemals auf Effetrios abgesehen – sonst wäre der Fischer längst tot. Der Drache benötigte lediglich den hölzernen Rumpf des Fischerbootes als Brenn- und Reparaturmaterial.

Detailliertere Nachfragen fördern zutage, dass Effetrios davon überzeugt ist, von einem riesigen Wasserdrachen angegriffen worden zu sein. Er ist erschüttert über den Verlust seines Bootes, aber heilfroh, mit dem Leben davongekommen zu sein – und unterwürfig dankbar, dass Kapitän Nestriotis und die Helden ihn aufgesammelt haben und nach Phrygaios bringen.

Nestriotis und Palmyra scheinen über diese Entwicklung alles andere als erfreut, und während Palmyra den Rest der Reise damit verbringt, aufmerksam (und ein wenig ängstlich) die Wasseroberfläche im Auge zu behalten, ist Nestriotis seine Anspannung deutlich anzumerken. Sowohl der Kapitän als auch die Magierin sind überaus erleichtert, wenn am späten Nachmittag endlich der Hafen von Athyros erreicht ist.

Drachenjagd

Ankunft in Athyros

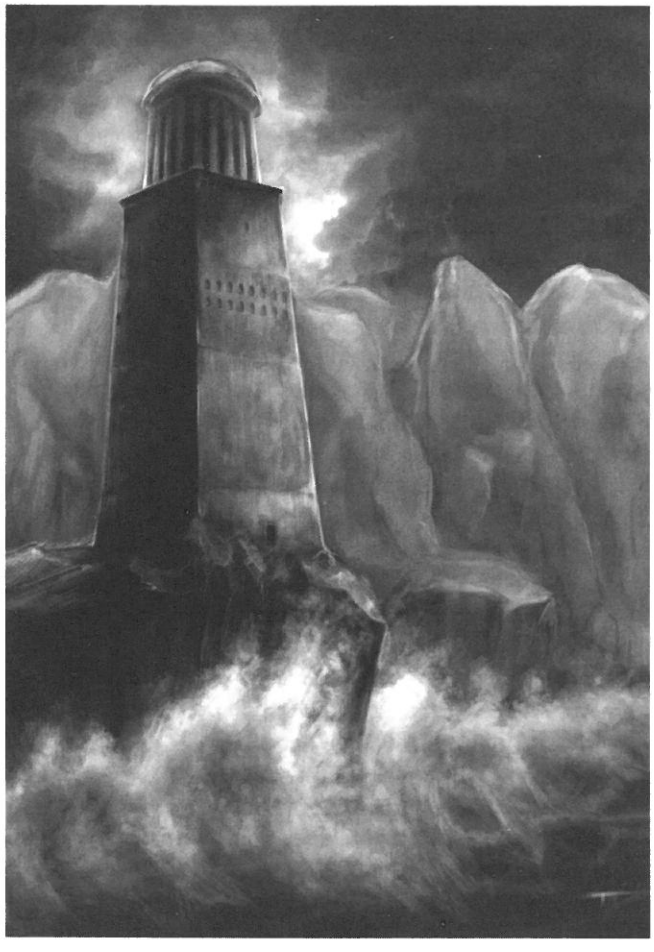
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vorbei an dem uralten Leuchtturm, der auf hohen, zerklüfteten Klippen die Einfahrt in die Bucht von Athyros bewacht, gleitet die *Kalokagathia* in den Hafen der einzigen größeren Siedlung von Phrygaios. Athyros liegt auf einer kleinen Insel in der Mitte der Bucht, weiß getünchte Häuser schmiegen sich an zerklüftete Felsterrassen. Ein alter Tempel des Efferd, dessen weiße Säulen in der Sonne leuchten, thront majestätisch über der Stadt.

Der kleine Hafen von Athyros ist bis zum Bersten gefüllt. Neben einigen kleineren Handelsschiffen und den Fischerbooten der Einheimischen reihen sich schnelle einmastige Segelschiffe Rumpf an Rumpf an den Anlegestellen: die Teilnehmer der Regatta, die sich bereits eingefunden haben. Eine gedrungene, mit schweren Aalen ausgestattete Karavelle sticht unter den Schiffen hervor.

Es ist nicht leicht, eine Anlegestelle im Hafen zu finden, aber ein Lotse in einem Ruderboot führt die *Kalokagathia* sicher durch den Wald aus Schiffsmasten zu einem Pier.

Athyros ist reich geschmückt, bunte Girlanden zieren die Straßen, Seefahrer aus dem gesamten Horasreich durchstreifen die Stadt oder vergnügen sich in den Tavernen. Phrygaios steht ganz im Zeichen der Regatta.

Die schwer bewaffnete Karavelle ist der Walfänger *Renegat*, das Schiff Kapitäns *Pheneasters*. Effetrios verabschiedet sich im Hafen dankbar von den Helden.



Die Stadt

Athyros
Einwohner: 500
Herrschaft: Seebaron **Horakles von Marudret**
Garnisonen: 15 Wachen des Seebarons, wechselnde Anzahl Seesöldner im Hafen
Tempel: Efferd, Hesinde (Schrein in der Residenz des Seebarons)
Wichtige Gasthöfe: *Zum Mechanicus* (Q7/P6/S16), *Blinder Passagier* (Hafenschenke, Q3/P3/S4)
Besonderheiten: Leuchtturm *Elidasfeuer* mit Odenius-Museum, Residenz des Seebarons, unfertiges Denkmal an die Seeschlacht von Phrygaios
Stimmung in der Stadt: Im ersten Moment wirkt die Stimmung in der Stadt euphorisch: Die Athyrer freuen sich auf das Spektakel des Regattastarts, man zeigt sich von seiner besten Seite, begrüßt die Neuankömmlinge mit zyklopäischer Gastfreundschaft. Es geht rau, aber herzlich zu: Die Teilnehmer der Regatta sind nur allzu oft ebenso Halunken wie Seefahrer, aber auch sie lassen sich von der Feierlaune auf den Straßen mitreißen, und so kommt es trotz des reichlich fließenden Alkohols nur selten zu ernsthaften Auseinandersetzungen.
Die Fassade bröckelt, wenn man sich die Mühe macht, tiefer zu blicken. Die Seefahrer fürchten sich vor dem Wasserdrachen, und während die meisten Regattakapitäne die Angst mit Alkohol und flapsigen Sprüchen („Die Regatta der Wagemutigen ist nichts für Feiglinge!") herunterzuspielen versuchen, ist die Stimmung unter den einheimischen Seefahrern spürbar angespannt. Je mehr Nachrichten über attackierte Schiffe die Stadt erreichen, desto deutlicher ist die Angst unter den Seefahrern.
Eine Beschreibung der Insel Phrygaios finden Sie in **Horas** auf Seite 188, allgemeine Informationen zur zyklopäischen Kultur ab Seite 185.

Athyros, größte Siedlung der Seebaronie Phrygaios, wird vorwiegend von Fischern und Handwerkern bewohnt, die sich auf die Weiterverarbeitung von Metallerzen und der Phraischafwolle konzentrieren. Die Bevölkerung im Landesinneren besteht aus Schäfern, Hirten, Bauern und Minenarbeitern.
Die Stadt liegt in einer Bucht im Osten der Insel und gehört zu den wenigen Stellen, an denen man vom Schiff aus anlanden kann, da die Insel von steilen Klippen umgeben ist. Von Athyros aus führt ein künstlich geschaffener Weg die Klippen der kleinen Insel hoch zur ***Residenz des Seebarons***.
Auffällige Gebäude in der Stadt sind der auf den Klippen gelegene ***Efferd-Tempel*** sowie das Gasthaus ***Zum Mechanicus***, gelegen am zentralen Marktplatz der Stadt.
Im Vorfeld der Regatta versammeln sich hier die Teilnehmer, Schaulustige und Stammtisch-Experten.
Auf dem Marktplatz verkaufen während der Regatta einige Stadtbewohner den Reisenden geschnitzte Andenken. Hier findet sich auch ein ***Wettbüro***, in dem man auf den Sieger der Regatta setzen kann.
Die Umgebung der Stadt wird durch den Leuchtturm ***Elidasfeuer*** und die Residenz des Seebarons beherrscht. Auch ein Boronanger mit Krypten aus alten Zeiten findet sich hier.

Reisende aus dem Süden werden von einem im Bau befindlichen ***Siegesdenkmal für die Seeschlacht von Phrygaios*** begrüßt: ein aus den Klippen herausgeschlagener Soldat, von dem jedoch erst die Beine fertig gestellt sind, umrahmt von einem hölzernen Gerüst.
An einigen Stellen lassen sich die Jugendlichen aus Athyros erblicken, die ihren Mut unter Beweis zu stellen, indem sie von immer höher werdenden Klippen ins Meer springen.

Unterkunft

Palmyra Tartuffo bezieht mit Kapitän Nestriotis und den Helden Quartier im Gasthaus „Zum Mechanicus", einem gediegenen Gasthaus in unmittelbarer Nähe des Hafens, das von der Wirtin Praiadne mit Hilfe ihrer beiden hübschen Zwillingstöchter Aurelia und Thalassa geführt wird, die die Männerherzen höher schlagen lassen, da sie, der zyklopäischen Mode folgend, die Brüste unbekleidet lassen. Praiadnes Gatte Thalanios ist einer der Teilnehmer der Regatta, weswegen die Wirtin um seine Sicherheit besorgt ist.
Die Helden können sich auf Kosten Palmyras ein Mehrbettzimmer teilen (bei Helden ab SO 10 wird auch ein Einzelzimmer bezahlt). Palmyra vertreibt sich die Zeit mit Gesprächen über den berühmtesten Sohn der Stadt und mit Basteleien an feinmechanischen Wunderwerken, was ihr die Aufmerksamkeit der Gäste sichert (und später nicht zum Vorteil gereichen wird). Kapitän Nestriotis' Aufmerksamkeit gilt eher Praiadnes Töchtern.
Im gleichen Gasthaus untergebracht sind auch andere Kapitäne der Regatta, außerdem Pheneaster, der Kapitän des Walfängers *Renegat*. Immer wieder können die Helden Diskussionen verfolgen, in denen die Regattateilnehmer entschlossenes Handeln der Obrigkeit fordern.

Aufgaben für die Helden

Die Helden kommen am Nachmittag des 29. Travia in Athyros an, was ihnen etwa eineinhalb Tage bis zum geplanten Start der Regatta gibt – noch ist nichts über eine Verschiebung des Starttermins bekannt. Folgende Aufgaben erwarten die Helden in diesen eineinhalb Tagen:

Überwachung der Kalokagathia

Wie von Palmyra und Nestriotis vorgeschlagen, können die Helden ein Auge auf die *Kalokagathia* werfen und dafür sorgen, dass Saboteure von vornherein zum Scheitern verurteilt sind. Die Bewachung des Schiffes stellt keine Herausforderung dar – es genügt, wenn hin und wieder ein Held nach dem Rechten sieht, da sich Nestriotis' Mannschaftsmitglieder auch auf dem Schiff aufhalten.
An dieser Stelle könnten die Helden bereits einige Informationen über den Wasserdrachen erhalten (siehe unten) oder kleinere Sabotageakte vereiteln, wie z.B. die Beschädigung der Takelage durch von Rivalen angeworbene Straßenjungen.

Begleitung Palmyra Tartuffos

Maestra Palmyra ist der Ansicht, dass ihr noch keine Gefahr droht, hat aber gegen Begleitung nichts einzuwenden. Sie wird sich in der Stadt umsehen und schließlich am 30. Travia in Richtung des Leuchtturms aufbrechen, wo das Odenius-Haus

Im Dienst der Wissenschaft

Im Dienst der Wissenschaft unterwegs, könnten die Helden auf die Idee kommen, dass der Zweck die Mittel heilige – und selbst Sabotage betreiben.

- Das Anschneiden der Takelage rivalisierender Schiffe lässt sich mit Vorsicht (*Schleichen* und *Sich Verstecken*) leicht bewältigen, auch ein Anbohren des Schiffsrumpfes ist denkbar (*Schwimmen*, bestimmte Zauber).
- Die Helden können Streit mit rivalisierenden Matrosen anfangen und sie zu einer Schlägerei zu provozieren, was Ausfälle oder Verhaftungen zur Folge haben kann.
- Abführmittel in der Nahrung kurz vor dem Beginn der Regatta wirken Wunder und sind mit ein wenig Mühe (*Gassenwissen*-Proben) auch in Athyros zu erstehen.

Lassen Sie ruhig zu, dass die Helden ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Einige Regattateilnehmer

Schiff	Kapitän	Mannschaft	Beschreibung
Praiadne	Thalanios	2	Gatte von Praiadne, der Wirtin. Gesellig und Trinkfest
Hypelion	Tykates	4 Seesöldner	Intrigant, lässt Sabotagen durchführen
Wellenstürmer	Aurike	2 Söhne	tief efferdgläubige Frau, thorwalsche Wurzeln
Aldyra	Festo	2	gewinnorientierter Schmuggler
Okeanos	Meneander	3 Glücksritter	rauflustige, trinkfreudige Abenteurer

untergebracht ist (siehe Seite 14). Sie wählt den Landweg die Klippen entlang, da ihr der Seeweg bei den aktuellen Gerüchten zu unsicher scheint.

Hier bietet sich eine Gelegenheit, die Helden bereits mit *Olwin von Andergast* und seiner Familie bekannt zu machen und außerdem *Loramidis*, den Enkel Olwins und Verantwortlichen für den Wasserdrachen, das erste Mal unauffällig einzuführen. Palmyra wird einige Zeit im Odenius-Haus verbringen und schließlich gegen Abend wieder nach Athyros zurückkehren.

Recherche über den Drachen

Falls die Helden Nachforschungen über den Drachen anstellen, können sie folgende Informationen erhalten:

- Der Drache treibt seit etwa vier Wochen sein Unwesen.
- Er hat bisher ein Dutzend Schiffe und Boote versenkt, darunter sowohl Handelsschiffe als auch – vor allem – Fischerboote.
- Es gibt keine gesicherten Hinweise über die Art des Drachen. Berichten zufolge ist er zehn bis fünfzehn Schritt lang und von trübgrüner Schuppenfarbe.
- Am Meer der Sieben Winde leben Westwinddrachen, um einen solchen handelt es sich aber vermutlich nicht, da er bislang ausschließlich im Wasser beobachtet wurde, Westwinddrachen jedoch vor allem Flieger sind und Feuer spucken, kein Wasser.
- Der Drache attackiert mit zerstörerischer Wut. Er greift mit mörderisch wuchtigen Hieben, kraftvollen Bissen und seinem Odem aus kochend heißem Wasser an.
- Es gibt nur wenige Berichte über Schiffe oder Boote, die bei einem Angriff nicht versenkt wurden. Der Drache lässt selten ab, bevor er sein Opfer nicht regelrecht zertrümmert hat.

Es gibt scheinbar kein Muster für die Angriffe, weder zeitlich noch was die Wahl der Opfer angeht.

- Ein alter Mann am Hafen, der angeblich schon an einer Güldenlandfahrt teilnahm, behauptet, die Angriffe des Drachen erinnerten ihn an Geschichten über myranische Wasserdrachen, so genannte *Gischtwürmer*. Er hat jedoch keine Ahnung, wie eine solche Kreatur nach Aventurien gelangt sein könnte.

Der Regattastart wird verschoben

Am frühen Morgen des 1. Boron, etwa drei Stunden vor dem geplanten Beginn der Regatta, verkündet ein Efferd-Geweihter, dass der Start der Regatta bis auf weiteres verschoben wurde. Nach Ansicht der Kirche des Efferd und der Gönner des Rennens ist die Gefahr durch den Drachen zu groß.

Die Nachricht wird in der Stadt mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Während einige Kapitäne ihre Empörung offen zeigen und den Tempel des Efferd mit Protesten bedrängen, scheinen andere erleichtert, dass sie sich nicht so schnell der Bedrohung aussetzen müssen.

Der Walfänger

Am Abend des 1. Boron trifft Kapitän Pheneaster im *Mechanicus* eine folgenschwere Entscheidung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es kann doch nicht sein, dass wir durch so ein Biest um das Rennen gebracht werden." In der rauchgeschwängerten Schankstube leert Kapitän Pheneaster mit einem entschlossenen Schluck seinen Krug Hylailer Seemost. „Ich habe Ifirnshaie im hohen Norden und Pottwale im Südmeer gejagt. Ich habe mit einem Riesenkraken gerungen. Und jetzt versetzt so ein Ungeheuer eine ganze Stadt in Angst, während ich nur tatenlos zusehe? Nicht mit mir." Die raubeinigen Seeleute, die an seinem Tisch sitzen, knurren zustimmend.

„Wisst ihr, was das ist?" Der Kapitän holt ein fest versiegeltes Tongefäß hervor. „Das ist Gonede. Skorpiongift. Ich hab ein ganzes Fass voll von dem Zeug. Einem Mengbillaner Schmuggler abgenommen, vor ein paar Wochen." Triumphierend blickt er sich um. „Ich mach's wie weiland Festo von Aldyra. Ich nehme Thunfische, jede Menge Thunfische, und stopfe sie mit diesem Mistzeug voll. Das kommt als Köder ins Wasser. Der Drache schnappt sich die Fische. Und bevor er weiß, was ihn getroffen hat, ist er schon halb tot. Den Rest erledigen meine Jungs mit Aal und Lanze. Ein Kinderspiel. He, Praiadne!" Krachend schlägt seine Faust auf den Tisch. „Eine Runde Seemost für alle! Wer von euch Landratten Manns genug ist, soll mich auf der Jagd begleiten! Morgen ist dieses Mistvieh Geschichte, und ihr dürft mich Drachentöter nennen!" Jubel brandet auf, als die Wirtstöchter mit großen Krügen in den Händen ausschwärmen.

Natürlich hat der Plan einen Haken – aber der Entschluss ist gefasst. Den Rest des Abends wird Pheneaster für seinen Mut

gefeiert. Am 2. Boron läuft die *Renegat* mit der Morgenflut aus Athyros aus – kehrt aber nicht wieder zurück.
Tatsächlich hat Pheneaster es geschafft, den Drachen anzulocken, der jedoch durch das Gift nicht geschwächt wurde und die *Renegat* nach hartem Kampf schließlich versenkte.

Nächtlicher Angriff

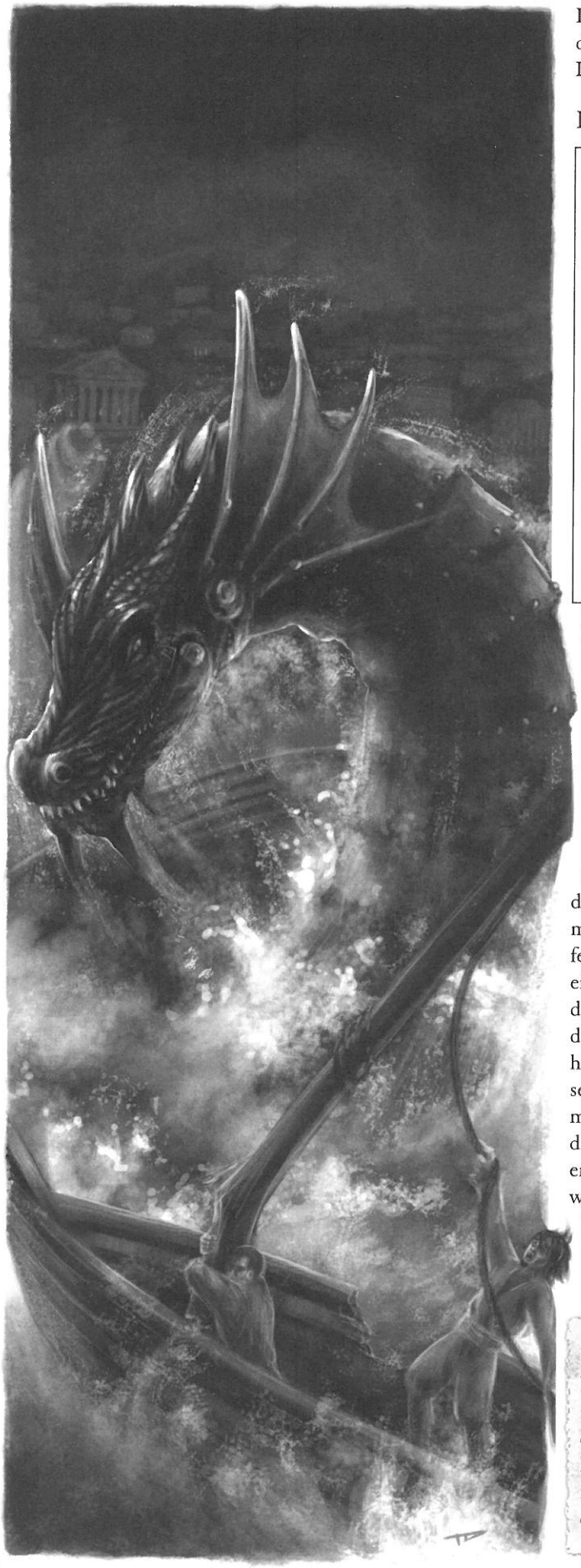
Ob die Helden die *Renegat* begleiten oder nicht: Der Drache ist durch den Kampf mit dem Walfänger geschwächt – und sinnt auf Rache. Um seinen Rachedurst zu befriedigen und mehr Material zu sammeln, das er für seine Reparatur benötigt, greift er in der Nacht vom 2. auf den 3. Boron die Schiffe im Hafen von Athyros an. Möglicherweise befinden sich zu diesem Zeitpunkt gerade einige Helden im Hafen, um die *Kalokagathia* zu bewachen – andernfalls werden sie im Gasthaus von dem Lärm geweckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mitternacht ist schon vergangen, und der Mond spiegelt sich im nachtschwarzen Hafen von Athyros, zusammen mit den sanft schwankenden Lichtern der zahlreichen Schiffslaternen. Die Glocke einer Boje ertönt hin und wieder leise, auf und ab getragen von den Wellen der Zyklopensee. Von den Hafenschenken ist noch Musik, Gelächter und Stimmengewirr zu hören, ansonsten ist Ruhe in Athyros eingekehrt.
Da ertönt auf einmal ein Geräusch – ein lautes, brodelndes Zischen, wie von gewaltigen Wassermassen, die schnell durch eine kleine Öffnung gepresst werden. Dampf steigt von der Wasseroberfläche auf.
Unvermittelt bricht das Wasser des Hafenbeckens auf und speit ein gewaltiges Ungetüm hervor. Ein grüngeschuppter Hals wölbt sich schlangengleich hervor. Gewaltige Kiefer klappen auf, und ein siedend heißer Wasserstrahl ergießt sich zischend über eine Gruppe entsetzt glotzender Seeleute, die schreiend zu Boden geht.
Der Drache bäumt sich auf, und mit metallischem Knirschen fährt sein Kopf auf den Rumpf eines nahegelegenen Regattaschiffes nieder.
Schmerzensschreie und Alarmrufe übertönen das Bersten von Holz. Chaos bricht im Hafen aus.

Rund um das Hafenbecken überschlagen sich die Ereignisse. Der Drache wütet ohne konkretes Ziel und scheint darauf bestrebt, möglichst viel Schaden anzurichten. Die ersten Schiffe beginnen unter seinem Ansturm zu sinken, Trümmerstücke werden durch die Luft geschleudert und prallen auf Flüchtende und Helfer gleichermaßen. Ein hölzerner Steg bricht zusammen und lässt mehrere Matrosen in das Hafenbecken stürzen. Unmittelbar vor dem Drachen versuchen Menschen verzweifelt, sich an hölzerne Trümmerstücke zu klammern. Die meisten Flüchtenden nehmen keine Rücksicht auf andere, rempeln sich gegenseitig aus dem Weg. Vereinzelt versuchen einige Kapitäne, eine Gegenwehr zu formieren, aber nur wenige stellen sich dem Drachen entgegen. Und mitten im Hafen tobt die Bestie, speit kochend heiße Wasserstrahlen und zerfetzt mit ihrem Leib links und rechts Fischerboote und Regattaschiffe gleichermaßen.
Es liegt nun an den Helden die *Kalokagathia* zu verteidigen: Der Drache wird bei seinem Toben im Hafen auch insgesamt vier Attacken auf das Schiff starten, die von den Helden und den Besatzungsmitgliedern zurückgeschlagen werden können. An dem Erfolg der Helden hängt nun das Schicksal des Schiffes und der Besatzungsmitglieder (Avesanios sollte den Kampf überleben): Je mehr Angriffe sie erfolgreich abwehren, desto weniger Schaden trägt das Schiff davon.

Auf der Renegat

Es ist durchaus denkbar – und sehr nobel –, dass die Helden Pheneaster ihre Begleitung anbieten. Palmyra erklärt sich bereit, den Helden den Gefahrenzuschlag für diesen Zeitraum zu zahlen.
Kapitän Pheneaster hat keine Vorbehalte, weitere Kämpfer (oder gar Magier) an Bord zu nehmen. Alles kann hilfreich sein. Sollten Ihre Helden die *Renegat* also begleiten wollen, legen Sie ihnen keine Steine in den Weg. Der Kapitän ist auch für Gegenvorschläge zu seinem Plan jederzeit zu haben – wenn die Helden hier also Eigeninitiative zeigen, den Kapitän vielleicht von sich aus schon ansprechen oder eigene Pläne haben, wird Pheneaster diese unterstützen.
Die *Renegat* wird eine Weile die Küste von Phrygaios entlangfahren und dann die offene See ansteuern. Dort bereiten die Seeleute ihre Köder mit dem Gift vor und werfen sie, mit langen, schwimmblasenbewehrten Seilen versehen, ins Wasser aus.
Kurz nach Mittag schließlich meldet der Ausguck, dass kurze Zeit ein großer Schatten im Meer sichtbar war. Wenig später gibt es einen Ruck, und die Köder werden in die Tiefe gezerrt. Zu diesem Zeitpunkt lässt Kapitän Pheneaster die Aale bemannen und die Beiboote mit den Harpunieren zu Wasser.
Dann ertönt ein ohrenbetäubendes Zischen und Fauchen, und das Wasser um die *Renegat* beginnt zu brodeln. Tote Fische treiben an die Wasseroberfläche. Der Drache erhitzt seinen Brennofen auf die höchste Glut und saugt Wasser für seinen Angriff ein.
Dann geht alles sehr schnell. Die unversehrten Köder tauchen an der Wasseroberfläche auf, und als der Kapitän noch rätselt, warum der Drache seinen Köder verschmäht hat, bricht die Bestie mit einem gewaltigen Fauchen aus der Tiefe empor und attackiert das Schiff.
Die Werte des Drachen und Hinweise zur Kampfgestaltung finden Sie im Anhang. Liefern Sie den Helden einen harten Kampf. Die Helden sind das Zünglein an der Waage – ohne sie würde die *Renegat* versenkt werden, mit der Unterstützung der Helden jedoch kann es gelingen, den Drachen zurückzuschlagen. Der Drache kämpft nicht bis zur Vernichtung, sondern zieht sich nach heftiger Gegenwehr angeschlagen zurück (sobald er 40 LeP verloren hat).
Falls die Helden die *Renegat* begleiten, können sie also nicht nur möglicherweise den Untergang verhindern, sondern auch jetzt schon das Geheimnis des Drachen lüften.
Falls die Helden den Untergang des Schiffes nicht verhindern können, werden sie nach bangem Ausharren auf den Überresten des zerstörten Schiffes mit anderen Überlebenden von einem Fischerboot aufgenommen und nach Athyros zurückgebracht.
Der Angriff auf die Stadt findet in jedem Fall statt – und noch in dieser Nacht. Die Helden erreichen die Stadt am Nachmittag wieder, so dass ihnen bis zum Abend Zeit für eine Regenerationsphase bleibt.



In jedem Fall aber erkennen die Helden spätestens jetzt, da sie der Bestie Auge in Auge gegenüberstehen, die wahre Natur des Drachen.

Die wahre Natur der Bestie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder wendet der Drache sein gewaltiges Haupt euch zu, als einer eurer Hiebe mit einem laut hörbaren Klirren auf seinen Hals niedergeht. Schuppen fliegen zersplittert zur Seite und geben den Blick auf die kupfern glänzende Haut darunter frei.
Kupfern glänzend?
Mit einem schrillen Quietschen öffnet sich wieder das Maul des Drachen, und mit einem Schlag fällt es euch wie Schuppen von den Augen. Nicht kraftvolle Muskeln schieben den Kiefer nach unten, es sind schwere, angelaufene Zahnräder, die sich von Zauberhand drehen. Tief aus dem Inneren der Kreatur hört man das Surren unzähliger Teile. In den silbrig glänzenden Augen der Bestie ist kein Leben.
Der gewaltige Wasserdrache, die Geißel von Phrygaios…
…ist eine Maschine.

Der Drache hat die verstrichene Zeit seit dem Angriff genutzt, um sich in der Werft zu reparieren, und steht somit bei 100 LeP. Aufmerksamen Helden, die schon auf der *Renegat* waren, kann auffallen, dass einige dort verursachte Beschädigungen wieder repariert sind (*Sinnenschärfe*-Probe +7).

Mit vereinten Kräften kann der Drache in die Flucht geschlagen werden – er zieht sich mit 50 LeP aus dem Kampf zurück. Zurück bleibt ein Chaos aus Verletzten, Toten und irreparabel beschädigten Schiffsrümpfen. Die Helden können sich an der Versorgung der Verletzten beteiligen, was sie die halbe Nacht beschäftigen wird. Drei Seeleute werden vermisst, aber auch wenn es kaum einem der ortsansässigen Schiffern noch danach verlangt hinauszufahren, werden sich doch einige Kapitäne der Regatta sich dazu bereit erklären, nach den drei Vermissten zu suchen, darunter Avesanios und Loramidis (den es aufgrund seines Gewissens nicht mehr am Land hält). Ob die Helden sich den Rettungsaktionen anschließen, sei ihnen überlassen, genau wie der Umstand, ob sich die Vermissten noch unter den Lebenden befinden. In jedem Fall sind die Helden nicht die einzigen, die die wahre Natur der Bestie erkannt haben. Auch anderen ist aufgefallen, dass kein Lebewesen die Schiffe angriff, sondern ein Konstrukt.

Und in der Stadt befindet nur eine einzige Person, die dafür bekannt ist, arcanomechanische Konstrukte zu erschaffen und zu kontrollieren: Palmyra Tartuffo.

Wichtiger Hinweis

Notieren Sie bitte die Zeit, zu der sich der Wasserdrache zurückzieht. Er wird sich in seinem Versteck regenerieren, daher ist es wichtig, wie viele Stunden verstreichen, bis die Helden ihn zum Kampf stellen. Berücksichtigen bei den folgenden Ermittlungen stets deren Dauer und geben Sie den Spielern verstärkt Hinweise zur Tageszeit.

Die Suche nach dem Schuldigen

Nachdem sich die Bevölkerung von dem nächtlichen Schrecken erholt hat, werden zornige Stimmen hörbar: Man hat gesehen, welche Art Monstrum den Hafen verwüstete – kann es da ein Zufall sein, dass sich zu diesem Zeitpunkt eine Koryphäe auf dem Gebiet der Arcanomechanik in der Stadt befindet? Die ersten Gerüchte werden laut, gestreut von jenen, die im *Mechanicus* anwesend waren, als Maestra Palmyra an ihren Erfindungen bastelte und sich über Odenius unterhielt. Schnell verbreiten sich die Informationen in der Stadt, bauschen sich gegenseitig mehr und mehr auf. Schließlich ist für die Städter die Sache klar: Hinter den Anschlägen kann nur die Maestra stecken.

Kurzerhand entschließt sich Seebaron Horakles, die Maga unter Arrest zu setzen und gibt seinen Gardisten den Befehl, Palmyra in die Residenz zu bringen. Palmyra wird sich unter Protest, jedoch ohne Gegenwehr abführen lassen.

Für die Helden gestaltet sich die Suche nach dem Schuldigen hoffentlich nicht so leicht. Sollten sie versuchen, den Baron von der Unschuld der Magierin zu überzeugen, rennen sie dabei lediglich offene Türen ein: Der Baron ist davon überzeugt, dass die Magierin mit den Angriffen auf den Hafen nichts zu tun hatte, sieht es jedoch als seine Pflicht, einerseits Aktivität zu demonstrieren und andererseits zu verhindern, dass der Magierin etwas zustößt.

Vermutlich werden sich die Helden kurz nach der Verhaftung mit Palmyra treffen wollen, die entgegen anders lautender Gerüchte in keinem finsteren Verlies aus Koschbasalt untergebracht ist, sondern in einem gemütlich eingerichteten Zimmer. Noch ein wenig verstimmt bestätigt sie den Helden, dass kein lebender Mechanicus in der Lage wäre, ein solches Konstrukt zu errichten. Es kann sich nur um ein Werk von Odenius handeln. Sie bittet die Helden, mit den Nachforschungen im Odenius-Haus zu beginnen.

> Die Verhaftung dient natürlich dazu, dass der nun folgende Rechercheteil von den Helden und nicht von Palmyra bewältigt wird. Die Maestra kann in der Festung von den Helden besucht werden, um sich mit ihr zu beraten, falls die Helden nicht mehr weiter wissen, aber der Großteil der Recherchearbeit liegt bei den Helden. Es ist möglich, den Seebaron zu überzeugen, sie freizulassen (siehe unten). Spätestens, wenn die Helden Loramidis' Schuld bewiesen haben, kann Palmyra für das Finale wieder zu ihnen stoßen.

Optional:

Es Ihnen natürlich frei, die Szene um Palmyras Verhaftung zu streichen. Ebenfalls ist es möglich, den Baron mit einer *Überzeugen*-Probe +9 zu überzeugen, dass er die Magierin wieder frei lässt. Dieser Zuschlag kann halbiert oder aufgehoben werden, falls den Helden Alternativen einfallen sollten. Eine fehlende *Kulturkunde (Zyklopeninseln)* erschwert die Probe um weitere 3 Punkte.

Nachforschungen im Odenius-Haus

Sollten die Helden beim Odenius-Haus einen königlichen Palast erwarten, werden sie wohl enttäuscht: Das Museum ist ein uralter Leuchtturm, auch als *Elidasfeuer* bekannt, der die Hafeneinfahrt von Athyros bewacht.

Der Leuchtturm befindet sich etwa 10 Meilen von Athyros entfernt auf den steil aufragenden Klippen und beansprucht damit den höchsten Punkt der Insel für sich. Er ist entweder zu Fuß zu erreichen, wenn man auf die Hauptinsel übersetzt (etwa 2 Stunden Fußmarsch über die Klippen) oder mit dem Schiff zu einer uralten Anlegestelle (etwa 1 Stunde).

Seinen Beinamen als Odenius-Haus erhielt der Leuchtturm, da der alte Seekönig in den Sommermonden, wenn ihm der Trubel in Rethis zu viel wurde, sich hierher zurückzog, um in Ruhe seinen Arbeiten nachzugehen.

Im Zuge der Renascentia entschlossen sich die Athyrener vor nicht ganz 100 Jahren, in dem Leuchtturm ein Museum einzurichten, in dem die letzten Hinterlassenschaften des Königs ausgestellt wurden, die zuvor im Archiv des Seebarons lagerten.

Aufbau

Die Grundfläche des etwa 30 Schritt hohen Turmes ist annähernd quadratisch und misst etwa 70 Rechtschritt. Die ersten fünf Stockwerke sind jeweils 4 Schritt hoch und durch einen zentral liegenden Stützpfeiler sowie durch Treppen entlang der Wände miteinander verbunden.

Die obersten beiden Stockwerke verjüngen sich zu einem schmaleren Rundbau, im obersten Stock schließlich befindet sich das eigentliche *Elidasfeuer*, das in einem archaisch anmutendem Ofen brennt, dessen Öffnungsklappe sich nach unten schließen lässt und dadurch einen gebündelten Lichtstrahl erzeugen kann, der sich durch mehrere reflektierende Drehscheiben in dem nur durch einige Säulen getragenen Stockwerk in mehrere Richtungen lenken lässt.

Das oberste Stockwerk dient also lediglich dem Leuchtfeuer, während das darunterliegende vom Leuchtturmwärter und Alchimisten *Olwin von Andergast* und seiner Familie bewohnt wird. Ebenfalls im sechsten Stockwerk befindet sich das feuerfest eingerichtete Labor von Olwin. in dem er zum Leidwesen seiner Tochter nach Brennstoffen forscht, die die Helligkeit des Elidasfeuer verbessern sollen.

In den restlichen Stockwerken bis hin zum Erdgeschoss ist das Museum eingerichtet.

Im Kellergeschoss befindet sich das Vorratslager, außerdem die Ausstellungsstücke von größerem Wert, die nicht für jeden zugänglich sind und in vielen Fällen in Vitrinen aufbewahrt werden.

Das Museum

Das Museum ist ganz dem Leben und Wirken Odenius' gewidmet. Reliefs im Zentralpfeiler stellen Szenen aus dem Leben des Tüftlers dar. Zahlreiche Replikate von den (angeblichen) Erfindungen des alten Seekönigs sorgen dafür, dass dieser in ein möglichst gutes Licht gerückt wird.

Neben diesen Erfindungen finden sich hier unzählige Schriftrollen mit Notizen, Bauanleitungen, Skizzen und mathema-

tischen Formeln, von denen allerdings nur die wenigsten von dem König selbst stammten, sondern vielmehr von späteren Erfindern, die hier versuchten, aus den Erfindungen des Odenius ihre Lehre zu ziehen.
Es ist nicht zwingend notwendig, dass sämtliche „wertvollen" Funde sich nur im geschlossenen Teil der Ausstellung befinden: Bei der Vielzahl von Notizen und mechanischen Spielereien ist es durchaus denkbar, dass sich darunter auch zufällig noch ein „echter Odenius" befinden könnte.

Geheimnisse

Bei Untersuchungen des Turmes kamen Mechanismen zum Vorschein, die stockwerkeweise die Treppen im Turm zum Einklappen bringen. Wer hier vermutet, dass es sich um eine Falle des Erfinders handelte, hat nur bedingt recht: Eine Untersuchung der Stufen zeigt deutlich, dass sich Rillen darin befinden, so dass man mit bestimmten „Schlitten" leichter größere Lasten nach oben und unten transportieren konnte, sofern die Treppenstufen eingeklappt waren. Der Auslöser für diesen Mechanismus befindet sich in jedem Stockwerk entlang des Stützpfeilers, damals auf gut erkennbaren Druckplatten, die mittlerweile durch Satinavs Wirken und den darauf befindlichen Reliefs kaum noch zu erkennen sind. Der Mechanismus zum Ein- und Ausklappen der Treppenstufen ist in all den Jahrhunderten notorisch unzuverlässig geworden und macht die Begehung der Treppen hin und wieder zu einem Risiko.
Im Keller, ebenfalls am Stützpfeiler und hinter einigen Regalen verborgen, befindet sich ein Zahnrad-Kette-Mechanismus, der sich durch den zentralen Pfeiler über den gesamten Turm nach oben erstreckt und mit dem sich das Leuchtfeuer drehen lässt.
Nur Olwins Familie weiß außerdem, dass Olwin in seinem Turm ein transportables Schwarzes Auge verbirgt.

Die Bewohner

Der Turm wird von *Olwin von Andergast,* seiner Tochter *Amanda* und seinem Enkel *Loramidis* bewohnt (siehe Anhang).
Der greise Alchimist wird etwas unwirsch auf die Helden reagieren, blüht aber auf, wenn er erfährt, dass sie wegen Odenius hier sind, und erzählt ihnen voller Eifer von den Werken des alten Königs. Schließlich wird er sie in den Keller führen, wo sich neben dutzenden Schriftrollen noch zahlreiche Erfindungen (Replikate) und technische Spielereien befinden. Er wird die Helden hier alleine lassen, ihnen zuvor aber das Versprechen abnehmen, nichts anzufassen.
Aber welcher Held hält sich schon daran? Verlangen Sie ruhig hin und wieder Neugier-Proben, ob ein Held tatsächlich die Finger von einem mechanischen Wunderwerk lassen kann.

Recherche und Zeit

Es mag scheinen, als spiele es keine Rolle, wie lange die Helden für die Recherche benötigen. Aber der Schein trügt. Quelle 4 sagt deutlich (und die Helden können es eventuell auch schon selbst bemerkt haben), dass der Drache in der Lage ist, sich selbst zu reparieren – und dass er hierfür Zeit benötigt, nämlich 60 Stunden für eine vollständige Reparatur.
Der Drache zog sich aus dem Kampf am Hafen mit 50 LeP zurück. Jede Stunde regeneriert er 2 LeP in der Werft. Je schneller die Helden also die Recherche beendet haben und sich dem Drachen stellen, desto schwächer ist er. Nach 35 Stunden ist er wieder bei vollen Kräften.
Die Helden können das zu taktischen Überlegungen nutzen. Der Weg zur Werft steht ihnen offen, sobald sie Quelle 5 gefunden und Loramidis als Schuldigen entlarvt haben. Quelle 5 spricht jedoch auch von einem Deaktivierungsmechanismus. Die Helden stehen also vor der Wahl, schnell zur Werft zu eilen und einen geschwächten Drachen vorzufinden, um diesen im Kampf zu bezwingen, oder die Recherche fortzusetzen – und so zwar zu riskieren, dass der Drache wieder bei Kräften ist, aber auch den Deaktivierungsmechanismus zu nutzen, um dem Kampf womöglich schnell zu beenden.

Zeitübersicht

Hilfe in der Stadt	bis zu 3 Stunden (Versorgung von Verletzten, Suche nach Vermissten)
Palmyras Verhaftung	ca. 30 Minuten
Rechercheprobe (Bosparano)	ca. 2 Stunden / 1 Stunde (*Nandusgefälliges Wissen*)
Rechercheprobe (Sinnenschärfe)	ca. 2 Stunden
Reise Leuchtturm – Athyros	ca. 2 Stunden über Land / 1 Stunde über Meer
Loramidis wird gestellt	ca. 30 Minuten
Audienz beim Seebaron	ca. 2 Stunden / 15 Minuten (Wartezeit kann durch Überredenproben (erschwert nach Tageszeit) vermieden werden, ab SO 12 wird man sofort vorgelassen)
Erforschung des Nasuleum	ca. 1 Stunde bis die Schriften gefunden werden
Entschlüsseln des Deaktivierungsplanes	ca. 1 Stunde
Reise zur Wasserwerkstatt	ca. 45 Minuten über Meer / über Land 45 Minuten + 1 Stunde (Klettern) + evtl. Zeit nach Kletterproben

Je nach Können und Zusammensetzung der Gruppe benötigt man mindestens drei Stunden, um den Wasserdrachen zu stellen (1 Stunde für die Reise zum Leuchtturm, mindestens 1 Stunde für das Finden von Quelle 5, 30 Minuten für das Stellen von Loramidis, 45 Minuten für die Fahrt zur Wasserwerkstatt) – vermutlich aber wesentlich länger.

Wichtige Quellen und Funde

Quelle 1: Erste Erwähnung der Zuflucht.
Quelle 2: Überlegungen zur Zuflucht, notwendig, um das Nasuleum zu finden, in dem die Pläne für den Deaktivierungsmechanismus aufbewahrt werden.
Quelle 5: Beschädigte Quelle mit Erwähnung der Wasserwerkstatt, notwendig, um Loramidis zu stellen. Loramidis kann die Helden anschließend zur Werftanlage führen; von jetzt an können die Helden sofort zur Wasserwerkstatt, um gegen den Drachen zu kämpfen. Hinweise auf die Zuflucht und den Deaktivierungsmechanismus (Quelle 1 und 2).
Drehscheiben im Kellergeschoss: Optionale Hilfe, um im Zusammenhang mit Quelle 2 das Nasuleum zu finden.

Sollte er sich nicht zusammenreißen können, löst sein Herumfummeln eine wahre mechanische Kettenreaktion aus, als etliche mechanische Geräte in Gang gesetzt werden, pfeifen, klimpern, klirren, surren und einen Höllenlärm verursachen – der von dem greisen Olwin gar nicht wahrgenommen wird, wie die Helden nach einer Schrecksekunde feststellen.

Heureka!

Das Durchstöbern von Odenius' Aufzeichnungen erweist sich als schwierig, da es sich zum größten Teil um alte Notizen des Königs handelt, über Projekte, die er entweder ent- oder wieder verworfen hat. Außerdem sind natürlich sämtliche Notizen in Bosparano verfasst.

Lassen Sie jeden Helden, der des Bosparano mächtig ist und *Kusliker Zeichen* mit mindestens TaW 5 beherrscht, auf KL/KL/IN +3 würfeln, wobei die Helden mit ihrem TaW *Bosparano* ausgleichen dürfen. Jede Probe nimmt 2 Stunden Zeit in Anspruch (halbierte Zeit für Helden mit der SF *Nandusgefälliges Wissen*). Jeder Held recherchiert für sich allein, die TaP* werden nicht summiert.

Für jeden übrig behaltenen TaP* addieren Sie einen Punkt bei der nun folgenden Tabelle:

Rechercheergebnisse (1W20):

1-5: Pech gehabt, nichts Verwertbares, man stößt auf Verweise von Quellen, die in einer „Zuflucht" lagern sollen.
6-8: Die Karte von Athyros mit dem Koordinatensystem
9-11: Persönliche Notiz, von keinem allein stehenden Nutzen (Quelle 1)
12-14: Erste Erwähnungen eines mechanischen Drachen (Quelle 3)
15-17: Konkrete Entwürfe des Drachen (Quelle 4)
18-19: Entscheidende Hinweise zur Entdeckung der Zuflucht (Quelle 2)
20+ : Sabotierte Tagebucheinträge von Odenius (Quelle 5)

Falls eine Quelle bereits gefunden wurde, gilt das nächstkleinere Ergebnis auf der Würfeltabelle.

Sollte sich in der Gruppe niemand befinden, der Bosparano beherrscht, wird sich Olwin (mit viel Murren über den Bildungsstand der heutigen Jugend) dazu bereit erklären, die Schriften zu übersetzen. Leider sind seine Augen nicht mehr die besten, so dass er für jede Probe 3 Stunden benötigt.

Die Helden sollten natürlich früher oder später auf Quelle 5 stoßen. Quelle 5 ist ein Tagebuch des Odenius und endet abrupt, da einige Seiten ausgerissen wurden. Nach anfänglicher Enttäuschung sollten sich die Helden die Frage stellen, wer die Seiten entfernt haben könnte.

Ein Gespräch mit Olwin wird ergeben, dass zu den Räumen mit den Schriftrollen nur er, seine Tochter und sein Enkel Loramidis Zugang haben.

Suche im Odenius-Haus:

Helden, die kein Bosparano beherrschen, können sich im Museum umsehen und nach oben stehendem Muster *Sinnenschärfe*-Proben (2 Stunden pro Probe) ablegen:

1-10: Die Helden verlieren sich in den zahlreichen Replikaten – ohne Zweifel beeindruckend (auch wenn hier Modelle stehen deren fertige Funktion selbst für Odenius etwas übertrieben gewesen wäre), jedoch nicht von größerem Nutzen für das Abenteuer.
11-16: Die Helden finden eine zerbrochene Tonvase, auf der sie sie das Bild eines mechanischen Drachen finden. Wenn sie die Vase zusammensetzen (FF-Probe +3, erleichtert durch *Herausragenden Tastsinn* und TaW *Töpfern*, 10 Pkt. ansammeln, pro Probe eine Stunde) können sie erkennen, dass in den Drachen der Karfunkelsteins eines Purpurwurmes eingesetzt wurde.
17-19: In einer Schatulle befindet sich ein detailliertes Modell des mechanischen Drachens. Ein Held (oder evtl. Palmyra), der sich eine Stunde mit dem Modell befasst und dem eine *Mechanik*-Probe+7 gelingt (+5 falls er sich 2 Stunden Zeit nimmt), erhält einen besseren Eindruck für das Geschöpf (und damit eine Erleichterung von 3 Punkten auf die *Mechanik*-Proben im Finale). Nach der Instruktion eines solchen Helden sind die Angriffe des Drachen um 2 Punkte einfacher abzuwehren und *Gezielte Schläge/Stiche* ohne zusätzlichen Aufschlag möglich.
20+: Zwei Drehscheiben im untersten Kellergeschoss, größtenteils in der Wand verborgen, nur ein kleiner Teil liegt an der Oberfläche, der eine Zahl anzeigt. Beide Drehscheiben liegen auf 0 und lassen sich in Zehnerschritten zwischen -1500 und 1500 einstellen. Die Drehscheiben liegen untereinander, eine zwischen den Reliefen von Efferd (links) und Rahja (rechts), die andere zwischen Firun (links) und Praios (rechts). Neben den Drehscheiben befindet sich ein Hebel. Die Funktion wird im Abschnitt „Ein Licht geht auf" beschrieben.

Falls etwas bereits gefunden wurde, gilt das nächstkleinere Ergebnis auf der Würfeltabelle.

Der wahre Schuldige

Der Verdacht dürfte schnell auf Loramidis fallen, spätestens wenn herauskommt, dass er einer der Kapitäne der Regatta ist. Loramidis bewohnt eine eigene Kammer in dem Leuchtturm und wird, zur Rede gestellt, alles abstreiten und sich damit herauszureden versuchen, dass auch sein Schiff beim Angriff des Drachen auf den Hafen beschädigt wurde.

Aggressiveres Vorgehen (*Überreden (evtl. Einschüchtern)* +3) lassen ihn schließlich zusammenbrechen und gestehen, den Drachen wiedererweckt zu haben.

Er sucht seit Wochen einen Weg, den Drachen wieder unschädlich zu machen, und präsentiert den Helden gerne auch die dürftigen Ergebnisse seiner eigenen Recherche – sein Bosparano ist nicht sonderlich gut, sein Wissen über Odenius und dessen Werke ist ebenfalls nicht der Rede wert und mit seinen Rechenkünsten ist es auch nicht allzu weit her. Um Hilfe konnte er niemanden bitten, da er sich vor den Konsequenzen fürchtete.

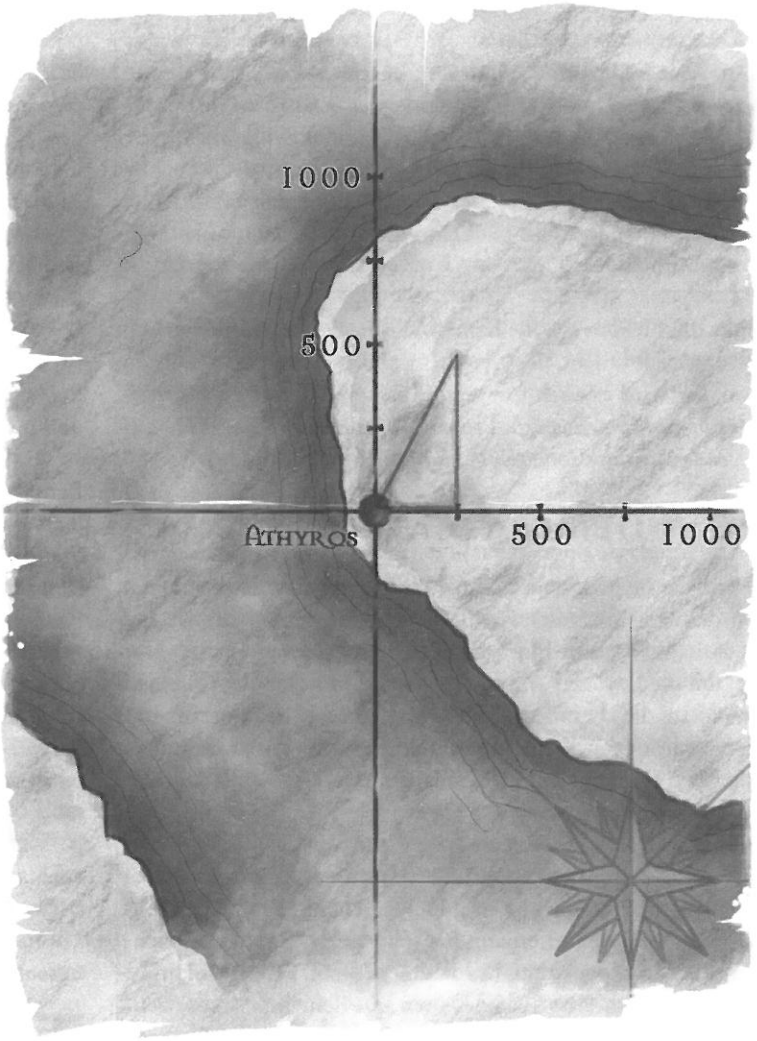
Die fehlenden Tagebuchaufzeichnungen beschrieben den Weg zu der Werft, die sich auf einer kleinen Felseninsel vor der Küste von Phrygaios befindet. Er hatte sie dorthin mitgenommen, um den Weg zu finden, musste sie aber bei seiner Flucht zurücklassen. Loramidis erklärt sich sofort bereit, die Helden zu

der Insel zu bringen – das Verlangen, sein Verbrechen vielleicht wieder gutmachen zu können, brennt heiß in ihm. Sollten die Helden zu der Insel aufbrechen wollen, ist er gerne bereit, ihnen den Weg zu erklären oder sie zu begleiten.
Falls die Helden sich dem Drachen allerdings nicht im Kampf stellen wollen, müssen sie zuerst den Deaktivierungsmechanismus verstehen.

Ein Licht geht auf

Quelle 5 weist darauf hin, dass es einen Deaktivierungsmechanismus gibt, über den Aufzeichnungen in einer Zuflucht lagern, die Odenius vor fast 1000 Jahren anlegen ließ. Die Zuflucht lässt sich nur mit ein bisschen Mathematik finden – Loramidis weiß hiervon nichts, er kennt lediglich die Lage der Wasserwerkstatt.
Der Schlüssel hierzu findet sich in Quelle 2 sowie in der Karte mit dem Koordinatensystem, die von den Helden im Odenius-Haus gefunden werden kann.
Quelle 2 spricht davon, dass die Zuflucht mindestens 500 Schritt entfernt liegen muss (die maximale Reichweite eines mengbillanischen Geschützes), jedoch höchstens 600 Schritt (die Strecke, die die Einwohner von Athyros aus in zehn Minuten zurücklegen können). Er beschließt, den Mittelwert hiervon zu nehmen: Die Zuflucht muss also 550 Schritt von Athyros aus entfernt liegen.
Natürlich können sich die Helden jetzt einfach auf die Suche machen – 550 Schritt von Athyros entfernt findet sich jedoch in alle Richtungen nichts Auffälliges. Der Grund liegt in Odenius' Exzentrik: Die *Schritt*, von denen er spricht, sind nicht die bosparanischen Schritt, wie sie heute benutzt werden, sondern Teil eines von ihm selbst entwickelten Messsystems. Ein *odenischer Schritt* entspricht etwa 1,3 bosparanischen Schritt – die Zuflucht befindet sich nicht 550 Schritt von Athyros entfernt, sondern 715 Schritt! Dies ist den Helden nur bekannt, wenn ihnen eine *Geschichtswissen*-Probe +12 oder eine *Mechanik*-Probe +10 gelingt.
Andernfalls müssen sie weiter rechnen, um den konkreten Ort herauszufinden.
Wie bereits gesagt (und wie auf der Karte ersichtlich) teilte Odenius Phrygaios in ein Koordinatensystem auf, dessen Nullpunkt er bei Athyros setzte. Die beiden Achsen benannte er nach Himmelsrichtungen: ER-Achse (Efferd-Rahja, die X-Achse) und FP-Achse (Firun-Praios, die Y-Achse).
Die ER-Position der Zuflucht ist aus Quelle 2 bekannt (250), außerdem wissen die Helden, dass die Zuflucht 550 odenische Schritt von Athyros entfernt ist. Um die Position auf der FP-Achse (der Y-Achse) zu bestimmen, bedarf es einer einfachen Rechnung.
Im Koordinatensystem bilden die Angaben ein rechtwinkliges Dreieck, die Hypotenuse (550) und eine der Katheten (250) ist bekannt. Um die zweite Kathete zu errechnen, nutzt man schlicht den Satz des Praiotheas, irdisch als Pythagoras bekannt:
$a^2 + b^2 = c^2$
c stellt die Entfernung dar (550 Schritt), a ist der Wert auf der ER-Achse (250), b muss noch errechnet werden.
Die Gleichung lautet also:
$250^2 + b^2 = 550^2 \rightarrow 62500 + b^2 = 302500 \rightarrow b^2 = 240000 \rightarrow$
b= Wurzel aus 240000 → b= 490 (aufgerundet)
Daraus ergeben sich für die Position der Zuflucht die Koordinaten 250 (auf der ER-Achse) und 490 (auf der FP-Achse).

Die Karte soll diesen Vorgang verdeutlichen.



Helden, die in der Mathematik oder der Kartografie bewandert sind, können durch eine *Rechnen-* oder *Kartografie*-Probe +3 auf die Formel kommen. Ansonsten lässt sich das Rätsel auch mit Lineal und Zirkel lösen, beides ist im Odenius-Haus zu finden.
Falls Sie der Meinung sind, dass man in der Schule genug Mathe gemacht hat, können sie natürlich auch die ganze Aufgabe durch *Rechnen*-Proben lösen lassen.
Die Helden können sich einfach grob zu dem bezeichneten Ort begeben und suchen. Einfacher geht es jedoch mit den Drehscheiben, die sie im Keller des Leuchtturms gefunden haben. In diesem Fall sollten die nun ermittelten Ziffern in die Drehscheiben eingegeben und der Hebel betätigt werden, mit dem Ergebnis, dass sich die Drehlinsen um das Leuchtfeuer drehen und die Koordinaten der damaligen Zuflucht anleuchten.
Am wirkungsvollsten ist dieser Effekt, der vielleicht sogar erst draußen bemerkt wird, im Dunkeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Knirschend und mahlend setzen sich uralte Räderwerke in Gang, ein leichtes Zittern geht durch die Mauern des *Elidasfeuers*. Das alchimistisch verstärkte Leuchtfeuer an der Spitze des uralten Leuchtturms lodert noch einmal hell auf. Metallische Blenden fahren an den Seiten herab, umschließen das Leuchtfeuer auf drei Seiten und lassen nur einen schmalen Spalt an der vierten Seite frei, aus dem der gleißende Lichtstrahl des Leuchtfeuers dringt.
Langsam dreht sich das oberste Geschoss des Leuchtturms, und das Licht wandert mit ihm durch die Nacht. Wie eine leuchtende Klinge durchschneidet der Strahl die Finsternis, gleitet über Klippen, Felsen und Bäume. Schließlich, mit einem letzten, steinernen Knirschen, kommt der Leuchtturm wieder zur Ruhe. Der verengte, konzentrierte Lichtstrahl leuchtet direkt in Richtung Athyros – an einen Ort nordöstlich der Stadt.

Falls die Helden am helllichten Tag das Rätsel gelüftet haben, beklagt sich Olwin, dass sie die Drehlinsen verschoben haben. Am Tag wird es auch um einiges schwieriger dem Lichtstrahl zu folgen (*Sinnenschärfe*-Proben+6, erleichtert durch *Herausragende Sicht* und/oder *Entfernungssinn* um 5 Punkte).

Das Nemekathäer-Nasuleum

Wenn die Helden dem Lichtstrahl folgen gelangen sie auf den Boronanger, an dessen Rand sich ein Nasuleum befindet. Das Nasuleum war eine Fluchtburg, die von Odenius angelegt wurde, um die Bevölkerung von Athyros vor Piratenübergriffen zu schützen, die aber nie genutzt wurde. Schließlich nutzte sie als Archiv, in denen heute unter anderem seine Aufzeichnungen über den Deaktivierungs-Mechanismus lagern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Lichtstrahl reißt ein Gebäude aus der Finsternis, das das Licht geradezu zu verschlucken scheint: Ein mächtiges, uraltes Nasuleum, erbaut aus schwarzem Basalt, das sich drohend auf dem alten Boronanger erhebt. Schützend breiten zwei gekrönte Rabenstatuen die Schwingen aus, den Schnabel drohend den Eindringlingen entgegen gewandt, als wollten sie die Ruhestätte mit allen Mitteln schützen. Die Reliefs und Verzierungen zeigen todessehnsüchtige Szenen im Stil der Nemekathäer.
Eine alte Pforte führt in das Nasuleum, die wirkt, als wäre sie vor einigen Jahren schon einmal geöffnet und später hastig wieder verschlossen worden.

Odenius war kein Anhänger des Nemekath-Kultes, der seinen Zenit auf den Zyklopeninseln zu Lebzeiten des Tüftlers bereits überschritten hatte. Der Kult hatte sich jedoch zu diesen Zeiten bereits bis nach Mengbilla verbreitet, und Odenius sah für Phrygaios eine größere Gefahr durch mengbillanische als durch thorwalsche Piraten. Daher errichtete er das Nasuleum als Fluchtburg, in der Hoffnung, dass die Mengbillaner aus Ehrfurcht dieses Gebäude meiden würden.
Leider verkannte er, dass der Nemekath-Kult auch noch nach einigen hundert Jahren Spuren in der Bevölkerung hinterlassen hatte und die Athyrener das Gebäude abergläubisch mieden.
Auch wenn Odenius einen eher nüchternen Götterglauben besaß, wollte er natürlich keinen Tempelfrevel begehen und ließ das Gebäude niemals weihen geschweige denn hier jemanden begraben. Nur seine Schriften und Aufzeichnungen fanden hier ihre Ruhestätte – unter anderem diejenigen, die benötigt werden, um den Deaktivierungsmechanismus wieder in Gang zu setzen.
Lange blieb das Nasuleum unberührt – bis zur Seeschlacht von Phrygaios. Während der Seeschlacht sahen sich die Alanfaner gezwungen, eine Invasion der Insel zu starten, um die dort stationierten Geschütze außer Gefecht zu setzen. Sie hatten Erfolg, aber die Seeschlacht ging verloren und ihre Herrschaft über die Insel währte nur einen Tag.
Während der Rückeroberung entdeckte eine Gruppe *Rabengardisten* das nemekathäische Bauwerk und sah darin einen geeigneten Platz für ihre letzte Wehr. Da die Situation ausweglos war und sie der Schande einer Gefangennahme entgehen wollten, wählten sie in dem Bauwerk den Freitod, in dem Irrglauben, an einem borongeweihten Ort zu sein. Seitdem streifen ihre Geister durch das Gemäuer und warten darauf, dass jemand ihre Gebeine bestattet.
Die Gruppe der fünf Ordenskrieger, darunter der Geweihte, ist nie aus dem Bauwerk geborgen worden, da die restlichen Soldaten auf der Insel fielen oder in Gefangenschaft gerieten und niemandem ihr Verschwinden auffiel.

Betreten die Helden das Nasuleum, erwartet sie ein normaler Schrein, von Schriften oder Aufzeichnungen keine Spur. Stattdessen finden sie fünf Sarkophage, auf denen in vier Leichentücher gehüllt die Rabengardisten liegen. Der Geweihte hatte niemanden mehr, der ihn bestatten konnte. Er liegt mit geöffneten Pulsadern auf dem zentralen Sarkophag, zeigt jedoch auf wundersame Weise keine Spuren der Verwesung.
Die Rüstungen der Gardisten sind neben den Rittern aufgebahrt. Sobald die Helden die Krypta betreten, fahren die Geister in die Rüstungen und greifen an:

Fünf belebte Rüstungen
INI 8+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W+5 (Sklaventod)
StP 40 **MR** 9 **RS** 6 **Struktur** 10
Besondere Kampfregeln: Immun gegen Stichschaden

Sobald die Rüstungen bezwungen sind, gibt es keine weitere Vorfälle mehr: Das eigentliche Versteck befindet sich im zweiten Sarkophag.
Wird der Sarkophag geöffnet, kommen Treppenstufen zum Vorschein, die in die Tiefe führen. Über die Stufen erreicht man ein Gewirr aus Tunneln und Räumen: Die Fluchtburg, In einem der Räume, weit hinten in dem Gemäuer, finden sich versiegelte Eisentruhen, in denen Odenius' Schriften ruhen.
Eine Suche in den Schriften fördert (neben zahlreichen Aufzeichnungen des Tüftlers, die Palmyras Herz höher schlagen lassen) auch das Gesuchte zutage: Einen detaillierten Konstruktionsplan der Werft mitsamt dem Deaktivierungsmechanismus. Den Konstruktionsplan zu verstehen benötigt eine *Mechanik*-Probe +7. (Palmyra Tartuffo kann später diesen Teil übernehmen, falls kein kundiger Mechanicus in der Gruppe ist.)
Ebenfalls in den Aufzeichnungen findet sich der Hinweis, auf welcher Insel vor Phrygaios die Wasserwerft zu finden ist. Falls die Helden Loramidis nicht stellen, erhalten sie hier die nötigen Informationen.

In die Höhle der Bestie

Auf Drachenjagd

Der Plan des Deaktivierungsmechanismus' wurde gefunden und einer Konfrontation mit dem Drachen steht nichts mehr im Weg. Aus den Quellen wissen die Helden, dass der Drache mit jeder verstreichenden Stunde stärker wird, indem er sich selbst repariert. Es gilt also keine Zeit zu verlieren.

Die Werft befindet sich auf Wasserhöhe in einem kleinen felsigen Eiland vor der Küste von Phrygaios, keine 10 Meilen vom *Elidasfeuer* entfernt. Loramidis bietet an, die Helden mit seinem Schiff bis zu der Insel zu fahren, was nicht einmal eine Stunde in Anspruch nehmen wird. Sollte kein Mechanicus in der Gruppe sein, ist es zudem angeraten, Palmyra Tartuffo mitzunehmen, die sich um den Mechanismus kümmert. Sie muss zunächst aus dem Gefängnis geholt werden, was jedoch kein Problem darstellt: Das Argument, dass sie die beste Mechanikerin ist und mithelfen müsste, das Monster zu deaktivieren, jetzt, da man einen Weg hierzu gefunden hätte, überzeugt den Seebaron leicht. Palmyra ist sofort bereit, den Helden zu helfen.

Die Helden haben zwei Möglichkeiten:

Sie können sich von der Wasserseite nähern und direkt in die Werft einfahren. Loramidis wird zu bedenken geben, dass der Drache sich in der Werft aufhält – und ein einfahrendes Schiff mit Sicherheit bemerkt und sofort attackiert.

Falls man den Drachen überraschen will, bleibt nur der Landweg. Der Landweg führt über eine alte Zugangspforte in die Werft (diesen Weg hat auch Loramidis damals beschritten), allerdings steht dem Ganzen eine anstrengende Kletterpartie bevor, die sicherlich drei Stunden dauern (und den Drachen entsprechend stärken) wird. Kletterausrüstung ist im Leuchtturm vorhanden.

Falls sich die Helden für den Seeweg entscheiden, wird Loramidis mit einem unguten Gefühl das Schiff in die Werft steuern. Fahren Sie direkt mit dem Abschnitt „Die Werft" fort.

Wenn sich die Helden für den Landweg entscheiden, erreichen sie nach einer knappen Stunde Fahrt ein felsiges Eiland mit spärlichem Bewuchs und einigen Seevögeln, die hier nisten. Loramidis legt an einer kleinen Bucht an der Südseite an. Schon Odenius nutzte fast ausschließlich den Seeweg, so dass nach tausend Jahren kein Pfad mehr von hier zu der Zugangspforte führt.

Die Helden müssen die steilen, zerklüfteten Felsen erklimmen, was eine Stunde in Anspruch nimmt. Insgesamt benötigt jeder Held drei Klettern-Proben – je nachdem sehen Sie auf der unteren Tabelle nach, was bei den Proben geschieht.

Kletterpartie

Gelungene Proben	Ergebnis
3	keine Auswirkungen, der Held kann Gefährten helfen.
2	Leichte Verletzung, 1W6 SP, vorübergehende Taubheit im Arm oder Bein (auswürfeln / Auswirkungen wie Wunde, verschwindet nach 2 Stunden von alleine oder durch Heilkunde Wunden +2 (Dauer: 1 SR)
1	Sturz, 1W6+4 SP, außerdem 1 Wunde (Trefferzone auswürfeln), Kletterdauer +30 Minuten
0	schwerer Absturz, 2W6+2 SP, zwei Wunden (zweimal Trefferzone auswürfeln), Kletterdauer +1 Stunde

Ein Held mit Misserfolgen kann sein Ergebnis mit Hilfe der erfolgreichen Gefährten verbessern. Für eine Stufe müssen 5 akkumulierte TaP* eingesetzt werden, für zwei Stufen zusätzlich 10 TaP*. Die Helfer können zusammenlegen.

Ist die Kletterpartie bewältigt, erreichen die Helden eine uralte Treppe und eine Pforte in die Klippen, die von zerfallenen Statuen flankiert wird. Hier befand sich einstmals eine Beobachtungsplattform, die Odenius nutzte, wenn er in der Werft arbeitete.

Möglich ist natürlich auch, dass die Helden sich für einen Mittelweg entscheiden – den Drachen über den Wasserweg aus der Werft zu locken, während der Rest sich zum Deaktivierungsmechanismus schleicht, um diesen in Ruhe zu reparieren, bevor der Drache zurückkehrt. Das ist eine gute Idee, könnte aber für die Lockvögel böse enden.

Die Werft

Hinter der Pforte führen uralte Stufen in die Klippen hinein. Offenbar wurde ein natürliches Gangsystem ausgebaut, um als Werft für Odenius zu dienen. Die Helden können einen uralten, für einen König äußerst karg eingerichteten Wohnbereich und einige leere Lagerräume finden. Die Treppe führt weiter nach unten. Schließlich ist von unten das Rauschen des Meeres zu hören – außerdem das leise Scharren von Holz und Metall, das Klicken und Surren von Zahnrädern. Der Drache ist offensichtlich dort unten.

Es ist nicht nötig, sonderlich leise zu sein, da der Drache zu sehr mit seiner Reparatur beschäftigt ist. Folgen die Helden weiterhin der Treppe nach unten, erreichen sie die Werft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang endet in einer gewaltigen natürlichen Höhle, die sich zu einer Seite hin in einiger Entfernung zum Meer öffnet. Das Rauschen der Wellen ist zu hören, salziger Wind weht durch die Höhle.

Ein breiter Felsstreifen diente offenbar als Werkstatt: Uralte Materiallager und Werkbänke, teilweise durch halbverrottete Planen vor der Salzluft geschützt, säumen die Felswand. In einer Ecke liegt ein gewaltiger Haufen aus geborstenen Planken und verbogenem Metall.

Die Höhle wird beherrscht von einer gewaltigen Konstruktion, die sich über die Wände und die halbe Decke zieht, ein riesiger Mechanismus aus zahllosen Schwungrädern, Hebeln, Nocken, Riemen, Kugellagern, Zahnrädern und Greifarmen. Die Konstruktion wurde früher offenbar von dem Felsstreifen aus gesteuert, Teile der dortigen Steuerungselemente liegen jedoch in Trümmern.

In dieser Konstruktion, halb im Meer ruhend, hängt der Wasserdrache, eingehakt in Greifarme und Riemen. Der Blick seiner leblosen Augen fixiert den Haufen aus Holz und Metall. Ein Scharren und Kratzen ertönt, und wie von

Geisterhand löst sich ein Stück Metall aus dem Haufen, biegt sich zurecht und schwebt auf den Leib des Drachen zu. Knirschend fährt ein Greifarm herab, um die neue Panzerung am Rest des gewaltigen mechanischen Leibes zu fixieren.

Sollte es den Helden gelingen, unbemerkt in die Werft zu kommen (eine gelungene *Schleichen*-Probe über den Landweg, unmöglich über den Wasserweg), haben sie nach Beginn ihrer Attacken zwei KR zur freien Verfügung, bevor der Drache sich aus der Konstruktion befreien kann und attackiert. Sollten Sie sich nach gelungenen *Schleichen*-Proben still verhalten, bemerkt der Drache sie erst, nachdem der erste Versuch zur Aktivierung des Mechanismus' durchgeführt wurde.

Dekonstruktion

Sobald der Drache die Eindringlinge bemerkt, wird er sie wütend attackieren – mit allem, was ihm zur Verfügung steht. Seine Werte finden Sie im Anhang. Der Drache weiß um die Bedeutung der Werft für ihn und wird bis zum bitteren Ende kämpfen.



In Begleitung der Helden

Wir nehmen an, dass zu den Helden kein Mechanicus gehört und daher die *Mechanik*-Proben im Finale von Palmyra oder Loramidis bestritten werden müssen.
Sollte sich aber doch ein Mechanicus in der Gruppe befinden und dennoch Palmyra oder Loramidis die Gruppe in die Werft begleiten, überlassen Sie die Reparatur des Deaktivierungsmechanismus' dem Helden. Palmyra wird dann mittels BEWEGUNGEN STÖREN und anderer Zauber in den Kampf eingreifen, Loramidis sich mit seinem Säbel ohne Rücksicht auf sein eigenes Leben dem Drachen stellen.

Der Mechanicus in der Gruppe sollte sich schleunigst zu der zerstörten Steuerungskonsole begeben und dort in die Konstruktion klettern, um sie notdürftig wiederherzustellen.
Damit ist es jedoch noch nicht getan: Während der Mechanicus den Mechanismus repariert, müssen die Helden den Drachen davon abhalten, die Konstruktion zu zerstören und sich somit seiner Angriffe erwehren. Außerdem muss der Mechanismus nicht nur repariert, sondern auch aktiviert werden – da der Mechanicus aber damit beschäftigt ist, den Mechanismus irgendwie am Laufen zu halten, muss dies ein anderer Held übernehmen.
Der Deaktivierungsmechanismus ist ein komplexes System aus Greifarmen, Riemen und Hebeln, der über ein Schienensystem an der Decke über den Drachen bewegt werden muss, um diesen in den stabilen Ketten und Stangen einzukesseln und so seine Mechanik zu blockieren. Dies erfordert vor allem Geduld und ein gewisses Fingerspitzengefühl.

Legen Sie das beigefügte Schieberätsel in der Ausgangsposition auf den Tisch. Alle Komponenten des Rätsels können in Längsrichtung verschoben werden. Der Mechanismus ist aktiviert, sobald das weiße Feld in die Nische auf der rechten Seite geschoben wurde.
Der Drache wird die Helden zunächst 5 KR lang attackieren. Das eigentliche Deaktivierungssystem ist zu stabil konstruiert, als dass er es zerstören könnte, die Steuerung so weit weg, dass er sie nur mit fliegenden Trümmerstücken erreichen kann – daher konzentriert er sich weitgehend auf die Kämpfer. Je 3 TP eines Trümmerstücks erschweren die nächste *Mechanik*-Probe zum Reparieren der Konstruktion um 1 Punkt, falls er nicht abgewehrt wird oder sich kein Held dazwischen wirft (und den Schaden auf sich nimmt).
Nach 5 KR würfelt der Mechanicus in der Konstruktion eine Probe auf *Mechanik* +21. Die Probe ist um 15 Punkte erleichtert, wenn der Mechanicus vorher den Konstruktionsplan studiert hat, und um weitere 3 Punkte, wenn auch das Modell des Drachen studiert wurde.
Jeder TaP* gibt den *Spielern* jetzt 20 Sekunden Zeit (in der realen Welt, nicht im Spiel), um das Schieberätsel zu lösen, während einer der Helden sich bemüht, den Mechanismus zu aktivieren. Eigentlich dürfte nur der Held, der den Mechanismus aktiviert, das Rätsel lösen, aber wir wollen mal nicht so sein. Das Rätsel soll von der Gruppe gelöst werden.
Falls dies nicht in der vorgegebenen Zeit gelingt, beginnen die nächsten 5 KR, an die sich die nächste *Mechanik*-Probe und der nächste Versuch der Rätsellösung anschließen. Wieder müssen die Helden den Drachen abwehren. Die Fortschritte bei der Rätsellösung gehen nicht verloren, so dass es den Helden nach einer Weile gelingen sollte, den Mechanismus zu aktivieren (oder den Drachen zu zerstören).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Knirschend gleitet der Schlitten der Konstruktion in Position, und die Stangen und Ketten des Mechanismus' fahren herab, stoßen donnernd gegen den bronzenen Leib des Drachen, schlingen sich um seine Gliedmaßen und fixieren ihn gegen den felsigen Rand des Ufers. Bolzen aus gehärtetem Stahl treiben sich in seine Gelenke, blockieren die Mechanik. Der Drache bäumt sich mit dem Fauchen siedenden Wassers auf, ein kochendheißer Strahl trifft die Felsdecke und zerplatzt in unzählige heiße Wassertropfen. Der gewaltige Leib aus Holz und Metall erbebt und zuckt, als er sich vergeblich gegen den Mechanismus wehrt. Ein letzter Blick aus leblosen Augen trifft euch, und mit einem Mal überrollt euch eine Welle aus Empfindungen: Hass, Verzweiflung, Angst, die unbedingte Sehnsucht nach Leben.
Dann erlöschen die Bewegungen der gewaltigen Konstruktion, und der Drache liegt still.

Epilog

Der Weg zurück nach Athyros verläuft ohne weitere Schwierigkeiten. In Athyros wird die Nachricht, dass der Drache besiegt sei, mit Jubelstürmen empfangen. Die Helden werden als Gäste des Seebarons in die Residenz eingeladen, wo er sie persönlich beglückwünscht.
Zwei Tage später startet die *Regatta der Wagemutigen*, die nach einer Woche tatsächlich von Kapitän Nestriotis für sich entschieden werden kann. Es kommt zu einem großen, von Palmyra gestifteten Festmahl, um den Sieg über den Drachen und die Regatta zu feiern, bevor sie nach Belhanka zurückkehrt.
Der Wasserdrache gehört als Hinterlassenschaft des Tüftlers dem Seekönig und wird daher vom Seebaron beschlagnahmt. Nach viel Überredungskunst gelingt es Palmyra Tartuffo, gemeinsam mit der Kusliker Hesinde-Kirche und dem *Institut der Arkanen Analysen* die Zyklopäer zu überzeugen, ihnen gegen eine horrende Summe das Konstrukt zur Forschung zu hinterlassen, so dass der Drache schließlich in die Manufactur Palmyras gebracht wird. Welche Erkenntnisse daraus getroffen werden mögen, wird die Zukunft zeigen.

Belohnungen

Palmyra steht zu ihrem Wort und wird den Helden den vereinbarten Lohn auszahlen. Zusätzlich erhält jeder Held eine Prämie von 50 Dukaten aus den Taschen des Seebarons, als Dank für den heldenhaften Kampf gegen den Drachen.
Die vielleicht wichtigste Belohnung jedoch ist nicht materieller Art: Jeder Held erhält für das bestandene Abenteuer **250 Abenteuerpunkte**. Falls das Rechenrätsel nicht mit einem einfachen Würfelwurf, sondern mit Köpfchen gelöst wurde, kommen **50 AP** hinzu, das Lösen des Schieberätsels ergibt weitere **100 AP minus 10 AP** für jede weitere Etappe nach der ersten.
An *Speziellen Erfahrungen* wartet natürlich *Mechanik* auf die Helden, zusätzlich 2 weitere, eine davon nach Belieben aus der Liste *Schwimmen, Boote fahren* oder *Seefahrt,* die andere auf *Geschichtswissen* oder *Rechnen.*

Anhänge

Anhang I – Der Wasserdrache

Zeit seines Lebens konstruierte Odenius die unglaublichsten mechanischen Wunderwerke und verbesserte sein Können dabei stetig. Er war ein Forscher von Herzen, und die Frage, ob es möglich sei, etwas zu erschaffen, hatte bei ihm Vorrang über die Frage, was für einen Nutzen seine Erfindungen haben könnten – oder ob es überhaupt klug sei, derartige Konstrukte zu erschaffen. Seine Forschungen galten vor allem den mechanischen Kreaturen, die er mit möglichst viel Mechanik und möglichst wenig Magie ins Leben zu rufen versuchte. Sein großes Ziel war dabei die Schaffung eines vollkommenen mechanischen Menschen – aber ob er sein Ziel erreichte, ist heute nicht mehr bekannt.
Der Wasserdrache war hierbei ein weiterer Schritt auf dieses Ziel zu – mit ihm wollte Odenius ein Geschöpf schaffen, das unabhängig handeln und denken konnte. Unglücklicherweise funktionierte seine Schöpfung so gut, dass er gezwungen war, sie wieder zu deaktivieren.

Konstruktion und Funktionsweise

Der Wasserdrache ist eine komplexe Konstruktion aus Tiik-Tok- und Steineichenholz, Edelmetallen, Kupferplatten und magischen Metallen, abgedichtet mit Teer und anderen Dichtungstechniken. Angetrieben wird er durch eine von Odenius' fortschrittlichsten Dampfmaschinen, in der ein gebundener Feuerelementar dafür sorgt, dass das Brennmaterial auf die richtige Hitze gebracht wird. Brennmaterial muss von außen zugeführt werden, was der Grund für die Angriffe auf die Schiffe ist. Der Drache verfügt zudem über einen Wassertank, der auf kochend heiße Temperatur gebracht werden kann und dann als Waffe dient.
Die grundlegenden Funktionen des Drachen laufen mechanisch ab, die komplexeren Bewegungen benötigen Magie. Hierzu befinden sich zahllose Anwendungen eines Zaubers ähnlich des ANIMATIO in der Konstruktion, die über komplexe Auslöser in vielfältiger Weise ineinander verschachtelt sind und die Bewegung ermöglichen. Eine Analyse würde zahlreiche Zauberzeichen (namentlich *Satinavs Siegel*), ARCANOVI-Anwendungen und sogar Zauber ähnlich des STAUB HANDLE ergeben. Odenius setzte bewusst darauf, dass das Konstrukt von einer mächtigen Artefaktseele beseelt wurde, die die Kontrolle über die magischen Funktionen übernehmen konnte. Schließlich setzte er den Karfunkel eines Purpurwurmes ein, der die Artefaktseele unter seine Kontrolle zwang und den Drachen über telekinetische Magie steuern konnte. Auch Reparaturen führt der Karfunkel mit telekinetischer Magie aus und nutzt hierzu Materialien aus der Werkstatt und solche, die er beim Angriff auf Schiffe erbeutet. Zu anderen Zauberwirkungen ist der Karfunkel nicht mehr in der Lage.
Der Wasserdrache ist ein imposanter Anblick: Zehn Schritt lang, mit Schwingen aus Holz, Metall und Leder, die ebenfalls eine Spannweite von zehn Schritt besitzen. In seiner schlanken, eleganten Konstruktion erinnert er an einen Westwinddrachen (obgleich Experten der myranischen Fauna die Ähnlichkeit zu einem *Gischtwurm* nicht entgehen kann). Seine Panzerplatten

sind im Laufe der Jahre angelaufen und verleihen ihm seine trübgrüne Farbe.

Der Kampf gegen den Wasserdrachen

INI 9+W6 **PA** 12 **StP*** 120 **RS** 9 **Struktur*** 30
Biss: **AT** 15 **TP** 3W6+5 **DK** HNS
Klauenhieb**: **AT** 14 **TP** 1W6+7 **DK** HN
Schwanzschlag**: **AT** 13 **TP** 2W6+1 **DK** HNS
Wasserstrahl***: **AT** 15 **TP** 3W6+5(A) **Reichweite** 21 Schritt
Trümmerstück****: **AT** 15 **TP** 2W6+2 **Reichweite** 15 Schritt
GS 15 **MR** 15/18

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen / KR (2 Angriffe, 1 Parade), Hinterhalt (im Wasser, 15), Gezielter Angriff (Beißen)/Verbeißen, Niederwerfen (Prankenhieb, 6 / Schwanzschlag, 7 / Wasserstrahl, 6), Großer Gegner

* Werten Sie im Sinne der Kampfregeln die Strukturpunkte einfach als Lebenspunkte und die Struktur als Konstitution im Sinne der Wundbestimmung. Jede Stunde, die der Drache in der Werft verbringt, kann er 2 Punkte Schaden regenerieren.

** Für gewöhnlich versucht der Wasserdrache, sei Opfer zu beißen, doch wenn sich die Situation anbietet, kann er auch auf andere Art angreifen. Beachten Sie hierbei einfach die Größe des Drachen: Jemanden, der hinter dem Drachen steht, wird er mit einem Schwanzschlag attackieren, an den Seiten setzt er seine Klauen ein etc.

*** Alle 2 KR einsetzbar. Dem Wasserstrahl kann man mit einer *Schildparade* oder einem (gezielten) *Ausweichen* (je +8) entgehen. Der Wasserstrahl verursacht TP(A), die Hälfte wird als echte SP angerechnet. Misslingt eine KO-Probe erschwert um die Hälfte der echten SP, ist Wasser in die Lunge geraten, weshalb alle SP(A) als SP gewertet werden.

**** In der Werft kann der Drache seine telekinetischen Fähigkeiten einsetzen, um Holzplanken und Metallplatten auf seine Gegner zu schleudern.

Da der Wasserdrache keine inneren Organe besitzt, richten – wie bei bestimmten Untoten – Waffen, deren Wirkung auf Stich basiert (z.B. Pfeile, Dolche, Speere, Fechtwaffen) nur halben Schaden an. Manöver, die auf empfindliche Stellen zielen (z.B. *Gezielter Stich*, *Todesstoß*) sind um 1 Punkt je fehlendem TaP zu TaW *Mechanik* 21 erschwert). Aufgrund seiner Konstruktionsweise ist der Drache *resistent* gegen Angriffe mit Feuer oder Wasser.

Hervorragend eignen sich Antimagie und ähnlich wirkende Liturgien gegen den Drachen. Ein BEWEGUNGEN STÖREN (in der Zonenvariante gesprochen) reduziert den Drachen auf seine rein mechanischen Funktionen: AT und PA sinken um je die halben ZfP*. Ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN unterbindet die Kontrolle des Drachenkarfunkels über die Artefaktseele, was ebenfalls einen Malus von je der Hälfte der ZfP* auf AT und PA bedeutet, allerdings auch um 18 Punkte erschwert ist. Liturgien, die Magie vollständig unterbinden, reduzieren die AT und PA um je 10 Punkte.

Bitte beachten Sie, dass der Drache im Sinne von Verwandlungsmagie nicht als Lebewesen, sondern als (magisches) Objekt gilt.

Es ist theoretisch möglich, mit dem Drachenkarfunkel zu kommunizieren, jedoch ist der Drache in seiner Rachsucht nicht an einer Unterhaltung mit Menschen interessiert, so dass er Verständigungsmagie abblocken wird, Hellsichtmagie muss sich mit seiner Magieresistenz auseinandersetzen. Ob es einem herausragenden Verständigungsmagier doch möglich ist, sich mit ihm zu unterhalten, überlassen wir Ihnen als Spielleiter.

Anhang 2 - Quellen

Quelle 1:

17. Boron 378 nach dem großen Ausbruch des Amron Nemoras

Die Zuflucht wird wohl nicht die gewünschte Funktion erfüllen, ich alter Narr habe die Wirkung von Furcht und Aberglaube der Bevölkerung unterschätzt.
Meine Aufzeichnungen bringe ich in den Gewölben unter, Temperatur und Humidität erscheinen hierfür perfekt geeignet, ein Behlagen über die Unterkunft ist von ihnen wohl nicht zu erwarten.
Der Platz erscheint ebenfalls ausreichend, war die Zuflucht doch für ganz Athyros gedacht.

Quelle 2:

Grundlegende Überlegungen zum Bauplatz der Zuflucht:
Ausgehend von Athyros sollte sich der Ort außerhalb der Reichweite der Wurfmaschinen mengbillanischer Piraten befinden, also größergleich 500 Schritt.
Weiterhin darf der Bau natürlich nicht allzu weit von Athyros entfernt liegen.

Es sei gegeben:
Der Mengbillaner Pirat greift seine Opfer über Galeeren in der Nacht an. Diesen Sichtverhältnissen lassen eine Sichtung der Piraten vom Leuchtturm etwa ein halbes Wassermaß vor der Landung in Athyros zu. Daraus folgt: Ein halbes Wassermaß Zeit, bis die Athyrener in Sicherheit sein müssen.

~~*Grundsätzliches:*~~
~~*Leistung einer guten Athletica: In einem Zwölftel Wassermaß*~~

Grundsätzliches II:
Leistung von Alten, Kindern und Verletzten: In einem Zwölftel Wassermaß etwa 300 Schritt, in einem halben demzufolge 1800 Schritt. Geben wir davon aus, dass die Leute eine gewisse Zeit brauchen, um vollständig aus Borons Armen zurückzukehren und einige Dinge von Wert mitzunehmen. Hinzu kommt, dass die Natur des Verstecks es gebietet, dass die Feinde nicht die Spur der Dörfler aufnehmen dürfen.

Schlussfolgerung:
Die maximale Entfernung der Zuflucht beträgt ein Sechstel Wassermaß Fußweg.

Der Mittelwert zwischen Maximal- und Minimalwert erscheint gut geeignet.

Als ER-Wert zwingt mir die Topografie einen Wert und Entfernung von 250 Schritt auf, daraus ergibt sich also nach Praiotheas für den FP-Wert... (hier ist die Quelle vermodert und unleserlich)

Quelle 3:

Natürlich liegt es in der Hand der Götter, neues Leben zu erschaffen, darum geht es mir nicht, darum ist es nie gegangen.
Nur betrachtet man die Körper lebender Kreaturen, gleich ob Mensch oder Tier: Muskeln, Adern, Sehnen, Knochen...ist deren Zusammenspiel nicht auch eine Art von Mechanik? Und sollte diese nicht zu imitieren sein?
Einen mechanischen Menschen zu erschaffen, sollte das Endziel sein; zu kompliziert, falls überhaupt möglich, scheint es mir eine Steuerkonsole, ein künstliches Bewusstsein zu schaffen. Ich will es nun zunächst mit einer Vorstufe versuchen: Fabelwesen oder mystische Kreaturen scheinen körperlich nur zu funktionieren, da sie über eine astrale Komponente verfügen, also werde ich wohl um diese nicht herumkommen, jedoch dürfte diese nachzustellen sein, wie etwa bei einem Drachen...

Quelle 4:

3. Efferd 384 nach dem großen Ausbruch des Amron Nemoras

Das ist es! Meine Kundschafter haben den Kadaver eines Purpurwurmes gefunden, anhand dieses sollte es mir möglich sein, die Anatomie dieser Kreaturen nach zu empfinden.

4. Firun 1 nach Bosparans Fall

Studium des Drachen abgeschlossen: Meinen Berechnungen zufolge dürfte es diesen Wesen nicht möglich sein zu fliegen, daraus folgt, dass sie sich auf magische Art und Weise in die Lüfte erheben.
Da ich diese Art der Magie nicht nachvollziehen (und schon gar nicht mechanisch imitieren kann), wird der Automat bedauerlicherweise nicht fliegen können, seine Flügel dienen lediglich zum Schwimmen.
Als Material für das Skelett des Drachen soll Zyklopeneisen verwendet werden, für die Leitröhren des Wasserstrahls habe ich mich für Elektrum entschieden. Für das Schuppenkleid erscheint (für die Rückenpartie) das tiefblaue Meteoreisen geeignet, für die Bauchplatten eine Antimon-Legierung. Um Rost zu meiden werden die inneren Gelenke mit Zinkum überzogen.
Die innere Mechanik ist, mit wenigen Ausnahmen, bei denen ich nicht um Magie herumgekommen bin, dampfbetrieben. Daher benötigt der Automat einen inneren Ofen, in dem Holz oder Kohle verbrannt werden kann. Selbstverständlich lässt sich der Ofen wasserdicht verschließen.
Die Funktion des Feuerspeiens blieb mir ebenfalls verborgen, um eine solche nachzuempfinden, baute ich eine Pumpe ein, mittels dieser der Drache zumindest Wasser „speien" kann. Es dürfte ebenfalls möglich sein, den Automaten mit einer gewissen Menge Brandöl auszustatten, um damit einen Feuerstrahl nachzuahmen. Darauf ist bislang verzichtet worden, zu groß erschien mir die Gefahr, dass das Öl im Inneren des Drachen zu brennen beginnt, zu unkontrollierbar erscheint mir das Wesen der Steuereinheit.
Das Nachfeuern des Drachen erfolgt entweder durch Verspeisung von Holz oder durch Zufuhr von Kohle in der Werftanlage, die ich eigens für den Drachen eingerichtet habe, dort kann sich der Drache auch selbstständig von eventuellen Schäden erholen, ein stündlicher Fortschritt ist sichtbar, meinen Berechnungen zu Folge dürfte ein fast vollständiger Komplettschaden binnen 60 Wassermaß behoben sein.
Einen vollständigen Komplettschaden vermag auch die Werft nicht mehr zu beheben.

Quelle 5:

5. Tsa 4 nach Bosparans Fall

Experiment gescheitert: Zwar war der Drache vollständig funktionsfähig, doch hat die bereits befürchtete zerstörerische Natur dafür gesorgt, dass das Experiment eingestellt werden muss.
Der eingebaute Deaktivierungsmechanismus hat funktioniert, Notizen zu diesem sollten in die Zuflucht gebracht werden.
Der deaktivierte Drache ist in der Werft, wenn ich die Muße dazu haben sollte, werde ich versuchen, ihn auszubessern.
Bis dahin soll die Werft und der Drache unbenutzt bleiben, die Werft dürfte aufgrund der abgelegenen Lage auf...

Anhang 3: Dramatis Personae

Palmyra Tartuffo da Belhanka

Aussehen: Palmyra (*990 BF; klein, dunkler Teint, schwarze Haare als Zopf, siehe auch **Horas 164**) trägt ihren kurzen Magierstab als Gehstock und eine rote Magierrobe, die sie bisweilen vergisst mittels SAPEFACTA von Sägespänen und ähnlichem zu befreien. Zu besonderen Anlässen ist auch die Mechanikerin nicht frei von Eitelkeit und legt kostbare Kosmetika und Duftwasser aus dem Hause Aranori auf. Palmyra wurde 990 BF in Sylla geboren und hat ihren Abschluss an der *Akademie der Geistreisen zu Belhanka* gemacht. Sie blieb in der Stadt und gründete 1015 BF die *Arcanomechanische Manufaktur* zu gründen.
Charakter: Die temperamentvolle Magierin lebt mit voller Leidenschaft ihren Beruf aus. Zu ihrem eigenen Bedauern neigt sie dazu, sich schnell aufzuregen, regt sich jedoch auch schnell wieder ab. Wissend, dass ihre Gesprächspartner nicht immer ihre Begeisterung für die Mechanik teilen, schneidet sie solche Gesprächsthemen nur oberflächlich an – was sie als oberflächlich erachtet. Hat sie die Vermutung, dass sie auf interessierte Ohren stoßen könnte, gibt es für sie kein Halten mehr.
Motivation: Palmyra arbeitet bereits seit langem an Konstrukten, die durch Magie belebt wurden. Daher widmet sie den Werken und Leben Odenius' größte Aufmerksamkeit, gehen doch sogar Gerüchte um der alte Meistermechanicus habe einen mechanischen Menschen erschaffen. Anfänglich strebt sie nach der Trophäe der Regatta, später, sobald sich herausstellt, dass hinter der Bedrohung ein mechanischer Drache steht, wird sie alles daran setzen diesen zu erforschen.

Herausragende Eigenschaften: KL 17, FF 15; Begabung (ANIMATIO)
Herausragende Talente: Magiekunde 16, *Mechanik* 18, diverse Handwerkstalente 7+
Herausragende Zauberfertigkeiten: ANIMATIO (Knechtschaft/Mehrere Objekte) 21 (23), ANIMATIO (eigene Variante) 15, BEWEGUNGEN STÖREN 13, MOTORICUS 15, AXXELERATUS 12
Sonderfertigkeiten: Simultanzaubern; Akklimatisierung (Hitze), Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kulturkunde (Südliche Stadtstaaten, Horasreich), Meister der Improvisation

Avesanios Nestriotis

Avesanios (*1005 BF; groß, muskulös, sonnengebräunt, siehe auch **Horas 192**) gehört mit seinen knapp 30 Jahren bereits zu den Favoriten der Regatta, hat er schließlich bereits dreimal die Regatta der Sieben Winde gewonnen. Der Frauenschwarm scheut keine Herausforderung und schließt mit seiner offenherzigen Art schnell Freundschaften.

Loramidis

Auch wenn Amanda nie ein gutes Wort über seinen Vater verloren hat, steckt doch viel von dessen abenteuerlichen Geist in Loramidis (*1006 BF, kurze schwarze Haare; sonnengebräunt), weshalb er in diesem Jahr an der Regatta teilnimmt. Das Preisgeld ist für ihn nebensächlich, obwohl er sich von dem odenischen Navigationsinstrument viel erhofft. Obwohl Loramidis trotz seines noch jungen Alters ein passabler Seefahrer ist, wollte er sich durch den Drachen ein Vorteil gegenüber der Konkurrenz verschaffen, ernsthaft gefährden wollte er niemanden. Jetzt sucht er fieberhaft nach einer Möglichkeit den begangenen Schaden wieder zu begleichen.

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 12, FF 13, GE 15
Herausragende Talente: Mechanik 10, *Seefahrt* 14

Olwin von Andergast

Olwin (*950 BF; wirre weiße Haare, Sehhilfe, läuft gebückt) hat schon seit einigen Jahrzehnten das Amt des Leuchtturmwärters und Museumsleiters inne. Dass Olwin seine Magierausbildung an dem Kampfseminar Andergast gemacht hat mag man kaum glauben, hat sich der Magier doch schon immer mehr mit der Alchimie als mit der Magie beschäftigt, weshalb er – damals noch unter seinem Pseudonym *Wischwugul* – auch aus der Gilde ausgestoßen wurde. Der mürrische Greis verbringt viel Zeit im Labor. Tatsächlich ist er ein brillanter Alchimist, der zu den wenigen Personen gehört, die das Rezept für Hylailer Feuer kennen. Wenn sich die Helden höflich verhalten, ist Olwin bereit, ihnen zu helfen, sofern diese nicht seine Ordnung durcheinander bringen. Seine Tochter, die Efferdschwester *Amanda*, (*990 BF, blonde, attraktiv) übernimmt zunehmend die Aufgaben ihres Vaters als Leuchtturmwärterin. Sie streitet sich häufig mit ihm über seine Experimente.
Amanda ist auf Abenteurer und Glücksritter schlecht zu sprechen, seit sie vor fast 30 Jahren von einem solchen mit Loramidis zurückgelassen wurde.

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 13
Herausragende Talente: Alchimie 20, *Bosparano* 12

Horakles von Marudret, Seebaron von Phrygaios

Der junge Seebaron (geb. 1004 BF; athletischer Körperbau) hat vor vier Jahren das Erbe seines heldenhaft bei der Seeschlacht gefallenen Vaters angetreten. Horakles hat nicht den Heldenmut seines Vaters geerbt, ist aber ein geschickter Politiker und versucht nun, den Ruf seines Vaters auf sich zu übertragen.

Pheneaster, Kapitän der Renegat

Pheneaster (geb. 984 BF; ergraut, gestutzter Vollbart) weiß viele Geschichten über die See zu erzählen, viele von diesen hat er selbst miterlebt – viele aber auch nicht. Fest steht jedoch, dass der ehemalige Seesöldner sich nach zwanzig Jahren Dienst durchaus mit Säbel oder Jagdspieß zu wehren weiß und keine Gefahren scheut. Der tatkräftige Veteran rüstet sich mit einem Kürass.

Goldfieber

von Gero Ebling, Stefan Reichardt und Torben Stretz

Mit Dank an Fabian Buß, Ulrich Ebling, Felix Füzi, Franz Janson und Christoph Wohlstein und die Testspieler Fabian, Karsten, Roman, Conrad und Vazul.

Stichworte zum Abenteuer: Schatzsuche, Rivalitäten der Taifados, Expedition in die Wüste
Ort: Yaquirbruch, Goldfelsen und Khômwüste
Zeit: in der aventurischen Gegenwart (spielt vor 1037 BF)
Helden: Forscher und Wildniskundige empfohlen.
Erfahrung: erfahren
Komplexität: Spieler: Einsteiger bis erfahren / Meister: erfahren



Das Abenteuer

Zentrales Element von *Goldfieber* ist die Gier, die Stadt der Sonne um jeden Preis zu finden. Sie findet sich im Zwerg *Aurasch* wieder, den die Suche nach der Stadt verrückt gemacht hat, in der fiebrigen Besessenheit der Maske und im Streit der Taifados im Yaquirbruch. Bald lernen die Helden die Gefahr, die davon ausgeht, kennen und müssen sich fragen, was ihnen wichtiger ist, Reichtum, Ruhm oder Überleben.

Handlungsübersicht


Horasio della Pena


Khorim Uchakbar


Shahane al'Kasim

Ein Auftrag macht die Helden auf die sagenhafte Stadt der Sonne aufmerksam. Dabei werden sie im Yaquirbruch wahlweise von *Horasio della Pena*, *Khorim Uchakbar* oder *Shahane al'Kasim* angeworben. In Folge geht es um ein altes Grab in Bomed mit Verbindung zu dem Mythos, um einen erblindeten Zwerg, eine vergessene Maske und um die Machtansprüche im Yaquirbruch, wobei andere Gruppen ähnliche Ziele verfolgen und in Konkurrenz zu den Helden treten. Die Spur weist bald nach Tikalen, wo die Helden den heiligen Ort Nordek und ein Observatorium aufsuchen. Ziel dieser Etappe ist ein verlassenes Kloster hoch im Gebirge, in dem einst ein Kult der geflügelten Sonnenscheibe huldigte, der offenbar die Stadt der Sonne kannte. Hier kommt es zur Auseinandersetzung mit den Konkurrenten. Der weitere Weg weist in die Wüste und es bleibt kaum Zeit zur Reisevorbereitung. Es gilt nun, die Orientierung zu behalten, Gefahren unterwegs sind möglicherweise die Konkurrenten und die gnadenlose Khôm selbst. Dort kommt es schließlich bei den Überresten eines alten Elfenschiffs zum Finale. Es ist an den Helden, seit Jahrtausenden gefesselte Seelen zu befreien und somit dem Goldfieber ein Ende zu setzen.
Angaben zu wichtigen Personen und Karten enthält der Anhang.

Zu Helden und Gruppen

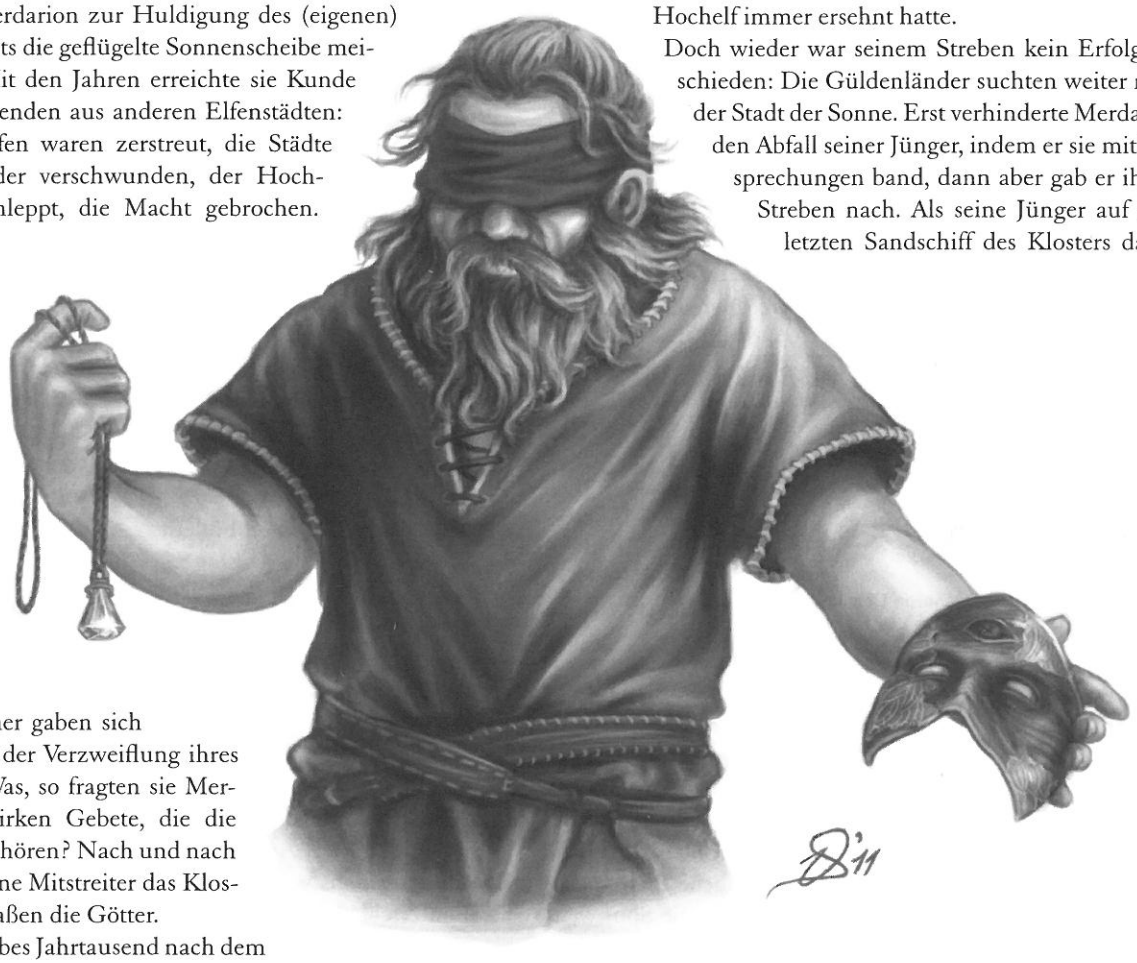
Zum Überleben in Wüste und Gebirge sollte ein naturkundiger Held dabei sein. Es ist zudem denkbar, dass neben der Belohnung, mit der die Helden motiviert werden, ein neugieriger oder praiosgläubiger Held, der womöglich der Quanionsqueste (**WdG 312 f.**) nachgeht, das Bedürfnis verspürt, das Geheimnis der Stadt der Sonne zu enthüllen.
Es gibt drei mögliche Auftraggeber für die Helden, Horasio della Pena, Shahane al'Kasim und Khorim Uchakbar (mehr in **Horas 117f.** bzw. **Raschtul 150** für Khorim). Alle drei Taifados schicken Abenteurer auf die Suche, die zwei Gruppen der nicht gewählten Auftraggeber werden im Laufe des Abenteuers zu Gegenspieler unserer Helden. Während Horasio alles daran setzt, die Grafschaft Bomed zu gewinnen, arbeitet Shahane an einem Bündnis mit Josmina von Bregelsaum und hofft, sie durch Schädigung ihres Rivalen Horasio für sich zu gewinnen. Khorims Antrieb ist es, die Stadt der Sonne zum Ruhme Rastullahs vor den Ungläubigen zu finden. Die *Taifados* unterscheiden sich in der Wahl ihrer Mittel und der Zusammensetzung ihrer Helfer (siehe Anhang).
Horasio wirbt zur Erforschung der Gerüchte um die Stadt Helden an, die im Yaquirbruch unbekannt sind und nicht mit ihm oder seinen Gegnern in Verbindung gebracht werden können. Sind die Helden größtenteils Almadaner, ist Shahanes Gruppe unter *Donatrix Tadjeri* die erste Wahl, bei den Novadis Khorims *Mudraton Baloth* ('Garde des magischen Goldes') von *Derwisch Marwan*. Man kann das Abenteuer bestehen, indem man sich mit den anderen Gruppen gut stellt, aber auch in Alleingang.

Prolog: Die Geschichte dreier Reisen

Merdarion

Als der Namenlose Tie'Shianna belagerte, verließ der Hochelf *Merdarion Vergangenheitssucher* mit Gleichgesinnten die untergehende Stadt (vgl. **Licht und Traum 20f.**). Sie wollten ihren Göttern ein Refugium schaffen, sicher vor Feinden. In den heutigen Goldfelsen erbauten sie ein Felsenkloster. Merdarion selbst war Anhänger des 'Kultes des Leuchtenden Geistes', dessen Lehre war, Geist und Schöpferkraft eines jeden könnten jegliche derische Hindernisse überwinden und so – gottgleich! – über alle Feinde triumphieren. Merdarion machte die Verzweiflung und Furcht der Bewohner Tie'Shiannas für die Niederlage gegen den Namenlosen verantwortlich und wollte das Verlorene zurückerobern.

Für eine Weile fanden die Klosterbewohner neue Kraft und errichteten den alten Elfengöttern ein Heiligtum, während Merdarion zur Huldigung des (eigenen) Schöpfergeists die geflügelte Sonnenscheibe meißeln ließ. Mit den Jahren erreichte sie Kunde von Überlebenden aus anderen Elfenstädten: Die Hochelfen waren zerstreut, die Städte geschleift oder verschwunden, der Hochkönig verschleppt, die Macht gebrochen.



Die Bewohner gaben sich zunehmend der Verzweiflung ihres Volks hin. Was, so fragten sie Merdarion, bewirken Gebete, die die Götter nicht hören? Nach und nach verließen seine Mitstreiter das Kloster und vergaßen die Götter.

Etwa ein halbes Jahrtausend nach dem Untergang der Gleißenden war Merdarion der letzte Klosterbewohner, ein Hochelf von beträchtlicher Macht, der zur Göttlichkeit aufsteigen wollte und alle Anhänger verloren hatte. Er schottete das Refugium und sich von der Außenwelt ab, da er glaubte, jede Störung könne die Reinheit und den Aufstieg seines Geists behindern.

Die Expedition zur Stadt der Sonne

Als Bosparan gegründet wurde, suchten einige Brajanos-Jünger das Reich ihres Gottes auf Aventurien, die 'Stadt der Sonne'. Der Sage nach scheiterte ein von Ucuri gesandter Falke auf der Suche nach der Stadt in den Goldfelsen. Die Jünger wollten die Aufgabe des Falken vollenden und fanden im Gebirge das Felsenkloster. Die geflügelte Sonnenscheibe dominierte es indes fast gänzlich, denn Merdarion pflegte die Heiligtümer der anderen Elfengötter nicht mehr. Die Güldenländer waren sicher, in dem zaubermächtigen, fremdartigen Wesen, das ihnen von der 'gleißenden Stadt, verborgen im sengenden Goldsand' erzählte, einen Götterboten vor sich zu haben. Der verwirrte Merdarion zeigte den Güldenländern den Irrtum nicht auf, sondern unterstützte ihn mit Sagen vom Glanz der alten Heimat. Die Güldenländer bauten das teils verfallene Kloster auf, restaurierten die verwitterten Statuen der Elfengötter nach bestem Wissen und wurden so die Jünger, die sich der Hochelf immer ersehnt hatte.

Doch wieder war seinem Streben kein Erfolg beschieden: Die Güldenländer suchten weiter nach der Stadt der Sonne. Erst verhinderte Merdarion den Abfall seiner Jünger, indem er sie mit Versprechungen band, dann aber gab er ihrem Streben nach. Als seine Jünger auf dem letzten Sandschiff des Klosters davon segelten, rief er zornig nach den *Shianna'fey*, die weiterhin die Ruinen Tie'Shiannas vor Eindringlingen bewachten. So endete die Expedition an den Klingen der Wüstenelfen, ohne die Stadt der Sonne je zu sehen.

Erneut seiner Jünger beraubt, verließ Merdarion das Kloster, das für ihn jede Bedeutung verloren hatte und verschloss die Pforten mit einem magischen Schlüssel. Bei einer kleinen Siedlung, dem späteren Bomed, fand er die letzte Ruhe. Das Volk hielt ihn für einen Götterboten, errichtete ihm ein Grabmal in den Höhlen beim Dorf und versah es mit dem Symbol, das die Kleidung des Elfen zeigte: der geflügelten Sonnenscheibe.

Auraschs Suche

Der Zwerg aus Simiador fand vor einigen Jahren in alten Schriften Hinweise auf eine Stadt des Golds namens *Aurika*. Von Gier getrieben begann er die Suche. Nach langem Forschen fand er ein Pergament, das die Stadt in der Khôm verortete (**Raschtul 171**). In Begleitung einer Karawane machte er sich auf die Reise und verließ diese, als sie sich die Ort näherte, wo Aurasch die Stadt vermutete. Allein irrte er tagelang durch den Sand, getrieben von blinder Gier, und wurde fündig: Nach Stunden des Grabens stand er vor blanken Knochen und den Resten des Sandschiffs, das die Brajanos-Jünger auf ihre letzte Reise mitgenommen hatte. Die Güldenländer waren gefesselte Seelen geworden (**WdZ 204**). Sie zeigten dem Zwerg Bilder davon, wonach sie sich am meisten sehnten: der Stadt der Sonne. Die Gleißende brannte sich ihm in die Augen, die das Gold der Kuppeln und Türme annahmen. Die Seelen sprachen in fremden Zungen zu ihm und wollten seinen Geist übernehmen. Trotz starkem Willen konnte der geschwächte Zwerg die Eindrücke nicht bewältigen: Mit zerstörtem Verstand floh er als brabbelndes Wrack, nur die *Geistertriopta* mit sich nehmend. Die gefesselte Seele des Artefakts sprach zum Wahnsinnigen und lenkte ihn in die Goldfelsen. Aber das Kloster war längst verlassen, das Gebäude verborgen. Aurasch stolperte bald nach Tikalen, um den Legenden des Falken von Nordek nachzugehen. Als er in den Tempel des Geweihtenrats eindringen wollte, nahm man ihn fest und brachte ihn in ein Noionitenkloster, wo er nach kurzer Zeit ausbrechen konnte. Bei Castell Arreth wurde er aufgegriffen, die dortige Signora ließ Horasio della Pena bald von ihrem Fund wissen.

Die drei 'Schlüsselteile'

Der verrückte Zwerg Aurasch

Auraschs Verstand ist nach dem Erlebnis in der Wüste zerrüttet. Gespräche mit ihm sind mühsam und anstrengend, oft brabbelt er unverständliches Rogolan, von Bosparano- und Aureliani-Fetzen durchzogen. Im Geist vollzieht er seine Reise nach und verfällt in Visionen von der Stadt der Sonne, die er nie sah, um dann zu verstummen. Selten spricht er verständlich. Sein Blick aus bernsteinfarben glitzernden Augen erzeugt Unbehagen. Zu Beginn befindet sich Aurasch in Unterfels.

Erscheinungsbild: Der recht junge Zwerg (*910 BF, eingefallene Züge) trägt seit seiner Erblindung in der Wüste eine Augenbinde, sein wirrer, fast goldener Bart ist verklebt und bisweilen versengt, denn der Zwerg spielt häufig mit Feuer.

Die Geistertriopta

Teilnehmer der Expedition zur Stadt der Sonne war der Magier *Brajamos*, dessen Geist nach seinem Tod in seiner Triopta als Spuk (**WdZ 205**) weiterlebt. Er verleiht der Maske, die Aurasch im Erzschiff im Wüstensand fand, ihre Kräfte. Nach seinem Einbruch ins Falkenkloster von Nordek wurde Aurasch die Maske abgenommen, ein gieriger Novize entwendete sie jedoch und verkaufte sie. So geriet sie in den Besitz Shahane al'Kasims.

Erscheinungsbild: Die Halbmaske ist aus schwarzbraunem Holz, die Oberfläche fühlt sich aber eher metallischglatt denn hölzern an und ist mit Resten einer güldenen Verzierung bedeckt, die vage an Federn erinnern. Während beide Augen hinter transparentem Glas liegen, besteht das Stirnauge aus einem schwarzschimmernden Kristall. Je nach Lichteinfall lässt sich manchmal – vielleicht, wenn der Geist in der Maske erwacht – ein menschliches Auge erahnen.

Fähigkeiten: Die Triopta selbst hat seit dem Tod ihres Trägers ihre magische Kraft verloren, ihre heutigen Fähigkeiten bezieht sie von dem ihr innewohnenden Geist. Dieser erwacht in unregelmäßigen Intervallen und nur nachts, etwa wenn in seiner Nähe Magie angewendet wird oder die Maske sich einem Ort nähert, mit dem der Geist besondere Erinnerungen verbindet. Der Träger erhält einen kurzen BLICK IN DIE VERGANGENHEIT oder besser in die Erinnerungen des Geists an diese Vergangenheit. So mag ein Träger beim Anblick Vinsalts eine winzige Bausiedlung und wenige Gebäude sehen, etwa die güldene Kuppel des Los-Tempels Bosparans, umgeben von einem Wald, der bis an ein gülden glänzendes Gebirge reicht. Die Maske ist die einzige Möglichkeit, das Felsenkloster sichtbar zu machen, indem der Geist in der Maske dem Träger das Bild aus seiner Erinnerung zeigt und so auch den Weg zum 'Schlüsselort' weist, wo Merdarions Amulett angewendet werden kann. Allerdings hat jedes Erwachen des Geists beunruhigende oder zerstörerische Nebeneffekte. So mag ein Proviantsack, womöglich mit dem ihn transportierenden Helden oder Pferd, davonfliegen, ein Feuer im Unterholz ausbrechen oder Glas im näheren Umkreis zerbrechen. Überstrapazieren Sie die Fähigkeiten der Maske nicht, der Geist wird dem Träger nur beim Blick auf Orte (Vinsalt, Felsenkloster) oder Gegenstände (Amulett, Sandschiff), an die er starke Erinnerungen koppelt, ein Bild der Vergangenheit zeigen.

Analyse-Schwierigkeit +6

Intensitätsbestimmung (Wege der Alchimie)
0 ZfP*: Magisch.
3 ZfP*: Wenig Magie spürbar.
7 ZfP*: Zentrum der Magie ist der Kristall.
12 ZfP*: Die Quelle der Magie wird von einer zweiten Schicht umhüllt, welche allerdings längst verblichen ist und nur noch gering nachwirkt.

Strukturanalyse (Wege der Alchimie)
0 ZfP*: Kein bindender Spruch feststellbar.
4 ZfP*: Von einem Spuk okkupiert.
8 ZfP*: Merkmal Temporal kann in der Signatur des Geistes erkannt werden.
13 ZfP*: Kein Auslöser für Magie feststellbar. Schlussfolgerung: Auslösung durch Geist.
19 ZfP*: Feststellung einer Verbindung des Spuks zu wirkender Magie und bestimmten Orten.

Das Amulett des Merdarion

Merdarions Amulett, das sich zu Beginn des Abenteuers in Khorims Besitz befindet, erhielt der Taifado von einem Strozzacken (**Horas 114**), der es nach dem Abzug Horasios und der Plünderung Bomeds aus dem Grab raubte und bald für schnelles Gold verkaufte.

Erscheinungsbild: Es handelt sich um einen goldgefassten Diamanten, dessen zahllose Facetten das Licht der Fackeln myriadenfach brechen und der offenbar an einer Kette um den Hals getragen wurde.

Fähigkeiten und Analyse: Mit dem Amulett ist der Zutritt zum Bergkloster möglich. Es fungiert als magischer Schlüssel für die Verschleierung der Anlage.

Analyse-Schwierigkeit +3

Intensitätsbestimmung (Wege der Alchimie)
0 ZfP*: Magisch.
3 ZfP*: Sehr schwache Konzentration.
7 ZfP*: Magische Aura über der Oberfläche verteilt.
12 ZfP*: Keine Bewegung im magischen Strom, lediglich einfache Ladung.

Strukturanalyse (Wege der Alchimie)
0 ZfP*: Bindender Spruch: ARCANOVI-Variante. Repräsentation ähnelt der elfischen. Merkmal Illusion feststellbar.
4 ZfP*: Repräsentation des wirkenden Spruches: Illusion. Offenbar Matrixgeber.
8 ZfP*: Ein Zauber gespeichert, auffällige Signatur.
13 ZfP*: Gespeichert ist ein MENETEKEL-artiger Spruch, der durch einen bestimmten Kraftfluss ausgelöst wird und an den Auslöser ein Signal abgibt.
19 ZfP*: keine zusätzlichen Informationen.

Schnitzeljagd durch den Yaquirbruch

Im Folgenden finden Sie die Beschreibung der **Orte der Handlung** des ersten Abenteuerteils im Yaquirbruch, die (mit Ausnahme Bomeds) je einer der Gruppen als Abenteuereinstieg dienen können. Aber auch andere Gruppen können später auf der Suche nach den Schlüsseln zur Stadt der Sonne diese Orte besuchen. Die dort auf sie wartenden **Heldentaten im Yaquirbruch** werden danach geschildert.
Um das verborgene Bergkloster betreten zu können, benötigt man das **Amulett Merdarions** und die **Geistertriopta**. Außerdem gibt es mit **Aurasch**, dem Märchenbuch mit der **Sage vom maskierten Geist von Virinlassih** und der **Inschrift am Horasschrein in Oberbomed** drei Wegweiser zum Kloster.

Die Orte der Handlung

Unterfels
Einwohner: 2500
Herrschaft: städtische Signoria, Machtkämpfe vieler Parteien
Tempel: Efferd, Travia, Tsa, Ingerimm, Kor
Gasthäuser: Hotel *Felsfelden*, Hotel *Esplanade*, Herberge *Alrunas Wonne*, Gasthaus *Lilienpavillon*, Taverne *Zur Bühne* uvm.
Besonderheiten: ruhiger Pol des umkämpften Yaquirbruchs; zur horasischen Bevölkerung kommen zugezogene Almadaner, Novadis und Grangorer; vor den Toren lagern zahlreiche Söldner

Was die Taifados noch wussten

Während im Folgenden beschrieben wird, wie Horasio eine Abenteurergruppe auf die Stadt der Sonne ansetzt, wird in den mit Symbolen Khorims und Shahanes gekennzeichneten Kästen geschildert, wie die Rivalen Horasios in den Plot kommen und ihrerseits Leute anwerben. Wenn Sie planen, Ihre Gruppe auf der Seite einer dieser beiden Taifados handeln zu lassen, finden Sie dort Handlungsskizzen. Anhand dieser können Sie sich auch über die Handlungen der mit den Helden konkurrierenden Gruppen informieren.

Einstieg in Unterfels



Gründe, sich in Unterfels aufzuhalten, gibt es viele: Die Helden können eine Handelskarawane durch den Yaquirbruch bis hierhin begleitet, sich für einen der örtlichen Fürsten als Söldner verdingt haben oder mit dem Schiff angelandet sein.

Ein seltsamer Fahrgast

Diese Szene findet in der Altstadt, dem *Quartiere Tuffino* statt. Die Helden kann es in die Drachenesplanade treiben, um unter den Arkaden bei Handwerkern und Krämern einzukaufen. Nach Südost führt die statuengesäumte Straße zum Travia-Tempel und dahinter durch das Bomeder Tor aus der Stadt. Nach Nordwesten erreicht man den Fisch- und den Flussmarkt.
An einer Kreuzung entsteht Tumult. Ein Ziegenhirte will einen Reiter abhalten, seine Ziegen zu belästigen. Der Krieger, dessen Wappenrock ein goldenes Pferd zeigt, hat wiederum vor, der Kutsche hinter ihm die Straße zu räumen. »Mach Platz! Platz für Signora Romeroza!«, ruft der Reiter, erfolglos. Als der Reiter abgelenkt ist, huscht ein verdreckter Junge zur Kutsche. Kaum hat er die Vorhänge beiseite gezogen, schreit er auf und fällt zurück auf die Pflastersteine und bleibt liegen. Eine gepanzerte Hand zieht die Vorhänge wieder zu.
Wenn die Helden schon vorher einer Seite im 'Ziegenstreit' beistehen, werden sie spätestens beim Schrei des Jungen auf die Kutsche aufmerksam. Ein gewitzter Held wird mit einer stibitzten Karotte oder einem Strohhut bei den Ziegen Wunder bewirken und sich so Hirte, Reiter und Ziegen gewogen machen.
Wenn ein Held die Kutsche beobachtet hat und ihm eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, kann er ein Gesicht im Innern erkennen, das überhaupt nicht zu einer Adligen passt: Ein bärtiger Kerl, mit müden Augen und wirrem, blondem Haar. Genauere Beobachtungen sind schwer möglich, da die Wachen in der Kutsche und der Reiter sie nicht zulassen.
Der Reiter ist Leutnant Mondino von Calven, den die Helden bei *Heraldik* +4 als Mitglied der Bomeder Buntröcke erkennen, den Söldnern Horasios. In der Kutsche befindet sich Aurasch der Brillantzwerg, dem die Helden später begegnen werden und der auf dem Weg zum Schloss Tsadanja ist. Der junge Bursche, ein Gerbersohn namens Lucan, ist bewusstlos und bedarf eines Heilkundigen wegen einer Platzwunde am Hinterkopf. Mondino wird froh sein, wenn für den Jungen gesorgt ist, nur bei Fragen zur Kutsche schweigt er. Lucan kann sich, wenn er aufwacht, einzig an »schrecklich brennende Augen« erinnern und ist sonst nur als Führer in Unterfels von Nutzen.

In Diensten des Grafen

Die Helden können auf zwei Arten in Horasios Dienste gelangen. Wenn sie sich bei der Auseinandersetzung mit der Kutsche vor Mondino positiv hervorgetan haben, wird sie der Leutnant dem Grafen empfehlen, sofern sie nicht den politischen Gegnern des Grafen zugerechnet werden können und im Yaquirbruch weitgehend unbekannt sind. Schließlich lässt der Graf einen Tag nach der Ankunft des Zwergen in den Tavernen der Stadt einen Anschlag verbreiten (siehe Anhang). Ihre Helden könnten auch durch den eigenartigen Fahrgast oder die Geheimniskrämerei des Grafen neugierig geworden sein, der ihnen dann gerne eine Einweihung in den Inhalt der Kutsche verspricht – sollten sie sich bereit erklären, zuvor eine Kleinigkeit zu erledigen.

Einstieg in Oberfels



Die Helden können aus mehreren Gründen nach Oberfels gereist sein, etwa, um sich als Späher, Krieger oder anderweitig am Feldzug Shahanes zu beteiligen, oder sie sind als Geleitschutz für Goldlieferungen oder Weinhändler angekommen. Shahanes Sohn *Gujadal al'Kasim* (**Horas 117**) wirbt sie an, um für eine Nacht zwei Kisten zu bewachen. Die silberbeschlagene Truhe mit dem Zwergenschloss enthalte ein Geschenk für den Horas-Tempel, die andere, einfache hölzerne Truhe die Bezahlung für den Boten, der das Geschenk abholen solle. In Wahrheit ist die Silbertruhe eine Finte und in der anderen liegt sorgsam eingepackt die *Geistertriopta*. Shahane möchte die Gegenstände nicht in ihrem Quartier aufbewahren, weil sie Verrat unter ihren Söldlingen fürchtet. Gujadal weiht die Helden aber bewusst noch nicht in die Inhalte ein. Er sagt ihnen lediglich, dass immer noch Spione Horasio della Penas und anderer Taifados in Oberfels sind und »gewisse Geschäfte vereiteln« wollten. In der Tat wird zunächst ein Gast des Hauses, der sich nur *Salvian* (*997 BF, dunkelhäutig, gutaussehend) nennt, auf die Helden zukommen und ihnen eine stolze Dukatensumme (doppelt so hoch wie die mit Gujadal ausgehandelte) anbieten, wenn sie ihm die silberne Truhe überlassen. Sollten sie nicht auf das Geschäft eingehen, wird nachts ein von Salvian gekaufter Dieb mit vergifteter Klinge (ein Angstgift; Werte wie Kämpfer im Anhang) in das Zimmer der Helden eindringen und versuchen, die silberne Truhe zu entwenden.

Wenn die Helden der Sache nachgehen wollen, finden sie Salvian durch anspruchsvolle Nachforschung (Gassenwissen- oder Schleichen-Proben) in der Spielhölle *Haus der Wunder*. Nur den überzeugendsten Helden gelingt es indes, Salvians Auftraggeber in Erfahrung zu bringen: Sowohl der Bestechungsversuch als auch Diebstahl gehen in Wahrheit auf das Konto von *Thisdan Arsago*, Eigner des *Hauses Yaquirien*, der bisher einziger einflussreicher Unterstützer Shahanes in Oberfels war und durch deren Annäherung an die Horasritter einen Rückgang seiner Macht fürchtete, den er durch Diebstahl des Geschenks zu verhindern trachtete.

Am Morgen wird die Truhe mit der Geistertriopta von der Horas-Ordensritterin *Cesara della Carenio* (*1006 BF, kriegerisch, ehrsüchtig) abgeholt, die von der Finte unterrichtet ist und die Helden einweiht. Falls die Helden erfolgreich den Diebstahl der Truhe verhinderten, wird Shahane die Helden für weitere Aufträge in Bomed ins Vertrauen ziehen.

Am Kor-Tempel entlang führt eine Straße den Hügel hinauf zum Schloss Tsadanja, der Residenz des Grafen, die jüngst in Horasios Besitz gelangte. Das mit Zwiebeltürmen und Kuppeln verzierte Schloss umgibt ein Garten mit jungem Rasen, und es sind Brandspuren an Boden und Hecken zu erkennen. Eine Wache der *Buntröcke* lässt die Helden passieren, sobald sie ihr Begehr nennen.

Der Graf (*989 BF, 1,80, dunkelblond, gepflegter Bart, eitel) empfängt die Helden im kleinen Salon an der Nordseite. Den Boden bedeckt teils ein Hornechsenmosaik, der Rest trägt ein Lilienmuster (Bedienstete entfernen immer noch Spuren früherer Herren). Im Gespräch können die Helden Karten des Yaquirbruchs, der Goldfelsen und der Grafschaft Bomed entdecken. Horasio schildert den Helden folgende (teils erfundene) Geschichte:

1028 BF starb seine Frau Tsadanja beim Beschuss von Bomed. Horasio hat ihr einen Grabschmuck anfertigen lassen, einen goldgefassten Edelstein, der sie in Borons Hallen begleiten sollte. Im Krieg fand sich aber keine Gelegenheit, sie angemessen zu bestatten. Im Praios 1029 BF, sah sich der Graf gezwungen, das zerstörte Bomed auf der Flucht vor Marschall Folnor eilig zu verlassen. Da er schon damals den Verrat seiner almadanischen Offiziere befürchtete, der sich später ereignete, wagte er es nicht, den Edelstein mit ins Ungewisse zu nehmen. So legte er ihn in ein unmarkiertes Grab am Belensee, »wo ich die Gemme meiner Tsadanja in Borons Armen sicher wähnte.« Nun will Horasio das Stück wiederhaben. Er nimmt an, dass andere Taifados die Gemme entwenden wollen, um ihm persönlich zu schaden. Der Graf sendet keinen Buntrock oder anderen Bediensteten, um jede Verbindung zu ihm zu verschleiern. Er vertraut darauf, dass die Helden ihm, seiner Gattin und Boron gnädig sind und ihm den Schmuck nach Unterfels bringen, wofür er sie mit einem Geleitbrief und 50 Dukaten entlohnen will.

In Wahrheit hat Horasio Merdarions Grab nach einem Rotzenquerschläger entdeckt und davon Meldung erhalten, bevor er Bomed endgültig aufgeben musste. Er war in Eile und wollte wegen eines Schmuckstücks in einem mysteriösen Grab nichts riskieren. Heute ist er anderer Ansicht.

Der Graf wird den Helden so gut es geht den Weg beschreiben und sie zur Verschwiegenheit aufrufen, da er fürchtet, seine Feinde könnten ihm durch den Diebstahl des Grabschmucks schaden. Wenn sich die Helden demgemäß verhalten, verläuft die Reise nach Bomed ohne Zwischenfälle.

Oberfels

Orientieren Sie sich für die Beschreibung von Oberfels an **Horas 116**. Gegenwärtig steht die Stadt unter der Herrschaft Shahane al'Kasims, die das Bündnis mit Josmina von Bregelsaum (**Horas 117**, sollte sie Ihnen nicht mehr zur Verfügung stehen, ersetzen Sie sie) sucht, um die almadanischen Teile des Yaquirbruchs zurück zu erobern. Dazu bereitet sie von ihrem Quartier in der *Zitadelle von Oberfels* einen Feldzug gegen Josminas Rivalen Horasio und dessen Verbündete in *Inostal* (**Herz 148**) vor. Seit ein Anschlag auf ihren geliebten Sohn Gujadal nur knapp scheiterte, der zu Horasio della Pena zurückverfolgt wurde, zählt der 'Graf' von Bomed zu ihren Feinden.

Gleichzeitig muss sie sich aber mit der Besatzung der halb in Ruinen liegenden Zollfeste *Cusimora* am anderen Yaquirufer auseinandersetzen. Der Zollmeister der Feste, ein Schra-

dokzwerg namens *Ubar Sohn des Ugin* (*900 BF, blonder Bartzopf, Monokel, gierig), verdient sich durch Wegsehen bei Schmuggeleien ein goldenes Monokel, weil er die Handelsströme selbst nicht mit zu hohen Zöllen beeinträchtigen darf.

Mordgruben an der Gugella

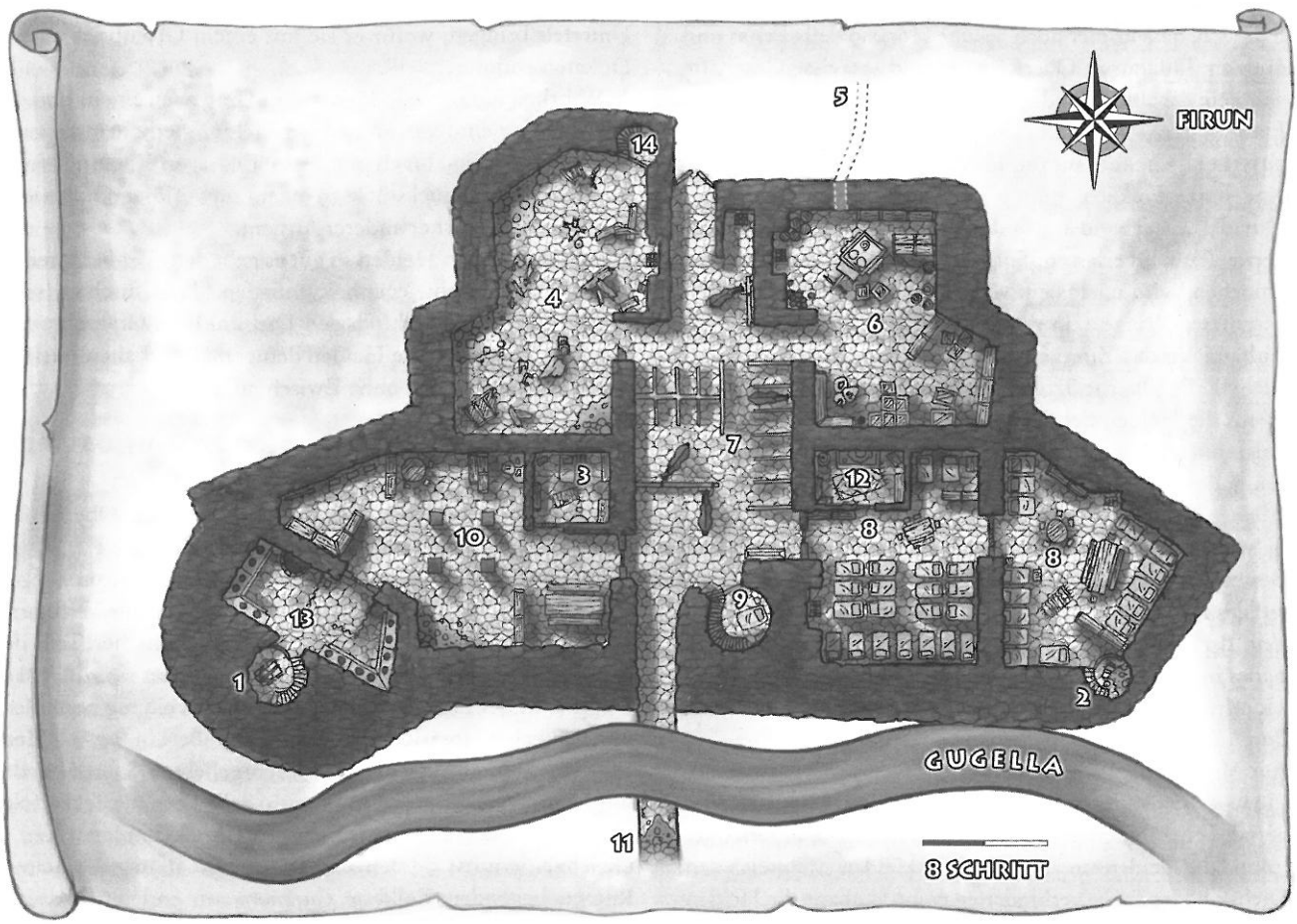
Unterirdische Wege

An der Westseite der Gugella nördlich von Gugellabrück ließ das Horasreich einst von Schradoker Zwergen Kasematten graben, um die Grenze zu festigen. Die letzte Besatzung wurde von ihren Belagerern ausgehungert, weswegen die Kasematten heute als 'Mordgruben' im Umland gelten. Jüngst dienten sie der Räuberbande der *Culmadieros* als Versteck, die nach der Vertreibung durch Khorims Leute rachesinnend und gleichsam ohnmächtig in den umliegenden Wäldern haust.

Durch das hölzerne und metallbeschlagene **Tor** des Komplexes führt ein Weg unter die Erde und unmittelbar in die Stallungen (**7**) für zwei Dutzend Pferde, an die nördlich der Vorrats- und Munitionsraum (**6**) und im Süden der fast völlig verfallene Übungsraum (**4**) angrenzen, in dessen westlicher Ecke sich ein überirdischer Ausguck (**14**) erhebt. Am Ostende der Stallungen führt eine gewundene Steintreppe in das Gemach des Kommandanten (**9**), heute Unterkunft *Khorim Uchakbars*. Etwas südlich zweigt ein Gang ab, der die Gugella unterquert und einst zu einem Zugang am Ostufer führte, um den in der Kasematte stationierten Truppen Ausfälle zu ermöglichen. Bombardenbeschuss im Thronfolgekrieg hat den Gang noch vor dem Aufgang einstürzen lassen (**11**). Mit ihm ist der zwergische

Einstieg an der Gugella

Die Helden haben erfahren, dass eine Reise in den horasisch beherrschten Teil des Yaquirbruchs für Novadis derzeit erschwert ist, da Inostal *Horasio della Pena* untersteht und Oberfels seit einiger Zeit von *Shahane al'Kasim* kontrolliert wird. Nördlich von Gugellabrück soll es indes eine Überfahrt geben, die der zwielichtige *Alricio Ragather* unterhält. Dieser unterzieht die Helden wenig leidenschaftlich einer Prüfung, er lässt sie die neun Beinamen Rastullahs aufzählen (*Götter und Kulte*+5) und bietet ihnen dann an, für Amhallah und das Kalifat eine wichtige Aufgabe zu erfüllen. In den Kasematten treffen sie Khorim Uchakbar, der ihnen den Auftrag erteilt, nach *Oberbomed* zu reisen. Auf dem dortigen Tulamidenbasar hat der Novadi *Hilal ben Alev* (*988 BF, Schweinsäuglein, schwarzer Bart), der der 'Gier der Ungläubigen verfallen' ist, eine Niederschrift verschiedener Märchen der Khôm zum Verkauf angeboten – ein schwerer Frevel gegen die Kultur der Haimamudim, die ihre Erzählungen niemals niederschreiben, geschweige denn an Fremde weitergeben. Die Helden sollen das Buch und sämtliche Kopien beschaffen und den Frevler an weiteren Untaten hindern, »gleich mit welchen Mitteln.« Erst wenn sie diese Aufgabe erledigt haben, wird ihnen der Derwisch Marwan in Oberbomed einen weiteren Auftrag für Khorim geben, der die Helden nach Bomed und auf die Spur der Stadt der Sonne führen wird (eine Beschreibung Oberbomeds bietet **HdT 62**, einen Auszug aus der Märchensammlung der Anhang).



Selbstzerstörungsmechanismus der 'Mordgruben' verborgen, der einen Wassereinbruch hervorrufen sollte. Erst die jüngsten Grabungen von Khorims Leuten haben diesen – bisher ohne ihr Wissen – wieder freigelegt. Im südöstlichen Teil der Stallungen gibt es einen Zugang zur Kellerhalle (**10**), von der westlich eine kleine Kammer abzweigt (**3**), in der heute der Derwisch *Marwan* wohnt. Eine Treppe führt am Abort (**13**) vorbei über die Erde zu einer (intakten) Rotzenstellung mit Ausguck, die hinter einem Flusshügel verborgen ist, um das östliche Ufer beschießen zu können. Nördlich der Stallungen schließen sich zwei Kasernenräume für die gut drei Dutzend Bewohner an (**8**), die im Nordosten (**2**) zu einer zerstörten Rotze mit Ausguck führen. Khorims Leute haben in einem westlich angrenzenden Raum (**12**) eine Rastullah-Bethalle eingerichtet, in der häufig ein halbes Dutzend Novadis anzutreffen ist.

Die Gruft unter Bomed

Bomed

Für eine Beschreibung Bomeds und der aktuellen Lage siehe **Horas 116ff.** und **Herz 148f.** Die Region ist konfus und unruhig, die Stadtherren der Taifas wechseln oft. Derzeit steht Bomed nicht unter Horasios Kontrolle, sonst hätte er das Amulett selbst geborgen.

Auf den letzten Meilen vor Bomed wird die *Via Yaquiria* immer schlechter. Das Pflaster ist abgenutzt und voller Schlaglöcher. Reisende oder patrouillierende Söldner sind häufige Begegnungen. Bomeds Türme sind meist eingestürzt oder beschädigt. Die gelangweilte Torwache lässt fast jeden durch. Die Straßen sind von Schäden gezeichnet, Schuttberge türmen sich am Rand, viele Häuser sind Ruinen, die Palazzi stehen leer, die Yaquirbrücke ist zerstört, Kriegsversehrte bitten um Almosen. Man ist schlecht auf die Heerführer des Kriegs zu sprechen, sei es Ariano von Veliris und dessen Verbündeten Horasio, sei es Staatsmarschall Folnor, denn sie brachten der Stadt und dem Umland nur Leid. Die Stimmung reicht von Verzweiflung über Furcht, leise Hoffnung bis hin zu Opportunismus und Widerstand.

Belagerungen und Plünderungen haben Bomed stark zerstört. Das kaum erforschte unterstädtische Gewirr von Kanälen, Tunneln und Geheimgängen aus alter Zeit ist allerlei Halunken und Räubern Heimat. Das tikalische Oberbomed, per Fähre erreichbar, wurde kaum in Mitleidenschaft gezogen.

Begegnungen

Der Praios-Geweihte *Ucurio* aus Oberbomed will die Ordnung in der Grafenstadt wahren. Dazu kommt er regelmäßig mit der Fähre ans westliche Ufer und vermittelt zwischen Bürgern und den neuen Herren. Er bemüht sich bisher vergeblich, Baron *Geron von Tikalen* (**HdT 55**) zum Eingreifen zu bewegen. Die Helden begegnen ihm entweder an einer Tempelbaustelle, wo er die Arbeiten beaufsichtigt, oder auf dem Weg zu einer Audienz beim derzeitigen Herrscher Altbomeds. Er kann ihnen einiges zur wechselvollen Geschichte Bomeds im Thronfolgekrieg sagen, weiß aber nichts von Merdarions Gruft.

Söldner marschieren durch die Straßen. Nachdem sie einige Krüge Wein zu viel intus haben, schikanieren sie unbescholtene Bürger, die sie für Anhänger eines anderen Grafenanwärters halten. Wenn die Helden eingreifen, kommt es zum Kampf (Werte siehe Anhang). Ein solches Verhalten wird den Auftrag der Helden maßgeblich erschweren, da man fieberhaft nach den 'Spitzeln' suchen wird.

Eine Gruppe Noioniten ist aus einem Kloster in den Goldfelsen angereist, um sich um die geistig Verwirrten zu kümmern. Eventuell erkundigen sich die Heiler bei den Helden nach einem entlaufenen Zwerg mit *sonderbar goldenen Auge*, der vor kurzem auf unbekannte Weise aus dem Kloster entflohen sei und der dringend der Fürsorge der Brüder bedürfe.

Horasio auf den Fersen



Nachdem sich die Helden bewährt haben, sendet sie Shahane nach Bomed. Kurz zuvor ist dort eine Gruppe um Mondino von Calven eingetroffen, die für Horasio della Pena Nachforschungen anstellt. Shahane, von almadanischen Sympathisanten informiert, vermutet, der Statthalter habe einen Weg gefunden, die Grafenkrone zu erringen. Die Helden sollen möglichst viel über den Auftrag Mondinos herausfinden und dabei ihren eigenen Auftraggeber nicht verraten. Wenn möglich, sollen sie Horasios Pläne behindern.

Hilfe gegen oder Informationen über Horasios Leute kann ein findiger Held etwa vom Erbdroste *Vascal ya Berîsac* (*993 BF, durch Krieg und persönliche Verluste verbitterter Heerführer) erhalten, welcher der Repräsentant *Rimon Sâlingors* in der Stadt und ein alter Widersacher Horasios ist. Er weiß, dass Horasios Gattin nie in Bomed begraben wurde, wird den Helden aber vor allem helfen, indem er Horasios Leuten Steine in den Weg legt: Er informiert rebellische Bomeder, die nicht vergessen haben, was Horasios Leute der Stadt angetan haben, oder er stellt Bauarbeiter zum angeblichen Wiederaufbau des Castello Bregelsaum ab und verhindert so zeitweilig einen Zugang zum Grab.

Novadisches Schattenfechten



Khorims Spionin bei Horasio, die alte Stallmagd Irida, hat gute Arbeit geleistet. Khorim beauftragt seine Helden, von Oberbomed aus in die Jagd nach dem Grab einzugreifen, dessen genaue Lage er ja kennt. Sie sollen Horasios Leute daran hindern, das Grab und das Amulett zu finden, was ihnen nur zeitweise gelingen kann. Auch wenn sie falsche Fährten legen, können sie die Konkurrenz allenfalls mit einem falschen Amulett in die Irre führen. Werden die Verfolger zu hartnäckig, ist es oberstes Ziel der Gruppe, Khorims Wissen und dessen Besitz des Amuletts geheim zu halten. Im Anschluss stellt Khorim den Helden die Mudraton Baloth zur Seite, gemeinsam sollen sie den mysteriösen Zwerg, von dem Irida erzählte, entführen, der Horasio überhaupt erst wieder auf das Grab in Bomed hinwies. Dafür kann den Novadis wiederum Vascal ya Berîsac wertvolle Informationen liefern, denn er weiß um einen geheimen Zugang zu Horasios Schloss Tsadanja, war es doch bis vor einigen Jahren in seinem Besitz!

Spurensuche in Altbomed

Die Helden werden sich bald nach ihrer Ankunft auf die Suche nach dem Grab machen. Ihr Auftraggeber konnte ihnen

eine recht genaue Lagebeschreibung geben, da er einige Zeit zuvor von der Gruft erfahren hatte, damals aber noch nicht die Zusammenhänge und die Verbindung zur Stadt der Sonne kannte. Als er die Stadt im Krieg der Drachen verlassen musste, blieb das Kleinod im Sarkophag Merdarions zurück. Der Eingang wurde notdürftig mit Brettern abgedeckt. Erst später raubte es ein Strozzacke, wovon Horasio aber nichts ahnt. Da Horasio keine genaue Karte anfertigen ließ, konnte er den Helden nur mitteilen, dass die Gruft im südlichen Bereich der Grafengräber beim abgebrannten **Castello Bregelsaum** zu finden ist. Die Gräber sind kleine tempelartige Bauwerke, die um einen Teich angeordnet und mit steinernen Türen verschlossen sind. Niemand weiß, dass einst nicht nur Grafen beigesetzt wurden, sondern dass hier früher der Totenanger lag, wo auch der Eingang in die tief im Boden versunkene Gruft Merdarions liegt. Eine Person, die sich noch an die mysteriösen Ereignisse auf dem Anger erinnern kann, ist der Trunkenbold *Fulno*, der Haushofmeister des Castellos, der in einem Bretterverschlag bei den zerstörten Stallungen des Schlosses haust. Wenn die Helden ihn aufsuchen, müssen sie ihn gegen eine Gruppe Söldlinge verteidigen (Werte siehe Anhang), die den Alten gerade zu Schätzen der vormaligen Schlossherren befragen.

Die Helden sollten bei einem Vorgehen gegen die Söldner beachten, dass diese, falls sie entkommen können, auf jeden Fall Alarm schlagen. Wenn die Helden dem Haushofmeister gegen die Söldner beistehen, kann er ihnen die ungefähre Lage der Grabstätte zeigen, konnte er doch damals die seltsamen Vorgänge aus der Ferne beobachten. Er selbst würde als tief borongläubiger Mann niemals die Totenruhe stören oder gar die Gräber plündern.

Aufwendiger ist es, alle Nasuleen abzuklappern, bis jenes gefunden ist, auf das Horasios Beschreibung zutrifft. Merdarions Gruft liegt inmitten der Trümmer am Belensee. Wenn man nicht von der Gruft wüsste, könnte man sie glatt übersehen. Scheinbar achtlos hingelegte Bretter und Trümmer verdecken einen schmalen Bodenspalt, hinter dem es dunkel ist. Ein aufmerksamer Held (verdeckte *Sinnenschärfe*-Probe +6) kann bereits im Eingangsbereich das Symbol der geflügelten Sonnenscheibe auf einigen Bruchstücken finden.

Hinter dem Riss führt ein gewundener Gang mehrere Schritt steil nach unten. Bald erhellt nur noch das kalte, bläuliche Licht von Gwen-Petryl-Steinen die Höhle. Fußspuren im Staub zeigen, dass kürzlich bereits jemand da war. Eine Wendeltreppe führt nun einige Schritt in die Tiefe, wo auf einer Empore ein Sarkophag aus weißem Marmor thront, der reich mit praiosgefälligen Ornamenten in Form geflügelter Sonnenscheiben verziert ist.

Nach Merdarions Tod vor der Stadt errichteten die Bewohner Bomeds das Grab. Bei der Belagerung im letzten Krieg fiel eine alte, morsche Mauer zusammen und offenbarte das Geheimnis. Aufgrund der antiken Götterdarstellung und Schriftzeichen schätzte Horasio das Alter der Grabstätte auf über 1000 Jahre ein. Der Sarkophag ist leicht zu öffnen, offenbar hat sich jemand daran zu schaffen gemacht (und zwar der Strozzacke). Es sollte klar sein: Das Geheimnis ist keines mehr.

Ein (fast) leeres Grab

Nach all den Jahren ist der Leichnam im Sarkophag längst verfallen und somit eine genauere Identifizierung unmöglich. Allerdings lassen sich Kleidungsfetzen finden, die aus einem goldenen Stoff gewoben sind.

Zu Merdarions Hintergrund erfahren die Helden später mehr. Elfen und intuitive Helden können in der Gruft leises Glockenläuten vernehmen. Es handelt sich um Merdarions Todeslied, das den Abenteurern im Bergkloster wieder begegnen wird.

Der Gegner zeigt sich



Auch die Rivalen sind in der Stadt. Da sie nicht wissen, wonach sie suchen, beschatten sie Horasios Leute, bis sie sich sicher über deren Auftrag sind. Sobald sie ihn ergründet haben, setzen sie alles daran, Horasios Leute zu sabotieren und selbst in den Besitz dessen zu gelangen, was diese in Bomed suchen. Dazu haben sie mehrere Möglichkeiten (die auch für Khorims Leute herangezogen werden können), die sich kombinieren lassen.



- Horasios Leuten wird im Gasthaus Schlafgift (**WdA 52**) oder Mengbiller Bannöl (**WdA 62**) ins Essen gemischt. Wenn die Wirkung einsetzt, schleicht sich jemand in ihr Zimmer und entwendet das Artefakt oder andere Hinweise. Eine andere Möglichkeit, die Helden aus dem Weg zu räumen, ist es, bei Nacht ihre Herberge anzuzünden.
- Ein Taschendieb unter den Rivalen wird – wenn die Helden abgelenkt sind – das Artefakt stehlen. Wird er erwischt, verschweigt er zunächst jede Verbindung zu den Rivalen, verrät sie aber bei eingehender (magischer) Befragung.
- Man bezahlt einige Söldner, Horasios Leute aus dem Weg zu räumen oder schwärzt sie als Gesetzlose an. Söldner oder Rebellen warten auf eine günstige Gelegenheit und schlagen zu (Werte siehe Anhang). Möglicherweise werden sie von der Obrigkeit Altbomeds geschützt, so dass die Gegenmaßnahmen der Helden gegen sie verwendet werden. Über ihre Auftraggeber können die Söldner nichts sagen, da sie Sold und Auftrag von einem einäugigen Bettler bekommen haben. Die Helden müssen sich also auf die Suche nach dem Bettler machen.
- Wenn die Rivalen Merdarions Gruft betreten, verschließt man den Zugang mit einem Steinblock, der sich nur mit viel Kraft bewegen lässt. Noch perfider ist es, erst eine brennende Öllampe in die Grabkammer zu werfen und sie dann zu blockieren. Das Feuer nimmt den Helden die Atemluft, während sie sich verzweifelt gegen das Gewicht des Steins stemmen.
- Zuletzt bieten Ruinen, Türme und leerstehende Paläste ideale Bedingungen für einen Scharfschützen. Er riskiert einen Schuss, wechselt flugs die Position und nimmt die Helden erneut aufs Korn. Bei direktem Vorgehen kann der Derwisch die Rituale *Der Ruf des Kriegers* und *Der Schutz Rastullahs* auf seine Gefährten wirken.

Katz und Maus in Bomed

Achten Sie darauf, dass die Helden die gegnerischen Gruppen nicht ausschalten und allenfalls unwissende und unwichtige Handlanger, nicht aber Anführer, in die Hände der Helden geraten. Anschläge auf die Helden sollten aber vereitelt werden und sie nicht in ernste oder gar tödliche Lagen geraten. Es ist ausdrücklich möglich, dass dem Gegner das (vielleicht ohnehin gefälschte) Artefakt in die Hände fällt. Knifflig wird

es, wenn sich die Konkurrenzgruppe aufteilt und ein Teil das Artefakt aus der Stadt bringt, während der Rest die Helden aufhält. Der Verlust des Amuletts verbaut den Helden nicht den Weg zum Finale, Horasio wird die Helden auch für Informationen, über die anderen Machthaber des Yaquirbruchs, die Interesse an dem Grab haben, in seine Suche einweihen.

Weiterführende Hinweise



Eventuell wollen die Helden mehr über den Toten und das Grab erfahren. Sie können auch stur den Auftrag ausführen und direkt nach Unterfels zurückkehren. Vielleicht interessieren sie sich später mehr dafür und erfahren ähnliches in Nordek.

Sonnenscheiben in der Gruft und am Sarkophag weisen auf einen Praios-Anhänger hin. Eventuell haben die Helden bereits den Praios-Geweihten *Ucurio* in Altbomed getroffen, andernfalls können sie Bürger auf den Praios-Tempel in Oberbomed hinweisen. Die andere Flussseite erreicht man mit der kostenlosen Fähre. Im Tempel werden sie herzlich begrüßt. Ucurio ist ein Mann der Tat, sein Ornat hat unter der Arbeit an den Tempelbaustellen Altbomeds gelitten. Er kennt das Zeichen der geflügelten Sonne nicht, deutet es aber als alte Darstellung Praios' mit Ucuri. Außerdem weiß er, dass Tempel und Horas-Schrein in Oberbomed aus bosparanischer Zeit stammen, als einige Erleuchtung suchende Praios-Anhänger die Stadt gründeten. Am Horas-Schrein gibt es eine verwitterte Bosparano-Inschrift: »Der Falke weist den Weg zur heiligen Stadt des Herrn.«

In der Bibliothek des Hesinde-Tempels schlummern Schriftstücke aus der Gründungszeit, allerdings nicht im öffentlichen Teil. Der lebenslustige Bibliothekarius *Allessandrian* (Ende 20) besitzt ein großes Interesse an Kunst und Kultur. Besonders die Oper hat es ihm angetan. Die Zerstörung der Yaquirbühne, die nur langsam wieder aufgebaut wird, schmerzt ihn sehr. Wenn die Helden ihn niveauvoll musikalisch unterhalten (*Musizieren +3* oder *Singen+4*), lässt er die Helden sämtliche Bibliothekstrakte betreten. Es ist auch möglich, die Nachtwache zu bestechen und sich so in die Bibliothek zu schleichen, um in den Schriften zu lesen. Es lässt sich das Gründungsdatum Bomeds 535 nach Horas' Erscheinen (957 v. BF) erfahren. Der Ort lag damals weiter südlich. Nach langer Suche lässt sich eine Bosparano-Passage entdecken, die von einem 'Auserwählten' des Sonnengotts berichtet, der vor der Stadt starb (siehe Prolog). Er wird als groß und hager beschrieben, die Todesursache ist nicht überliefert. Auffallend detailliert werden seine goldene Kleidung und ein Brillantamulett beschrieben. Beigesetzt wurde er auf dem städtischen Boronanger in einer – einem 'Auserwählten' angemessenen – Gruft.

Heldentaten im Yaquirbruch

Zurück in Unterfels



Wenn sich die Helden nicht einfach ohne Lohn aus dem Staub gemacht haben, werden sie einige Tage später wieder in Unterfels bei Horasio della Pena vorstellig. Er zeigt sich misstrauisch, legt aber, sobald er sich von der Rechtschaffenheit der Helden überzeugt hat, die Maske des trauernden Ehemanns ab und gesteht offen, den Helden sein wahres Ziel nicht offenbart zu haben. Da sie sich nun aber als fähig und vertrauenswürdig erwiesen hätten, weiht er sie ein. Er sei fest überzeugt, die Gemme sei der Schlüssel zur praiosheiligen Stadt der Sonne, deren Position den Suchenden seit Jahrtausenden Rätsel aufgibt.

Zur Erklärung reicht er ihnen ein Pergament, das sich mit einer Expedition der Güldenländer zur Stadt vor rund 2000 Jahren befasst (Originaltext „Die Stadt der Sonne" in **Raschtul 171**). Sobald die Helden Zweifel anmelden oder genauere Informationen erwarten, wird er sie zu einer von Mondino von Calven persönlich bewachten Kammer des Schlosses bringen, wo Aurasch untergebracht ist. Erst die Begegnung mit dem Zwergen und dessen Gerede haben Horasio erneut auf das Grab in Bomed und – nach Konsultation der Praios-Kirche – schließlich auf die Expedition zur Stadt der Sonne aufmerksam gemacht. Der Zwerg wird sich mit den Helden zunächst nicht befassen, sollten sie ihm aber ein gefälschtes Amulett zeigen, wird spätestens er es – in schwer verständlichem Verzweiflungsgebrabbel – als Fälschung identifizieren können.

Flechten Sie in das kurze Gespräch folgende Vision ein: »Ich sehe einen Falken, aus seinen Wunden tropft Blut auf die Erde. Ich sehe Jungen, die ihn pflegen. Ich sehe güldene Berge. Ich sehe eine güldene Stadt.« (Die gleiche Vision wird Aurasch später seinen novadischen Entführern mitteilen.)

Heldentaten in den Kasematten

Wie man Kasematten findet und Khorim beraubt



Kontakte in Unterfels berichten, dass Khorim Uchakbar sich in unterirdischen Anlagen an der Gugella verstecken soll, wohin er sicher auch das echte Artefakt in Sicherheit gebracht haben wird. Bei der Suche nach Khorims Versteck können den Helden die *Culmadieros* behilflich sein, die gerne wieder Herren der Kasematten wären. Räuberhauptmann *Rodorigo Sewakiani* (*998 BF, wieselgesichtig, fehlendes Ohr) weiß gar von einem Geheimgang (**5**), der an einem Grashügel am See nördlich der Kasematten beginnt und in die Nähe des Vorratsraums (**6**) führt. Der misstrauische Rodorigo muss allerdings zuerst in den Wäldern ausfindig gemacht und von der Mithilfe überzeugt werden, was nur Helden gelingen dürfte, die einen ausgeklügelten Plan zur Zurückeroberung der Kasematten vorlegen können. Vielleicht kommen die Helden auf den Gedanken, es Khorim gleich zu tun, der einst einen Teil der Culmadieros durch eine Finte aus den Kasematten lockte und so die Anlage erobern konnte?

Alternativ können die Helden das Lager auch selbst finden (*Fährtensuche*-Proben, Befragung von Kriegsveteranen und Bauern der Umgebung). Das Eindringen durch das Tor gestaltet sich ohne Hilfe schwierig, da die Zugänge von zwergischen Armbrustfallen geschützt (*Sinnenschärfe+6* zum Erkennen, *Feinmechanik* oder *Armbrust+10* zur Entschärfung der Fallen, sonst W6+6 TP) und von patrouillierenden Novadis bewacht werden. Neben dem kämpferischen Zugang durch das Tor oder dem Geheimgang existieren noch mehrere, kaum zwei Spann breite Luftschächte, die die Zwerge eingerichtet und mit unangenehmen Schnappfallen oder bloßen Gittern gegen Ungeziefer gesichert haben. Einzelnen, in der magischen Verwandlung versierten Helden kann hier mit einiger Mühe ein Zugang gelingen.

Das Amulett versteckt Khorim in Leder gewickelt in einer hohlen Kugel in einem Fass mit Rotzengeschossen (**6**).

Sorgen Sie dafür, dass die Helden in der Unterkunft des Derwischs (3) das Märchenbuch Hilals finden, in dem die Sage vom Maskierten Geist aufgeschrieben ist.
Womöglich entdecken die Helden den Selbstzerstörungsmechanismus der Anlage (11), der mit einer gelungenen *Mechanik*-Probe+6 durch eine Eisenluke in der Decke, die den Wasserdruck abhält, in Gang gesetzt werden kann. Nehmen die Helden Khorims Leuten – und allen anderen Taifados – die Kasematten als Schlupfwinkel und machen ihn für viele Novadis zur feuchten *Mordgrube*?

Almadanische Kanalratten



Shahane hat ebenfalls von Khorims angeblichem Versteck erfahren und die gleichen Schlüsse wie Horasio gezogen. Den Almadanern wird der Kontakt zu den Culmadieros womöglich leichter fallen. Die Sage vom maskierten Geist wird man natürlich rasch mit der Maske im Altar des Adlerherrn verbinden und wahrscheinlich schnell nach Oberfels zurückreisen.

Khorims Krieger in Coriolenne



Während Horasios Leute an die Gugella aufbrechen, treffen Khorims Mudraton ebenfalls in Unterfels ein. Zunächst gilt es, mehr über den vermuteten Aufenthaltsort des Zwergen, Castello Tsadanja am östlichen Yaquirufer, zu erfahren, wobei sie versuchen können, mit Irida, einer Stallmagd auf Schloss Tsadanja, die auf Khorims Seite steht, Kontakt aufzunehmen. Außerdem sind einige der zwei Dutzend Schlosswachen des Grafen von den *Bomeder Buntröcken* einem guten Tropfen nicht abgeneigt und können in der Taverne *Zur Bühne*, in der auch Novadis ein- und ausgehen, ausgehorcht werden. Das Eindringen in das Schloss gestaltet sich schon schwieriger, der Wachablösung kann eine bestochene Schankmaid mit Schlafgift versehenen Wein bringen, ein Feuer in den wertvollen Schlossgärten sorgt für die nötige Ablenkung. Berücksichtigen Sie die arkanen und profanen Fähigkeiten der Helden. Frühzeitig sollten sie sich überlegen, wie sie den Zwergen ruhigstellen (er wird keine Drohung wahrnehmen und womöglich Alarm auslösen) und unbemerkt aus der Stadt nach Oberbomed schaffen wollen, wo Marwan sie erwartet.
Lassen Sie die Helden Pläne schmieden und entscheiden Sie nach deren Eignung über Erfolg oder Misserfolg des Manövers. Den Helden sollte es zumindest gelingen, einen Teilerfolg zu erringen und Horasios Aufzeichnungen über Auraschs Visionen zu erbeuten. Vielleicht haben sie gar von Irida oder Vascal ya Berîsac (siehe **Novadisches Schattenfechten**) den Zugang zum Geheimgang erfahren, der direkt in Horasios Gemächer führt?

Heldentaten in Oberfels



Maskensuche
Nachdem der Zwerg geraubt wurde, brennt Horasio auf die Verfolgung der Entführer. Mondino von Calven erfuhr indes von Oberfelser Kontakten von Shahanes Schenkung einer Maske an den Horas-Tempel, die an das Märchen aus dem Buch in den Kasematten erinnert. Deshalb sendet Horasio, falls Sie den Weg der Helden hier nicht abkürzen wollen, die Helden nach Oberfels, um die Maske zu erobern. Die Informationssuche dort ist nicht einfach, denn der Feldzug Shahanes soll nicht weithin bekannt werden und um das genaue Ziel wissen nur wenige ihrer Hauptleute und der opportunistische Arsago. Hindernisse für die Helden sind daher Shahanes Söldlinge, befehligt von ihrem Sohn Gujadal, die verhindern sollen, dass Spione Details über den Feldzug aus der Stadt tragen. Gleichzeitig sucht man aber auch noch weitere Waffenknechte, so dass sich ein kurzzeitiges Engagement für Shahane möglicherweise als förderlich erweisen kann. Mondino kann den Helden hier mit Ortskenntnis zur Seite stehen, ist aber gleichzeitig gefährdet, weil er in Oberfels gesucht wird.
Die Maske befindet sich im *Altar des Adlerherrn*, dem Horas-Tempel Oberfels', dem sie Shahane spendete, um die Heilig-Blut-Ritter und die Horasgläubigen der Stadt mit ihrer Herrschaft zu versöhnen (siehe **Einstieg in Oberfels**). Sie zu rauben ist nicht nur moralisch mit Problemen verbunden, der Altar wird stets von einer Corazza Ritter bewacht und Zugang zum Tempelschatz haben nur die Ordensritterin Cesara della Carenio und Ubar Sohn des Ugin, der den Sicherheitsmechanismus (*Schlösser knacken* +10) für den Tempelschatz selbst hergestellt hat. Es bleibt den Helden überlassen, auf welchem Wege sie in den Tempelschatz und an die Maske gelangen.
Eine Variante besteht in der Entführung Gujadals, um seine Mutter zu erpressen, was über dessen Schwäche für Pferde, etwa auf dem Pferdemarkt oder nach einer Besprechung mit der Signoria im Rathaus am Fischmarkt gelingen kann. Shahane, die das Vertrauen Cesaras genießt, kann in diesem Fall Zugang zum Tempelschatz verschaffen. Dadurch erwerben sich die Helden allerdings ihre ewige Feindschaft, gleich ob Gujadal etwas geschieht oder nicht.

Eine Stiftung zu stibitzen



Shahane kann nicht einfach ihr Geschenk zurückfordern, weswegen sich ihre Leute etwas anderes ausdenken sollten. Sie kann indes dem gierigen Ubar besondere Zollrechte gewähren und so an den Schatzschlüssel gelangen. Besonders umtriebige Helden können auch den verräterischen Hoteleigner Arsago gewinnen, der von Anfang an die Schenkung verhindern wollte. Er kann den Helden die Pläne des Sicherungsmechanismus geben, den Ubar in seinem Auftrag für eine Goldschatulle herstellte (Erleichterung -5 auf *Schlösser knacken*).

Wege nach Nordek

Im Folgenden finden Sie Hinweise, wie die verschiedenen Gruppen nach Nordek gelangen.



Erinnern sich die Helden an die Vision Auraschs, erklärt Horasio, der Zwerg habe einen blutenden Falken an die Zellwände gezeichnet, der von Menschen geborgen wurde. Außerdem war der Zwerg dabei aufgegriffen worden, als er versuchte, in den Geweihtenrat von Nordek in Tikalen einzudringen. Hintergrund ist die Sage um den Falken von Nordek, der auf der Suche nach der Stadt der Sonne dort landen musste. Das

erfuhr Horasio im Gespräch mit der Praios-Geweihten von Unterfels, *Pernizia Gribaldi*. Spätestens wenn sich die Helden an die Inschrift über dem Horas-Schrein in Oberbomed erinnern, werden ihnen ihre weiteren Schritte klar. Während die Helden dieser Spur nachgehen, will Horasio beim Horas vorsprechen und eine Expedition vorbereiten. Um die Helden zu überwachen, stellt er ihnen Mondino von Calven als 'Anführer' und seine Truppe zur Seite. Über eine Belohnung in vernünftigem Maße lässt Horasio gerne mit sich verhandeln.



Spätestens in Oberbomed erzählt Aurasch nicht nur von einem blutenden Falken, sondern wird die Helden auch verzweifelt nach seiner Maske fragen, die ihn »wieder sehen ließ«. Mit Einfühlungsvermögen kann es gelingen zu erfahren, dass er sie zuletzt trug, »wo die Diener der Zwölf den verbrannten Falken hüten«. Erst wenn der Derwisch Marwan von der Sage des maskierten Geistes erzählt, dürfte der Gruppe klar werden, dass auch die Maske mit der Stadt der Sonne verbunden ist.



Wird Shahane befragt, wie sie an die Maske geriet, dann erzählt sie von einem Novizen des Nordeker Tempels. Der Junge ist zwar nicht mehr in Oberfels, aber die Horas-Ritter wissen ebenfalls um den versuchten Einbruch in Nordek und können so die Frage aufwerfen, was der Zwerg in Nordek gesucht haben mag.

Spurensuche in Tikalen

Aus Auraschs Visionen, von der Inschrift am Horas-Schrein in Oberbomed oder aus anderen Quellen haben die Helden von der Sage um den verletzten Falken von Nordek erfahren, wohin sie ihr Weg nun führt. In Nordek treffen sich alle Gruppen nach Bomed zum ersten Mal wieder, von hier aus beginnt das Wettrennen zum Felsenkloster.

Nordek

Am Ende einer steilen Straßen scharen sich auf der Kuppe eines rotschimmernden Berges einige strahlend weiße Häuser um einen Tempel, den Plastiken von Adlern, Falken und Greifen umgeben und eine goldene Kuppel krönt und aus dem Gurvanische Choräle dringen.

Nordek ist ein kleiner Ort von zwei Dutzend Häusern in den Goldfelsen, wo sich einst ein von Ucuri gesandter Falke zum Sterben niedergelassen haben soll. Auf der Suche nach der *Stadt der Sonne* war er vom 'unbarmherzigen Feuer des Sonnenauges' verletzt worden. Dem Tode nahe fanden ihn fünf Kinder, die ihn pflegten, bis er wieder bei Kräften war. Die Bewohner leben hier abgeschieden vom Rest des Reichs. Daher ist es kein Zufall, dass die meisten Einwohner über ein paar Ecken miteinander verwandt sind. Geeint werden sie alle im unbändigen Stolz auf Nordek und den tiefen Praios-Glauben. Die Straßen verlaufen konzentrisch zum Tempel, sodass man ihn von annähernd jedem Punkt der Stadt sehen kann. Ein Anlaufpunkt der Helden ist der Geweihtenrat, der von den Ucuriaten geführt wird. Hier lassen sich Aufzeichnungen oder (umgedeutete) Artefakte wie eine goldene Monstranz des Felsenklosters finden. Sie alle tragen die geflügelte Sonne (das Symbol findet sich sonst nirgends im Tempel) und werden von den örtlichen Priestern gehütet, da sie einer Prophezeiung gemäß den Weg zum Götterfürsten weisen. Fragen die Helden bei den Ucuriaten genauer nach dem Ursprung der Monstranz, werden diese im Stifterbuch nachschlagen. Die Monstranz wurde vor Jahrhunderten vom Betreiber einer mittlerweile längst geschlossenen Mine in den Goldfelsen an den Tempel gespendet. Sie weist den weiteren Weg der Helden, der in die Goldfelsen führt.

Ereignisse in Nordek

- Manche Dörfler erinnern sich an den verwirrten Zwerg, der vor einiger Zeit versuchte, in den Tempel einzudringen. Sie gehen den Ankömmlingen furchtsam aus dem Weg, informieren aufgeregt die Ucuriaten vor der vermeintlichen Gefahr oder gehen gewaltsam gegen den 'Wahnsinnigen' vor. Andere sind neugierig und folgen in einigem Abstand der Gruppe. Wenn Dörfler von den Helden verletzt werden, wird dies ihr Ansehen bei den Ucuriaten deutlich schmälern, die dann der Gruppe gegenüber vorsichtig oder gar ablehnend auftreten.



- Sollte Shahanes Gruppe zuerst Nordek erreichen, überzeugt die Praios-Geweihte Amelthona den Geweihtenrat davon, im Sinne der Quanionsqueste unterwegs zu sein, und erklären, dass sie von Paktierern des Blakharaz verfolgt wird. Dazu liefert sie dem Geweihtenrat genaue Beschreibungen der Helden. Dies verschafft ihr zumindest einen Vorsprung, denn die Helden werden einen ungemütlichen Empfang in Nordek erleben und müssen beweisen, dass sie und ihre Gefährten nicht im Bund mit den Niederhöllen stehen.



- Ein von Khorims Leuten bestellter Bote überbringt den Helden ein versiegeltes Dokument, das sie anweist, aufgrund unvorhergesehener Verwicklungen umgehend nach Oberfels zu Shahane bzw. nach Unterfels zu Horasio zu reisen. Es handelt sich dabei um eine Fälschung der Novadis, die die Helden mit einer *Sinnenschärfe-Probe +4* entlarven können, wenn sie die Handschrift, das Siegel oder den Sprachstil des Auftraggebers kennen. Es bleibt dem Meister überlassen, ob eventuell Begleiter wie Amelthona oder Mondino das Schriftstück entlarnen können.

Das Kloster der geflügelten Sonne

Im Gebirge reist es sich mühsamer als auf der Straße. Machen Sie den Helden die Mühsal deutlich, mit der man sich über Hänge von Tal zu Tal vorarbeitet, unüberwindbare Gebirgsbä-

che und rutschige Geröllfelder am Fuße gewaltiger Felswände trifft und enge Klammen durchklettert. Einige Reisebegleiter der Helden können sich Verletzungen zuziehen oder Unfällen zum Opfer fallen, sodass man sich um sie kümmern oder sie zurücklassen muss.

Der Wettlauf zum Felsenkloster

Die Gegner der Helden werden indes nicht untätig sein, sondern versuchen mit allen Mitteln, zuerst am Kloster anzukommen. Lassen Sie die Helden deswegen immer wieder auf Spuren der Rivalen treffen, wie zum Beispiel ein verlassenes Lager oder Bergbauern, die den Helden berichten, dass jüngst Reisende vorbei gekommen wären. Die Gegner können auch Wegweiser manipulieren oder die wenigen Gebirgsbewohner bestechen, um die Helden auf abwegige Bergpfade zu locken, die zu einem mehrstündigen Umweg führen oder im Nichts vor dem Geröll einer Lawine enden.

In die Goldfelsen

Die Goldfelsen sind ein stark zerklüftetes Gebirge voller Steilwände und kahler Hochflächen. Funkelnder Feuerstein splittert in den sonderlichsten Formen und bildet fantastische Zackentürme und glitzernde Halden. Wenige Bäche und Wildwasser durchziehen die Berge, meist verlaufen sie unterirdisch, um als imposanter Wasserfall an die Oberfläche zu treten. Die höchsten Gipfel sind drei Meilen hoch, die Strahlen der aufgehenden Sonne brechen sich in schroffen Türmen und zaubern vielfältige Lichtwunder.

Die Goldfelsen waren das erste Gebirge, auf das die Güldenländer stießen. Es barg einst reiche Gold- und Silbervorkommen. Heute trifft man auf verlassene Minen und Bergwerke, und irgendwo soll das Zauberschloss des Magiers Mondrazar liegen (siehe **Horas 150**).

Die Westflanke ist von dichten Urwäldern aus Zedern und Bosparanien bewachsen. Nur an einigen Stellen fressen sich Schneisen einige Meilen tief in den Wald. Im Holzfällerhandwerk verdingt sich ein zäher Menschenschlag, der nur wenig mit dem modernen Horasreich gemein hat. An den westlichen Hängen gibt es einige Weingüter, wo der Goldfelser Morgenrot gedeiht, ein trockener, schwerer Wein von vorzüglicher Qualität.

Das Observatorium

Der Vinsalter Hesinde-Tempel betreibt das Observatorium (mehr dazu im **AB 138 16f.**). Allmonatlich wird es von einem Trupp versorgt, der wiederum Sternkarten und kosmologische Traktate mitnimmt. Erreichen die Helden tags das Observatorium, befindet sich der Prätor *Borgard* (*973 BF, schwerhörig, freundlich) mit zwei Scholaren im Wirtschaftsgebäude, nachts wird in der Sternwarte gearbeitet. Die Hesindianer trauen sich seit einiger Zeit nicht mehr vor die Tür, da ein Rudel hungriger Sandwölfe die Gegend unsicher macht. Verjagen die Helden die Wölfe (**ZBA 187**), sind ihnen die Gelehrten äußerst dankbar.

Einem Träger der Geistertriopta fällt beim Besuch des Observatoriums ein Falke auf, der nach Süden fliegt. Versteht er den Wink und setzt die Maske auf, kann er in Flugrichtung des Vogels ein Gebäude in den Bergen ausmachen, von dem der Prätor noch nie etwas gehört hat – das Felsenkloster! Um nun Weg dorthin nachvollziehen zu können, bietet sich ein genauer Blick durch das bei Tag unbenutzte Teleskop an (*Mechanik-Probe* +4). Hinweise auf die Richtung kann auch Aurasch geben.

Die Helden können hier die derzeitige Sternenkonstellation erfahren. Simia verdeckt seit letzter Nacht Ucuri. Gleichzeitig befindet sich der Kaiserstern im Sternbild des Eisbären.

Die Deutung bleibt den Helden überlassen. Bei einer Probe auf *Sternkunde (Astrologie)* zeigt sich, dass Simia und Ucuri für die Halbgötter stehen. Die Suche nach der heiligen Stadt der Praios-Kirche gilt demnach eigentlich einem anderen Ziel. Streben die Helden nach Herrschaft darüber an, hat das ihren Tod zur Folge. Im Idealfall erkennen sie, dass Simia oder ein ihm zugeordneter Aspekt vorgaukelt, Ucuri (oder eine ihm zugeordnete Eigenschaft) zu sein, und dass Herrschaft oder Besitz mit Tod und Stillstand verwoben ist.

Die Grolme der Goldfelsen

Wenn die Helden den Weg zum Kloster nicht finden können, weil ihnen weder Zwerg noch Maske zur Verfügung stehen und sie die Fühlung zur Konkurrenz verloren haben, kann ihnen folgende Geschichte weiterhelfen, die etwa in Nordek oder im Observatorium zu hören ist. Sie mischt Gerüchte zu den Grolmen der Goldfelsen mit der Sage um Mondrazars Schloss, erleichtert aber die Suche nach dem verborgenen Kloster, das sich bei der markanten Geronsspitze befindet.

Einst herrschte ein frommer Diener des Götterfürsten über einen heiligen Ort, der den Schlüssel einer gewaltigen Stadt aus Gold hütete. Der Geweihte war ein König, lebte aber einsam und allein in einem Schloss. Nur die Leute der Umgebung kamen zu ihm und fragten nach Rat, denn er war sehr weise. Bald erfuhr ein böser Magierkönig davon, der über ein Volk kleiner Männlein mit riesigen Köpfen in den Goldfelsen herrschte, wo sie gierig fast alles Gold abgebaut hatten. So kam ihm die Kunde vom Schlüssel zur goldenen Stadt nur recht. Mit den besten Ratgebern und größten Zauberern machte er sich auf den Weg zum Schloss, das bei der Geronsspitze lag.

Der fromme König durchschaute die Ränke und weigerte sich, das Heiligtum den gierigen Wesen zu übergeben. Selbst als sie Kolosse aus geknechtetem Stein und Feuer gegen die Festung schickten, hielt er aus, denn er hatte Kunde erhalten von seinem Freund Rohal, der ein Heer gegen den Magierkönig rüstete. Als seine Gefährten den bösen König verließen, er aber die Aufgabe verweigerte, tat sich ein Spalt im Weltgefüge auf, in den der böse Herrscher stürzte und nie mehr gesehen ward. Das Schloss blieb unversehrt, denn der Geweihte hatte auf Praios vertraut. Um es aber künftig zu beschützen, ließ der Herrscher das Schloss vom Angesicht Deres verschwinden.

Der Verrückte weist den Weg

Wenn der Zwerg bei den Helden ist, beschreiben Sie, wie sich sein Zustand immer weiter verschlechtert, wie er unverständliche Worte vor sich hin brabbelt. Trotz seiner Blindheit läuft er stur auf der Sonnenseite des Wegs, bewegt sich selbst im Wald von Lichtpunkt zu Lichtpunkt, den Blick zur Sonne erhoben. Je näher der Zwerg dem Kloster kommt, umso schlimmer wird sein Zustand, bricht er bisweilen zusammen, zittert, verdreht die Augen und wird von Anfällen erschüttert, da er sich immer deutlicher an sein Scheitern erinnert. Diese Erinnerungen führen zu körperlichen und vor allem seelischen Schmerzen. Obwohl voll freudiger Erwartung, sich seiner Bestimmung zu nähern, bereitet ihm sein erstes Scheitern Qualen und erzeugt eine Angst, erneut zu versagen. Hier sind *seelenheilkundige* Helden gefragt (Probe +6), ein BLICK AUFS WESEN kann

die Probe herabsenken. Ebenso sind SOMNIGRAVIS und SANFTMUT nützlich, um den Zwergen zu beruhigen. Mit einer Probe auf *Klugheit* +4 wird den Helden klar, dass die Krämpfe zunehmen, je näher sie dem Kloster kommen und man somit ein adäquates Mittel hat, um die Lage des Ziels einzugrenzen. Auraschs Zustand bessert sich beim Erreichen des Klosters.

Steine auf dem Weg

Je nachdem, wie das Abenteuer bereits verlaufen ist, haben die Rivalen der Helden auf der Suche nach dem Kloster nun auf der Gebirgspassage die Nase vorn, reisen auf völlig anderem Weg oder verfolgen die Helden mit etwas Abstand. Dabei kommt es spätestens, wenn es um den Zugang zum Felsenkloster geht, wofür mindestens Maske und Amulett benötigt werden, dazu, dass die Rivalen versuchen, die Helden weiter zu behindern oder zu töten, um sich Zugang zu verschaffen.
Beachten Sie, dass die Rivalen den Helden zumindest an einigen Wegpunkten, etwa in Nordek, beim Observatorium oder in einem Bergdorf, zuvorkommen sollten und erfahren müssen, wohin sich die Helden wenden, damit nicht vor der Zeit der Feind die Fühlung verliert, aus dem Rennen ausscheidet und so das Abenteuer an Spannung verliert. Wichtig ist zudem, dass die Helden erkennen, dass sie sich nicht allein auf der Suche befinden, sondern unter Zeitdruck stehen.
Wählen Sie aus, welcher Methoden sich die Rivalen bedienen, um ihr Ziel zu erreichen, und fühlen Sie sich frei, weitere Ideen hinzuzufügen.

Mit Gewalt und List

- Die Feinde versuchen, die Helden durch Steinschläge (2W6+4 TP, die TaP* einer *Körperbeherrschungs*-Probe reduzieren den Schaden) aufzuhalten.
- An einer geeigneten Stelle wie einem uneinsehbaren Engpass lauern die Gegner den Helden auf, um sie aus dem Weg zu räumen. Die Anführer der Gegner halten sich dabei aber stets bedeckt.
- Eine wacklige Holzbrücke auf dem Weg kann präpariert worden sein, dass sie über die Maßen rutschig ist, Dielen leicht brechen oder gar die ganze Brücke plötzlich einstürzt.
- Für eine Handvoll Taler hat der Gegner einige Goblins angeheuert. Diese wenden sich an die Helden und erzählen ihnen von einem tragischen Problem, von der verschollenen Ziegenherde über die seltsame Krankheit der Schamanin bis hin zum aggressiven, gülden glänzenden Höhlengeist. In Wirklichkeit wollen sie die Helden aber für einige Zeit aufhalten und ablenken, denn der beste Schleicher des Stamms versucht indes, den Helden ein Schlüsselteil zu stehlen. Möglich ist es auch, dass die Goblins das Angebot machen, sie an eine Stelle zu führen, die sich perfekt für einen Überfall auf die Konkurrenz eignet.
- Der Gegner teilt sich auf und legt falsche Spuren (in der Wildnis oder einem Goldschürferdorf), seien es abgeknickte Zweige, Stofffetzen im Gebüsch, laute Rufe, Feuerstellen oder die Liturgie Licht des Herrn (**WdG 259**), an deren Verwendung als Ablenkung der Ehrgeiz Amelthonas zu ersehen ist, der schon die Gebote Praios' zu überlagern beginnt.

Ein liebes Wort zur rechten Zeit

Bedingt durch Kalkül oder die äußeren Umstände mag es vorkommen, dass eine Gegnergruppe an die Helden herantritt und sie davon zu überzeugen versucht, umzukehren (womöglich kombiniert mit einem Bestechungsgeld) oder davon, von nun an gemeinsam vorzugehen. Der Gegner zeigt sich wahlweise als reuiger Sünder („Mir wurde klar, dass wir für die gleiche Sache streiten.") oder als betrogener Handlanger („Wir wurden hintergangen und wollen es ihm nun heimzahlen."). Um den Wunsch der Zusammenarbeit zu untermauern, wird die gemeinsame Nutzung oder der Tausch von Artefakten und Schlüsselelementen angeboten, außerdem wichtiges Wissen, das die andere Partei nicht besitzt (geheime Pfade, zerstörte Brücken, Gefahren der Wildnis). Ob es nun stimmt oder nicht, sei dahingestellt, ebenso, wie lange solch ein Bündnis währt, wenn es überhaupt ehrlich gemeint ist.

Von Vor- und Nachteilen im Gebirge

Achten Sie bei der Reise unter Zeitdruck im Gebirge darauf, welche Ausrüstung Helden- und Gegnergruppen besitzen und nutzen Sie Proben oder die Werte in den Talenten *Klettern*, *Orientierung* und *Wildnisleben* dazu, um das Rennen zum Kloster dynamisch zu gestalten. Pferde und andere Reittiere sind am Zügel zu führen und drohen zu stürzen. Zudem ist es bedeutsam, ob sich Gebirgskundige in einer Gruppe befinden. Es ist zu beachten, dass auf dem letzten Streckenabschnitt zum Kloster eventuelle Pferde oder andere Reittiere zurück gelassen werden müssen und die Helden sich zu Fuß fortbewegen müssen. Ausgenommen sind fliegende Helden, die allerdings im Gebirge mit den rasch wechselnden Wind-Richtungen zu kämpfen haben (immer wieder erschwerte *Fliegen*-Proben).

Ohne Alternative

Wenn der Gegner das Geheimnis des Klosters lüften will, muss er handeln. Sollte es ihm nicht bereits gelungen sein, den Helden die Schlüsselelemente zu stehlen, sieht er sich gezwungen, sie spätestens vor dem Kloster zu überfallen, sie in das Kloster zu verfolgen und dort den Kampf zu eröffnen oder in Verhandlungen einzutreten, denn sollten die Helden zwar das Kloster gefunden haben, aber keine Möglichkeit besitzen hineinzugelangen, haben auch sie einen guten Grund zur Kooperation.
Orientieren Sie sich zur Ausgestaltung eines möglichen Kampfes an der folgenden Beschreibung des Klosters und den Beschreibungen der feindlichen Personen im Anhang. Bedenken Sie bisherige Ereignisse. Shahanes und Khorims Gruppen würden sich ob der Feindschaft ihrer Auftraggeber eher bekämpfen als verbünden, frühere Begegnungen der Gruppen und deren Ausgang spielen eine Rolle. Hat man Khorims Kasemattenlager geflutet? Kam es bereits zu blutigen Auseinandersetzungen? Haben sich Helden bereits mit einzelnen Konkurrenten verbündet oder bestehen besondere Feindschaften? Wurde Shahanes Sohn entführt oder verletzt? Verhandlungsbemühungen der Helden sollten in solchen Fällen deutlich erschwert, aber nicht gänzlich unterbunden werden.

Das verlassene Kloster

Das Kloster ist nicht zu sehen, selbst wenn man direkt davor steht. Aurasch scheiterte hier, da er das Kloster mit der Maske zwar erkannte, aber das Schlüsselartefakt nicht hatte. Einige Schritt unter dem Hochplateau befindet sich ein Obelisk, scheinbar aus flüssigem Stein errichtet, mit einer Aussparung in der Mitte. OCULUS ASTRALIS oder ODEM ARCANUM offenbaren astrale Ströme, die von seiner Spitze zum Hoch-



plateau weisen und dort abrupt verschwinden. Wird hier das Amulett hineingelegt, glüht es auf und offenbart kurz Asdharia-Schriftzeichen. Um die Inschrift (»Betritt den Funken, der nie zum Feuer wurde.«) lesen zu können, braucht ein Held einen Asdharia-TaW von mindestens 8.

Nach kurzer Dauer fällt der Schutzzauber ab, der das Kloster vor der Außenwelt verbarg. Ein überwältigendes Gebäude erscheint, das eher einem Schloss als einem Kloster ähnelt. Die Hochelfen der elementaren Stadt des Erzes formten das Kloster aus dem Gebirge. Heute hebt es sich deutlich von der Umgebung ab: die filigranen Türme und fugenlosen Mauern wurzeln im Bergmassiv und ragen als Zeichen des Triumphs des Geistes stolz empor. Eine gewaltige Zugbrücke senkt sich langsam und lautlos über eine tiefe Klamm.

Erkundung des Klosters

Obwohl das Kloster schon lange unbewohnt ist, ist es in weitgehend in gutem Zustand – nicht einmal eine dicke Staubschicht ist zu finden. Mondino (oder ein anderer Anführer) wird sich und den Helden nicht zu viel Zeit geben, das Kloster zu ergründen.

Andachtsraum

In der quadratischen Verehrungsstätte standen an den Wänden Statuen des drachengestaltigen Pyr, der luchsköpfigen Todesgöttin Zerzal, der blinden Schicksalsgöttin Orima und der Alleswandlerin Nurti. Als die Expeditionsteilnehmer sie betraten, erkannten sie in Pyr den Praios zugeordneten Drachen Darador, in Zerzal sahen sie den luchsköpfigen Urischar, Orima galt ihnen als Verkörperung von Schelachar und aus Nurti wurde Gylduria, die Mutter des Horas. Merdarion unterstützte die Umdeutung der Güldenländer, indem er die Plastiken nach deren Vorstellungen änderte. Auch ließ er die Menschen Gebete und Sprüche auf Bosparano in die Sockel der Statuen meißeln. Bei 7 TaP* einer Probe auf *Götter und Kulte* bemerkt ein Held eine Unstimmigkeit in der Darstellung der göttlichen Wesen, bei 12 TaP* ahnt er eine Umdeutung.

Schatzraum

Den Schatzraum bewacht immer noch ein mächtiger Erzelementar (**WdZ 202**). Da niemand das Losungswort kennt, ist der Raum nur nach Kampf oder erfolgreicher Austreibung zu betreten. Viele Artefakte und Relikte aus Tie'Shianna wurden von den Hochelfen mitgenommen, als sie Merdarions überdrüssig wurden. Zurück blieb eine geflügelte Sonne in Form einer Monstranz aus Gold, die die Menschen zu einem Artefakt des Götterfürsten umdeuteten, und einige Handelsgegenstände, die *kulturkundige* Helden frühen Tulamidenstämmen im Gebiet der Khôm zuordnen können, die aber tatsächlich von den Beni Geraut Schie stammen.

Meditationszimmer

Das Zimmer kennzeichnet ein mäanderndes Muster aus schwarzen und weißen Kacheln, das sich vom Fußboden über die Wände an die Decke erstreckt und langsam, aber stetig die Form ändert. Es gibt keine Fenster und erkennbare Lichtquellen, dennoch ist der Raum nicht dunkel, sondern behält eine stetige Helligkeit. Er diente der Meditation. Ein sehr starker Geist kann die Veränderungen des Musters willentlich beeinflussen und formen.

Kräutergarten

Hier bauten die Hochelfen Kräuter, Obst und Gemüse an. Der Kräutergarten ist verwildert, das System, das Quellwasser in die Kanäle pumpt, funktioniert noch. Etwas abseits findet sich hier das Grab einer hochrangigen Adligen der Expedition. Merdarion ermordete sie hinterrücks, da sie ihm zutiefst misstraut hatte und eine von Praios berührte Frau gewesen war. Die verwitterten Bosparano-Inschriften sind kaum lesbar, weisen aber darauf hin, dass ihre Freunde unverzagt sich der »aufgehenden Sonne« zuwenden würden. Die Sonne geht im Osten auf, ein weiterer Hinweis, wohin die Reise der Helden nun – in die Khôm. Bemerkenswert ist das liebevoll eingravierte Symbol eines dreiäugigen Adlers. Mit *Sagen/Legenden* +7 erkannt man das Zeichen der ersten Horaskaiser.

Erinnerungen an die Ewig Gleißende
Ein weiteres Zimmer enthält eine magisch erschaffene Miniatur Tie'Shiannas. Da sich die Stadt einst am Rand des Echsenreichs von Zze'Tha befand, sind Urwälder vor der Mauer angedeutet. Die Stadt scheint aus Marmor, Silber und Achat erbaut zu sein. Mehrere ringförmige und himmelhohe Außenmauern schirmen sie ab. Viertel und Tempelanlagen sind in Form von Blütenkelchen und Rosenblättern errichtet. Große Gärten und Parks säumen die Mauern, die von Schlingpflanzen überwuchert sind. Überall blüht es.
Das Kleinod lässt sich nicht verrücken, auch Magie ist dazu außerstande. Hier hat Merdarion geschickt seine Kraft eingesetzt, um etwa Orimas Rosentempel Form und Farbe von Sonnenblumen zu geben. Auf den Mauern platzierte er nachträglich Statuen wachender Greifen und überzog viele Dächer mit Gold.

Weitere Räume
Im Kloster gibt es einen Schlafsaal, eine Küche mit angebauter Vorratskammer, einen Übungsraum für physische Ertüchtigung, eine komplett zerstörte Bibliothek und einen Kerker, wo Merdarion einige Hochelfen einsperrte, als sie ihm nicht mehr folgten.

Das Todeslied
Zu einem beliebigen Zeitpunkt hören die Helden deutlicher werdende, helle Töne, ein Glockenlied, bis sie in Gleichklängen ertönen, zu einem Kunstwerk aus Tönen und Klängen verschmelzen. Die Helden vermeinen schon, schemenhaft eine goldene Stadt in einem Urwald zu erkennen, als das Glockenspiel endet und die Illusion verfliegt.
Ein Todeslied Merdarions, erzeugt von magischen Glockenklängen, zeigt ihnen die Vision einer goldenen Stadt im Urwald – Tie'Shianna vor seiner Zerstörung. Eine *Musizieren-Probe +2* lässt eine frappierende Ähnlichkeit zum Lied aus der Gruft in Bomed erkennen.

Offene Fragen
Es sollte die Helden stutzig machen, dass es in einem Praios-Kloster so viele offensichtliche Stätten magischen Wirkens gibt. Vielleicht erinnern sie sich daran, dass der höchste Praios-Geweihte des Lieblichen Feldes, *Staryun Loriano*, vor kurzer Zeit den *Prinzipismus* begründet hat, der besagt, dass Magie und der Glaube an Praios kein Widerspruch sind – eine Denkweise wie sie auch zu bosparanischen Zeiten üblich war. Auch eine gelungene Probe auf *Götter/Kulte +7* sollte die Helden auf diesen Umstand aufmerksam machen. Dies mag die Helden in ihrem Glauben bestärken, der verschollenen güldenländischen Expedition auf der Spur zu sein.
Mondino (oder ein anderer Anführer) wird, sobald er genügend Hinweise auf die Lage der Stadt der Sonne gesammelt hat, zum sofortigen Aufbruch drängen, da er befürchtet, dass die Rivalen ihm zuvorkommen könnten. Es sollte deshalb keine Zeit bleiben, sich für eine Reise in die Khôm richtig auszurüsten. Dass Mondino sich dabei verschätzt und das Unternehmen fast zu einem Alveranskommando macht, ist seiner entflammten Gier nach der Goldenen Stadt zuzuschreiben.

Hetzjagd in der Hitze der Khôm

Wüstenkundige Helden können nun glänzen. Die Wasservorräte sollten auf die Helden (und etwaige Kamele) verteilt werden, damit bei Unfällen nur ein Teil des Wassers verloren geht. Jedes Kamel kann einen Wasservorrat von 10 Maß tragen. Zur Aufbesserung der Ausrüstung kann die Gruppe den Klostergarten plündern und sich an Bergbauern, die Leute vom Observatorium und eventuell anzutreffende Jäger wenden. Für eine Khôm-Expedition sind Chonchinis-Milch gegen die sengende Praiosscheibe und Kräuer-Antidote (zum Beispiel auf Basis von Hiradwurz und Olginwurz) gegen Schlangen- oder Skorpionbisse nützlich. Auch gegen die empfindliche Nachtkälte sind ausreichend Brennholz und warme Decken vonnöten. Letztlich können die Helden aber nur auf die Ressourcen zurückgreifen, die sich in den Goldfelsen finden, das bedeutet dass sie fast keine verarbeiteten oder veredelten Produkte erwerben können. Lassen Sie den Helden während ihrer Bemühungen Gerüchte zukommen, dass auch die Konkurrenz hastig Vorbereitungen trifft. Ihnen sollte bewusst werden, dass nur wenig Zeit bis zum Aufbruch bleibt.
Führen Sie über die Wasservorräte der Gruppe Buch und machen Sie den Durst deutlich. Schlecht vorbereitete Gruppen werden sich früher oder später dazu gezwungen sehen, die Konkurrenz allein des Überlebens willen zu überfallen. Reise-Regeln und Beschreibungen typischer Flora und Fauna finden sich in **Raschtul 9-13**.
Ob die Helden an dieser Stelle des Abenteuers bereits mit der Konkurrenz zusammenarbeiten, ist unerheblich. Davon hängt aber ab, ob die Wüstenbewohner etwas von anderen Gruppen gehört oder gesehen haben.

Szenen einer Reise

Der Abstieg
Erst säumen nur Silberdisteln den Weg, die beim weiteren Abstieg ab der Baumgrenze von dünnen Goldpinien abgelöst werden. Die Praiosscheibe am Horizont blendet den Blick auf die sich weit ausstreckende Khôm, die in der Hitze flirrt. Spätestens jetzt sollten die Helden an Kopfbedeckungen denken. Der Abstieg kann ausgeschmückt werden mit verschrobenen Berghirten, die den weiteren Weg weisen, verlassenen Goldbergwerken, die die letzte Grenze der Zivilisation markieren, und Begegnungen mit Sandlöwen (**ZooBotanica 128**) oder Khoramsbestien (**ZooBotanica 120**).

Der Anlegeplatz
Nach den letzten Gebirgsausläufern dehnt sich vor den Helden eine unüberschaubare, ab und an gewellte Sand- und Steinebene aus. Nach einer Stunde Klettern über Felsen erreichen die Helden ein Sandfeld, von wo aus sich bis an den Horizont nichts als die eintönige Wüstenlandschaft ausbreitet. Markant heben sich allerdings einige steinerne Stelen vom Wüstensand ab. Die Expedition hat den alten Anlegeplatz der Hochelfen erreicht, wo diese einst mit ihrem Sandschiff anlegten. Hier finden sich insgesamt zwölf Stelen, in zwei parallelen Sechserreihen aufgestellt, die von West nach Ost verlaufen. Ihre Spitzen sind größtenteils erodiert, nur an einer sind verrostete Reste eines Eisenrings zu erkennen. Seefahrern fällt die Ähnlichkeit der Stelen zu Pollern auf.

Die Anordnung der Stelen weist in die Richtung, in die sich die Helden nun aufmachen sollten.

Der Listige

Im Schatten eines Felsen rastet eine kleine Karawane. Wenn sich die Helden freundlich zeigen, begrüßt sie der Karawanenhändler *Yali al-Fessir* (CH 16, IN 17, *Überreden* (*Feilschen*) 16 (18). Der freundliche, etwas überschwängliche Novadi bietet den Helden an, ihre (wahrscheinlich wenig wüstentaugliche) Ausrüstung auszubessern. Es habe ihm vom Treffen mit solch noblen Recken geträumt und er wolle diese Prophezeiung erfüllen. Dennoch ist er nicht bereit, die teils sehr hohen Preise zu senken. Unter dem Tand, den der Händler unbedingt loswerden will, sind durchaus einige brauchbare Utensilien. Er ist sogar bereit, einen kleinen Vorrat an Trinkwasser zu veräußern (»auch wenn meine Treiber dann bis Bomed nichts mehr trinken können«). Die Helden sollten ihre Eile nicht erwähnen, denn sonst kommt es plötzlich zu einem Preisaufschwung bei al-Fessir.
Auch einer der Treiber erklärt sich bereit, die Helden für ein Bakschisch von 1 Silbertaler pro Tag und bezahlter Verpflegung durch die Wüste zu führen.

Fata Morgana und Treibsand

Es kann sein, dass die Expeditionsteilnehmer eine Fata Morgana sehen, die eine nahe Oase vorgaukelt. Wenn die Helden der Luftspiegelung nachgehen, führt sie ihr Weg durch Treibsand, in dem bereits ein Mitglied der Konkurrenz versunken ist. Falls die Helden mittlerweile einzelne Rivalen an markanten Ausrüstungsgegenständen (etwa Marwans Turban oder Isonzos Streitkolben) erkennen können, liegt dieses hier im Sand. Lassen Sie die Helden Proben auf *Gefahreninstinkt* und *Wildnisleben*, erleichtert für *Wüstenkundige*, ablegen. Bei Misslingen landen die Betroffenen selbst im Treibsand, dem sie nur knapp entkommen können. Nicht eingesunkene Helden müssen feststeckenden Freunden helfen (achten Sie dabei auf das Gewicht von Abenteurer plus Ausrüstung plus zu rettendem Held). Falls keine Hilfe in Aussicht steht, etwa weil alle Helden feststecken, können just in dem Augenblick, ebenfalls angelockt von der Fata Morgana, eine Konkurrenzgruppe oder al-Fessir eintreffen und bei geschickter Verhandlung helfen.

Der Weg zum Finale

Die Helden werden sich gelegentlich fragen, ob sie auf dem richtigen Weg sind. Deswegen sollten sie gelegentlich bestimmten Wegmarken begegnen. Prinzipiell können sie sich an den Spuren der Konkurrenz orientieren, die allerdings in der Sandwüste nur für eine begrenzte Zeit sichtbar bleiben. Ab und an treffen sie auf verwitterte Stelen mit Sonnenzeichen, die den Weg weisen. Wüstenbewohner können ein Märchen erzählen, dessen zentrales Thema um eine güldene Stadt auf die Queste der Helden hinweist. Bei Nachfragen zeigen zwar die Novadis die ungefähre Richtung der Stadt, sie selbst aber meiden strikt das Gebiet und murmeln etwas von den Dämonen, die sie *Beni Geraut Schie* nennen. Auch kann ein Falke oder Adler den Helden den Weg zum Schiff weisen, schließlich ist der Götterfürst an einer Erlösung der Seelen interessiert.

Wüstenwind und das Schiff im Sand

Die heiße Wind der Wüste wird immer unerträglicher, immer dichter wehen die Sandkörner. Die Augen beginnen zu tränen und schmerzen, das Atmen fällt schwer und der Sand dringt in die Kleidung ein. Wider Erwarten hebt sich ein dunkler Umriss aus der Umgebung hervor. Ein großes Objekt liegt halb im Sand vergraben an einer Düne, wo es vom Sturm teilweise freigelegt wurde. Den Helden offenbart sich hier eine Möglichkeit, Schutz vor dem Unbill der Natur zu finden. Beim Näherkommen ist ein Schiff zu erkennen, das langgestreckt mit Breitseite am Hang der Düne gestrandet ist. Am Bug prangt eine geflügelte Sonne. Masten und Aufbauten sind nicht auszumachen. Der Rumpf glänzt teils metallisch, teils funkeln blaue und gelbe Kristalle. Kleine geschlossene Luken führen vom Deck ins Innere.
Es ist Ihre Entscheidung, ob die Konkurrenz bereits im Rumpf den Sturm überdauert oder ob sie eintrifft, als die Helden gerade das Wrack besteigen. Gegen Angreifer kann man sich vom Schiff aus besser verteidigen.
Für das Finale gibt es mehrere Möglichkeiten, die kombiniert werden können, weil es mehrere Gruppen gibt:

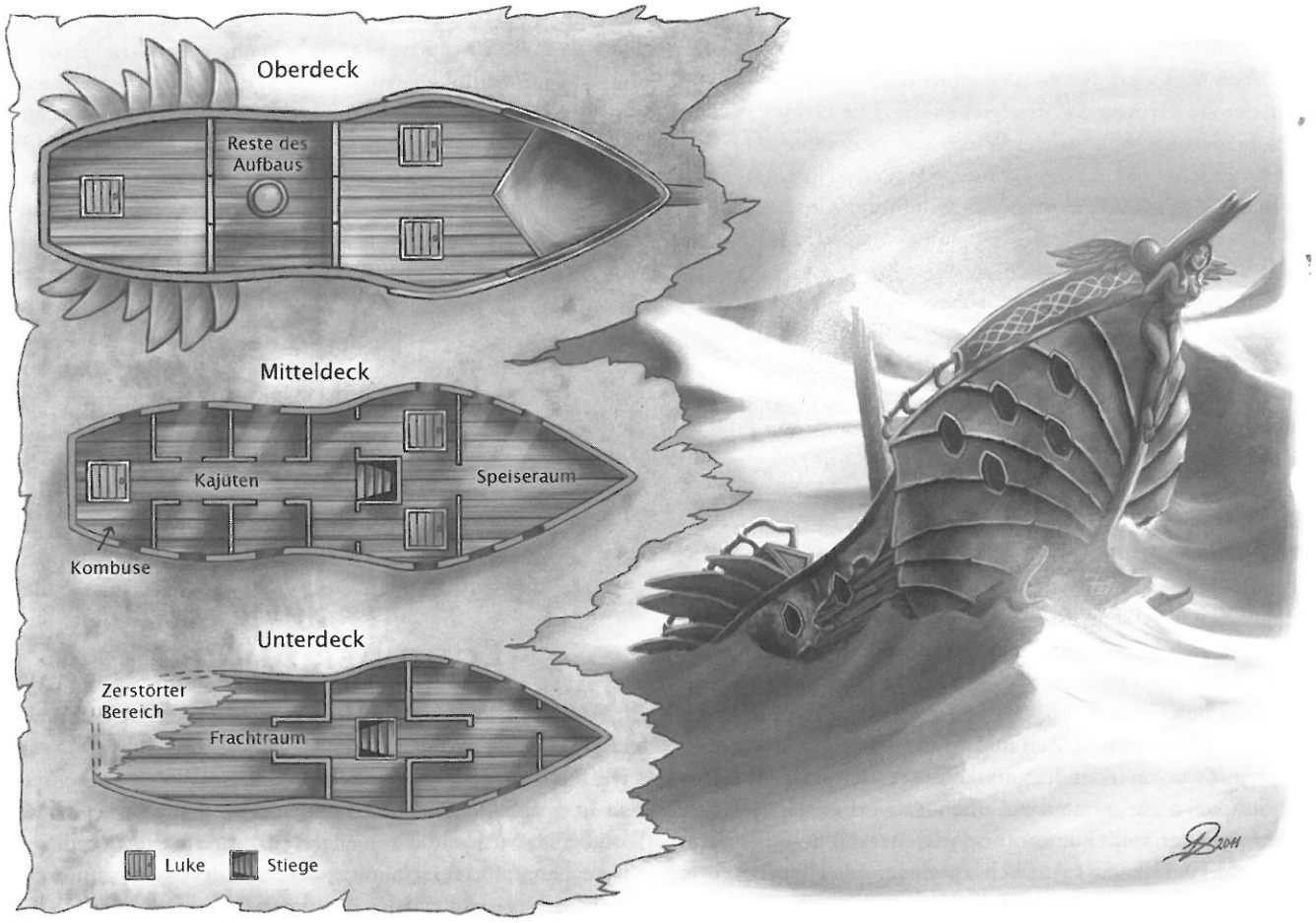
- Man bezwingt die Konkurrenz, indem man ihr den Schutz des Schiffs verwehrt und sie so zermürbt, bis sie aufgibt oder stirbt.
- Die Rivalen gelangen in das Schiff, weil sie sich einen eigenen Eingang erkämpfen oder mit den Helden verhandeln.
- Die Konkurrenz hält bereits das Wrack besetzt und die Helden müssen verhandeln oder sie besiegen.

An Bord

Durch kleine Kristallfenster im altertümlich verfugten und mit feinen Erzstreifen verzierten Holz dringt gedämpftes Licht unter Deck. Die Konstruktion ist mit kunstvoll gefertigten Metallstreben verstärkt.
Beschreiben Sie das Schiff anhand des Plans. Das Oberdeck ist größtenteils verwüstet, es sind verwitterte Kampfspuren zu finden. Blütenornamente und Zeichen der Sonne finden sich zuhauf. Fragen Sie nach, welche Maßnahmen die Helden ergreifen und wer vorangeht.

Das Unterdeck

Auf der Treppe verrät der knirschende Untergrund jeden Schritt. Das Schiff ist trotz einiger Schäden in überraschend gutem Zustand. Ein Hellsichtmagier kann erfahren, dass es latent magisch ist. Die Herkunft der Zauber kann den Hochelfen zugeordnet werden.
In einige Räume des Unterdecks ist durch geborstene Bretter Sand eingedrungen. Spitze Felsbrocken, durch den Rumpf gebohrt, und die Reste dessen, was einst die Besatzung war, sind zu erkennen. Halb im Sand und zwischen Trümmern verborgen liegen metallene Rüstungsteile, verbogene Großschilde und geborstene und zu schwarzen Klumpen verrostete Schwerter. In einem altertümlichen Helm mit Resten von Goldplättchen steckt noch der Schädel eines Praios-Anhängers. Überall lassen sich weitere Knochen und Überreste der Güldenländer finden, die offenbar einen letzten Kampf ausgefochten haben. Proben auf *Heilkunde Wunden* oder *Anatomie* lassen feststellen, dass Klingen und die Felsbrocken Todesursache der Mannschaft sind. Ein Held mit *Zwergennase* oder hoher *Intuition* kann ein schwarzes Kopftuch finden. Dabei handelt es sich um einen Wüstenelfenturban, der durch Magie bis heute unversehrt überdauert hat. Ansonsten gibt es keinerlei Informationen



über die Angreifer. Ein Träger der Geistertriopta wird hier kurze Eindrücke des letzten Kampfes von Brajamos und seinen Gefährten gegen hochgewachsene, schlanke Krieger erkennen können (seinen Tod hat der Geist fast verdrängt). Am Ort seines Todes finden die Helden neben fast verschwundenen Knochen eine auf magische (oder wundersame?) Weise erhalten gebliebene Mantelschließe in Form eines dreiäugigen Falken.

Hochelfische Kleinodien

In Tie'Shianna lebten die Hochelfen einst in Nachbarschaft zu den Echsen Zze Thas. Man trieb Handel, misstraute sich aber auch. Daher schufen die Hochelfen magische Tiergewänder, die ihren Träger in Echsen verwandeln können. Im Schiff befindet sich solch ein Artefakt, das eine Verwandlung einmal am Tag für 2W6+3 SR erlaubt (semipermanente Version).

Tie'Shiannas Elfen schufen Artefakte für besonders fordernde Erz-Arbeiten, etwa eine Handharfe von 15 Fingern Durchmesser. Sie besteht aus einem magisch geformten Kristall und dünnen, silbernen Saiten und besitzt überall kleine Rubine, geometrische Muster und in geschwungenen Asdharia-Zeichen eine Lobpreisung des Zwergengotts Angrosch. Das ungewöhnlich schwere Instrument offenbart seine Wirkung, wenn jemand die Saiten zum Klingen bringt und eine metallisch-vibrierende Melodie erklingt. Die Harfe erleichtert, solange sie gespielt wird, alle Zauber mit dem Merkmal Element (Erz) um zwei Punkte. Zum Spielen sind Proben auf *Musizieren +3* vonnöten. Der reine Materialwert beträgt stolze 100 Dukaten.

Das Fieber zu lindern...

Die Rückkehr des Geistes, der mit Aurasch und der Maske das Schiff verlassen hatte, weckt die Geister der Gefallenen. Hier unten am Ort ihres letzten Kampfes ist ihre Präsenz am stärksten. So unternehmen die gefesselten Seelen einen letzten Versuch, sich von den Fesseln alles Derischen zu befreien. Diesmal gehen sie behutsamer vor, denn sie haben aus der Erfahrung mit Aurasch gelernt. Die Geister werden die Erfahrungen, das Wissen, die Ängste und die Pläne der Helden nutzen, um ihnen ihre eigene Geschichte näher zu bringen. Nur wenn die Helden einsehen, dass der Wahn, die Stadt der Sonne zu finden, schon vor Jahrtausenden die Güldenländer getötet hat und sie wahrscheinlich heute selbst töten wird, können die Geister erlöst werden. Als Meister haben Sie daher die Aufgabe, den Helden eine realistische Vision (regeltechnisch eine Traumwelt der Realitätsdichte 12, **WdZ 26, 70**) ihrer Abreise vom Sandschiff und ihrer letzten Schritte zur Stadt der Sonne zu präsentieren, während die Körper der Helden das Schiff zu keiner Zeit verlassen. Gönnen Sie Helden, die sich zuvor den Überresten der Güldenländer gegenüber borongefällig verhalten haben (sie z. B. begraben haben), die sich während der Reise im Sinne Praios' verhalten haben oder aber die Suche nach der Stadt bereits als gefährlichen Wahn begreifen, bei jeder Szene eine frei modifizierbare IN-Probe. Bei Gelingen ist dem Held klar, dass die Erlebnisse etwas bedeuten müssen und zusammenhängen. Sobald die Helden erkennen, dass das Finden der goldenen Stadt nur Übel, Verrat und Tod bringt, erwachen sie wieder im Unterdeck des Sandschiffs.

»Mir träumte von einer güldenen Stadt«

Nach Verlassen des Wracks findet man einen Verdurstenden, der zur Gruppe der Rivalen gehörte. Die Helden müssen entscheiden, ob sie kostbares Wasser mit einem Gegner teilen, der sie zudem nur aufhalten würde, oder den Mann ohne Gnade in der Wüste zurücklassen, um sich ihrem Ziel zu nähern.

Erneut treffen die Helden auf Yali al-Fessir, dessen Vorräte im Sturm vernichtet wurden. Bald bemerken die Helden ein goldenes Amulett mit der geflügelten Sonnenscheibe, das am Hals des Händlers baumelt, ihnen zuvor aber nicht aufgefallen war. Yali weigert sich, den Helden – die das Amulett für einen weiteren Hinweis auf die Stadt deuten mögen – seinen Fund zu überlassen oder Auskunft zu geben, woher es stammt. Gewaltsam (verlangen Sie *Jähzorn-* oder *Goldgier*-Proben) lässt sich der Talisman an sich bringen, der tatsächlich den weiteren Weg durch eine Inschrift verrät.

In einer Talsenke entdecken die Helden das verwüstete Lager einer anderen rivalisierenden Gruppe, deren Mitglieder vor einiger Zeit überfallen und getötet worden waren. Für die Helden stellt sich hier – neben der Erkenntnis welchen Preis die Suche hat – die Frage, ob man die Leichen bestatten möchte. Schon ziehen Geier ihre Kreise und warten, andererseits kostet das Vergraben wertvolle Zeit und Kraft.

Dem Zwergen (oder dem maskentragenden Helden) setzen die Strapazen am meisten zu; offenbar wird er schwächer, je näher man der Stadt kommt (und je weiter das Schiff entfernt ist). Bald ist klar, dass Aurasch an einer unbekannten Form des Raschen Wahns leidet und die Weiterreise nicht überleben wird. Lassen die Helden ihren Gefährten einfach zurück?

Schließlich erreicht die Expedition einen aus dem Sand ragenden Felsenvorsprung und erblickt in der Ferne die gleißenden Türme, goldenen Zinnen und edelsteingepflasterten Straßen der Stadt der Sonne. Auf den letzten Meilen werden sie von einer Gruppe vermummter Wüstenkrieger (Heldenzahl + Begleiter) angehalten, deren Tracht dem Kopftuch aus dem Sandschiff ähnelt. Die Wüstenelfen verwehren der Gruppe die Stadt. Nur ihr Tod beendet ihre Wacht, so scheint es. In einem Kampf sollten sämtliche verbliebenen Begleiter der Helden umkommen.

Gefesselte Güldenländer

Aus dem Dunkel des Wracks treten fremdartig gekleidete, größtenteils in Tuniken gehüllte Gestalten auf die Helden zu. Ihre Körperteile wirken durchscheinend. Aus ihrer Mitte tritt ein ebenfalls geisterhafter, hochgewachsener Mann mit langem Mantel, sein Antlitz wird von einer Halbmaske bedeckt, die er nun abnimmt. Zum ersten Mal sehen die Helden das Gesicht Brajamos'. Mit dankender Mimik entschwinden er und die anderen Geister schließlich durch die Ritzen im Holz des Schiffs gen Himmel. Die Geister sind erlöst! Die Helden wissen, dass sie das wahre Rätsel um die Stadt der Sonne gelöst haben und ihre Suche hier zu Ende ist. Doch noch es ist nicht so weit, sich auszuruhen. Das Schiff knirscht, als ob all die Jahre, die es unbeschadet überstanden hat, mit einem Male auf es zurückfallen würden. Die Helden sollten sich eilig daran machen, das verfallende Wrack zu verlassen. Metallstücke springen aus dem sich biegenden Holz, Kristallfenster zerbersten unter dem Druck und überall fliegen Splitter durch die Luft.

Lösen Sie diesen Teil des Abenteuers rein erzählerisch und verzichten Sie auf Proben.

Aus dem Schiff entkommen, zeigt sich, dass der Sturm nachgelassen hat. Es ist Abend, die Sonne steht niedrig über den golden glühenden Goldfelsen, die den Weg zurück anzeigen.

Lohn der Mühen

Ihr Auftraggeber wird die Helden nicht für etwas belohnen wollen, was einen Misserfolg darstellt. Allerdings wird er ihnen auch nicht zürnen, sollten sie ihm das Geschehene beschreiben. In dem Fall zahlt er die Hälfte des ausgemachten Geldes. Womöglich wird bald eine weitere, besser gerüstete Expedition aufbrechen, um das Geheimnis der Stadt der Sonne zu lüften. Haben sich die Helden als vertrauenswürdig erwiesen, tritt ihr Auftraggeber in den nächsten Wochen vielleicht erneut an sie heran und bittet sie ihm in einer Sache im Streit der Taifados beizustehen (etwa bei der Verhinderung des Bündnisses zwischen Shahane al'Kasim und Josmina von Bregelsaum).

Für das Erreichen der Wüste winken den Helden je **300 Abenteuerpunkte**, für das Erlösen der Geister weitere **150 AP**. Jeder Held bekommt *Spezielle Erfahrungen* auf *Wildnisleben, Sagen/Legenden* und ein drittes Talent nach Wahl des Spielleiters.

Wenn die Helden die Stadt der Sonne auch nicht gefunden haben, werden sie doch im Renascentia-begeisterten Horasreich viele Gelehrte und Mystiker (darunter *Salman de Myrantis*, **Horas 132f.**) finden, die sich für ihre Suche und vor allem das Felsenkloster interessieren und für ihre Geschichten mit Ruhm und klingender Münze bezahlen würden. Ob indes jedem die Wahrheit gefällt, ist ein anderes Thema.

Anhang

Die hier beschriebenen Personen dienen den Helden als Konkurrenten und mögliche Verbündete. Legen Sie je nach Kolorit der Gruppe auf die jeweils gegensätzlichen Konkurrenzgruppen einen stärkeren Fokus. Wenn die Heldengruppe aus drei Novadis und einem Thorwaler besteht, sind Almadaner und Horasier die hauptsächlichen Konkurrenten.

Die horasische Expedition

Die horasische Expedition wird angeführt von *Mondino von Calven* (*1008 BF; dunkelblond, blaue Augen). Der Leutnant Horasios, der sich von seinem Haus lossagte um unter dem Grafen Karriere zu machen, möchte seinem Herrn die Grafenwürde auf einem Goldtablett servieren. Er entdeckt jedoch während der Reise eigene Ambitionen und wird die Stadt bald nur für sich finden wollen. Dabei ist er durchaus für zeitweise Bündnisse zu haben, wird aber versuchen, seine Partner bei einer sich bietenden Gelegenheit zu hintergehen. In der Wildnis verhält er sich recht unerfahren. Mondino ist der beste Fechter der Expedition und kann zwei Gegner zugleich beschäftigen. Der Leutnant kann über sein Ehrgefühl provoziert werden und lässt sich so leicht zu riskanten Aktionen hinreißen. Ein weiteres wichtiges Mitglied ist die Jägerin *Kyrill Lafieri* (*993 BF, schwarze Haare, braune Augen), die von Horasio angeworben wurde, weil sie die Passstraße in die Khôm und die



Goldfelsen gut kennt. Sie kann als Reisegefährtin der Helden eventuelle Mängel bei deren Naturtalenten ausgleichen und als Gegnerin die Spur der Helden verfolgen. Die stille Jägerin ist von der Natur und ihren Gefahren gezeichnet, ihre ledrige Haut ist an vielen Stellen vernarbt. Im Gelände bewegt sie sich flink und geräuscharm. Mit Bogen und Jagdspieß ist sie zudem aus Entfernung und im Nahkampf eine gefährliche Gegnerin. Komplettiert wird die Gruppe durch den schlaksigen *Abbondio*, die ruhige *Andante*, die Geschwister *Flora* und *Reon* und die vorlaute *Kalia*.

Almadanische Caballeros

Die Caballeros folgen *Amelthona Honoria Tadjeri* (*999 BF, schwarzer Zopf, braune, glühende Augen), einer jungen Praios-Geweihten, die eine Aura der Unnahbarkeit umgibt. Sie treibt weniger der Glaube an, als vielmehr der Ehrgeiz, die Quanionsqueste zu vollenden. Sie nahm die Suche nach der Stadt der Sonne auf, wo sie das Ewige Licht vermutet, als sie in einer alten Abschrift von Horasiane di Soldonos *Alchimie der Sonne* einen Hinweis auf Merdarions Grab in Bomed fand. Für die kämpferische Unterstützung der Praiotin sorgt *Isonzo Muwallar* aus Hammelborn, genannt 'das Lamm' (*990 BF, schwarzhaarig, muskulös, schroff, Streitkolben mit Widderkopf) mit seinen Leuten. Der Söldner machte sich bei den Eroberungen von Omlad einen Namen. In (unautorisierten) Strafmissionen nach Amhallah erarbeitete er sich gewisse Kenntnisse in der Wüste, weshalb ihn Amelthona anwarb. Er misstraut allen Zauberkundigen, den von Mada Verfluchten, seit er einen Handelszug durch die Wildermark eskortierte und erlebte, wie sich einige Schwarzmagier als Herrscher von eigenen Gnaden aufführten. Ihm imponierte das selbstbewusste Entgegentreten eines Bannstrahlers, der dafür vom Magierfürsten aufgeknüpft wurde. Seitdem strebt er nach einer Position in diesem Orden. Sein kleiner Trupp besteht aus seiner Geliebten *Alba* und deren jungem Sohn *Lazaro*, dem schweigsamen Riesen *Ignacio* und den sich stets streitenden *Sara* und *Viego*.

Die novadische Mudraton Baloth

Die 'Garde des magischen Goldes' wird vom jungen Derwisch *Marwan kar Rastulla ben Jehu* (*1007 BF, geflochtener Spitzbart, markante Brandnarbe auf der Wange) angeführt. Er steht in den Diensten von Khorim Uchakbar und erfuhr dort von den Gerüchten über eine Stadt der Praios-Gläubigen in der Khôm. Er fürchtet eine neue Invasion der Wüste wie zur Priesterkaiserzeit bei einer Entdeckung durch die Mittelreicher. Deshalb beschloss er, die Stadt der Sonne vor den Ungläubigen zu finden und ein für allemal zu zerstören. Für den Umgang mit den Ungläubigen wurde ihm der almadanische Gauner *Alricio Ragather* (*1002 BF, dunkelbraune Haare) zur Seite gestellt, den man wegen seiner vielen Dolche 'Messer-Alrik' nennt. Er wollte in Amhallah den falschen Bey bestehlen. Festgenommen und in Ketten gelegt, stellte man ihn vor die Wahl, entweder die Finger einzeln zu verlieren oder gegen seine Landsleute zu arbeiten. Nach mehreren Fingern stimmte Alricio zu. Seither spähte er immer wieder almadanische Grenzposten und Handelskontore aus, um Überfälle vorzubereiten und gilt deshalb in Almada als Hochverräter. Zwar fürchtet Messer-Alrik den 'Wüstenschamanen'. Er wird aber bei passender Gelegenheit versuchen, mit Gewinn zu entkommen, die Helden oder den Derwisch zu verraten und die Seite zu wechseln. Er ist sich selbst der Nächste: Für das Gold der Stadt der Sonne würde er jeden über seine Klingen springen lassen. Marwans Begleiter sind die Novadikrieger *Chared*, *Yussuf* und *Khalil*, der Kundschafter *Mhemed* und *Mustrabaal* der Koch.

Mondino, Isonzo, Marwan
Degen/Streitkolben/Waqqif: **INI** 16/14/16+1W6 **AT** 16 **PA** 14
TP 1W6+3/+4/+2 **DK** N
Raufen: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 30/35/32 **AuP** 30/36/35 **AsP** 0/0/18 **RS** 0/3/2

WS 6/8/7 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Waffenspezialisierung (Hauptwaffe, bereits eingerechnet), 6 weitere nach Meisterentscheid

Marwans Rituale: Rastullahs Güte, Ruf des Krieges, Schutz Rastullahs, Übernatürliche Begabung (SENSATTACCO, AXXELERATUS, SPURLOS) Meisterhandwerk (Musizieren, Orientierung, Selbstbeherrschung)

Träger, Gehilfen, Gelehrte

Dolch: INI 10+1W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H
Knüppel: INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** N
Raufen: INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Improvisierte Wurfwaffen: INI 10+1W6 **FK** 11 **TP** 1W6
LeP 29 **AuP** 29 **RS** 0 **WS** 5 **MR** **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, gegebenenfalls Wuchtschlag

Söldner, Kämpfer

Säbel (+Buckler*): INI 13+1W6 **AT** 14 (14) **PA** 12 (13) **TP** 1W6+3 **DK** N
Raufen: INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP (A)** 1W6 **DK** H
Leichte Armbrust: **FK** 16 **TP** 1W6+6
LeP 31 **AuP** 31 **RS** 2-4 **WS** 6 **MR** 4 **GS** 6

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag, Finte, Aufmerksamkeit, Schildkampf I

Nachteile: Verpflichtungen

*Etwa ein Drittel der Kämpfer beherrscht den sicheren Umgang mit dem Buckler.

Der vieläugige Alp der Wüste

Und so ritt Samal ben Azrubal, Sohn des Beys von Al'Ankhra, um den schrecklichen Alp zu stellen. Nach kräftezehrender Reise erreichte er die steinerne Feste inmitten der Wüste, in der der Schreckliche seine Unterkunft genommen hatte. Mit dem Krummschwert in der Hand erkundete der junge Held das Gewölbe von den brüchigen Zinnen bis in die staubigen Keller, doch er fand nichts als Sand und Gestein. Als er aber einen ganzen Tag die Feste durchsucht hatte, überkam Samal eine große Müdigkeit und er legte sich auf seiner Pferdedecke nieder um zu ruhen. Doch in der Nacht weckte etwas den jungen Krieger. Eine graue Gestalt mit goldenem Antlitz stand über Samal und den Sohn des Beys überkam große Furcht. Er stellte sich dem Schrecklichen nicht, blickte ihm nicht ins verhüllte Gesicht, sondern bestieg sein Pferd und verließ den düsteren Ort.

Als er aber wieder in den Zelten seines Vaters war, da schämte sich Salman seiner Angst und erzählte, wie er den Geist mit seinem Säbel niedergestreckt habe und die Feste hernach zu Staub zerfallen sei. Daraufhin überschüttete man ihn mit Geschmeide, Gold und anderen Reichtümern und pries ihn als großen Helden. Zufrieden legte sich Salman auf sein Lager schlafen.

Als er aber nächtens die Augen aufschlug, da stand sie wieder über ihm, die graue Gestalt und er sah! Ihr Antlitz war von einer güldenen Schale bedeckt, durch eine vieläugige Maske blickte der Alp auf ihn herab, reglos, wartend. Da überkam Salman wieder die große Furcht, doch seine Beine versagten ihm den Dienst und so konnte er nicht die Flucht ergreifen. Er öffnete den Mund und bettelte um sein Leben, doch da rann eine einzelne, schwarze Träne aus dem Stirnauge des Alps und fiel in den Mund des jungen Kriegers.

Am nächsten Morgen aber war Salman von einem schrecklichen Fieber befallen und nach und nach raffte es seinen Vater, den mächtigen Bey, seine Mutter, all seine Brüder und Schwestern dahin, bis die ganze Sippe dem Fieber zum Opfer gefallen war. Und so starb auch Salman, der Sohn des Beys, den falscher Mut in Gefahr und eine Lüge in den Tod geführt hatte.

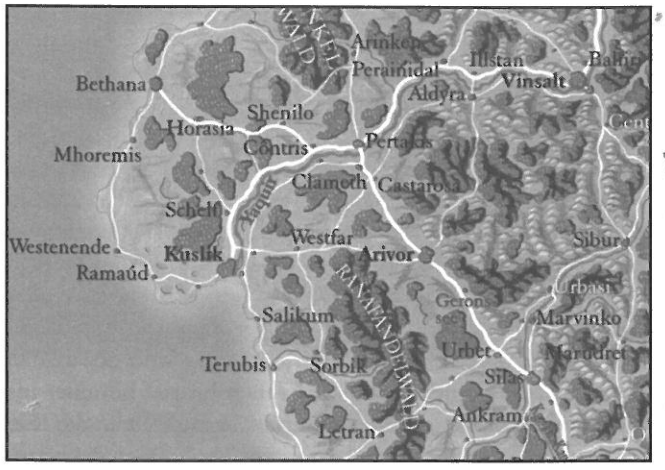
Der Haimamud, der mir diese Geschichte erzählte, behauptete, sie stamme aus der Oase Virinlassik und habe einen wahren Kern. Dort sei einst im ersten Jahrzehnt nach Rastullahs Erscheinen ein Offizier der mittelreichischen Wüstenlegion erschienen, der behauptete, in der Wüste unter dem Sand eine uralte Festung gefunden zu haben. Der Mann war wahnsinnig und sprach von einem Bewohner der Feste von geisterhafter Gestalt, dessen Antlitz hinter einer Gesichtslarve verborgen war, der ihm ein großes Geheimnis des Glaubens verraten habe. Später habe man erfahren, dass der Verrückte eine kleine Sippe von Novadis getötet hatte »auf dass Herre Praios im lichten Himmel sein Opfer annehme und die güldenen Tore der Stadt der Sonne für ihn öffne.«

(Mehr zur Wüstenlegion in **Raschtul** 22)

Rollende Würfel, doppeltes Spiel

von Martin John

Stichpunkte zum Abenteuer: eine horasische Festgesellschaft, eine dunkle Intrige, ein magisches Labyrinth mit einer darin gefangenen Schönheit; ein Spiel im Spiel, dazu echte Helden, ein finsterer Meister, Monster und ein funkelnder Satz zauberhafter Würfel von großer Macht
Ort: in einer kleineren bis mittelgroßen Stadt im lieblichen Feld (z.B. Silas, Arivor, Bethana)
Zeit: in der aventurischen Gegenwart (ab 1030 BF)
Helden: 3 - 5 Helden
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel bis hoch



»Man sagt: Dem Spielen wohnt ein Zauber inne - und nur wer spielt sei wahrlich Mensch. - Ich sage: Falsch! Dem Spiel fehlt Unschuld! - Denn nur zur neuen Art des Kampfes wird die Zeit, - die höflich lächelnd mancher spielend sich vertreibt, - der Aug in Aug mit seinem Feind sich gegenübersitzet. - Die Frage bleibt: Wer stellt die Regeln? - Und wer ist Spieler, wer Figur? - Wer würfelt gut? Wer rückt die Steine? - Und wer wird itzund schließlich selbst verrückt?«
—der „Monolog des Betrügers", in: Die Zwölfgöttliche Komödie, *2. Akt, 2. Szene*

Das Abenteuer

Am Ende eines langen Bürgerkriegs gibt es im Lieblichen Feld eine tiefe Sehnsucht nach Zerstreuung. Gerade das Patriziat der Städte hat nach den Zeiten der Unsicherheit und der Entbehrungen ein besonderes Bedürfnis, sich und seiner Wichtigkeit in fröhlichen Festen selbst zu vergewissern. Besonders geschätzt wird dabei wieder das gemeinsame Spiel. Es bietet einen angemessenen Rahmen, um neben dem Genuss einer gesellschaftlichen Unternehmung sanft mit seinen Mitspielern in der Öffentlichkeit zu wetteifern. Gleichzeitig setzt es sich als entschärfte Form des Wettstreits deutlich von allen ernsthaften Auseinandersetzungen um Leib und Leben ab, von denen man zunächst einmal genug hat.
Wohl dem, der ahnt, dass der Wunsch der Horasier nach Aufstieg, Anerkennung und Macht in der Gesellschaft von solchen friedlichen Moden bestenfalls dünn überdeckt wird. Früher oder später bricht er sich ohne alle Rücksicht seine Bahn. Im vorliegenden Abenteuer werden die Helden im Verlauf eines Festes zu unfreiwilligen Opfern einer tödlichen Intrige, die sich die besonderen Gegebenheiten des gemeinsamen Spiels listig zu Nutze macht. Aus dem Spiel wird Ernst, als die Helden dem Betrüger auf die Spur kommen und ihn zu enttarnen drohen. Sie werden in einer ebenso wundersamen wie tödlichen Falle gefangen und werden von Spielern zu bloßen Spielfiguren.

Die Handlung im Überblick

Die Handlung des Abenteuers gliedert sich in zwei große Hauptteile und die dazugehörigen Vor-, Zwischen- und Nachspiele.
Das Spiel beginnt, indem die Helden einer schmucken Patrizierin das Leben retten. Zum Dank werden sie zu ihrem Tsafest in deren Villa eingeladen. Im ersten Hauptteil des Abenteuers nehmen die Helden dort an zahlreichen Spielen teil und verteidigen die Ehre ihrer Gastgeberin. Ein fröhlicher Wettbewerb droht in Neid und Streit umzuschlagen, als die Helden einem Betrüger auf die Spur zu kommen drohen, der heimlich die jüngere Schwester der Dame des Hauses bevorteilt. Er tut dies vorgeblich, um sie zu unterstützen. In Wahrheit möchte er sie jedoch kompromittieren und anschließend erpressen, um sich selbst für seine gesellschaftlich nachteilige Stellung zu rächen.
Um die argwöhnischen Helden aus dem Weg zu räumen, lässt der Intrigant sie in eine magische Falle laufen: Diese werden als Spielfiguren in ein Brettspiel gerissen und sind dort auf Gedeih und Verderb ihrem bösen Meister ausgeliefert. Gefangen in einem Labyrinth ohne Ausweg müssen die Helden im zweiten Hauptteil nicht nur zahlreiche Abenteuer für echte Helden bestehen, sondern am Ende das Spiel und den Betrüger selbst überlisten, um entkommen zu können. Mit dem Ausbruch selbst entfesseln sie jedoch ein gefährliches Wesen mitten im Herz der Festgesellschaft. Dieses mit List und Tücke zu verbannen und den Betrüger seiner gerechten Strafe zuzuführen, stellt die finale Herausforderung dar, wobei die verschiedenen Ebenen des Spiels hierbei ineinander übergehen und sich gegenseitig beeinflussen.

Hinweise für den Spielleiter

Das Abenteuer ist so angelegt, dass Sie und ihre Spieler über weite Strecken die größtmögliche spielerische Freiheit haben, ohne befürchten zu müssen, den Verlauf der Handlung dadurch leichtfertig zu gefährden. Jeder Teil besitzt ein klar definiertes Ziel, den Helden bleibt frei überlassen, wie sie es erreichen. Seien Sie sich dieser Offenheit stets bewusst und ermutigen Sie ihre Spieler zu kreativem und eigenständigem Handeln. Es genügt, wenn Sie als Meister darauf achten, dass sich die Gelenkstellen zwischen den Großbereichen etwa so wie im Abenteuer vorgesehen entwickeln.

Das Abenteuer spielt mit verschiedenen Grundstimmungen, die eine zunehmende Dramatisierung der Handlung unterstützen. Die gelöste und heitere Stimmung des Geburtstagsfestes sollte bei den zunehmenden Verdachtsfällen in Ernst und anschließend im Hinterzimmer des Gesellschafters in ungute Irritation umschlagen. Spätestens beim Eintritt in die düstere Welt des Zauberlabyrinths steht dann ein Gefühl von echter Gefahr und Bedrohung im Vordergrund, das sich bis zum Finale steigert.

Eine besondere Pointe besteht in der starken Selbstreflexivität und der heimlichen „dritten" Ebene des Spiels. Nicht nur Ihre menschlichen Mitspieler werden zu Heldinnen und Helden für die Dauer des Rollenspiels, auch die Helden selbst werden im Abenteuer zu Spielfiguren und wieder zurück verwandelt. Mehrere zentrale Elemente des Abenteuers sind bewusst so angelegt, dass sie über alle drei Ebenen bis tief hinunter ins Spiel funktionieren und wieder zurück in die Welt, in der Ihre Spieler mit Ihnen zusammen um einen Tisch sitzen. Wenn sie Vergnügen an derlei Spielereien haben, sollten Sie das Angebot annehmen und im Spiel besonders betonen. Ein kleiner Tipp: Haben sie ein wachsames Auge auf alle Würfel!

Als **Spielort** bietet sich jede Stadt im lieblichen Feld an, die mit großem, systematischen Magieeinsatz nicht allzu schnell bei der Hand ist, um dadurch nicht auf unerwünschte Weise im Aufgabenbereich der Helden zu wildern. Um die Einsetzbarkeit des Abenteuers zu erhöhen, wurde auf eine Ortsbeschreibung jenseits der zentralen Handlungsorte verzichtet. Detaillierte Beschreibungen aller Städte befinden sich bei Bedarf in der Spielhilfe **Reich des Horas**.

Bei der **Auswahl der Helden** sollte bedacht werden, dass das Abenteuer zunächst in einem feinen gesellschaftlichen Rahmen abläuft, anschließend aber zur archetypischen Herausforderung für klassische Abenteurer wird, die ihnen alles abverlangt. Achten Sie darauf, dass die Heldengruppe in beiden Welten anschlussfähig ist. Es hilft, wenn die Helden eine gewisse Freude an Spielereien haben und nicht grundsätzlich abgeneigt sind, sich darauf einzulassen.

Das Abenteuer beginnt

Der Einstieg ins Abenteuer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Allerlei Kostbarkeiten und wundersame Dinge glitzern bunt im Licht der Sonne. Sie klirren und klingen sacht, wenn ein Windhauch die Auslagen umschmeichelt. Aus dem Innern des feinsäuberlich geputzten Ecklädchens vernimmt man einen Händler, dessen Stimme hin und wieder vom fröhlichen Gekicher junger Damen unterbrochen wird. Eine kleine bunte Katze schleicht sich leise durch den Spalt einer halb geöffneten Pforte ins Innere des Gebäudes. Darüber prunkt ein Schriftzug:
Meister Guldenzwirns Kuriositätenhandel.
Geistreiches, Famoses und Verspieltes für den weltgewandten Kunden.
Habt ihr so etwas schon einmal gesehen?

Dies ist das Geschäft von Wimmrich Guldenzwirn, einem Meister der Unterhaltung, der als Gesellschafter bei den feinen Leuten im Ort sehr begehrt ist. Durch den Verkauf von Zerstreuungen und Spielwaren aller Art hat er sich im Laufe langer Jahre ein weiteres Standbein erarbeitet. Sein breites Angebot ist das Ergebnis harter und entbehrungsreicher Arbeit. Das merkt man dem reinlichen, drangvoll überfüllten und doch vorbildlich sortierten Geschäft auf den ersten Blick an.

Bei ihm zu Besuch sind zwei hinreißende junge Bürgerstöchter aus bestem Hause. Yolanthe di Presticio und ihre jüngere Schwester Yorindel. Beide sind halb auf einem fröhlichen Einkaufsbummel und halb auf der Suche nach Kostbarkeiten, die das nahende Geburtstagsfest der älteren Schwester am heutigen Abend bereichern oder wenigstens dort Eindruck schinden können.

Erstaunliches und Preziosen (aus nah und fern, zu unerhörten Preisen!)

Man kann sich im Geschäft zwischen den engen Regalreihen nur sehr vorsichtig bewegen. Eine Unzahl an Figürchen, verzierten Spiegeln, Kreiseln und Puppen türmt sich neben bunter Kreide, Wachsstiften, Kostümen, Druckwerken und Romanen. Bunte Glassplitter als Spielsteine werden ebenso angeboten wie Larven aller Art. Schminkwaren, bunte Bänder, Tonfigürchen von wundersamen Fabelwesen, faltbare Lampions, Laternen mit Buntglas, Duftkerzen, Tiermasken (manche sogar mit echtem Fellaufsatz) und Perücken, Trillerpfeifen und Bälle, Sprungseile, Spielkarten, Würfel und Jonglierzubehör machen nur einen kleinen Teil des einmaligen Angebots aus.

Die Helden sollen sich in aller Ruhe umsehen und einkaufen können.

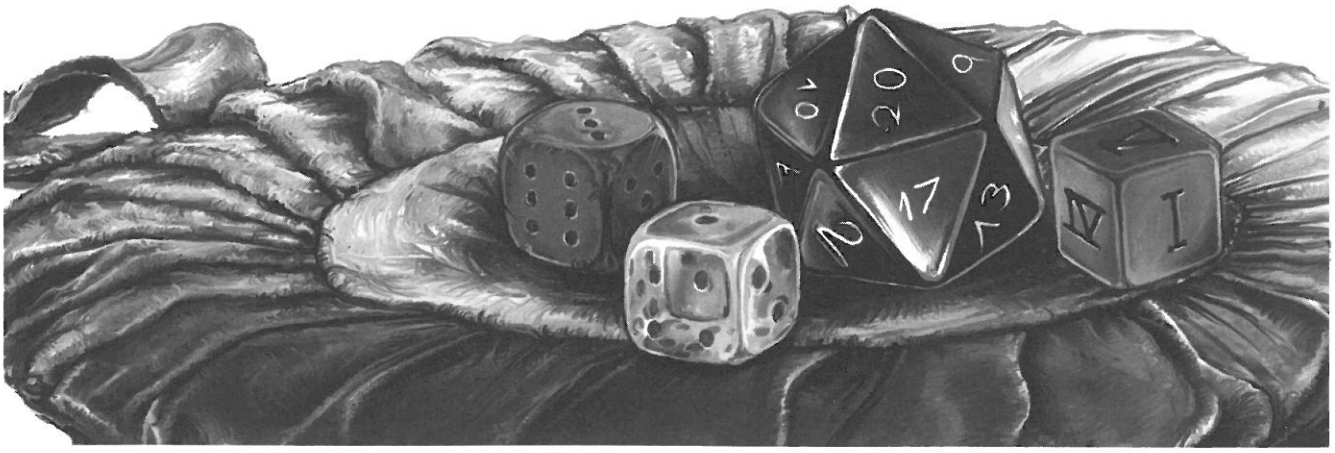
Folgende Besonderheiten lassen sich beim Stöbern nach und nach finden:

Draußen vor dem Geschäft in der Auslage:

- ein wahres Arsenal von allen erdenklichen Spielzeugwaffen aus Holz (samt und sonders stumpf, aber sauber gedrechselt und bemalt, jeweils 2 Silbertaler)
- Perücken in allen Farben und Frisuren (je nach Qualität und Umfang 10 bis 50 Silbertaler, sogar ein Magier- und ein Zwergenbart sind vorrätig)
- funkelnder Kunstschmuck aus Katzengold und ähnlichen wertlosen Materialien (teilweise täuschend echt wirkende Exemplare, 5 bis 10 Silbertaler für einen Ring oder eine Kette)

In einer wuchtigen Wühlkiste (ohne Auszeichnung, alle Preise sind Verhandlungssache):

- gebrauchte Abenteuerromane, Heldenromane, Liebesromane und Schundromane (alle recht abgegriffen, mit schwülstigen Titeln wie „Hymnen an Phexens Nacht", „Efferds Wunderhorn", „Herzensergießungen eines reisenden Avesbruders", 5 Silbertaler, bei einer 1 auf dem W20 erweist sich der Kauf als Palimpsest und enthält ein weit wertvolleres Buch)
- Fahnen und Flaggen aus praktisch aller Herren Ländern (strapazierfähiges Material und kräftige Farben, einschließ-



lich ausgedachter und ziemlich fantasievoller Kompositionen; müssen umständlich ausgerollt werden, um begutachtet werden zu können, 7 Silbertaler pro Exemplar)
- Holzstiche von fernen Landschaften (teilweise von Augenzeugen inspiriert, manchmal reichlich fantasievoll)

Hoch oben und tief unten in schmalen Regalen:
- verschiedene Trillerpfeifen aus Weidenholz, mit denen man Vogelgesang täuschend echt imitieren kann (jeweils 4 Silbertaler)
- tönerne Tierfiguren in verschiedenen Posen, aufwändig mit Farbe glasiert (jeweils 5 Silbertaler; leider oft abgeschlagen)
- kunstvoll ausgestopfte Eulen, Eichhörnchen und Greifvögel in dramatischen Posen und mit schimmernden Flussperlen als Augen (schlimme Staubfänger, 10 Silbertaler pro Stück)

Nah am Tresen des Verkäufers:
- Spielkarten, sowohl für Boltan und Inrah als auch ausgefallene Sets mit verschiedenen Themen (Drachen, Magier, Hesinde, Schwerter; jeweils 15 Silbertaler)
- verschiedene, nach Farbkombinationen geordnete Schminksets (jeweils 10 Silbertaler)
- original liebfeldische Mundharfen (jeweils 20 Silbertaler)

Spezielle Angebote, die Wimmrich erst nach einigem koketten Zieren und umständlichen Verweigerungen und nur für „ganz besondere Kundschaft" unter seiner Ladentheke hervorzaubert:
- zu geometrischen Formen geschliffene Gwen-Petryl-Steine, erbsengroß (40 Silbertaler für ein Beutelchen mit etwa 15 Steinchen Inhalt)
- Niespulver und Juckpulver (zwei Anwendungen, drei Silbertaler pro Tiegelchen)
- verschiedene Schatzkarten auf Leder (20 Silbertaler pro Exemplar, hoher Weiterverkaufswert)

Szenen im Kuriositätenladen

- Wimmrich (schmallippig, dürr und dienstbeflissen, stets eilfertig, geb. 998 BF) wird die Helden freundlich begrüßen, sich jedoch bevorzugt seiner Stammkundschaft widmen. Alle drei sind sich offenkundig gegenseitig gut bekannt.
- Wimmrich behandelt beide Damen mit ausgesuchter Höflichkeit, dienert und buckelt und gibt sich auch sonst alle Mühe, ihnen die Ehre zu erweisen. Diese nehmen seine Erbötigkeit mit einer gewissen Selbstverständlichkeit an, behandeln ihn jedoch wie einen guten, alten Bekannten.
- Yolanthe (üppige rote Lockenpracht, künstlicher Schönheitsfleck, gewinnendes Lächeln) und Yorindel (kunstvoll hochgestecktes blondes Haar, schlank, unschuldiges Auftreten) sind von den Angeboten ganz hingerissen, lassen sich alles genau erklären und stöbern selbst sehr viel. Die Helden werden freundlich begrüßt und anschließend neugierig beäugt, einem Schwätzchen ist man nicht abgeneigt.
- Als verwöhnte Patrizierinnen interessieren sich die Damen immer für genau die Kuriosität, die ein Held gerade aus den Tiefen des Geschäfts ausgegraben hat. Man versucht, den Helden das ein oder andere schöne Stück abzuschwatzen. Richtig ernst wird die Sache aber erst bei den Würfeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Aber lieber, guter Meister Guldenzwirn! Ihr werdet uns doch nichts vorenthalten!" - „Seit Jahr und Tag verlassen wir uns auf euch und eure Kunstfertigkeiten!" - „Ihr seid eurem guten Rufe etwas schuldig!" - „Betrüben würdet ihr uns arme Mädchen, wenn ihr nicht eure beste Ware zeigt!" - „Nun ziert euch nicht, hervor mit euren besten Waren!" - „Ihr wollt mich an meinem Tsatag doch nicht ausgerechnet kränken?" Vom Schwall der fröhlich neckenden Worte heftig bedrängt, ringt der Inhaber des Kuriositätenladens sichtlich mit sich und seinen Absichten. Schließlich lässt er sich von den Augenaufschlägen erweichen. „Dabei hatte ich selbst noch kaum Zeit, die neue Lieferung angemessen in Augenschein zu nehmen...", murmelt er und verschwindet in sein Hinterzimmer.

Wimmrich entleert ein Beutelchen aus grünem Samt auf seine Theke. Vier Würfel rollen funkelnd über die Arbeitsfläche. Es handelt sich dabei um echte Prachtstücke:

- **einen hellroten Sechsseiter:** der Würfel ist durchscheinend wie rotes Glas (und wird von der begeisterten Yorindel sofort wie ein waschechter Rubin behandelt); der Würfel trägt die Zahlen eins bis sechs; in völliger Dunkelheit glüht er leicht, was in der Beleuchtung des Ladens nur schwer zu erkennen ist;
- **einen tiefblauen Sechsseiter:** ein massiver und trotz seiner vergleichbaren Größe äußerst schwerer Würfel; der Würfel hat eine angeraute Oberfläche und ist entsprechend uneben; glitzernde Einlassungen geben ihm einen sanften metallenen Schimmer; der Würfel trägt die Zahlen eins bis fünf und hat ein schmales Pentagramm auf der sechsten Seite;

- **einen makellos weißen Sechsseiter:** der Würfel liegt angenehm kühl und leicht in der Hand; er hat eine glatte, perlmuttartige Oberfläche und rollt ruhig und gleichmäßig mit hellem Klickern, wenn er geworfen wird; seine ebenmäßige Verarbeitung begeistert vor allem Yolanthe;
- **einen nachtschwarzen Zwanzigseiter:** ein sehr dunkler und edel wirkender zwanzigseitiger Würfel, dessen Zahlen aus hellen Einlegearbeiten bestehen. Wird der Würfel mit ausreichend Schwung gerollt, erklingt nach einiger gewissen Zeit der Bewegung eine leise Musik, deren einzelne Töne durch die jeweiligen Würfelseiten angeschlagen werden. Sie bewegen sich dabei sauber auf einer Tonleiter und entwickeln dadurch immer neue, feine Klangstücke. Nicht nur die beiden Schwestern sind von der ersten Sekunde an fasziniert, auch Wimmrich scheint bass erstaunt und verblüfft zu sein.

Die Würfel sind einmalige Einzelstücke und daher gut geeignet auch das Interesse der Helden zu wecken (besonders dann, wenn sie zunächst hinter vorgehaltener Hand präsentiert werden). Wimmrich erklärt, die Würfel seien ihm erst vor kurzem von einigen Reisenden verkauft worden, es handle sich dabei wohl um den Nachlass von Abenteurern. Idealerweise haben die beiden Schwestern schon beim Durchstöbern der normalen Auslage genug Kontakt zu den Helden aufgenommen, so dass sich an dieser Stelle ein munteres Feilschen um den Preis der Zauberwürfel entspinnt, bei dem auch ein Rücktausch bereits weggeschnappter Einkäufe nicht ausgeschlossen ist.
Die beiden Damen sind von den Würfeln dermaßen begeistert, dass sie neben all ihrem Charme, den sie sowohl dem Gesellschafter, als auch den Helden gegenüber geschickt einzusetzen wissen, auch wirklich tief in die Tasche greifen, wenn es sein muss (ihr erstes Gebot für die verspielten, aber offenbar unnützen Artefakte liegt bei 15 Dukaten pro Würfel). Wenn die Helden sich besonders stark einsetzen, legen sie als schlagendes Argument den Geburtstag Yolanthes auf die Waagschale. Wimmrich wird ihnen spätestens jetzt den Zuschlag geben.
Sollten sich die Helden gänzlich desinteressiert zeigen, so ist das kein Problem. Die kommenden Ereignisse werden ihr Interesse wecken und sie unweigerlich zu einem Teil der Handlung machen.

Der Unfall

Nachdem die Schwestern ihren letzten Einkauf getätigt haben, werden sie von zwei Sänftenträgern gerufen, die nach einer kurzen Pause wieder vor den Kuriositätenladen zurückgekehrt sind. Von dort treten sie die Heimreise an. Nach einer freundlichen Verabschiedung verlassen die Schwestern Wimmrichs Geschäft. Der Hausherr komplimentiert auch die Helden kurz darauf höflich nach draußen mit dem Hinweis, dass er für seinen Auftritt am heutigen Abend noch einiges vorbereiten müsse.
Richten sie es so ein, dass die Helden unmittelbar nach dem Verlassen des Geschäfts Zeugen folgender Szene werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Die Sänfte der beiden Patrizierinnen ist kaum noch zu sehen und verschwindet am Ende eines schmucken Platzes über eine schmale Brücke in die Tiefe der Stadt. Als das Silber ihrer Beschläge hell im Licht der Sonne blitzt, ahnt ihr bereits

Die Schicksalswürfel: Ein Artefakt des Zufalls

Mit den Würfeln hatte es vor langer Zeit weit mehr auf sich, als die minderen magischen Effekte (Glimmen, Schwere, Kälte, Klang) vermuten lassen. Es handelt sich bei ihnen um Komponenten eines mehrteiligen Artefakts, für die sein Erschaffer bewusst eine unscheinbare Gestalt gewählt hat, um seinen wahren Zweck zu verschleiern: Durch eine ganz bestimmte, sehr unwahrscheinliche Zahlenkombination konnte damals ein heftiger Zauber ausgelöst werden. Das Wissen um den eigentlichen Sinn der Würfel ist jedoch verloren gegangen. Der Tarnmechanismus ist jedoch nach wie vor intakt: Wenn sie gerollt werden, produzieren sie je nach Würfelergebnis äußerst selten einen zufälligen, meistens völlig ungefährlichen Zauber (etwa: AUREOLUS, VOGELZWITSCHERN, CALDOFRIGO, usw.). Die Abenteurer, von denen Wimmrich sprach, haben leider verschwiegen, von welchem geheimnisvollen Ort sie die Würfel geborgen haben. Dort müssen sie jedoch Jahre, wenn nicht Jahrhunderte starker magischer Kraft ausgesetzt gewesen sein: Ihr Vorrat an gespeicherter Energie ist ausreichend, um bis zum Ende des vorliegenden Abenteuers hin und wieder Effekte hervorrufen zu können.

Analyse-Schwierigkeit: +7

Intensitätsbestimmung (Wege der Alchimie)
0 ZfP*: Magie feststellbar
3 ZfP*: Intensität ist wenig (bis 7 AsP – Fehlinformation aufgrund Abschirmung).
7 ZfP*: Ballung der Magie im Innern des Würfels, Außenfläche sporadisch durchdrungen, Abschirmung. Gespeicherte Energie ist sehr viel (bis 30 AsP).
12 ZfP*: Würfel speichert dauerhaft Energie im Innern, vermutlich ein Kraftspeicher.

Strukturanalyse (Wege der Alchimie)
0 ZfP*: Bindender Spruch: INFINITUM, entfernt gildenmagisch (unvollständig).
4 ZfP*: Mehrere wirkende Sprüche, überlagernd. Repräsentationen uneinheitlich. Anzahl Ladungen nicht ermittelbar. Erkennen einer chaotischen Struktur.
8 ZfP*: Mehrteiliges Artefakt. Oberster Spruch wird mit Repräsentation und Merkmal (je nach Zauber frei wählbar) korrekt analysiert, sofern bekannt.
13 ZfP*: Zugrundeliegende Magie ist sphärischen Ursprungs. Derzeit inaktive wirkende Sprüche können nicht entschlüsselt werden.
19 ZfP*: Feststellung: Artefaktthesis nicht rekonstruierbar. Keine Möglichkeit, die Magie gezielt zur Assistenz eines Magiewirkers zu entnehmen.

das Unglück: Mit einem Ruck zerbrechen die Haltestangen, dumpf schlägt das schwere Holz auf dem Steinboden auf. Ein Träger windet sich in Schmerzen, und unverständliche Rufe steigern sich zur Panik, als sich das wuchtige Gefährt unaufhaltsam zur Seite neigt und sich schließlich bedrohlich über dem Geländer der Brücke senkt."

Was ist geschehen?

Die Magie des blauen Würfels wurde nach langen Jahren des Ruhens unwissentlich ausgelöst. Durch eine Mischung aus Unvorsichtigkeit und Pech landete er in seinem samtenen Gefängnis auf der Seite des Pentagramms, wie schon unzählige Male zuvor. Diesmal jedoch brach sich der ihm innewohnende Zauber seine Bahn: Er vervielfachte seine Größe auf über einen Schritt Kantenlänge. Die Auswirkungen sind vor allem im Innern einer Sänfte fatal. Von der Gewichtszunahme überrumpelt, verlieren die Träger den Halt, Griffe brechen ab. Die Sänfte und ihre Insassen schlagen erst heftig auf der steinernen Brücke auf und stürzen dann - quälend langsam anzusehen! - über den Rand der Brücke in den Fluss hinein.

Zeit für Helden!

Wie durch ein Wunder ist den Insassen nichts geschehen, dennoch sind sie durch den Steinquader fest im Inneren der Sänfte verkeilt. Durch den Bruch des Sänftenrahmens lässt sich die Tür nicht mehr öffnen, noch dazu ist das Gefährt nun kopfüber auf den schlammigen und knietief mit Schilf und Flussgras bewachsenen Grund herabgesunken - eine Tragödie bahnt sich an! Während der hintere Träger durch seinen zerquetschten Fuß ausfällt, kann der vordere nicht schwimmen und ruft daher verzweifelt nach Hilfe.
Die Helden sind die einzigen Menschen in der Nähe, die schnell genug eingreifen können. Die Rettung gestaltet sich nicht nur wegen den ungewöhnlichen Umständen als schwierig, das Hauptproblem ist der große Zeitdruck. Folgende Ansatzpunkte bieten sich an:

- **Die Tür aufbrechen:** Um die verkantete Tür aufzubrechen sind KK-Proben nötig, bei denen insgesamt 12 Punkte übrig behalten werden. Pro Tauchgang kann nur eine Probe absolviert werden, aber mehrere Helden können ihre Kräfte vereinen und ihre Probenergebnisse addieren. Geeignete Hebelwerkzeuge bringen bis zu 3 Bonuspunkte je Probe.
- **Die Ladung verschieben:** Je nachdem, ob ihre Helden noch eine zusätzliche Herausforderung brauchen, sind die beiden Passagiere noch zusätzlich unter zahlreichen Kisten, Köfferchen und Gepäckstücken (notwendige überschüssige GE-Punkte: (gemeinsam arbeiten erlaubt): 8 Punkte) oder am Ende gar dem Quader eingeklemmt (KK-Probe: 8 Punkte).
- **Die Schwestern befreien:** Schnell ist die Luft aus der Sänfte entwichen. Während Yorindel zunächst in Panik und dann rasch in Apathie verfällt, macht Yolanthe noch sehr lange Anstalten, aus eigener Kraft auszubrechen. Die Umstände sind jedoch gegen sie und ohne fremde Hilfe wird es ihr nicht gelingen. Problematisch sind die adretten Gewänder der beiden: diese neigen dazu, sich zu verhaken und halten sie wenige Spann unter der Wasseroberfläche noch zurück.

Setzen Sie die Helden unter extremen Zeitdruck. Denken Sie neben dem Einsatz körperlicher Kräfte auch an magische Möglichkeiten zur Rettung oder an profane Tricks, wie einen beherzten Kuss zur Weitergabe von Atemluft, um für die eingesperrten Opfer zusätzliche Sekunden herauszuschinden.
Erst nach der geglückten Rettung finden sich weitere Zuschauer ein. Auch Wimmrich kommt herbeigeeilt und hilft seinen Bekannten wieder auf die Beine. Der schwere Steinquader hält die Sänfte auf dem Grund, einige schwimmende Gepäckstücke können noch geborgen werden. Neben ausschweifendem Dank ist es vor allem wichtig, dass Yolanthe den Helden gegenüber eine herzliche **Einladung für das Fest** am heutigen Abend ausspricht und ihre Retter zu ihren **Ehrengästen** erklärt.
Sollten die Helden nach den übrigen Würfeln suchen, so können diese nach sehr zeitintensiver Suche aus dem Schlamm geborgen werden. Der monströse sechsseitige Würfel liegt jedoch wie ein Mühlstein am Grund des Flusses.

Die Einladung

- Die Helden sollen sich **zur achten Stunde** in einer kleinen Villa am Stadtrand einfinden (legen sie deren genaue Lage nötigenfalls selbst fest, je nachdem, in welcher Stadt sie spielen).
- Yolanthe feiert dort ihr vierundzwanzigstes Tsafest.
- Ihr Fest ist ein gesellschaftliches Ereignis, nicht nur gute Freunde, auch zahlreiche angesehene Bürger der Stadt werden zugegen sein. Dabei steht weniger die Feier des Geburtstages im Vordergrund als der Wunsch, gesehen zu werden.
- Es steht den Helden frei, ob sie sich der Festlichkeit entsprechend angemessen kleiden und ausstaffieren können, selbstverständlich sind sie als Lebensretter ausdrücklich von allen möglicherweise lästigen Verpflichtungen entbunden. Dennoch spricht nichts dagegen, dem Comment zu entsprechen um einen möglichst guten Eindruck zu machen. Hoffnungslos gesellschaftsunfähige Charaktere erhalten von Wimmrich dennoch dezente Angebote, sich an seiner Kleiderkammer zu bedienen – er wird ihnen nötigenfalls einige passende Kleidungsstücke leihen und auch sonst bei Bedarf mit Rat und Hilfe zur Seite stehen.

Zu Gast bei feinen Leuten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein Diener harkt den Weg aus weißem Kies, der sich in sanften Schwüngen bis hinauf zur Villa um eine Anhöhe schmiegt. Wie viele Gäste mögen vor euch eingetroffen sein? Ihr wisst es nicht, denn Spuren sind nicht mehr zu sehen. Ein zweiter Diener entzündet Fackeln am Wegesrand. Bunt flackernd heben sich ihre Lichter gegen die hereinbrechende Dämmerung ab, die die erste Abendkühle begleitet. Die Flügel des schmiedeeisernen Tores sind weit geöffnet. Beide Bedienstete halten mit ihrer Arbeit inne und nehmen Haltung an, als sie euer gewahr werden.

Die Villa der Familie Presticio ist ein mit viel Liebe und noch mehr harten Dukaten erbautes Herrenhaus, das stilsicher einem kleinen Stadtschlösschen gleicht. Vor dem Wohnsitz liegt ein Park, dessen leichtherzige und verspielte Erscheinung das Ergebnis aufwändiger Planung und arbeitsreicher Pflege ist. Es wird an dieser Stelle darauf verzichtet, einen genauen Lageplan der einzelnen Räume anzugeben, da das Gebäude im Abenteuer viel eher eine Bühne darstellt, als ein Stück echte Architektur (Sollten sie dennoch eine Vorlage benötigen, finden sie Ideen dazu in **Ritterburgen und Spelunken**). Für den Verlauf des Abenteuers ist es wichtig, dass Sie im Gebäude eine starke Öffentlichkeit herstellen: Jeder sieht jeden und jeder wird von jedem gesehen. Was wie Erholung und Spiel wirkt, ist spätestens bei fortschreitenden Festivitäten eine harte Auseinandersetzung zwischen Menschen, die ihrer gesellschaftlichen Stellung gerecht werden wollen und ein Gesicht zu verlieren haben. Umso empörender wirkt dadurch der Betrug, dem die Helden ausgesetzt sind und schließlich auf die Schliche kommen sollen.

Tändeleien, Tanz und Trunk

Entscheiden Sie, wie ausführlich die Helden mit der Festgesellschaft in Kontakt kommen. Es reicht, wenn Sie verschiedene Gespräche kurz anschneiden und einige interessante Kontakte knüpfen. Die meisten Anwesenden haben ein starkes Interesse daran, sich in der Öffentlichkeit zu präsentieren, kaum einer ist zum reinen Zeitvertreib hier. Meister Guldenzwirn trägt die Last der Organisation und erfährt dafür kaum Dank, wobei weniger Yorindel und Yolanthe undankbar auffallen als der Rest der Festgesellschaft.
Schließlich wird Wimmrich die Gäste zusammenrufen und verkünden, dass nun die Zeit für einige Festspiele gekommen sei, bei der die Anwesenden gegeneinander antreten. Er betont, dass es dabei alleine um das Vergnügen ginge und keineswegs darum, sich ernsthaft über andere zu erheben. Yolanthe, die mit ihren gastgeberischen Pflichten mehr als ausgelastet ist, nimmt die Gelegenheit wahr und ernennt die Helden zu ihren Stellvertretern. Dies ist eine große Ehre und ein großer Vertrauensbeweis. Gleichzeitig sind die Helden nun in der Pflicht, sich nach Kräften für den Sieg ihrer Gastgeberin einzusetzen.

Vorhang auf: Die Spiele beginnen!

Die Wettspiele laufen so ab, dass jeder Gast freiwillig gegen einen oder mehrere Gegner seiner Wahl antreten kann, soweit dieser sich dazu bereit erklärt (wobei eine mehrfache Verweigerung als unschicklich gilt). Meister Guldenzwirn teilt ihnen dann zufällig ein beliebiges Spiel zu. Wer vor dem ersten nächtlichen Imbiss die meisten Siege gesammelt hat, hat gewonnen. Um schließlich zum Gewinner gekürt zu werden, ist neben vielen Einzelsiegen daher auch die Teilnahme an möglichst vielen Spielen empfehlenswert. Es ist nicht beabsichtigt, dass alle Gäste eine gleiche Anzahl an Spielen absolviert haben – wer gewinnen möchte, der legt sich eben mehr ins Zeug. Die Helden zählen als gemeinschaftlicher Vertreter der Gastgeberin und sammeln ihre Siege gemeinsam. Es wird von ihnen erwartet, dass sie sich als Teilnehmer bei den Spielen abwechseln.
Bei bestimmten Wettkämpfen bietet es sich an, sie konkret am Tisch auszuspielen oder Mischformen umzusetzen (etwa, indem man Fehler beim Ausspielen durch erfolgreiche Probenwürfe ausbügeln kann). Lassen Sie Ihre Spieler entscheiden, welche Variante ihnen mehr zusagt.
Im Folgenden findet sich eine Liste möglicher ‚Partyspiele', die die Helden im Namen (und unter den Augen) ihrer Gastgeberin bestehen müssen. Die Liste kann beliebig erweitert werden. Wichtig ist dabei, dass die Spiele ein Moment des Wettkampfes zwischen zwei oder mehreren Spielern beinhalten und am Ende einen Sieger hervorbringen. Weiterhin muss es möglich sein, dass Yorindel betrügen kann, nötigenfalls mit Meister Guldenzwirn als Schiedsrichter und heimlichem Verbündeten. Die Helden sollten ausdrücklich ihre besonderen ‚Heldenfähigkeiten' einsetzen können, die sie bisher im Laufe ihres Abenteurerlebens erworben haben, um im Spiel zu glänzen. Erlauben Sie dazu ausdrücklich den Einsatz von

In Feierlaune

Wenn die Helden die Villa betreten, werden sie von Yolanthe herzlich begrüßt und unter dem Applaus der Besucher (es sind etwa dreißig zugegen) als Lebensretter und Ehrengäste vorgestellt. Während die Gastgeberin sich viel zu bald um ihre übrigen Besucher kümmern muss, können die Helden das Fest genießen, bis sie schließlich ab dem Beginn der Spiele wieder verstärkt gefordert sind. Bedienen sie sich an folgenden Vorschlägen. Lassen Sie den Helden zunächst freie Hand und führen Sie die Handlung weiter, sobald Sie es für angebracht halten.

Verpflegung:
Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung, sich ordentlich den Magen zu verderben: Ein überbordender Kuchentisch (aufwändig arrangiert), eine Buffet mit frischen Bratenstücken und duftendem Fisch (Achtung: Gräten!), Nüsse und buntgestreifte Garether Zuckerbonbons (die die Hände wirklich erstaunlich klebrig machen), Weine und Branntweine aller erdenklichen Arten.

Tanz:
Ein kleines Kammerensemble spielt bald zum Tanze auf und wechselt in rascher Folge zwischen Reigentänzen und Pavanen. Einfache Formationen wechseln sich hier mit höllisch schweren Wadenbrechern ab – wer sich nicht bewusst in eine Unterhaltung flüchtet oder eine andere Tätigkeit vorschützt, der wird früher oder später gefordert und muss sein Können beweisen.

Darbietungen:
Verschiedene Speisen werden mit pyrotechnischem Aufwand präsentiert und ernten dadurch viel Zuspruch. Einige Kinder der Dienerschaft tragen schüchtern ein Geburtstagslied vor und werden dafür höflich beklatscht. Wimmrich lässt ein dressiertes Wiesel tanzen und führt einige Zauberkunststückchen vor, die viel Applaus ernten.

Der Festablauf:
Die gesamte Organisation des Festes ruht auf den Schultern des Gesellschafters Wimmrich, der nicht nur für einen flüssigen Ablauf sorgt, sondern auch von allen Seiten bedrängt wird, wenn es irgendwo Probleme gibt. Gleichzeitig ist er in der Pflicht, ein Mindestmaß an Konversation mit den anwesenden Gästen zu betreiben. Er selbst hat nichts vom Festgenuss. Verschiedene Gäste behandeln Wimmrich wie einen der zahlreichen Diener.

vergleichbaren Talenten als Ersatz für geforderte. Gerade die irdisch bekannten Spiele werden der aventurischen Situation angemessen gerecht, wenn sie mit einigem feierlich-festlichen Ernst vorgestellt und vordergründig als echte Herausforderung abgewickelt werden. Die genannten Proben sind Vorschläge zur regeltechnischen Umsetzung.

Ausgewählte Gäste

Verschiedene Personen kommen mit den Helden in Kontakt. Bedienen sie sich aus den folgenden Vorschlägen oder bauen Sie eigene auf.

- **Freimuth Pigrotin**, städtischer **Magistrat** (behäbig, Vollglatze, Bildungshuber): Freimuth erzählt lang und breit von den Schwierigkeiten seines Amtes und ergeht sich in langatmigen Details. Er befindet sich politisch auf dem absteigenden Ast und rettet sich ersatzweise in Festlichkeiten wie diese.
- **Lorenzia Drôlhaus, Nachbarin** (füllig und tollpatschig, laute Stimme, hemmungslos neugierig): Lorenzia horcht jeden Menschen mit völliger Gnadenlosigkeit aus und will alles über ihn wissen. Sie neidet den beiden Schwestern ihr schönes Anwesen und spart nicht mit versteckter Kritik am Fest und den Gästen.
- **Wulf Eisenkober, Corporal** der Garde (Stachelbart, kernige Erscheinung, Ringe unter den Augen, Trinker): Der alte Familienfreund passt als Befehlsempfänger kaum mehr in die feine Festgesellschaft und möchte daher mit seinen Fertigkeiten glänzen. Als der Abend fortschreitet, wird er mit zunehmendem Rausch kaum mehr ansprechbar und schläft irgendwann ein.
- **Florentina** und **Bella di Pavoni, Sandkastenfreundinnen** (Zwillinge, hinreißende Erscheinung, spitzzüngig, eitel und manipulativ): Die beiden Schwestern sind Abkömmlinge einer reichen rivalisierenden Familie und nur der Gewohnheit halber eingeladen. Sie prahlen ausführlich von ihrem eigenen Geburtstagsfest in einem Monat, das alles hier Dargebotene in jeder Hinsicht in den Schatten stellen wird.
- **Furio di Montazzi, Verehrer** Yorindels, (kurz gewachsen und drahtig, Südländer, aufbrausend): Furio ist ein bummeliger Studiosus der Magie, der von den üppigen monatlichen Wechseln seiner Eltern recht gut lebt. Er erzählt viel von seinen akademischen Plänen und wird die Helden umgehend als Konkurrenten um die Gunst Yorindels einschätzen und danach trachten, sie zu übertrumpfen.
- **Hulda „Imaginalia" von Rebengrund**, ehemalige **Hauslehrerin**, (wirre Frisur, zerbrechlich, gestikuliert zu viel): Hulda unterrichtet mittlerweile keine Schüler mehr, sondern hat sich ganz der Poeterei verschrieben. Gesellschaftliche Anerkennung für ihre Arbeit bleibt ihr noch versagt, umso mehr sorgt sie sich um Anerkennung auf Festivitäten wie diesen.

Ergänzen sie die Gästeliste ganz nach Bedarf: Landor di Scarpone (Kaufherr, gichtig), Elysia Occiafabri (Edelhandwerkerin, vergrämt), Juban Seidennahter (Schausteller, Frohnatur), Silem Eukarius (Apotheker, jovial), Esmalda Argstein (Rosshändlerin, schüchtern), Alricco vom Eichenberg (ferner Verwandter, anhänglich), Vincento Trodinar (ehemaliger Majordomus, in Ehren ergraut), Minna Eberjecht (Leibschneiderin, geschäftssinnig), Fasinante Zubertin (Gewürzhändlerin, düstere Erscheinung).

- **Liebestanz der Zyklopen:** Alle Mitspieler tanzen zur Musik und balancieren dabei Runde um Runde ein unhandlicheres Objekt auf ihrer Stirn (Erbse, Haselnuss, Traube, Apfel, usw.). Wer es fallen lässt, scheidet aus. Abwicklung: Zunächst erleichterte, dann erschwerte Proben auf *Tanzen, Akrobatik* oder *Körperbeherrschung*.
- **Reise in die Kolonien** (irdisch: Ich packe meinen Koffer): Der Satz „Ich reise in die Kolonien und nehme mit: ..." wird mit beliebigen Begriffen erweitert. Reihum muss jeder Spieler die gewählten Begriffe seiner Vorgänger vollständig und in der richtigen Reihenfolge plus einen weiteren eigenen Begriff aufsagen, um nicht auszuscheiden. Der letzte Spieler ist der Sieger. Abwicklung: Zunächst erleichterte, dann zunehmend schwerere KL-Proben (*Gutes Gedächtnis* halbiert alle Erschwerungen).
- **Arme Grangorer Künstler:** Alle Mitspieler bekommen einen Apfel und müssen aus ihn in begrenzter Zeit so lange bearbeiten und zuschneiden, bis ein benennbares Objekt aus ihm entstanden ist und dieses als Kunstwerk anpreisen. Der Schiedsrichter benennt den Sieger. Abwicklung: Proben auf alle sinnvolle *Waffentalente* (z.B. *Dolche*, *Schwerter*, o.ä.) oder auf *Lügen*, *Überreden* zur günstigen Präsentation.
- **Der Moha mag nicht sprechen lernen** (irdisch: Scharade): Wimmrich flüstert reihum einem Spieler einen Begriff ins Ohr, den dieser pantomimisch oder unter Zuhilfenahme von Gegenständen darstellen muss. Wer die meisten Begriffe als Erster errät, gewinnt das Spiel. Abwicklung: Je nach Schwierigkeit des Begriffs komplementäre Proben auf FF und auf KL. Mögliche Begriffe (auch zum Ausspielen geeignet): Ork, Kandelaber, Hirsch, Taube, Rondra, Kalifat, Gewitter.
- **Erzmagierwahl** (irdisch: Reise nach Jerusalem): Alle Mitspieler laufen um eine Anordnung von Stühlen und versuchen, einen der Plätze zu ergattern, sobald die Musik zu spielen aufhört, um nicht auszuscheiden. Jede Runde wird ein Stuhl entfernt, bis nur noch der Sieger übrig bleibt. Abwicklung: Proben auf GE, MU, IN, *Orientierung*, *Kriegskunst*, usw..
- **Der Reisende aus dem Mittelreich** (irdisch: Tabu): Wimmrich gibt den Spielern reihum einige komplexe Begriffe aus dem Lieblichen Feld vor, die diese umschreiben müssen. Wer die meisten Begriffe als Erster errät, gewinnt das Spiel. Abwicklung: Je nach Begriff erleichterte oder erschwerte Proben auf KL (Darstellung) und IN (schnelles Antworten) und KL (korrektes Antworten). Nur das exakt richtige Wort bringt den Sieg. Mögliche Begriffe: Manufaktureienbesitzer, Güldenlandhandelscompagnie, König-Therengar-Kanal, usw.
- Weitere mögliche Spiele: Praios oder Rondra? (irdisch: Wahrheit oder Pflicht?), Lügenwettbewerb (Schiedsrichter entscheidet, welche Lüge unglaublicher ist; *TaP* in Überreden*), Wettessen (reihum legt ein Spieler vor, indem er etwas Unangenehmes isst (einen Löffel Salz, Essig, o.ä.), die anderen Spieler müssen es ihm gleich tun, oder scheiden aus; Probe auf MU), Flaschendrehen (auf wen die Flasche zeigt, der scheidet aus; Probe auf FF).

Sieger und Verlierer

Hoffentlich wird der Ehrgeiz die Helden packen (der Nachteil *Eitelkeit* springt in jedem Fall an). Besonderen Ansporn dazu erhalten sie auch von Yolanthe, die mehr und mehr mit den

Die liebe Gesellschaft, oder: Machtspiele im Verborgenen

Als Zweitgeborene hat Yorindel immer darunter gelitten, dass ihre Schwester nicht nur eines Tages den Familienvorstand übernehmen wird, sondern bereits jetzt schon von allen wie eine zukünftige Herrin behandelt wird: Eine Ehre, die ihr selbst versagt bleibt und immer versagt bleiben wird. Ihre Absicht ist es daher, das Spiel zu gewinnen, die Rangfolge wenigstens einmal umzukehren und auf diese Weise ihre Schwester möglichst erinnerungswürdig zu demütigen - unbedingt in aller Öffentlichkeit. Zu diesem Zweck hat sie sich im Geheimen der Hilfe Wimmrichs versichert, der ihre Betrügereien decken und zum Sieg im Spiel verhelfen wird. Auch der besondere Einsatz der Spieler im Finale geht auf diese böse Absicht zurück.

Doch Yorindel wird selbst hintergangen. Sie weiß nicht dass Meister Guldenzwirn schon lange einen tiefen Groll gegen die feine Gesellschaft hegt, der er stets als nachrangiger Diener und gering geschätzter Höfling begegnen muss. Als Yorindel ihn in ihr Vertrauen nahm, witterte er seine große Chance, die Verhältnisse mit seinen besonderen Möglichkeiten auf den Kopf zu stellen und Satisfaktion zu erlangen. Während sich Yorindel nur ein einziges Mal vor ihre Schwester gesetzt sehen möchte, denkt Meister Guldenzwirn in anderen Dimensionen: Er will ein Mitglied der Gesellschaftsschicht, die ihn nicht als ihres Gleichen anerkennt, mit Leib und Seele unterwerfen und beherrschen. Dies soll ihm mit Hilfe eines zauberhaften Kleinods gelingen, das ihm durch seinen Kuriositätenhandel in die Hände gefallen ist. Yorindel, die von alledem nichts ahnt, soll in seinem finsteren Plan durch ihre vergleichsweise naiven Hinterlistigkeiten einen prächtigen Sündenbock abgeben.

Helden mitfiebert und jeden einzelnen Sieg bejubelt. Ebenso dadurch, dass die anderen Gäste mit fortschreitender Zeit härter spielen und Siege und Niederlagen persönlicher nehmen. Am Ende befinden sich die Helden auf einer Punktestufe mit Yorindel, die ebenfalls mit Verbissenheit gespielt hat, den Helden aber am besten noch nicht sehr oft als direkter Gegner gegenüber stand.

Schließlich gibt Meister Guldenzwirn die Erstplatzierten bekannt und ruft die Festgesellschaft zusammen, um den Sieger zu ermitteln. Die mittlerweile sehr erregte Stimmung der Gäste wird noch gesteigert, als er eine pikante Besonderheit verkündet: Um die Spannung zu erhöhen, soll der Sieger für den Rest des Abends wie ein **König** behandelt werden, während der Zweitplatzierte dessen unwürdigen **Diener** darstellen und ihm jeden Wunsch von den Augen ablesen muss. Verschmitzt präsentiert Wimmrich bei seinen Worten unter großem Hallo der Gäste sowohl ein kleines Krönchen als auch ein schäbiges (und streng riechendes) Lumpengewand.

Steigern Sie den Druck auf die Helden durch den bewussten Einsatz von Öffentlichkeit, missgünstigen und neugierigen Zuschauern, den Kampf um die persönliche Ehre und die Ehre der Gastgeberin. In den letzten drei Spielen haben die Helden die Möglichkeit, Yorindel auf die Plätze zu verweisen. Gleichzeitig erfahren sie, dass diese eine Betrügerin ist. Wie der Endkampf im Detail ausgeht, hängt nicht zuletzt von den Ideen und dem Vorgehen ihrer Helden ab. Verschiedene Variantenlassen **am Ende einen heftigen Eklat** stehen, der zum Handlungsmotor für die weiteren Vorkommnisse wird:

- **Die Helden gewinnen** zwei von drei Spielen (dramaturgisch geschickt ist es, wenn Yorindel zunächst das erste gewinnt) und sind damit die rechtmäßigen Sieger. Yorindel weigert sich partout, das Dienerwand zu tragen und wird von den Gästen, von denen manche bereits Opfer eines Betrugs wurden, kräftig ausgebuht, sie verlässt unter Tränen den Raum.
- **Die Helden werden besiegt**, klagen die Gastgeberin entweder persönlich oder unter dem heftigen Antrieb anderer Gäste des Betrugs an. Yorindel ereifert sich, es kommt zu einem lauten Streit.
- **Die Helden ertappen Yorindel** beim Betrug und sprechen sie darauf an, Yorindel weigert sich, Betrügereien zuzugeben, obwohl sie nun auch von anderen Gästen direkt und distanzlos angeklagt wird.

Auf den folgenden letzten Spielen liegt die Aufmerksamkeit aller Festgäste. Bei jedem Spiel wird erwähnt, wie Yorindel versucht, zu betrügen. Wimmrich wird die Rolle des gutmütigen Gesellschafters aufrechterhalten, der die Dinge so lange abwiegelt oder mit einem scheinheiligen jovialen Habitus nicht zu Kenntnis nimmt, bis Yorindel zweifelsfrei überführt ist. Dann verhält er sich wie ein gerechter Schiedsrichter, nur, um beim nächsten Spiel wieder Unregelmäßigkeiten zu übersehen.

- **Auf den Spuren der Heiligen:** Zwei Spieler setzen sich gegenüber. Jeder schreibt den Namen eines Heiligen oder Schutzpatrons einer zwölfgöttlichen Kirche auf ein Stück Papier und gibt es seinem Gegenüber. Dieser fixiert es (etwa mit einem Band) so an seiner Stirn, dass alle anderen es lesen können, er selbst jedoch nicht. Abwechselnd werden sich Fragen zum Heiligen gestellt, die mit „Ja" oder „Nein" korrekt beantwortet werden müssen (etwa: „Bin ich ein Angehöriger der Firun-Kirche?"). Wer den Namen auf seiner Stirn als Erster errät, gewinnt. Gesamtsieger des Spiels ist der Spieler, der zuerst drei Runden gewonnen hat. (Auswahl: Gilborn von Punin, Arras de Mott, Geron der Einhändige, Raidri Conchobair, Noiona von Selem, Rhys der Schnitter, Therbûn von Malkid)

Yorindels Betrug: Yorindel wird leichte Rückenschmerzen simulieren und sich dann auf einen besser gepolsterten Platz setzen – der einem schmalen Wandspiegel gegenüber steht. So „errät" sie bereits nach wenigen (und völlig unzureichenden Fragen) die richtige Antwort.

- **Im Bann des Basilisken:** Eine beliebige Anzahl von Spielern steht sich gegenüber, während die Musikanten leise trommeln. Wer sich zuerst bewegt (hierbei zählt bereits die kleinste Bewegung), der hat verloren und scheidet aus. Dies wird reihum zunächst über erleichterte und schließlich immer stärker erschwerte Proben auf Selbstbeherrschung überprüft.

Yorindels Betrug: Yorindel ist durchaus nicht so beherrscht, wie sie es gerne möchte. Der Schiedsrichter ist jedoch auf ihrer Seite: Aus diesem Grund werden nur er und die Helden (und sonst ärgerlicherweise keiner der Anwesenden) klar und deutlich bemerken, dass Yorindel einmal kräftig zwinkern muss. Zur Empörung der Helden wird sie damit durchkommen.

- **Brautwerbung Al'Anfanisch:** Eine beliebige Anzahl von Spielern muss so schnell wie möglich die Dinge beschaffen, die ihnen Meister Guldenzwirn zuruft. Wer die Gegenstände als letzter bringt, der scheidet aus. Es handelt sich dabei um Objekte, bei denen man regelmäßig die Anwesenden um Mithilfe bitten muss, etwa: eine fremdländische Münze, ein Strumpf-

band, einen Halbschuh, ein Rüstungsteil, eine blonde Locke, und dergleichen mehr.

Yorindels Betrug: Yorindel kennt die Liste der zu beschaffenden Dinge bereits im Vorfeld und hat schließlich sogar mehrere davon in ihrem Handtäschchen.

Der Eklat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nachdem die erste Wut verflogen ist, ist die Stimmung der Festgesellschaft betreten. Wie konnte es zu diesem Ausbruch der Gefühle kommen? Gibt es Spannungen zwischen den Schwestern, von denen bisher keiner wusste? Verlegenheit macht sich breit und auf den Augen der Geehrten liegt ein feuchter Schimmer. Schließlich ist der Meister der Unterhaltung der Erste, der sich ein Herz fasst. „Verzeiht", beginnt er langsam zu sprechen, „aber wenn ich mich nicht täusche, dann hat euch eure Schwester ihr Geschenk noch gar nicht überreicht? Es sollte der Höhepunkt des Festes werden." Langsam gewinnt sein Lächeln an professioneller Überzeugungskraft. Er gibt euch ein unauffälliges Zeichen.

Wimmrich wittert seine Gelegenheit. Hinter vorgehaltener Hand erklärt er den Helden, dass er noch eine Möglichkeit sieht, die Wogen wieder zu glätten und Yorindel eine Chance zu geben, ihr Gesicht zu wahren, da er noch eine besondere Überraschung auf Lager hätte. Er bittet sie, umgehend sein Geschäft aufzusuchen und von dort **ein besonders kostbares Spiel** mitzubringen, mit dem er am Nachmittag im seinem Hinterzimmer noch experimentiert hätte.

- Ausdrücklich schärft er ihnen ein, bloß keine Einzelteile versehentlich zu vergessen. Die Helden sollen das **Spielbrett**, alles **Spielmaterial** und einen kunstvoll mit den **Spielregeln** beschrifteten Papierbogen mitbringen. Das Spiel hat noch keinen Namen, es ist aber leicht daran zu erkennen, dass es sich in der Mitte des Hinterzimmers auf dem Tisch befindet.
- Er bittet die Helden, sich gemeinsam auf den Weg zu machen und sich sehr zu beeilen, damit er nicht zu lange auf sich alleine gestellt ist. Sie sollen nach Möglichkeit **unauffällig** vorgehen, damit es nicht auffällt, dass es sich bei der Besorgung des Spiels keineswegs um eine lange geplante Aktion handelt.
- Währenddessen will sich Wimmrich bemühen, die Wogen zu glätten und dafür zu sorgen, dass das Fest noch gerettet werden kann.
- Wenn die Helden ganz gezielt danach fragen: Wimmrich hatte zwar mit dem Gedanken gespielt, Yorindel sein neues Spiel als Geschenk vorzuschlagen, war sich dann aber unsicher, ob es die angemessene Wertschätzung erfahren würde. Daher hatte er es für sich behalten. Er ist aber gerne bereit diesbezüglich etwas zu flunkern, um seiner „lieben Kundin" einen Dienst zu erweisen. Nicht zuletzt lebt sein Ruf als Gesellschafter davon, mit Situationen wie dieser souverän umzugehen.

Zwischenspiel: Rückkehr in den Kuriositätenladen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Still und friedlich ist die nächtliche Stadt. Kalte Luft erfrischt euren Geist, und so erreicht ihr rasch und ohne Mühen jenes Haus von Meister Guldenzwirn, das ihr an diesem Tag bereits schon einmal besucht habt. Der schwere Schlüssel des Hausherrn öffnet euch die Tür. Diesmal jedoch wirkt das überbordend gefüllte Geschäft noch bedrückender, noch kleiner und noch unübersichtlicher, als der Schein eurer Lichtquellen tausend tanzende Schatten an die Wände des Verkaufsraums wirft. Euer Weg führt euch tief in den hinteren Teil des Gebäudes, und stets seid ihr darauf bedacht, ja keine der unzähligen Kostbarkeiten durch unachtsame Bewegungen zu gefährden. Noch schälen sich schemenhaft einige Sitzmöbel aus der Dunkelheit des fensterlosen Raums, als sich unvermittelt zwei glühende Augen direkt auf euch richten.

Es handelt sich dabei um Wimmrichs Kater Alrik, der brav auf einem Tischchen des privaten Wohnzimmers sitzt. Laut vernehmlich kaut er auf einem kleinen Gegenstand, der in dessen Mund hin und her rollt. Vor ihm auf dem Boden liegt ein umgeklapptes Spielbrett. Zahlreiche Plättchen, Figürchen und Spielsteine liegen im Raum verstreut.

Kann man den großen Augen des kleinen Katers auch kaum einen Wunsch abschlagen, so hat er doch zweifellos ordentlich gewütet. Die Szenerie gestaltet sich wie folgt:

- Das Hinterzimmer von Meister Guldenzwirn wird zur Hälfte als Lager und zur Hälfte als privater Rückzugs- und Wohnraum genutzt. Dementsprechend vollgestellt sind alle Wände, in deren Regalen sich die Waren bis hinauf zur Decke stapeln. Der Hausherr lagert hier hauptsächlich Brettspiele aller Art, die in kleinen Holzkästchen feinsäuberlich verstaut (jedoch selten beschriftet) sind. Unter anderem kann man eine hübsche Sammlung des berühmten Spiels „Rote und Weiße Kamele" finden, die aus allen Teilen Aventuriens stammen.
- Das gesuchte Spielbrett hat ein Scharnier und lässt sich daher um die Brettmitte zuklappen, wodurch ein **geschlossenes Kästchen** entsteht. Derzeit liegt es aufgeklappt und nach unten gekehrt auf dem Boden.
- In der **Innenseite des Spielkästchens** befinden sich feinsäuberlich herausgehobelte **Aussparungen** - eine wahrhaft meisterliche Arbeit von hohem Wert! Anhand der Vertiefungen kann man die derzeit fehlenden Spielsteine erschließen.
- Die **Vorderseite des Spielbretts** setzt sich aus vielen gleichförmigen, quadratischen **Flächen** zusammen, auf die jeweils schmale Plättchen gelegt werden können. Es ist anhand der Flächen leicht zu sehen, ob alle Plättchen vollständig sind.
- Ein abgerissener Teil eines **Papierbogens**, der über und über mit komplexen Ziffern und Symbolen und unzähligen Schmuckbändern in sattgrüner Farbe übersät ist, liegt ebenfalls auf dem Boden. Mehr als die Hälfte fehlt, das Papier ist derart ungünstig zerrissen, dass es (noch) nicht lesbar ist. Es wirkt



aber recht geheimnisvoll und bedeutungsschwer. Die grüne Tinte hat offenbar silberne Einsprengsel und funkelt bereits bei leichtem Lichteinfall.

- Im Mäulchen des Katers befindet sich die erste von verschiedenen **Spielfiguren**.
- Im Dunkeln lassen sich Details nur schwer erkennen, aber offenbar ergeben die einzelnen Plättchen aneinandergelegt ein komplexes Gangsystem, vergleichbar mit dem eines **Labyrinths**. Alle Einzelheiten sind jedoch nur stilisiert.

Die Helden stehen vor der schwierigen Aufgabe, das Spiel aus seinen verstreuten Einzelteilen zu rekonstruieren. Lassen sie ihre Spieler genau beschreiben, wie sie vorgehen und wo sie suchen. Wer sich dem Kater nähert, der bringt ihn dazu, zunächst auf einen Schrank zu springen, danach unter ein Regal zu huschen und schließlich nach vorne in den Laden zu flitzen, wo er sich leise versteckt. Der Kater sollte nicht durch die offene Tür entkommen, aber die Gefahr besteht natürlich.

- Die beweglichen **Plättchen**, insgesamt immerhin 29 an der Zahl, sind über den ganzen Boden versprengt. Sorge können die letzten drei bereiten, von denen eine in eine Dielenritze, eine unter einen Sessel und die dritte ganz hinten unter einen Schrank gerutscht ist.
- Die **Figürchen** sind noch weiter verstreut. Sie sind etwa so groß wie ein halber Daumen und unglaublich sauber gearbeitet, so dass man klare Details erkennen kann. In der unmittelbaren Nähe des Bretts liegen eine kleine *Amazone*, ein *Gaukler*, ein *Jäger*, ein *Krieger* und ein *Medicus*, die perfekt in die Aussparungen auf der Rückseite des Spielbretts passen. Ein *Moha*, ein *Nivese* und ein *Norbarde* liegen in einer Zimmerecke unter einem Regal. Oben auf dem Schrank befinden sich drei kräftig angekaute Figuren: Ein *Novadi*, ein *Seefahrer* und ein *Söldner*. Ein kleiner *Streuner* steht so versteckt im Schatten hinter einem Sessel, dass er nur über eine Sinnesschärfeprobe gesehen werden kann, bei deren Misslingen man leicht auf ihm ausrutscht (1W3 Schadenspunkte). Die letzten drei Figuren, ein *Thorwaler*, ein *Skalde* und ein *Barde* sind nur zu finden, wenn man das Versteck und heimliche Lager der Katze findet.
- Dieses befindet sich im Geschäftsraum des Kuriositätenladens. Alrik hat es sich in einigen bunten Tüchern bequem gemacht und seine Behausung noch mit der **zweiten Hälfte der Spielregeln** ausstaffiert. Ein dort ebenso versteckter **zwanzigseitiger Würfel** komplettiert die Spielausstattung.
- Verlangen sie von ihren Helden besonders auf der Katzenjagd angemessene Gewandtheitsproben, um die klapprigen Regale nicht umzuwerfen. Ein beinahe knöcheltiefer Bodensatz aus unersetzlichen Kamelspiel-Figuren erschwert die Suche nach den richtigen Teilen deutlich.

Die zweite Hälfte der „Spielregeln" sollte die letzte Komponente darstellen, die gefunden wird. Sparen sie nicht mit verlockenden Effekten (geheimnisvollen Schriftzeichen, glitzernder Tinte, wertvolles Papier, verwirrende Zeichnungen), so dass das Bedürfnis geweckt wird, den Text näher in Augenschein zu nehmen. Es handelt sich dann dabei um den Auslöser eines äußerst hinterhältigen Artefakts, und idealerweise richten sie es als Meister so ein, dass eine echte freie Heldenentscheidung („Ich setze die beiden Hälften zusammen", „Ich lese das Pergament", o.ä.) den gespeicherten Zauber erwirkt. Sollte sich nichts Diesbezügliches anbieten, reicht bereits die reine Komplettierung der Bestandteile.

Falsches Spiel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gerade wurde ihm noch nachgestellt, nun umstreicht der kleine Kater schon wieder versöhnlich eure Beine. Oder handelt es sich dabei doch um ein anderes Tier? Mit einer ähnlichen Fellmusterung? Es muss wohl so sein, denn dieser Kater ist viel, viel größer als der euch bekannte. Er reicht euch fast bis zu den Knien! Dann bis zur Hüfte. Dann bis zur Schulter. Als sich der Kater schließlich umdreht, schwebt sein gewaltiger Schädel groß und übermächtig vor euch im Raum und seine Augen sind tief und unendlich wie

schreckliche Sonnen. Auch alle Möbel sind zu unerreichbarer Höhe und bis in den Himmel angewachsen. Aber ist es wirklich eure Umgebung, deren Größe sich verändert hat? Als winzige Däumlinge, die ihr nun seid, werdet ihr eins mit den gesammelten Figürchen und in das geheimnisvolle Spiel gerissen.

Wimmrich Guldenzwirns Artefakt ist ein Zauberding aus dem Land der Tulamiden, wo es dereinst einem finsteren Magier zur Erheiterung diente. Es hat die Fähigkeit, Spieler in Spielfiguren zu verwandeln und diese dadurch im Spiel einzusperren, wo sie die Spielwelt als eine echte, bedrohliche Welt aus der Perspektive der Spielfiguren erleben. Während die im Spiel Gefangenen an die Spielregeln gebunden sind und sich im Rahmen der Spielwelt bewegen müssen, hat der Besitzer des Spiels die Möglichkeit, von außen einzugreifen und bestimmte Begebenheiten zu verändern. Etwa, indem er die Spielsteine einfach ganz nach seinem Wunsch neu aufstellt oder umordnet.
Da Wimmrich befürchten muss, dass sein Plan durch den Eklat um Yorindel in Gefahr geraten ist, lässt er seine Falle bereits jetzt zuschnappen. Ursprünglich bestand sein Plan darin, nur Yolanthe im Spiel „verschwinden" zu lassen und alle Schuld auf die jüngere Schwester zu lenken, die sich genau nach seinem Plan in aller Öffentlichkeit verdächtig gemacht hat. Nun aber ändert er seinen Plan und sorgt dafür, dass zuerst die Helden Gefangene des Spiels werden. Er holt anschließend selbst das Spielbrett aus seinem Laden und zieht dann Yolanthe, der er das ‚Geschenk' im Privatsalon vorführt, in den Bann des Spieles.
Die Körper der Bezauberten werden schlagartig in die Globule verbannt, die das Spiel darstellt.

Analyse-Schwierigkeit: +6

Intensitätsbestimmung (Wege der Alchimie)
0 ZfP*: Das Spiel ist magisch.
3 ZfP*: Intensität der Magie ist sehr hoch, aber verteilt auf unterschiedliche Komponenten.
7 ZfP*: Konzentration der Energie auf der Oberfläche des Spielbretts. Die Felder besitzen jeweils eine eigene Konzentration, die sich nicht über ihre Feldergrenzen ausbreitet.
12 ZfP*: Stetiger Austausch der magischen Energie zwischen den Komponenten des Spiels, eine unsichtbare Verbindung.

Strukturanalyse (Wege der Alchimie)
0 ZfP*: Bindender Spruch INFINITUM. Repräsentation unbekannt (sphärische Magie). Merkmale Limbus und Objekt feststellbar.
4 ZfP*: Repräsentationen der wirkenden Sprüche unbekannt (sphärische Magie). Dauerhaft permanente Verzauberung.
8 ZfP*: Limbus-Merkmal überwiegt, umhüllt das Spiel. Korrespondenz zwischen Brett und Figuren mittels Objekt-Merkmal vorherrschend.
13 ZfP*: Objekt-Komponente wirkt durch den wirkenden Limbus-Zauber hindurch. These: Was draußen passiert, passiert auch drinnen.
19 ZfP*: These: Spielbrett und Figuren entsprechen einem ähnlichen Aufbau innerhalb des sphärischen Zaubers. These: Eine Art Fern-Kommunikation mittels objektgebundener Spielsteine.

Spielt um euer Leben!

Die Helden befinden sich zunächst in völliger Dunkelheit und haben das beklemmende Gefühl, eingesperrt und zu keiner Bewegung fähig zu sein. Jedes Zeitgefühl geht verloren, hin und wieder hat man den Eindruck, bewegt oder getragen zu werden. Verschwommen und unverständlich erklingt ab und zu die Stimme des Gesellschafters, gleichzeitig aber dröhnend und gewaltig. Helligkeit und Dunkelheit wechseln sich gelegentlich ab, bis ein Hilfeschrei einer Frau erklingt (siehe **Die Gefangene**). Dann gewinnt eine fremde Welt an Kontur, in der sich die Helden befinden.
Das Spiel beginnt!
Die jeweiligen Spielfiguren haben ein knappes Werteprofil, auf das die Spieler nach Maßgabe des Meisters und je nach ihrem Vorgehen Proben ablegen können. Dazu kommt jeweils eine besonders scharf konturiert Sonderfertigkeit. Für einen flüssigen Spielablauf bietet es sich an, den folgenden Informationsblock zu kopieren und den Spielern ihr Werteprofil jeweils vor jeder neuen Runde auszuhändigen.

Die Zuteilung der Figuren wird mit dem W20 bestimmt:

Typus: (1) Krieger / (2) Söldner / (3) Amazone / (4) Novadi
MU: 15 **KL:** 8 **CH:** 10 **GE:** 12 **KK:** 15
Waffe: Schwert / Kriegsbeil / Reitersäbel / Khunchomer
TP: 1W+4 **AT:** 16 **PA:** 12 **LE:** 28
Sonderfähigkeit: Kampfkunst (Ansagen auf AT im Rahmen *Finte/Wuchtschlag* sind erlaubt)

Typus: (5) Gaukler / (6) Streuner
MU: 13 **KL:** 10 **CH:** 12 **GE:** 15 **KK:** 10
Waffe: Dolch **TP:** 1W+1 AT: 12 **PA:** 10 **LE:** 22
Sonderfähigkeit: Leichtfüßigkeit (Falle wird nicht ausgelöst (2x))

Typus: (7) Seefahrer / (8) Thorwaler
MU: 12 **KL:** 10 **CH:** 10 **GE:** 14 **KK:** 14
Waffe: Belegnagel / Skraja **TP:** 1W+3 **AT:** 14 **PA:** 9 **LE:** 22
Sonderfähigkeit: Zähigkeit (bei bestandener KK Probe wird der erlittene Schaden halbiert)

Typus: (9) Moha, (10) Jäger
MU: 10 **KL:** 12 **CH:** 12 **GE:** 16 **KK:** 10
Waffe: Wurfspeer / Kurzbogen **TP:** 1W+3 **AT:** 13 **PA:** 7 **LE:** 24
Sonderfähigkeit: Fernkampfangriff (Angriff über beliebige Distanz, Probe auf den AT-Wert)

Typus: (11) Auelf / (12) Waldelf / (13) Firnelf
MU: 10 **KL:** 10 **CH:** 15 **GE:** 15 **KK:** 10
Waffe: Jagdmesser **TP:** 1W+2 **AT:** 12 **PA:** 10 **LE:** 22
Sonderfähigkeit: Fulminictus (2x 3W6 automatischer Schaden) / Heilzauber (4x 5LP wiederherstellen) / Solidirid (2x je 10 Schritt)

Typus: (14) Medicus, (15) Nivese
MU: 12 **KL:** 15 **CH:** 11 **GE:** 12 **KK:** 10
Waffe: Dolch **TP:** 1W+1 **AT:** 10 **PA:** 10 **LE:** 24
Sonderfähigkeit: Heilkräuter (2x 10 LP wiederherstellen oder 1x Giftschaden neutralisieren)

Typus: (16) Skalde, (17) Barde
MU: 12 **KL:** 14 **CH:** 16 **GE:** 10 **KK:** 8
Waffe: Kampfstab **TP:** 1W+1 **AT:** 12 **PA:** 8 **LE:** 24
Sonderfähigkeit: Uraltes Wissen (3x Wiederholung einer beliebigen Probe erzwingen, auch für Gefährten)

Typus: (18) Zwerg
MU: 13 **KL:** 9 **CH:** 11 **GE:** 12 **KK:** 15
Waffe: Axt **TP:** 1W+3 **AT:** 14 **PA:** 12 **LE:** 30
Sonderfähigkeit: Technisches Verständnis (Falle vollständig neutralisieren (1x))

Die Spielregeln

Das Spielfeld stellt ein Labyrinth dar. Die meisten Kacheln sind Gangstücke, die je nach Lage verschiedene andere Gangstücke miteinander verbinden. Auf der einen Seite befindet sich eine Treppe, die den „Eingang" ins Labyrinth markiert. Auf der anderen Seite des Brettes ist eine finstere Festung, in der der Meister des Labyrinths haust. **Aufgabe der Helden** ist es, die andere Seite des Bretts zu erreichen. Dies ist jedoch bei weitem schwieriger, als gedacht.

Die Helden befinden sich in den Körpern der Spielfiguren. Als solche haben sie eine entsprechende Erscheinung, aber auch besondere Werte und Eigenschaften.

Das Labyrinth ist ein tödlicher Ort. Jedes Gangstück stellt die Helden vor eine einmalige und herausfordernde Begegnung. Räumlichkeit und Physik haben im Spiel nur begrenzte Geltung. Vor allem die Entfernung der einzelnen Gangstücke zueinander und deren Ausmaße sind jeweils auf den Bedarf des Ereignisses zugeschnitten. Das bedeutet konkret: Auch wenn auf dem Spielfeld alle Felder gleiche Abmessungen haben, hat eine unterirdische Lavakaverne samt Felsendom dennoch gewaltige Ausmaße. Wenn ihr benachbartes Feld einen schmalen Durchgang mit einer verschlossenen Rätselpforte präsentiert, so wirkt dieser auf die Helden entsprechend kleiner.

Alle Gangstücke sind für gewöhnlich von schweren, **steinernen Türen** voneinander getrennt. Kurz nachdem eine solche durchschritten ist, schließt sie sich knirschend und unaufhaltsam im Rücken der Helden. Wenn ein Gangstück mehrere Türen aufweist, so kann nur eine einzige geöffnet werden. Alle weiteren Türen sind ab diesem Moment fest verschlossen.

Die Helden müssen **die Festung des finsteren Meisters** gemeinsam erreichen. Die Heldengruppe bewegt sich daher prinzipiell gemeinsam fort. Zurückbleibende Helden haben kaum noch Chancen, wieder Fühlung mit der Gruppe aufzunehmen. Sollte sich die Gruppe trennen, so gilt das als ein Scheitern.

Müssen sich die Helden trennen oder **kommt auch nur ein Held ums Leben**, so hat der Meister des Labyrinths gewonnen. Alle anderen Helden spüren schlagartig eine entsetzliche Schwäche der Glieder bis ihnen schließlich schwarz vor Augen wird. Nach einer Zeit des dumpfen Schmerzes erwachen die Helden wieder an ihrem Ausgangsort. Die Spieler können sich nun neu abstimmen und bekommen **eine neue Spielfigur** zugeteilt, die ausgewürfelt wird.

Optionale Regel: Eine empfehlenswerte Variante des Spiels besteht darin, beim Tod eines Spielers dessen Figur, die er zum Zeitpunkt des Todes innehatte, komplett aus der Liste zu streichen. Sie steht dann bei einem Neubeginn nicht mehr zur Verfügung. Haben die Helden alle Figuren „verspielt", so sind sie für immer im Spiel gefangen. Auf diese Weise wird der Erfolgsdruck auf die Helden massiv erhöht. Sorgen Sie dafür, dass die Spieler diese bedrohliche Entwicklung auch wahrnehmen.

Räume, die bereits erfolgreich gemeistert wurden, können ohne weiteren Aufwand direkt durchschritten werden. Auf diese Weise wird der Weg der Helden nach und nach leichter.

Immer, wenn die Helden einen bislang unbekannten Raum überwunden haben, kann Wimmrich als Meister des Labyrinths die Anordnung der Platten verändern. Er schiebt dadurch **die überzählige Platte** in das Labyrinth hinein, wodurch sich die gesamte angeschobene Reihe der Platten verschiebt und auf der gegenüberliegenden Seite eine überschüssige Platte austritt. Dabei kann und soll die Heldengruppe mit verschoben werden. Sobald die Heldengruppe jedoch über den Rand geschoben wird, fühlt es sich für sie an, als stürzten sie in einen bodenlosen Abgrund und sie beginnen erneut auf dem Startfeld. Wenn dem Helden mit der höchsten KL eine Probe +4 gelingt, so gelingt es diesem, sich gedanklich in das Spielbrett einzufühlen: **Nun darf die Heldengruppe direkt nach Wimmrich ebenfalls einmal schieben.** Niemals darf jedoch der Zug Wimmrichs dabei direkt wieder umgekehrt werden.

Die **Eckpunkte des Brettes**, das **Startfeld** und die **Festung** und alle sich davon in einem Abstand von zwei Feldern befindlichen Felder stellen die tragenden Säulen des Zauberlabyrinths dar, und können nicht verschoben werden (sie sind zur besseren Kenntlichkeit auf dem Spielplan markiert). Sie können nicht bewegt werden. Verschiebungen können nur in den Zwischenreihen dieser Felder erfolgen.

Wer die Wendeltreppe am Startfeld des Labyrinths emporsteigt, der kommt schließlich an eine undurchdringliche Mauer. Ein Entkommen auf diesem Weg ist unmöglich.

Um das Spiel im Spiel angemessen abzuwickeln, empfiehlt sich folgendes Vorgehen: Das kopierte und zerschnittene Labyrinth wird auf den Spieltisch gelegt (am besten nicht zu eng, so dass die einzelnen Reihen noch problemlos gegeneinander verschoben werden können). Ein Marker (ein Würfel, Spielstein oder etwas Vergleichbares) stellt die Heldengruppe dar. Nachdem sich die Spieler beraten haben, in welche Richtung sie vorrücken, wechselt das Spielgeschehen zurück ins Rollenspiel und die Helden versuchen, die Gefahren des gewählten Raums gemeinsam zu bestehen. Die Spieler sollten die Möglichkeit haben, auf den einzelnen Labyrinthfeldern Markierungen zu machen, um nicht bestandenen Herausforderungen ausweichen zu können und durch Felder mit bereits überstandenen Gefahren zügig einen Weg bis zum anderen Ende des Brettes einzuschlagen.

Typus: (19,20) Magier
MU: 10 **KL:** 18 **CH:** 12 **GE:** 10 **KK:** 8
Waffe: Magierstab **TP:** 1W+1 **AT:** 10 **PA:** 8 **LE:** 22
Sonderfähigkeit: Penetrizzel (3x Blick in einen angrenzenden Raum durch eine noch geschlossene Tür)

Zum Spielgefühl im Labyrinth

Folgende Dramaturgie bietet sich an: Die Spieler werden zunächst Schwierigkeiten haben, die ersten Felder mit heiler Haut zu überstehen, eine **hohe Sterblichkeitsrate** geht mit einem wachsenden Spielverständnis einher. Mit dem **Fortschreiten im Labyrinth** können die Helden immer mehr bereits überwundene Felder direkt überspringen und sich auf diese Weise immer näher auf die Festung des Meisters des Labyrinths zubewegen. In dieser Phase muss es zur **Pflichtbegegnung mit dem Monster** kommen. Sobald die Helden zu zügig voranschreiten, kommt es zum direkten Eingriff Wimmrichs in das Spielgeschehen, zum offenen **Betrug des Meisters**. Diese nachteilige Situation zu überwinden und die **Befreiung Yolanthes** zu erreichen, die nun ebenfalls im Labyrinth gefangen ist, stellt das Finale der Sequenz dar und endet mit dem Entkommen der Helden in die Freiheit.

Die Kammern der tausend Tode

Aus Platzgründen muss sich die Beschreibung der einzelnen Felder auf ein Mindestmaß und auf die jeweils zentrale Herausforderung beschränken. Es steht Ihnen frei, die einzelnen Felder abzuwandeln oder auszutauschen. Auch die Nummerierung ist nicht in Stein gemeißelt: Spielen Sie Ihren Spielern am besten genau die Begegnungen zu, die ihnen Ihrer Meinung nach die meiste Freude bereiten werden. Die Probenvorschläge sind als Empfehlungen zu verstehen, zahlreiche andere Lösungen sind in jeder Kammer denkbar.



Gangstück 1 - Speerfallen
Aussehen der Kammer: verwirrende Holztäfelung
Herausforderung: Nachdem die Mitte des Raumes erreicht ist, entriegelt eine Trittfalle den Mechanismus, der die Bodenplatten arretiert. Jeder Schritt birgt die Gefahr (1-8 auf dem W20), auf eine wegklappende Platte zu treten und in eine Grube voller spitzer Holzpflöcke zu fallen (2W6 SP). Insgesamt sind acht Platten bis zur nächsten Tür zu überwinden, bei einer ungünstigen Staffelung der Fallen kann der ganze Raum fast unpassierbar werden. Geöffnete Fallen müssen übersprungen werden (Probe auf GE -4).



Gangstück 2 - eisiger See
Aussehen der Kammer: raureifüberzogene Wände aus purem Eis
Herausforderung: Unter dem spielglatten Gang befindet sich unter einer dünnen Eisdecke ein See von tödlicher Kälte. Um den See an den richtigen Stellen zu überqueren, ist für jeden der 10 Schritte eine KL-Probe -4 (sonst 1W3 SP pro KR durch die eisige Kälte im Wasser) nötig. Es ist möglich, einem vorausgehenden Helden auf dessen sicheren Weg gefahrlos zu folgen.



Gangstück 3 - Spinnennester
Aussehen der Kammer: schmierige Netzfäden und klebrige Trauben von schimmernden Eiern
Herausforderung: Um die Spinnennetze gefahrlos zu durchschreiten ist viel Fingerspitzengefühl vonnöten (vier Proben auf FF -4). Sonst platzen die Gelege und ein Schwarm winziger weißer Spinnen stürzt sich krabbelnd auf die Helden (2 SP pro KR, in denen keine GE-Probe gelingt, um alle Spinnen zu zerschlagen).



Gangstück 4 - Morast
Aussehen der Kammer: brackiger, blasenwerfender Schwarzschlick zwischen Wänden aus dunklem Naturstein
Herausforderung: Es gibt keine Möglichkeit, den Morast zu umgehen, der sehr zäh an den Stiefeln zerrt. Zur Mitte des Raumes wird der Pfuhl immer tiefer, so dass man am tiefsten Punkt schließlich bis über den Kopf im Sumpf versinkt - wenn man es überhaupt wagt, diesen Punkt zu überschreiten. (drei Proben auf MU: -2 / +2 / -2) Panischen Helden droht ein erbärmlicher Erstickungstod.



Gangstück 5 - Raum der Türen
Aussehen der Kammer: sauber tapezierte Wände mit verschiedenfarbigen Holztüren
Herausforderung: Nach dem Betreten des Raumes beginnt dieser sich rumpelnd in alle Richtungen um seine Achsen zu drehen, wodurch die Helden kräftig durchgeschüttelt werden. Anschließend wachsen aus allen vier Wänden zahlreiche neue Türen in allen Größen, Farben und Formen. Eine KL-Probe +6 lässt einen gefahrlos eine Tür zum nächsten Raum öffnen. Sonst hilft nur das Glück (1W6: 1 Ausgang, 2-3 vermauerte Wand, 4-5 vermauerte Wand mit schmaler Öffnung (Bolzenfalle: 2W6 SP), 6 vermauerte Wand mit schmaler Öffnung, aus der Wasser tritt, das den nun abgeriegelten Raum innerhalb einer SR bis zur Decke anfüllt.).



Gangstück 6 - Verlies
Aussehen der Kammer: fugenlose Steinquader; unzählige winzige Löcher und schmale Gitterfenster an den Wänden und im Boden, dazu Eisenringe und Gefangenenketten.
Herausforderung: Sobald die Helden die Mitte des Raumes erreicht haben, füllt ein geisterhaftes Heulen und Flehen den Raum aus und zahlreiche fahle Hände greifen nach ihnen (4W6 Hände: **AT** 4, **PA** 0, **TP** 1W, **LE** 1).



Gangstück 7 - Sandgolem
Aussehen der Kammer: Am Boden fließender rotgelber Sand, der an den Wänden versteinert
Herausforderung: Der Sandboden der Kammer befindet sich im Fluss und erzeugt immer neue rote und gelbe Muster. Wird die Mitte des Raumes durchschritten, erwachsen daraus nacheinander verschiedene Sandgolems, die sich jeweils aus dem Sand ihres Vorgängers neu formen. Die Golems gleichen dem vorne gehenden Helden aufs Ebenbild und kämpfen mit dessen Werten, aber mit um 10 Punkten verringerter LE und um 5 Punkten erhöhten TP. Der Sandgolem entsteht bei 1-3 auf dem W6 nach seiner Vernichtung neu.



Gangstück 8 - Zauberschwert
Aussehen der Kammer: wie das Gemäuer einer Burg, heraldische Schilde an den Wänden
Herausforderung: In der Mitte des Raumes schwebt ein scharfes Schwert in der Luft auf und ab. Auf dem Boden vor ihm haben sich verwitterte Blutflecken in den Boden gefressen. Werte: **AT** 16, **PA** 14, **TP** 1W+4, **LE** 15; Besonderheit: Das Schwert kann pro Kampfrunde zweimal angreifen und zweimal parieren.



Gangstück 9 - Knochenmühle
Aussehen der Kammer: Wände, Decke und Boden der Kammer bestehen aus Gerippen
Herausforderung: Die Knochen knacken und Knirschen unablässig und werden von inneren Strömungen sehr langsam bewegt. Von der Decke „tropfen" unablässig Schädel und Knochen herab, die sofort im Boden aufgenommen werden und versinken. Um knietief in krachenden und knirschenden Knochen durch den Raum zu waten, ist eine MU-Probe -2 vonnöten, um nicht vor Furcht zu erstarren und langsam, aber unaufhaltsam in den Boden aufgesogen zu werden.



Gangstück 10 - Fallbeile
Aussehen der Kammer: winzige Kachelmosaike in grünlichen Tönen
Herausforderung: Während die Mosaike den Raum sonst ebenmäßig auskleiden, befindet sich ein komplexeres und andersfarbiges Muster in der Mitte des Raumes. Wer sich dem Mosaik nähert, um es genauer in Augenschein zu nehmen, erkennt einen stilisierten menschlichen Kopf, in dessen Augenhöhlen Steine fehlen. Beim Versuch, die Geheimtür zu entriegeln, schnellt ein Schwingbeil aus den Kachelfugen hervor (Bei Erstauslösung: GE-Probe +5, um der Enthauptung zu entgehen. Danach: GE-Probe -5, um die Tür zu öffnen).



Gangstück 11 - vergiftetes Bankett
Aussehen der Kammer: urige Holzbohlen und Fachwerk, wuchtige Ölgemälde mit böse grinsenden Menschenfratzen an den Wänden
Herausforderung: In einem türlosen Raum befindet sich an einer Wand ein überbordend gefüllter Tisch vor einem wuchtigen Wirtshausstuhl. In zahlreichen Töpfen, Tellern und Tiegeln befinden sich Beeren und Früchte aller Art, stets glänzend und glitschig und von rot-weißlicher Farbe. Wer die Beeren verzehrt, erleidet nach einiger Zeit heftige Magenkrämpfe, 5 SP und einen permanenten Verlust von 1W6 Punkten auf jede Eigenschaft. Ausgänge in andere Räume befinden sich hinter den großen Bildern, die man ohne weiteres beiseiteschieben kann.



Gangstück 12 - Schatzhort
Aussehen der Kammer: einfarbige Flaggen mit Kronen schmücken ansonsten kahle Steinwände
Herausforderung: Ein großer Haufen Silber liegt mitten im Raum (insgesamt 500 Silberstücke). Ein steinernes Gesicht (ein stilisierter König) an der Wand schürzt die Lippen genau so, als ob er die Münzen verschlingen wollte. Tatsächlich kann man beliebig viele Münzen in den Schlund einwerfen, die dann klimpernd im Inneren verschwinden. Dies hat jedoch keinen Effekt, die Kammer kann gefahrlos durchschritten werden.



Gangstück 13 - Waffenkammer
Aussehen der Kammer: schwarz-weiße Schlachtengemälde auf sauberem Putz
Herausforderung: Zahlreiche Waffen aller Art liegen säuberlich aufgereiht in Arsenalen. Wer seine Waffe austauscht, erhöht seine AT, PA und TP um jeweils 3 Punkte. Nimmt ein zweiter Held eine Waffe, so werden beide Waffen von Eigenleben erfüllt und sind wie festgewachsen an den Händen. Sie kämpfen solange gegeneinander, bis insgesamt 30 TP ausgeteilt worden sind. Dies geschieht erneut bei der Aufnahme jeder neuen Waffe.



Gangstück 14 - Wächter
Aussehen der Kammer: schwarzer Samt verkleidet kahle Wände
Herausforderung: In düsteren Einlassungen in den Wänden halten vier leere Rüstungen Wache. Wer keine CH-Probe -2 besteht, der wird von den sich ruckartig bewegenden Wächtern unvermittelt angegriffen, andere Helden werden ignoriert (**AT** 12, **PA** 8, **TP** 1W+2, **LE:** 20).



Gangstück 15 - Seilbrücke
Aussehen der Kammer: eine natürliche Höhle mit viel Moosbewuchs
Herausforderung: Mitten in der feuchtwarmen Höhle klafft ein tiefer Schlund, über den sich verschiedene Seile spannen, ein Grund kann in der Schwärze des Abgrunds nicht ausgemacht werden. Die Seile können als eine Art Hängebrücke genutzt werden. Eine Überquerung ist mit einer GE-Probe -5 möglich, ansonsten folgt ein Sturz in den Tod.



Gangstück 16 - herabstürzende Decke
Aussehen der Kammer: glattpolierte Steinwände, mehrere deutliche Kratzspuren von oben nach unten
Herausforderung: An den Rillen in den Wänden kann leicht erkannt werden, dass ein Mechanismus die Decke absenkt. Dieser wird bei Betreten des Mittelteils des Raumes ausgelöst und kommt rumpelnd ins Rollen, bis ein gigantischer Steinquader, der die Decke darstellt, immer schneller zu Boden rast. Die Auslöseplatte kann übersprungen werden (MU-Probe -5), sonst hilft nur noch ein Sprint zur nächsten Tür (GE-Probe +2). Kräftige Naturen können auch versuchen, ihren Tod durch schiere Muskelkraft abzuwenden und sich dem Deckenblock entgegenstemmen (KK-Probe +6).



Gangstück 17 - Tauchgang
Aussehen der Kammer: hellblaue Kacheln aus Aquamarin
Herausforderung: In der Mitte der Kammer voll heißem Dampf befindet sich eine raumfüllende Wand in einem Wasserbecken, die mit unzähligen Meereskreaturen geschmückt ist. Sie ragt von der Decke aus sieben Meter tief ins Wasser, man kann unter ihr hindurch tauchen (Probe auf GE oder MU nach Wahl der Spieler für jedes Ab- und Auftauchen, sonst je 1W6 SP durch Ersticken). Auf der anderen Seite wird jeder Taucher durch ein Fallgitter daran gehindert, aufzutauchen und neuen Atem zu schöpfen. Die Arretierung des Gitters kann durch einen versteckten Zug auf der Einstiegsseite gelöst werden (KL-Probe +4 um ihm verwirrenden Wandschmuck automatisch zu finden).



Gangstück 18 - Spiegel
Aussehen der Kammer: eine völlig verspiegelte Kammer
Herausforderung: Die Kammer ist fugenlos verspiegelt und stellt selbst eine Art Spiegellabyrinth im Labyrinth dar, das man nur vorsichtig durchqueren kann. In den Spiegeln sehen sich die Helden in ihrer wahren, aventurischen Gestalt und nicht als Spielfigur. Ein blaues Vögelchen aus Kristall sitzt inmitten des Spiegellabyrinths und beginnt bei Blickkontakt mit den Helden erst anmutig, dann schrill und schließlich so ohrenbetäubend an zu singen, dass die Spiegel zu vibrieren beginnen. Die Helden müssen den Vogel (**LE**: 45) innerhalb von vier Kampfrunden zerschlagen, sonst bersten die Spiegel und richten bei jedem Helden 1W20 SP an.



Gangstück 19 - Wildwuchs
Aussehen der Kammer: Urwaldpflanzen stehen dicht an dicht
Herausforderung: Ein geradezu absurd dichter Urwaldbewuchs mit Ranken, Lianen einer Unmenge an Blattwerk hindert die Helden am Zugang zum nächsten Raum. Verborgen in zwei Baumkronen lauern außerdem zwei schwarze Panther, die den Helden zunächst interessiert zusehen und sie schließlich von hinten anfallen, um sie zu zerreißen. Wer die Ruhe bewahrt und ihnen direkt in die Augen sieht, kann jeweils ein Tier mit einer MU- und einer CH-Probe so sehr einschüchtern, dass es auf Angriffe verzichtet. Werte: **AT** 15, **PA** 8, TP 2W, **LE** 22; Besonderheit: Jeder Panther hat zwei Attacken pro Kampfrunde.



Gangstück 20 - Feuer
Aussehen der Kammer: rauchiges Vulkangestein
Herausforderung: Über einer flachen Senke hängt ein Metallgerüst von der Decke herab, an dem man sich über rotglühende Steine, die in feurigem Magma schwimmen, hangeln kann. Dies wäre an sich kein Problem, wären die Stangen nicht durch die Hitze bereits mürbe geworden. Bei jedem der zu überkletternden acht Schritt muss ein W20 geworfen werden: bei 19-20 bricht eine Sprosse ab und nur eine bestandene GE-Probe -2 rettet den Helden vor einem Ende in den Flammen.



Gangstück 21 - Fallgitter
Aussehen der Kammer: wie das Innere eines Torturms
Herausforderung: In der Kammer reiht sich ein herabgelassenes Fallgitter an das nächste. Jedes Gatter muss mit vereinten Kräften hochgewuchtet werden (mehrere Helden nehmen daran teil und addieren ihre übrigbehaltenen Punkte bei einer KK-Probe: 12 Punkte pro Gitter sind nötig). Scheitern die Helden, verletzen sich alle Beteiligten an den spitzen Widerhaken, die sowohl in die Sperren, als auch in den Boden eingelassen sind und erhalten einen SP. Insgesamt müssen wenigstens sieben Hindernisse überwunden werden.



Gangstück 22 - Schlangenkörbe
Aussehen der Kammer: die Kammerwände sind mit maraskanischem Bambus verkleidet
Herausforderung: Aus zahlreichen Körben winden sich 4W6 Schlangen, die zischelnd und nervös im Raum umher gleiten. Mit den Schlangen ist an sich schnell kurzer Prozess gemacht (**AT** 8, **PA** 0, **TP** 2 SP, **LE** 2), drei goldene Exemplare sind jedoch hoch giftig und entsprechend gefährlich (**TP** 3W6 SP, **LE** 4; Besonderheit: Das Gift wirkt sofort).



Gangstück 23 - Der Schlund
Aussehen der Kammer: rote Ziegelsteine
Herausforderung: Inmitten der Kammer klafft ein bodenloses Loch. Wer auf die andere Seite will, muss einen Sprung über dreieinhalb Schritt wagen. Hier hilft nur beten und viel Anlauf (und das Bestehen einer Probe auf GE -2).



Gangstück 24 - Amöbe
Aussehen der Kammer: Mauerwerk wie in einer Kanalisation
Herausforderung: Groß und unförmig wartet eine Amöbe wie ein unüberwindliches Hindernis im Zentrum der Kammer darauf, dass man sich ihr nähert. Werte: **AT** 4, **PA** 0, **TP** 1W, **LE** 40; Besonderheit: Die Attacken können nicht pariert werden. Bei einer gelungenen Attacke wird ein Held verschlungen und erleidet 1W6 TP durch Verdauungssekrete pro KR bis er sich durch eine gelungene Probe auf KK +2 befreien kann.



Gangstück 25 - Kleiderschrank
Aussehen der Kammer: Holzverkleidung und Streben
Herausforderung: Dicht hängen Mäntel und Jacken in allen Farben und jeder Machart mit prall ausgebeulten Taschen an Kleiderstangen von der Decke herab. Ein Griff in eine der Taschen fördert folgenden Inhalt zu Tage (W20): 1-2: den Schlüssel, der nötig ist, um eine beliebige Ausgangstür zu entriegeln (sonst unmöglich) 3-5: farbiges Taschentüchlein; 6-7: Handschuhe aus Seide; 8-10: Schnapsfläschchen; 11-13: drei Silbermünzen; 14-16: eine Mausefalle (GE-Probe +2, ansonsten GE dauerhaft -2); 17: eine Einbeere (gibt auf der Stelle drei Lebenspunkte zurück); 18-20: ein tödliches Insekt! (Skorpion, Spinne oder Stechwanze) Aufgeschreckt sticht es ein einziges Mal zu und verschwindet dann unauffindbar in den Tiefen der Kleider (AT: 10, P0, TP: 2W20 SP, LE: 3, Besonderheit: nur eine einzige Portion Gift).



Gangstück 26 - Grotte
Aussehen der Kammer: goldene Flechten auf Schiefer, die einen Sternenhimmel nachbilden
Herausforderung: Ein dunkler See kann überquert werden, wenn man von über flache Steine springt, die eine Art Brücke bilden (Probe auf GE -4, sonst 1W3 TP Sturzschaden). Zahlreiche Fische schwärmen um die Steine und wühlen das Wasser auf, sobald die Steine betreten werden.



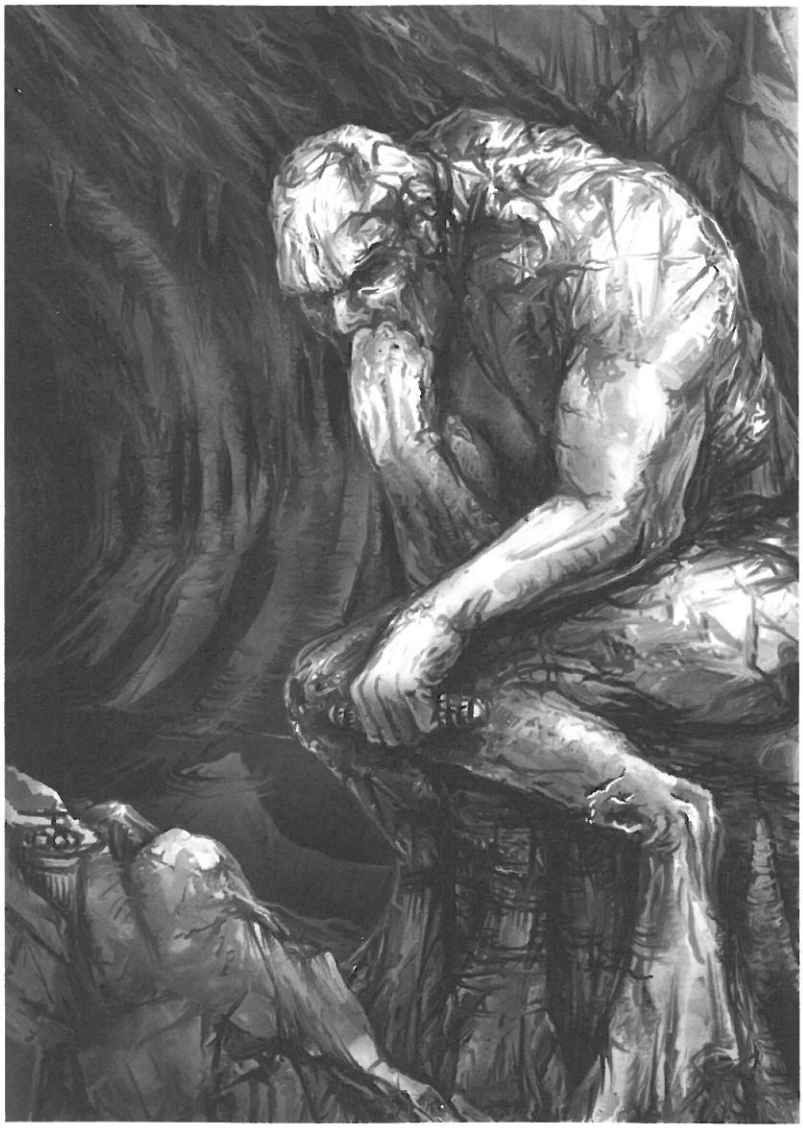
Gangstück 27 - verschütteter Gang
Aussehen der Kammer: ein eingestürzter Bergwerkstollen
Herausforderung: Die Kammer gleicht einem eingestürzten Bergwerkstollen, durch die kein gangbarer Weg mehr führt. Wer sie dennoch bis zum nächsten Ausgang durchqueren will, muss sich bäuchlings und mit viel Gottvertrauen durch winzige Lücken zwischen Balken und Schutt zwängen (Und entsprechend drei Proben auf MU ablegen, bei deren Misslingen selbiger dauerhaft um zwei Punkte sinkt und wiederholt werden muss. Fällt der Wert auf Null oder darunter, so muss der Ängstliche unweigerlich eingeklemmt und tief in der Finsternis verschmachten.).

Gangstück 28 - Schmiede
Aussehen der Kammer: Zwergische Runen schmücken die Wände
Herausforderung: Blasebalg, Amboss, Schmiedehammer und Kohle füllen einen sehr engen Raum, der nur gebückt betreten werden kann. Wer aus dem Stück Eisen einen passenden Schlüssel für eine der mit stählernen Schlössern versiegelten Ausgänge schmieden will, dem müssen nacheinander eine Probe auf KL, KK und GE jeweils erschwert um zwei Punkte gelingen (Gemeinschafts-Arbeit mit Aufgabenteilung erlaubt). Ein Schmiedeversuch (erfolgreich oder nicht) dauert jeweils 1 SR, die Abkühlzeit braucht ebenfalls zwei SR. Unerträgliche Hitze und Qualm verursachen in der winzigen Kammer pro Spielrunde bei jedem Anwesenden jeweils 1 SP.

Gangstück 29 - Der Koloss
Aussehen der Kammer: ein gewaltiger Höhlendom voller Schutt und Geröll von unwirklicher Größe. Hierbei handelt es sich um eine **Pflichtbegegnung!**
Herausforderung: Diese Begegnung findet kurz vor dem Erreichen der Festung statt. Wählen Sie dabei ein beliebiges Feld aus, das die Helden überqueren. Konfrontieren sie die Helden im Nahbereich des Schlosses so oft mit dieser Begegnung (auch auf unterschiedlichen Feldern), bis diese es wenigstens einmal überwinden. Dies ist deshalb wichtig, weil das Monster im Finale des Abenteuers entfesselt wird! Mehr hierzu unter **Ein uralter Spieler im Bann der Würfel**.

Die Säulen des Labyrinths
Die unbeweglichen Eckfelder des Labyrinths sind aus Natursteinen gemauert und bieten einen gewissen Zufluchtsort zwischen den dazugehörigen Verbindungstüren und einen Moment der Ruhe. Rußige Zeichnungen, die offenbar mit den Stümpfen erloschener Fackeln angefertigt wurden, zeigen eine schreckliche Kreatur, die zahlreiche Zweibeiner verschlingt, oder diese jagt.

Folgende Besonderheiten können sich an diesen Sonderfeldern noch zutragen (in absteigender Reihenfolge je eine):
- In eine schimmelige Lederrolle sind kaum leserliche Schriftzeichen eingekerbt: 1, 6, 6, 6
- Wasser, das von der Decke tropft, erweist sich als kühl und trinkbar (+1W6 LE)
- Nischen in den Wänden ermöglichen es, sich einmal kurz hinzusetzen (+1W6 LE)
- Ein Beutel mit funkelnden Rubinen liegt kaum sichtbar in einer Ecke
- Die Helden haben das unerwartete Gefühl, erstmals (?) unbeobachtet zu sein



Die Gefangene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein machtvoller Ruck erschüttert den Boden und wirft euch beinahe vor den Beinen. Schlagartig wanken die Wände und ihr taumelt zunächst auf die eine, dann auf die andere Ecke des Raumes zu, in dem ihr euch gerade befindet. Da hallt wie von einem Zauber getragen mit einem Mal laut und vernehmlich die Stimme Yolanthes durch die Gänge und überwältigt eure Gedanken: „Meister Guldenzwirn? Was tut ihr mir an? Ich flehe euch an, habt Erbarmen!". Doch als Antwort ertönt nur ein böses Gelächter: „So wie ich der Gefangene eurer Launen und Wünsche war, so seid ihr nun die meine. Und ganz wie es mir alleine beliebt, und sonst keinem anderen, so werdet in diesem wundersamen Verließ verschmachten. Nun werdet ihr meine Gefangene und ich euer Meister sein."

Außerhalb des Spiels hat Wimmrich Yolanthe in seine magische Falle laufen lassen, nachdem er ihre kleine Schwester dazu gedrängt hat öffentlich ihr Geschenk zu überreichen. Auf der Festgesellschaft sind nun alle damit beschäftigt, die Verschwundene zu suchen, und es wird nicht mehr lange dauern, da wird sich in der noch etwas benebelten Festgesellschaft echte Sorge ausbreiten. Schließlich wird zunächst hinter vorgehaltener Hand und schließlich immer offener

Verdächtigungen laut, Yorindel habe ihrer älteren Schwester etwas angetan.

Hämisches Gelächter, oder: Der Meister betrügt!

Wenn sich die Helden zu sehr der Festung nähern, beginnt Wimmrich direkt ins Spiel einzugreifen. Stellen Sie dies sehr plastisch dar: Sein immaterielles Ebenbild manifestiert sich mitten unter den Helden, und unter niederhöllischem Lachen verändert er eine Situation zu deren Ungunsten – ohne, dass diese etwas dagegen unternehmen können! Er erweckt ein soeben besiegtes Monster wieder zum Leben, er reaktiviert ein bereits überwundenes Feld, er zerschneidet ein Seil, an dem ein kletternder Held hängt - seine Möglichkeiten sind grenzenlos. Diese Eingriffe sollten nicht überstrapaziert werden, aber den persönlichen Groll auf den Betrüger anstacheln und die Ungerechtigkeit der Gesamtsituation verdeutlichen. Ebenso den Machtanspruch des Meisters, der zwar niemals die Helden selbst, auf sinistre Art und Weise aber die ihre gesamte Umgebung kontrolliert, was diesen in jeder Hinsicht zum Nachteil gereichen kann. Die Spieler sind dem Meister recht hilflos ausgeliefert. Wimmrich kann nie zweimal denselben Eingriff durchführen.

Ein uralter Spieler im Bann der Würfel

Im Höhlendom (Feld 29) sitzt ein gewaltiger steinerner Riese nachdenklich vor einem flachen Stein, auf dem sich **vier**, den Helden vom Beginn des Abenteuers vermutlich bekannte, **magisch glimmende Würfel** befinden: ein zwanzigseitiger und drei sechsseitige Würfel. Der Riese grübelt in Denkerpose unbeweglich über den Würfeln, er ist stellenweise mit Moos und Flechten überwachsen und scheint schon seit ewigen Zeiten hier zu sitzen. Wer die offensichtliche Herausforderung annimmt, muss mit allen Würfeln zusammengerechnet einen höheren Wurf erzielen als der Riese, der ebenfalls einen Wurf tut. Gelingt dies nicht, so spürt man einen heftigen Schmerz in der Brust, der 5 LP raubt, während der Koloss dumpf und dröhnend lacht. Gelingt es jedoch, so zuckt stattdessen der Riese unter Schmerzen kräftig zusammen und aus seiner Brust brechen einige Steine heraus. Einen Moment später greift er jedoch um sich in das Geröll und füllt seine tiefe Wunde mit einer Hand voll kleiner Felsen einfach wieder auf. Der Koloss ist durch diese Fähigkeit der Regeneration daher unbesiegbar.

Die Kammer kann nur durch ein gewaltiges Tor verlassen werden, auf das in kaum wahrnehmbarer Größe die Ziffern I, VI, VI, VI eingemeißelt sind. Diese Kombination öffnet das Tor. Sie muss nicht zwangsläufig erwürfelt werden. Es reicht, wenn man mogelt und die Würfel auf die gewünschten Seiten legt. Diesen Trick kann man auch beim Duell mit dem Koloss anwenden, doch mehr als Schmerzen kann man bei ihm nicht verursachen. Wenn die Tür geöffnet wird, scheint der Koloss unendlich langsam zu begreifen, dass auch seine Gefangenschaft beendet ist und er seine Kammer verlassen kann. Er wird den Helden mit deutlichem Abstand hinterher wanken und ihnen im Finale noch einmal begegnen.

Die Festung

Die Festung ist reine Staffage und das Ab- und Zerrbild der Burg eines bösen Herrschers. Ein steiler Bergfried, in dessen Erdgeschoss die gefangene Yolanthe in einer schwer verriegelten Zelle wartet, kann von außen ohne Probleme geöffnet werden. Um den Bergfried windet sich eine Wendeltreppe bis in die Gewölbedecke. Wenn die Helden diese Treppe erklimmen, verlassen sie das Spiel zurück in die Wirklichkeit und sind befreit.

Kurioserweise kann Wimmrich den Helden keine Steine mehr in den Weg legen, sobald sie das geöffnete Burgtor überschritten haben und somit ihr „Ziel" erreicht haben. Dies scheint ihm selbst nicht bewusst gewesen zu sein. Sein Heulen und Zetern und seine Drohungen dröhnen ihnen in den Ohren, doch seine Verwünschungen können den Helden nun nicht mehr schaden.

Entkommen!

Wenn die Helden dem Spiel entkommen, erscheinen sie neben dem Spielbrett mitten unter der Festgesellschaft, die sich gerade in heftigen Vorwürfen gegenüber Yorindel versteigt, die als Betrügerin für das Verschwinden ihrer Schwester verantwortlich gemacht wird. Entwickeln Sie die folgenden Szenen dynamisch und überlassen Sie Ihren Spielern das Heft des Handelns und die Initiative. Nach einer langen Zeit der Ohnmacht sollten diese nun endlich wieder das Gefühl haben, Kontrolle über die Verhältnisse zu haben.

- Die Festgesellschaft wird zunächst in höchstem Maß erstaunt auf das magische Erscheinen der Helden reagieren, ihren Schrecken jedoch über die Wiederkehr Yolanthes bald verlieren.
- Yorindel wird Yolanthe unter Tränen um den Hals fallen und sich für alles entschuldigen.
- Wimmrich schließt sich Yorindel scheinheilig an und versucht, durch einen letzten dreisten Betrug so zu tun, als sei er selbst freudig überrascht. Yolanthe ist kaum mehr bei Kräften und sichtlich mitgenommen von der Gefangenschaft in der Zauberwelt und kann sich daher ihrem Peiniger vor Schwäche kaum erwehren.
- Spätestens hier sollten die Helden kräftig einschreiten und die Dinge klären. Es steht ihnen frei, wie sie die Festgesellschaft überzeugen und mit Wimmrich verfahren, dessen Stunden von diesem Moment an gezählt sind.
- Wimmrich selbst wird jeden Winkelzug versuchen, um seine Haut zu retten. Die Berichte der Helden wird er als absurde Fantastereien abtun (und sich sogar vorgeblich um ihr geistiges Wohlbefinden sorgen), er wird auf seinen guten Ruf pochen, seinen Charme spielen lassen und haarsträubende Lügen vorbringen.
- Sobald die Helden die Dinge in Ordnung bringen und Wimmrich seiner gerechten Strafe zugeführt haben (oder noch zuführen), eröffnen Sie das wirkliche Finale.

Ein Spieler zu viel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine leise Ahnung nur, ein winziger Augenblick. Es ist das ungute Gefühl, etwas wirklich Wichtiges vergessen zu haben. Ein Hauch von Zweifel, der sich unaufhaltsam ausbreitet und an Kraft gewinnt. Die eben noch hitzig erregte Festgesellschaft scheint es ebenfalls zu spüren und wird nach und nach immer stiller. Ein Gast, der euch gegenüber steht, lässt seinen Blick sorgenvoll schweifen. Er blickt an euch vorbei und schließlich direkt hinter euch. Seine Augen weiten sich vor Entsetzen. Magie liegt in der Luft.

Im Rücken der Helden steht der steinerne Koloss, der ebenfalls die Flucht aus dem Spielfeld heraus gewagt hat und sich nun in Freiheit befindet. Im großen Festsaal des Hauses kauert er in gebückter Haltung und mit unbewegter Miene. Schließlich beginnt er sich zielgerichtet zu bewegen.
Der Kampf gegen und der Sieg über das befreite Monster als Schlussakt des Abenteuers sollte nicht nach einem starren Plan ablaufen, sondern sich flüssig entwickeln. Bedienen Sie sich aus folgenden Ideen oder lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf:

- Der steinerne Koloss bleibt rätselhaft, scheint sich aber in einer fest vorgeschriebenen Reihenfolge an allen seinen Peinigern rächen zu wollen (und dazu zählen auch die Helden, falls sie ihm Schmerz zugefügt haben).
- Die erste Handlung des Kolosses sollte sein, sich auf Wimmrich zuzubewegen. Wenn er ihn erreicht, wird er ihn kurzerhand zerreißen. Die Helden müssen sich entscheiden, ob sie ihrem Gegner zur Seite stehen wollen oder nicht.
- Auf eine etwaige Häme sollte auf jeden Fall ein großer Schreck folgen: Die Helden sind die nächsten Opfer des stummen Jägers: Der Koloss wird einen der ihren fixieren und sich ihm unaufhaltsam nähern.
- Der Koloss ist etwas langsamer als ein Mensch. Es ist also möglich, ihm eine Weile davon zu laufen. Im Gegensatz zu seinen Opfern erschöpft sich seine Ausdauer und Kraft jedoch niemals.
- Der Koloss hat übermenschliche Kräfte und wird durch Hausmauern und Wände kaum eingeschränkt. Ohne große Anstrengung gelingt es ihm, diese zu durchbrechen oder im Kampf zu zerschmettern.
- Sollten sie noch weitere Gegner aktivieren wollen, so wäre es möglich, dass aus dem Spiel bis zu seiner physischen Zerstörung durch ein paar kräftige Hiebe noch andere Kreaturen ausbrechen, die den Helden bereits gegenüber standen (zum Beispiel das fliegende Schwert).
- Die gefährlichsten Eigenschaften des Kolosses sind sein hoher Rüstungsschutz und seine Fähigkeit, sich aus seinen eigenen Trümmern in einem Moment der Ruhe wieder zu regenerieren, genauso wie im Labyrinth. Dies sollte den Helden nach einem besonders gelungenen Schlag unheilvoll ins Gedächtnis zurück gerufen werden.

Wie kann der Koloss besiegt werden? Sollten Ihre Helden bereits sinnvolle und angemessene Fähigkeiten haben (**starke Magie, mächtige Artefakte** oder ähnliches), dann sollten diese auch Wirkung zeigen. Es spricht nichts dagegen, den kräftigen Gegner zu **überlisten**, etwa, indem man ihn mit aufwändiger Planung in eine Sackgasse lockt. Kampfkräftige oder erfahrene Gruppen können sich auch einen **krachenden Endkampf** liefern, bei dem der Koloss das kleine Städtchen in Schutt und Asche legt und noch so manchen Gast zertrampelt. In diesem Fall sollten Sie den Helden aber nichts schenken: Ihr Gegner ist ein wahres Ungetüm!

Der Koloss
Faust: **INI** 4+1W6 **AT** 12 **PA** 5 **TP** 3W6 +3 **DK** HNS
LE 50 **AuP** unendlich **RS** 6 **WS** - **MR** 17 **GS** 6
Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Niederwerfen (4)
Besondere Eigenschaften: Regeneration II (2W6 LeP/KR), Verwundbarkeit im Würfel-Duell (1W20 + 3W6. Erzielen die Helden die höhere Summe, verliert er 10 LE und kann eine Runde lang nicht regenerieren).

Schließlich empfehlen wir noch folgende Schluss-Variante, die den Bogen zurück zum Ausgangspunkt des Abenteuers schlägt: Die Helden wissen aus dem Labyrinth, dass der Koloss **durch Würfelwürfe Schaden nehmen kann**. Sie wissen ebenfalls, dass es dabei nicht auf den Wurf an sich ankommt, sondern allein darauf, dass die Würfel richtig liegen. Eine Rückkehr ins Spiel ist unmöglich, aber den Helden sind bereits **magische Würfel** begegnet! Mittlerweile ist der gewaltige Quader im Flussbett am Ende seiner Zauberdauer wieder auf normale Größe geschrumpft und kann daher geborgen werden (ebenso wie die anderen Würfel, falls dies noch nicht geschehen ist. Mit diesen Würfeln ist es ein Leichtes, dem Gegner schnell hintereinander und aus sicherer Entfernung Schaden zuzufügen, bis er schließlich nach ausreichendem Gewürfel in alle Einzelteile zerspringt.

Ausklang und Lohn der Mühen

Nach dem Sieg über den Koloss klingt das Abenteuer je nach vorangegangenem Verlauf schließlich langsam aus. Yolanthe ist ihren Rettern unendlich dankbar und auch die reuige Yorindel wird sich nicht lumpen lassen und sich dafür erkenntlich zeigen, dass ihr ein schlimmeres Schicksal in der Abhängigkeit von Meister Guldenzwirn erspart geblieben ist. Neben dem Angebot, noch länger als umsorgte Gäste zu verweilen, lassen sich die Schwestern nicht lumpen und geben für jeden Helden zum Dank rasch ein zu ihm passendes Stück Gewandung neuester Mode und edelster Sorte in Auftrag. Dieses schmückt nicht nur unerhört und wird überall bewundert, sondern lässt sich bei Bedarf auch problemlos für wenigstens 50 Dukaten versetzen. Weiterhin bleiben die magischen Würfel in den Händen der Helden. Ob ihnen noch weitere Zauber zu entringen sind, liegt im Ermessen des Meisters. Man wird jedoch den Verdacht nicht los, dass sie ganz verdächtig oft genau das gewünschte Ergebnis erwürfeln. Schließlich haben die Helden am Ende des Abenteuers Erfahrung im Gegenwert von **400 Abenteuerpunkten** gesammelt und *vier passende spezielle Erfahrungen* erworben (*Brett-/Kartenspiel*, *Etikette* und zwei Talente nach Wahl des Spielleiters).

Yolanthe und Yorindel di Presticio

Yolanthe und Yorindel sind zwei idealtypische Horasierinnen, wie Bauer Alrik aus dem Mittelreich sie sich vorstellt. Ihre Erscheinung ist hinreißend und von verspielter Leichtigkeit, ihre Herzen kennen keine Sorge und keine Not. Ihre privilegierte Stellung und die damit verbundenen Wonnen nehmen die beiden mit einer Selbstverständlichkeit hin, dass man die Stirn darüber in Falten legen möchte. Gleichzeitig ist ihr ungezwungener Charme und ihre Neigung zu den schönen Seiten des Lebens so offenherzig und natürlich, dass man ihnen kaum etwas übel nehmen kann. Eine einzige Ungleichheit wird der Unschuld der Schwestern schließlich zum Verhängnis: Im Spiel um gesellschaftliche Anerkennung, das beide Schwestern intuitiv beherrschen, zeichnet sich mit zunehmendem Alter ein Vorrang Yolanthes ab, die auf ihrer früheren Geburt beruht. Dieses Saatkorn der Ungerechtigkeit des Schicksals, mag es auch noch so klein sein, wächst und gedeiht und bricht sich schließlich im vorliegenden Abenteuer seine Bahn.

Der Wohlstand der Familie Presticio basiert auf dem Glashandel, aus dem sich der Vater der Schwestern rechtzeitig vor dem Bürgerkrieg hat auskaufen lassen. Sein Erbteil ermöglicht ihnen ein sorgenfreies Leben.

Yolanthe ist vierundzwanzig Götterläufe alt, ihre kleine Schwester ist fünf Jahre jünger. Beide sind noch ledig. Die jungen Damen werden mehr und mehr als exzellente Partie wahrgenommen und mit zunehmender Heftigkeit umworben.

Wimmrich Guldenzwirn, Meister der Spiele

Der Gesellschafter aus dem Kuriositätenladen hatte schon früh im Leben mit sich ausgemacht, dass eine schweißtreibende Arbeit seine Sache nicht sei. Stattdessen wagte er halb aus kindlicher Verträumtheit heraus und halb mit der Kühnheit, die nur unerfahrenen jungen Männern im nötigen Übermaß zu eigen ist, einen besonderen Lebensweg. Einen Schritt, der wohl zu keiner anderen Zeit und nirgendwo sonst, sondern nur im von den Göttern gesegneten lieblichen Feld von Erfolg gekrönt sein konnte: Er machte seine Passion zum Beruf. Vom Tage an beschäftigte er sich alleine mit Spiel und Zeitvertreib. Gerne rümpfte er heimlich seine Nase über diejenigen, die ihm ein Stück seiner Kunst mit hartem Silber vergelten mussten, wohingegen er dem Schicksal ein Stückchen wahren Glücks abgetrotzt hatte und dafür noch entlohnt wurde.

Doch die Jahre zogen ins Land und mehr und mehr erkannte Wimmrich, dass er zwar der Spiele viele besaß, doch im Spiel des Lebens auf ewig in der Rolle eines Helfers, eines Dieners, ja, nicht selten sogar in der eines Außenseiters und eines Verlachten gefangen war und niemals mehr daraus würde ausbrechen können. Mit zunehmendem Alter wuchs in Wimmrich der Groll auf seine nun als sauer empfundene Pflicht, andere an seinem kleinen Glück teilhaben lassen zu müssen, das ihm nun immer weniger erstrebenswert erschien. Schon lange malte er sich in Gedanken aus, wie er das Spiel um Macht und Anerkennung noch einmal gewinnen würde und vom Herrn der Spiele zu einem Herrn in der echten Welt werden konnte, als ihm das Schicksal schließlich die beiden Patrizierinnen in die Hände spielte.

MU 11 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14 **FF** 13
GE 10 **KO** 10 **KK** 11 **MR** 7

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Neid 9

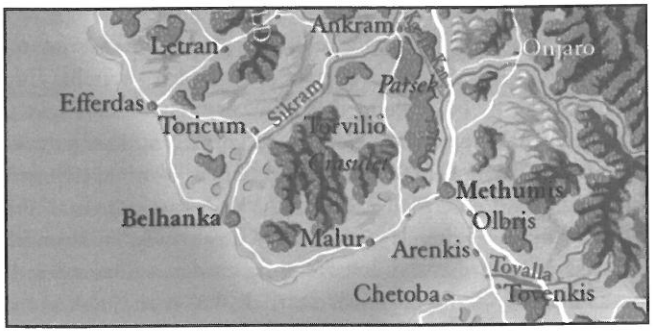
Talente: Brett-/Kartenspiel 16, Etikette 12, Menschenkenntnis 10, Überreden 16

Ein Spiel um Macht und Liebe

Von Alex Spohr

Mit Dank an meine Testspieler Rui Alexandre Costa Fraga, Annika Löffler, Philipp Karl und Nikos Petridis

Stichworte zum Abenteuer: Wahl eines Stadtoberen, Intrigen und Machenschaften in Belhanka, eine unglücklich verliebte junge Frau
Ort: Belhanka, Coverna
Zeit: ab 1033 BF
Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren (Einsteiger möglich)



Drugon Commarion saß auf seinem mit Samt überzogenen Ebenholzstuhl und ließ sich von der Anwesenheit seines Neffen Salvodan nicht vom Essen abhalten. Auch wenn er seinem jungen Verwandten nicht zutraute, die Geschicke Belhankas so meisterlich zu lenken wie er selbst, so würde er über ihn die Kontrolle behalten können. Und dies war durchaus eine Entschädigung dafür, ein ganzes Jahr lang nicht selbst im Consilium zu sein.
Er hatte Salvodan heute eingeladen, damit sie gemeinsam ihr Vorgehen besprechen konnten. Sein Neffe stand nahe dem Kamin und schaute in die Flammen des Feuers. Er wirkte etwas beunruhigt und kaute auf seiner Lippe herum
„Worüber machst du dir Sorgen, Salvodan? Es läuft ausgezeichnet. Dein letzter Auftritt auf dem Fest der Primesta hat dir viele Sympathien eingebracht.", knurrte Drugon zu ihm hinüber, während er den Flügel von seinem Brathähnchen abbrach und begann, das Fleisch vom Knochen abzunagen.
„Meine Leute haben mir berichtet, dass viele Bürger Mythraela ya Aranori wählen werden – diese verdammte Schlampe. Sie könnte mehr Stimmen bekommen als ich. Und dann wäre da noch Malrizio ya Duridanya. Er hat angekündigt, dass er sich dieses Jahr um ein Amt als Consilier bewerben wird."
Drugon hatte ebenfalls davon gehört. Bevor Malrizio verkündet hatte, dass er sich zur Wahl stellen würde, sah es für seinen Plan noch gut aus. Doch mit dem beliebten Malrizio und der aufstrebenden Mythraela würde es schwer werden, einen der fünf Sitze des Consiliums zu bekommen.
„Dann kümmere dich drum!", war Drugons leicht übellaunige Antwort.

Vorwort

Die Helden werden in Belhanka in **Ein Spiel um Macht und Liebe** verwickelt. Dort steht die Wahl der Consiliere (der Stadtoberen und Ratsmitglieder) an, und durch geschickte Intrigen versuchen die Mächtigen der Stadt, das Amt in ihre Hände zu bekommen. Die Helden unterstützen dabei einen Freund, dem sie schon im Vorfeld das Leben gerettet haben, fördern seinen Ruf und halten ihm Intrigen seiner Konkurrenten vom Leib und beeinflussen somit die Wahl der Bürger.
Zeitgleich werden sie von einer Rahja-Geweihten gebeten, sich um ein einen unglücklich verliebten Mann zu kümmern, der sich in das Mitglied einer der Würdigen Familien Belhankas verliebt hat und den große Standesunterschiede von seiner Angebeteten trennen.

Die Helden

Generell sind alle Rassen, Kulturen und Professionen zugelassen – für Exoten gelten die üblichen Einschränkungen des Horasreiches. Von Vorteil kann ein hoher *Sozialstatus* im Horasreich sein, aber auch Helden, die sich eher in der Unterwelt bewegen, sind sehr hilfreich bei Lösung einiger Probleme (denn ihnen stehen andere Möglichkeiten offen, Informationen zu sammeln). Das Abenteuer richtet sich vor allem an gesellschaftlich orientierte Helden. Aus diesem Grund sollten zumindest einige Mitglieder der Gruppe gute Kenntnisse in den entsprechenden Talenten haben (eine größere Rolle fällt dabei *Überreden* und *Gassenwissen* zu und ganz besonders auch *Überzeugen*). In besonderem Maße ist auch das Talent *Staatskunst* nützlich, allerdings ist es keine Grundvoraussetzung, das Abenteuer bestreiten zu können (wobei es sicherlich schwerer wird, seinen Kandidaten zu unterstützen). Nichtsdestotrotz sollte die Gruppe aber auch nicht wehrlos sein, da es bisweilen darum gehen kann, sich der Konkurrenz buchstäblich mit Händen und Füßen zu erwehren. Deshalb ist auch ein Kämpfer in der Gruppe nicht zu unterschätzen. Die Fähig-

Helden aus dem Horasreich

Zwar lässt sich das Abenteuer mit Helden (fast) jeglicher Herkunft spielen, jedoch ist es auch möglich, eine rein horasische Heldengruppe nach Belhanka zu führen (oder gar eine Themengruppe aus der Stadt selbst oder zumindest der Coverna).
Diese können Vorteile wie *Ortskenntnis* oder auch *Verbindungen* nutzen, um dem Abenteuer eine besondere Würze zu verleihen (und sollten ihnen wirklich erhebliche Vorteile verschaffen). Zudem bietet es sich auch an, dass das Abenteuer persönliche Bezüge annimmt. So könnten Helden Malrizio, Amariella, Amaldo, Celissa oder eine andere Person bereits kennen und bereits im Vorfeld mit ihnen zu tun haben. Oder sie haben selbst Interesse daran Consilier zu werden oder einer der Helden verliebt sich gar in einen der Protagonisten der Geschichte.

keiten magisch begabter oder geweihter Helden können für die Lösung des Abenteuers sehr hilfreich sein, stellen jedoch keine Notwendigkeit dar, um die Probleme zu lösen. Die Helden sollten dem Kult der Zwölfgötter (insbesondere der Rahja) nicht feindselig gegenüberstehen, da sie sonst in Belhanka Schwierigkeiten bekommen werden. Gleiches gilt für ausgewiesene Feinde des Horasreiches oder der Republik Belhanka.
Das Abenteuer geht von einer mäßig erfahrenen Gruppe aus, die bereits ein paar Abenteuer erlebt hat, es lässt sich jedoch ohne große Schwierigkeiten auch mit Helden spielen, die noch ganz am Anfang ihrer Abenteurerlaufbahn stehen. In diesem Fall können sowohl Anzahl als auch Werte von Gegnern verringert werden.

Ort und Zeit

Das Abenteuer führt die Helden durch die Coverna bis ins prachtvolle Belhanka. Die Ereignisse spielen in einem Zeitraum, den Sie am besten ab 1033 BF ansiedeln. Zu diesem Zeitpunkt ist in Belhanka das Wahlsystem eingeführt, das für dieses Abenteuer von großer Bedeutung ist. Das exakte Jahr hingegen spielt keine große Rolle (Sie werden im Abenteuer selbst dazu auch keine Bezüge finden).
Die Geschehnisse der Handlung werden etwa zwei Wochen Zeit in Anspruch nehmen, da es solange dauert, bis die Wahl des Consiliums stattfindet.

Schauplatz der Ereignisse: Belhanka

Die Geschehnisse des Abenteuers finden in der aufstrebenden Stadt und Seerepublik Belhanka statt. Die Stadt mit dem wichtigsten Heiligtum der Rahja-Kirche ist in den letzten Jahren so stark an wie keine andere Stadt angewachsen, so dass Belhanka mittlerweile eine der Metropolen des Horasreichs ist.
Für eine umfangreichere Ausgestaltung des Abenteuers sei Ihnen die Regionalspielhilfe **Reich des Horas** ans Herz gelegt. Dort finden Sie eine ausführlichere Stadtbeschreibung und eine Übersicht über viele Persönlichkeiten, auf welche die Helden während des Abenteuers treffen können (**Horas 157ff.**). Alle spielwichtigen Informationen finden Sie allerdings hier in diesem Abenteuer.

Der Verlauf

Die Geschichte hat einen offenen Verlauf. Weder die genaue Handlungsabfolge, noch das Ende sind festgeschrieben. Aus diesem Grund ist das Szenario modular gestaltet. Beschrieben werden vor allem die Akteure und mögliche Ereignisse des Abenteuers. Sie können die Szenenabfolge meist selbst bestimmen bzw. auch erweitern.
Diese Art des Abenteuers bedeutet aber auch für Sie als Meister mehr Mühe und Arbeit. Sie bekommen alles Notwendige in die Hand gelegt und auch Hilfen für einen möglichen Verlauf, einen Überblick über Parteiungen und Personen. Schlussendlich müssen Sie aber selbst entscheiden, was genau passiert. Je nach Handlung der Spieler mögen die Ereignisse abweichen. Sie können sich jedoch an der beispielhaften Zeitleiste orientieren, wenn Sie eine stärkere Vorgabe der Handlungsabläufe brauchen.

Hintergrund des Abenteuers

Was bisher geschah...

Noch während des *Kriegs der Drachen* (1028 bis 1030 BF) formte sich in der freien Stadt Belhanka eine Republik. Oberhaupt der neuen Stadtregierung wurde die *Primesta*, die auf Lebenszeit berufen wurde. Ihr zur Seite steht seitdem ein Rat, das sogenannte *Consilium*. Die Mitglieder dieses Rates, die *Consiliere*, werden für ein Jahr gewählt und haben nicht nur großen Einfluss auf die Politik der Stadt, sondern auch große Macht, da Beschlüsse der Primesta nur von ihnen verhindert werden können und sie somit ein politisches Gegengewicht zu ihrer Herrschaft darstellen.
Auch dieses Jahr steht wieder eine Wahl der Consiliere des Rates an. Und wie jedes Jahr versuchen mehrere der *Würdigen Familien* (so die Bezeichnung des Patriziats Belhankas), die fünf Ämter des Consiliums zu besetzen. Während die ersten vier Sitze als ziemlich sicher ‚gesetzt' gelten, sieht dies bei dem verbliebenen anders aus. Mehr als nur einem Anwärter werden Chancen eingeräumt, den wichtigen Sitz im Rat zu ergattern.
Eine der aussichtsreichen Familien sind die *Commarions*. Schon bevor Belhanka eine Republik wurde, war die Familie Commarion eine der wohlhabendsten und einflussreichsten in der Stadt. Dies änderte sich auch nach dem Sturz des Grafen und der Errichtung der Republik nicht. *Drugon Commarion*, seines Zeichens Geldverleiher, Patrizier und letztjährig gewählter Consilier (und immer noch amtierend), hat den Plan gefasst, seinen Neffen *Salvodan* in das Amt zu heben und sich jährlich mit ihm abzuwechseln, da er die Macht nicht wirklich angeben will. Eine direkte Wiederwahl ist nämlich nicht möglich, womit ihm nur die Möglichkeit bleibt, über seinen Neffen weiterhin Einfluss auf die Stadtpolitik auszuüben.
Da jedoch einige Kandidaten Drugons Pläne gefährden und es durchaus passieren kann, dass eventuell Salvodan nicht in das Amt eines Consiliers gewählt wird, hat sich der alte Intrigant dazu entschlossen, einigen der Kandidaten Probleme zu bereiten und dafür zu sorgen, dass sie nicht gewählt werden.
Einer dieser Konkurrenten ist der Lebemann *Malrizio ya Duridanya*, der beim einfachen Volk wegen seiner Großzügigkeit sehr beliebt ist. Drugons und Salvodans Plan sieht vor, den verhassten Malrizio durch eine Bande von Schurken auf dem Weg nach Belhanka entführen zu lassen und ihn solange festzuhalten, bis die Wahl der Consiliere vorbei ist.
In der Stadt selbst will er einige weitere aussichtsreiche Kandidaten durch Verleumdungen, Drohungen und Intrigen daran hindern, genügend Stimmen zu sammeln. Eine von jenen Opfern ist die junge *Mythraela ya Aranori*. Sie ist eine fähige Politikerin mit Visionen und sehr beliebt innerhalb der Republik, hat allerdings ein großes Problem: Sie ist in Salvodan verliebt – und dieser nutzt ihre Gefühle aus, um ihren Ruf zu schädigen, ohne dass sie es wahrhaben will.
Ungeachtet der hohen Politik versucht derweil der ehrliche Bäckersgeselle *Amaldo Regalado*, Mythraela auf sich aufmerksam zu machen. Denn dieser hat sich wiederum in sie verliebt, weiß aber, dass sie als Teil der Würdigen Familien für ihn fast unerreichbar ist. So sucht er Hilfe bei der Rahja-Kirche und versucht, das Herz seiner Angebeteten für sich zu gewinnen.

... und noch geschehen kann

Die Helden erleben in der Nähe Belhankas, wie die Kutsche des Barons Malrizio ya Duridanya von einer Verbrecherbande überfallen wird. Diese wurde von den Commarions angeworben, um den Baron gefangen zu nehmen, ihn an einen sicheren Ort zu bringen und ihm dadurch die Chance zu nehmen, als Consilier gewählt zu werden.

Die Helden können Malrizios Entführung verhindern und den Plan der Commarions stören. Malrizio selbst wird ihnen ewig dankbar sein und lädt sie nach Belhanka ein, wo sie ihn als Helfer bei der Consilium-Wahl unterstützen sollen. Ihre Aufgabe ist es in erster Linie, weitere Intrigen von ihm fernzuhalten, denn die Commarions haben noch nicht aufgegeben: Sowohl Drugon als auch sein Neffe schmieden weiterhin Komplotte und versuchen die Wahl zu gewinnen.

Während die Helden dabei sind, die Machenschaften der Commarions aufzudecken, erhalten sie noch einen weiteren Auftrag: Eine Rahja-Geweihte wendet sich an die nun stadtbekannten Helden, damit sie dem armen Amaldo beistehen, wohl wissend, dass es auch in ihrem Interesse sein könnte, herauszufinden, was hinter Salvodans amourösen Absichten steckt.

Übersicht über das Abenteuer

Kapitel I: Ein Lebemann in Nöten – Die Gruppe reist durch die Coverna und wird Zeuge, wie einige Halsabschneider Baron Malrizio entführen wollen. Dabei können sie dem Edelmann beistehen und die Schurken vertreiben (und möglicherweise bereits die Hintergründe für diese schändliche Tat herausfinden).

Kapitel II: Kabale der feinen Gesellschaft – Nachdem die Gruppe dem Patrizier beigestanden hat, lädt er sie nach Belhanka ein und macht ihnen das Angebot, sie als seine ‚Berater' bei der Wahl einzustellen. Die Helden finden in der Stadt mehr über die Absichten der Cammarions heraus und können etliche ihrer Intrigen vereiteln.

Kapitel III: Der Intrige letzter Teil – Während die Wahl kurz bevor steht, versuchen die Intriganten, alles auf eine Karte zu setzen und greifen ihre Konkurrenten ein letztes Mal an. Die Helden müssen mehr als nur einer Person beistehen, die skrupellosen Machenschaften endgültig aufklären und ihrem Favoriten zum Sieg bei der Wahl verhelfen.

Kapitel I: Ein Lebemann in Nöten

Wie werden die Helden in die Geschichte verwickelt?

Das Abenteuer geht nur davon aus, dass die Helden im Horasreich, am besten innerhalb der milden Region *Coverna,* unterwegs sind. Wo sie genau auf Malrizio und die Räuber stoßen, bleibt dabei dem Meister überlassen. Anbieten würde sich aber z.B. die Straße von Malur nach Belhanka. Malur ist der Wohnort von Malrizios Frau und es kann durchaus sein, dass er ihr einen Pflichtbesuch abgestattet hatte, sich nun wieder auf dem Weg in das wesentlich rahjagefälligere Belhanka befindet und unterwegs auf Schurken und Helden trifft.

Was führt die Helden in die Coverna?

- Söldner haben vielleicht vor, sich in den Dienst einer *Würdigen Familien* in Belhanka zu stellen. Gleiches mag – unter anderen Voraussetzungen – auch für Krieger und Schwertgesellen gelten.
- Magier (aber durchaus auch andere Zauberkundige) könnten Wissen aus der *Akademie der Geistreisen* suchen oder sich für die Arcanomechanik der *Palmyra Tartuffo* interessieren (**Horas 164**), oder sind im Auftrag der Grauen Gilde oder eines Ordens dorthin unterwegs.
- Schöngeister und Anhänger der Rahja zieht es vielleicht nach Belhanka, weil sie das lebenslustige Stadtviertel *Penumbre* besuchen wollen und ein großes Fest bevorsteht. Dort bieten sich zahlreiche Gelegenheiten für Unterhaltungen.
- Streuner und Diebe zieht es vielleicht aus sehr ähnlichen Gründen dorthin. Nur dass sie eher weniger Gold ausgeben als es verdienen wollen.
- Rahja-Geweihte pilgern vielleicht nach *Paradisela,* wo sich der wichtigste Tempel der Rahja befindet.
- Auch andere Geweihte haben vielleicht einen Auftrag ihrer Kirche erhalten, die sie nach Belhanka führt.
- Handwerker sind gerne gesehen in der Stadt, immerhin wird Allerorten neu gebaut und es gibt einen regen Bedarf an Arbeitskräften. Im Stadtviertel *Belenora* finden sich viele Meister ihrer Handwerkskunst; auch Spezialisten werden immer wieder gesucht.
- Künstler, Sharisadim und Scharlatane erfreuen sich ebenfalls einer großen Beliebtheit und können in der Stadt darauf hoffen, durch ihre Kunst gutes Silber zu verdienen.

Alternativer Einstieg

Wenn Sie die Helden nicht über den Überfall in die Geschehnisse verwickeln wollen, so können Sie auch eine andere Option wählen. Das Abenteuer könnte beispielsweise auch auf dem Maskenball beginnen, wo die Helden das erste Mal Zeuge von den Intrigen der Commarions werden. Oder die Gruppe kennt bereits die Rahja-Geweihte und wird von dieser beauftragt, Amaldo beizustehen.

Ein Lebemann in Nöten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es gibt kaum einen Landstrichs Deres, der das ganze Jahr über so mild ist wie die Coverna – vermutlich entstammt der Name des Lieblichen Feldes von der Schönheit dieser Region.

Ihr atmet tief ein, riecht den Duft der Wiesen und des nahegelegenen kleinen Wäldchens, seht einige Amseln und hört ihr munteres Pfeifen. Vom Meer her weht eine luftige Brise, die den sonnigen Tag noch angenehmer macht als ohnehin schon.

Diese friedliche Stimmung wird jäh unterbrochen, als ihr die Schreie einer Frau hört. Und dann die einer zweiten ...



Mitten auf der Straße haben von Salvodan angeworbene Schläger der *Calimala* die Kutsche Malrizios überfallen. Die Commarions hatten am Tag zuvor den Entschluss gefasst, Malrizio verschwinden zu lassen.

Der Baron ist gerade auf dem Weg nach Belhanka, um seine Wahl vorzubereiten und reist in Gesellschaft zweier Kurtisanen und eines kleines Trosses von Malur aus an. Der Patrizier ist so überrascht, seine beiden Gesellschafterinnen, *Simiona* (23, blond, kokett, nicht sonderlich schlau) und *Nevinia* (26, dunkelhaarig, lebenslustig) so verängstigt, dass eine größere Gegenwehr nicht in Frage kommt. Es sind die Schreie der beiden Frauen, die für die Helden nicht zu überhören waren. Die vier bewaffneten Begleiter des Barons wurden mittels eines großen Wurfnetzes außer Gefecht gesetzt, sind von ihren Pferden gefallen und liegen nun auf dem Boden (und benötigen sicherlich 20 Kampfrunden, um sich zu befreien). Die restlichen Bediensteten des Barons kauern verängstigt in der Nähe der Kutsche oder sind bereits geflohen.

Sechs der Wegelagerer stehen bei den überwältigten Kämpfern (die Hälfte von ihnen ist mit Keulen, die andere mit Rapieren bewaffnet; einer von ihnen ist dabei zusätzlich mit einer leichten Armbrust ausgestattet). Zwei weitere, darunter der Anführer *Mertel* (43, einäugig, unangenehme Stimme), versuchen Malrizio aus der Kutsche zu zerren. Ein letzter Räuber sitzt auf dem Kutschbock und bedroht den Kutscher mit einem Dolch. Die Räuber sind mit Pferden unterwegs, die direkt am Waldrand stehen.

Die Helden sind etwa 50 Schritt von dem Ort des Überfalls entfernt und erreichen gerade in dem Moment den Schauplatz, als die Calimala-Schläger damit beginnen wollen, Malrizio aus der Kutsche zu zerren und sich dieser dabei heftig wehrt.

Falls ihnen eine Probe auf *Heraldik* gelingt (eventuell wegen fehlender *Kulturkunde* modifiziert, siehe **WdS 42)**, so können sie erkennen, dass sich bei den Wappen auf den Wämsern der gefangenen Wachen um das Symbol des Hauses *Caspoleth* handelt, der Familie des Barons (und sie erahnen auch, wer Malrizio ist).

Was können die Helden tun?

Es gibt verschieden Optionen, wie die Helden gegen die Schurken vorgehen können.

- Die Helden haben selbstverständlich die Option, die Räuber mit blankem Stahl (und Magie) zu bekämpfen. Sobald die Hälfte der Räuber besiegt wurde, fliehen die übrigen.
- Eine andere Möglichkeit steht Geweihten offen. Die Calimala-Schläger sind keineswegs so skrupellos, dass sie nicht eventuell auf das Wort eines Dieners der Götter hören würden (hier sollte eine *Überreden-* oder *Überzeugen*-Probe+5 gewürfelt werden, modifiziert je nach dem Auftritt des Geweihten. Gelingt die Probe, so werden sie von Malrizio ablassen und sich zurückziehen).
- Drohungen von Bewaffneten können ebenfalls die Räuber in die Flucht schlagen (hierzu ist eine *Überreden(Einschüchtern)*-Probe+7 notwendig, ebenfalls modifiziert).
- Zauberern oder Geweihten stehen ebenfalls zahlreiche weitere Möglichkeiten offen. So kann ein Zauber entscheidend dazu beitragen, einen Kampf zu vermeiden. Gleiches gilt für Liturgien (hier seinen als Beispiel der Heilige Befehl oder der PARALYSIS genannt).

Die Banden Belhankas: Die Sholingas

Sholinga ist die Bezeichnung für die Belhankaner Verbrecherbanden. Die beiden größten sind die von *Kyrill Dolvarn* angeführte *Picaros*, die sich vor allem auf das Schmuggelgeschäft konzentriert haben, und die von verschiedenen *Capi* angeführte Bande der *Calimala* ('Der Pfad des Bösen'). Die Calimala sind Schläger, die in Belhanka Baugewerbe kontrollieren und Schutzgeld erpressen. Die *Muskeln der Calimala* sind ehemalige Maurergesellen, die sich für keine Drecksarbeit zu schade sind und die von den Commarions angeworben wurden, um Malrizio zu entführen. Mit beiden Sholingas werden es die Helden im Verlaufe des Abenteuers zu tun bekommen.

Mehr zu den Sholinga siehe **Horas 159**.

Ein Ablenkungsmanöver könnte den Helden ebenfalls einen großen Vorteil verschaffen und die Aufmerksamkeit der Räuber auf sich ziehen. So könnte man beispielsweise die Pferde der Räuber scheu machen, und dann versuchen die Wachen Malrizios zu befreien.

Bedenken Sie auf jeden Fall, dass die Räuber Malrizio körperlich nicht schaden sollen und dass sie eine Heidenangst vor Zauberei und göttlichem Wirken haben. Zudem hängen sie an ihrem Leben und werden es nicht für ein paar Goldstücke riskieren.

War doch eine Kleinigkeit für uns!

Wenn es der Gruppe gelungen ist, die Räuber zu vertreiben, so wird Malrizio ihnen sehr dankbar sein. Er lobt seine Retter in den höchsten Tönen, unterhält sich mit ihnen wie unter Gleichgestellten und lädt sie prompt ein, mit ihm nach Belhanka zu reisen, wo er sich auch erkenntlich zeigen will.

Zunächst gilt es jedoch die Verletzten zu versorgen (je etwa 1–3 SP bei einigen der Begleiter des Barons). Die Helden können gerne mit ihren Fähigkeiten (BALSAM, HEILSEGEN, *Heilkunde Wunden*) aushelfen.

Der Kutscher *Beresio* (40, dürr, kaut Tabak, kennt sich in der Politik aus), aber vor allem auch die Gesellschafterinnen Malrizios, sind von dem Überfall immer noch schockiert. Sollte sich ein Held um sie kümmern (mittels *Heilkunde Seele*, ÄNGSTE LINDERN, oder einer passenden Liturgie), wird die umsorgte Person von da ein besonders gutes Verhältnis zum entsprechenden Helden haben, was durch aus in einer immer tiefer werdenden Freundschaft resultieren kann. Dies wiederum kann sich durchaus auch in Belhanka noch einmal als nützlich erweisen, indem sie den Helden z.B. entscheidende Hinweise geben kann.

Wenn die Helden versuchen wollen, sich standesgemäß gegenüber Malrizio zu verhalten, so muss ihnen eine *Etikette*-Probe (wie üblich modifiziert; siehe **WdS 22** und **42**) gelingen.

Gefangene Mitglieder der Calimala will Malrizio nach Belhanka mitnehmen, wo sie vor ein Gericht gestellt werden sollen (sie erwartet vermutlich wegen der versuchten Entführung eine Kerkerhaft).

Was Wissen die Calimala?

Freiwillig werden die Calimala nicht sprechen, es ist aber möglich, sie mittels einer *Überreden(Einschüchtern)*-Probe (wie üblich modifiziert, siehe **WdS 22**, bedrohliches Auftreten der Helden erleichtert die Probe weiter) einzuschüchtern und auszuquetschen. Beurteilen Sie anhand der TaP*, wie viel sie sagen werden:

2 TaP*: Die Schurken können berichten, dass sie in Belhanka von einem unscheinbaren Mann angeworben wurden. Sie sind die Mitglieder der Muskeln der Calimala. (Bei dem Mann handelt es sich um einen Diener Salvodans mit Namen *Horasio von Thegûn*, was die Schläger aber nicht wissen.)

4 TaP*: Sie erhielten den Auftrag, Malrizio zu überfallen und ihn etwa zwei Wochen lang festzuhalten, danach wieder freizulassen. Es sollte kein Blutvergießen geben, es sei denn, es würde sich nicht vermeiden lassen.

6 TaP*: Dafür hat man ihnen eine Belohnung von 100 Dukaten versprochen (die sie zwar gesehen haben, die aber noch nicht ausgezahlt wurde).

8+ TaP*: In der Nähe des Überfallorts haben sie schon vor etlichen Monaten einen Unterschlupf für alle Fälle angelegt. Diesen wollten sie nutzen, um den Edelmann zu verstecken.

Wenn die Räuber ihr Ziel erreichen, was dann?

Es kann durchaus passieren, dass die Helden die Entführung von Malrizio nicht verhindern können. In diesem Fall werden die Räuber ihn in ein Versteck im nahe gelegenen Wald bringen. Der Unterschlupf ist eine Erdhöhle, welche die Räuber sehr gut getarnt haben. Gegen etwaige Verfolger, insbesondere Spürhunde, haben sich die Calimala mit *Talaschin* eingerieben (**ZBA 268**). Zudem verwischen sie ihre Spuren, sobald sie sich dem Versteck nähern.

Falls die Helden auf die Idee kommen, die Stadtwache Belhankas oder eine andere Institution von dem Überfall in Kenntnis zu setzen: Das Versteck wird von der Obrigkeit unter normalen Umständen nicht gefunden werden. (Sie können aber auch, wie bei den Helden, würfeln.)

Den Helden sollte es jedoch möglich sein, mit ihren Fähigkeiten den Unterschlupf auch später noch zu finden und Malrizio zu befreien (zunächst eine *Fährtensuche*-Probe, erschwert um die Anzahl der Tage, die nach der Entführung vergangen sind, +5, da die Calimala ihre Spuren verwischt haben; um die verdeckte Erdhöhle zu bemerken, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe+7 notwendig). Die Räuber werden versuchen zu fliehen, sie hängen zu sehr an ihrem Leben, um den Auftrag auch bis zum bitteren Ende auszuführen.

Wenn Malrizio somit etwas später gerettet wird, hat das kaum Einfluss auf das Abenteuer, es bedeutet einfach nur etwas weniger Zeit für die Wahlvorbereitungen und einen größeren Vorsprung für die anderen Parteien bei den erworbenen Ansehenspunkten (siehe den entsprechenden Abschnitt auf Seite 72).

Ein kurzer Überblick über Belhanka
Einwohner: etwa 15.000
Wappen: goldener Granatapfel auf Rot
Herrschaft/Politik: Republik unter Führung des Patriziats
Garnison: 1 Regiment Republikanische Miliz (Spießbürger und Armbrustiere), 7 Eskadronen Stradioten, 3 Banner wechselnde Söldner, 50 Stadt- und Hafengardisten, 100 Seesoldaten
Tempel: Rahja, Efferd (zweimal), Tsa, Peraine, Nandus, Wandelsterntempel, dazu Altäre von Ingerimm, Levthan, Aves
Wichtige Gasthöfe: Hotel *Imperial* (Belenora, Q9/P10), Weingarten *Aves Netz* (Belhamér, Q6/P6)
Besonderheiten: Haupttempel Rahjas, Akademie der Geistreisen (Magierschule, grau), Kapitänsschule, Kurtisanenschule, Boxhalle *Vier Fäuste*
Stimmung in der Stadt: selbstbewusst und lebensfroh
Stadtviertel: Belenora (geschäftiges Händlerviertel) , Belhamér (Seefahrerviertel), Simiavilla (Handwerkerviertel), Jardinata (Viertel der Oberschicht, der Würdigen Familien), Penumbre (viele Bordelle und Kneipen, Kurtisanenschule), Paradisela (Sitz des Haupttempels der Rahja), Kosmidion (Insel, ein Armenviertel)

Belhanka hat in den letzten Jahren einen gewaltigen Aufschwung erlebt. Die junge Republik hat ihre Einwohnerzahl um ein Vielfaches erhöht, und noch immer werden überall neue Häuser gebaut, um den Zustrom der zugezogenen Neu-Bürger bewältigen zu können.
Die Stadt ist auf mehrere Inseln verteilt die meist jeweils ein Viertel darstellen. Geprägt wird die Stadt einerseits von dem Glauben an die heitere Göttin Rahja, andererseits aber auch vom Handel und der Seefahrt.
Die Straßen der Stadt sind ein lebendiger und geschäftstüchtiger Ort. Überall findet man Verkaufsstände oder Künstler, die ihre Fähigkeiten demonstrieren und darauf hoffen, die Gunst des Publikums zu erlangen und etwas für ihre Darbietung zu bekommen.

Szenen in der Stadt

Die folgenden Szenen können Sie verwenden, um das Spiel in Belhanka glaubwürdiger und abwechslungsreicher zu gestalten. Neben Intrigen und Machtkämpfen hat die Stadt natürlich auch allerlei interessante Alltäglichkeiten zu bieten:

- Auf der Flaniermeile in *Belenora* versucht die Schneidermeisterin *Ninara von Vinsalt* (28, blonder Zopf, redegewandt; **Horas 160**) der Damenwelt ihre besonders aufreizende Unterwäsche anzudrehen. Auch weibliche Helden bleiben nicht verschont und werden eingeladen, die famosen Stücke doch einmal anzuprobieren.
- Wer in *Belhamér* unterwegs ist, wird auch an der *Odeon*-Halle vorbeikommen. Dort dringt laute Musik nach außen und Besucher dürfen sich eines Probekonzertes erfreuen. Hier spielt auch der berühmte Violinist *Vermis Lezzolo* (geb. 1011 BF, sehr schlank, glattes, gebräuntes Gesicht, blonde Haare; **Horas 164**), der den Helden besondere Aufmerksamkeit schenkt und spielend durch ihre Reihen hindurchschreitet.
- Berüchtigt ist auch die Werkstatt von *Palmyra Tartuffo* (geb. 990, klein, dunkler Teint, temperamentvoll, **Horas 164**), einer Magierin, die sich auf Arcanomechanik versteht. In ihrem Labor können die Helden manch seltsame Kuriosität erspähen: Stühle, die dem Besucher wie Hunde hinterher laufen, sprechende Standuhren, die sich mit jedem Neugierigen unterhalten, oder auch eine Wächterritterrüstung, die argwöhnisch jeden Besucher beobachtet und einschreitet, wenn er etwas stehlen will. Palmyra spielt zudem eine wichtige Rolle in ***Tyrann der Tiefe*** (siehe Seite 23).
- Städtische Ausrufer verkünden jeden Tag zur gleichen Zeit, dass die Wahl der Consiliere kurz bevor steht und dass jeder freie Bürger seine Stimme abgeben soll.
- Auffällige viele Rahja-Geweihte wandern durch die Stadt, reden mit Künstlern und treffen sich zu einer Weinprobe. Sofern die Helden als Ortsfremde erkannt werden, wird auch eine Geweihte die Abenteurer ansprechen und sie in der Stadt willkommen heißen, sie ein wenig durch die Stadt führen und Gläubige in den Tempel der Rahja einladen.
- Ein junger Dieb der Picaros versucht einem der Helden ein Loch in den Geldbeutel zu schneiden. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe+6 (oder *Taschendiebstahl*+2) bemerkt der Held den Diebstahlsversuch rechtzeitig.
- Die Helden werden Zeuge verschiedener Darbietungen von Gauklern und Künstlern in der Stadt. So versucht eine Zahori-Tänzerin (eine sogenannte *Hazaqi*) einen der Helden zum Mittanzen zu animieren, ein Maler portraitiert eine der Heldinnen und ein (falscher) Scharlatan zaubert mit Tricks kleine Gegenstände hinter dem Ohr eines Abenteurers hervor.

Belhanka, oh liebliches Belhanka

Sobald die Reisegesellschaft in Belhanka eintrifft, lädt Malrizio die Helden für eine Nacht ins Hotel *Imperial* ein, das beste Haus der Stadt. Dort lässt er es seinen Ehrengästen an nichts mangeln. Sie können Essen und Trinken was und so viel sie wollen. Auch eine Übernachtung in dem luxuriösen Hotel wird ihnen angeboten.
Sollten die Helden ein wenig mehr trinken als üblich, so sollten sie eine *Zechen*-Probe –3 ablegen (oder schwieriger, falls sie sich haben gehen lassen), bei deren Misslingen sie am nächsten Tag leichte Kopfschmerzen haben, was sich negativ auf Proben auswirken kann (z.B. Erschwernisse von 1 oder 2 Punkten).
Am nächsten Morgen lädt Malrizio aber auf jeden Fall die Gruppe in den Weingarten *Aves' Netz* ein. Dort will er sich bei einem Becher Wein in einer diskreten Laube mit ihnen unterhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euer Gönner und neuer Freund, der Baron von Caspoleth, hat es sich in der Weinlaube mit euch gemütlich gemacht und nippt an seinem Weinpokal. Er scheint über etwas zu grübeln, doch seine Gedanken scheinen heiter zu sein, lächelt er doch still vor sich hin. Erst nach einer geraumen Weile scheint er das Bedürfnis zu verspüren, mit euch zu sprechen.

„Meine lieben und hochgeschätzten Retter. Hätten die Zwölfgötter euch nicht zufällig auf den gleichen Pfad geführt, wo auch meine Kutsche entlang fuhr, so hätten mich jene vulgären Malefikanten gewiss entführt. Bei Rondra, ich hätte mich tapfer gegen sie gewehrt, doch ihre Übermacht war einfach erdrückend und ihr hinterhältiges Benehmen gegen jegliche Ehre. Ihr seid wahrhaftige Helden!
Und weil ich euch vertraue wie sonst keinem, so würde ich euch gerne um eine Sache bitten. In wenigen Tagen steht die Wahl des Consiliums an, des Rates der Stadt. Ein Jahr lang werden die Consiliere die Geschicke Belhankas zusammen mit der grandiosen Primesta leiten. Und ich will im Namen der lieblichen Rahja der Stadt dienen! Doch wie ihr seht, habe ich auch Neider. Ich will, dass ihr denjenigen findet und bestraft, der mir schaden wollte und ich bitte euch darum, dass ihr die Bürger dieser Stadt davon überzeugt, dass ich die richtige Wahl für sie bin!
Es soll euer Schaden nicht sein, Ich weiß, was ich an euch habe und ihr werdet eine entsprechende Belohnung für eure Mühen erhalten. Sozusagen eine kleine Aufwandentschädigung."

Malrizio berichtet spätestens jetzt den Helden, dass er sich aufstellen lassen will, um für das Amt eines Consiliers zu kandidieren und er die Helden gerne als Verbündete hätte. Sie sollen Schaden von ihm fernhalten und dafür sorgen, dass er in aller Munde ist und noch an Ansehen gewinnt. Zudem sollen sie herausfinden, wer ihn entführen wollte und selbstverständlich dem Gauner das Handwerk legen.
Falls die Helden einwilligen, will er sie angemessen belohnen. Für jeden Tag, den sie in seinen Diensten stehen, erhalten sie pro Person ein Goldstück.
Wer den Mut, hat mit Malrizio zu verhandeln, der kann eine *Überreden*-Probe ablegen. Für jeden TaP* erhält jeder in der Gruppe einen Silbertaler mehr – und Malrizio ist zudem angetan von der Kühnheit des Redensführer der Helden.

Es gibt drei Probleme, vor denen die Helden in Belhanka stehen, die einer Auflösung bedürfen und die miteinander verwoben sind.
- Die Gruppe muss herausfinden, wer die Calimala angeworben hat und warum (**Die Ratte finden**).
- Sie muss Malrizio vor den Intrigen seiner Konkurrenten beschützen und eventuell sogar selbst diese Mittel nutzen, um die Wahl zu gewinnen (**Belhankaner Intrigen**).
- Im Laufe der Geschehnisse werden sie zudem in eine Liebesgeschichte verwickelt und müssen die Richtigen zueinander führen (**Der unglücklich verliebte Bäckergeselle**).

Wie die Helden genau vorgehen, bleibt diesen selbst überlassen. Sie finden nun nachfolgend für jeden dieser drei Bereiche einige Regeln bzw. modulare Szenen. Dabei funktionieren die drei Handlungsstränge sehr ähnlich. Es geht dabei vor allem darum, TaP* oder Punkte anzusammeln (**WdS 15**). Legen Sie am besten für die unterschiedlichen Aufgaben drei Konten an, um einen guten Überblick über die Fortschritte der Gruppe haben. (Denn vermutlich werden die Helden die drei Aufgabenfelder gleichzeitig beackern ...)

Die Ratte finden
Die Helden müssen herausfinden, wer die Calimala angeworben hat. Dazu müssen sie im Grunde vor allem Horasio, den Diener von Salvodan, finden. Um den entscheidenden Hinweis auf Horasio zu entdecken, müssen die Helden mittels Überreden oder Gassenwissen TaP* ansammeln; TaP* bei Gassenwissen-Proben zählen dabei doppelt.
Es bleibt den Helden überlassen, wen sie befragen. Die Befragungen können ausgespielt werden und die Proben werden dementsprechend modifiziert (zusätzlich zu kulturellen und SO-Differenzen). Eine Probe sollte in etwa einen Zeitraum von 6 Stunden in Anspruch nehmen, den Sie aber je nach Umständen modifizieren können.

Zusammenarbeit
Bei der Spurensuche ist es durchaus vorstellbar, dass die Helden getrennte Wege gehen und jeder für sich nach Informationen sucht. Handhaben Sie dieses Vorgehen wie eine Probe für Zusammenarbeit (siehe **WdS 15**).

Wer kann befragt werden?
Grundsätzlich kann jeder befragt werden. Inwieweit der Befragte auch Informationen haben kann, muss der Meister entscheiden. Es folgen nun einige Beispiele mitsamt Hilfstalenten (**WdS 15**), die bei der Befragung nützlich sein können.
- **Patrizier**: Staatskunst, Malen/Zeichnen, Betören
- **Magd/Bedienstete/einfache Bürger**: Hauswirtschaft, Kochen, Schneidern
- **Rahja-Geweihte/Schöngeister/Künstler:** Hauswirtschaft, Betören, Götter/Kulte, Zechen
- **Sholinga-Mitglied/Bettler**: Zechen, Brett-/Glücksspiel
- **Gardisten/Söldner/Wachen**: Heraldik, Kriegskunst, Zechen



Zeitleiste der Ereignisse

Nachfolgend finden Sie eine Zeitleiste, die beispielhaft die Reihenfolge der Ereignisse aufzeigt. Sie müssen sich nicht daran halten und können Sie beliebig abändern.

Tag	Ereignis
1. Tag	Überall auf Malrizios Kutsche, Ankunft in Belhanka, Übernachtung im Hotel
2. Tag	Besprechung im Weingarten
3. Tag	Der Mund der Wahrheit
4. Tag	Die Einladung der Rahja-Geweihten
6. Tag	Die Boxhalle der Calimala / Der Überfall auf offener Straße / Der Gesang
5. Tag	Kyrill Dolvarns Unterschlupf / Das Gedicht
7. Tag	Die Straßenschlacht / Nieder mit der Republik! / Das Duell
8. Tag	Schändung eines Heiligen / Das Geschenk
9. Tag	Das Nest der Ratte / Gestatten, Comto Malrizio von Caspoleth / Pralinen der Verführung
10. Tag	Drugons Einladung
11. Tag	Der Maskenball
12. Tag	Ein Schwerer Vorwurf / Der letzte Akt / Die Wahl des Consiliums
13. Tag	Die Schurken versuchen, Amariella aus der Stadt zu schmuggeln und verkaufen sie bei einem alanfanischen Sklavenhändler

Ärger zieht auf

Bereits während die Helden nach Horasio suchen, kann es passieren, dass die Calimala oder die Stadtgarde auf die Gruppe aufmerksam werden. Wenn das erste Mal eine der Proben scheitert, passiert noch nichts. Bei einem zweiten Misslingen wird sich eine der beiden Gruppen die Helden näher ansehen und gegebenenfalls Ärger machen.

Die Sholinga schickt eine Vierergruppe, die Stadtgarde einen Sechsertrupp, die eine Hälfte davon erfahren (Werte finden Sie im Anhang).

Was können die Helden herausfinden?

An dieser Stelle können Sie ablesen, was die Helden nach jeweils einer bestimmten Menge an TaP* herausfinden können:

10 TaP*: Die Bande, die Malrizio überfallen hat, gehört zu den Calimala; einer ihrer Stützpunkte ist der Keller der Boxhalle *Vier Fäuste* auf der Insel Kosmidion.

15 TaP*: Die Calimala haben sich in der letzten Zeit verstärkt mit Kyrill Dolvarn, der Anführerin der Picaros, angelegt. Dabei haben sie des Öfteren den Kürzeren gezogen und in den Straßen kommt es gelegentlich zu einigen Schlägereien zwischen den beiden Sholinga.

20 TaP*: Der Mann, der bei den Calimala gesehen wurde, hört auf den Namen Horasio und ist ein Bediensteter von Salvodan Commarion. Er wohnt in einem Haus in Belhamér.

Die Boxhalle der Calimala

Die Calimala haben einen ihrer Unterschlüpfe in der Boxhalle auf *Kosmidion*. Wenn die Helden sich dort umsehen wollen, sollte ihnen klar sein, dass dies das Revier der Sholinga ist.

Auf die Insel gelangen sie mittels einem der kleinen Boote, die als Fähren dienen. Dabei können sie auch den Bootsmann *Jaraldim* (45, dicklich, gezwirbelter Bart, südländischer Akzent) kennenlernen, der ihnen als Informant dienen kann (die Überfahrt kostet im Übrigen 2 Kreuzer).

Mittels einer vergleichenden Probe auf *Schleichen* oder *Sich Verstecken* gegen die *Sinnenschärfe* der Bandenmitglieder sollte es möglich sein, sich in der Boxhalle umzusehen. Sollte die Gruppe entdeckt werden, werden die Calimala versuchen sie zu stellen und zu verhören, danach vermutlich fesseln und verprügeln, bevor man sie am Hafen wieder freilässt (oder sie werden heimlich an einen alanfanischen Sklavenhändler verkauft).

Die Helden werden hier zunächst keine Hinweise finden, können aber ein Gespräch zwischen dem Capo *Valinga* (50, muskulös, Stiernacken, unangenehme Stimme), und seinen Leuten belauschen. Offenbar scheinen sie in den nächsten zwei Tagen vorzuhaben, die Picaros anzugreifen, mit dem Ziel, Kyrill Dolvarn auszuschalten und sich die Vorherrschaft über das Schmuggelgeschäft zu sichern. Es halten sich immer mindestens 1W6+3 Calimala hier auf.

Gefangene und befragte Calimala wissen auch nicht mehr als die Mitglieder, die Malrizio entführen wollten (siehe Seite 68).

Kyrill Dolvarns Unterschlupf

Die Gruppe hat herausgefunden, dass die beiden Sholinga nicht gut miteinander auskommen und versuchen Kyrill Dolvarn zu finden und sie um Hilfe bitten. Dazu muss einem Helden eine *Gassenwissen*-Probe+5 gelingen. So finden sie einen alten Seebären namens *Lesato* (60, Holzbein, rote Nase, trinkt zu viel), der in einer heruntergekommenen Kneipe in *Penumbre* sitzt und einen Kontakt zu Kyrill herstellen kann (natürlich nur gegen eine kleine Geldspende von ein paar Silbertalern).

Kyrill ist bereit sich mit den Helden in einem alten Lagerhaus am Stadtrand bei *Brago* zu treffen. 1W6+1 weitere Picaros sind bei ihr. Sie durchsuchen die Helden und nehmen ihn zunächst die Waffen weg. Kyrill selbst wartet auf die Helden und will hören, was sie von ihr wollen.

Sollte sie von ihnen erfahren, dass die Calimala sie in einen Hinterhalt locken will, so sind alle Proben, die Verhandlungen mit Kyrill betreffen, um 3 Punkte erleichtert.

Zwar weiß sie nicht, wer die Calimala beauftragt hat, sie ist jedoch bereit, den Helden zu helfen, wenn sie eine ordentliche Gegenleistung enthält. Dies könnte das Versprechen sein, bei Malrizios Wahl weiterhin ein Auge bei Schmuggelgeschäften zu zudrücken. Eine andere Möglichkeit wäre es, wenn die Helden einige gefangene Picaros aus der Garnison der Stadtgarde herausholen.

Sollte Kyrill den Helden helfen, sind nun alle Proben auf *Gassenwissen* um 3 Punkte erleichtert, so dass die Helden schneller Punkte ansammeln können.

Die Straßenschlacht

Wie angekündigt, wird der Capo der Calimala zwei Tage nachdem die Helden das Gespräch belauscht haben, Kyrill Dolvarn eine Falle stellen. Mit einem Dutzend Leute will er Kyrill auflauern und sie überfallen. Er gibt sich als ein Kunde aus, schickt ihr eine Botschaft und lockt die Picaros an eine für ihn günstige Stelle am Hafen.

Sollten die Helden sie gewarnt haben, wird sie mit ihnen zusammen den Plan der Calimala zunichtemachen und ihnen stattdessen eine Falle mit noch mehr Leuten stellen (ungefähr 18 Picaros). So oder so sollte es zu einem Straßenkampf kom-

men. Die Kämpfe finden dabei auf Booten und am Ufer des Hafens statt, können sich aber auch weiter ins Innere der Stadt verlagern und so auch die Hafen- oder Stadtgarde alarmieren, die dann ebenfalls in den Kampf eingreifen. Gönnen Sie den Helden einen Kampf gegen den Capo oder zumindest die Rettung von Kyrill aus einer ausweglosen Situation (vielleicht wurde sie am Ufer in die Enge getrieben und kann nur durch ein rettendes Seil von einem kleinen Schiff gerettet werden).
Kyrill Dolvarn sollte überleben, das Schicksal des Capo wird nicht weiter verfolgt.
Wenn die Helden Kyrill im Kampf beistehen, haben sie eine wertvolle Verbündete in der Unterwelt gewonnen, auf die sie auch noch später bauen können (beispielsweise, wenn die Helden gegen eine größere Zahl von Handlangern Salvodans Hilfe brauchen, Werten finden Sie im Anhang).

Das Nest der Ratte

Sobald die Helden wissen, wo Horasio wohnt, können sie ihm einen Besuch abstatten. Er ist vor der Wahl selten hier anzutreffen, da er oft Arbeiten für Salvodan verrichtet; abends schläft er jedoch üblicherweise hier. Sollten die Helden ihn aufsuchen und auch nur irgendwie ansatzweise zu erkennen geben, dass sie von den Machenschaften der Commarions wissen oder Horasio die Helden selbst schon mit Malrizio gesehen hat, wird er versuchen sie loszuwerden.
Er schreckt dabei auch nicht vor einem Kampf zurück, wird notfalls aber versuchen zu fliehen und bei Salvodan unterkommen. Salvodan ersticht dann heimtückisch seinen Diener und lässt ihn verschwinden, da er ein zu großes Risiko darstellt. Salvodan ist nun völlig klar, dass die Helden eine Gefahr darstellen und wird ab sofort ihnen gegenüber vorbereitet sein.
Sollte es den Helden gelingen Horasio zu fangen, so können sie ihn verhören. Er wird nur nach einer erfolgreichen *Überreden*-Probe+7 (oder durch Zauberei/Liturgien) den Plan der Commarions verraten.

Belhankaner Intrigen

Noch während die Helden dem Drahtzieher auf der Spur sind, müssen sie Malrizio helfen, sein Ansehen in der Stadt zu verbessern. Zeitgleich müssen sie auch verhindern, dass sein Ruf durch irgendwelche Verleumdungen Schaden nimmt.
Nachfolgend finden Sie auch einige Intrigen, welche die Commarions gegenüber Malrizio (und Mythraela) auszuspielen versuchen. Das Ansehen der jeweiligen Personen wird durch **Ansehenspunkte** simuliert, die meist durch TaP* angesammelt werden. Auswirkungen von Intrigen können die Punkte ebenfalls noch erheblich ändern.

Das Spiel mit dem Ansehen: Ansehenspunkte

Da einer von den fünf Sitzen im Consilium noch nicht sicher vergeben ist, versuchen alle Bewerber sich hervorzutun und die Gunst möglichst vieler Bürger zu gewinnen. 12 Tage lang laufen die Vorbereitungen, wobei die Bewerber versuchen, sich in ein möglichst gutes Licht zu rücken. Wer schlussendlich das letzte Consiliers-Amt ergattert, können Sie anhand der **Ansehenspunkte** festlegen, die in den nächsten Tagen erspielt werden können.

- Jeden Tag besteht die Möglichkeit, dass einer der Helden eine Probe auf *Staatskunst* ablegt. Die von ihm unterstützte Person erhält TaP* als Ansehenspunkte (was also ähnlich funktioniert wie längerfristiger Talenteinsatz; siehe **WdS 15**). Sollte kein Held über das Talent *Staatskunst* verfügen, so kann man auch *Hauswirtschaft, Rechtskunde* oder *Überzeugen* nutzen, jedoch gehen diese TaP* nur zur Hälfte auf das Ansehenskonto ein. Eine Zusammenarbeit ist ebenfalls möglich. Alle Konkurrenten dürfen ebenfalls eine Probe für ihre ‚Wahlhelfer' ablegen. Die entsprechenden Werte finden Sie im nächsten Abschnitt.
- Jede Intrige kann die Ansehenspunkte eines Intrigenopfers verringern und/oder des Intriganten erhöhen. Es kommt dabei darauf an, ob die Intrige aufgeklärt wird oder nicht.
- Eigene Intrigen der Helden gegen die Konkurrenten sollten ähnliche Effekte haben, hier muss der Meister die Auswirkungen festlegen.
- Besondere Ereignisse modifizieren die Punkte ebenfalls. Darunter fallen auch Aktionen der Helden, die nicht vorhergesagt werden können.
- Die Person, die am Ende der zwölf Tage die meisten Ansehenspunkte hat, erhält bei der Wahl so viele Stimmen, dass sie den letzten Sitz im Consilium bekommt. Die anderen gehen leer aus.

Ein kurzer Überblick über die Ämter Belhankas

- Das oberste Amt in der Stadt hat die *Primesta* inne. Sie wird auf Lebenszeit berufen, gilt als erste Bürgerin der Stadt und ist sehr einflussreich, allerdings unterliegt sie auch einer besonders starken Kontrolle.
- Ihr zur Seite steht ein Rat, das *Consilium* (deren Mitglieder Consiliere genannt werden) Die fünf Sitze werden jedes Jahr neu gewählt. Die Primesta braucht für ihre Anweisung die Zustimmung von mindestens drei der fünf Consiliere. Consiliere dürfen nicht direkt widergewählt werden.
- Die Ämter werden fast ausschließlich von den Mitgliedern der Würdigen Familien belegt. Dieses Patriziat ist elitär: Nur selten wird ein Außenstehender aufgenommen, und dies ist auch nur mit einem Referendum möglich, wo jeder Bürger, der seit sieben Jahren Steuern zahlt, wählen darf.

Weitere Einzelheiten siehe **Horas 158ff.**

Mitspieler um die Macht

Nachfolgend finden Sie die fünf aussichtsreichsten Kandidaten, die sich um den letzten Platz des Consiliums streiten, dazu die durchschnittlichen Werte ihrer Berater in *Staatskunst* mitsamt geprobter Eigenschaften und die Ansehenspunkte, mit denen sie starten (hier können Sie jedoch die Werte modifizieren, um es den Helden leichter oder schwerer zu machen).
In den meisten Fällen sind Helden keine Spezialisten auf dem Gebiet der Intrige (also dem Talent *Staatskunst*), aber sie können vor allem durch Intrigen und deren Verhinderung das Rennen um die Gunst der Bevölkerung gewinnen.
Die einzelnen Punkte sollten Sie unsichtbar von den Spielern verwalten, so dass sich die Helden bis zum Schluss nicht sicher sein können, ob ihre Bemühungen ausreichend waren.

- **Sulvodan Commarion** (Staatskunst 13, 14/14/15): 9 Ansehenspunkte

Die Würdigen Familien Belhankas

Es gibt zahlreiche Würdige Familien in der Stadt, jedoch nur drei, die für dieses Abenteuer eine wichtigere Rolle spielen.

Die *ya Duridanya* sind ein sehr altes Geschlecht, die mit Malrizio ein sehr bekanntes Familienoberhaupt haben. Die Duridanyas verfügen über viel Landbesitz, ein Casino und eine Parfümerie. Der Baron von Caspoleth ist ein Lebemann, der es vortrefflich versteht, sein adliges Erbe mit dem bürgerlichen Patriziat zu verbinden und gibt sein Geld mit vollen Händen aus.

Die *ya Aranoris* sind besitzen ebenfalls eine Parfümerie, aber auch eine Fechtschule und gelten als geistreich und humorvoll. Zwar mögen die Aranoris nicht so reich wie die Duridanyas sein, sie gelten aber als Philanthropen und werden von der einfachen Bevölkerung sehr geschätzt, da sie sich immer wieder auch für die Republik einsetzen.

Die *Commarions* sind eine der reichsten der Würdigen Familien. Ihnen gehört ein Auktionshaus und sie sind im Geldverleih tätig. Ihre Geschäfte haben ihnen aber den Ruf von raffgierigen Krämerseelen eingebracht. Salvodan Commarion genießt als junger Vertreter der Familie eher den Ruf als Lebemann und Draufgänger und verkörpert ein anderes Bild als sein Onkel Drugon.

Mythraela ya Aranori (Staatskunst 14, 14/14/15): 7 Ansehenspunkte

Henando ya Baltari (Staatskunst 10, 13/14/14): 4 Ansehenspunkte

Venschetta ya Montazzi (Staatskunst 9, 13/14/14): 3 Ansehenspunkte

Baron Malrizio von Caspoleth (Staatskunst 11, 13/14/15): 0 Ansehenspunkte

Der Mund der Wahrheit

An jedem Amtsgebäude Belhankas ist ein so genannter *Mund der Wahrheit* angebracht, ein steinernes Gesicht, in dessen Mund man anonyme Beschwerdebriefe einwerfen kann.

Die Commarions sind auf die Idee gekommen, dass man diese Möglichkeit nutzen kann, um den anderen Kandidaten zu schaden. So hat Salvodan seinen Diener und Handlanger Horasio (s.o.) damit beauftragt, einen Brief zu schreiben und ihn einzuwerfen. Die Beschwerde soll den Konkurrenten verunglimpfen und ist eher an den Haaren herbeigezogen. Es geht dabei darum, dass Malrizio Kontakte zu der Sholinga der *Picaros* haben soll und im Rauschmittel-Schmuggel involviert ist.

Auch wenn die Behauptung falsch ist und keine Beweise vorliegen, so schadet sie doch dem Ansehen. Die Helden können das Problem lösen, indem sie entweder den Handlanger, der dafür verantwortlich ist finden und ihm ein Geständnis entlocken, oder sie Kyrill Dolvarn aufsuchen und sie überzeugen können, vor einem Tribunal für das Opfer auszusagen (was schwer werden dürfte und eine *Überreden*-Probe+7 erfordert).

Ansehensverlust: 1W6+2 Punkte; wenn aufgedeckt, verliert stattdessen der Intrigant die gleiche Zahl an Punkten.

Der Überfall auf offener Straße

Wesentlich einfacher und plumper ist der nächste Angriff der Commarions. Sie haben einige weitere Muskeln der Calimala angeworben (oder es handelt sich um jene, die den Helden entkommen sind) und versuchen sich an einem zweiten Überfall. Die Calimala-Schläger (1W3+2) lauern ihrem Opfer in der Nacht auf und versuchen es zu verprügeln. Die Helden können aber zufällig die Tat beobachten (oder lassen Malrizio sowieso nicht aus den Augen und dienen ihm als Leibwächter).

Ansehensverlust: 1W6 Punkte; wenn die Schläger in die Flucht geschlagen werden, gewinnt stattdessen das Opfer die gleiche Zahl an Punkten.

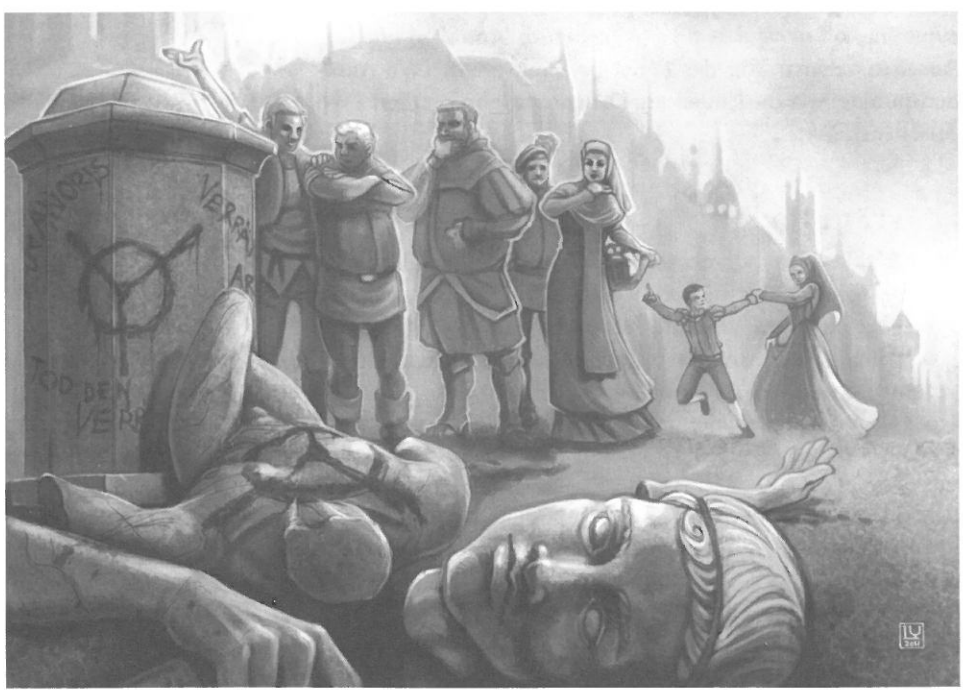
Schändung eines Heiligen

Im zwölfgöttergläubigen Horasreich gilt die Verunglimpfung von Heiligen als durchaus ernstzunehmendes Verbrechen. Mitten in Belhamér befindet sich auf einem kleinen Platz die Statue des Efferd-Heiligen *Nekelaos von Rethis* (des Schutzpatrons der Zyklopensee). Die Commarion haben ihre Leute dorthin geschickt, um in der Nacht die Statue umzuwerfen und mit gotteslästerlichen Schmierereien zu bemalen. Sie haben die Statue eines Efferd-Heiligen gewählt, da es vor ein paar Wochen zu einem öffentlichen Streit zwischen Malrizio/Mythraela und einem Efferd-Geweihten über Fischereirechte gekommen ist und einer der beiden als erster Verdächtiger gelten dürfte. Beheben lässt sich dieser Vorfall, indem das Opfer eine neue Statue in Auftrag geben lässt.

Ansehensverlust: 1W6+5 Punkte; bei Aufklärung eben diese als Gewinn für das Opfer der Intrige

Nieder mit der Republik!

Da Malrizio immer noch ein Adliger ist, versuchen die Commarions ihm zu schaden, indem sie den Bürgern vorgaukeln,



dass er in Wahrheit beabsichtige, die alten Verhältnisse wieder herzustellen. Sie lassen Flugblätter drucken und verteilen, in denen Malrizio angeblich verbreitet, dass die Herrschaft des Adels die einzige von Praios gewollte Ordnung ist.
Aufgedeckt werden kann die Intrige, indem die Helden das Druckhaus in Belhamér finden (*Gassenwissen*-Probe+3) und den Drucker zu einer Aussage überreden können (*Überreden*-Probe+2), in der er schildert, dass er von Schurken dazu gezwungen wurde.
Ansehensverlust: 1W6+8 Ansehenspunkte; bei Aufdeckung der Intrige Rückgewinn der verlorenen Punkte

Gestatten, Comto Malrizio von Caspoleth

In Belhanka ist es verboten, sich als *Comto* anreden zu lassen (und so der Republik zu schanden). Die Commarions haben allerdings einige ärmere Leute (Huren, Tagelöhner, Fischverkäufer) bestochen, Lügen über Malrizio zu verbreiten. In den Straßen hört man nun immer wieder, dass der Baron so hochnäsig war und sich nur mit Comto ansprechen lassen will. Um diese Verunglimpfung zu beenden, ist es notwendig, einen der Bestochenen vor Gericht aussagen zu lassen, dass er Geld von einem Handlanger angenommen hat.
Ansehensverlust: 1W6+5 Ansehenspunkte; bei Aufdeckung der Intrige Rückgewinn der verlorenen Punkte

Drugons Einladung

Der reiche Patrizier will sich – spätestens nachdem die Helden zweimal seine Pläne durchkreuzt haben – ein Bild von ihnen machen. Aus diesem Grund lädt er sie in sein Haus in *Jardinata* ein. Dort empfängt er sie zusammen mit seinem Neffen. Er gibt sich als traviagefälliger Mäzen aus und bewirtet die Helden gut. Es geht ihm vor allem darum, seine Widersacher, die er bisher nicht einschätzen konnte, besser kennenzulernen. Dennoch wird er es sich nicht nehmen lassen, den Helden indirekt zu drohen, sich aus der ganzen Angelegenheit herauszuhalten.
Salvodan hingegen wird es eher auf einen Konkurrenzkampf mit einem der Helden ankommen lassen. Das kann ein klassisches Übungsduell sein, aber auch ein Wettstreit um die Gunst einer Frau.
Ansehensverlust: Wer das Duell gewinnt, erhält 1W6 Ansehenspunkte; wer die Einladung Drugons ablehnt, verliert 1W6 Ansehenspunkte

Zuständigkeit

Die Helden sind (vermutlich) nicht in der Position, in der sie ein Mitglied der Würdigen Familien einfach so anklagen oder ihm zumindest die Stadtgarde auf den Hals hetzten können. Das Amt des Hauptmanns der Stadtgarde ist momentan sowieso in der Hand eines Commarion, so dass dies als Möglichkeit eher ungünstig ist.
Der Gönner der Helden wird ihnen dies auch noch einmal verdeutlichen und darauf drängen, dass die Gruppe versuchen sollte, eher hesinde- und phexgefällige Wege bei der Lösung der Probleme zu wählen. Direkte Konfrontationen sind meist nicht sonderlich ergiebig und Malrizio nicht mächtiger als Drugon.

Der unglücklich verliebte Bäckergeselle

Noch während die Helden versuchen, die Machenschaften der Commarions zu vereiteln, gibt es ein weiteres Problem, das der Lösung bedarf. Amaldo Regalado, seines Zeichens Geselle in einer hervorragenden Konditorei, hat sich unsterblich in Mythraela ya Aranori verliebt. Jedoch ist der schüchterne Zuckerbäcker nicht in der Lage, seiner Angebeteten seine Liebe zu gestehen. Die Standesunterschiede – er ein einfacher Bürger, sie ein Mitglied der Würdigen Familien – scheinen zu groß zu sein.
Was jedoch noch viel schlimmer ist: Mythraela scheint sich in den schurkischen Salvodan Commarion verliebt zu haben, was Amaldo das Herz bricht. Er glaubt jedoch, dass der Patrizier Mythraela nur ausnutzen will (womit er vollkommen recht hat) und wendet sich deshalb an seine Freundin *Celissa*, eine junge Geweihte der Rahja, die sehr aufgeschlossen ist gegenüber den Nöten einfacher Leute.
Auch Celissa ist sich ziemlich sicher, dass Salvodan Mythraela nicht liebt, sondern sie für seine politischen Machenschaften benutzt bzw. ihre politischen Ambitionen untergraben will. Da sie mitbekommen hat, dass die Helden nicht gut auf die Commarions zu sprechen sind, bittet sie sie um Hilfe, denn sie glaubt, dass diese Aufgabe nicht von ihr alleine zu lösen ist, sehr wohl aber gemeinsam mit den Helden.

Die Einladung der Rahja-Geweihten

Celissa schickt einen Straßenjungen zur Unterkunft der Helden und gibt ihm einen Brief mit.
Vermutlich werden die Helden aufgrund der letzten Ereignisse sehr misstrauisch sein, allerdings gibt es dieses Mal tatsächlich keinen Grund dazu. Falls die Helden der Bitte nachgehen, wird Celissa tatsächlich dort am Brunnen warten.

Ehrenwerte Abenteurer und Frohsinnige!
Mein Name ist Celissa und noch kennen wir uns nicht.
Ich heiße euch willkommen im schönen Belhanka –
meine Heimat und der Göttin liebster Ort.
Leider muss ich euch bitten, in einer durchaus
dringenden (rahjagefälligen) Angelegenheit auszuhelfen.
Ihr findet mich am Brunnen der springenden Pferde in
Belhamér.

Lieblichste Grüße
Celissa, Lehrerin der Leidenschaft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr wisst nicht, warum nach euch geschickt wurde, seid aber freudig überrascht, als ihr den Platz mit dem Brunnen erreicht. Dort sitzt eine hübsche, blonde Dienerin der Heiteren Göttin und scheint auf euch zu warten. Mit einem strahlenden Lächeln empfängt sie euch.

„Habt vielen Dank, dass ihr gekommen seid. Wie ich schon schrieb, mein Name ist Celissa und ich habe schon viel von euch gehört, dass ihr anständige Leute seid und anderen helft, wenn sie Probleme haben. Nun, deshalb brauche ich euch: Ich stehe vor einem schwierigen Problem, und nur durch eure Hilfe glaube ich, den Willen der Göttin erfüllen zu können."

Celissa wird ihnen nun das Problem schildern: Amaldo kann seine Gefühle nicht zum Ausdruck bringen und wirkt vollkommen hilflos. Als erfahrene und angesehene Männer und Frauen von Welt sollen sie den Gesellen unter ihre Fittische nehmen und ihm zur Seite stehen. Dieser ahnt noch gar nichts von seinem Glück, aber Celissa berichtet den Helden, wo sie ihn finden können. Als Belohnung erhalten die Helden kein Gold, dafür aber wunderschöne Ringe aus Silber, die mit einem Amethysten in Form einer Rose geziert sind und sie als Freunde der Rahja-Kirche auszeichnet. Und natürlich einen Kuss der Geweihten.

Regeln der Verführung

Damit Mythraela in Erwägung zieht, mit allen Traditionen zu brechen und eine Beziehung mit einem einfachen Mann aus dem Volk zu beginnen, müssen Amaldo und die Helden mindestens 20 TaP* ansammeln. Diese TaP* können dabei aus unterschiedlichen Quellen stammen. Nur wenn am Ende mindestens diese Schwelle erreicht wurde, kann es zu einem glücklichen Ende zwischen Amaldo und Mythraela kommen. Andernfalls hat der Geselle bei ihr kein Interesse geweckt und gibt auf.
Es folgen einige Beispiele für das Ansammeln der Punkte. Pro Tag sollte es normalerweise höchstens einmal die Chance geben, Punkte anzusammeln.

Der Gesang

Vor Mythraelas Haus kann Amaldo versuchen, für sie ein Lied zu spielen oder gar zu singen. Da er aber in beidem grottenschlecht ist, mag es sinnvoll sein, dass ein verborgener Held diesen Part für ihn übernimmt. Zum einen muss eine *Sich Verstecken*-Probe gelingen, ansonsten fliegt der ganze Schwindel auf und es kommt zu einem Verlust von 1W6 Punkten, zum anderen muss eine *Singen* oder *Musizieren*-Probe gelingen, deren TaP* angesammelt werden können.

Das Gedicht

Einer der Pläne ist es, ein vortreffliches Gedicht zu verfassen. Da Amaldo vom Teigkneten und Tortenverzieren Ahnung hat, aber nicht von Gedichten, müssen die Helden nun für ihn einschreiten. Ein Held mit dem Talent *Schriftlicher Ausdruck* kann mit einer gelungenen Probe TaP* ansammeln. Alternativ können die TaP* auch aus einer Probe auf ein *Schrift*-Talent (vorzugsweise *Garethi/Horathi*) stammen, fließen aber nur zu einem Viertel ein.

Das Duell

Die Helden können auch Mythraela vorgaukeln, dass es einen weiteren Bewerber um sie gibt, den Amaldo zu einem Duell herausfordert. Bei dem inszenierten Duell ist natürlich darauf zu achten, dass der Bäckergeselle gut aussieht und nach Möglichkeit das Duell auch noch gewinnt. Hierbei können 1W6 bis 2W6 Punkte erworben werden.



Das Geschenk

Auch durch ein Geschenk mag Amaldo das Herz seiner Liebsten gewinnen. Dabei kommt es weniger auf den Wert des Geschenks an, als vielmehr, wie kreativ es ist. Die Helden können ihm dabei helfen und zwischen 1W6 und 3W6 Punkte dazugewinnen.

Die Pralinen der Verführung

Amaldos eigene Idee ist die Schöpfung einer neuen Pralinensorte (die er selbstverständlich nach Mythraela benennen will). Damit hofft er seine Angebetete für sich gewinnen. Allerdings

Liebesreigen

Einen besonderen Reiz des Abenteuers kann es ausmachen, dass auch ein Held oder eine Heldin in das Liebeswirrwarr mit einbezogen wird. Dabei kann es durchaus sein, dass Amaldos Rolle durch einen Helden ersetzt wird, oder aber er mit ihm um Mythraelas Gunst konkurriert.
Doch nicht nur die beiden stehen als mögliche Mitspieler offen. Auch Celissa oder gar Salvodan könnten in Verflechtungen mit einbezogen werden.
Sofern sich in der Gruppe eine Rahja-Geweihte (oder ein sehr rahjagefälliger Held) befindet, kann sie die Rolle von Celissa komplett übernehmen. Dann wird Amaldo die Helden höchstwahrscheinlich während des Intrigenspiels aufsuchen und von seinen Problemen berichten. Es liegt dann noch stärker in der Hand der Helden, wie sich die Liebesgeschichte entwickeln wird.

ist die Beschaffung der Zutaten nicht einfach und er benötigt abermals die Hilfe der Helden.
Zum einen würde er gerne einen teuren Likör (den *Malurer Stern*) dazu verwenden, der für ihn unerschwinglich ist, zum anderen einige seltene Rosenblüten. Die einzige Likörflasche der Stadt befindet sich in Drugons Haus (dort hat sie Amaldo einmal gesehen, als er den Patrizier belieferte) die Rosenblüten werden ausschließlich in der Parfümerie der ya Duridanyas verwendet Insbesondere der Likör sollte nicht leicht zu besorgen sein, wobei die Helden durch ihre Überredungskunst oder durch einen kleinen Diebstahl doch an beide Zutaten gelangen können. Sollte es Amaldo (vielleicht gar mit der Unterstützung eines Zuckerbäcker-Helden?) gelingen, diese überaus schwierige Kreation zu schaffen (*Kochen*-Probe+12) und Mythraela präsentieren, so werden seine Chancen stark ansteigen (+3W6 Punkte).

Kapitel III: Der Intrige letzter Teil

Reihenfolge der Ereignisse

Hier finden Sie nun die letzten wichtigen Ereignisse eines jeden Handlungsstranges. Wann diese Ereignisse geschehen, hängt sehr von dem Vorgehen der Helden ab. Sie können sich aber auch an der vorgeschlagenen Zeitleiste orientieren.

Drugons perfider Plan

Während die Wahl kurz bevor steht, versucht Drugon mittels eines weiteren Plans, das Ruder (ungeachtet möglicher Niederlagen) noch einmal herumzureißen: Er plant einerseits einen Anschlag auf seinen eigenen Neffen (und will es so aussehen lassen, als würde Mythraela dahinterstecken), zum anderen hat er vor, Malrizio kurz darauf ein Verbrechen unterzuschieben, um ihn so aus dem Verkehr zu ziehen.

Der Maskenball

Kurz bevor die Wahl des Consiliums stattfindet, veranstaltet die Primesta zu Ehren des Horas und des Hauses Firdayon einen Maskenball. Gäste aus allen Teilen des Horasreichs sind geladen und zahlreich erschienen. Auch die Helden haben eine Einladung erhalten, sei es durch ihre Verbundenheit mit Malrizio oder aber, weil sie selbst überaus bemerkenswerte Persönlichkeiten sind.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Der Festsaal ist erfüllt von den Klängen eines Streichquartetts, und immer wieder hört man auch die zahlreichen und illustren Gäste des Baals miteinander sprechen.
> Ein jeder Besucher, egal, ob Patrizier oder Diener, trägt eine der prachtvollen grangorischen Masken, so dass sich nur schwer erahnen lässt, mit wem man es zu tun hat.
> Das Fest scheint fürwahr unter dem Schutz der Rahja zu stehen. Überall hört man die Menschen lachen, sie amüsieren sich bei Speise und Trank. Nur die Primesta blickt mit etwas Abstand ein wenig ungehalten über die Tanzfläche.

Geschehnisse auf dem Maskenball

Während des Maskenballs werden die Helden zunächst Zeit haben, mit anderen Personen zu sprechen oder die Freuden des üppigen Festes zu genießen. Sofern Sie Proben von den Helden verlangen, kann deren Gelingen das Ansehen um 1W3 Punkte erhöhen, bei Misslingen senken. (Gerade hier sind Proben erschwert, wenn man nicht die *Kulturkunde Horasreich* besitzt.)

- Die Helden werden von einer Gruppe Patrizier dazu eingeladen, mit ihnen zusammen ein wenig Wein zu trinken und einige Anekdoten aus ihrem Leben zu erzählen. Dabei ist es überaus wichtig, auch einen gepflegten Umgangston anzuschlagen. Lassen Sie zumindest einen Helden eine *Etikette*-Probe würfeln.
- Während des Festes gibt es immer wieder die Gelegenheit, an höfischem Tanz teilzunehmen. Auch ein Held, der sich vielleicht nicht daran beteiligen will, wird möglicherweise von einer Dame unmissverständlich aufgefordert und kann dem kaum entgehen. Um sich nicht zu blamieren, muss einem Helden eine *Tanzen*-Probe gelingen.
- Auf einem rahjagefälligen Fest findet sich immer wieder die Gelegenheit, sich der Verführung zu widmen. Sollte es einem Helden / einer Heldin gelingen, der Mittelpunkt einer Damen-/Herrenrunde zu werden, so kann das dem Ansehen nur zu Gute kommen. Auch das Wissen um die horasische Fächersprache, kann sehr hilfreich sein, um zu verstehen, was die liebreizende Dame eigentlich von einem will. Hier kann das Talent *Betören* angewandt werden.

Die Gästeliste

Die Liste der Gäste ist durchaus prominent besetzt, jedoch fehlt Seine Horaskaiserliche Majestät, was jedoch nicht verwundert, da er höchst selten an solchen festlichen Aktivitäten teilnimmt. Geladene Gäste sind u.a.:

- *Pervalia ya Terdillion*, die Primesta der Republik. Sie hält sich vornehm im Hintergrund und scheint dem vergnüglichen Fest nicht sonderlich viel abgewinnen zu können. Ein Vordringen bis zu ihr ist so gut wie unmöglich, sie wird zudem von zahlreichen Leibwächtern beschützt.
- *Gylvana von Belhanka*, die Metropolitin der Rahja-Kirche. Die alternde Rahja-Geweihte ist die Veranstalterin des Festes und deswegen überaus angespannt. Sie hat bereits im Vorfeld die Liturgie Rahjas Fest der Freude gewirkt (14 LkP*; **WdG 281**), um den Maskenball zu einem unvergesslichen Ereignis zu machen. Unbewusst hat sie es damit auch dem Attentäter schwerer gemacht, seinen Plan auszuführen.
- *Ascanio Numataupo*, ein berühmter Kronbeamter. Die Gruppe hat die Gelegenheit, mit dem exotischen Waldmenschen zu sprechen. Er wird ihnen mehr über die einzelnen Persönlichkeiten auf dem Maskenball erzählen können und ist einem Plausch mit den Helden nicht abgeneigt.
- *Vermis Lezzolo*, der Meistergeiger. Der berühmte Violinist erfreut die Gäste mit seinem Spiel, ist aber fast ständig mit Musizieren beschäftigt, so dass die Helden nur wenig Gelegenheit haben werden, mit ihm zu sprechen.
- *Urras von Malur*, der Comto Seneschall, ein eitler Intrigant, dessen Erscheinen hier die Helden beunruhigen sollte. Urras

hat hier jedoch seine Hände nicht im Spiel, er sucht lediglich nach einer neuen Gemahlin und versucht seine Kontakte zu vertiefen (**Horas 83**).

- *Kiamu Vennerim*, die vielfache Spektabilität der Akademie der Geistreisen, langweilt sich schon seit Beginn des Festes. Wenn die Helden ihm interessant erscheinen, wird er sich mit ihnen freundlich unterhalten, sich jedoch so bald wie möglich mit Hilfe eines TRANSVERSALIS in ‚Sicherheit' bringen und das Fest verlassen (**Horas 164**).
- *Amariella Ghisleri* ist ebenfalls auf dem Ball und wird sich schon recht bald an Malrizio heranmachen. Den Helden schenkt sie vorerst so gut wie keine Beachtung, es sei denn, es würde sich als nützlich erweisen, um an den Baron heranzukommen.
- *Der Attentäter* auf dem Maskenball hat einen der Bediensteten ersetzt und versucht ungesehen in die Nähe von Salvodan zu gelangen. Er hat den Auftrag erhalten, den jungen Edelmann zu töten. Allerdings ist er von dem wundervollen Fest so abgelenkt (wegen der Liturgie), dass es ihm schwer fällt, seinen Auftrag durchzuführen und er zögert es lange hinaus.

Das Attentat

Drugon hat im Vorfeld einen Attentäter angeworben, der seinen eigenen Neffen töten soll. Er will es so aussehen lassen, dass einer der Konkurrenten Salvodans (in diesem Fall vermutlich Mythraela) dafür verantwortlich ist. Salvodan soll natürlich nicht sterben, und so sind dessen Leibwächter bereits auf den Attentäter vorbereitet.

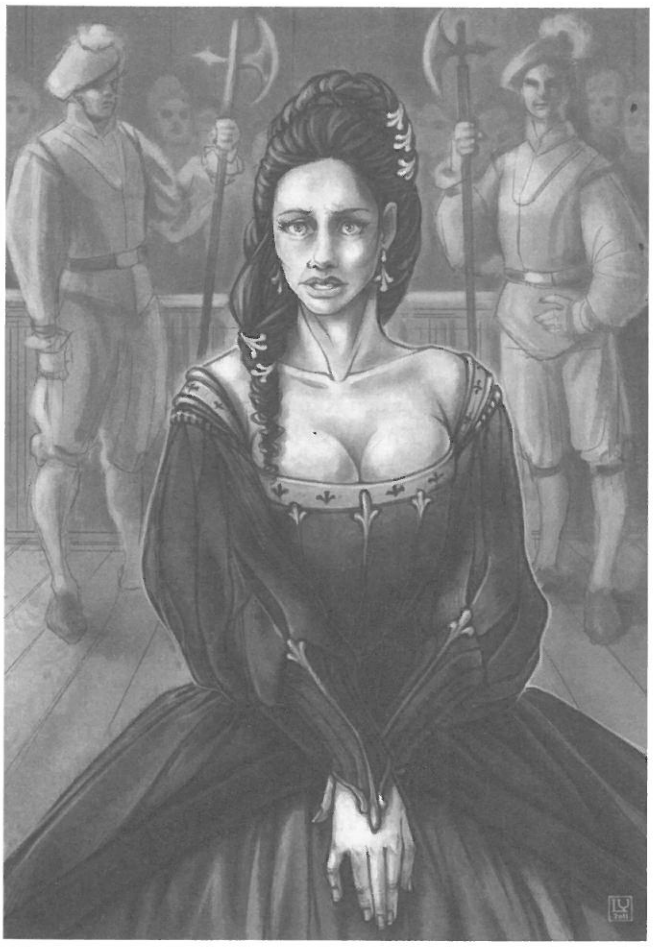
Dieser wird jedoch nicht wie geplant bei dem Angriff sterben, sondern die Flucht ergreifen. Den Wachen mag er entkommen, doch kann es die Aufgabe der Helden sein, dem Attentäter zu folgen. Er versucht, über einen Balkon ins Freie zu fliehen und rennt dann durch die nächtlichen Straßen.

Ein schwerer Vorwurf

Die letzte Intrige, die Drugon und Salvodan planen, ist zugleich auch die gefährlichste für den Ruf Malrizios. Sie spannen für diese Machenschaft die angesehene Kurtisane *Amariella* ein, die Malrizio verführen soll. Schon auf dem Maskenball hat sie versucht, den Baron zu betören und da er eine Schwäche für schöne Frauen hat, war er einem rahjagefälligen Stelldichein nicht abgeneigt. Drugon versprach der Kurtisane nicht nur eine große Menge Gold, sondern auch einen Adelstitel und Land, falls Malrizio zu Fall kommt. Amariella konnte dem Angebot kaum widerstehen und willigte in den Plan ein, auch wenn sie auf der anderen Seite Skrupel hat.

Nachdem Amariella und Malrizio auf dem Maskenball gesehen wurden und nun jeder von ihrer Beziehung weiß, schnappt Drugons Falle zu: Amariella geht vor Gericht und beschuldigt Malrizio, sie vergewaltigt zu haben – in der Stadt der Rahja ein besonders verabscheuungswürdiges Verbrechen. Da sie eine angesehene Person ist, nehmen die Richter die Anschuldigung ernst und lassen nach Malrizio schicken. Dieser wird von Gardisten zum Gericht geführt (und von den Helden höchstwahrscheinlich begleitet). Im Gerichtssaal wird Amariella ihre Anschuldigung noch einmal wiederholen. Ein empörtes Raunen geht durch die Menge der Schaulustigen. Der vorstehende Tribun hat keine andere Wahl, als Malrizio vorerst festzunehmen. Amariella versucht so schnell es geht, den Saal zu verlassen (was die Helden auch bemerken sollten).

Sobald sie den Gerichtssaal verlassen hat, versuchen einige Handlanger Salvodans sie zu entführen.



Amariellas Schicksal

Die Schurken haben die Anweisung erhalten, Amariella verschwinden zu lassen ohne sie zu töten. Deshalb ist der Plan der Handlanger entstanden, die Kurtisane einem alanfanischen Sklavenhändler zu verkaufen und so noch ein wenig zusätzlichen Profit zu machen. Zunächst müssen sie sie jedoch verstecken, denn der Sklavenhändler wird erst in den nächsten Tagen erwartet und durch ihre Bekanntheit vor Gericht wird die halbe Stadt nach Amariella suchen, sobald bekannt wird, dass sie verschwunden ist.

Sie schleppen Amariella auf ein Boot und rudern von Belenora aus zur Insel *Kosmidion*.

Dort bringen sie sie in den Keller der Boxhalle *Vier Fäuste* und verhören sie, denn Amariella soll im Laufe der Zeit ein kleines Vermögen gemacht haben und die Schurken wollen wissen, wo sich ihr Gold befindet (allerdings sie keine Ersparnisse mehr – im Gegenteil. Sie hat nur Schulden)

Die Helden, die hoffentlich Malrizio helfen wollen und Amariella suchen, erhalten unerwartet Hilfe von Kyrill Dolvarn. Die Anführerin der *Picaros* hat mitbekommen, was mit Amariella passiert ist, und da sie hinter der Angelegenheit Drugon vermutet, verrät sie den Helden, was sie weiß. Es liegt nun in deren Händen, Amariella vor dem schlimmsten zu bewahren.

Der letzte Akt

Kurz vor der Wahl beabsichtigt Salvodan auf Nummer sicher zu gehen und auch Mythraela verschwinden zu lassen. Er schickt ihr eine Botschaft, dass er sie gerne alleine auf der Insel

Spada treffen würde. Mythraela, die durch Salvodans Botschaft ganz aufgeregt ist, reist sofort dorthin.
Amaldo beobachtet sie dabei und spricht sie an, Mythraela gibt sich jedoch nur kurz mit ihm ab. Der Bäcker ahnt, dass etwas nicht stimmt und benachrichtigt die Helden.
Auf der Insel versucht Salvodan zunächst so zu tun, als mache er Mythraela Avancen. Er will sie jedoch in einen Hinterhalt locken und niederschlagen, sie dann irgendwo im Wasser versenken.
Die Helden haben jedoch die Möglichkeit, rechtzeitig einzuschreiten. Salvodan wird versuchen zu fliehen, notfalls auch kämpfen.
Beispielhafte Szenen für den Kampf:

- Beide Boote befinden sich so nah beieinander, dass Salvodan oder einer der Helden mit einem gewagten Manöver zu dem anderen Boot springt (Athletik). Daraus ergibt sich ein Vorteil bei der AT des Springers durch die Überraschung für seinen Gegner (AT-Wert+2)
- Salvodan kämpft nicht nur mit seiner Waffe, sondern notfalls auch mit einem Paddel, da dieses eine größere Reichweite hat (Werte wie Keule, DK S, improvisierte Waffe).

Das Ende der Geschichte

Der offene Verlauf bedeutet zugleich auch, dass niemand weiß, wie die Geschichte wirklich ausgeht. Sie finden an dieser Stelle jedoch einige Möglichkeiten, was geschehen könnte.

- Malrizio wird weiterhin ein Mäzen und Lebemann bleiben, egal ob er für dieses Jahr ein Consilier wird oder nicht. Er freut sich über einen eventuellen Sieg und wird diesen ausgelassen feiern (und die Politik der Primesta weitgehend unterstützen), aber er zeigt sich auch bei einer Niederlage als guter Verlierer. Wie die persönliche Beziehung der Helden zu ihm sein wird, hängt sehr vom Verlauf des Abenteuers ab. Er ist jedoch kein nachtragender Mensch.
- Drugon Commarion wird eine Niederlage weniger gut verdauen. Er ist angeschlagen, wird aber versuchen, im nächsten Jahr wieder selbst zu kandidieren. Ob er die Helden auf seine persönliche Abschussliste setzt, wird von ihrem Verhalten abhängen. Denkbar wäre auch, dass die Beweislast gegen ihn so hoch ist, dass er dafür nach den Gesetzen der Stadt entsprechend bestraft wird.
- Salvodan Commarion ist noch weit mehr angeschlagen als sein Onkel. Es ist durchaus möglich, dass er im Kampf gegen die Helden sein Leben verloren hat. Sofern er noch lebt, wird er für seinen Onkel ein guter Sündenbock sein, den man nach all den Vergehen eine Weile im Merymakon bei Rethis einsperrt und der erst nach einiger Zeit wieder nach Belhanka zurückkehren darf. Wobei es durchaus auch sein kann, dass er seinen Onkel mit ins Verderben zieht und alles gesteht, um eine Strafmilderung zu erreichen. Mit ihm haben die Helden auf jeden Fall einen Feind fürs Leben gewonnen.
- Die Handlanger der Commarions, Mertel und Horasio, werden ihre gerechte Strafe bereits während des Abenteuers erhalten und wurden entweder von den Helden ausgeschaltet, oder von der Gerichtsbarkeit Belhankas zu vielen Jahren im Kerker oder Steinbruch verurteilt.
- Mythraela wird ihr politisches Talent dazu benutzen, den Reichtum der Stadt noch zu mehren. Sie wird sich als umsichtige und weise Politikern erweisen.
- Amaldo und Mythraela können in der Stadt der Liebe trotz der Standesunterschiede eine glückliche Beziehung führen. Zwar werden sie niemals einen Traviabund eingehen können, doch dies ist beiden nicht sonderlich wichtig. Nachdem Mythraela Salvodans wahre Absichten erkannt hat und Amaldo sie mehr und mehr umgarnt, verliebt sie sich schlussendlich auch in ihn.
- Was mit Amariella passiert, hängt sehr von den Reaktionen der Helden ab. Falls sie die Kurtisane aus den Klauen der Sholinga gerettet und sie nicht an Malrizio ausgeliefert haben, so können sie in ihr eine wertvolle und dankbare Verbündete finden. Andernfalls wird sie entweder mit Kerkerhaft wegen ihrer falschen Aussage bestraft oder wird in die alanfanische Sklaverei verkauft.
- Die Calimala sind durch die Helden und Kyrill stark geschwächt worden.
- Die Helden selbst können durch ihr Handeln zu Ruhm und Ansehen in der Stadt gelangen. Einerseits sind sie durch Mythraelas Rettung in den Augen der Belhankaner

Belohnung

Die Helden haben sich eine Belohnung verdient. Jeder Abenteurer **erhält 300 Abenteuerpunkte**. Zudem kann jeder Held sich für **drei spezielle Erfahrungen** entscheiden, die er auf Talente und/oder Zauber vergeben kann. Dies sollten nützliche oder wichtige Fähigkeiten im Verlauf des Abenteuers gewesen sein, beispielsweise *Staatskunst*, *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Betören*.
Zusätzlich können sich die Helden auch noch über materielle Belohnung freuen. Sofern sie Malrizio oder einen anderen Kandidaten unterstützt haben, wird diese die versprochene Entlohnung aushändigen. Ihr Ansehen mag in der Stadt Belhanka zudem so stark gestiegen sein, dass für sie hier SO +1 gilt.
Nicht zu vergessen die zahlreichen Verbindungen zu den Patriziern, den Bürgern und der Rahja-Kirche, die die Helden während des Abenteuers knüpfen konnten.

Ein Held als Consilier

Es ist durchaus vorstellbar, dass einer der Helden selbst Consilier werden will, oder etwaige Aktionen des Abenteuers ihn für die Gesellschaft Belhankas zu einem aussichtsreichen Kandidaten machen. Grundlegend steht dem nichts im Weg. Für ihn gelten dieselben Regeln wie auch für die übrigen Kandidaten.
Sollte es einem der Helden gelingen, das Consiliers-Amt zu erringen, so wird er ein ganzes Jahr lang diesen Posten innehabe und muss sich an der Stadtpolitik Belhankas beteiligen. Sie können daraus ein Nachfolgeabenteuer machen. Die übrigen Helden begleiten ihn dann vermutlich bei weiteren Intrigen, die gegen ihn gesponnen werden.
Wichtig ist jedoch dabei, dass der Held nur dann ein Consilier werden kann, wenn er einer der Würdigen Familien angehört. Dazu müsste er entweder in diesen erlauchten Kreis mittels eines Referendums aufgenommen oder von Malrizio adoptiert werden, oder aber in eine der Familien einheiraten.

Anhang: Dramatis Personae

Alle Personen die mit einem (*) gekennzeichnet sind, stehen zu Ihrer freien Verfügung. Ihr weiteres Schicksal wird nicht weiter offiziell verfolgt werden, so dass Sie ihr Ableben oder ihre weitere Entwicklung ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen inszenieren können.
Einige Personen sind bereits in **Reich des Horas** beschrieben, so dass an dieser Stelle vor allem ihre Rolle im Abenteuer beschrieben wird; Sie finden dann entsprechende Verweise.

Malrizio ya Duridanya

Erscheinung: Ein stattlicher Edelmann um die vierzig, gepflegtes Äußereres, prunkvolle Kleidung, lautes Lachen, gute Manieren.
Hintergrund: Der Baron von Caspoleth sieht die Wahl des Consiliums als ein Spiel an. Er will zwar gewinnen, aber er verträgt auch eine Niederlage. Die Helden wird er in sein Herz schließen, gutaussehende Frauen unter ihnen wird er mit Komplimenten überhäufen und versuchen zu umgarnen und zu verführen. (Mehr zu Malrizio siehe **Horas 163.**)
Funktion: In diesem Abenteuer ist er zunächst das Opfer einer Intrige und muss von den Helden gerettet werden. Darüber hinaus ist er ihr Gönner und Freund, kann im sich entspinnenden politischen Machtkampf aber durchaus auch ihr Kontrahent werden, je nachdem, wie sich die Wahl entwickelt.

Alter: geb. 999 BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun



Kurzcharakteristik: brillanter Lebemann, kompetenter Politiker
Eigenschaften: MU 15, KL 13, IN 14, CH 15, FF 10, GE 12, KO 13, KK 13; SO 11; Gutaussehend, Verschwendungssucht 8
Talente: Betören (Horasreich) 14(16), Menschenkenntnis 7, Staatskunst (Intrige) 11(13), Überreden 12

Mythraela ya Aranori*

Erscheinung: Eine blonde junge Frau, die ihr Haar zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden hat. Sie bevorzugt die Kleidung einer Fechterin, auch bei offiziellen Anlässen. Bei öffentlichen Reden ist ihre klare, deutliche Stimme von Vorteil und sie kann damit die Zuhörer schnell in ihren Bann ziehen.
Hintergrund: Als die Republik ausgerufen wurde, war Mythraela noch sehr jung, dennoch prägte sie dieses Ereignis, denn fortan war sie besonders stolz auf ihre Stadt und widmete sich immer mehr der Politik. Wie viele ya Aranoris ist auch sie eine gute Fechterin, verehrt Praios und Rahja gleichermaßen und ist zudem eine schlaue Politikerin, die mit ihren Reden viele Bürger begeistern kann. Obwohl sie eher wenig der rahjagefälligen Liebe frönt, ist sie in den gutaussehenden Salvodan Commarion verliebt – so stark, dass sie sogar bisweilen ihre politischen Ziele und jede Vorsicht vergisst. Sie ist unerwartet fromm, hält sich an die Gebote des Götterfürsten und glaubt, dass die Republik in Praios' Sinne ist.
Funktion: Mythraela ist zunächst eine – wenn auch überaus praiosgefällige – Gegnerin im Kampf um das Amt des Consiliers. Später wird sie sich als eines der Opfer der Intrigen herausstellen (und als eine unglücklich verliebte junge Frau).

Alter: 25 Jahre **Größe:** 1,73 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Politikerin, in Liebesdingen eher unerfahren
Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 14, CH 15, FF 10, GE 12, KO 12, KK 12; SO 10; Aberglaube 8
Talente: Menschenkenntnis 7, Staatskunst 14, Überreden 7, Überzeugen (Öffentliche Rede) 12(14)

Drugon Commarion*

Erscheinung: Drugon ist ein fast fünfzigjähriger Patrizier mit aristokratischem Haarschnitt, der sich seinem Stand angemessen kleidet und dabei edle Stoffe mit vielen Verzierungen bevorzugt. Im Laufe der Jahre hat er etwas Fett angesetzt und bewegt sich nicht allzu schnell. Auffällig sind auch seine buschigen Augenbrauen, die ihm dabei helfen, sein Gegenüber mit einem strengen Blick unruhig werden zu lassen.
Hintergrund: Schon in jungen Jahren versuchte der aus einer der wichtigsten Patrizierfamilien Belhankas stammende Drugon, sich im Rat der Stadt zu etablieren. Die Revolte gegen den Adel hat seine Position auf der einen Seite verbessert (da er mehr Einfluss gewann), auf der anderen Seite aber auch verschlechtert (da er sich immer wieder neu wählen lassen muss). So lange er selbst an der Macht saß, hatte er wenige Probleme, doch bei der diesjährigen Wahl sind viele neue Bewerber dabei, die durchaus Chancen haben, Drugons schon fast gefestigte Position zu gefährden. Sein Ziel, mit seinem Neffen abwech-

selnd zu regieren, scheint gefährdet. Er kämpft um diesen Platz für seine Familie wie ein Raubtier, bedeutet doch eine Niederlage, dass er ein ganzes Jahr lang nur noch sehr geringen Einfluss auf die Geschicke der Stadt haben wird.
Funktion: Drugon ist die graue Eminenz hinter Salvodan, ein skrupelloser Machtpolitiker, der vor nichts und niemand zurückschreckt, um seine Position in der Stadt zu stärken. Er ist der eigentliche Schurke des Abenteuers, dem die Helden das Handwerk legen müssen.

Alter: 48 Jahre **Größe:** 1,77 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: brillanter Machtpolitiker und Intrigant
Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 15, CH 14, FF 11, GE 11, KO 14, KK 13; SO 13; Arroganz 8
Talente: Staatskunst (Intrige) 13(15), Überreden 12, Überzeugen (Diskussions-Rhetorik) 13(15), Menschenkenntnis 16

Salvodan Commarion✦

Erscheinung: ein schwarzhaariger Lockenkopf, stets glatt rasiert und mit herrschaftlichem, übertriebenen Auftreten, stets gewandet in gute Kleidung aus Brokatsamt
Hintergrund: Salvodan hat von Kindesbeinen an immer das bekommen, was er wollte. Durch seinen Reichtum, gepaart mit seinem guten Aussehen, ist er bei vielen Frauen sehr beliebt. Er umgibt sich auch fast immer mit einer ganzen Scharr von Verehrerinnen (und ist somit Malrizio nicht unähnlich).
Seine Familie ist in der Stadt durchaus angesehen – immerhin setze sich die Commarions für mehr Volksentscheide ein.
An den Intrigen seines Onkels beteiligt er sich, weil er glaubt, noch fähiger als dieser zu sein, die Geschicke der Stadt zu lenken und weil es ihm eine besonders grausame Freude ist, seine Konkurrenten aufzuschalten. Ihm fehlt jedoch die Weitsicht Drugons und auch das nötige Quäntchen Zurückhaltung.
Funktion: Salvodan ist die ausführende Kraft zu seinem Onkel Drugon. Er ist zwar ein Schönling und Taugenichts, aber nicht dumm (auch wenn er nicht an die Genialität seines Onkels Drugon heranreicht). Er wird der direkte Gegenspieler der Helden, den sie auch ohne weiteres ausschalten können, da er Fehler begeht.

Alter: 27 Jahre **Größe:** 1,83 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Taugenichts
Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 13, CH 15, FF 11, GE 15, KO 14, KK 12; SO 10; Arroganz 8, Eitelkeit 8, Rachsucht 8, Gutaussehend
Talente: Betören 12, Menschenkenntnis 7, Staatskunst 6, Selbstbeherrschung 8, Überreden (Lügen) 11(13), Überzeugen 6

Salvodan

Degen: INI 17	**AT** 16	**PA** 13	**TP** 1W+4	**DK** N
Dolch: INI 15	**AT** 14	**PA** 13	**TP** 1W+1	**DK** H
Raufen: INI 14	**AT** 12	**PA** 12	**TP** 1W (A)	**DK** H

LeP 30 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 1 **MR** 4 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I

Besonderheiten: Die Rüstung ist feste Lederkleidung. Der Degen ist besonders gut geschmiedet und richtet +1 TP, der BF ist um 1 Punkt gesenkt.

Amariella Ghisleri✦

Erscheinung: Eine dunkelhaarige Schönheit, die ihr Haar mit Silberspangen schmückt, es aber ansonsten lang und offen trägt. Sie bevorzugt dunkle, aufreizende Kleidung.
Hintergrund: Amariella ist eine begnadete Kurtisane aus dem Lyceum Brigonia, einer der bekanntesten Kurtisanenschulen der Stadt. Sie hat einen ausgezeichneten Ruf und die Commarions wollen sie für ihre Zwecke benutzen. Sie ist eine Anhängerin der Rahja und würde unter normalen Umständen an solchen Machenschaften nicht teilnehmen, allerdings hat sie durch ihren Lebensstil einen Berg Schulden angehäuft. Und zwar bei Drugon, der ihr in Aussicht stellt, sie davon zu befreien, wenn sie ihm hilft.
Funktion: Amariella ist zunächst eine Handlangerin der Commarions. Später jedoch, wenn sie ihre Rolle gespielt hat, ein fast schutzloses Opfer der Machenschaften der Familie. Sie wird die Hilfe von echten Helden brauchen, um aus den Schwierigkeiten wieder herauszukommen.

Alter: 25 Jahre **Größe:** 1,74 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: brillante Kurtisane, kompetente Intrigantin
Eigenschaften: MU 15, KL 13, IN 15, CH 16, FF 14, GE 15, KO 14, KK 10; SO 7; Goldgier 7, Neugier 7, Gutaussehend
Talente Betören (Horasreich) 15(17), Hauswirtschaft 14, Menschenkenntnis 15, Staatskunst (Intrige) 10(12)

Amaldo Regalado✦

Erscheinung: Durch sein eigenes Zuckerwerk ist Amaldo leicht dicklich geworden. Der Duft seiner Backwaren hat sich auch über seine Kleidung gelegt, so dass es in seiner Nähe oft nach Zucker und Mandeln riecht.
Hintergrund: Amaldo lernte das Handwerk des Zuckerbäckers von seinem Großvater und erwies sich sehr schnell als ein großes Talent. Vermutlich wird er bald das Geschäft übernehmen, und schon heute versorgt er den Tempel der Rahja mit allerlei Köstlichkeiten. Auch wenn er auf diese Art und Weise ein treuer Diener der Göttin ist, so ist er jedoch unglücklich verliebt. Sein Herz gehört der edlen Mythraela, dessen Familie er ebenfalls mit seinem Gebäck beliefert.
Funktion: Auch wenn Amaldo nur ein Zuckerbäcker ist, so ist er jedoch ein aufrechter Bursche und der richtige Mann für Mythraela, die er wahrhaftig liebt. Er soll einer der uneingeschränkten Sympathieträger der Geschichte sein, vollkommen unpolitisch, aber in schweren Zeiten durchaus zum Helden geboren.

Alter: 25 Jahre **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: unerfahrenen in Liebesdingen, überaus talentierter Zuckerbäcker
Eigenschaften: MU 10, KL 12, IN 13, CH 12, FF 14, GE 14, KO 13, KK 12; SO 7;
Talente Kochen (Backen) 10(12), Menschenkenntnis 7

Celissa von Belhanka✦

Die jugendliche Rahja-Geweihte ist ein freudestrahlender Sonnenschein. Celissa entstammt keiner edlen Familie, auch nicht dem Patriziat der Stadt. Amaldo ist ein Freund von ihr und so ist sie besonders motiviert ihm zu helfen, allerdings ist

sie eine sehr unerfahrene Geweihte und glaubt, dass sie in diesem Fall noch tatkräftige Hilfe braucht.

Kyrill Dolvarn

Kyrill ist die Anführerin der Picaros. Allerdings hat sie mit den Geschehnissen um die Intrigen nicht allzu viel tun. Die Commarions wollen sie wie eine Schachfigur benutzen, und dementsprechend wütend wird sie reagieren, wen dies auffliegt. Mehr zu Kyrill siehe **Horas 164**.

Horasio della Thergûn+

Der Diener Salvodans ist ein typischer Vollstrecker seines Willens der die Aufträge seines Herrn mit Gelassenheit und Loyalität ausführt. Für seine Werte können Sie auf einen erfahrenen Handlanger (s.u.) zurückgreifen.

Hernando ya Baltari+ und Venschetta ya Montazzi+

Diese beiden Kandidaten für das Consiliers-Amt sind weitere direkte Konkurrenten, die aber keine große Rolle spielen sollten. Ob sie sich an den Intrigen beteiligen, wie ihr Verhältnis gegenüber den anderen Teilnehmern ist, könn Sie als Meister festlegen.
Als Anhaltspunkt mag dienen, dass sie typische Vertreter ihrer Familien sind (*ya Baltari*: stolz, wehrhaft, Demagogen, wollen nicht zu viele neuen Bürger in der Stadt haben; *ya Montazzi*: eitel, standesbewusst, Republikaner, wollen ebenfalls keine neuen Bürger).

Schurken und Handlanger

Nachfolgend finden Sie die Werte einiger generischer Gegner, die des Öfteren im Abenteuer auftauchen können. Es kann sich hierbei um Sholinga-Schläger als auch Diener der Commarions oder anderer handeln. Die Commarions bedienen sich des Öfteren der Dienste der Handlanger und können meist ein ganzes Dutzend von ihnen einsetzen.

Räuber und Handlanger

Rapier: **INI** 9+W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W+3	**DK** N
Keule: **INI** 8+W6	**AT** 14	**PA** 10	**TP** 1W+1	**DK** H
Dolch: **INI** 8+W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W+1	**DK** H
Raufen: **INI** 7+W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W (A)	**DK** H
Leichte Armbrust: **INI** 8+W6		**FK** 15	**TP** 1W+6	
LeP 31 **AuP** 33	**WS** 7	**RS** 0	**MR** 2	**GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 14, KK 13
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag oder Finte (je nach geführter Waffe)
Besonderheiten: Selbstbeherrschung 5 (13/14/13), Sinnenschärfe 5 (11/14/14), Sich verstecken 10 (13/14/13), Schleichen 10 (13/14/13)
Erfahrene Räuber und Handlanger: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, zusätzlich Finte oder Wuchtschlag, eventuell höhere relevante Eigenschaften
Kampfverhalten: Sie wandeln Aktion um, wenn es sich anbietet. Mit Keulen verwenden sie leichte Wuchtschläge (+1 bis +2), erfahrene Kämpfer nutzen kleinere Finten mit dem Rapier (+1 bis +2). Sie hören auf zu kämpfen und versuchen zu fliehen, wenn sie 1 Wunde erlitten oder die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben. Sie kämpfen nicht mehr (sondern versuchen zu entkommen), sobald sie in Unterzahl sind.

Professionelle Mörder und Attentäter

Rapier*: **INI** 14+W6	**AT** 16	**PA** 16	**TP** 1W+3	**DK** N
Dolch*: **INI** 13+W6	**AT** 16	**PA** 13	**TP** 1W (A)	**DK** H
Raufen: **INI** 12+W6	**AT** 14	**PA** 14	**TP** 1W (A)	**DK** H
Leichte Armbrust*: **IN** 13+W6		**FK** 18	**TP** 1W+6	
LeP 33 **AuP** 33	**WS** 7	**RS** 0	**MR** 6	**GS** 8

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 14, KK 13
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Ausweichen I (insgesamt Ausweichen 12)
Besonderheiten: Selbstbeherrschung 11 (16/14/13), Sinnenschärfe 12 (12/14/14), Sich verstecken 14 (16/14/16), Schleichen 14 (16/14/16)
Erfahrene Mörder und Attentäter: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Ausweichen II (insgesamt Ausweichen 15), Parierwaffen II, Tod von Links, eventuell höhere relevante Eigenschaften
Kampfverhalten: Zunächst setzen sie auf den Ausfall. Wenn dieser zweimal nicht gelingt, probieren sie es mit Meisterparaden (+1 bis +3). Erfahrene Kämpfer verwenden auch die Möglichkeiten der zusätzlichen SF. Sie fliehen erst nach 2 Wunden, oder wenn sie 2/3 ihrer LeP eingebüßt haben. Sie kämpfen auch gegen eine Überzahl.
*) Die Waffen können – sofern der Meisters dies wünscht– mit Kukris vergiftet sein. Bedenken sie dabei jedoch die Gefährlichkeit eines solchen Gegners!
Wirkung: 1W-1 SP/KR; Juckreiz (KL, FF -1 nach 10 KR); Krämpfe (GE, KK -3 nach 15 KR) / 1W3 SP/KR; leichte Krämpfe (GE, KK -1), *Beginn:* 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 KR (Krämpfe), *Dauer:* bis zum Tod / 50 KR, *Stufe 12* (pflanzliches Gift)

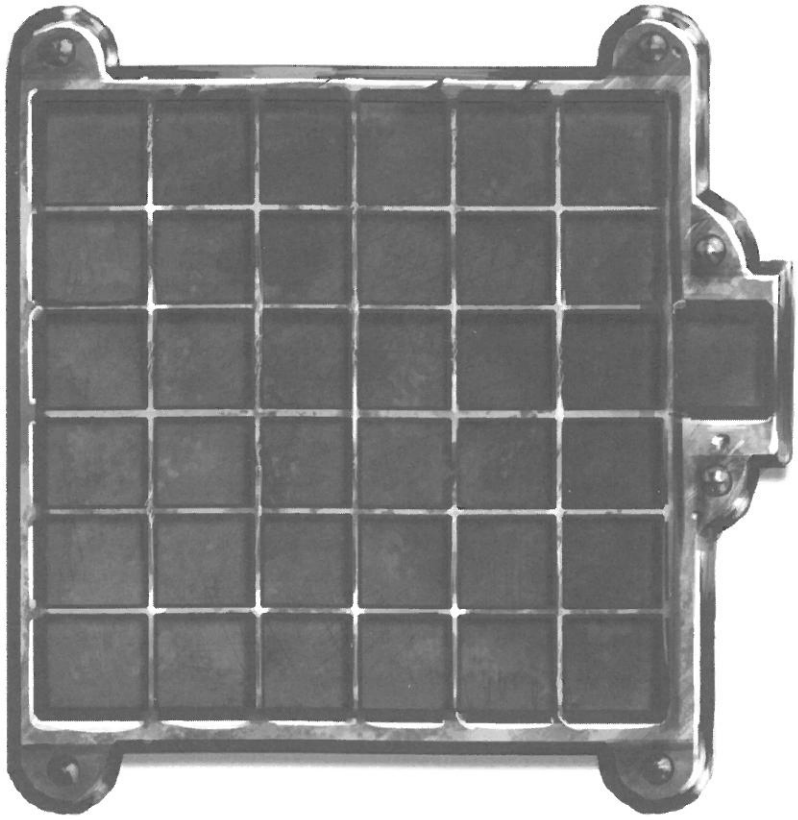
Stadtwachen und Wächter

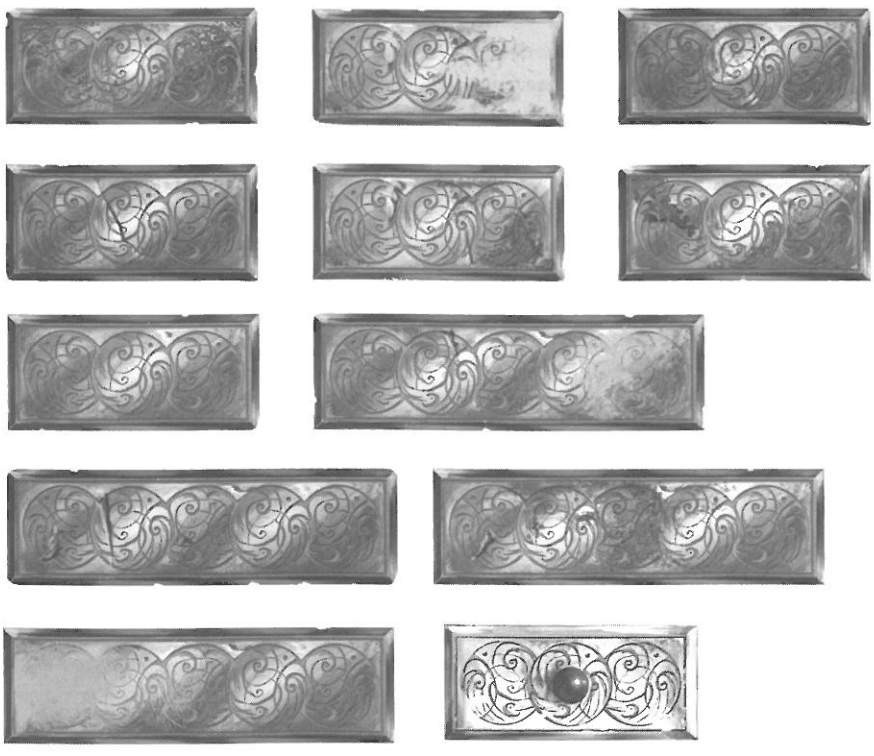
Hellebarde: **INI** 6+W6	**AT** 12	**PA** 11	**TP** 1W+5	**DK** S
Rapier: **INI** 7+W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W+3	**DK** N
Dolch: **INI** 6+W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W (A)	**DK** H
Leichte Armbrust: INI 6+W6		**FK** 15	**TP** 1W+6	
Raufen: **INI** 5+W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W (A)	**DK** H
LeP 30 **AuP** 30	**WS** 7	**RS** 4	**MR** 3	**GS** 6

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 13, KK 13
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag
Besonderheiten: Selbstbeherrschung 5 (13/13/13), Sinnenschärfe 6 (12/13/13)
Erfahrene Stadtwachen und Wächter: AT/PA +2/+1, FK +2, LeP +2, AuP +2, Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, eventuell höhere relevante Eigenschaften
Kampfverhalten: Stadtwachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Hellebarden immer auf DK S zu bleiben.

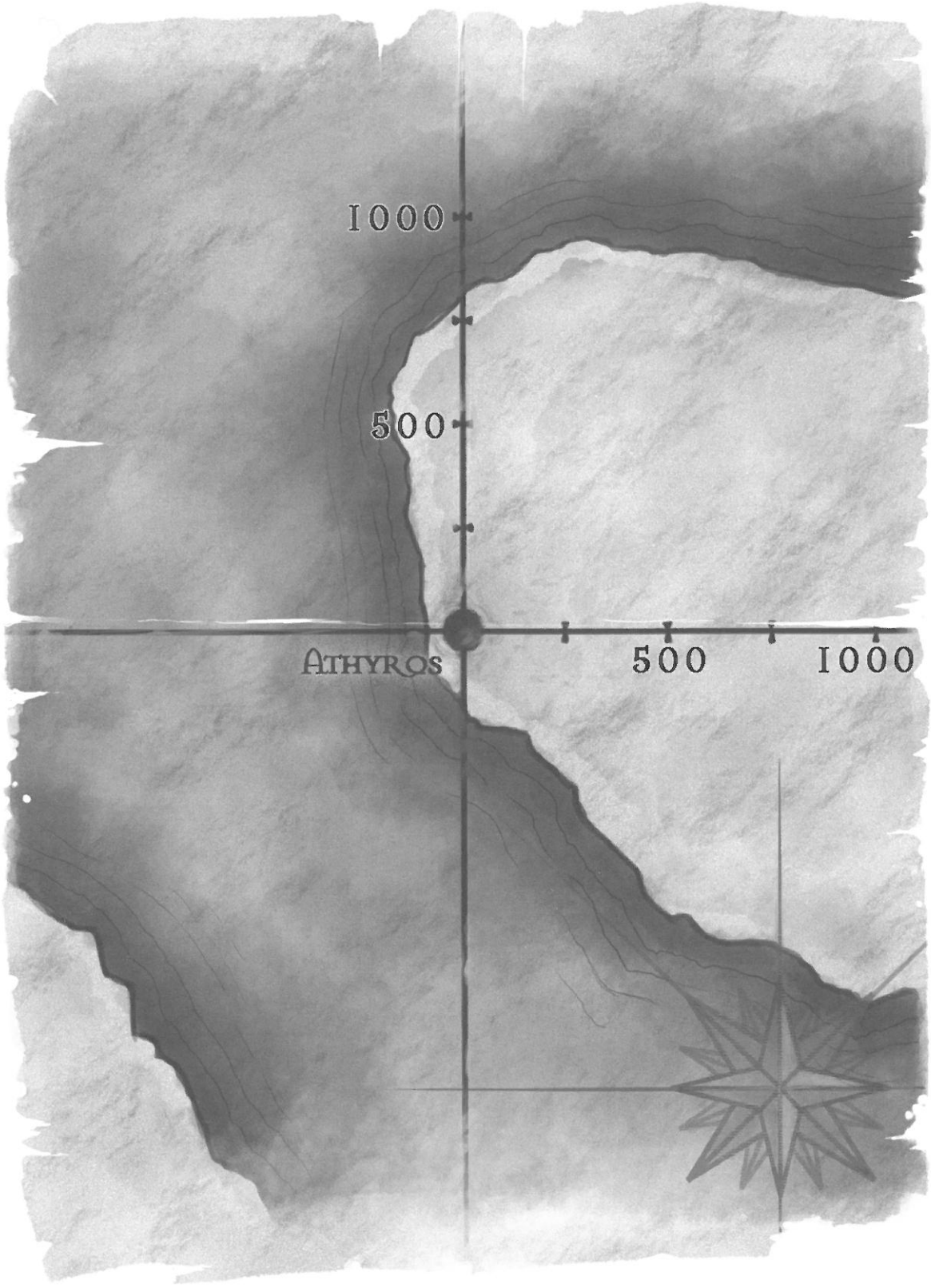
Pläne und Handouts

Tyrann der Tiefe

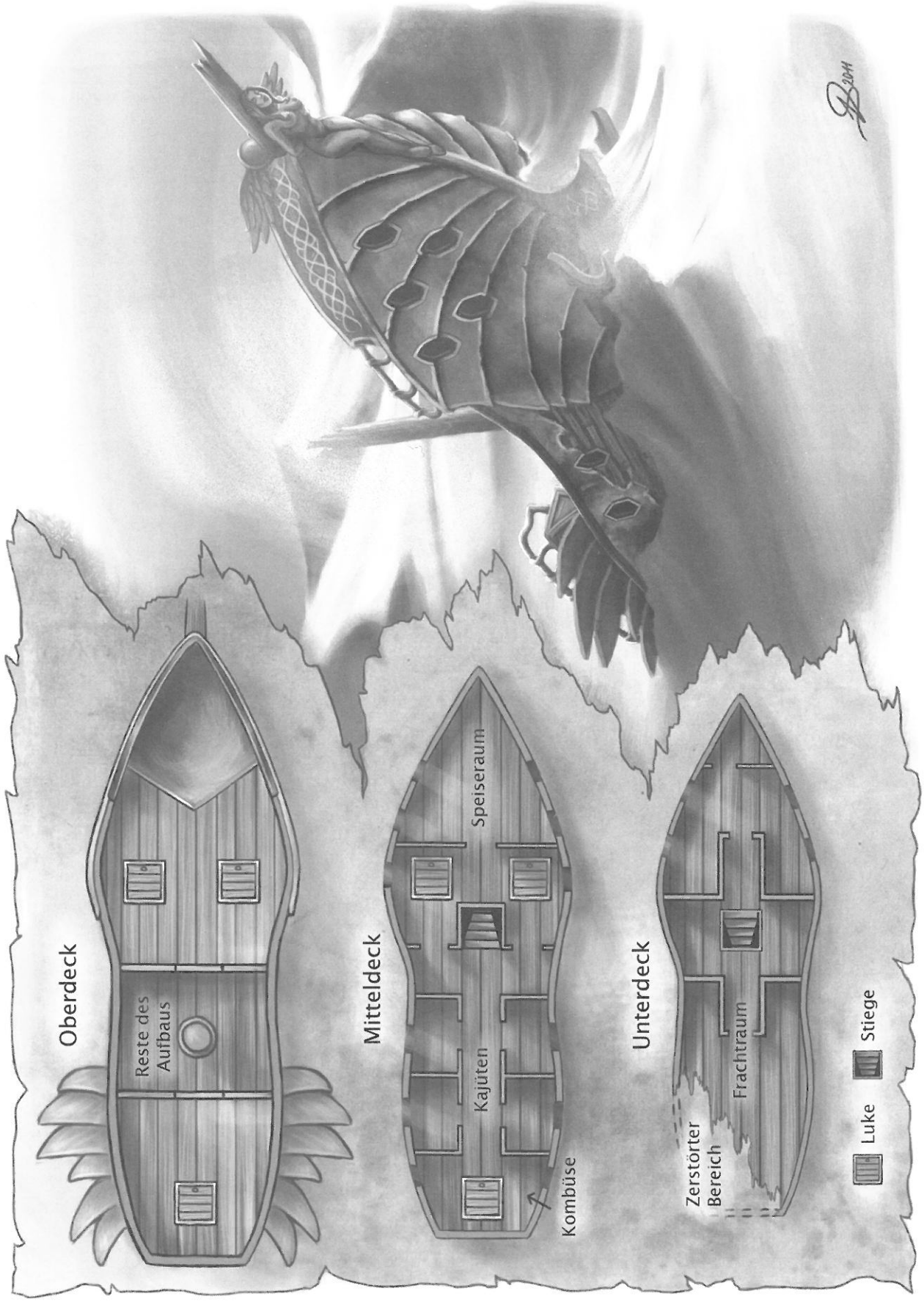




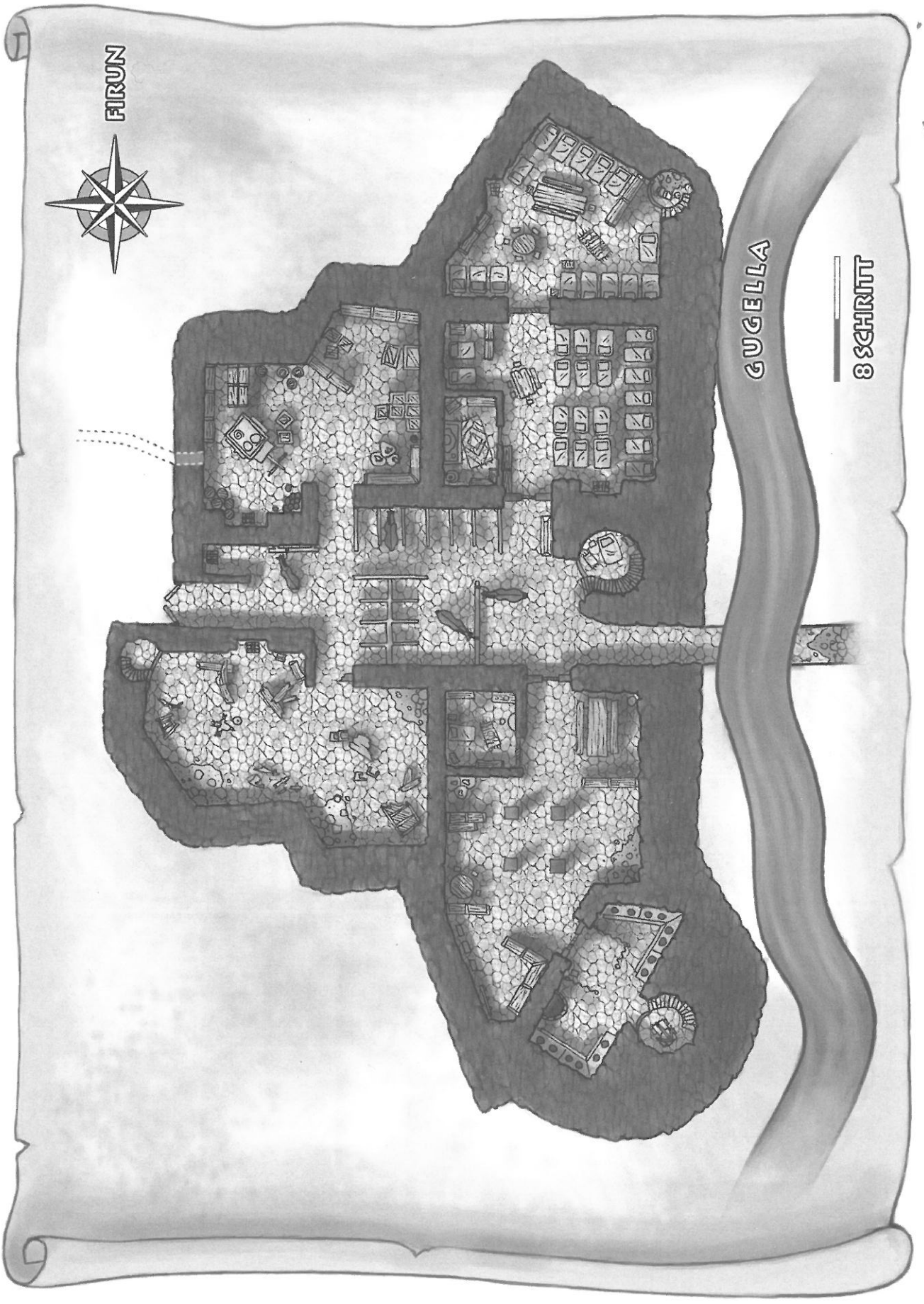
© 2011 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



© 2011 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

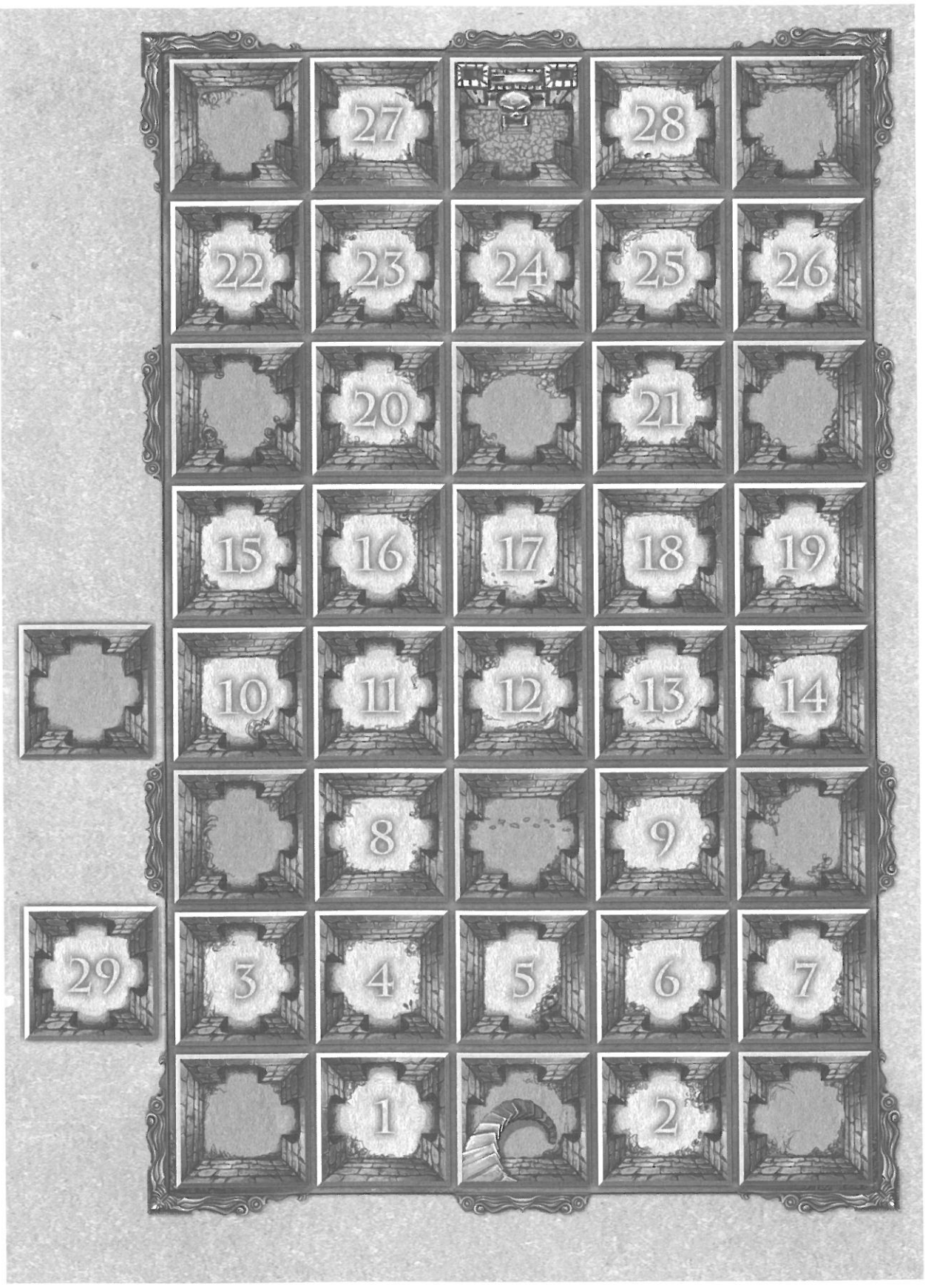


© 2011 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



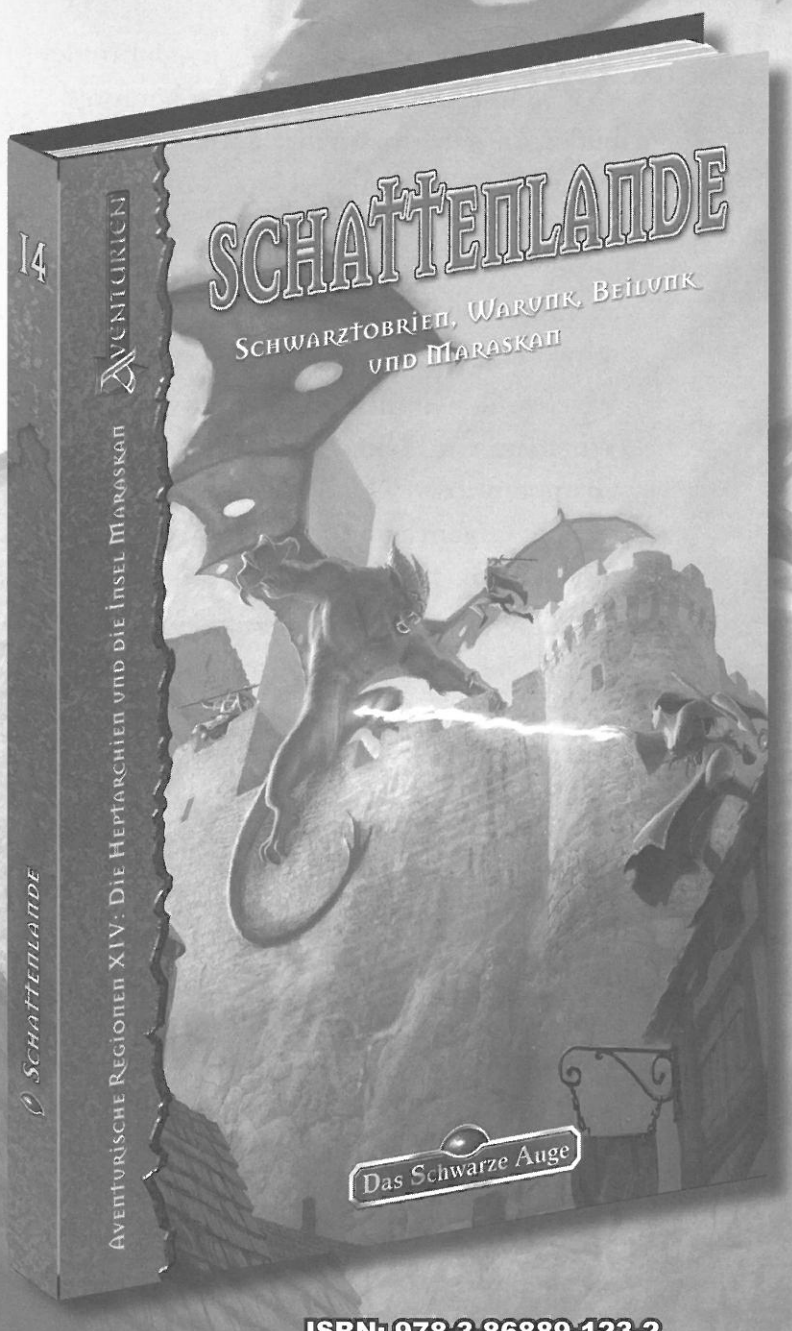
© 2011 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

Rollende Würfel, doppeltes Spiel



© 2011 Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

SCHATTENLANDE



ISBN: 978-3-86889-123-2
Art.-Nr.: 12051

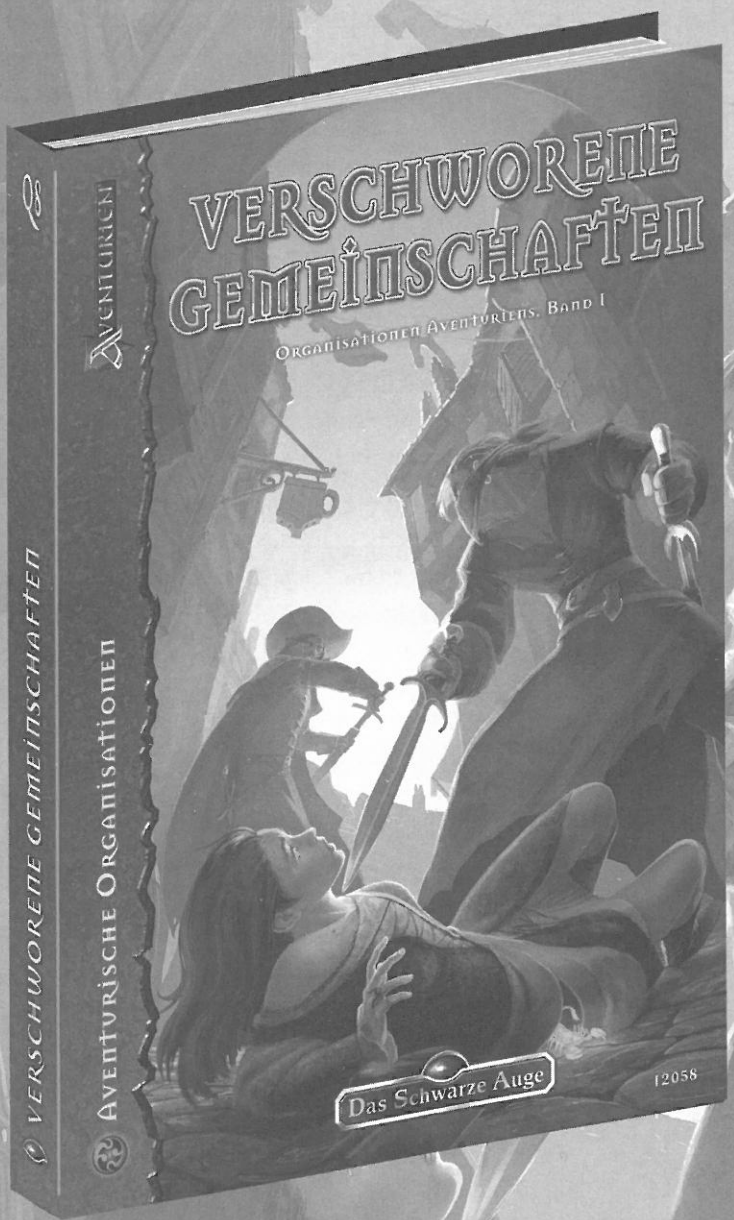
Die Schattenlande: Mal ängstlich gewispert, mal zornentbrannt deklariert, steht dieser Name für die Regionen, in denen der Kampf gegen die Erben des Dämonenmeisters noch andauert. Doch diese Erben sind zerstritten, ihre Herrschaft von ihresgleichen geneidet und von den Streitern des Lichts beständiger Bedrohung ausgesetzt. Schon dehnen sich die zwölfgöttertreuen Lande im ehemaligen Tobrien, in Warunk und Beilunk bis ins Herz der Finsternis aus, und es scheint nur eine Frage der Zeit, bis die Dämonenanbeter gestürzt, die Menschen befreit werden und sich Helden ewigen Ruhm bei der Niederringung der Heptarchen erwerben können.

Die Schrecken der Insel Maraskan hingegen sind vielgestaltig und beinahe unfassbar: Uralte Mysterien verbergen sich in den Tiefen des Dschungels und der Maraskankette, geschützt durch tödliche Flora und Fauna und zäh verteidigt von den Schergen der Schwarzen Herrscher. Aber auch das freie Shîkanydad ist für viele Aventurier fremd und die Eigenarten seiner Bevölkerung unverständlich.

Die Schattenlande präsentiert Ihnen die Regionen im Osten Aventuriens, die immer noch unter der Kontrolle von Borbarads Erben stehen oder als Preis zahlreicher Kriegsherren umkämpft sind: Transysilien, die Warunkei sowie die Fürstkomturei Maraskan und Tobimorien. Darüber hinaus finden Sie auch Material zu jenen Bastionen, die den dunklen Herrschern die Stirn bieten: die Sonnenmark Beilunk, der von der Rondra-Kirche gehaltene Brückenkopf Warunk und das maraskanische Shîkanydad.

Ebenfalls enthalten sind Informationen über die Geschichte und Kultur der genannten Regionen, ihre wichtigsten Persönlichkeiten und die schrecklichen, aber auch lockenden Geheimnisse, die dort verborgen sind.

VERSCHWORENE GEMEINSCHAFTEN



ISBN: 978-3-86889-138-6
Art.-Nr.: 12058

Überall in Aventurien haben sich Bünde und Zirkel Gleichgesinnter herausgebildet, die gemeinsam ihre Ziele und Pläne verfolgen. Ehrliche Handwerkszünfte, schurkische Diebesbanden, magische Orden und geheime Zirkel, deren Pläne aventurienweit reichen. Sie alle bilden verschworene Gemeinschaften.

Welche Geheimnisse bewahren sie auf? Wie kann ein Held Mitglied einer solchen Gruppe werden? Und wie kann ein Meister die Organisation zu einem Gegner für die Heldengruppe aufbauen?

Diese Spielhilfe soll Spielern wie Meistern einen Überblick über verschiedene aventurische Gemeinschaften präsentieren und ihnen helfen diese Gruppen in ihr Spiel einzubinden.

Verschworene Gemeinschaften enthält u.a. folgende Organisationen: Der Aventurische Bote, die Bruderschaft vom zweiten Finger Tsas, die Siebenstreichhüter, die Qabalyim der Erben der Gräber und die Töchter Niobaras, die Garether Criminal-Cammer, die Hand Borons, das Handelshaus Stoerrebrandt, die Kaiserlich Derografische Gesellschaft, die Menacoriten, sowie zahlreiche Gilden und Zünfte.

AVENTURIEN

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. 184

SPIELER
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister / Spieler)
mittel bis experte/ niedrig bis hoch

ERFAHRUNG
(Helden)
Einsteiger bis Erfahren

ANFORDERUNGEN
(Helden)
Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten,

ORT UND ZEIT
Liebliches Feld und Zyklopeninseln; in neuerer Zeit



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.

Maskenspiele und Kabale

Redaktion: Chris Gosse • Autoren: Tilman Hakenberg, Martin John, Matthias Klahn, Stefan Reichardt, Alex Spohr und Torben Stretz

Das Horasreich, Wiege der Kultur und Zentrum des gesellschaftlichen Lebens. Jahrtausende der Wissenschaft, der Herrschaft und der politischen Umstürze haben ihre Spuren hinterlassen. Viele dieser Fährten sind längst überwachsen, kaum mehr zu entdecken, und doch gelingt es Abenteurern, verloren geglaubte Schätze zu bergen und düstere Geheimnisse aufzudecken. Beflügelt durch den Geist der Renascentia befindet sich die Gesellschaft in einer Aufbruchstimmung in die neue Zeit. Aber nicht überall wird dieser Geist gutgeheißen. Hinter der Fassade aus Wohlstand, Ehre und zur Schau gestellter Höflichkeit und Großzügigkeit so manches Patriziers oder Signors verbergen sich abgrundtiefe Verbrechen. Wehe dem, der allzu neugierig hinter die Masken blickt!

Der begleitende Abenteuerband zur Regionalspielhilfe *Reich des Horas* bringt den Helden und ihren Spielern die unterschiedlichen Facetten der Region näher. Im Zentrum der Abenteuer *Tyrann der Tiefe*, *Goldfieber*, *Rollende Würfel, doppeltes Spiel* und *Ein Spiel um Macht und Liebe* stehen Verrat und Intrige, ruchlose Verbrechen und verborgene Geheimnisse und natürlich stets das Streben nach gesellschaftlicher Anerkennung und der Wahrung des Gesichts. Eine Welt aus Glanz und abgrundtiefer Verkommenheit wartet auf Sie und Ihre Helden.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken, für den Meister ist zusätzlich die Kenntnis der jeweiligen Regionalspielhilfen sinnvoll, aber nicht vonnöten. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.



€ 20,00 [D]

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-156-0

13070