

ZYKLOPEN FEUER

STEFAN KÜPPERS

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 7-12



Das Schwarze Auge

10346

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Cover: Caryad

Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck

Innenillustrationen: Caryad

Karten: Ralf Hlawatsch

Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer

Satz und Herstellung: Fantasy Productions

Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf

Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUG und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 1999 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,

oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,

insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem

oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von

Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 2000

ISBN 3-89064-346-9



Zyklopenfeuer

von
Stefan Küppers

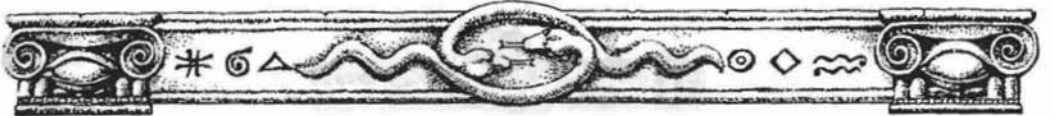
Ein Abenteuer
für den Meister und 3 bis 5 Helden
der Erfahrungsstufen 7 bis 12

mit Dank für aventurologische und sonstige Betreuung an
Peter Dichn, Thomas Finn, Irmtrud Küppers, Gregor Rot, Anton Weste
sowie die Zyklopäer
Arne Gniech und Reiner Kriegler
und weitere treue Fans, denen es immer wieder Spaß macht, Aventurien zu erleben,

sowie für Spieltests an
Heiko Bodonge, Guido Buchholz, Janina Kowalski, Barbara Röder, Stefan Röder,
Gregor Rot, Sven Wasner, Stefan Zeitlinger, Aram Ziai und Arthur Zukal.

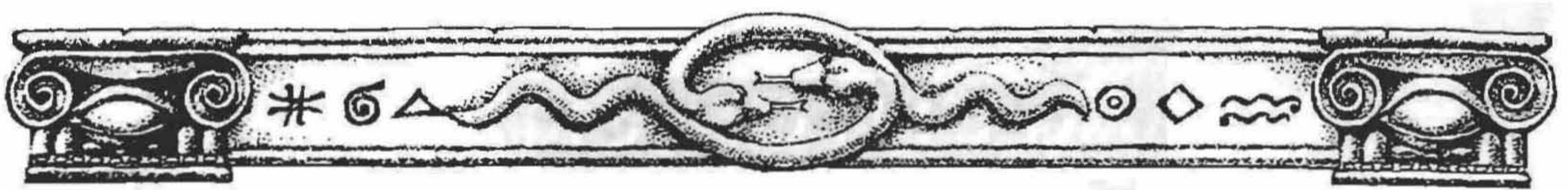
Gewidmet vergangenen und zukünftigen Freunden und Freundinnen.





Inhalt

Vorwort und Einleitung für den Meister	5
Ymra – die Vorgeschichte	5
Fatas – was geschehen wird: Das Abenteuer in Kürze	6
Kuslik – das Abenteuer beginnt	8
Alrik und die Detektive – Erste Erkenntnisse	9
Die Suche beginnt	11
Die Helden lernen	15
Auf der Spur der Verschwörer	19
Versammlung der Eingeweihten	21
Meisterinformationen: Die Eingeweihten	22
Überfall auf den Legaten – Für den Verheißenen!	24
Die Taverne <i>Zum Rabenschnabel</i>	25
Zwischenergebnis	27
Pailos	28
Die Überfahrt	28
Teremon	28
Der verborgene Tempel	30
Spurensuche	34
Das Rätsel	35
Der Zyklop	38
Das Depositum	39
Die Conservatoren der letzten Tage	48
Zyklopenfeuer, Glut – Das Ende naht	49
Zyklopenfeuer, Glosen – Der Angriff	49
Zyklopenfeuer und Armalion	50
Zyklopenfeuer, Stichflamme – Der Untergang des Depositum	50
Zyklopenfeuer, Asche – Entkommen?	51
Der Lohn der Mühen	52
Anhang A – Zyklopen	53
Zyklopenwaffen	54
Anhang B – Personen	55
Verschwörer	55
Anhänger des Namenlosen	56
Anhang C – Zeittafel Zyklopeninseln	58
Anhang D – Weitere Abenteuer auf den Zyklopeninseln	60
Von unentdeckten Geheimnissen und dem Erbe alter Mythen	61
Dokumente für die Spieler (Kopiervorlagen)	64
Das Tagebuch	65
Informationen über Palakar	66
Der sechseckige Zettel	66
Das Sphärenrad	67



Vorwort und Einleitung für den Meister

Zyklopenfeuer ist ein Abenteuer für 3–5 Helden der Stufen 7–12. Den meisten Spielspaß werden hesindegefällige Abenteurer haben, aber selbstverständlich können auch Charaktere mitspielen, die sich nicht so sehr für die Göttin des Wissens, der Magie und der Kunst begeistern können. Es gibt mehrere Hauptgebiete, in denen sich Helden betätigen bzw. an denen sie teilnehmen können. Neben einer detektivischen und hesindianischen Bibliotheksrecherche sowie der Teilnahme am quirligen Stadtleben mit *Konversation* und *Spionage* gibt es sehr aktionsbetonte Elemente, so daß für jeden Charakter ein Betätigungsfeld bleibt und jedes Mitglied der Heldengruppe angespielt werden kann.

Da die dem Abenteuer vorausgehenden Ereignisse sehr komplex sind, erhalten Sie zu Beginn eine Zusammenfassung der Vorgeschichte. An einigen Stellen des Abenteuers sind Ereignisse nicht auf bestimmte Orte festgelegt, sondern geschehen aus dramaturgischer Notwendigkeit – egal, wo sich die Helden gerade aufhalten. Aus diesem Grund, und damit sie leichter den tatsächlichen Gegebenheiten angepaßt werden können, sind im ersten

Teil der Geschichte die Ereignisse und Orte oftmals nur sehr grob umrissen. Anhand der Spielhilfen *Fürsten*, *Händler*, *Intriganten* und *Aventurien* – Das Lexikon des Schwarzen Auges sowie der Anhänge zum Abenteuer ist es möglich, Kuslik und die Zyklopeninseln mit noch mehr Leben zu füllen und das Abenteuer weiter auszubauen, denn das Horasreich und das Königreich beider Hylailos bieten viele Möglichkeiten zum Spiel. Versuchen Sie zusätzlich, anhand *Die Götter des Schwarzen Auges* den Kult der Göttin Hesinde den Spielern näherzubringen, denn einige der Rätsel basieren auf der hesindianischen Mythologie und Symbolik.

Noch eine Anmerkung zur Präsentation: Ein Teil der **Allgemeinen Informationen** ist durch einen hellgrauen Kasten als Vorlesetext gekennzeichnet (nicht zu verwechseln mit den ebenfalls grau unterlegten, aber zusätzlich umrandeten Kästen der **Hintergrundinformationen**!). Entscheiden Sie selbst, wann Sie vorlesen und wann Sie frei improvisieren, Sie kennen Ihre Spielrunde am besten.

Ymra – Die Vorgeschichte

Vor langer Zeit

Dunkle Wolken, die bestimmt nichts Gutes verheißen, ziehen sich zusammen. Tosend bricht sich die Brandung des siebenwindigen Meeres an den Felsen, Gischt spritzt ans Ufer. In der Dunkelheit warten schweigende Männer, und der Regen peitscht ihnen gnadenlos ins Gesicht. Als sich die Umrisse mehrerer Wagen und Quadrigen aus der Finsternis schälen, geraten die Wartenden in Bewegung. Sie eilen zu den Wagen und beginnen damit, diese abzuladen, kaum daß die Pferde zur Ruhe gekommen sind. Geduckt hastet die stumme Schar hin und her und schleppt, sich immer wieder mißtrauisch umse-

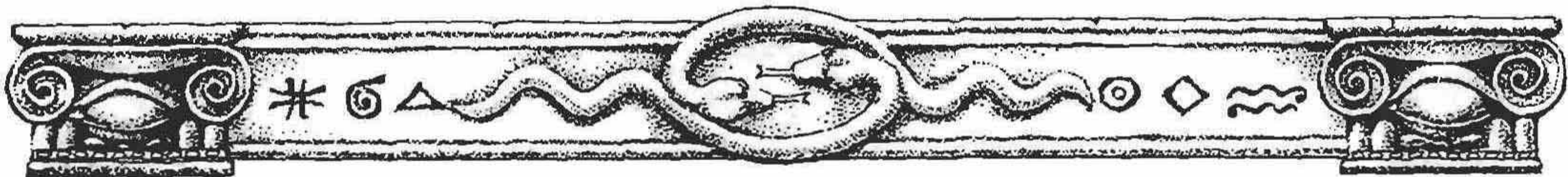
hend, Kiste für Kiste in die Boote am Strand. Schwere Kisten sind es, man sieht, wie sich die Männer und Frauen abmühen. Kaum ist die letzte Kiste verladen, sprengt ein Trupp berittener Legionäre auf den Strand und schneidet den meisten Arbeitern den Weg zu den rettenden Booten ab. Während die anderen hastig ablegen, können die Zurückbleibenden nur noch versuchen, in die schwarzen Schatten der Klippen zu flüchten, die drohend über dem schmalen Strand aufragen. Doch keiner von ihnen erreicht den Schutz der Dunkelheit. Im Schein der Mada halten die berittenen Krieger blutige Ernte, und unter den Umhängen der Gefallenen werden nun grüne Tuniken sichtbar, die sich langsam dunkel färben ...

Im Jahre 995 v.H. hat die Hohe Lehrmeisterin Valiana eine Vision; sie sieht in einem Wahrtraum die Mauern Bosparans brechen, Arivor untergehen und den Kusliker Hesindetempel niederbrennen. Valiana beschließt daraufhin, ihre Brüder und Schwestern zu informieren und sie zu befragen, was geschehen soll. Nach langem Diskutieren und endlosen Disputen kommt es fast zum Streit zwischen den Geweihten, aber dennoch setzt sich der Rat des Tempels durch. Er informiert Kaiserin Hela-Horas von der Vision und wartet auf die Reaktion der Horas. Der Bote, den Hela-Horas daraufhin zu den Hallen der Weisheit zurücksendet, trägt ihre Antwort in schriftlicher Form bei sich. Vorlesen kann er sie nicht mehr, seine Zunge trägt er nun in einem kleinen Kästchen um den Hals ... Hela-Horas fordert die Tempeloberen auf, "die Verbreitung derlei Demagogien" zu un-

terlassen, und verlangt die Auslieferung Valianas. Diese versucht zu fliehen, wird jedoch gefaßt und verschwindet für immer in den Folterkammern der Schönen Kaiserin. Der Hohe Rat des Hauses der Schlange zögert, weitere Maßnahmen zu ergreifen. Unter den Geweihten bildet sich jedoch eine kleine Gruppe, die 'Conservatoren der letzten Tage', die nach einem Ort sucht, um die Kostbarkeiten des Tempels in Notzeiten in Sicherheit zu bringen, denn allzu drastisch waren die Schilderungen Valianas vom drohenden Unheil.

Da die Macht des Geistes über die Elemente unter Hesindes Schutz steht, will man die kostbaren hesindianischen Güter aus Kuslik der Obhut der Elemente übergeben.

Eine (Feuer und Erz geweihte) Zuflucht glaubt man auf der Zyklopeninsel Pailos gefunden zu haben. Sofort beginnt man



heimlich, in den Bergen an der Nordwestküste, besonders im weichen Tuffstein, einige Höhlen auszubauen. Da man befürchtet, daß es auch zu schweren Übergriffen auf die Zyklopeninseln kommen könnte, will man Teile des Kusliker Schatzes zusätzlich anderen Elementen überantworten, gerüchteweise ist jedes weitere Versteck ebenfalls zwei Elementen zugeordnet: Wasser und Humus, Luft und Eis.

Als sich Hela-Horas im Jahre 994 v.H. zur Göttin ausruft, treten die Conservatoren mit ihren Plänen an den Hohen Rat des Tempels. Dieser unterstützt daraufhin das Vorhaben, denn er will die Tat Helas nicht gutheißen und befürchtet nun ebenfalls eine Strafe der Götter. Der Kreis der Eingeweihten bleibt jedoch weiter relativ klein. Unter der Leitung der südländischen Hesinde-Geweihten Yashmia ab Djugan Kaij wird das gewagte Vorhaben weitergeführt. Doch die Zeit drängt. Als die Nachricht vom Eingreifen der Götter und dem Sieg der Garethen in Brig-Lo den Hesindetempel erreichen, sind die Pläne für eine Zuflucht nur in groben Zügen ausgeführt. Man beginnt sofort, die wertvollsten Gegenstände des Hesinde-Tempels und der Horaskaiserlichen Bibliothek zu retten und nach Pailos zu schaffen.

In der Eile ist man jedoch nicht vorsichtig genug, und so wird der Plan von den Sehern der Kaiserin bemerkt und von ihren Legionen jäh zerschlagen: Beim Verladen der Bücher der Bibliothek kommt es zu einem Überfall. Hierbei kommen Yashmia ab Djugan Kaij und die Hälfte der Conservatoren ums Leben, und so bleibt der größte Teil der Bibliothek in Kuslik und vergeht im lodernden Haß der Sieger, als die Gebäude von den Garethern in Brand gesetzt werden.

Während über das Schicksal der anderen Schiffe kaum etwas bekannt ist (eines segelte nach Westen, um eine sichere Insel zu suchen, und wurde nie wieder gesehen, ein weiteres Schiff wurde weit in den Süden verschlagen), existierte die Gruppe der auf die Zyklopeninseln entflohenen Conservatoren der letzten Tage im Verborgenen bis heute. Als einzige Verbindung zur Welt dienen die Eingeweihten von Kuslik, ein Geheimbund, der hauptsächlich in Kuslik und Vinsalt beheimatet ist und sich den hesindianischen Mythen verschrieben hat. Die Eingeweihten wissen nichts über die Identität oder gar den Schatz der Conservatoren. Für diese sind sie Erleuchtete, die an einem fernen Ort residieren. Selten sprechen die Conservatoren über einen Legaten zu ihnen, und dessen Wort ist den Eingeweihten Befehl. Die Eingeweihten sind jedoch nicht nur Befehlsempfän-

ger, sie dienen auch als Ohren und Münder, und aus ihnen rekrutiert sich der Nachwuchs der Conservatoren.

Nach einer Prophezeiung aus den Anfangstagen der Flucht soll sich Hesindes Hort – das 'Depositum der göttlichen Gnade' – wieder den Menschen öffnen, *"wenn der König, der der Welt entrückt war, zurückgekehrt und die Zeit der Menschen angebrochen ist"*.

Die großen Veränderungen der letzten Jahre sind auch an den Conservatoren nicht spurlos vorübergegangen, und es kommt zum Streit zwischen ihnen. Besonders die Prophezeiung wird sehr unterschiedlich ausgelegt, und verschiedene Auslegungen weisen auf mehrere Personen hin: Palamydas, den König der Zyklopeninseln, Rohal oder den Elfenkönig, den die Phileasson-Expedition fand. Andere Conservatoren hofften auf die Rückkehr Hals, Alriks, Dozmans, des Maraskaner Königs Dajin oder des König Khadan, wiedergeboren als Sohn Prinzessin Aldares. Der Begriff 'Zeit der Menschen' ist sogar noch heftiger umstritten. Während der Conservator Avessandro dafür plädiert, sich der Welt oder doch zumindest der Hesindekirche zu offenbaren, sind die Anderen gegen diesen Vorschlag. Avessandros Argument, daß es an der Zeit sei, mit dem Wissen der alten Zeit gegen das Übel der letzten Jahre vorzugehen, wird abgeschmettert. Im Gegenteil, die anderen Conservatoren befürchten eine Vergrößerung des Übels, wenn das alte Wissen in falsche Hände gerät. Verärgert über die starrsinnige Haltung verläßt Avessandro das Depositum der göttlichen Gnade – etwas, das seit Hunderten von Jahren kein Conservator mehr getan hat.

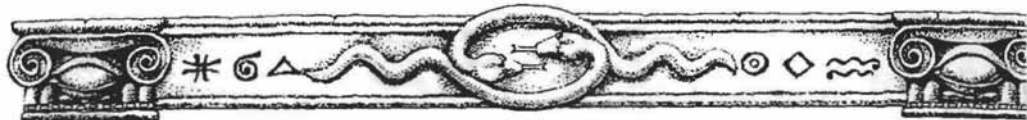
In Kuslik begegnet er Magister Ludovigo und lernt ihn als tiefgläubigen Menschen kennen. Avessandro beschließt, Ludovigo Informationen über das Depositum der göttlichen Gnade, insbesondere einen Wegweiser in Rätselform, zuzuspielen. Auf diese Art will er ein Urteil der Göttin erwirken und sehen, ob es dem Gelehrten aus eigener Kraft und mit Hesindes Hilfe gelingt, den Hort zu finden.

Während er abwartet, wird Avessandro jedoch von Midur, dem Delegat und Spürhund der Conservatoren und deren Kontaktmann zu den 'Eingeweihten', aufgestöbert und getötet. Nachdem Ludovigo die Helden verständigt hat, daß er einem Schatz auf der Spur sei, wird er ebenfalls von Midur ums Leben gebracht. Avessandros 'Wegweiser' fällt in Midurs Hände, so daß den Helden nur Ludovigos Tagebuch bleibt, um die Spur aufzunehmen.

Fatas – was geschehen wird: Das Abenteuer in Kürze

Nachdem die Helden durch ihren Bekannten Ludovigo von dem vermeintlichen Schatz erfahren haben, brechen sie auf, um ihm bei seiner Suche zu helfen. Leider kommen sie zu spät. Ihr Freund wurde ermordet, und nur ein paar fragmentarische Notizen und sein Tagebuch geben Aufschluß über dessen Nachforschungen. Woraus der vermeintliche Schatz besteht – wie auch sein Aufbewahrungsort –, bleibt vorerst verborgen, ebenso die Existenz der

Conservatoren. Als die Helden erste Recherchen anstellen, zuerst in muffigen Bibliotheken und alten Schriften, kommt es zu einer Reihe von 'Unglücksfällen'. Langsam sollte ihnen klar werden, daß es jemanden gibt, der eifersüchtig über den Schatz wacht. Alle Menschen, die den Helden zu helfen versuchen, werden bedroht, verschleppt oder ermordet. Eine erste Spur führt zu den 'Eingeweihten von Kuslik'. Schließlich gelingt es den



Helden, Midur, den Legat der Conservatoren, zu finden und somit an weitere Aufzeichnungen und A vessandros Rätsel zu gelangen. Erst jetzt wird offenbar, daß es inzwischen eine dritte Partei gibt, die an den Aufzeichnungen Interesse hat: Kultisten des Namenlosen, die nun auch auf die Helden aufmerksam werden.

Somit beginnt der zweite Teil der Suche auf der Zyklopeninsel Pailos. Dort können die Helden einen Tempel des Gottes ohne Namen (bekannt aus dem Abenteuer *Das Amulett der Zyklopen*) enttarnen und versuchen, ein Rätsel zu lösen, das sie direkt zum Depositum führt. Durch eine Zyklophenhöhle und nach der Überwindung einiger Fallen gelangen die Helden zu den Conservatoren der letzten Tage, erfahren die Identität des Schatzes und müssen sich mit den fanatischen Bewahrern von Hesin des Horts auseinandersetzen. Die Recken werden ebenfalls un-

freiwillige Zuschauer zweier großer Mysterien: Ein alter Zyklop stirbt, und seine Essenz geht im **Zyklopenfeuer** auf. Anschließend findet eine Zyklopen-Feuertaufe statt. Die Zyklopen taufen ihre Kinder in einer heiligen Flamme – in die auch ihre Eltern die Essenz verströmen –, um sie gegen Feuer immun zu machen. In diesem Moment stürmen Söldner und Kultisten (Namenlosen, die das Zyklophenfeuer und den jungen Zyklophen rauben wollen, die Höhlen. Während des Kampfes wird von den Conservatoren, die ihren Hort bereits an den Namenlosen verloren glauben, ein alter Mechanismus aktiviert, der "das Depositum der göttlichen Gnade auf immer entrücken soll". Das Wasser des Kratersees wird in einen Feuerschlund geleitet, und **Amrān Nemoras** bricht aus. In einem feurigen Finale gelingt es den Helden mit einem kleinen Teil des Schatzes die Flucht zu den Zyklophenhöhlen, in denen sie vor Ingerimms Zorn sicher sind.

Kuslik – Das Abenteuer beginnt

Spezielle Informationen:

7. Ingerimm 29 Hal: ein wunderschöner Tag in einer wunderschönen Stadt, Kuslik, die Stadt der Gelehrten und Denker, Stadt der Hesinde, Heimat von Magie und Festspiel. Die Helden schlendern durch die belebten Straßen der Stadt. Vielleicht sind sie hergekommen, um mit den Magiern der Akademien zu philosophieren, in der gewaltigen Bibliothek des Hesindetempels zu studieren oder dort zu beten. Es mag auch sein, daß es andere Gründe waren, die sie hierher trieben, Kuslik bietet genug Kurzweil und Beschäftigung für manchen Geschmack. Ein wackerer Söldner, hier oft als Mercenario bezeichnet, braucht nicht lange auf einen lohnenden Auftrag zu warten, ein Gaukler nutzt die Freigebigkeit der Menschen, um sich den Lebensunterhalt für einige Wochen zu verdienen, und ein neckischer Schelm treibt seine Späße mit den vornehmen Damen und Herren von Stand.

Meisterinformationen:

Was auch immer die Helden in die Stadt geführt haben mag, es gibt zwei verschiedene Wege, sie in die Ereignisse des Abenteuers zu verstricken. Hier sind zwei Möglichkeiten aufgeführt, die auch miteinander zu verknüpfen sind:

Einstieg 1 – Ein Freund aus alten Tagen

Eine der einfachsten Methoden wäre es, wenn einer der Helden sich schon einen gewissen (guten) Ruf im Hesindetempel oder den Magierakademien (s.o.) erworben hat. In diesem Fall sucht sein Bekannter Ludovigo Barudon bei ihm Rat. Dieser hat herausgefunden, daß vor langer Zeit "ein großer Schatz aus dem

Heiligtum der Hesinde zu Kuslik gestohlen wurde", darunter auch "ein unendlich kostbarer Rubin namens 'Zyklopenfeuer', ein Juwel mit Namen 'Blutige Träne der Nacht' und andere Kostbarkeiten". Ludovigo lädt seinen Freund ein, um mit ihm die interessante Entdeckung solch kostbaren Gutes zu feiern – und wer will sich schon Kuslik bei freier Kost und Logis entgehen lassen?

Als der Held in Kuslik eintrifft, ist sein Freund verschwunden. Im Boron-Tempel, bei der Stadtwache oder bei der Nachbarschaft ist zu erfahren, daß er unweit des Rahja-Tempels erstochen aufgefunden wurde. Seine Arbeitsräume sind verwüstet und verlassen, die Pergamente, die von den Ereignissen berichten, verschwunden. Daraufhin neugierig geworden, sollte unser Held weitere Nachforschungen auf eigene Faust unternehmen. Dabei finden sich sicherlich einige Freunde, die ihm zur Hand gehen ... In einem Testspiel war es einer der "Freunde", der den toten Ludovigo im Park des Rahja-Tempels fand. Vielleicht wollen auch Sie auf diese Art die Charaktere zusammenführen. Rahja-Tempel werden bekanntlich häufig von Helden besucht, und so ist es Ihnen ein leichtes, jemand über ein Bein stolpern zu lassen, das unter einem Rosenstrauch hervorragt ...

Einstieg 2 – Ein Auftrag

Dem Hesinde-Geweihten und Magus* Orchet von Hirschfurten vom Institut der Arkanen Analysen oder einem seiner Kollegen ist das widerfahren, was im Abschnitt Ein Freund aus alten Tagen einem Helden geschah: Ein Studienkollege verschwand bei der Suche nach einem alten Manuskript. Aus Zeitgründen

Kuslik

Hier noch einmal die wichtigsten Informationen und Daten zur schönen Stadt Kuslik. Insbesondere wollen wir auf die Orte der Gelehrsamkeit eingehen, sie werden bei den folgenden Ereignissen noch eine große Rolle spielen. In der Spielhilfe Das Reich des Horas, Seite 78 ff., finden Sie detailliertere Informationen zur Stadt der Weisheit.

Kuslik liegt an der Mündung des Yaquir in das Meer der Sieben Winde. Mit 21.800 Einwohnern ist die Stadt ebenso dicht bevölkert wie die Hauptstadt des Horasreiches: Valsat, ihre ärgste Konkurrentin.

Auf einem Hügel inmitten Kusliks thront die Alte Burg. Hier befinden sich Ratssaal und Archiv des Stadtrates, die Stadtgarde, Ronda- und Praios-Tempel, das heute leerstehende Schloß der Kusliker Herzöge sowie die Halle der Antimagie. Im Osten der Stadt liegt Brigonis, das Tempelviertel. Hier steht der herausragendste Ort der Wissenschaft und Künste ganz Aventuriens: die Hallen der Weisheit. Dort residiert die Magisterin der Magister, Haldana von Ilmenstein. Unweit der Hesinde-Sakrale findet man die Halle der Metamorphosen und das Institut der Arkanen Analysen. Inmitten eines großen Parks steht der Rahja-Tempel. Weitere Tempel in Brigonis sind Efferd und Travia gewidmet. Das Logenhaus der Avesfreunde ist kein Tempel, sondern ein Treffpunkt weitgereister Abenteurer und Weltenbummler. Ayreth, der nordwestliche Teil Kusliks, wird dominiert von großen Villen inmitten prächtiger Gärten, doch sind hier ebenso einige Banken ansässig. Südlich der Alten Burg liegt Aldtenküschlich, der dichtestbesiedelte und älteste Stadtteil. Im Süden von Aldtenküschlich befindet sich Romunshaven, das ehemalige Hafenviertel, in dem vor allem Fischer leben. Viele Handelshäuser (Stoerrebrandt, Bramstetter, Nordlandbank u.a.) haben Kontore in Curonia im Osten der Unterstadt. Wo sich im Südosten der Stadt der Yaquir ins Meer ergießt, ist aus dem Fischerdorf Yargor das Viertel der Matrosen und Hafenarbeiter geworden.



(Orchet bricht gerade zu einer Expedition in die Khôm-Wüste auf) kann er sich nicht um die Sache kümmern. So beauftragt er einen Vertrauten (Magister Taranion Tagenion), die Helden zu unterstützen, und stattet ihn dazu mit den entsprechenden Voll-

machten aus. Die Aufgabe ist es, das Verschwinden Ludovigos zu klären. Auf diese Weise können auch Söldner, Krieger oder andere als 'Begleitschutz' in diesen Fall verwickelt werden – wer weiß, was geschehen ist ...

Alik und die Detektive – Erste Erkenntnisse

Ludovigos Haus

Meisterinformationen:

Ludovigo konnte ein kleines, ererbtes Häuschen in Aldenküschlich mit Ausblick auf die Yaquirauen sein eigen nennen. Seine Studien finanzierte er durch Porträtmalerei, gelegentliche Artikel im *Hesinde Spiegel* und Kopierarbeiten von Büchern und anderen Schriftstücken. Obwohl jemand offensichtlich das Arbeitszimmer durchsucht hat, sind dennoch ein paar Notizen zu finden:

Allgemeine Informationen:

"Spur nachgehen: ein Todesurteil gegen eine Gruppe von 'natterhuldigen Dieben, die sich der edlen Horas entziehen wollen'."

"Im Jahre Bosparans Fall wurde ein großer Schatz aus dem Hesindetempel geraubt, Geschichte klären."

"Ein Teil des Schatzes war 'ein unendlich kostbarer Rubin namens Zyklonenfeuer'. Kristallologe befragen."

Meisterinformationen:

Mit den Dieben sind natürlich jene Hesinde-Geweihten gemeint, die die unersetzlichen Kostbarkeiten des Kusliker Tempels vor der Zerstörung retten wollten.

Spezielle Informationen:

In Ludovigos Haus können und sollen die Spieler ebenfalls ein Tagebuch Ludovigos (s.u.) finden, das ihnen genügend Spuren und Anhaltspunkte für eine umfassende Suche liefert. Das Tagebuch sollte erst bei gründlichem Suchen entdeckt werden können, da es Midur übersehen hat. Verstecken Sie es an einer exponierten Stelle (Kamin, Dielenbretter, Staffelei), und lassen Sie die Spieler ein paar *Sinnenschürfe*-Proben werfeln.

Das Porträt

Meisterinformationen:

Ein weiterer interessanter Hinweis ist eine Porträtskizze auf einer Staffelei, sie zeigt Avessandro. Ein Boron-Geweihter könnte sie als Bild eines unbekannten Toten identifizieren, den man vor ein paar Tagen fand und der bereits in einer Armenegrube verscharrt wurde. Eine Skizze, die dem Bild auf der Staf-

felei ähnelt, können die Helden auch am Boron-Tempel und bei der Stadtache finden. Sie trägt den Vermerk: "Wer kennt diesen unbekannten Toten?"

Das Tagebuch

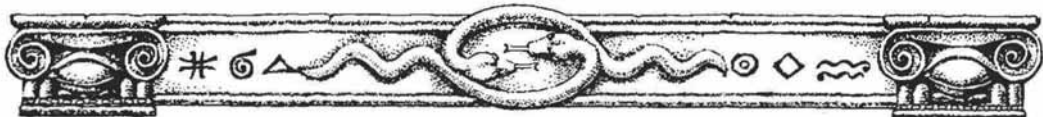
Spezielle Informationen:

Aufgeführt sind hier nur jene Stellen, die 'heldenrelevant' sind. Andere Textsequenzen befassen sich mit normalen Themen: besonderen Erlebnissen beim Besuch des Rahja-Tempels, der allgemeinen Auftragslage, Studien über Sprachen und sogar so profanen Dingen wie dem Wetter.

Eine Version des Tagebuchs für Ihre Spieler finden Sie auf Seite 65.



*) Den letzten Rest arkaner Kraft, der ihm noch verblieben ist, setzt er nur in Ausnahmefällen ein.



12 PER 2514

Ich hatte ein seltsames Erlebnis. Ein Mann in einer dunklen Robe begegnete mir gestern nacht. Er schien vor meiner Haustür auf mich gewartet zu haben und übergab mir einen Umschlag mit mehreren Papieren. Er sprach zu mir: "Suche den Hort des größten aller Schätze". "Unvergleichlich" nannte er ihn, und er warnte mich: "Nicht alles, was offensichtlich ist, ist auch richtig." Meine Fragen nach seiner Identität und dem Hort beantwortete er nicht. Er meinte: "Wir werden uns wiedersehen, ich wünsche dir Hesindes Weisheit und Beistand." Als Treffpunkt machten wir die Statue des Hühnerdiebes auf dem Hühnermarkt aus, dann verschwand er in den Schatten. Für wen soll ich den Hort suchen, für ihn oder mich?

14 PER 2514

Heute sah ich den Fremden wieder. Er gab mir ein metallenes Amulett, auf dem zwei Schlangen zu sehen sind. Dazu sprach er: "Dies ist so alt wie der Brand der Hallen der Weisheit, und es wird dir den Weg weisen." Seine letzten Worte, bevor er wieder verschwand, waren: "Suche in der Vergangenheit, und lasse dich von ihr zur Zukunft führen." Er besaß einen eigenartigen Akzent, vielleicht ist er ein Südländer oder Zyklopäer.

15 PER 2514

Ich habe meine Studien Bosparans Fall gewidmet. Wahrscheinlich kam es während der Erstürmung Bosparans zu Übergriffen der Garethar auf den Hesindetempel. Nach dessen Plünderung brannte ein großer Teil des Tempels ab. Zuvor, in den Dunklen Zeiten, gab es sogar eine Kultstätte des Orkgötzen Brazoragh in den heiligen Hallen von Kuslik. Schreckliches muß sich damals zugetragen haben.

25 PER 2514

Es scheint mir, als ob einige Hinweise in der Zeit zurückgelassen wurden. Fast so, als ob eine Spur gelegt werden sollte. Auf einem alten Grabmal aus dem Jahr 1512 Horas fand ich das gleiche Symbol wie auf einem Pergament aus der Regentschaft Erzherzog Arseks, auf dem Aldtenküslicher Tor und auf dem Amulett, das mir der Fremde gab.

1 ING 2514

Es hat mich mehr als nur gute Worte gekostet, eine ganze Kiste besten Bosparaners wollte dieser Priester für seine Suche. Auch wenn sie ihn mehr als 2 Wochen beschäftigte, so hatte sie doch

einen bescheidenen Erfolg: eine ganze Mappe voller Pergament- und Papierfragmente. Keiner der Fetzen war vollständig, alle nur Fragmente von größeren Büchern und Rollen, ausnahmslos von Alter, Gilbe und Brand gezeichnet.

2 ING 2514

Eines der alten Pergament spricht von der Schwarzen Stadt und einem verborgenen Tempel in der Nähe.

3 ING 2514

Viele der Fragmente bleiben mir rätselhaft: "Wo Hela darniederliegt, soll man sich treffen." Wer mit wem, ist nicht aufgeführt. Als ich meinen unbekannten Gönner hiernach befragte, meinte dieser lediglich: "Du bist auf der richtigen Spur, aber ihren Anfang hast du noch nicht gefunden."

4 ING 2514

Eine neue Spur: Ein altes Pergament hat mir offenbart, daß es auch schon vor der Plünderung und sogar vor der Erstürmung Kusliks zu Diebstählen kam.

5 ING 2514

Gestern wollte mich der Fremde treffen, aber er erschien nicht zum vereinbarten Zeitpunkt und Ort.

Meisterinformationen:

Wie ein guter Wurf auf *Geschichtswissen* verrät, kann Al'Anfa kaum mit der 'Schwarzen Stadt' gemeint sein, da es zu Bosparans Fall gerade wiederbegründet und noch unbedeutend war. Es ist hier die Rede von Teremon, das aus dem dunklen Vulkangestein Pailos' erbaut ist. Der "verborgene Tempel" ist eine falsche Spur und könnte zu jenem Tempel des Namenlosen in der Nähe Teremons führen, der 7 Hal versiegelt wurde. Siehe hierzu auch das Soloabenteuer *Geheimnis der Zyklopen* oder die Zeitleiste zu den Zyklopeninseln im Anhang (S. 58).

Falls die Helden sich später nach dem Tempel erkundigen, werden sie abermals die Aufmerksamkeit der Kultisten des Namenlosen auf sich lenken. Niemand kann den Helden die Frage nach dem Grab Hela-Horas' beantworten. Ihr Körper ist verschollen und wurde wahrscheinlich beim Brand ihres Palastes vernichtet.

Eine Hilfestellung zur Umrechnung der aventurischen Zeitrechnungen: 2514 Horas = 29 Hal = 1022 Bosparans Fall (BF) = 263 Rastullahs Erscheinen = 337 Gogaris Erscheinen

Die Suche beginnt

Meisterinformationen:

Nachforschungen über Ludovigo Barudon bleiben so lange ohne Erfolg, wie man sich mit seinem privaten Umfeld beschäftigt. Er hatte keine Familie oder Verwandtschaft in der Stadt, und seine Bekannten waren meist Gelehrte und Hesinde-Priester, über sein Privatleben ist kaum etwas bekannt. So ist nur zu erfahren, daß er sehr hesindegläubig war und sein Leben der Wissenschaft widmete. Das einzige Vergnügen, das er sich ab und zu gönnte, war der Besuch der **Halle der schönen Künste** oder des **Rahja-Tempels**. Spätestens jetzt sollte den Helden klar werden, daß es mehrere Spuren gibt, denen es nachzugehen lohnt:

Spur 1 – Der Fremde (siehe unten) beschäftigt sich mit dem seltsamen Fremden, der im **Tagebuch** erwähnt wird. Für Streuner, Hexen, Elfen und andere Charaktere, die sich in Bibliotheken, Büchereien und Hesinde-Tempeln eher unwohl fühlen, ist dieser Teil der Suche sicherlich der interessantere. Sie können, parallel zur Bibliotheksrecherche ihrer Gefährten, versuchen, die Spur von Ludovigos namenlosem Kontaktmann aufzuspüren.

Spur 2 – Bibliotheksrecherche (siehe Seite 12) ist die Suche nach den Forschungen Ludovigos und führt zu den Bibliotheken Kusliks, insbesondere in den Hesinde-Tempel. Es ist fast ausschließlich eine Bibliotheksrecherche.

Spur 3 – Die Spur wird heißer ... (siehe Seite 18) wird in dem Moment interessant, sobald offensichtlich wird, daß es jemanden gibt, der nicht daran interessiert ist, daß die Helden in alten Schriften wühlen und auf Ludovigos Spuren wandeln.

Alle Fährten führen zu zwei Ergebnissen:

Einer **Versammlung der Eingeweihten** (siehe Seite 21) und einem Überfall von Anhängern des Namenlosen und / oder der Entdeckung Midurs und einem Überfall auf den **Legaten** (siehe Seite 24).

Sollte es den Helden wider all Ihre Planung gelingen, Midur zu stellen, bevor es zu einem Attentat auf ihn kommen kann (s.u.), so tötet er sich mittels eines Giftorns an einem Ring selber. Auch dann haben die Helden eine Möglichkeit, seine Unterlagen zu finden: Sie können so lange einen Wirt nach

dem anderen befragen, bis sie Midurs richtige Unterkunft gefunden haben. Dort angekommen, überraschen sie die Anhänger des Namenlosen, die gerade mit Midurs Informationen verschwinden wollen. Halten Sie sich nicht zu starr an vorgegebene oder vorgeschlagene Handlungspfade. Wenn die Spieler abseits der beschriebenen Wege gehen, bauen Sie die Handlung entsprechend um. Ergebnisse, Plots und Szenen zählen – nicht der Weg dorthin.

Falls die Helden gänzlich vom Wege abkommen, können sie mittels der Szene **Die Kartenlegerin** (Seite 25) ein paar Tips und Ratschläge erhalten. Lösen Sie die Szenen gegebenenfalls aus der Schenke **Zum Rabenschnebel**, und bauen Sie sie dort ein, wohin Aves Ihre Helden führt.

All dies führt die Helden irgendwann auf die Suche nach einem Zyklopäer bzw. einem Fremden mit einer Narbe: Midur, dem Legat der Conservatoren.

Spur 1 – Der Fremde

Spuren und Indizien – Meisterinformationen:

Porträtskizze

Ein Porträt, das demjenigen auf der Staffelei in Ludovigos Arbeitszimmer gleicht, zielt mit dem Vermerk "Wer kennt diesen unbekannten Toten?" Aushänge bei Stadtgarde und Boron-Tempel. Im **Boron-Tempel** ist mehr zu erfahren: Es ist das Bild eines unbekannten Toten, den man vor ein paar Tagen fand. Da er wesentlich reicher gekleidet war als die meisten anderen unbekannten Toten, die immer wieder mal in irgendwelchen Gassen gefunden werden, versucht man doch, seine Identität zu ermitteln. Der Leichnam ist jedoch bereits in einer **Armengrube** verscharrt worden. Fundstätte der Leiche war ein Lagerhaus in Yäragor, dem Hafenviertel Kusliks.

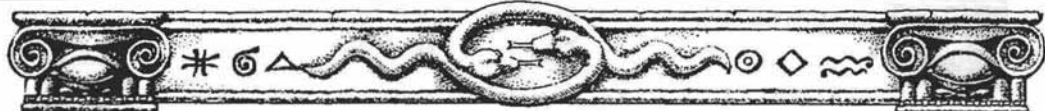
Nachbarn

Eine neugierige Nachbarin, ein altes Mütterchen, das schräg gegenüber von Ludovigos Hauseingang im Fenster lehnt, mustert nicht nur interessiert die Helden, sondern weiß auch folgendes zu berichten: "Was habt Ihr gesagt? Meine Ohren sind schon alt, aber meine Augen noch recht gut. Sprecht doch lau-

Ein paar Anregungen zum Detektivspiel

In einem detektivisch gelagerten Szenario führen auch kleinste Spuren zum Ziel: Ein Stoffetzen, der an einem Nagel hängengeblieben ist, kann von einem Weber als Material zyklöpäischer Herkunft identifiziert werden. Einem Eingeweihten ist aufgefallen, daß Midur hochgeschnürte Sandalen trug, wie sie auf den Zyklopeninseln üblich sind. Jemand (ein Eingeweihter oder ein nächtlicher Besucher des Boronangers) kann sich an eine seltsame kreisrunde Narbe auf der rechten Wange Midurs erinnern. Bei einem längeren Gespräch ist auch der **zyklöpäische Dialekt** des Legaten herauszuhören. Das Pferd Midurs hat eine ungewöhnlich geformte Blesse auf der Stirn oder ein seltsames **Brandzeichen**.

Machen Sie die Helden gegebenenfalls darauf aufmerksam, daß Andere Fingerzeige hinterlassen, indem sie dies selbst tun: Ein Held bleibt mit seinem Hemd an einem Nagel hängen, ein Kusliker versteht den Akzent eines exotischen Abenteurers nicht ganz, er sinkt knöcheltief in Schlamm ein und hinterläßt einen deutlichen Abdruck etc..



ter! Ein Fremder? So wie Ihr? Bitte? Ihr müßt lauter sprechen. Ja, hier war einer. Vor zwei Tagen. Bitte? Das war ein Freund von dem Herrn Barudon, er hatte doch einen Schlüssel. Nicht Schlüssel. Schlüssel habe ich gesagt. Seid Ihr taub? Merkmale? Ja, er hatte 'ne große runde Narbe auf der Backe. War sonst ein hübscher Kerl. Wenn ich noch ein paar Jahre jünger wäre ..."

Der Hühnermarkt

Der Hühnermarkt ist ein kleiner Platz in Aldtenküschlich, auf dem allwöchentlich am Markttag der Geflügelmarkt stattfindet. In der Mitte steht eine steinerne Statue des Hühnerdiebes, aus der Schenke *Androschs Anker* schallt Gelächter. 'Der Hühnerdieb' ist ein aldenküschlicher Märchen, das davon berichtet, wie ein Dieb von seinem 'Diebesgut' verraten wird, als es aus der Tasche schaut. Zu *Androschs Anker*, einer gediegen eingerichteten Taverne, kommen selbst wohlhabendere Gäste, um sich im Hinterzimmer zu allerlei Glücksspielen zu treffen. Ab und an gibt es sogar eine Schleiertänzerin oder einen Barden zu sehen. Der Wirt *Androsch Westfar* kann sich noch an den "schlackigen Gelehrten, der sich wohl beim vielen Studieren die Augen verdorben hat und eine Brille trug" erinnern, eine Beschreibung, die auf *Ludovigo* paßt. Er kann sich deshalb so gut an ihn erinnern, weil er "vor ein paar Tagen" (am 6. Ingerimm) hier war, "mit einem Fremden zusammensaß und herausgetragen werden mußte. Dabei hatte er nicht viel getrunken. Ein gelehrter Magen verträgt wohl nichts. Wie der Fremde aussah? Das war ein Seemann, nicht die Art Mensch, die ich hier gerne sehe, und nicht der Typ Leute, mit denen Gelehrte verkehren. Wo er mit dem Gelehrten hin ist, weiß ich auch nicht. Der Ille weiß mehr, er hat geholfen, den Herrn mit in den Hafen zu bringen."

Ille ist ein thoralstämiger, kräftiger, jähzorniger und tumber Schankgehilfe, der notfalls auch als Rausschmeißer fungiert: "Jau, den haben wir in den Hafen gebracht, zur *Flinke Flunder*. Der Begleiter des Gelehrten? Finsterer Kerl!"

Der 'Seemann' war der verkleidete *Midur*, der *Ludovigo* mittels eines Giftes willenlos und scheinbar betrunken machte, um ihn anschließend befragen und zu *Boron* befördern zu können.

Der Hafen – die Hafenmeisterei

Hafenmeisterin *Quilia Dergamon* gibt gegen eine 'kleine Bearbeitungsgebühr' von 3 Hellern gerne Auskunft: "Die *Flinke Flunder* hat als Heimathafen *Teremon* angegeben. Ist zwar nur ein kleiner Kutter, aber recht flink und gut am Wind. Am achtundzwanzigsten *Peraine* kam sie an und liegt seitdem im Hafen. Der Liegeplatz ist auf unbestimmte Zeit gebucht und für einen Monat im Voraus bezahlt. Ein kleiner Kahn wie die *Flunder* braucht mindestens drei Tage bis zu den *Zyklopen* und nach *Kuslik* zurück."

Der Hafen – die *Flinke Flunder*

Die *Flunder* ist ein kleiner, havenisch getakelter Kutter von zehn Schritt Länge. Ungewöhnlich für ein solch kleines, einmastiges Schiff ist der solide und recht große Kabinenaufbau.

An Deck halten zwei *Zyklopäer* Wache, der Rest der achtköpfigen Mannschaft wartet auf die Rückkehr des Legaten *Midur* und vertreibt sich solange die Zeit in Hafenschkenken oder mit Hafenhuren. Die zwielichtigen Gestalten an Bord, der lange *Alrico* und seine Mitstreiterin *Laricea*, passen auf, daß niemand an Bord kommt, der dort nicht hingehört. Sie werden weder sagen, daß ihr Auftraggeber *Midur* heißt oder daß er aus *Teremon* kommt, noch daß er sie dort angeworben hat. Aber wer weiß, wozu *Magie* alles in der Lage ist ...

Was die Helden auch immer mit *Laricea* und *Alrico* anstellen, sie werden nicht verraten können, wer *Midur* ist und wo er in *Kuslik* übernachtet, da sie es nicht wissen.

Spur 2 – Bibliotheksrecherche

Meisterinformationen:

Da die Helden nicht die Quelle der Schriftstücke kennen, die *Ludovigo* untersuchte, bleibt nur die Möglichkeit, selbst Nachforschungen anzustellen. Hier bieten sich hauptsächlich die Bibliotheken des *Kusliker Hesinde-Tempels*, der *Magierakademien* und des *Stadtrates* an. Untenstehende Informationen können in den Bibliotheken gefunden werden. Man erzielt eher Erfolge in älteren Bibliotheken, aber es könnte sich derzeit ein altes Schriftstück zur Untersuchung im – neuen – Institut der *arkanen Analysen* befinden.

Langweilen Sie die Helden nicht damit, daß Sie sie von einer Bibliothek zu nächsten hetzen. Schildern Sie ihnen kurz, daß ein weiterer Tag in trockener Bibliotheksluft verbracht wird, und lassen Sie ab und zu einen Glückssgriff zu oder die Suchenden mittels findiger Unterstützung durch Bibliothekars-hand fündig werden. Außer den unten angegebenen Hinweisen können Sie Informationen aus der im Anhang angegebenen Zeittafel verwenden (siehe Seite 58). Achten Sie auf die Sprachtalente der Helden, viele der alten Schriften sind in *Bosparano* oder der damaligen Gelehrtensprache *Aureliani* (Alt-Güldenländisch), auch *Yar'Thesaumian* genannt, geschrieben, nur wenig existiert in einer modernen Übersetzung. Sie können auch die Spieler für ihre Helden die 'Arbeit' übernehmen lassen. Wenn es einen Ort gibt, in dem man Wissen über die weiten Fernen des aventurischen Kontinents in hochdosierter und konzentrierter Form erlangen kann, so ist es die *Kusliker Bibliothek*. Legen Sie den Spielern einen Stapel irdisches Material hin: In der Box Fürsten, Händler, Intriganten und im Lexikon des Schwarzen Auges finden Sie relevante Informationen. Wenn Sie dann noch den Rest Ihres DSA-Materials darauf stapeln, demonstrieren Sie anschaulich die Wissensflut der Hallen der Weisheit. Bei der Recherche sollten Sie jedoch Informationen über Personen sowie alle Meisterinformation zum Tabu-Gebiet erklären.

Um festzustellen, wie viele Stunden während der Recherche vergehen, multiplizieren Sie für Lexikoneinträge die Anzahl der Absätze mit 1W6. Für anderes Material schätzen Sie anhand der gefundenen Daten oder lassen Sie ebenfalls die Würfel entscheiden: 1W3 x 1W3 Stunden pro Auskunft.

Ergebnisse der Bibliotheksrecherche

Allgemeine Informationen:

Einige Fragen der Helden ergeben sich aus den Begriffen, die sie bisher kennengelernt haben. Die wichtigsten Informationen hierzu sind hier zusammengefaßt.

Geschichte des Kusliker Hesinde-Tempels: Der jetzige Tempel wurde im Jahre 812 v.H. erbaut, da der alte Kusliker Tempel samt Bibliothek am 13. Firun im Jahre 993 v.H. ein Raub der Flammen geworden war.

Aldtenküslicher Tor: erbaut 1068 v.H.

Arsek: von 821–789 v.H. Erzherzog von Kuslik. In seine Regentschaft fiel die Grundsteinlegung des jetzigen Hallen der Weisheit.

Blutige Träne der Nacht: roter, taubeneigroßer Blutachat aus dem Besitz der Hela-Horas. Seit dem Fall Bosparans verschwunden. Ihre Spur führt zurück zu jenem Magiermogul, den man auch als 'Meister der Jahre' kennt: Al'Gorton.

Hela-Horas: lebte 1038 v.H. – 22. Rondra 993 v.H. (Regierungszeit ab 1010 v.H.). Rief sich im Jahre 994 v.H. zur Göttin aus. Bei einem Aufstand der Garethher beschwor sie Dämonen: Es kam bei Brig-Lo in Almada zur zweiten Dämonenschlacht. Nach der Vertreibung der Dämonen durch die Götter bezwangen die Garethher das bosparanische Heer und eroberten die Städte des Liebliehen Feldes.

Kristallomantie: Ausübung oder Unterstützung von Zauberei durch Edelsteine. Kaum erforschte Spielart der Magie.

Pailos: größte und westlichste der Zyklopeninseln. Siehe detailliertere Informationen ab Seite 28.

Palakar: Ruinenstadt an der Nordküste von Pailos. Auch bekannt als 'Stadt des Allgegenwärtigen Raben', Sitz der Neme-kathäer, einer Sekte der Boronkirche. Zerstört durch einen Vulkanausbruch 1378 v.H. Siehe auch die Spielerinformation am Ende des Abenteuers (S. 66).

Rubin: gilt als Stein Ingerimms und des Feuers. Mit den Zeichen Ingerimms und Phexens versehen, soll er helfen, verborgenes aufzudecken und Schätze zu entdecken. Hilft bei Feuerzaubern, stärkt die Kranken, gibt Mut und reinigt das Blut von schädlichen Stoffen. Ein besonderer Rubin war in den letzten Jahren Ziel vieler Mutmaßungen: das 'almadine Auge' des 'Ersten Gezeichneten'.

Schwarze Stadt: Beiname Al'Anfas. Im Begriff "Schwarze und Weiße Stadt" die Bezeichnung für die Städte Teremon (schwarz) und Rethis (weiß) auf Pailos. Die Bezeichnung ist kein feststehender Begriff für Palakar.

Zyklopenfeuer: ein Rubin aus dem Besitz Hela-Horas'. Khunchomer Beutestück ihres Vaters Murak und einer der größten Rubine aus den almadanischen Rubin-Fundstätten. Seit Bosparans Fall verschollen.

Zyklopeninseln: Siehe Anhang am Ende des Abenteuers.

Spezielle Informationen:

Folgende Aussagen beschäftigen sich mit dem Fall des Bospa-

ranischen Reiches und mit Hela-Horas. Kennzeichnungen: wahr (w), falsch (f)

1.) Vor dem Fall Bosparans sieht jemand in einem Traum die Mauern Bosparans brechen, die Zerstörung Arivors und die Bibliothek des Kusliker Tempel niederbrennen. (w)

2.) Die Hesinde-Geweihten Yashmīa, Yppholita, Regolan, Rheyto und einige andere werden im Jahr von Bosparans Fall (993 v.H.) "auf Befehl der Horas exekutiert". (w)

3.) Am 13. Firun 993 v.H. wird der Kusliker Hesinde-Tempel samt Bibliothek von plündernden Garethhern niedergebrannt. (w)

4.) Am 19. Firun 993 v.H. wird die Horaskaiserliche Bibliothek zu Kuslik, eine Stiftung der Kusliker Kaiser, ein Raub der Flammen. (w)

5.) Es existiert eine Bestandsaufnahme der Horaskaiserlichen Bibliothek zu Kuslik, seinerzeit von Hesinde-Geweihten betreut. (w, siehe S. 17)

6.) Eine Bestandsaufnahme des alten Hesinde-Tempels existiert nicht mehr, sie wurde beim Brand zerstört. (w)

7.) Verschiedene Proteste gegen die Ausrufung Helas zur Göttin wurden blutig unterdrückt. (w)

8.) Im Jahr 995 v.H. hat die Hesinde-Priesterin Valiana eine Vision. Um was es sich genau handelt, geht aus dem teilweise durch Brand und Stockflecken zerstörten Manuskript nicht hervor. (w)

9.) Es gibt ein Schreiben, in dem Hela-Horas dem Tempel (welcher, ist nicht erwähnt) "die Verbreitung derlei Demagogien" verbietet (welche, ist nicht erwähnt). (w)

10.) Als der Beutezug der Garethher das Liebliche Feld verließ, war er drei Meilen lang. (w)

11.) Nach der Schlacht von Brig-Lo retteten heilsichtige Rahja-Geweihte den Kelch der Göttin – ein heiliges Artefakt der Rahja-Kirche – vorübergehend nach Teremon. (w)

12.) Nach dem Abzug der Garethher und bevor die Goblins in das Liebliche Feld einfielen, plünderten zyklöpäische Truppen die Küstenstädte. (vereinzelt richtig)

13.) Hela gelang die Flucht aus Bosparan, und sie segelte gen Güldenland. (f)

14.) Hela floh nach Selem und wurde dort vom einem Sternenstein, der auf die Stadt fiel, erschlagen. (f)

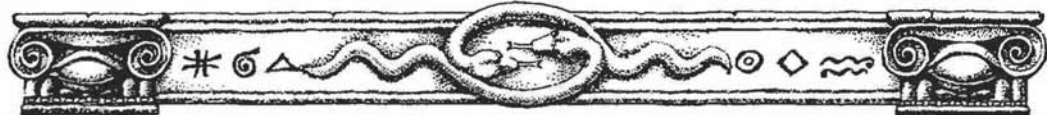
15.) Ein Komplott der Garethher Praios-Priesterschaft führte zum Sturz der Hela-Horas. (f)

16.) Der Seekönig der Zyklopeninseln verweigerte Hela seine Unterstützung im Kampf gegen die Garethher. (?)

Informationen, die nicht für das Abenteuer relevant sind

Nicht alles, was die Helden an Spuren finden werden, ist wahr und dient ihrem Ziel. Folgende Informationen können für Verwirrung sorgen und sollten deshalb sparsam dosiert verwendet werden:

1.) Während der Dunklen Zeiten (1553–1143 v.H.) war das



Kusliker Haus der Schlange ein gemeinsames Heiligtum des Orkötzen Brazoragh und einem altertümlichen Hesinde-Kult, der die weise Göttin als He'Szint bezeichnete.

2.) Zur Zeit von Helas Tod lag sowohl das 'weltliche' als auch das 'geistliche' Szepter in einer Hand vereint. Die Horas-Kaiser waren sowohl Kaiser als auch Boten des Lichts. Erst nach Helas Tod wurden die beiden Szepter getrennt, seinerzeit zwischen Kaiser Raul und Yarum Praiohilm, dem ersten 'echten' Boten des Lichts.

3.) 1495 v.H. begehen 400 Anhänger des Boron-Priesters Nemekath in Kuslik Massenselbstmord: Durch dieses Opfer in

seinen Lehren bestätigt, beginnt Nemekath einen Pilgerzug durch das Liebliche Feld.

Um diese Informationen im riesigen Wust der Tempelbibliothek oder anderer Bibliotheken zu finden, sind mehrere Tage nötig. Eine wirklich umfangreiche Recherche würde Wochen oder gar Monate dauern. Seltsamerweise gibt es in keiner Bibliothek einen Hinweis auf einen Diebstahl zu Hela-Horas' Zeiten. Doch dies ist nicht verwunderlich, schließlich wurden alle großen Bibliotheken Kusliks bei der Eroberung durch die Garéther vor mehr als tausend Jahren zerstört.

Die Hallen der Weisheit – der Hesinde-Tempel

Spezielle Informationen:

Der größte und bedeutendste Hesinde-Tempel Aventuriens, ein dreistöckiges Gebäude, beinhaltet auch die größte Bibliothek des Kontinents. Im Hauptflügel finden sich alleine 75.000 'Bücher der Schlange', geschrieben von etwa 40 Generationen von Geweihten. Hinzu kommen eine immense Zahl Bücher, Pergamente und Schriftrollen. Genannt werden Zahlen zwischen 40.000 und 80.000 Schriftstücken. Der Bestand ist so groß, daß er kaum geschätzt werden kann. Unzählige Unikate, darunter auch etliche Bücher, die unter Verschluss gehalten werden, finden sich in den endlos scheinenden Regalen, Truhen, Schränken, verwahrt in Schutzrollen, Pergamentfächern, Schmucksteinhüllen oder versiegelten Amphoren.

Im Hauptsaal des Tempels, dem Schlangensaal, erhebt sich das von der heiligen Canyeth entworfene, wunderbare Gold- und Jadebildnis der 'Hesinde mit dem Menschenschüler'. Acht steinerne Schlangen ragen hier im Rund empor und tragen eine Decke, die mit Motiven aus der hesindianischen Mythologie geschmückt ist: von Madas Frevel bis zu Nandus, der den Menschen das Inrah-Spiel und andere seiner Erfindungen übergibt. Im Schlangensaal geht es eher hesindianisch beredt als ruhig und andächtig zu, denn hier treffen sich Gruppen von Geweihten, Magiern und Forschern aller Art zum hesindegefälligen Disput. Die Themen sind vielfältig und weisen eine große Bandbreite auf. Im folgenden seien ein paar Beispiele genannt: Von Sinn und Zweck der Volksbildung.

Die paavische Riesenschlange, einst hesindegefälliger Tempel, nun Golem in borbaradianischen Diensten.

Das Verhältnis von Nutzen und Kosten der Kolonien auf den Waldinseln/von Güldenlandfahrten.

Die Entdeckungsfahrten der Roten Harika.

Die aktuellen Verhältnisse in Maraskan/Tobrien/Bornland/Arani/Oron.

Interpolierungsdiskrepanzen bei der Transkription von Balmu-Schriftrollen aus der III. Dynastie des Diamantenen Sultanats. Das durch die Verlobung auf Cumrat besiegelte neue Verhältnis, zwischen Mittel- und Horasreich (siehe Aventurischer Bote 81).

Besonders das Thema Güldenlandfahrt, mit allen damit verbun-

denen Gefahren, Vor- und Nachteilen, liegt seit der Rückkehr der 'Roten Harika' (Harika von Bethana, siehe Aventurischer Bote) in der Luft und sollte von Ihnen erwähnt werden.

Besondere Persönlichkeiten und potentielle Informanten, die sich bisweilen im Tempel aufhalten: Der Hesinde-Geweihte Selphyr Sunderglast, Geograph und Völkerkundler, bereiste die Zyklopeninseln und kennt sich dort recht gut aus. Aldare Firdayon, Kronprinzessin des Horasreiches, Hohe Lehrmeisterin, Mitglied des Zirkelrates der Kulturregion Altes Reich, Erste Schwester der Mada (Schwesternschaft der Mada) samt ihrem Söhnchen Khadan-Varsinian. (Siehe auch Fürsten, Händler, Intriganten, Seite 79.) Iolano Schlangensstab, Spektabilität der Halle der Metamorphosen und Träger des Schlangensstabes des heiligen Argelion, der im Hesindetempel verwahrt wird.

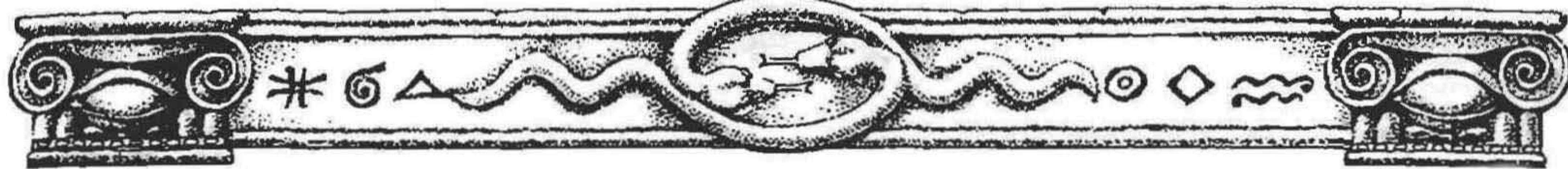
Falls Sie eine der oben angegebenen Personen verwenden, kann es sein, daß das Abenteuer recht schnell einen anderen Verlauf nimmt. Seien Sie sich dieser Gefahr bewußt, und gehen Sie sparsam mit der 'Prominenz' um.

Spezielle Informationen:

Der jetzige Tempel der Allweisen Herrin wurde im Jahre 812 v.H. errichtet, da der alte Kusliker Tempel samt Bibliothek am 13. Firun im Jahre Bosparan Fall ein Raub der Flammen geworden war. In den letzten Jahrhunderten wurde er umgebaut und durch vielfache Anbauten immer wieder erweitert.

Unter den zahlreichen Räumen gibt es die Halle des Drachen (nur den Draconitern vorbehalten), die Kammer der Kraft, die neben einem Mada-Altar auch eine Sammlung von etwa 200 Zauberstäben verstorbener Magier aufweist, die Kammer des Argelianischen Gerichts, welche dieser Tage selten benutzt wird – statt dessen wurden auch hier schon Bücherregale aufgestellt. Weitere Räume sind: der Wandelgang der Unendlichkeit: ein langer Flur, in dem durch perspektivische Tricks (Verjüngung, Verkleinerung von Statuen) dem Betrachter die Illusion vorgegaukelt wird, er reiche bis in die Unendlichkeit.

Das Serpentarium: Hier ruht die größte Silbernatter der bekannten Welt (Länge: 15 Schritt), die sich meist faul eingerollt an einer Ölschale wärmt. Die Geweihten pflegen sie, denn sie glau-



ben, es handele sich um die Schlangenkönigin. Von großer Bedeutung sind die **Hallen der sechsfachen Künste**:

Die **Halle der Harmonie**, in der bisweilen kleine Konzerte stattfinden und in der ein Wasserspiel ständig gläserne Glocken und Klangstäbe zum Schwingen bringt und ihnen eine überderische, endlose Melodie entlockt.

Ganz der Malerei ist die **Halle der Weltenfenster** geweiht. Hier ist derzeit eine Ausstellung von Bildern Aryudus Kenkaukis', dem ehemaligen Schlachtenmaler des Mittelreiches, und Daria Vindest, der Schöpferin der 'Bunten Mauern von Methumis', zu bewundern. Der Raum ist mit kostbarsten Hölzern vertäfelt, die mit Gemälden der schönsten und exotischsten Pflanzen Aventuriens verziert wurden.

Die **Halle der Bildnisse** ist der Bildhauerei gewidmet und derart dicht mit Standbildern, Miniaturen, Figurinen und Plastiken vollgestellt, daß man kaum noch hindurchgehen kann. Wand und Boden der Halle sind mit unregelmäßigen Scheiben verschiedenartiger Steine verziert. In den Fugen dazwischen blitzen kostbare und weniger kostbare Metalle.

Die **Halle der Sangeskunst** weist eine einzigartige Akustik auf und wird für Gesangsdarbietungen benutzt. Der große Raum ist schlicht gehalten und scheint, von einigen Bänken abgesehen, leer zu sein.

In der **Halle des flammenden Wortes** darf ein jeder vortragen, was er möchte. Anklagende Reden wider die Schattenseiten der

Leibeigenschaft kann man hier ebenso vernehmen wie feinste Poesie. Gelbrote Fenster lassen tagsüber ein eigenartig gefärbtes Licht in den Raum fallen, das den Besucher an stillstehende Flammen gemahnt.

In der **Halle der Schreibkunst**, in der man täglich ein Dutzend Geweihte und Novizen bei Kopierarbeiten antreffen kann, gib es Spruchbänder und in Alabaster gehauene Alphabete aller bekannten Schriften.

Von hier führt ein Portal zur **Gelehrsam Stube**, der Bibliothek. Die weißmarmornen Säulen des Eingangsportals sind bedeckt mit Symbolen von Frost und Eis, sie gleichen damit großen Eiszapfen. In der hesindianischen Mythologie ist das Element Eis der Kunst der Schreibung zugeordnet. In vielfacher Gestalt und bedeckt mit reicher Ornamentik erheben sich Säulen, die die Dächer der größten Sammlung aventurischer Schriftstücke stützen. Trotz der phänomenalen Gedächtnisleistung der Archivare und eines recht fortgeschrittenen, aber dafür um so komplizierteren Ablagesystems ist eine Recherche extrem zeitaufwendig.

Meisterinformationen:

Es ist sehr wichtig, daß Sie den Spielern gegenüber die **Hallen der sechsfachen Künste** erwähnen und ihnen somit die Zuordnung der Elemente zu den sechs hesindianischen Künsten in Erinnerung rufen!

Die Helden lernen ...

Meisterinformationen:

Wichtiger als die Fundstücke selbst sind die Erlebnisse, die die Helden bei ihrer Suche haben. Der Sinn der Ereignisse ist es, sie auf die Existenz der 'Erleuchteten' aufmerksam zu machen und sie letztendlich zu Midur, dem zyklöpäischen Legaten und somit den gestohlenen Notizen Avessandros zu führen. Während ihnen in anderen Bibliotheken niemand Knüppel zwischen die Beine wirft, bekommen die Helden in der Gelehrsam Stube des Hesindetempels einige Probleme. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt Spur 3 – Die Spur wird heißer (S. 18).

Folgende Personen können den Helden in der Gelehrsam Stube begegnen, ihnen helfen oder ihre Unternehmungen oder Recherchen stören. Betrachten Sie diese Personen als Beispiele und kreieren Sie je nach Bedarf neue Charaktere. In der Bibliothek hält sich ständig etwa ein Dutzend Personen auf, hauptsächlich Geweihte. Insgesamt leben und arbeiten im Tempel derzeit 4 Dutzend Geweihte, 20 Novizen, 50 Laiendiener und 20 Draconiter. Hinzu kommen jeden Tag im Schnitt ein bis zwei Dutzend Pilger.

Verian Fock

Der Hochmeister der Gelehrsam Stube leitet die größte Bibliothek Aventuriens. Der alte Geweihte hält nicht viel vom 'Ver-

schleudern der hesindianischen Gaben' an das Volk und hinterfragt deshalb genau die Wissenssuche der Helden. Die Bibliothek, ihre Unterhaltung und ihr Ausbau ist die Lebensaufgabe des kahlköpfigen und unglaublich feisten Verian, der schon lange kein Sonnenlicht mehr gesehen hat. Normalerweise sollte es zu keiner Begegnung mit dem vielbeschäftigten Meister Fock kommen, es könnte sich jedoch eine Situation ergeben, bei der die Helden sich an 'Vorgesetzte' wenden wollen. Der Hochmeister wird versuchen, durch umfangreiche Befragungen 'den Schuldigen' zu finden, und verläßt sich hierbei auf seine gute Menschenkenntnis. Er selbst würde die Verständigung eines Prätors des Argelianischen Gerichts nur im äußersten Falle in Betracht ziehen. Mehr über Verian Fock finden Sie in Fürsten, Händler, Intriganten auf Seite 96.

Crebonius Glimmerdiek

Ein streitsüchtiger, kleinwüchsiger 'Eingeweihter' mit einem übergroßen, kahlen Schädel, dem böse Zungen nachsagen, er hätte Grolmenblut in den Adern. Durch Midur wissen er und alle anderen 'Eingeweihten', welche Informationen Ludovigo suchte. Jeder andere – erst recht solch seltsame Gestalten, wie sie die Helden wahrscheinlich darstellen –, der sich auf die Spur des Depositums der göttlichen Gnade begibt, erregt seine Aufmerksamkeit.

Hesindior Calvino de Rosalia

Ein Vinsalter Hesinde-Geweihter, der, obschon erst vierzig Jahre alt, schon schlohweißes Haar hat. Seit zwei Jahren weilt er (offiziell) zu Studien im Kusliker Hesindetempel und versucht (inoffiziell), die Beziehungen zwischen den Zirkeln der Eingeweihten beider Städte zu vertiefen.

Xerane Zeel

Eine vierzehnjährige Novizin mit den sanften Rundungen und der Unschuld erwachender Weiblichkeit, eine eifertige Helferin der Helden.

Haricia von Ilmenstein

Obwohl man ihr nachsagt, daß sie seit ihrer Weihe keine Männerbekanntschaften hatte, gebar Haldana von Ilmenstein, die Magisterin der Magister, zwei ihr wie aus dem Gesicht geschnitten scheinende Töchter: Hesine und Helwina. Gleiches sagt man auch über ihre Tochter Hesine, auch diese hat zwei ihr gleich scheinende Töchter: Hitta und Haricia. Die Last ihrer Herkunft drückt schwer auf Haricias Schultern, und sie bemüht sich, Hesinde bestmöglich zu dienen. Getreu dem Spruch, daß Wissen in der falschen Hand großes Übel bedeutet, klappt sie einem Helden auch schon mal ein Buch vor der Nase zu und eignet sich somit hervorragend als falsche Verdächtige. Haricia gleicht ihrer Mutter und Großmutter sehr und scheint das dreißigste Lebensjahr noch nicht vollendet zu haben.

Zelhiman

Ein gemütlicher Tulamide mittleren Alters, dem man ansieht, daß er seine Studien am liebsten bei einem guten Glas Wein und einem üppigen Mahl betreibt. Ludovigo konnte ihn schon mit Bosparanjer für seine Wissenssuche gewinnen, vielleicht greifen die Helden zu ähnlichen Mitteln. Zelhimans Spezialgebiet sind die Begegnungen von Guldäländern und Tulamiden. Somit kennt er sich hervorragend in den Aufzeichnungen aus, die in die Zeit um Bosparans Fall datiert sind. Sofern er nicht in Kuslik weilt, ist er bei Ausgrabungen am Rand der Khôm, auf dem Schlachtfeld von Punin und den Goblhügelgräbern Caldaia zu finden.

Madaon Sphyrītis, Prätor des Argelianischen Gerichts

Das Argelianische Gericht ist für die interne Gerichtsbarkeit der Hesindekirche zuständig, und falls die Helden einen begründeten Verdacht gegen einen Geweihten haben, könnte es sein, daß sie bei Madaon eine Audienz erbitten und nach einem Tag Wartezeit auch erhalten.

Der Prätor, ein älterer Mann mit grauem Kinnbart und strengem Blick, wird, so man ihm halbwegs vertrauenswürdig gegenübertritt, versprechen, eine Untersuchung einzuleiten. Er wird den Helden jedoch stets den Stand seiner Ermittlungen vorenthalten, da er der Meinung ist, daß kircheninterne Unregelmäßigkeiten auch kirchenintern bleiben sollten.

Falls Prätor Sphyrītis seine Untersuchung zu intensiv betreibt, wird es zu einem 'Unfall' kommen. Ob nun ein Regal umstürzt

und den Hesinde-Geweihten unter sich begräbt oder ob er sich 'am Essen den Magen verdirbt', benutzen Sie dies, um die Helden noch paranoid zu machen, als sie zu diesem Zeitpunkt schon sein dürften. Zu Tode kommen sollte der Prätor nicht, es wird jedoch von Seiten der Eingeweihten versucht, ihn so lange zu behindern, bis alle Verdachtsmomente und belastenden Beweise – notfalls auch die Helden – aus der Welt geräumt sind ...

Meisterinformationen Argelianisches Gericht:

Das 'Argelianische Gericht' ist das Rechtsorgan der Hesinde-Kirche. Alle Geweihten unterliegen seinem kanonischen Recht und dem Richtspruch dieses Gremiums, dessen Mitglieder 'Prätoren' genannt werden.

Der Erzheilige Argelion, der auch Schlangetreu genannt wird, ist der Namenspatron des Gerichtes. Der *Kodex der Tugend*, von Argelion im tiefen Glauben an die Herrin Hesinde zum Schutze ihrer treuen Diener verfaßt, liegt jeglicher Rechtsprechung innerhalb der Kirche zugrunde. Dieser Kodex stammt aus einer unbefleckten Hand, entsprang aus einem Geist, der gegen die Verwirrungen in der Kirche mit dem Wissen um die Wahrheit sprach, und wird von allen Parteien, seien es weltliche Mächte, Magiergilden oder Geweihtenschaft, als göttin-gegeben akzeptiert.

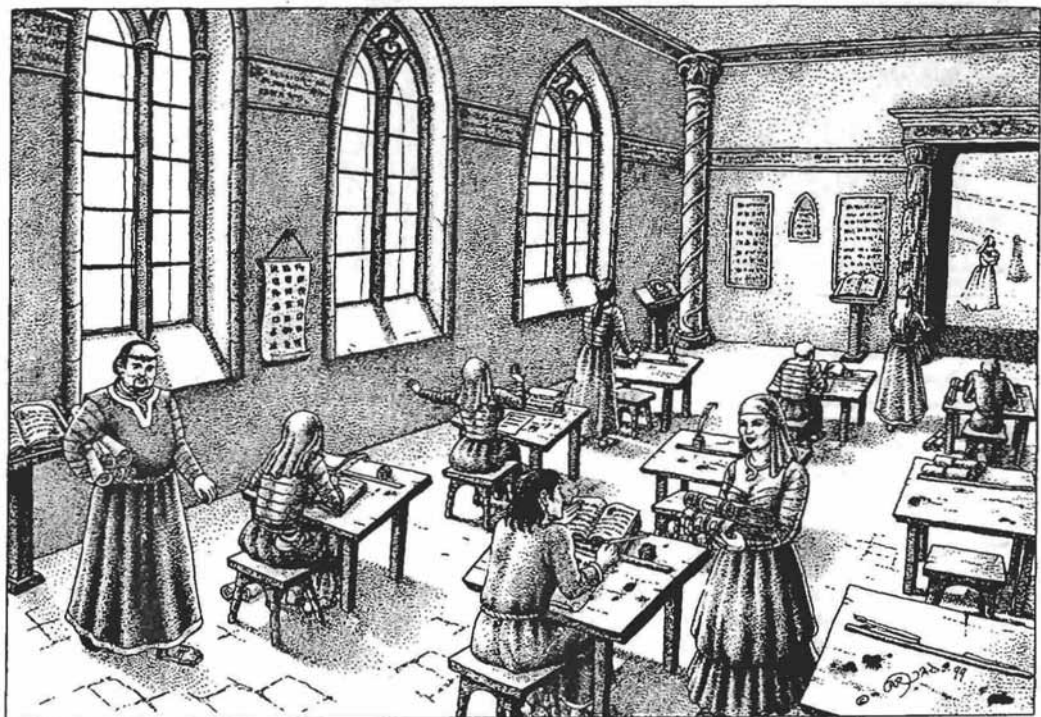
Das Argelianische Gericht hat zwei Kammern: Die erste Kammer spricht das kanonische, also kirchliche Recht, während die zweite Kammer arkanes und Säkularrecht spricht, also Entscheidungen im Bezug auf Zauberer und Laien trifft, welche wider die Allweise Göttin gefehlt haben.

Andere Bibliotheken in Kuslik:

Die Halle der Metamorphosen

Diese erste guldäländische Akademie (von Olport abgesehen), die sich auch vor allem mit Spruchzauberei befaßte, wurde bereits 1813 v.H. gegründet. Mit Bosparans Fall wurde sie geschlossen und erst unter Rohal (ca. 512 v.H.) offiziell wieder gegründet. Der eigene Bücherbestand ist zwar vom Umfang her nicht allzu beeindruckend, wurden doch Akademie und Bibliothek bei Bosparans Fall niedergebrannt. Zudem hat man Zugriff auf die riesige Schriftensammlung der Hallen der Weisheit, die gleich nebenan steht. Man kann jedoch mit einigen kostbaren Raritäten aufwarten – somit ist es nicht verwunderlich, daß häufig reisende Magier zur Fortbildung oder Forschungszwecken an der berühmten Akademie vorstellend werden, zumal der Zugriff auf die Bibliothek fast problemlos möglich ist.

Einen guten Ruf sollte man allerdings doch mithringen, und wer gar etwas länger an dieser Akademie des rechten Weges studieren möchte (als Schüler in jedem Fall), muß zuvor eine Nacht vor dem Altar der nahen Hallen der Weisheit verbringen, damit der Geist von schlechten Gedanken gereinigt und das Herz geprüft wird. Dann aber gibt es trotz strenger Disziplin kaum jemanden, der einem den Zutritt zur kleinen Bibliothek verwehren wird, die hinter der mit Wandteppichen verkleideten Eingangshalle liegt – abgesehen von einigen finsternen Schriften na-



türlich. Akademieleiter Iolano Schlangenstab ist öfters im Hesinde-Tempel anzutreffen.

Halle der Antimagie

Die Halle der Antimagie, eine Schule der Grauen Gilde, die sich aus den antimagischen Seminaren Argelions (während und nach den Magierkriegen) entwickelte, wurde kurz nach der Loslösung vom Mittelreich im Auftrag König Khadans gegründet.

Institut der arkanen Analysen

Die kleine Fachbuchsammlung des erst im Jahr 20 Hal gegründeten Instituts bietet keine Hinweise, sie beschäftigt sich zumeist mit den hier durchgeführten Experimenten und ihren Resultaten sowie allerlei magischen oder ungewöhnlichen Phänomenen.

Archiv des Stadtrates

Im Archiv in der Alten Burg muß man erst die übliche yaquirische Bürokratie überwinden, die natürlich Namen, Grund der Suche etc. wissen möchte, um Hinweise zu finden.

Boron-Tempel

Der Boron-Tempel verfügt über sehr weit zurückreichende Sterbelisten und Bücher, in denen Träume, teilweise auch mit Deutung, verzeichnet sind. Zusätzlich gibt es eine kleine Sammlung

mit philosophischen Schriften, darunter sogar eine kommentierte Abschrift des Codex Corvinus, des heiligen Buches der Nemekathäer.

Horaskaiserliche Bibliothek

„... *Summa Summarum* ergibt sich somit ein Bestand von 21 Tausend 7 Hundert und Dreiundfuenfzig gebundenen Werken, 11 Tausend 1 Hundert und Sechzehn Rollen und Blaettern einzelner Pergamente und Papyri, Dreiundsechzig Sammlungen von Einzelschriften, 7 Hundert und Vierundneunzig Stein- und Tontafeln, deren Einundsechzig aus Metall, ein Buch, welches spricht, und ein anderes, welches Bilder zeigt, addendum die Versiegelte Kammer, deren Inhalt uns bekannt ist.

Gegeben am Neunzehnten des Praiosmondes im Jahre Horas 1492. Zeichen des Gorman Lucaton, Kustos.“

— Letzte Bestandsaufnahme der Horaskaiserlichen Bibliothek zu Kuslik, ein halbes Jahr, bevor die garethischen Truppen das Gebäude bis auf die Grundmauern niederbrannten.

Obwohl diese einst von den Kusliker Kaisern gestiftete Bibliothek schon lange nicht mehr existiert, werden die Helden sicherlich von ihr hören oder lesen.

Bis zum Fall des Alten Reiches handelte es sich um die bedeutendste Bibliothek Aventuriens, noch vor Bosparan und der schon



zu diesem Zeitpunkt kaum mehr beachteten Silem-Horas-Bibliothek zu Selem. In den sechs Monaten, in denen die garethischen Truppen das Kernland des bosparanischen Reiches verwüsteten, fielen viele Kulturschätze dem Wüten zum Opfer. Das riesige Kusliker Gebäude, das unter der Schirmherrschaft der Hesinde-Geweihten und der Halle der Metamorphosen stand, wurde von den Heeren sechs Tage nach dem Hesinde-Tempel am 19. Firun angesteckt, weil es angeblich ein "Rattenloch und ein Hort dämonischen Götzentums" war. Viele bereits damals seltene oder einzigartige Schriften – auch zur Magie – wurden ein Raub der Flammen, und viele weitere Werke gelten seitdem als verschollen, wiewohl hin und wieder noch von manchen berichtet wird, die die Vernichtung überstanden.

Spur 3 – Die Spur wird heißer ...

Meisterinformationen:

Während der Recherche im Hesinde-Tempel und seinem Umfeld wird schon bald offensichtlich, daß die Helden diesmal einem Gegner begegnen, dem sie nicht mit dem Schwert entgegenreten können. Je nachdem, wer hinter den Attacken und Aktionen wider die Helden steht, wird das Ergebnis unterschiedlich ausfallen: Die Eingeweihten (mit Ausnahme von Darion) werden anfangs mit einfachen Mitteln vorgehen. Erst Midur setzt sie auf "effektivere" Methoden zu verwenden, und initiiert selbst einen Mordanschlag. Die Eingeweihten (mit Ausnahme von Darion) und Midur würden jedoch niemals einem Hesinde-Geweihten, der den Helden hilft, ernsthaften Schaden zufügen.

Folgende Szenen können sich im Hesinde-Tempel oder seinem Umfeld ereignen:

Das verbotene Buch

Spezielle Informationen:

Crebonius schimpft Xerane aus, wie sie dazu kommen würde, "diesen dahergelaufenen Gesellen den Hintern nachzuragen". Das Buch, das sie ihnen geben wollte, nimmt Crebonius an sich und verschließt es in einem Arbeitsraum. Selbst wenn sich ein Geweihter unter den Helden befindet, der auf Herausgabe des Buches pocht, bleibt er hart. Falls die Helden Zwang anwenden, sollten sie entsprechend hart bestraft werden: Man greift nicht ungestraft einen Geweihten an.

Zur Rede gestellt, beharrt Crebonius darauf, daß das Buch absolut unwichtig für ihre Nachforschungen sei, es wäre nur ein altes, lange nicht mehr gültiges Bibliotheksverzeichnis. Sollten sich die Helden den Weg der Bürokratie gehen – im Horasreich durchaus üblich – und sich an einen höhergestellten Geweihten wenden, ist das Buch verschwunden, sobald sie zurückkommen. Der verdächtig unfreundliche Geweihte besteht darauf, es "genau dort" ins Regal gestellt zu haben.

Meisterinformationen:

■ Eine bessere Möglichkeit, dieses Buch zu erhalten, ist, es aus

dem verschlossenen Raum zu stehlen. Dies ist jedoch nur noch am gleichen Abend möglich, am morgigen Tag ist es ebenso verschwunden. Falls die Helden das Buch erhalten, so stellen sie fest, daß es der Teil eines Bibliotheksverzeichnis der Kusliker Bibliothek vor ihrer Zerstörung ist.

Ein Vergleich mit der – unvollständigen – Aufstellung der zerstörten Bücher, das man ebenfalls nur nach langer Suche finden kann, bringt an den Tag, daß dieses Verzeichnis eigentlich nicht mehr existieren dürfte, da es "offiziell" ein Raub der Flammen geworden ist. Das wirklich Brisante an diesem Buch sind Einträge, die einige Tage vor dem Brand der Akademie datiert sind und den Vermerk "DH" tragen. DH steht für Depositum Hesindialis und markiert, zusammen mit der Datumsangabe, den Abtransport zum Depositum auf die Zyklopeninseln.

Ein Sturz in der Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Lautes Gerumpel und Gepolter macht euch aufmerksam. Als ihr die Quelle der Geräusche entdeckt habt, seht ihr neben einer umgestürzten Leiter einen Hesinde-Geweihten unter einem Berg Pergamente und Bücher begraben. Aus einer Platzwunde am Kopf sickert Blut ...

Spezielle Informationen:

Ein Bibliothekar, der den Helden helfen wollte, stürzt unglücklich von der Leiter. Er kann sich an nichts genaues erinnern. Das Buch jedoch, das er holen wollte, eine alte Schrift über Hela-Horas' Legionen, ist verschwunden.

Die Mörderdrosche

Allgemeine Informationen:

Als ihr hinter euch lautes Rumpeln hört und einen Blick über die Schulter werft, seht ihr eine Droschke heranrasen. Menschen springen zur Seite und versuchen, dem Gefährte zu entkommen, das von einem wild peitschenden Kutscher angetrieben wird.

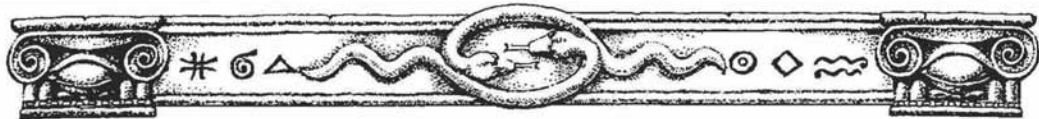
Spezielle Informationen:

Jeder, dem keine Körperbeherrschungs-Probe +7 gelingt, wird zumindest von dem Gefährt gestreift und erhält 1W20 TP durch die wirbelnden Hufe der verängstigten Tiere oder durch unsanften Kontakt mit der Kutsche selbst.

Meisterinformationen:

Der Versuch, einen Helden oder einen Helfer mit der Kutsche zu überfahren, bietet den Helden die Möglichkeit, einen ersten Informanten zu fangen. Nur mit einer sehr guten Körperbeherrschungs-Probe (+20) ist es möglich, auf die rasende Kutsche aufzuspringen.

Andere Arten der Verfolgung, etwa mit Pferd oder Kutsche, sind mit guten Reiten- oder Fahrzeug Lenken-Proben verbunden. Da der Verfolgte kein geübter Kutscher zu sein scheint,



ist es nicht sonderlich schwer, ihn einzuholen, sofern man recht bald ein Transportmittel zur Stelle hat. Die verfolgte Kutsche rast gen Hafen und ist dort recht bald angekommen, falls sie von den Helden nicht aufgehalten wird. Wenn dem Kutscher Romin die Flucht nicht gelingt, stellt er sich zum Kampf:

Romin

MU 13 LE 55 AT 14 PA 13 MR 5

RS 3 TP 1W+3 (Degen)

Wird er lebendig gestellt, verrät er nur, "ein unbekannter Mann" habe ihn angeheuert, den Helden "einen Schrecken einzujagen". In Wirklichkeit gehört er zur Besatzung der *Flinken Flumder* (siehe Seite 12) und wurde von Midur beauftragt.

Der falsche Barde

Allgemeine Informationen:

"Aufgemerkt und aufgepaßt: Hört her und seht hin. Kaum spiele ich ein Lied, schon strömen sie herbei – zu füllen ihre Krüge und des Wirts Taschen. Liebe Leute, vergeßt auch einen armen Spielmann wie mich nicht ..."

Auf der Spur der Verschwörer

Meisterinformationen:

Nachdem es den Helden klar wird, daß es offensichtlich eine Verschwörergruppe gibt, haben sie mehrere Möglichkeiten, um an deren Geheimnisse heranzukommen. Inzwischen sollte es als Verdächtige einige Hesinde-Geweichte (Crebonius Glimmerdiek) oder Personen, die sich mit diesen getroffen haben (Hesindior Calvino de Rosalia), geben, und somit ist die Verfolgung eines von ihnen sicherlich die leichteste Methode, um die anderen zu finden.

Ein Besipzeln der Geweihten ist außerhalb ihres Tempeldienstes (meist am späten Abend) gut möglich, denn ein Teil der Geweihten hat Familie und lebt bei dieser in der Stadt und nicht im Tempel. Es ist also durchaus normal, wenn ein Geweihter den Tempel verläßt. Wollen Sie die Helden abhängen, dürfte dies nicht allzu schwer sein: Der Gesuchte besteigt eine Kutsche und ist damit wesentlich schneller als die Helden, die selbstverständlich in der Kürze der Zeit nicht so rasch eine Kutsche finden.

Letztendlich sollten Sie zulassen, daß die Helden einen Eingeweihten verfolgen können. Dann belauschen die Helden zwei Verschwörer, die von einem Maskenball sprechen, der auch ein Treffen der Eingeweihten ist, oder sie verfolgen einen Verdächtigen direkt bis zu dem stattlichen Anwesen gegenüber des Rahja-Tempels:

Meisterinformationen:

Auf die Helden wird ein weiterer Anschlag verübt. Ein Spielmann und Gaukler sucht ihre Freundschaft und lädt sie zu einigen Krügen Bier ein. Später zückt er eine Flasche "des besten Eigenbräus, das ihr euch nur vorstellen könnt".

Die wahre Wirkung des 'Eigenbräus' offenbart sich, nachdem der Gaukler "mal eben etwas für seinen kleinen Prinzen und sich" erledigen gegangen ist – spricht, scheintrunken zur Latrine gewankt ist: Schon nach einer Spielrunde stellt sich eine Trübung des Gesichtssinnes und ein Brennen im ganzen Körper ein, die ersten Anzeichen einer Vergiftung mit Omrais, das aus dem Gift des Wüstenskorpions gewonnen wird:

Stufe 11

Wirkung 1W6-1 SP/KR Dauer 1 SR

Schildern Sie die Situation bedrohlich, aber lassen Sie keinen ernsthaften Schaden entstehen. Es gibt in Kuslik genug Magier, Geweihte, Medica etc., die helfend und gegen gute Münze eingreifen werden.

Sollte es gelingen, auch diesen Halsabschneider dingfest zu machen, so stellt sich heraus, daß er ebenfalls von einem Unbekannten angeheuert wurde. Diesmal war der Auftraggeber der Hesinde-Geweichte Crebonius, der im Auftrag des Legaten Midur handelte.

Der Maskenball

Allgemeine Informationen:

Der Verfolgte, der sich immer wieder suchend umschaut, verschwindet schließlich in einem vornehmen Palais. Aus den hohen, bunten Fenstern dringt helles Licht und leise Musik. Eine weiße Kutsche mit auf Hochglanz polierten silbernen Beschlägen fährt vor, und zwei Pagen, die neben dem Eingang warten, stürmen vor, um den Verschlag zu öffnen. Ein elegant gekleideter Mann mit einer weißen Federmaske und einem weit ausladenden Hut entsteigt der Kutsche und reicht einer nachfolgenden Frau in einem knappen grünen Gewand die Hand zur Stütze.

Spezielle Informationen:

Der livrierte Diener am Eingang macht unmißverständlich klar, daß niemand geduldet wird, der nicht eine Einladung vorzuweisen hat.

Meisterinformationen:

Die folgende Szene stellt sowohl ein kurzes Intermezzo und einen Ausflüg in die bizarre Welt der horasischen Oberschicht wie auch eine glänzende Gelegenheit dar, die Helden zu verwirren und abzulenken, ganz nach Ihrem Geschmack. Letztendlich sollte es aber mit entsprechendem Geschick möglich



sein, bei diesem Fest die entscheidenden Hinweise zu erhalten. Gastgeber der Festivität ist Dariyon dylli Uyos, einer der Eingeweihten. Der Zugang ist nur mit Einladung möglich – oder in Begleitung eines geladenen Gastes. Charmanten Helden sollte es keine Mühe bereiten, das Interesse einer feisten Kauffrau oder eines gelangweilten Stutzers zu erwecken – eine gute Gelegenheit bieten jene Gäste, die zuvor das nahegelegene *Magische Theater* besuchten und daher verspätet erscheinen. Da es sich andererseits um ein Gartenfest handelt, kann man auch einfach über die Mauer klettern ...

Die Helden sollten sich um entsprechenden 'Mummenschanz' kümmern, wenn sie in der Menge nicht auffallen wollen. 'Offizielle' Gäste erhalten bei Bedarf am Eingang bunte Larven, andere mögen sich an den ersten schnarchenden Opfern von Timser Weinbrand und 'echtem' Premier bedienen, während sich Helden mit ohnehin extravaganten Äußerungen auch ohne Verkleidung frei bewegen können: "Sagt, werter Dame, wo habt Ihr nur diese vortreffliche Tüschel erstanden – man könnte Euch für eine veritable Colonial-Barbarin halten, richtig zum Fürchten!"

Doch wie findet man unter etwa einhundert bunt gekleideten 'Paradiesvögeln', 'Drachen', 'Narren', mit viel Bast und Leder ausgestaffierten 'Mohas', verschleierte 'Novaden', falschen Sharisadim oder Thorwalern mit angeklebten roten Bärten und Hörnerhelmen die Gesuchten? Achten die Helden auf besonders auffällige oder hesindegeläufige Masken, so fallen ihnen Hela-Horas, diverse Magier (darunter zwei Rohals, die sich feindselig anstarren) und ein eher unglaublicher Echsenmensch auf.

Bedienen Sie sich zur Gestaltung des Festes folgender Szenen und Nebenhandlungen, die Sie frei wählen und kombinieren können. Denken Sie dabei stets daran, daß ein großer Teil der Verkleidungen den ganzen Körper oder zumindest das Gesicht vollständig verhüllen – selbst höchste Würdenträger geben bei solchen Gelegenheiten bewußt ihre Identität auf, um sich aller Hemmnisse und gesellschaftlicher Zwänge zu entledigen.

Spezielle Informationen und Szenen:

- Eine in Begleitung erschienene Heldin wird von der ehemaligen Mätresse ihres Herren gezielt angefeindet und zum Verlassen des Maskenballs gedrängt – womit die Mätresse natürlich den Verdacht der Helden auf sich lenkt.
- Falls sich ein Held einer fremden Gewandung bemächtigt, wird ihm folgendes widerfahren: Ein Paradiesvogel mit üppigen weiblichen Formen nähert sich ihm und geht auf Tuchfühlung. Während die eine Hand des maskierten Gegenübers ihn zu einem Kuß heranzieht, beginnt die andere schon zielstrebig an seiner Hose zu nesteln ...
- Ein Held wird von einer schönen jungen 'Tänzerin' umgarnt und hinter die Büsche gezogen (verzichten Sie auf deftige Selbstbeherrschungs-Proben, und versuchen Sie den Spieler mit kek-

kem Augenaufschlag von der Ungefährlichkeit dieses kleinen Abenteuers zu überzeugen). Sie will ihren Liebhaber eifersüchtig machen, der natürlich genau im peinlichsten Moment erscheint und von dem 'wildem Rohling' Satisfaktion fordert.

- Einer der Helden wurde enttarnt oder wiedererkannt. Eine Gruppe Maskierter drängt sich scheinbar zufällig in seine Richtung, um dann mit vereinter Anstrengung den Helden zu packen und über das Geländer zu hieven und vom Balkon zu stürzen. (Verwenden Sie diese Szene mit äußerster Vorsicht, denn es sollte nicht zu einem Eklat kommen. Die Maskierten werden nur dann agieren, wenn sie unbeobachtet sind, und anschließend ihre Masken wechseln oder in Richtung ihres Versammlungsortes aufbrechen.)

- Als die Helden einer Verdächtigten endlich habhaft werden und sie demaskieren, stellt sich das Opfer als völlig verschreckte Frau heraus, die ihre Liebesabenteuer vor den Augen des Verlobten verbergen wollte, indem sie mit einem Gast die Kleider tauschte.

- Die Eingeweihten nutzen die anonyme Atmosphäre, um sich unbemerkt zu unterhalten, scheinbar zufällig treffen sie immer wieder zusammen und wechseln einige Worte, um dann ebenso belanglos wieder in der Menge zu verschwinden. Ein offenes Vorgehen ist in diesem Rahmen fast unmöglich, andererseits könnten die Helden den Spieß auch umdrehen: Verstrickt man die Verdächtigten zusammen mit anderen Gästen in eine Konversation, können sie zumindest zeitweise unter Kontrolle gehalten und beobachtet werden, denn es wäre äußerst ungeschicklich, seinem Gesprächspartner einfach auszuweichen ...

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden ihre Verdächtigten gefunden haben, können sie diese belauschen, wie sie von einem Treffen sprechen:

Allgemeine Informationen:

"Der Meister sandte mir eine Botschaft und bat mich, Euch zu benachrichtigen. Noch heute abend sollen wir uns unter dem Madamal treffen. Vorsicht, die Comtessa nähert sich." (*Im flüsternden Tonfall:*) "Der Moha ist der Zyklop, er sagte mir soeben, daß der Unfall mit der Kutsche nicht gelungen ist. Bedenklich und bedauerlich. Und dies, obwohl der Legat selbst sich darum kümmern wollte." (*Im lauten Plauderton:*) "Vorzüglich, diese Koschammernungen!"

Meisterinformationen:

Wenn Sie die Helden nicht mehr lange hinhalten wollen, dann lassen Sie das Treffen der Eingeweihten noch am heutigen Abend stattfinden: Nach und nach ziehen sich alle Verdächtigten vom Fest zurück, besteigen ihre Kutschen und wenden sich zu einem alten Boronanger außerhalb der Stadt.



Versammlung der Eingeweihten

Meisterinformationen:

Viele Wege führen nach Gareth, sagt man, und viele verborgene Pfade führen auch zu den 'Eingeweihten'. Falls sich in Ihrer Heldengruppe ein Phex-Geweihter, ein Logenmitglied des Horasreiches oder Hellsichtsmagier befindet, wird es sicherlich noch andere und mehr Wege zum Ziel geben, als man hier aufzählen kann. Wie immer muß man damit rechnen, daß Spieler ganz und gar ungeplante Aktionen vollführen. Wir gehen hier vom Weg der höchsten Wahrscheinlichkeit, des geringsten Widerstandes und der größten Karmaldichte aus. Sei es durch Observation, magische Beherrschung oder pure Gewalt: Die Helden haben es geschafft, zu einer Versammlung der Eingeweihten von Kuslik zu gelangen. Diese findet entweder in einem alte Nasuleum* außerhalb der Stadtmauern oder im Keller des Herrenhauses von Dariyon dylli Ujös statt.

Das alte Nasuleum*

Spezielle Informationen:

Ein monumentaler Bau oberhalb einer Gruft weist darauf hin, daß hier einst eine mächtige oder zumindest vermögende Fami-

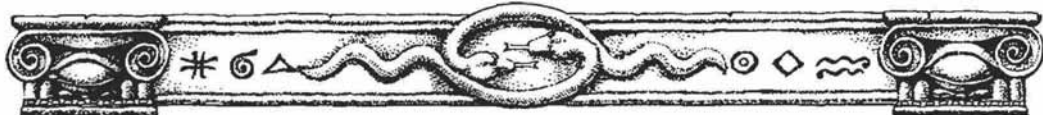
lie ihre Gruft hatte. Alle Namen sind anscheinend schon vor langer Zeit entfernt worden, die einzige halbwegs lesbare Jahreszahl deutet auf 1512 Horas. Über dem Eingang sind die vier Phasen des Madamals abgebildet, in ihrer Mitte ist deutlich das Zeichen der zweifachen Schlange zu erkennen. Hinter der lediglich angelehnten und erstaunlich gut erhaltenen Eisentür, die den Eingang schützt, öffnet sich ein kleiner Vorraum, der außer einem rabengekrönten Boron-Schrein noch eine Treppe in die Tiefe birgt.

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig steigt ihr die Treppe hinab. Glitschige Stufen führen zu einem langen Gang, der sich im Dunkel verliert. Wasser rinnt die Wände hinab, und auf dem Boden haben

*) Ein Nasuleum ist ein prächtiges Grab eines Potentaten, benannt nach Kaiser Nasul-Horas, der südlich von Bosparan ein heute verfallenes Prachtgrab für seine Gemahlin errichten ließ.





sich feuchte Flecken gebildet. Weiße Kristalle bedecken die Mauern, an denen eine Spur brennender Fackeln einen Weg weist. Vor euch öffnet sich ein Kellerraum, dessen Wände mit grünem Stoff bespannt sind. An der Stirnseite des Raumes befindet sich hinter dem dünnen Leinentuch ein weiterer Raum. Das flackernde Licht dort zeichnet die Umrisse einer auf einem Stuhl sitzenden Gestalt auf den Vorhang. Die verborgene Person spricht mit einer seltsamen und unheimlich dumpf klingenden Stimme zu der verummten Versammlung, die sich um einen sechseckigen Tisch gruppiert.

Spezielle Informationen:

Alle Anwesenden sind in grüne Gewänder gehüllt und tragen Masken: Yeti, Zyklop, Waldschrat, Necker, Vogel und Troll repräsentieren die Sechsheit der Elemente. Die Sitzordnung entspricht ebenfalls der Hexalogie der Elemente: (im Uhrzeigersinn) Eis (Yeti), Luft (Vogel), Feuer (Zyklop), Humus (Waldschrat), Fels (Troll), Wasser (Necker).

Meisterinformationen:

Im folgenden finden Sie Satzfragmente, die Sie dem Legaten, der zu den Eingeweihten spricht, in den Mund legen können. Ergänzen Sie sie durch ein absurdes Gemisch der unterschiedlichsten Mythen und Philosophien, und lassen Sie den Redner nebenher auch Bereiche ansprechen, die für einen Helden von großer Bedeutung sind.

Zusätzlich warnt er vor "Fremden, die in die Stadt gekommen sind, um den Kreis der Weisheit zu unterbrechen", und gegen die man mit allen Mitteln vorgehen müsse. Ein eindeutiger Fingerzeig wider die Helden, der zunehmend deutlicher wird.

Sonstiges Geplauder:

"Wissen gebiert nicht Weisheit. Nur ich biete euch das Licht der Erkenntnis."

"Wenn ihr zu wissen glaubt, dann wißt ihr nichts. Laßt mich das Gras des Unwissens in euren Köpfen roden und die Saat der Illuminatio säen. Die nächste Emanation der Illuminatio ist erst erreicht, wenn das aufgenommene Wissen den leuchtenden Gipfel der Seele erhöht."

Meisterinformationen: Die Eingeweihten

Crebonius Glimmerdiek (Yeti)

Der 'Meister' dieser Gruppe der Eingeweihten ist zugleich 'Ältester' der Kuslik Eingeweihten. Weitere Beschreibung finden Sie beim Hesinde-Tempel (S. 15).

Dariyon dylli Ujos (Zyklop)

Der junge und arrogante Stützer wurde wegen seiner elterlichen Beziehungen aufgenommen. Sein Onkel ist Yidayon A'Tyalfir dylli Ujos, der Seegrab von Phenos und Putras, sein Vater Sarpodon einer der wenigen Händler, die das Purpur-Privileg haben. Leider ist sein Vater ebenso wie er selbst auch einer der eifrigsten Verfechter des Namenlosen auf den Zyklopeninseln und somit einigermaßen gut über die Eingeweihten informiert ...

Desaya Quandt (Vogel)

Die junge Magierin von der Halle der Metamorphosen war die beste ihres Jahrgangs und schon immer besonders an der hesindianischen Philosophie interessiert. Obwohl sie eine sehr treue Dienerin der weisen Göttin ist und kurzfristig sogar mit dem Gedanken spielte, in den Tempeldienst einzutreten, so wollte sie nicht ihre arkanen Studien zugunsten des liturgischen Dienstes reduzieren. Durch die Eingeweihten erhofft sie sich, dennoch einen schnellen Weg zur Erleuchtung zu finden.

Hesindior Calvino de Rosalia (Waldschrat)

Beschreibung siehe Hesinde-Tempel (S. 16).

Comto Thüan della Gribaldi von Cuslicana (Troll)

Ein ruhiger und überlegter Mann, dessen Schweigsamkeit so gar nicht zu der lauten Stadt passen will. Trotz des Titels verfügt Comto Thüan nur über wenig Zuneigung in der Stadt Kuslik selbst, wird er doch als eine Art Zwingherr und Ohr der Kaiserin verstanden. Dennoch hat der Comto überall seine Finger im Spiel und verfügt über zahlreiche Zuträger, da er ansonsten kaum in Kuslik überleben könnte. Ein ODEM ARCANUM enthüllt den Comto als Magiedilettant. Vielleicht ist dies die Erklärung für seinen hesindianal Umgang mit Meißel und Marmor, denn Thüan ist ein überaus begabter Bildhauer.

Signor Heridan Kusimo von Hussbek-Schelf und Talassino (Necker)

Der nächste noch im Lieblichen Feld verbliebene Verwandte Fürstin Kusminas und Prinz Romins hat es geschickt verstanden, sich aus den Unruhen um die Galahanisten herauszuhalten, und sich so vor dem Exil bewahrt. Signor Heridan ist der Kopf der Galahanisten im Horasreich und bewegt sich daher stets auf des Rapiers Schneide. In der Umgebung von Kuslik ist er ein sehr geachteter Mann. Signor Heridan gilt als intrigant und arrogant, eben ein echter Galahan. Ebenso wie die ehemalige Fürstin Kusmina tritt er für die Förderung von Kunst, Kultur und Wissenschaft ein und will sie im Sinne der Eingeweihten lenken.



"Hinter sechs Schleiern verbirgt sich Erkenntnis und Erkennen. Der erste Schleier, den ihr durchschreiten müßt, ist die Zerstörung eures alten Geistes. Vergeßt, was ihr zu wissen glaubt, und ordnet es neu. Der erwachte und brennende Forschergeist wird den ersten Schleier verbrennen und euch der Prüfung des zweiten Schleiers stellen. Diese wird nur derjenige bestehen, der seinen Verstand beweglich und wandelbar hält. Seid offen für Erneuerungen und Veränderungen. Das Geheimnis des dritten Schleiers ist die Beständigkeit. Baut eure neu gewonnenen Erkenntnisse auf den festen Fels eures neuen Verstandes. Er soll die Basis sein für ein neues Wesen, das in euch erwachen wird. Nun, da ihr festen Boden unter euch habt, könnt ihr euch treiben lassen, und leicht wird der vierte Schleier hinfort geweht. Hinter dem fünften Schleier verbirgt sich die Prüfung des Lebens. Leben ist Erkennen, und so lebt und seht die unsterbliche Wahrheit. Voller Kraft werdet ihr die Reifeprüfung des sechsten Schleiers antreten. In ihr werdet ihr erfahren, das Gelernte zu sieben. Ihr werdet es scheiden in jenes, das der Herrin dient, und jenes, das unwichtig ist, um ihr zu dienen.

Wenn ihr es schafft, die sechs Schleier zu durchschreiten, euer altes Wesen zu zerstören und zu wandeln, es zum Ugrund zu machen, für einen beweglichen Verstand, der euch mit neuem Leben erfüllt und den ihr unbeugsam gegen alle Anfechtungen von außen verteidigt, so ist euch der Blick in Hesindes Einsicht verheißendes Anhlitz gewiß."

"Wie ein Fuchs sich in das Nest der Schlange schleicht, um die Eier zu stehlen, so schleichen Räuber auch um unseren Bau. Legt dem Fuchs eine Schlinge um den Hals und zieht sie zu, bevor er entweichen kann."

"Das einzige Mittel, den Irrtum zu vermeiden, ist die Unwissenheit."

"Die Wissenschaft ist außer Reichweite der Moral, denn ihre Augen sind auf ewige Wahrheiten geheftet."

Stürmen die Helden während oder nach der Versammlung in den versteckten Raum, so finden sie dort einen Stuhl mit einer lebensgroßen Strohfigur. Erst bei genauerer Untersuchung findet man ein Loch im Fels, aus dem der Verborgene offenbar gesprochen hat. Ein Zugang zu dem Raum hinter dem Fels ist nicht zu finden. Der Raum ist nur von außen, durch ein weiteres Grab – mit wesentlich besser getarntem Eingang – zu erreichen.

Falls es zum Kampf mit den Hesindianern kommt, so werden diese eher versuchen zu fliehen, mit Rang, Titel und "Gegenmaßnahmen" drohen oder schlicht auf ihren Status verweisen, sofern sie der Kirche der Hesinde angehören. Auf der gegenüberliegenden Seite finden Sie einige Personen aus dem illustren Kreis der Eingeweihten. Mehr über die Verschwörer, ihre Ansichten und Argumente finden Sie im Anhang ab Seite 55.

Der Überfall

Meisterinformationen:

Ob die Helden lauschend und abwartend hinter den Vorhängen stehen oder die Versammelten angreifen, plötzlich werden sie von den Ereignissen überrollt. Es kommt zu einem Überfall der Kultisten des Namenlosen und ihrer Söldner, die den Legat Midur gefangennehmen wollen.

Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6 bekommt ein Held mit, daß sich der 'Zyklop' (Dariyon dylly Uyos) hinter den Vorhang zurückzieht, hinter dem sich vermeintlich der Legat aufhält. Daß er dort nicht den Legat, sondern nur eine Puppe vorfindet, überrascht ihn ebenso wie die Söldner oder die Helden.

Natürlich wird Dariyon auch nicht von den Söldnern angegriffen. Wenn die Helden auf das Verschwinden Dariyons aufmerksam werden, dann liefern Sie ihnen damit einen potentiellen Informanten, denn er weiß darüber Bescheid, daß Kultisten des Namenlosen auf der Suche nach dem Legat sind. Zudem weiß er von der Aktivität von Anhängern des Namenlosen auf den Zyklopeninseln. Falls Sie befürchten müssen, daß Ihre Helden sich aufgrund dieser Informationen auf eine falsche Spur begeben, sollten Sie auf diese Szene lieber verzichten.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich hört ihr hinter euch Schritte, und schwarzgekleidete Söldner stürmen in den Raum. Der erste Angreifer ist kaum im Raum, als er bereits seine Armbrust auslöst. Getroffen und vor Schmerz aufschreiend, krümmt sich einer der Eingeweihten zusammen. Obwohl die Eindringlinge über eure Anwesenheit überrascht zu sein scheinen, beweisen sie wahre Professionalität und greifen euch ebenfalls sofort an.

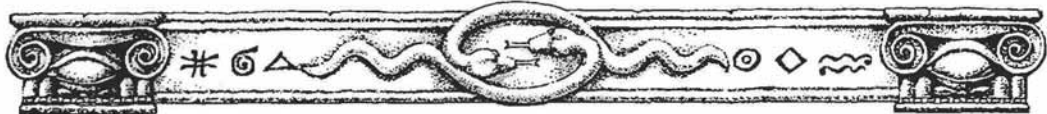
Spezielle Informationen:

Gestalten Sie den Kampf wie Sie wollen, gönnen Sie den Helden nach langer Zeit der trockenen Studiererei einen aufregenden Kampf und etwas 'Action'. Wegen der Enge in den unterirdischen Gängen sollte Sie darauf achten, daß besonders lange und sperrige Waffen mit AT/PA-Abzügen belegt werden.

Söldner

MU 14	LE 60	PA 13	MR 4	RS 3
FK 15 (Armbrust)	TP 2W+3	AT 14 (Schwert) TP 1W+5		

Falls es möglich ist, einen der Attentäter lebendig zu fangen, wird er nur mittels Magie zum Verrat zu bewegen sein. Die Tätowierung einer Schwarzen Spinne zwischen Kinn und Kehle weist ihn als Elitesöldner aus, der sein Leben dem Namenlosen verschrieben hat. Ein Wissen, das Ihre Helden jedoch nur haben, wenn sie schon wiederholt mit dem Namenlosen zu tun hatten. Unter magischem Einfluß gestehen die Söldner, daß sie im Auftrag eines Priesters ihres finsternen Gottes handeln. Nicht einmal dessen Name können sie jedoch sagen, denn alles 'überflüssige'



Wissen hat man ihnen genommen. Dies ist die unheilige Wirkung des Wunders Namenloses Vergessen.

Es wird auch und insbesondere auf Söldner vor wichtigen Kampfeinsätzen angewandt und schafft identitätslose Kampfmaschinen, die nichts verraten können, wenn sie in 'Feindeshand' gelangen.

Meisterinformationen:

■ Dem Legat gelang es zu entkommen, dennoch sollten die Hel-

den inzwischen genug Spuren haben, um ihn zu finden. Falls dies noch nicht der Fall ist, finden sie bei dem Überfallkommando ein hastig dahingekritztes Schreiben:

„Heil dem Verheißenen! Wie uns unser Kontaktmann mitteilte, findet heute ein Treffen der Eingeweihten am bekannten Ort statt. Begebt euch unverzüglich dorthin. Kommando Ivash wird sich derweil zum Schnabel begeben, um den Kopf der Schlange abzuschlagen. Heil dem Verheißenen!“

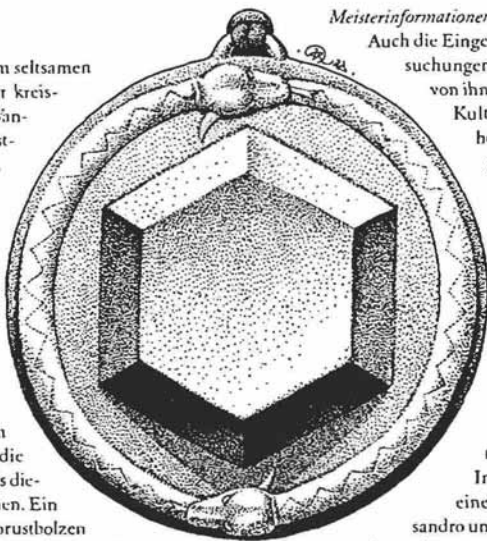
Überfall auf den Legaten – Für den Verheißenen!

Midur

Sollten sich die Helden nach dem seltsamen zyklöpischen Fremden mit der kreisrunden Narbe auf der rechten Wange erkundigen, finden sie im Gasthaus *Zum Rabenschnabel* sein Zimmer und die Information, daß er vor zwei Wochen mit einem Schiff aus Tereon kam. Midur, der Legat der Conservatoren, ist ein fünfunddreißigjähriger, blondgelockter Mann mit eckigen Gesichtszügen.

Sie sollten unbedingt verhindern, daß die Helden ihn lebend gefangennehmen können. Im Kampf würde er sich eher in die Klinge seines Gegners stürzen, als diesem lebendig in die Finger zu fallen. Ein Giltidorn in einem Ring, ein Armbrustbolzen eines Söldners, alle diese Möglichkeiten setzen seinem Leben ein Ende. Auch ein *BANNBALADIN* kann hier nicht helfen, denn selbst engen 'Freunden' gegenüber würde er das Depositum nie verraten.

Im gleichen Moment, in dem die Helden Midur erreichen, ereignet sich ein Attentat auf ihn. Falls es den Helden schon vorher gelingt, Midur zu fangen, muß sich das Attentat falls möglich an anderer Stelle ereignen. Der Sinn dieser Szene liegt darin, die Helden auf die dritte Fraktion, die Anhänger des Namenlosen, aufmerksam zu machen.



Meisterinformationen:

Auch die Eingeweihten sind nicht sicher vor den Untersuchungen des Namenlosen. Mindestens einer von ihnen (Dariyon dylli Uyos) ist schon dem Kult des güldenländischen Götzen anheimgefallen. Midur war der erste Legat der Conservatoren seit einiger Zeit, und für die Geweihten des Namenlosen, die ebenfalls herausfinden wollen, was es mit den mysteriösen 'Conservatoren' auf sich hat, eine wichtige Schlüsselfigur. Man beschloß, ihn gefangennehmen zu lassen. Die Söldner, gegen die die Helden antreten müssen, werden alles tun, um Midur gefangenzunehmen. Gelingt ihnen dies nicht, wird er mittels eines vergifteten Bolzens getötet.

In seinem Zimmer finden die Helden einen Zettel mit dem Rätsel von Avesandro und einen Amulettschlüssel. Nähere Informationen zu dem Rätsel finden Sie auf Seite 35.

Das Amulett besteht aus einer Bronzescheibe, auf der zwei Schlangen zu sehen sind, die sich Haupt an Schwanz im Kreise reihen und einen sechseckig geschliffenen Obsidian umgeben.

Ansonsten gibt es hier außer Kleidung und verschiedenen Münzen im Gesamtwert von 44 Dukaten nichts zu erbeuten. Die Kampfrufe „für den Verheißenen“ geben einen Hinweis auf den Namenlosen: So nennt man den dreizehnten Gott auf den Zyklopeninseln.

Die Taverne Zum Rabenschnabel

Spezielle Informationen:

Die Taverne *Zum Rabenschnabel* (Kusliker Stadtplan: 42, M6) ist ein vornehmes Lokal der Kaufleute und Schiffsoffiziere, die im Kontorviertel arbeiten und des Mittags gern "auf einen Happen in den Schnabel" gehen. An die einstige Geschichte der Taverne als Treffpunkt rauher Hafenarbeiter und abgemusterter Seeleute erinnert nur mehr der große Kolkkrabe Narax, der seit Menschengedenken von jedem Wirt gehegt und gepflegt und von den großspurigen Gästen mit Talern oder gar Dukaten "gefüttert" wird, denn von seinem Wohlwollen soll auch das Schicksal des Lokales oder gar des Hafens abhängen. So munkelt zumindest die greise Hanna, die Witwe eines längst verbliebenen Vorbesitzers, die hier Wohnrecht auf Lebenszeit besitzt und ihre karge Leibrente durch Kartenlegen und Orakel aufbessert. Narax hockt zumeist auf einer Stange in der Nähe des Eingangs und beäugt aufmerksam jeden Neuankommenden, bevor er den Kopf schieflegt und "Haste Duukaaten" krächzt. Kommt ein Gast der Aufforderung nach und zückt ein Geldstück, so verschwindet der Rabe mit der Münze, um sie auf einem Schrank zu deponieren. Wirt Xeranon Buchsenfeder sieht es nicht gerne, wenn abgerissene Gestalten in sein Lokal kommen. Wenn Helden den *Rabenschnabel* betreten, die seine gestrigen Ansprüchen nicht Genüge tun, werden sie nicht sonderlich höflich behandelt. Auch bei Auskünften – besonders über seine anderen Gäste – ist Xeranon dann eher mundfaul.

Um jegliche Störung seiner Gaststube zu vermeiden, existiert ein separater Zugang zu den zwei Doppelzimmern, die er nur an besondere – und zahlungskräftige – Gäste vermietet.

Meisterinformationen:

Derzeit ist nur eines der Doppelzimmer vermietet – hier hat sich Midur einquartiert. Wenn es zum Überfall der Söldner des Namenlosen kommt, so ahnt in der Gaststube niemand etwas davon, da die Eindringlinge durch den separaten Eingang zum Gästezimmer vordringen. Wenn Sie möchten, so können Sie den Helden einen Fingerzeig in Form eines aussagekräftigen Karten-Orakels zukommen lassen. Die folgende Begegnung wird den Helden einen kleinen Vorgeschmack auf das Kommende geben. Sie können diese Szene nach Belieben abändern, um sie Ihrer Gruppe anzupassen. Bedenken Sie dabei aber, daß die Hellscherin zwar begabt, aber kaum in der Lage ist, den Helden wirklich die Zukunft vorauszusagen oder ihnen konkret weiterzuhelfen.

Die Kartenlegerin

Allgemeine Informationen:

Aus dem wogenden Meer von Geräuschen, in das ihr beim Betreten der Schenke wie in einen weichen tulamidschen Teppich eingesunken seid, schält sich langsam eine hohe,

immer lauter werdende Stimme. Rings um einen kleinen Tisch an der Rückwand des Schankraumes fällt euch eine kleine Gruppe von etwa einem halben Dutzend Kneipenbesuchern auf, die gebannt auf die etwa dreißigjährige Frau in der Uniform der Kusliker Stadtgarde starren. Ruckartig erhebt sie sich, der Hocker fliegt polternd nach hinten, und fixiert mit lodermendem Blick die schmähliche, alte Frau mit dem großmütterlichen Dutt, die ihr am Tisch gegenüber gesessen hat. Nur mühsam könnt ihr der unfeinen Mundart der Frau folgen, die durch ein Übermaß an Brandt noch schwerer zu verstehen ist: "... dem Nomenlos'n, sogst du? Schau i leicht so aus, wie wann i ma irgendwas og'schnitten hätt? Häh? Ober dia wird glei was fehl'n, alte Vettel!" Die alte Frau versucht hastig, einige über den Tisch verstreute Karten einzusammeln, als sie hastig ihre kleinen Finger zurückzieht. Erst einen Moment später seht ihr den Dolch der Gardistin aufblitzen, der sich dumpf durch eine dunkle Karte in das Holz des Tisches bohrt.

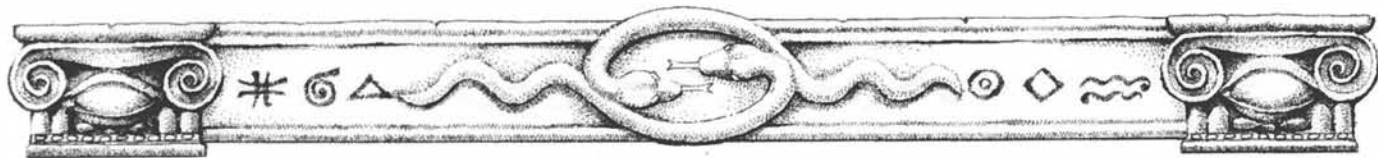
Meisterinformationen:

Nun wäre es für euch Helden eigentlich an der Zeit, zu handeln, denn die stockbetrunke Gardistin ist kurz davor, über die Alte herzufallen. Sie stellt zwar für die Helden keine ernsthafte Gegnerin dar, doch gegen die Stadtgarde die Waffen zu ziehen hat mit Sicherheit ernsthafte Folgen (zumal, wenn sie sich im Verlauf des Abenteuers bereits verdächtig gemacht haben, was ob der Unfälle, die stets im Umfeld der neugierigen Fremden geschehen, kaum zu vermeiden ist). Außerdem halten sich in der Schenke noch drei weitere, beinahe nüchterne Gardisten (eine Frau und zwei Männer) auf, wie im Gedränge nur schwer, an der Theke aber eindeutig an den vier roten Helmbüschchen zu erkennen ist. Diese würden ihre Kumpanin zwar zurückhalten, bevor es der alten Frau tatsächlich ans Leben geht, doch für die Einmischung von Fremden haben auch sie wenig Verständnis.

Versuchen Sie, durch den respektvollen Rückzug der Umstehenden den Helden das Risiko eines Kampfes vor Augen zu führen, und gehen Sie großzügig auf diplomatische und einfallreiche Vorgehensweisen ein. Sollte sich die klassische Kneipenschlägerei doch nicht vermeiden lassen, vergessen Sie nicht die erhöhte Rechnung des Wirts und verwenden Sie folgende Werte:

MU 14 (16*) AT/PA (Rufen) 15/11 AU 53 (35*)
MR 2 (0*) LE 40 AT/PA (Dolch, W+1) 14/13 (16/9*) RS 3
*) Die Werte in Klammern gelten für die betrunke Gardistin.

Während die Betrunkenen auch auf Unbewaffnete losgeht, greifen die anderen drei nur dann zur Klinge, wenn auch die Helden blank ziehen. Verstärkung ist derzeit nicht zu befürchten, wohl aber eine spätere Festnahme.



Spezielle Informationen:

Nachdem sich die Aufregung wieder gelegt hat, kann man bei einem kühlen Bier mehr über die Frau erfahren: Sie nennt sich Hanna, zählt 72 Götterläufe und kommt aus Havena, wo sie die Kunst des Kartenlegens gelernt hat. Auf Wunsch der Helden oder aber als Dank für ihren Einsatz kann Hanna den Helden die Inrah-Karten legen:

Allgemeine Informationen:

Hanna schaut [intuitivster Held] tief in die Augen. Sie lächelt wissend und meint: "Ihr seid also auf der Suche, wißt aber nicht, wonach. Ich werde Euch den Stern legen, der Euch vielleicht ein leitendes Licht in der Dunkelheit sein kann, in der Ihr Euch zu verirren droht."

Daraufhin bittet sie (HELD), ihr gegenüber Platz zu nehmen, legt einen hohen Stapel von pergamentenen, recht abgegriffenen Karten vor dich hin und bittet dich, dreimal abzuheben.

Dann nimmt sie den Stapel an sich und deckt die oberste Karte schräg vor sich auf. "Das ist es, was Euch bedrückt." Ihr seht einen bärtigen Mann, die Rechte hoch erhoben. Das Bild ist ein einfacher Druck, ohne Farbe, trotzdem geht eine seltsame Faszination von der Karte aus. "Der Geweihte – er warnt vor Vergeßlichkeit, möglicherweise habt Ihr Angst, ein kleines Detail vergessen zu haben. Vielleicht aber auch eine Person, ein tugendhafter Mensch. Und das ist Eure Hoffnung."

Sie legt eine weitere Karte schräg daneben. "Erz As, das Schwert. Ein Auftrag, eine große Gelegenheit. Aber auch die Aussicht auf einen großen Schatz."

Sie legt unter jede der beiden Karten eine weitere. Beim Geweihten seht ihr einen eingeschnittenen Tempel, von dem sieben Eiszapfen hängen, beim Schwert einen jungen, gefesselten Mann auf einem Schiff, dessen Segel ein Paradiesvogel zielt. "Die Eis Sieben – Eure Angst kann Euch genommen werden durch Vertrauen auf die Götter. Sie wollen Euch prüfen. Und Aves, der Gott der Reisenden und Abenteurer – vertraut ihm und Eurem Glück, dann werdet Ihr Euer Ziel erreichen."

"Erkundet Euer Innerstes", spricht Hanna nun mit Grabesstimme und legt eine weitere Karte, eine Echse. Nun könnt Ihr erkennen, daß je zwei Karten eine Zacke des Sterns bilden, und dieser dritte Strahl zeigt direkt auf (HELD). "Der Salamander – er steht für inneren Konflikt, einen Kampf, der im Geiste ausgetragen wird."

Hanna macht eine längere Pause, wie um Euch Gelegenheit zu geben, über das eben Gesagte nachzudenken. Dann legt sie eine zweite Karte zum Salamander: ein übergroßes Augenpaar. "Die Augen des Aaren, die Zwei der Luft. Sie mahnen Euch, nicht den Blick aufs Ganze zu verlieren."

Mit den Worten "Das ist Euer Feind!" will Hanna eben zu ihrer Rechten den vierten Strahl beginnen, als sie zu zögern

beginnt und heftig schluckt. Die Finger ihrer Hand zittern, als sie die Karte aufnehmen: In ihrer Mitte klappt ein schmaler Schlitz, wie von einer Klinge. Langsam deckt sie die Karte auf ... ihr seht einen Mann hinter einem Amboß, den Schmiedehammer hoch erhoben – offenbar eine Darstellung des Ingerimm. Hanna ist sichtlich verwundert, Schweißperlen stehen ihr auf der Stirn, und sie hat offenbar Mühe, ihre Fassung zu bewahren. "Der Gott des Feuers – geniale, einzigartige Schöpfungen, doch sind sie von unergründlicher und möglicherweise gefährlicher Macht. Ingerimm rät, wachsam zu sein und sich für kommendes Unheil zu stählen."

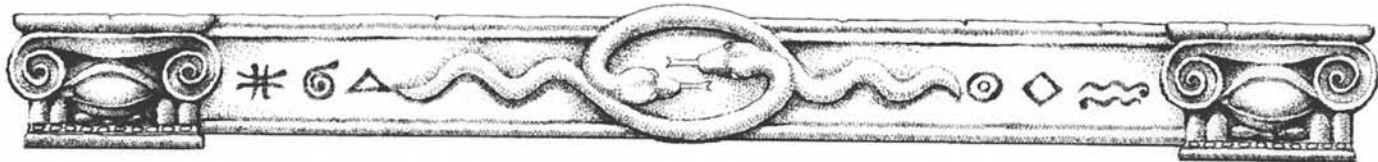
Hastig legt sie die erste Karte des fünften und letzten Strahls. "Der Narr, ein geborener Außenseiter."

Auch zu Ingerimm und dem Narren legt sie noch je eine weitere Karte: eine Frau mit verbundenen Augen, die sich mit einem Stab über eine Brücke tastet, und ein Baum mit vielen Früchten. Mit zehn Karten, die einen fünfstrahligen Stern bilden, ist die Legung anscheinend beendet. "Die Blinde – sie warnt vor dem Offensichtlichen, während das Erd As zu innerer Ruhe gemahnt, möglicherweise aber auch eine Möglichkeit, die man nicht verstreichen lassen soll."

Hanna ist sichtlich am Ende ihrer Kräfte, mit zitternder Stimme sucht sie euch die Legung zu deuten, wobei sie mit fahrigten Bewegungen mal auf diese, mal auf jene Karte deutet.

"Feuer und Luft dominieren, auffällig ist auch das völlige Fehlen von Wasser. Macht Euch auf Konflikte bereit, die größtenteils im Geiste auszutragen sind, Ihr habt Angst vor dem, was Ihr vergessen, nicht bedacht habt, doch tiefer Glaube kann Euch diese Angst nehmen und zur Richtigen Entscheidung führen. Das Ziel vor Euren Augen ist greifbar nahe, wenn Ihr mit offenem Herzen auf Euer Glück vertraut und Aves Eure Schritte lenken läßt, doch ist es leicht, dabei die wahren Ziele aus den Augen zu verlieren. Bedenkt die Augen des Aaren im Strahl des Selbst! Nur jene, die den Blick aufs Ganze nicht verlieren und große Zusammenhänge erkennen können, vermögen den Kampf zu gewinnen. Auch der Strahl des Feindes deutet darauf hin: geheimnisvolle Schöpfungen eines unergründlichen Geistes, vor denen Ihr aber die Augen verschließt."

Sie hält kurz inne, dann streichen ihre Finger fast liebevoll über die Karten des fünften Strahls: "Hier liegt Euer Glück: Besinnt Euch auf die wahren Ziele, und laßt die Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen, innere Ruhe und Eure große Lebensaufgabe zu finden. Sie bedeutet vielleicht Außenseitertum, vielleicht sind es aber auch Ausgegrenzte, Mißverständene, die Euch auf diesen Weg führen wollen." Ihre Stimme wird brüchig, Tränen der Anstrengung und Erleichterung fließen ihr über die Wangen, hastig packt sie ihre Karten zusammen und verschwindet ohne ein weiteres Wort aus der Schankstube.



Meisterinformationen:

Bei der Interpretation des Strahls des Feindes handelt es sich um eine klassische Fehldeutung: Hanna erklärte die Karten entsprechend ihrem Charakter, verbunden mit den üblichen Ratschlägen.

Tatsächlich offenbart sich ihre wahre Bedeutung erst gegen Ende des Abenteuers: Sie sind rein bildlich als 'der blinde Schmied' (bzw. 'das blinde Ingerimmskind') zu verstehen – der Verräterzyklop Kyr'o Kul. Wenn Sie wollen, können Sie

einem Helden mit einem TaW *Prophezeien* von 10 oder mehr in einem geeigneten Augenblick oder bei Nachfrage den Hinweis geben, daß derart vieldeutige Interpretationsmöglichkeiten beim Inrah nicht selten sind. (Eine ähnlich konkrete Deutung ist auch bei der Karte des Geweihten möglich, die als Symbol für die Conservatoren verstanden werden kann.)

Mehr über Wahrsagerei und Inrah finden Sie in der **Enzyklopaedia Aventurica (Die Welt des Schwarzen Auges)** ab Seite 55.

Zwischenergebnis

Meisterinformationen:

Sicherlich haben die Helden nicht alle Hinweise richtig erkannt, und vielleicht haben sie auch den einen oder anderen falschen Hinweis, dem sie zuviel Gewicht beimessen.

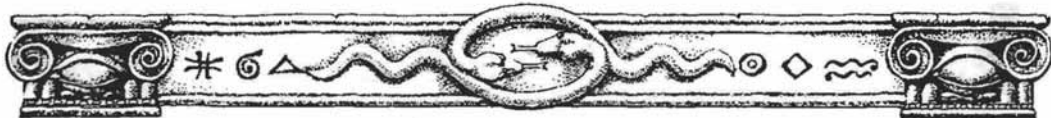
Wichtig ist, daß sie an diesem Punkt zu folgenden Erkenntnissen gekommen sind:

- Die mysteriösen Hinweise, denen Ludovigo folgte, haben etwas mit einem Schatz zu tun, der aus der Zeit der Hela-Horas stammt.
- Der Weg zu dem Schatz hat etwas mit dem sechsgeteilten Zettel und dem Edelstein-Schlüssel zu tun. Die Satzfragmente auf dem Zettel beschreiben wohl einen Weg, wenn man sie

richtig entschlüsselt und den richtigen Startpunkt kennt. Leider fehlen für die Entschlüsselung noch irgendwelche wichtigen Informationen.

- Die meisten offenen Fäden deuten in Richtung Zyklopeninseln, und zwar genau genommen nach Teremon.
- Es gibt unterschiedliche Parteien, die ihre Finger in diesem Spiel haben. Neben einer geheimen Hesinde-Sekte ist dies auch eine Gruppe von Anhängern des Namenlosen.

Daraus ergibt sich, daß es nun an der Zeit ist, in Teremon weiterzusuchen, und zwar entweder im Hesinde-Tempel oder in dem früheren Tempel des Namenlosen.



Pailos

Meisterinformationen:

Die Spurensuche geht weiter. Einige Anhaltspunkte sind nur zu finden, wenn sich die Spieler vor Augen führen können, wie es – durch die Augen der Helden gesehen – um sie herum aussieht. Dazu sind sie auf Ihre Beschreibungen angewiesen, lassen Sie sich von den 'Vorsetexten' inspirieren, und haben

Sie den Mut, das Abenteuer zur Seite zu legen und frei zu beschreiben.

Andernfalls würde es allzu schnell auffallen, wenn die Helden an einen wichtigen Ort kommen: "Du, Fred, leg mal die Chips weg, ich glaube es wird gleich spannend, der Meister greift zum Abenteuer."

Die Überfahrt

Allgemeine Informationen:

Eine Überfahrt nach Teremon ist schnell gefunden: Im Hafen liegt die *Schwanenfeder*, eine schlanke Karavelle. Das Schiff macht einen soliden Eindruck; das Deck ist sauber, die Taue sind neu, das Segel ist kaum geflickt und mit dem Rahjasohn Aves geschmückt.

Kapitänin Svinia Saverin ist gerne bereit, Passagiere mitzunehmen, denn auf der Hinfahrt sind die Laderäume des Schiffes fast leer. Auf der Rückfahrt wird das Schiff mit edler Phraischafwolfe gefüllt sein.

Die Überfahrt kostet pro Person 2 Dukaten, Pferde können leider nicht mitgenommen werden.

Spezielle Informationen:

Praios und Efferd scheinen es gut mit unseren Helden zu meinen: Das Meer ist ruhig, ein steter Wind sorgt für schnelles Vorankommen, und die Sonne scheint, als wolle sie alle üblen Kreaturen Deres versengen. Nach einem Tag Fahrt durch die azurblaue Zyklopensee legt die *Schwanenfeder* am Kai von Teremon auf Pailos an.

Teremon

Allgemeine Informationen:

Ein Schwarm Delphine, der sich der *Schwanenfeder* auf offener See angeschlossen hat, folgt euch bis in den weit auslaufenden, halbmondförmigen Hafen. Trutzige Hafenbefestigungen sowie ein wehrhaftes Gebäude aus dunklem Vulkangestein, das auf einer Klippe oberhalb der Stadt liegt, kündigen von lebhaften Zeiten. Während die *Schwanenfeder* einen steinernen Kai im Osten der Bucht ansteuert, habt ihr Zeit, einen ersten Eindruck von Teremon zu gewinnen. Sofort wird euch klar, warum man Teremon als 'Schwarze Stadt' bezeichnet, denn fast jedes Gebäude ist aus dunklem, unverputztem Vulkangestein erbaut. Helle Schmuckbänder mit efferdgefalligen Motiven zieren die Häuser und lockern die düster gebaute Stadt jedoch ebenso auf wie die hell gekleideten Zyklopäer.

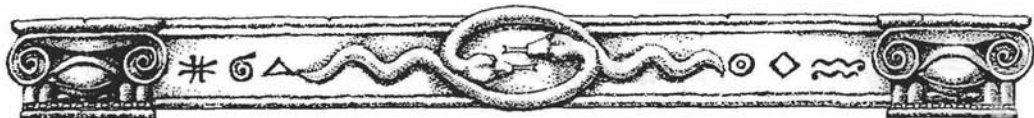
Auf einer Felsnase inmitten des Hafens, direkt oberhalb des Meeres, erhebt sich ein prächtiger Bau aus weißem und rosarotem Marmor: der berühmte Rahja-Tempel. Eine breite Hauptstraße, von der einige Querstraßen abzweigen, windet sich in der terrassierten Stadt einen steilen Hang hoch. Am gegenüberliegenden Ufer der Bucht seht ihr die bekannte Werft, daneben eine Vielzahl bunter Fischerboote sowie einige Kriegsschiffe. Dort am Ufer sitzen einige Fischer und

reparieren die Netze vom nächtlichen Fang. Als euch ein hölzerner Steg zur Kaimauer den Weg in die Stadt eröffnet, packt ihr eure Rucksäcke und verläßt die *Schwanenfeder*.

Spezielle Informationen:

Teremon ist mit 1.610 Einwohnern der zweitgrößte Ort der Zyklopeninseln. Er ist ein Stützpunkt der Zyklopenflotte, und im Hafen liegen üblicherweise vier Tireremen und vier Karavellen, die jedoch nicht dauerhaft bemannt sind.

Teremon gilt als Hauptumschlagplatz für den Handel mit den Zyklopen und ist bekannt für die hervorragenden Schiffe, insbesondere Karavellen, die hier gefertigt werden. Von einer Klippe oberhalb der halbmondförmigen Stadt wirft die finstere Burg des Herzogs von Teremon einen drohenden Schatten auf die Stadt. Außer einem Hesindetempel (s.u.) gibt es einen Wehrtempel des Efferd und die weiß-rosarote Halle der Rahja, die mit einem Aves-Tempel verbunden ist, zu dem viele Seefahrer pilgern, bevor sie 'auf große Fahrt' gehen. Rahja, die Schutzgöttin der Stadt, wird hier nicht nur als Freudenspenderin verehrt, sondern gemäß dem Spruch "Liebe ist Freude. Liebe gebiert neues Leben. Neues Leben ist Freude" auch als Fruchtbarkeitsgöttin. Eine besondere Schenswürdigkeit sind die Liebesgrotten unterhalb des Rahja-Tempels.



Allgemeine Informationen:

Obwohl es recht früh am Tag ist, befindet sich allerlei Volk im Hafen: Kräftige Schauerleute mit Goldringen im Ohr stemmen mit prallen Muskeln Pakete, aus denen feinste Phraischafwolle quillt. Eine Gruppe junger Zyklopäer, die in helle, tunikaähnliche und paillettenbestickte Gewänder gekleidet sind, steht an einem Stand und feilscht um das dargebotene Obst.

Sowohl Männer als auch Frauen haben den Oberkörper gemäß der zyklöpäischen Tracht unverhüllt. Bunte Bänder in ihrem Haar flattern ebenso im Wind wie das Gewand eines Aves-Geweihten, der sich anregt mit einem Offizier der herzoglichen Garde unterhält.

Promenierende horasische Damen versuchen, mit feinen Seidenschirmchen die Strahlen der sengenden Praiosscheibe fernzuhalten, begleitende Herren in edlen Ausgehanzügen versuchen ihrerseits, ihre neugierigen Blicke auf die freizügig dargebotenen Brüste junger zyklöpäischer Mädchen vor ihrer Begleitung zu verbergen. Stolz Seesoldaten flanieren wachsamem Auge oder sitzen beim Würfelspiel beisammen, während zwei Efferd-Geweihte mit seltsamen, bunt bemalten Holzbrettern unter den Armen in ein Gespräch mit zwei südländisch ausschauenden Kapitänen vertieft sind. Ein Kind mit einer Stiermaske wird von einer johlenden, mit Holzscheren bewaffneten Schar Gleichaltriger verfolgt.

Über allem liegt ein Hauch von Exotik, gemischt aus dem würzigen Duft von Olivenöl, unbekannten Kräutern und den Garküchen und Spießbratereien – in denen man leckere 'Zyklopenspieße', gewürztes Fladenbrot, Fische, Muscheln und exotischeres kaufen kann. Ab und an mischt sich ein Mißgeruch in die Geruchssymphonie, wenn der Wind den strengen Geruch einer Schafsherde heranweht, die gerade verladen wird.

Spezielle Informationen:

Weitaus weniger düster als ihre Stadt sind die Zyklopäer, vom Gemüte sind sie eher heiter und lieben es, sich hell und bunt zu kleiden. Junge Zyklopäer zeigen dabei gerne ihren hübschen, braungebrannten Körper, und nicht nur Männer zeigen dabei die unbekleidete Brust.

Nachdem die Helden sich ein wenig im Hafen umgeschaut haben, werden sie sich wahrscheinlich erst einmal mit Zyklopenspieß und Pailischem Fladenbrot stärken.

Wenn sie sich auf die Suche nach Informationen begeben, die die Conservatoren betreffen, so ist einer der interessantesten Anlaufstellen ein Bau am Rande des Hafens: der Hesindetempel, dessen sechseckige Kuppel aus roten Obsidianscheiben wie ein halbiertes Rubin wirkt. Ursprünglich nur als Kartothek gedacht, wurde er durch zahlreiche Umbauten vergrößert und bietet nun Wissensdurstigen genügend Platz zum Studium. Die Kartothek verfügt über Karten und Aufzeichnungen, die bis auf die ersten

güldenländischen Siedler zurückgehen. Zudem gibt es hier eine Aventurienkarte, die mit 6 x 4 Schritt die größte und auch die genaueste sein soll. Sie wird ständig von den Hesinde-Geweihten verbessert, die auch auf Erzählungen und Skizzen der nahen Aves-Geweihten zurückgreifen. Die Kuppel aus dünn geschliffenen und in Blei gefaßten Obsidianscheiben läßt nur wenig rot gefärbtes Sonnenlicht in den Lesesaal, in dem in tiefen Nischen die Schriftstücke lagern. Wegen der schlechten Beleuchtung werden von den Geweihten zusätzlich Gwen-Petryl Steine verteilt, offenes Feuer ist strengstens verboten. Über dem Eingang zum Gebetssaal steht in Bosparano zu lesen: „Erkenne dich selbst“.

Meisterinformationen:

In der Bibliothek sollte den Helden eine bronzene Statue gefallen, denn auf ihrer Schulter ist das Symbol der zweifachen Schlange, das die Helden inzwischen durch die gefundenen Amulette kennen, eingepreßt. Sie stellt die lehrende Hesinde dar und trägt ein bronzenes Pergament in der linken Hand. Eine nähere Untersuchung offenbart im Sockel der Figur eine Vertiefung, in die das Amulett der Helden trefflich paßt. Drückt man das Amulett hinein und dreht es, so öffnet sich die Hand und man kann das Pergament – entlang kaum wahrnehmbarer Scharniere – entfalten:

Allgemeine Informationen:

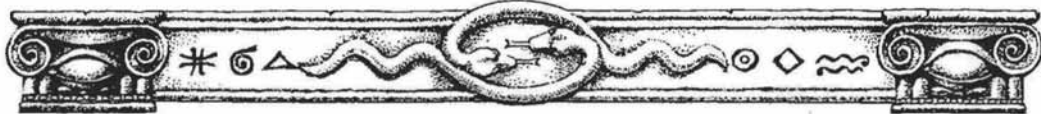
Der Weg zur Weisheit ist nicht Kreis noch Polygon.
Suche in der Stadt, wo Feuer und Erz Wasser und Humus besiegen.
Auf Eis folgt Luft, dann Feuer.
Doch kein Element spricht ohne seinen Widerpart.

Meisterinformationen:

Den Hesinde-Geweihten des Teremoner Tempels ist die Bedeutung der Inschrift nicht bekannt, und sie zeigen sich über diesen Text und seine Entdeckung auch eher erstaunt. Natürlich wollen sie nun wissen, woher die Helden den Amulett-schlüssel haben, und am liebsten würden sie das Artefakt gleich hier behalten. Das sollten Sie, verehrter Meister, jedoch verhindern, denn die Helden werden diesen Schlüssel noch ein zweites Mal brauchen.

Mit diesem Text haben die Helden nun aber den nötigen Hinweis erhalten, mit dem sie das Geheimnis des sechseckigen Zettels entschlüsseln können. Sollten sie nicht selbst darauf kommen, dann müssen Sie ihnen den entsprechenden Tip geben – zum Beispiel über einen Hesinde-Geweihten, der die Vermutung anstellt, daß der Text auf der Bronze-Platte nur ein Fragment eines Rätsels sein kann. Bei diesem Stichwort sollten die Helden eigentlich an das andere Fragment erinnert werden.

Hinweise zu der Entschlüsselung des Rätsels finden Sie auf Seite 35.



Meisterinformationen:

Da die Helden sich sicherlich über die Insel erkundigen und dort auch einige Meilen umherreisen werden, ist hier die Insel Pailos in allen Details nochmals vorgestellt. Weitere Informationen finden Sie in **Das Reich des Horas** ab Seite 123.

Spezielle Informationen:

Die westlichste der großen Zyklopeninseln ist zugleich auch das größte Eiland des Archipels und die viertgrößte Insel Aventuriens. Der karge und gebirgige Westen der Insel ist stark zerklüftet und sehr unwegsam, die Küste ragt überwiegend steil aus dem Wasser.

Die Bucht, an der sich die fast vergessenen Ruinen Palakars ausbreiten, ist eine der wenigen Stellen der Westküste, an der ein Boot landen könnte.

Oberhalb jener Bucht erhebt sich der zweitausend Schritt hohe, dreigeteilte Gipfel des **Amran Nemoras**. Während sich der größte der drei Krater seit Menschengedenken nicht mehr gerührt hat und sein Boden von einem finsterblauen, leblosen See bedeckt ist, sind die beiden tiefergelegenen Krater immer noch aktiv, und diese beiden waren es, aus denen die tödliche Glut kam, welche die Stadt Palakar verbrannte.

Ein weiterer Feuerschlund ist jener Berg, der in einem der unzugänglichsten Gebiete des westlichen Gebirges liegt, in der Sprache der Zyklopen wird er **Nun'kun'tur** genannt. Daß die Erde im Westen der Insel nicht zur Ruhe kommt und bisweilen auch die Elemente Feuer und Wasser miteinander kämpfen, zeigt der Ausbruch des **Amran Khallas** vor der Westküste von Pailos. Seit dem Jahr 23 Hal hat sich ein beachtlicher Bergkegel aus dem Meer emporgetürmt.

Auf einer der sturmtostenen Klippen im felsigen Westen haben Westwinddrachen eine Kolonie gegründet. Bis auf einige gerissene Schafe hatten ihre menschlichen Nachbarn indes noch keine Probleme mit ihnen. In den tiefen Schluchten und den dichten

Nadelwäldern des Berglandes leben in verborgenen Höhlen sogar einige Zyklopen.

In Steinbrüchen im zerklüfteten Westen der Insel wird das Gestein für den Bau der pailischen Häuser gebrochen, Andesit, Basalt, Tuff und Bims.

Die meisten Häuser sind aus dem dunklen Vulkangestein gebaut oder aber, wo sich die Möglichkeit bietet, wie in **Lýios**, ganz in den weichen Tuffstein geschlagen. In einem der Steinbrüche kann man auch eine nie fertiggestellte Statue der **Hela-Horas** bewundern, die mit ihren sechzehn Schritt Länge durchaus beachtlich ist.

Die Ostküste Pailos' ist flach und relativ dicht besiedelt. Größere Wälder finden sich nur noch im Süden – alle anderen Holzvorkommen, hauptsächlich die Zyklopenzeder, wurde bereits für den Schiffsbau abgeholzt.

Dort, wo die großen Wälder gewichen sind, findet man zahlreiche Hirten mit ihren Phraischafherden. Die Hirten von Pailos haben auch die überaus praktische 'pailische Hirtentasche' erschonnen, die auf längeren Wanderungen alles notwendige beinhaltet und auch bei Soldaten und Abenteurern beliebt geworden ist. Im Südwesten der Insel taucht von Zeit zu Zeit ein mächtiger Strudel – der Pailische Mahlstrom – auf, der jedoch keine Gefahr für die Seefahrt darstellt, liegt er doch abseits der Schifffahrtsrouten.

Die Küste im Osten ist dicht besiedelt; nördlich von Teremon gibt es die Dörfer **Ayodön** und **Kemethis**, im Süden **Skebos** und **Larýis**. Etwas südlich von Ayodön liegt auch ein inzwischen verlassen und zugemauerter Tempel des Namenlosen. Es ist ein unheiliger Ort, vor dem zahlreiche Schutzsymbole der Zwölfgötter warnen. Ebenso verrufen und wohl auch verflucht sind die Grabstätten der Opfer des Rohafan von Pailos. Auf den Massengräbern der Ermordeten wollen auch heute noch keine Blumen wachsen. Nur einige Grasbüschel und dorniges Gestrüpp bedeckten die Ruhestätte seine Opfer.

Der verborgene Tempel

Meisterinformationen:

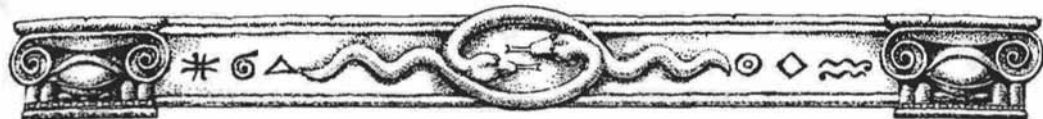
Falls die Helden im Tagebuch des Ludovigo von einem 'verborgenen Tempel' in der Nähe der Schwarzen Stadt gelesen haben, so kann sich daraus ein Mißverständnis ergeben. Mit dieser Notiz war das verborgene Hesinde-Heiligtum der Conservatoren gemeint.

Der Begriff des 'verborgenen Tempels' ist jedoch auch mit einem Tempel des Namenlosen zu identifizieren, der nördlich Teremons in einem kleinen Wäldchen verborgen liegt. In jedem Teremoner Tempel weiß man von diesem unheiligen Ort, der im Jahr 7 Hal enttarnt und erstürmt wurde.

Natürlich erweckt jeder, der nach dem Namenlosen, dem 'Verheißenen' oder dessen Tempel fragt, großes Mißtrauen. Um zu verhindern, daß sich die Geweihten abwenden oder gar die herzogliche Garde rufen, muß man schon sehr überzeugend

auftreten (CH-Probe + 3) oder gute Argumente vorbringen. Ein Bericht dessen, was in Kuslik geschehen ist, sichert die Unterstützung der Geweihten. Diese berichten dann von den Ereignissen, die sich vor zwölf Jahren zugetragen haben: Die Kette der Zwölfgötter, von der die Legende berichtet, sie sei das Band, mit dem die Götter das Zwölfgötter-Edikt Kaiser Silem-Horas' aus dem Jahre 1093 v.H. bestätigt hätten, ging damals auf den Zyklopeninseln verloren. Bei der Suche nach der Kette wurde ein Kult des Namenlosen enttarnt. Ausführlich können Sie diese Begebenheiten im Soloabenteuer **Geheimnis der Zyklopen** nachspielen oder -lesen.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, den besagten Tempel des Namenlosen aufzusuchen, so können sie ihn anhand der Beschreibungen der Geweihten finden. Ein zweite Möglichkeit, den Tempel zu erforschen, ergibt sich nach dem ei-



gentlichen Abenteuer, wenn die Helden gefangengenommenen Geweihten des Namenlosen das Geheimnis des Tempels entlocken.

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt einer Straße, die kaum mehr als den Status 'befestigter Trampelpfad' verdient, gen Norden. Rechts von euch seht ihr in einigen Meilen schroffe Felsklippen. Wenn euer Weg, der sich zwischen den Hügeln entlangwindet, emporsteigt, könnt ihr rechts von euch das tiefblaue Wasser der Zykloppensee erkennen. Trockenes Gras zieht sich zwischen kleinen Wäldchen dahin, und ab und zu seht ihr eine friedlich grasende Schafherde.

Als das Gelände unübersichtlicher wird, weil tiefe Schluchten die Hügel durchziehen, bleibt ihr stehen. Ein großer und dichter Wald zu eurer Linken muß, den Beschreibungen der Geweihten nach, den unheiligen Tempel verbergen. Ohne zu zögern lenkt ihr eure Schritte durch eine Schlucht zwischen den Hügeln hinein in den Wald.

Der Tempel des Namenlosen

Allgemeine Informationen:

Es scheint, als ob eure Schritte von einer überderischen Macht geradewegs zu eurem Ziel gelenkt würden. Plötzlich wird der Pinienwald lichter, und vor euch erhebt sich ein unheimliches Gebäude aus dunklem Stein. Dreizehn Stufen einer breiten Treppe führen zu einer säulengestützten Vorhalle und einem vermauerten Portal. Bedrohlich fällt der Schatten der hohen Mauern auf euch. Die Pflanzen auf der Lichtung scheinen seinem Schatten entziehen zu wollen, denn um den Tempel herum wächst nur wenig. Lediglich einige dunkelgraue Pilze durchbrechen das trockene Gras und schmiegen sich an den Fuß des finsternen Gebäudes. Dichte Matten von Efeu bedecken die Wände, an denen man sehr weit oben kleine, ebenfalls zugemauerte Fenster entdecken kann.

Spezielle Informationen:

Wenn man um den rechteckigen, 35 x 36 Schritt großen Tempel herumgeht, kann man keinen zweiten Eingang entdecken. Das Dach in 13 Schritt Höhe ist mit schweren Obsidianplatten bedeckt und bietet ebenso wenig eine Zutrittsmöglichkeit wie die ehemaligen Fenster in 9 Schritt Höhe.

Der Tempelfries, der sich über dem Eingang befand, sowie einige Statuen in Nischen an den Ecken des Tempels sind restlos zerstört.

Rund um den Tempel, sogar auf dem Dach und besonders auf dem vermauerten Portal sind Schutzsymbole der Zwölfgötter eingemeißelt, die Unheil (im Allgemeinen) und den Namenlosen (im Speziellen) abwehren sollen.

Meisterinformationen:

Bei den Ranken an den Wänden des Tempels handelt es sich um das gefährliche Efeuer (Pflanzenkunde-Probe +4). Eine Berührung der Giftpflanze mit der bloßen Hand brennt wie Feuer und verursacht 1SP. Beim Erklettern der Wände verursacht sie 1W TP pro Schritt; ohne Selbstbeherrschungs-Proben ist es nicht möglich, sich diesem Schmerz lange auszusetzen.

Die unscheinbaren und verführerisch duftenden Pilze sind Rattenpilze (Pflanzenkunde-Probe +15), eine Pflanze, die auf besondere Art dem Namenlosen nahesteht. Geweihte, die diese Pflanze berühren, werden mit 50 % Wahrscheinlichkeit von Zorgan-Pocken befallen. Jeder, der in die Nähe eines Rattenpilzes kommt, muß – selbst wenn der Finder von der Wirkung des Pilzes weiß – eine Selbstbeherrschungs-Probe machen, um ihn nicht einzustecken und bei nächster Gelegenheit auszuprobieren, wie er schmeckt.

Nach der Einnahme eines Pilzes wird man für W6+3 Tage von Namenlosen Zweifeln gepackt und kann sich nur mit je einer gelungenen Probe auf KL und IN selbst davon abhalten, dem Kult des Dreizehnten beizutreten.

Mirakel und Anrufungen sind für Geweihte des Namenlosen unter Anwendung eines Rattenpilzes nach Maßgabe des Meisters erleichtert. So weit sollte es jedoch während dieses Abenteuers nicht kommen.

Spätestens die Nähe zum Zykloppenfeuer wird die unheiligen Pilze und ihre eventuell schon eingetretene Wirkung aus den Helden 'herausbrennen'. Mehr über Efeuer und Rattenpilze erfahren Sie im Herbarium Aventuricum auf Seite 101 bzw. 116.

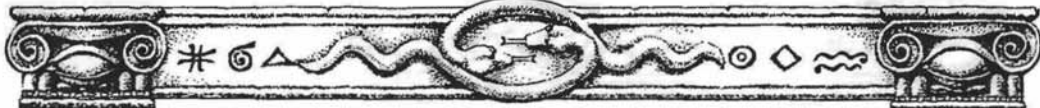
Dreizehn Schritt von der Außenmauer des Unheiligtums entfernt, verborgen in einem dichten Ginsterdickicht, liegt eine nur oberflächlich (Führtsuchen- oder Sinnenschürfe-Probe +4) getarnte hölzerne Falltür.

Allgemeine Informationen:

Abermals führt euch ein Gang unter die Erde. Eine hölzerne Leiter führt zu einem sorgfältig ausgemauerten Tunnel, der in Richtung des Tempels führt. Jeder Schritt, der euch näher an das Unheiligtum heranführt, fällt euch schwerer, da euch ein unguutes Gefühl befällt. Das Licht eurer Lampe scheint schwächer zu werden, und als ihr nach zwanzig Schritt über euch diffuses Licht sowie eine nach oben führende Leiter seht, haltet ihr den Atem an.

Meisterinformationen:

Obwohl der hier ehemals ansässige Kult des Namenlosen als vernichtet galt, so hat er sich doch insgeheim wieder eingest. Daß der Tempel seinerzeit zugemauert wurde, ist nun Schutz und hilft den Geweihten, ihre unheiligen Rituale im Verborgenen durchzuführen. Raum 6 reicht bis zum Dachstuhl, dreizehn Schritt über dem Boden, die Räume 1–5 sind etwa fünf Schritt hoch, da sich über ihnen weitere Räume befinden. Die weiteren Abmessungen der Räume sowie die Lage



von Türen und Durchgängen entnehmen Sie bitte dem Raumplan.

Raum 1 – Schlaf- und Aufenthaltsraum

Allgemeine Informationen:

Im Schein zweier Öllampen ist zu sehen, daß jenes Loch, durch das ihr hinaufgeklattert seid, offensichtlich erst nachträglich in den Boden gebrochen wurde. Wände und Decke des Raumes sind dunkel angestrichen und mit fünf- und dreizehnzackigen Sternabbildungen verziert. An der Decke seht ihr Bilder der Sonne und des Mondes. In der Südostecke führt eine breite Wendeltreppe in die Höhe. Eine seltsame Stimmung befallt euch.

Spezielle Informationen:

Im Dämmerlicht sind an den Wänden des Raumes zwei Dutzend Betten zu erkennen. In der Nordostecke befindet sich eine Kochstelle, daneben stehen mehrere Eimer mit Unrat, Müll und Knochen.

Meisterinformationen:

Anhand verschiedener Habseligkeiten (Schuhe, Kleidungsstücke, purpurne und schwarze Gewänder) ist zu erkennen, daß derzeit 14 Betten belegt sind.

Wie mit einer Probe auf *Anatomie oder Heilkunde Wunden +4* zu erkennen ist, sind einige der Knochen in den Eimern menschlichen Ursprungs. Der mit einer unmodifizierten Probe zu bestimmende Inhalt eines Fasses mit Pökelfleisch spricht ebenfalls für sich.

Die Wendeltreppe führt hinauf zu weiteren Schlafräumen, die jedoch derzeit ungenutzt sind.

Raum 2 – Ein Gang

Spezielle Informationen:

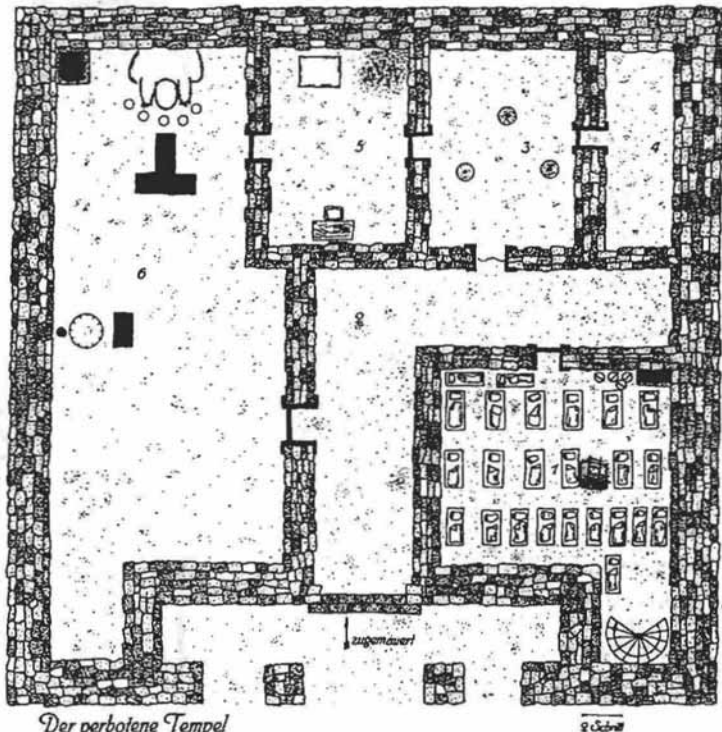
Ein leerer Gang ohne Besonderheiten.

Raum 3 – Andachts- und Meditationsraum

Allgemeine Informationen:

Hinter einem schwarzen Vorhang ist rötliches Licht zu erkennen. Als ihr ihn zur Seite schlägt, kommt ihr in einen nur dürrig erhellen Raum.

Das Zimmer wird durch an den Eckpunkten eines imaginären Dreiecks aufgestellte Kohlebecken erleuchtet. Der



Boden ist schwarz, auf den purpurnen Wänden sind seltsame Symbole zu entdecken.

Spezielle Informationen:

Die Zeichen an den Wänden sind Schutzsymbole des Praios, ähnlich denen, die an der Außenwand des Tempels angebracht wurden. Offenbar hat man versucht, sie mit Mörtel zu füllen und zu übermalen, doch Füllung und Farbe lösen sich immer wieder, so daß die zwölfgöttlichen Symbole wieder zum Vorschein kommen.

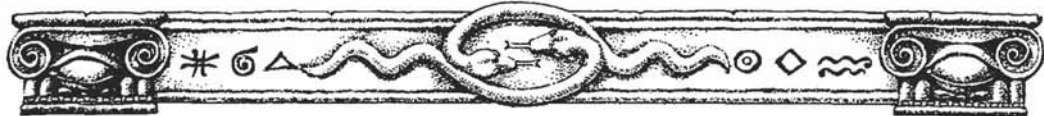
Raum 4 – Kultraum

Allgemeine Informationen:

Als ihr den schmalen, dunklen Raum betretet und mit eurer Fackel ausleuchtet, versuchen zwei an die Wand gekettete Gefangene dem grellen Licht auszuweichen.

Meisterinformationen:

Hier wurden einst die Ritualgegenstände des Tempels aufbewahrt. Diese wurden jedoch bei der Erstürmung des Tempels restlos zerstört oder entfernt. Alle Kultgegenstände des Tem-



pels befinden sich derzeit in Raum 6. Der Raum wird als Gefängnis und Aufbewahrungsort für Opfer benutzt. Derzeit flehen hier um ihre Freilassung:

Pervalia, eine stolze phenosische Fischerin, die überaus dankbar für die Befreiung ist. Sie fordert sofort eine Waffe, um mitkämpfen zu können, und erzählt als Legitimation jedem – ob er sie hören möchte oder nicht – die Sage von der Herkunft der Einwohner Phenos' und ihrer Verbindung zu Seekönig Apogeon I. Dieser hatte noch in der Hochzeitsnacht, auf Verlangen seiner Gattin Thaleya, alle seine unehelichen Kinder auf die Insel verbannt. So ist also fast jeder Bewohner der Insel stolz darauf, königliches Blut in den Adern zu haben.

Babene, ein Waldmensch vom Stamm der Mohaha, der sich ausschließlich in seiner Heimatsprache verständigen kann. Beide können ähnliches berichten: Die Besatzung eines schwarzen Schiffes mit Purpurschel nahm sie und einige andere an Land gefangen und brachte sie nach Pailos. Wohin das Schiff weitersegelte und wohin die anderen Entführten gebracht wurden, wissen sie nicht.

Raum 5 – Raum des Hohepriesters

Allgemeine Informationen:

In einer Ecke des Raumes stapeln sich die Trümmer kostbarer Einrichtungsgegenstände.

An der Nordwand des Raumes steht ein aus feinstem Mohagoni geschnitztes Himmelbett mit einem purpurnen Baldachin. Die Bettposten stehen in goldenen Schalen, die mit einer bräunlichen Kruste überzogen sind. Weiche Kissen und ein Bettbezug aus feinsten, purpurner Seide wirken geradezu einladend.

An der Westwand prangt ein bisher unvollendetes Gemälde, das eine rattenköpfige Gestalt zeigt, unter deren Füßen sich Leiber krümmen.

Gegenüber dem Bett steht ein schwerer Schreibtisch, der mit einem abscheulichen Relief von grinsenden und durcheinander wimmelnden Ratten verziert ist. Auf dem Schreibtisch liegen verschiedene unbeschriebene Pergamente und zwei Tintenfläschchen.

Hinter dem Schreibtisch hängt das Bild eines älteren, einäugigen und glatzköpfigen Mannes mit Vollbart. Er trägt eine purpurne zyklöpäische Tunika, wie sie vor langer Zeit in Mode war.

Meisterinformationen:

Die Kissen des Bettes sind mit Menschenhaar gefüllt, bei der bräunlichen Kruste in den Schalen handelt es sich um geronnenes Menschenblut.

Die bleich funkeln den Augen der Ratten am Schreibtisch sind die Milchzähne erschlagener Kinder, eine Lampe auf dem Schreibtisch brennt mit dem Fett heiliger Gänse. Das eine Tintenfläschchen enthält purpurne Tinte, das andere eine schwarze Tinte, die aus der Asche erschlagener Tiere der Zwölfgötter gewonnen wurde.

Anhand des kleinen Messingschildchens "St. Rohafan" ist der Finstere auf dem Bild als König Rohafan zu identifizieren, der vor langer Zeit auf den Zyklopeninseln lebte und ein Feind des Praios-Glaubens war. Dieser Raum enthält so viele Blasphemien, daß ein Geweihter sich deutlich unwohl und bedroht fühlt. Die Trümmer in der Ecke sind die Überreste der Einrichtungsgegenstände, die bei der Erstürmung des Tempels zerstört wurden. Korrespondenz ist auf dem Schreibtisch keine vorhanden. In einer Schublade findet sich lediglich ein Brieffragment:

"Blind sind sie geboren, blind bleiben sie in ihrem Glauben, der sie verblendet und ihnen die Wahrheit vorenthält. Belassen wir sie in dieser Blindheit, bis sich ihnen eines Tages die Wahrheit offenbart."

Gez. Sephirim Isyahadan"

Wie den Helden allenfalls ein Inquisitor oder Prätor verraten kann, ist Sephirim, ein Mann mit vielen Gesichtern, einer der einflussreichsten Diener des Namenlosen auf Aventurien. Daß sein Name hier wieder auftaucht, deutet darauf hin, daß der Kult des Namenlosen anscheinend besser organisiert ist, als man bisher annahm. Siehe auch das Abenteuer Die Tage des Namenlosen und die Enzyklopaedia Aventurica (S. 105, in der Box Die Welt des Schwarzen Auges).

Raum 6 – Der Tempel

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Tür öffnet, schlägt euch der betäubende Geruch von Blut und Weihrauch entgegen. Eine mächtige, kauern- de Gestalt an der Nordwand läßt euch innehalten. Dies muß ein Abbild des Namenlosen sein – eine feiste, steinerne, ge- sichtslose Wesenheit, die wirkt, als wolle sie sich jeden Mo- ment erheben. Fremdartige Glyphen bedecken ihre Arme; vom Boden her beleuchten einige Glutschalen die unheim- liche Figur. Im Dämmerlicht kann man einen T-förmigen Altar, auf dem eine reglose Gestalt liegt, sowie vier Schwarz- gewandete erkennen, die sich euch zuwenden, als ihr ein- tretet.

Spezielle Informationen:

Dies ist das Hauptheiligtum des Namenlosen. Die blutige und zerfetzte Gestalt auf dem Altar ist kaum noch als Mensch zu er- kennen. Die Gegner, die sich den Helden zuwenden, sind nie- dere Anhänger des Namenlosen, die zurückbleiben mußten, als der Rest der Geweihten mit unbekanntem Ziel (gen Zyklo- pen- feuer) entwand. Unweigerlich kommt es zum Kampf:

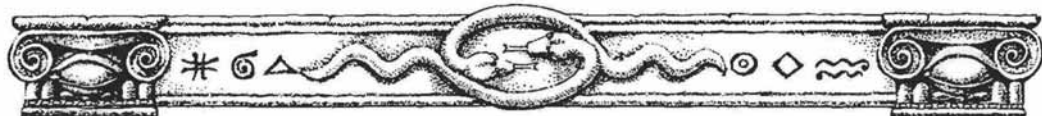
Kultisten

MU 13 LE 40 AT 12 PA 10 MR 0 RS 1

TP 1W+3 (Opfermesser)

Meisterinformationen:

In Opferschalen vor dem Standbild liegen feuchte, rote Klum- pen: menschliche Inneren, Zeugnisse eines grausamen Ri-



tuals. Kratzspuren auf dem Bildnis des Namenlosen deuten darauf hin, daß man vor fast zwei Dutzend Jahre versuchte, es zu zerschlagen. Als dies nicht gelang, beschloß man, den Tempel zu versiegeln.

An der Westwand steht ein goldbeschlagener Basaltaltar mit einer unheimlichen, goldene Monstranz: Aus einem Sockel in Form einer dreizehnbeinigen Spinne ragt eine dreifingrige Hand (ein Finger wurde geopfert), in deren nach oben gerichteter Handfläche ein zungenloses Maul mit spitzen Eckzäh-

nen klappt. Im Inneren der Monstranz befindet sich geronnenes Blut. Hinter dem Altar ist der Kreis der Zwölfgötter aufgemalt, darüber ein alles überragender Gott, dessen Gestalt sich aus den Formen unzähliger Wesen zusammensetzt: große und kleine Menschenähnliche, Spinnenwesen und rattenähnliche Kreaturen.

In der Nordwestecke des Raumes gähnt ein finsterner Schacht. Der aus ihm dringende Odem von Tod und Verwesung läßt errathen, wo die Überreste der Geopferten geblieben sind.

Spurensuche

Meisterinformationen:

Der in den sechs Rästelteilen beschriebene Weg führt von Palakar aus über einen alten Steinbruch mit einem Standbild der Hela-Horas zum 'Regenbogenfall'. Von dort geht es, vorbei an der Höhle des Zyklopen Kyr'o Kul, zu einer größeren Zyklophenhöhle und dann direkt zum Depositum der göttlichen Gnade.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, die Spruchfragmente falsch aneinander zu reihen, so daß die Helden auf einen Irrweg geschickt werden. Der wahrscheinlichste Fehler ist der, die Sprüche auf jedem Segment einzeln zu lesen und nicht den Satz aus den beiden zusammengehörenden Elementen gemeinsam zu bilden.

Im Text weiter unten sind jeweils die richtige und eine falsche Lösung genannt.

Der Weg nach Palakar

Spezielle Informationen:

Die Strecke Teremon-Palakar kann man auf Schusters Rappen in einem halben Tag zurücklegen. Eine verfallene Straße führt durch karge Hügel nach Palakar. Ab und zu sieht man Schaffer-

den, einsame Pinien auf den Hügeln oder Olivenhaine entlang des Weges. Zwischen kargen Büschen erheben sich zyklische Mauern, deren Sinn und Zweck nicht zu erkennen ist. Außer den Schäfern und Gemüsebauern trifft man in zwei Dörfern Einheimische, die freundlich herüber grüßen, während man vorbeizieht. Etwa zwei Wegstunden vor Palakar, und etwas abseits des Weges, stehen die Reste eines fensterlosen Turmes, den man dem legendären Alchimisten Algor Tonn zuschreibt. Über tausend Jahre haben dem Gemäuer arg zugesetzt, und somit ist nichts von Bedeutung erhalten geblieben. Lediglich an den Turmwänden sind noch die rostigen Fragmente von Eisenplatten zu erkennen, die hier innen einst angebracht waren.

Palakar

Allgemeine Informationen:

Düster liegen die Ruinen Palakars vor euch. Noch immer ist zu sehen, wo sich die Feuerzunge den Berg hinabwälzte. Die Zerstörung kam in zwei Wellen über die Stadt: Feurige Lavazungen zerstörten, verbrannten und bedeckten, was in ihrem Weg lag; Asche und Geröll erstickte anschließend wie ein Leichentuch die Überreste der Stadt. Das höchste erhal-



Das Rätsel

Der Weg zum Depositum der göttlichen Gnade ist durch zwei Rätsel verschlüsselt. Und keines dieser beiden Rätsel ist leicht zu lösen – schließlich sind sie ja für Menschen gemacht, die in Hesindes Gunst stehen, und da muß schon ein gewisses Maß an Fähigkeit erwartet werden, solche Rätsel zu knacken.

Wir wissen natürlich nicht, wie hesindegeeignet Ihre Helden sind, deswegen empfehlen wir Ihnen ein gewisses Fingerspitzengefühl: Machen Sie es Ihren Spielern nicht zu einfach, aber geben Sie ihnen dennoch die richtigen Tips und Hinweise, die sie zur Lösung führen. Es soll ja nicht zu Frustration kommen.

Das erste Rätsel beschreibt den Weg, wie der Eingang des Depositums zu finden ist, mit dem zweiten kann dann die Tür geöffnet werden. Letzteres wird auf Seite 39 ausführlich beschrieben, hier gilt es erst einmal, die sechs Sprüche richtig anzuordnen und zu verstehen.

Dazu ist der Hinweis aus dem Teremoner Hesinde-Tempel dringend notwendig. Erstens enthält er den Startpunkt, wo der beschriebene Weg überhaupt beginnt: Die Stadt, wo "wo Feuer und Erz Humus und Wasser besiegt", ist Palakar, das von einem Vulkanausbruch vernichtet wurde. Nicht ohne Absicht ist hier allerdings die Formulierung so gewählt, daß bei oberflächlicher Betrachtung Verbindungen zu den Elementenzuordnungen gezogen werden können.

Vermutlich ahnen die Helden bereits, daß die Sprüche, in der richtigen Reihenfolge gelesen, einen Weg beschreiben. Nur diese Reihenfolge konnten sie bisher nicht entschlüsseln. Hierzu dient die Angabe "Auf Eis folgt Luft, dann Feuer". Spätestens jetzt sollten die Helden versuchen, den sechs Dreiecken Elemente zuzuordnen. Bei den Elementen Feuer und Wasser fällt das nicht schwer, denn diese Worte erscheinen im Text. Eventuell kommen sie sogar auf die Idee, das Wort "himmelwärts" mit Luft zu verbinden. Die anderen Elemente fehlen aber – außer jemand erinnert sich an die Zuordnung der Elemente zu den hesindegefälligen Künsten (und hier müssen Sie eventuell ein wenig nachhelfen ...). Zur Erinnerung: Eis-Schrift, Luft-Sangeskunst, Wasser-Musik, Feuer-Sprache, Erz/Stein-Bildhauerei, Humus-Malerei.

Über die Formulierungen "Haus der Schrift" und "das Bild" können nun auch noch Eis (Schrift) und Humus (Malerei)

zugeordnet werden. Bleibt nur noch Erz, was wenigstens nachträglich erklärt werden kann, sobald sich herausstellt, daß es sich bei Hela um eine Steinstatue handelt (Bildhauerei). Vielleicht erfahren die Helden dies ja auch schon von einem hilfsbereiten Hesinde-Geweihten.

In der Reihenfolge sind jedoch nur drei Elemente genannt. Hier greift die Formulierung, "kein Element spricht ohne seinen Widerpart". Jeder Held, der sich schon mal ein wenig mit Magie, Alchimie oder verwandten Gebieten beschäftigt hat,

weiß, daß jedes Element ein Gegenstück hat, einen "elementaren Widerpart": Zu Eis gehört Humus, zu Luft Erz und zu Feuer Wasser.

Wenn die Helden den ersten Satz richtig interpretiert haben, sollten sie spätestens jetzt zu Schere oder Messer greifen und den Zettel in seine sechs Teile zerschneiden (denn der Weg zur Weisheit ist "nicht Kreis noch Polygon", also Vieleck. Statt eines Sechsecks liegt die Lösung in drei Paaren).

Auch die kleinen Aussparungen bei drei der Dreiecke haben natürlich eine Bedeutung: Die Elementpaare müssen jeweils so aneinandergelagt werden, daß die Spitze des einen in die Aussparung des anderen hineinpaßt.

Und auch an dieser Stelle gibt es noch eine Falle: Denn die Wegbeschreibung wird nur richtig gelesen, wenn der Text fortlaufend gelesen wird, und nicht auf jedem Dreieck für sich. Bei dem ersten Paar Eis-Humus muß der Text also so lauten: "Blicke durch des Raben Augen

über das Bild im Haus der Schrift auf den einsamen Baum." Einen Hinweis hierauf gibt die Ausrichtung des Textes, der auf dem einen Dreieck nach rechts ausgerichtet ist, auf dem anderen nach links.

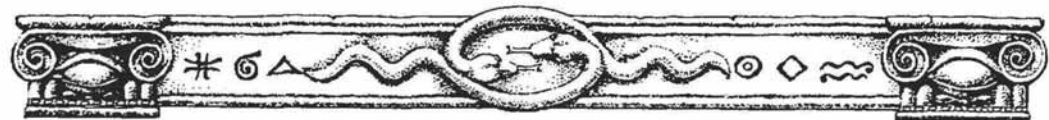
"Im Leben war ich ein Mensch unter Menschen. Als Toter aber bin ich dem Horas gleich."

– Inschrift auf einem Sklavengrab

Spezielle Informationen:

Was zunächst eine Ansiedlung von Fischern und Bergleuten war, wuchs zu einer Stadt heran, als sich nach der ersten Dämonen Schlacht viele Flüchtlinge aus dem Alten Reich hier niederlie-

tene Bauwerk ist das Amphitheater etwas oberhalb der Stadt. Der größte Mauerrest in der eigentlichen Stadt ist eine zweistöckige Fassade, über der ein schwarzer Basalt-Rabe seine Flügel ausbreitet. Ansonsten ragen nur noch zerbrochene Mauern, Statuen und viereckige Säulen aus der alles bedeckenden Lava empor.



ßen. Silberminen wurden erschlossen, und die fischreichen Gewässer vor der Küste taten ihr übriges, die Siedler am Leben zu erhalten und die Stadt wachsen zu lassen, so daß sie auf dem Höhepunkt ihrer Entwicklung wohl mehr als 2500 Einwohner hatte. Schnell entstanden prunkvolle, große Villen und steinerne Bauten nach Bosparaner Vorbild. In späteren Jahren wurde gar ein Theater für mehr als 3000 Personen gebaut. Etwa hundert Jahre später (1488 v.H.) wurde Palakar Sitz des verbannten Boron-Priesters Nemekeath, der hier blutige Feiern zu Ehren seines Gottes abhielt und eine große Schar Gläubige um sich sammelte. Für ihn war Palakar die „Stadt des Allgegenwärtigen Raben“ – dennoch soll er sie nach einer Traumvision verlassen haben, um in den Süden zu gehen. Unter seinen vor dem Abschied ernannten Nachfolgern entstand die Nekropole von Palakar, eine gewaltige Anhäufung prunkvoller Gräber, Krypten und Sarkophage auf den Hängen oberhalb der Stadt. Die Menge der hier zur letzten Ruhe Gebetteten ist enorm, denn während der Herrschaft der Boron-Priesterschaft, die großen Einfluß auf die Seckönige jener Zeit hatten, durften Tote an keinem anderen Ort des Archipels begraben werden.

Nach dem Ausbruch des Amran Nemoras, der große Teile der Stadt zerstörte, ist von der Nekropole nur etwa die Hälfte der Gräber erhalten, die Felsengräber der Armen wurden durch die Lavamassen vollkommen verschüttet. Wer in den fast zwei Schritt hohen Amphoren beigesetzt ist, die durch die elementaren Gewalten aus dem Erdreich emporgehoben wurden, weiß heute niemand mehr. Fast alle der Toten dort drin sind bandagiert und mit ledernen, kaum noch erhaltenen Fesseln gebunden.

Die wenigen Ruinen sind im Laufe der Jahrhunderte von zahlreichen Schatzsuchern geplündert worden, und einzig die Front des Boron-Tempels, wunderbarerweise stehengeblieben, zeugt von der einstigen Pracht dieses Ortes.

Eis und Humus

BLICKE DURCH DES RABEN AUGEN – ÜBER DAS BILD IM HAUS DER SCHRIFT – AUF DEN EINSAMEN BAUM

Meisterinformationen:

Falsch zu lesen als: Blicke durch des Raben Augen im Haus der Schrift über das Bild auf den einsamen Baum.

Richtig zu lesen als: Blicke durch des Raben Augen über das Bild im Haus der Schrift auf den einsamen Baum.

Die Bedeutung dieser Zeilen offenbart sich in Palakar. Nur wenig entkam dem Wüten des Feuerberges, der die Stadt mit Steinen, Asche und Lava bedeckte. Die Fassade des zweistöckigen Boron-Tempels steht jedoch noch immer und zeugt von der Größe und einstigen Pracht dieses Bauwerks. Zwei andere Wände, die ebenfalls stehenblieben, gehören der ehemaligen Bibliothek. Diese ist unschwer an den rußgeschwärzten Vertiefungen in den dicken Mauern zu erkennen, in denen man einst Pergamente aufbewahrte und die den Helden aus dem Kusliker Hesinde-Tempel nur allzu bekannt vorkommen. Aus

der erstarrten Lava, die sich zwischen die Bibliotheksmauern geschoben hat, ragt eine steinerne Rabenfigur.

Einst war sie ein Wandrelief, nun dient sie einem bestimmten Zweck: Eines ihrer Augen wurde durchbohrt, so daß derjenige, der hindurchblickt, seinen Blick auf die großen Fenster der Tempelfassade gelenkt sieht. Unterhalb eines Fensters ist die Mauer seltsamerweise nicht rußgeschwärzt, und es ist das Gemälde einer Frau zu erkennen. Obwohl nicht klar ist, wer hier dargestellt wurde, eines ist dennoch deutlich: eine Schlange, die sich um den Knöchel der Unbekannten windet und aufwärts schaut ...

Blickt man oberhalb des Bildes durch das Fenster, sieht man vor dem alles überragenden Amran Nemoras auf einem Hügel einen großen, einzelnen Baum. Läßt man die Ruinenstadt hinter sich und lenkt seine Schritte hügelwärts, so erkennt man eine stattliche, tausendjährige Blutulme – den heiligen Baum Hesindes.

Luft und Fels

**DANN HIMMELWÄRTS – AM ABGRUND ENTLANG
AUF DEN RECHTEN PFAD –
DORT WO HELA ZUR RUHE LIEGT**

Meisterinformationen:

Falsch zu lesen als: Am Abgrund entlang, dort wo Hela zur Ruhe liegt, dann himmelwärts auf den rechten Pfad.

Richtig zu lesen als: Dann himmelwärts am Abgrund entlang, auf den rechten Pfad, dort wo Hela zur Ruhe liegt.

Spezielle Informationen:

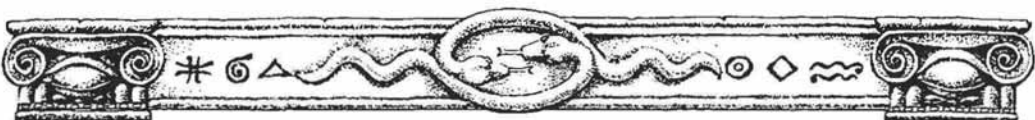
Geht man die Linie weiter, die sich aus Bibliothek und Baum ergibt, kommt man an einen schmalen Sims, der sich die Flanke des Amran Nemoras hochzieht und langsam breiter und flacher wird, bevor er sich zu einem Tal ausweitet. Während die Talwand auf der linken Seite steil abfällt, ist rechterhand ein passierbarer Abhang zu finden.

Allgemeine Informationen:

Steil ragen vor euch Felswände empor, an die sich die Ruinen einiger Bruchsteinhäuser schmiegen. Das Loch in Sumus Leib ist gewaltig, Generationen lang hat man hier Andesit und Basalt gebrochen. Halb vollendete Figuren zeugen davon, daß das Ende des Steinbruchs plötzlich gekommen sein muß. Inmitten der Schlucht liegt eine gewaltige, sechzehn Schritt lange Statue, die fast ganz aus dem Stein herausgehauen wurde und nur darauf zu warten scheint, daß man sie abtransportiert.

Spezielle Informationen:

Probe auf *Geschichtswissen* oder *Götter und Kulte* + 6: An der sechsfachen Krone der Statue ist zu erkennen, daß sie Hela-Horas darstellen soll.



Meisterinformationen:

Dies ist der Platz, „wo Hela zur Ruhe liegt“. Der Künstler, der einst die Statue der schönen Kaiserin schuf, war ein Meister seines Faches. Die großen Augen schauen himmelwärts, und Hela wirkt so, als ob sie sich jeden Moment erheben könnte. Welch Ironie, daß man ihre Statue als Wegweiser nutzte, um dorthin zu weisen, wo diejenigen Zuflucht fanden, die sie verfolgte. Ihr Haupt mit der sechsfachen Krone, die sowohl für die sechs Elemente als auch für die sechs 'inneren' Sphären steht, weist den Weg weiter.

Feuer und Wasser

ALS FALSCHER WEG – HINTER DAS WASSER GEHE
ZUM FEUER – ABER DER LINKE PFAD FÜHRT

Meisterinformationen:

Falsch zu lesen als: Hinter das Wasser gehe, aber der linke Pfad führt als falscher Weg zum Feuer.
Richtig zu lesen als: Als falscher Weg hinter das Wasser gehe, zum Feuer aber der linke Pfad führt.

Spezielle Informationen:

Elfenohren vernahmen es bereits von der Statue aus, andere Helden werden sich erst ein wenig umsehen und -hören müssen. In der Ferne ist das Rauschen eines Wasserfalls zu hören. Obwohl recht bald deutlich zu vernehmen, führt der Weg viele hundert Schritt steil die Abhänge des Amran Nemoras hinauf. Durch felsiges und unwegsames Gelände voll dornigem Gestrüpp führt der weitere Weg zu einem der schönsten Wasserfälle Aventurins, der sich hier in herrlichen Kaskaden in die Tiefe ergießt.

Allgemeine Informationen:

Der Sturz der Wassermassen führt über zahlreiche Felsnasen und Vorsprünge, so daß sich das tosende Naß während seines Sturzes wie die Äste eines Baumes teilt und schließlich in zahlreichen Fällen niederstrebt. Das Wasser sammelt sich am Fuß der Felsen zu einem kleinen See, der inmitten eines immergrünen Waldes liegt.

Diese Laune der Natur bietet dem Wanderer ein erhabenes, wundervolles Bild. Dadurch, daß sich das Wasser in großen und kleinen Kaskaden bricht, sprüht es so stark, daß sich über den See, der die Fluten auffängt, stets ein Regenbogen von atemberaubender Klarheit und Schönheit spannt. Mit glänzenden Farben schillert er in der feuchten Luft, groß und schön.

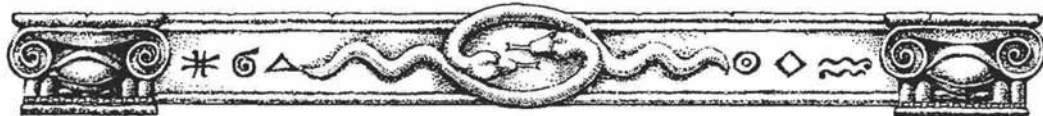
Meisterinformationen:

Je nachdem, wie die sechs Teile des Rätsels zusammengeführt werden, ergibt sich ein anderer Sinn. Einige dieser falschen Wege führen zu alten Fällen, eine davon befindet sich hinter dem Wasserfall. Bei näherem Hinsehen offenbaren sich vier gangbare Pläde. Derjenige, über den die Helden kamen, ein



weiterer in Richtung Teremon und zwei Wege, die bergaufwärts führen. Der rechte der beiden führt hinter den Wasserfall, in eine Falle: Hier, inmitten der tosenden Gischt, gibt es eine schmale Höhlung, in der man sogar einigermaßen trocken stehen kann. Dem Suchenden (Sinnenschärfe + 5) enthüllt sich ein sechseckiges Loch im Fels. Kratzte man Moos und Dreck heraus, ist eine Vertiefung zu erkennen, in die das Amulett paßt. Dreht man nun das Amulett im Stein (KK-Probe + 4), so bewegt sich ein runder Felsabschnitt mit 1 Spann Durchmesser um das Amulett herum.

Weiter geschieht für ein paar Augenblick nichts, doch dann geht es ruckartig abwärts. Mit einem trockenen Knacken gibt der Boden unter den Helden nach – maximal 3 Personen finden Platz in der Höhle –, und sie stürzen in die feuchte Tiefe. Vorbei an rasiermesserscharfen Vorsprüngen und bedrohlich aufragenden Felsnadeln geht der Sturz, der nur durch den See gebremst wird. Nur den Geschicktesten (Körperbeherrschungs-Probe + 10) gelingt es hier, ohne schwere Blessuren davonzukommen. Gelingt die Probe – und vergessen Sie nicht, dabei eventuelle Abzüge durch RS zu berücksichtigen –, so zieht sich der Gefallene lediglich 1W20 SP zu. Mißlingt die Probe und stürzt er somit vollkommen unkontrolliert ab, kommen nicht



nur die Felsen, sondern auch 2W20 SP mit schwindelerregender Geschwindigkeit auf ihn zu.

Der richtige Weg führt links am Wasserfall vorbei. Abermals geht es steil bergauf.

Der Zyklop

Allgemeine Informationen:

Nur noch wenige Pflanzen klammern sich an das immer seltener werdende Erdreich, und auf dem blanken Stein ist der Pfad, über den ihr gekommen seid, kaum noch zu erkennen. Als ihr schon ausschwärmen wollt, um eine Fortsetzung des Weges zu finden, hört ihr plötzlich Schmiedelärm. Ein Hämmern von Eisen auf Stahl hallt durch die Schlucht. Als ihr weitergeht, seht ihr oberhalb von euch den Eingang zu einer großen Höhle, aus der ein rötliches Glosen zu sehen ist und aus der das Dröhnen dringt.

Spezielle Informationen:

Die Wände sind so verrußt, daß sich bereits Aschekristalle gebildet haben. Ausgelassene Schlacke bedeckt den Boden und bildet zerflossene und teilweise erschreckende Formen von verzerrten Gesichtern, Händen und Klauen, aber auch exotischen Blumen und Tieren.

Zum Erstaunen der Helden ist der hier anwesende Zyklopblind: Statt eines Auges hat er eine klaffende Höhlung im Schädel.

Bei einer gelungenen AG-Probe fallen den Helden verschiedene Geschichten über Zyklopen ein, die sie gehört haben:

Die Einaugen festigen ihre Schmiedearbeiten mit ihrem eigenen, magischen Schweiß, sie trinken nur Lava und ernähren sich von Basalt. Zyklopen merken sich alles, daher kommt auch der Begriff der Enzyklopädie. Sie haben nur ein Auge, weil sie ihr zweites dem Namenlosen geopfert haben. Eigentlich sind sie zu groß geratene Zwerge, die die heimatlichen Stollen verlassen mußten, weil sie nicht mehr hineinpasteten. Zyklopenfrauen haben nur ein Brust. Zyklopen sind so vergesslich, das sie ein bestelltes Schmiedewerk oftmals nicht herausgeben.

Meisterinformationen:

Da dies wahrscheinlich die erste Begegnung und die erste Unterhaltung der Helden mit einem Zyklopen ist, schildern Sie den Riesen angemessen. Er ist nicht nur ein etwas zu groß geratener Schmied: In einer Höhle von immensen Ausmaßen steht vor den Helden ein fünf Schritt großer Riese. Mit einem Hammer, der so schwer ist, daß ihn nur der Stärkste der Gruppe

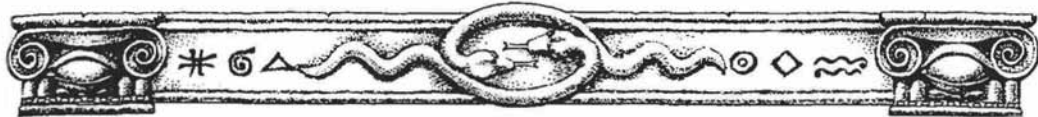
vielleicht anheben könnte, bearbeitet er auf einem Amboß in Kopfhöhe der Helden eine Waffe, die mit einem Hieb einen Ochsen halbieren kann. Um die Helden herum stieben Funken; Feuerzungen aus dem Schmiedefeuer, das ein Lavaloch im Boden ist, greifen nach ihnen, und die Hitze in der Höhle gemahnt an die Khôm-Wüste.

Dies ist die Höhle des Verräterzyklopen Kyr'o Kul. Er ist ein Beispiel dafür, daß die Versuchungen des Namenlosen vor niemandem halt machen. Kyr'o Kul opferte sein Wertvollstes dem Namenlosen: sein Auge. Da der Namenlose jedoch noch etwas mit dem Zyklopen vorhatte, wurde diesem von einem seiner Diener ein Amulett überreicht, das ihm das verlorene Augenlicht zumindest schemenhaft wieder zurückgab. Der Zyklop spürt mehr, als daß er wirklich sieht, aber seine Wahrnehmung reicht aus, um sich gegen eine Horde winziger Menschen zur Wehr zu setzen.

Als die Helden eintreffen, ist er gerade damit beschäftigt, einen gewaltigen Paillos zu schmieden, mit dem die Helden wahrscheinlich später noch unliebsame Bekanntschaft machen werden. Kyr'o Kul spricht nicht nur Garethi, für einen Zyklopen ist er sogar relativ gesprächig. Er versucht, ihr Vertrauen zu gewinnen, denn es interessiert ihn, warum die Menschen hier auftauchen und was sie hier zu suchen haben. Erklären die Helden, daß sie das 'Zyklopenfeuer' suchen, rät er ihnen, sofort das Gebirge zu verlassen, weil seine Brüder keinen 'Zweiaug auf Zweibein' erdulden. Falls man sich nach seinem verlorenen Auge erkundigt, antwortet er ausweichend: "Mutige Frage, Zweiaug. Ich verlor es im Kampf für den Herren des Weltenbrandes."

Spezielle Informationen:

Abermals scheint der Weg zu Ende zu sein, doch bei näherem Hinsehen ist ein zweiter Weg zu erkennen, der auf der anderen Seite die Höhle verläßt. Kyr'o Kul hat nichts dagegen, daß die Helden diesen Pfad benutzen, und so erreichen sie etwas später eine Plattform. Außer einer wunderbaren Aussicht scheint dieser Ort nichts weiter zu bieten zu haben, doch eine genauere Suche offenbart recht bald hinter einem dichten Dornendickicht eine abwärtsführende Treppe.



Das Depositum

Der Eingang – Das Sphärenrad

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr am Fuß der Treppe angekommen seid, seht ihr einen dunklen Stollen, der in den Fels führt. Endlich scheint eure Suche ein Ende gefunden zu haben. Am anderen Ende des Ganges entdeckt ihr eine Tür im Fels. Sie hat kein Schloß, lediglich eine runde, edelsteinbesetzte Messingscheibe von zwei Spann Durchmesser könnte die Funktion eines Türöffners haben. Über der Scheibe stehen die Worte: "Blicke auf zu Hesinde und erkenne, wie Sie die Sphären erleuchtet."

Rechts davon auf gleicher Höhe gibt es eine weitere Messingscheibe, die ein negatives Abbild des gefundenen Amulettes zeigt.

Spezielle Informationen:

Das Sphärenrad hat seinen Namen daher, daß es in sechs Segmenten die inneren Sphären abbildet. Die siebte Sphäre der Dämonen, das 'Draußen', ist nicht vorhanden, denn sie ist ein

Symbol für die korruptierte und verdorbene Welt – nach der Meinung der Conservatoren.

Das innere – feststehende – Segment bildet einen schraffierten Kreis. Darum herum gruppieren sich die Elemente, nicht in der Symbolik der klassischen Alchimie, aber dennoch relativ eindeutig zu erkennen. Das dritte Segment repräsentiert Dere, aufgeteilt in sechs Elemente, die ineinander übergehen: Vulkane, in deren Mitte ein Zyklop steht, Wolken und Nebel, die den Grund verhüllen und zwischen denen nur Vögel erkennbar sind, eine eisige Wüste aus bizarren Eisformationen, in deren Mitte ein Yeti steht, das Eis wird zu Wasser, auf dem Schiffe einem hohen Gebirge zuseheln, über dem ein Drache schwebt und aus dessen Höhlen Undefinierbares schaut. Zwischen den Bergen und den Vulkanen erstreckt sich hingegen eine fruchtbare Ebene mit Häusern und Wäldern. Die vierte Ebene wird allein durch Raben repräsentiert, eine Ebene höher folgen die Abbilder der Götter. Im äußeren – ebenfalls feststehenden – Segment sind Sterne in einer willkürlichen Anordnung eingraviert.

Scheinbar wahllos über die Scheibe verteilt sind verschiedene Steine eingelassen: Onyx, Bergkristall, Schwarzer und Roter Obsidian.

Meisterinformationen:

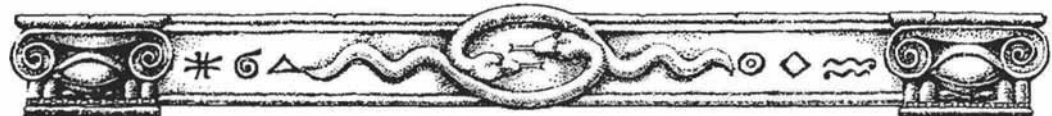
Die Abbildung auf dieser Seite stellt die Lösung des Rätsels dar. Auf Seite 67 finden Sie eine vergrößerte Darstellung, die das Sphärenrad in seiner momentanen Stellung zeigt. Sie ist dazu gedacht, daß Sie die einzelnen Ringe ausschneiden und sie den Spielern direkt vorlegen. (Wenn Sie es besonders anschaulich machen wollen, dann kopieren Sie die Scheibe sechsmal und schneiden die sechs Ebenen so aus, daß Sie sie pyramidenförmig aufeinanderlegen können. Wenn Sie die ganze Konstruktion dann noch mit einer Nadel oder einem Reißnagel in der Mitte auf einem Brett oder einer Pappe fi-



- Onyx
- ⊗ Bergkristall
- Schwarzer Obsidian
- ⊗ Roter Obsidian



Sternbild der Schlange



xieren, haben Sie ein genaues Abbild der Scheibe, in der alle Kreise unabhängig voneinander gedreht werden können.) Obwohl es scheint, daß die Scheibe ein optisches Rätsel ist, liegt die Lösung in der hesindianischen Mythologie, und zwar in dem der Hesinde zugeordneten Stein (Onyx) und Sternbild (Schlange). Wenn die sechs Segmente so gedreht werden, daß die elementaren Symbole des zweiten und dritten Kreises übereinanderstehen und die Onyx das Sternbild der Schlange formen (so wie auf Seite 39 gezeigt), ist ein leises Klicken zu hören. Wenn man das Schlüssel-Amulett nun in die rechte Scheibe hineindrückt, geht nach wenigen Momenten ein Ruck durch die Felswand und sie schwingt nach innen.

Der in den Fels geschlagene Text gibt dem Kundigen alle nötigen Hinweise: Wer zum Himmel blickt, kann dort sehen, wie Hesindes Sternbild leuchtet: in Form der Schlange. Und wenn Hesindes Steine (die Onyx) auf den Sphären des Rades in diese Anordnung gebracht werden, öffnet sich das Schloß. Bedenken Sie aber auch bei diesem Rätsel, daß es eine wirklich harte Nuß ist. Schließlich ist es für Kundige gemacht, und nicht für dahergelaufene Abenteurer.

Warten Sie zunächst ab, welche Ideen Ihre Spieler haben, aber seien Sie nicht allzu geizig mit Hinweisen: Wenn jemand nach den Steinen fragt, können Sie nach einer gelungenen *Götter und Kulte*-Probe die Information weitergeben, daß der Onyx Hesindes Stein ist. Und spätestens, wenn jemand das Stichwort Sternbild anspricht, sollten Sie ihm auch den Umriss dieses Sternbildes skizzieren. Selbstverständlich gab es auch hier früher Fallen, die bei einer falschen Drehung der Scheibe ausgelöst wurden. Diese sind jedoch inzwischen defekt – es sei denn, Sie wollen Ihre Spieler abermals ärgern. Wir raten jedoch davon ab, es kommt noch großes Unheil auf die wahrscheinlich kampfgeschwächten Helden zu ...

Zur Bedeutung der anderen Steine: *Bergkristall* gilt dem Gott Firun als heilig, Obsidian wird von Druiden in großen Splittern als Dolch verwendet sowie bei magischen Manipulationen der Elemente Feuer und Erz eingesetzt.

Ein Gang

Allgemeine Informationen:

Ihr steht am Anfang eines Ganges, dessen Ende nicht zu erkennen ist. Der Korridor ist aus dem massiven Stein gehauen und etwa anderthalb Schritt breit sowie zwei Schritt hoch. Er führt in leichten Windungen aufwärts, tiefer in den Fels. Nach zweihundert Schritt endet er vor einer stählernen Tür, die einen Knauf in Form eines Schlangenkopfes aufweist.

1 – Falle

Spezielle Informationen:

Die Tür ist durch Drehen am Knauf zu öffnen. Dahinter schließt sich ein Raum an:

Allgemeine Informationen:

Die Eisentür führt in einen Raum von acht Schritt im Quadrat. Der Boden des Raumes ist ein Gitterrost, unter dem sich in einem Spann Entfernung ein schwarzer Grund befindet. Sechs Hebel neben einer klinkenlosen Eisentür am anderen Ende scheinen einen Öffnungsmechanismus darzustellen. In der Wand neben der Tür ist ein fünf Finger durchmessendes Loch. Auf der anderen Seite der Tür hängt ein aus dünnem Metalldraht geflochtenes Seil aus der Decke.

Meisterinformationen:

Ohne daß die Eingangstür geschlossen wird, ist es unmöglich, die gegenüberliegende Pforte zu benutzen. Das Seil bringt in den Hallen der Conservatoren eine Glocke zum Klingen, die somit den 'Besuch' ankündigt. Der Boden ist mit eingedicktem Brandöl, einer Art Hylaier Feuer, bestrichen. Wird der falsche Hebel betätigt, entzündet ein Mechanismus in einem Nebenraum den Boden. Jeder Held, der sich dann im Raum befindet, erhält 2W6 SP pro KR. Das Feuer brennt 2W6+2 KR lang. Um den richtigen Hebel zu finden, hilft nur raten oder logisches Denken: Durch die langen Jahre der Benutzung ist einer der Hebel ein wenig abgenutzt und poliert. Das Loch in der Wand führt zu einem Sprachrohr. Solange jedoch niemand hinter der Tür steht, kann er auch nicht die Schreie der Helden vernehmen, sofern diese in Flammen stehen ...

Sollten die Conservatoren mittels Glocke von ihrem Besuch Kunde erhalten, können die Helden durchaus mit echtem Abenteuergeist und entwandener Ehrlichkeit beeindruckt und sich ebenfalls den Weg bahnen: "Hier sind fünf Abenteurer auf dem Weg durch diese Tür. Wir brauchen nur noch ein Rätsel, das wir lösen können."

2 – Die Schlucht

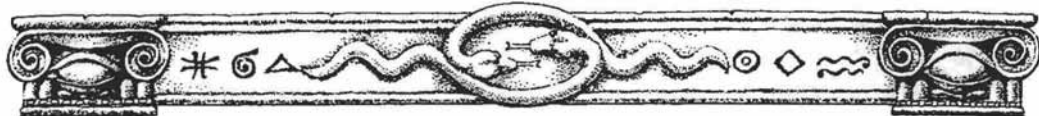
Allgemeine Informationen:

Abermals windet sich der Gang aufwärts, und nach einigen hundert Schritt erreicht ihr einen gewaltigen Riß, der sich durch den Berg zieht. Vor euch steht ihr eine bodenlose Schlucht, die sich rechts und links in die Finsternis erstreckt. Eine schmale, gemauerte Brücke führt zu einem Portal, über dem ein Gwen-Petryl-Stein Licht spendet. Im Licht des Steinens und dem flackernden Licht eurer Fackeln könnt ihr eine Gestalt sehen, die abwartend am Ende der Brücke steht.

Spezielle Informationen:

Kommt man näher, so ist die Figur am Ende besser zu erkennen: ein drei Schritt großer, metallisch glänzender Hüne. Seine Haare sind nur angedeutet und aus Metall geformt. In einer Hand führt er ein altertümliches Breitschwert, sein Leib ist einem Plattenharnisch nachgebildet.

Kommen die Helden näher, deutet die Figur mit dem Schwert in ihre Richtung. Jeder, der passieren möchte, muß ein Schlangen-



amulett vorzeigen, andernfalls kommt es unweigerlich zum Kampf.

Meisterinformationen:

Ein ODEM ARCANUM oder ein ähnlicher Spruch enthüllt ein sehr diffuses magisches Muster in dieser Figur. Bei einer Probe auf ANALÜS ARKANSTRUKTUR +15 ist zu erkennen, daß es sich hier offenbar um das Magische Meisterhandwerk eines genialen Mechanikers handelt. Es ist eines der wenigen Wunderwerke, die noch von Seekönig Odenius dem Tüftler erhalten geblieben sind. Helden, die schon in der Festung des Schwarzogerfürsten Gubbruz in Al'Anfa (Verschollen in Al'Anfa) waren oder denen es gelang, den Orkenhort (Die Orklandtrilogie) zu finden, konnten schon andere seiner Schöpfungen sehen – und hatten damals wahrscheinlich die selben Probleme wie jetzt.

Mechanischer Krieger

LE 60 AT 14 RS 8 TP 2W+7

PA 12 MR 50 GS GST2

Bei jedem Treffer besteht die Chance (SP x 5 in Prozent), daß die Funktion des Kämpfers beeinträchtigt wird. Seien Sie hier flexibel, die „Funktionsstörung“ kann von Abzügen auf AT oder PA bis zur Bewegungslosigkeit führen.

Allgemeine Informationen:

Irgendwann werden die Helden merken, daß ihnen kein Golem gegenübersteht:

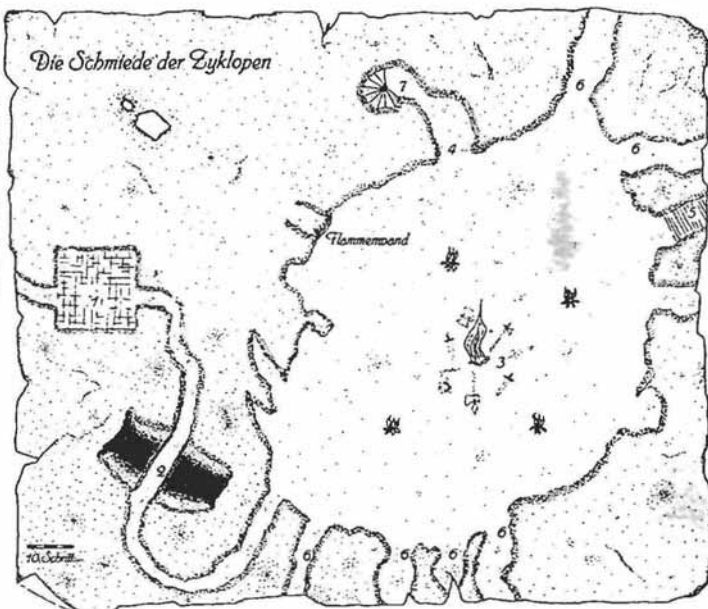
Erstaunt starrst du auf den Boden. Lange hat es gedauert, bis deine Hiebe durch den Panzer des Eisengolems gedrungen sind, doch sein Inneres hättest du dir anders vorgestellt. Zahnräder der verschiedensten Größe greifen lautlos ineinander, Schwungräder rotieren, Kolben sausen hin und her. Aus einem geborstenen Kupfergefäß entweicht ein winziges Flämmchen mit einem noch winzigeren Gesicht. Mehr Zeit zur Betrachtung bleibt dir nicht, schon ist der Golem wieder heran.

3 – Die Kammer des Feuers

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr etwa zwei Dutzend Schritt in die Tiefe gegangen seid, wird es wärmer, und ein lautes Hämmern dringt an euer Ohr – es ist unverkennbar Schmiedelärm. Hinter

einer abrupten Biegung ist der Gang überraschend zu Ende. Vor euch öffnet sich eine gewaltige Höhle, die von vier großen Feuern und einer einzelnen, hell lodernden Flamme in ihrer Mitte erhellt wird. Im Schein der Flammensäulen erblickt ihr einige fünf Schritt hohe Ungetüme beim Schmiedewerk: Zyklopen.

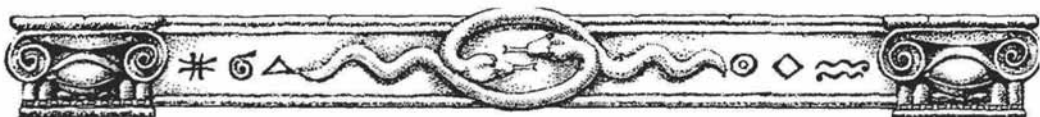


Spezielle Informationen:

Vor einer Seite der Höhle brennt eine Feuerwand, deren Hitze enorm ist. Sie ist zwei Schritt dick, drei Schritt breit und acht Schritt hoch und ohne magische Mittel nicht zu überwinden. Die Wände der Höhle sind teilweise mit Reliefs verziert, die mit Metallen ausgelegt bzw. ausgegossen sind: Zyklopen und Zwerge, Seite an Seite beim Schmiedewerk (man kann die Zwerge kaum erkennen neben den Riesen), Einaugen im Kampf gegen Steinwürmer, kahlköpfige Zyklopen mit silbernen Händen, Zyklopen mit Flammenhaar und vierarmige Zyklopen mit einem Rubinauge.

Ein Teil der Felswände ist mit Runen einer Schrift bedeckt, die niemand mehr kennt. Es handelt sich um eine alte Schrift der Zyklopen, die diese aufgegeben haben, denn: "Schrift ist sinnlos, alleine das Jetzt zählt. Was nicht in Erinnerungen bestehen kann, ist nicht wert, bewahrt zu werden."

Sollte jemand den Zauber XENOGRAPHUS (Probe +5) beherrschen, so erfährt er hier die Legende von dem Zyklopen Mo'Nad und seinen Brüdern, "die Ing'Rasch schuf und fortführte, auf daß sie



andernorts Lehrmeister sein mögen". Lange nachdem sie fort waren und man nichts mehr von ihnen gehört hatte, schmiedeten einige Zyklopen "ein Schiff aus Stahl und Gold", um ihre Brüder zu suchen.

Eine weitere, sehr unverständliche Legende kündigt von der "Stein gewordenen" Liebe der Zyklopen Bal'Trea und Pa'hi'Los, die die Ewigkeit überdauert. Um das Feuer in der Höhlenmitte erstreckt sich ein Mosaik aus Metallstücken, das Flammen und Waffen der verschiedensten Art zeigt. Hier gibt es normale Schwerter, Hellebarden, Streitaxte, desgleichen exotische Kampfgeräte, die nur von Wesen gehalten werden können, die keine menschlichen Proportionen aufweisen oder die mehr als zwei Arme haben. Ein Bild zeigt sogar einen Zyklopen, der einem Drachen eine Rüstung schmiedet. Insgesamt befinden sich derzeit drei Zyklopen im Raum. Auf Basaltambossen entstehen unter ihren Händen verschiedene Waffen und Werkzeuge. Neben zwei der Ambosse stehen bronzene Fässer mit einer unbekannten Flüssigkeit, die dazu dienen, Schmiedewaren abzukühlen.

Meisterinformationen:

Dies ist die Haupthöhle der hier lebenden Zyklopen. Als das Depositum der göttlichen Gnade angelegt wurde, schlossen die Hesinde-Geweihten einen Pakt mit den Schmieden, der ihnen fortan gewährleistete, daß die Einaugen den Eingang

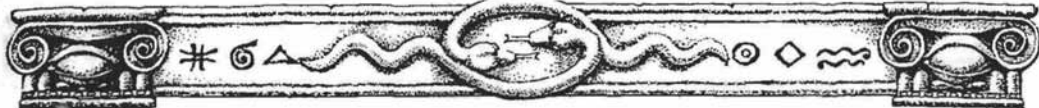
bewachten. Für ihren Dienst erhielten und erhalten die Zyklopen kostbare Materialien, hauptsächlich seltene Metalle. Mit einer *Schleichen*-Probe +4 kommen die Helden unbeachtet an den Zyklopen vorbei. Offenbaren sich die Helden den Zyklopen, werden sie zu Raum 7 vorbeigelassen, sobald sie eines der Amulette vorzeigen. Nur einer der hier anwesenden Zyklopenschmiede (siehe Raum 4) spricht fließend die Sprache der Menschen, alle anderen können nur ein paar Brocken Garethi oder Bosparano. Zu ihm wird die Gruppe gegebenenfalls geführt. Die Feuerwand brennt mit Vulkanglut (2W20 SP/KR) und ist nur magisch oder mittels eines Bades im Zyklopenfeuer in der Mitte der Höhle zu überwinden. Im Zyklopenfeuer, das einem Lavaloch entspringt und in vielen Farben zugleich brennt, werden die jungen Zyklopen 'getauft' und somit dem Feuer, einer Erscheinungsform Ing'Raschs, rituell übergeben. Durch dieses Ritual werden sie dem Feuer gegenüber resistent.

4 – Der Alte

Allgemeine Informationen:

Vor euch könnt ihr einen uralten Zyklopen ausmachen. Bisher waren alle der Riesen von gleich unschätzbarem Alter.





Doch dieser Gigant, der dort müde, doch immer noch kräftig das Eisen formt, ist auf eine kaum zu fassende Weise alt – sehr alt. Mit den blanken stählernen Fäusten schmiedet er an einem gewaltigen Rundschild. Das kupferne Haar auf seiner stahlgrauen Brust steht im funkelnden Kontrast zum silbernen Haupthaar. Eine goldene, wie Flammen lodernde Augenbraue überflügelt ein glühend leuchtendes Auge. Silberne Schweißtropfen rinnen von seiner Stirn. Bronzene Adern treten auf den erzenen Armen hervor. Tatsächlich, dieser Zyklus besteht aus Eisen, Silber, Gold und anderen Metallen – und ist dennoch lebendig.

Meisterinformationen:

Dies ist der einzige Zyklus, der die Sprache der Menschen fließend spricht. Dennoch ist von ihm nicht viel zu erfahren. Versuchen Sie den Spielern den Eindruck zu vermitteln, daß ein besonderes Ereignis bevorsteht und daß die Zyklopen sie möglichst bald loswerden wollen.

5 – Die Treppe ins Feuer

Allgemeine Informationen:

Eine Treppe mit hohen, für Zyklopen gemachten Stufen führt in die Tiefe.

Meisterinformationen:

Wer den beschwerlichen Gang antreten will, muß gegen Vulkanglut gefeit sein, denn je tiefer man geht, desto heißer wird es. Bis ca. 500 Schritt drohen 1W SP/SR, bis 900 Schritt 1W SP/KR, bis 1.200 2W SP/KR, bis 1.500 1W20 TP/KR, bis 1.800 2W20 TP/KR.

Sollte jemand durch magische Macht gegen die Hitze geschützt sein, so steht er in einigen Meilen Tiefe auf brennenden Steinen vor einer weißglühenden Tür, zu der ihm der Schlüssel fehlt. Aber dies ist eine andere Geschichte, die zu einer anderen Zeit erzählt werden soll – oder vielleicht sogar schon erzählt wurde ...

6 – Weitere Zyklophenhöhlen

Meisterinformationen:

In einem kaum durchschaubaren Labyrinth liegen Wohnhöhlen, die 'Kammern der Erze', in der sich Metalle bis unter die (hohe) Decke stapeln, die 'Kammer der Steine', in der allerlei Edelsteine (meist unbearbeitet) angehäuft sind. Wenn die Helden Edelsteine mitgehen lassen wollen (und die Zyklopen das nicht bemerken), lassen Sie sie ruhig gewähren. Ob sie ihre Tragkraft auch noch für die Kristalle verwenden wollen, wenn sie die Schätze des Deposits erblicken, ist eine ganz andere Frage ...

Seltsamerweise sind nirgendwo fertiggeschmiedete Waffen oder Rüstungen zu finden.

Es gibt hier ebenso weiterführende Gänge, die bis zur Oberfläche führen und über die im Finale die Söldner des Namenlosen, geführt von Kyr'o Kul, eindringen werden.

7 – Aufwärts

Allgemeine Informationen:

Eine drei Schritt breite Rampe windet sich wie eine überdimensionale Wendeltreppe aufwärts. Die Deckenhöhe beträgt maximal zwei Schritt. Nach fünfzig Schritt Höhenunterschied zweigt ein Gang ab (zu Raum 8). Ihr Ende hat die immer schmaler werdende Rampe nach einigen hundert Schritt erreicht. Hier öffnet sich ein Portal zu einem kleinen Tal an der Flanke des Amran Nemoras (15).

8 – Der Tempel der Göttin Hesinde

Allgemeine Informationen:

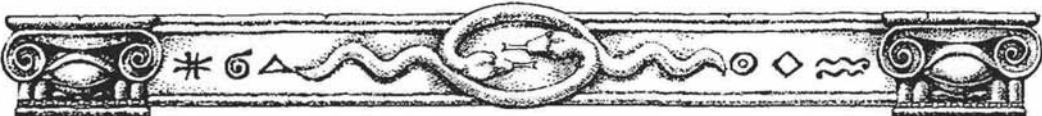
Hinter einem kurzen Gang, der von der Treppe abzweigt, ist ein 3 Schritt hohes Portal zu sehen, aus dem Licht fällt. Zwei Schlangen – schwarz und weiß – bilden den Torbogen, durch den man einen großen Raum erkennen kann. Als ihr euch nähert, seht ihr einen Schriftzug, der in Alt-Güldenländisch unter den Schlangenhäuptern eingemeißelt ist: "Wissen ist Wahrheit".

Spezielle Informationen:

Hinter einem Altar erhebt sich eine drei Schritt hohe, lehensechsbemalte Statue Hesindes. Gekleidet ist die weise Göttin in ein echtes Gewand in altertümlichem Zuschnitt, das die Brüste auspart. In ihren vorgestreckten Armen hält sie eine silbern glänzende Schlange, und ihre Gwen-Petryl-Augen funkeln ehrfürchtgebietend. In der Mitte des Raumes steht ein kreisrunder Altar, der mit einem Mosaik bedeckt ist: Hunderte Schlangen wimmeln hier durcheinander, und fast scheint es, als ob sie sich bewegen und hinab kriechen wollten.

An den Wänden des Tempels brennen salamanderförmige Lampen mit 'Ewigem Öl', einem alchemistischen Erzeugnis tulamidischer Herkunft, dessen Brenndauer einige hundert Jahre betragen kann. Sie leuchten verschiedene, sehr ungewöhnlich und altertümlich anmutende Hesinde-Darstellungen an, die auf die Wand gemalt wurden:

- die schützende Hesinde (Kobra, die ihren Kopfschild über einer meditierenden Magierin ausbreitet);
- die strafende Hesinde (Boronsotter, die gerade einen Magier in klassischer Beschwörungsrobe gebissen hat);
- die jagende Hesinde (Palnwiper, die sich schleichend einem orkischen Opfer nähert);
- die lehrende Hesinde (eine grünhäutige Frau, die zu den Menschen spricht, während sich ein Dutzend Smaragdattern und Salamander um ihre Füße ringeln);
- die wandelnde Hesinde (sich häutende Schlange unbekannter Art);



- die warnende Hesinde (Klapperschlangen, die sich drohend vor einem Drachenstandbild erheben, das halb im Waldboden versunken ist).

Vor der südöstlichen Wand stehen zwei mechanische Krieger. Eine der beiden Figuren stellt eine silbern glänzende Kriegerin dar, die andere einen goldfarbenen, menschengroßen Zyklopen.

Meisterinformationen:

Wer sich die Altarplatte länger anschaut, muß eine erfolgreiche Intuitions-Probe ablegen, um nicht einige Minuten wie hypnotisiert stehen zu bleiben. Es handelt sich hierbei schlicht um eine optisch-hypnotische Wirkung und keineswegs um Magie oder göttliches Wirken.

Löst man einen Sicherungsbolzen – linke Brustwarze der Statue – und drückt die Schlange in die Tiefe, so wird der Selbsterstörungsmechanismus von Hesindes Hort aktiviert. Die metallenen Krieger agieren auf kurze Befehle der Bewahrer ("Haltet den Eindringling auf!", "Hebe diesen Stein!"). Falls es zu einem Kampf kommt, verwenden Sie die Werte des Brückenkriegers (Raum 2).

Der Kristallschädel

Spezielle Informationen:

Zu Füßen der Statue liegt ein Schädel aus reinem, poliertem Bergkristall, der fast menschlich sein könnte, wären da nicht die dritte Augenhöhle am Ansatz des Nasenbeins und die hohe Stirn.

Meisterinformationen:

Ein Steinkundiger kann feststellen, daß das Schleifen und Polieren dieses Schädels eine Arbeit von mehreren (Menschen-) Generationen war. Der Schädel ist magisch. In ihm verbirgt sich die Essenz eines alten Guldäner Linguisten. Der Schädel ist eines der wenigen Überreste der Guldäner Expedition, die im Jahre 560 v.H. Al'Anfa erreichte und von Priesterkaiser Gurvan wegen religiöser Differenzen zum Feuertod verurteilt wurde.

9 – Studierstube

Allgemeine Informationen:

Ein Dutzend Stehpulte und Schreibtische voller Papiere und Pergamente. Verschiedenfarbige Tintenfüßer, Schreibfedern und aufgeschlagene Bücher deuten auf eine Studier- und Kopierstube hin.

Spezielle Informationen:

Hier werden gekürzte, veränderte und zensierte Profanversionen religiöser Texte, Philosophien und hesindianischer Offenbarungen angefertigt, die zur Unterweisung der Erleuchteten dienen sollen.

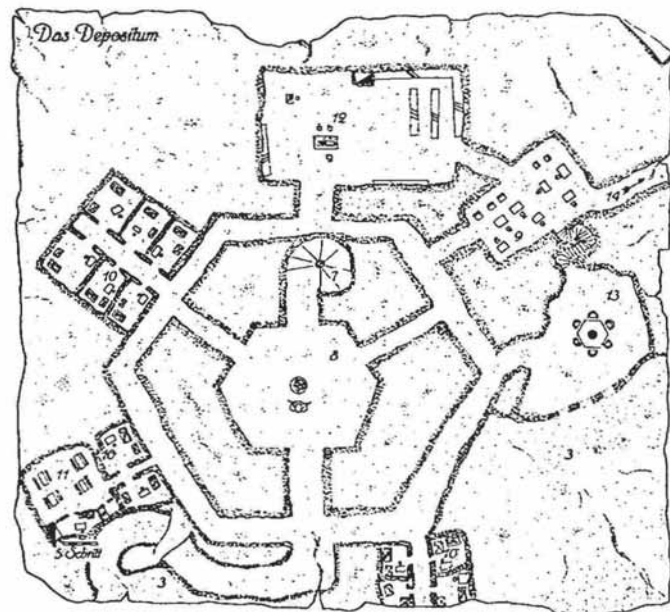
Eine ganze Schrankwand widmet sich der 'spekulativen Chronomantie'. Ausgehend von einem anderen Verlauf der Geschichte wird versucht, die zukünftigen Ereignisse zu extrapolieren. Einige Beispiele: »Sieg der Novadis über Thalionmel«, »Sieg Andergast über Nostria (XII)«, »Fertigstellung des Kaiser-Hal-Kanals« (Verbindung der Flüsse Raller und Natter), »Ausrottung der Zwerge«, »Sieg Al'Anfas über das Kalifat«.

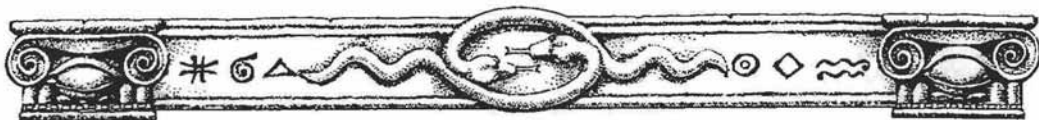
Einige der Schriften ziehen sich über Dutzende Jahre hin und wurden offenbar von mehreren Schreibern verfaßt. Hier gibt es desgleichen Aufzeichnungen über Experimente der Bewahrer (siehe Raum 12 und Anhang). Alle hier gelagerten Aufzeichnungen sind in Bosparano verfaßt.

10 – Räume der Conservatoren

Spezielle Informationen:

Diese einfach eingerichteten Räume sind die Wohnräume der Conservatoren. Bett, Schrank, Tisch und Schemel sind die einzigen Einrichtungsgegenstände dieser Räume, die sich nur durch Kleinigkeiten (andere Hesinde-Statuen, Kleidung, Bücher) unterscheiden.





11 – Profane Räume

Allgemeine Informationen:

Eine karg eingerichtete Küche und ein großer, gefüllter Speiseraum sowie eine Latrine, aber leider keine aufregenden und interessanten Entdeckungen für Helden.

12 – Das Labor

Allgemeine Informationen:

Obwohl der Raum zur Zeit kaum genutzt wird, ist seine Bedeutung offensichtlich. Dies ist ein hervorragend ausgestattetes alchemistisches Labor. Auf vier Regalwänden reihen sich Ingredienzen, Destillate, Kräuter, Minerale und Undefinierbares aneinander. Ein stabiler Tisch mit vier Eisenklammern, die für Hände und Füße passend sind, trägt Rohalkolben und diverse andere alchemistische Apparaturen. An einer Wand ist ein Athanor, der Ofen der Alchimisten, aufgemauert.

Meisterinformationen:

Der Tisch kündigt von anderen Zeiten. Ein älteres Experiment der Conservatoren bestand darin, „den Sitz der Dummheit“ zu suchen, dies geschah bisweilen auch am lebenden Objekt. Aufzeichnungen über das ergebnislose Experiment finden sich in der Studierstube.

13 – Versammlungshalle

Allgemeine Informationen:

Das Licht einiger Öllampen ist nur unzulänglich geeignet, eine große Höhle auszuleuchten, die Decke des Raumes liegt gar vollständig im Dunkeln. Ein Teil der Wände wurde geglättet und ist mit mottenzerfressenen Gobelins verziert. Einige Darstellungen sind hesindegefällig und zeigen hauptsächlich schulische Szenen, andere bilden Landschaften ab. Durch vier große Löcher in der Südwand fällt Feuerschein und dringt der Schmiedelärm der Zyklopen zu euch.

In der Mitte der Höhle steht ein sechseckiger Tisch, in dessen Mitte sich eine einen Spann durchmessende schwarze Kugel befindet. Um den Tisch gruppieren sich sechs thronähnliche Sessel mit hohen Rückenlehnen.

Meisterinformationen:

Die schwarzpolierte Onyxkugel ist lediglich ein altes Symbol für die Allwissenheit Hesindes und keineswegs ein Schwarzes Auge, wie die Helden vielleicht zuerst vermuten werden. Die vier grob behauenen „Fenster“ erlauben einen Blick aus etwa 50 Schritt Höhe in die Zyklophenhöhle hinab. Von hier aus werden die Helden später den Angriff auf die Zyklopen mit ansehen. Siehe hierzu das Kapitel Zyklopenfeuer, Glut – Das Ende naht.

14 – Das Depositum der göttlichen Gnade

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen hölzernen Balkon, der am Rand eines gewaltigen Schachtes schwebt. An seinem Grund seht ihr ein rötliches Licht, und ein warmer Wind weht euch von unten entgegen. Zur linken führt eine hölzerne Treppe nach oben, rechts baumelt ein Seil hinab zu einem weiteren Balkon. Um den Schacht herum sind zahlreiche Stollen, Gänge und Räume in den Fels getrieben. Ein Teil ist über hölzerne Treppen und Stege erreichbar, die an der Schachtwand befestigt sind, ein anderer Bereich ist durch Stiegen oder Wendeltreppen verbunden, die in den Fels geschlagen wurden. Es ist ein undurchschaubares Labyrinth entstanden, in dem man sich nur allzu schnell verläuft.

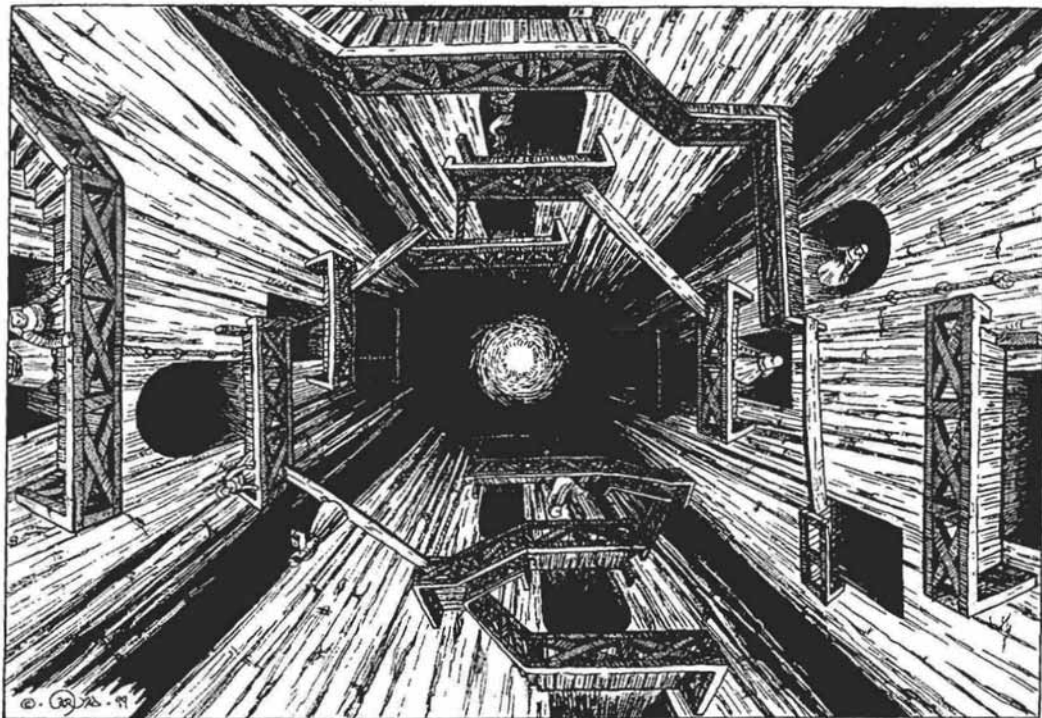
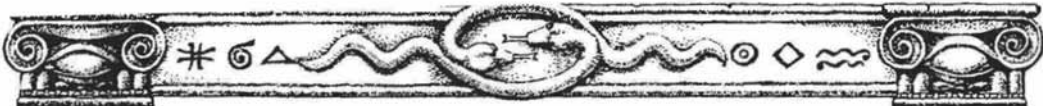
Spezielle Informationen:

Aufzüge, Löcher im Boden, Kletterseile, Hängeleitern und morsche Verbindungsstege auf sechs Etagen tragen dazu bei, daß sich die Helden ganz schnell aus den Augen verlieren, wenn sie nicht in einer Gruppe zusammen bleiben. Durch Rufen wieder zusammenzufinden ist fast unmöglich, selbst wenn man nur einen Schritt auseinander steht, kann es sein, daß ein Schritt Fels dazwischen jede Kommunikation unmöglich macht. Proben auf Höhenangst oder Raumangst sollten bisweilen verdeutlichen, wie gefährlich oder bedrückend die Umgebung der Helden ist.

Meisterinformationen:

Die Helden stehen in der Schatzkammer – dies ist der eigentliche Hort Hesindes. Vielleicht fällt einem gelehrten Helden die Geschichte von Thalami Sora ein, wo die zwölf Menschheiten den Weltenbrand überdauerten. Hier sind Schätze gehortet, die die Zeit der Ignoranz überdauern sollen. Das Conservatorium verwahrt nicht nur Dinge, die den Untergang Bosparans überlebten, sondern auch so manches, das im Laufe der Jahrhunderte zusammengetragen wurde.

In den Gängen und Räumen stehen mehr Schätze als man sich vorstellen kann. Obwohl man auch Geschmeide und Edelsteine findet, sind es doch eher andere Güter, die das Depositum der göttlichen Gnade so einzigartig machen: Ein Magier bekommt feuchte Augen und Herzklopfen, wenn er alte Pergamente sieht, in denen von Zaubern die Rede ist, die heutzutage nicht einmal dem Namen nach bekannt sind. Meist sind die alten Schriften ungebundene Rollen aus Pergament und grünem Papyrus, aber es gibt auch andere Materialien: biegsamen Perlmutter, Stein-, Ton- und Metalltafeln. Einige kostbar verzierte Kodizes sind sogar in so exklusive Materialien wie Wälder oder Lapislazuli-Plättchen gebunden. Achlos in der Ecke gestapelt lagern Bücher, die man in den Kusliker Hallen der Weisheit schon seit Jahrzehnten vermißt. Hinter einem Regal versteckt liegt eine mit Amethysten und Almadinen verzierte Prachtausgabe des Rahjasutra. In einer Ecke steht ein mumifizierter, mottenzerfressener Zweibeiner, der wie eine



1,6 Schritt große, aufrechtgehende Katze aussieht. Auf einem dreibeinigen Tisch, dessen Intarsien aus Mammuton und Messing das unzerstörte Bosparan zeigen, liegen **Astrolabien** und andere **Navigationsinstrumente**. Ein unscheinbares Pergament in einer Rosenholzschatulle enthält das Originalrezept des magischen Parfüms **'Holde Hela'**. Fein säuberlich angeordnet stehen Hunderte Bücher der Schlange zwischen Pergamentrollen mit originalen Abschriften aller **Tafeln des Tykates**.

Eine in Seide gewickelte **sechsfingrige Hand** läßt nicht im mindesten errahnen, wem sie einst gehörte. Ein **Marmorsarkophag** mit Verzierungen des klassischen **Azurits** enthält die Gebeine eines Magisters der Magister, dessen Namen heute nicht einmal mehr in den Archiven des Kusliker Tempels zu finden ist. **Baupläne** zwergischen Ursprungs beschreiben dampfgetriebene Wunderwerke wie die Tempeltore des **Punier Boron-Tempels** und **Alt-Bosparans**.

Zahlreiche **Figurinen** und **Statuen** stehen auf Regalen und **Bücherstapeln**: Eine unbeschreiblich schöne **Rahja-Statue** aus rosenfarbener **Güldenländer Jade** wird wahrscheinlich noch güldenländischen Ursprungs sein – bei näherer Erörterung sieht man, daß diese Figur sowohl weibliche als auch männliche Geschlechtsmerkmale aufweist! Überall sieht man **Stand-**

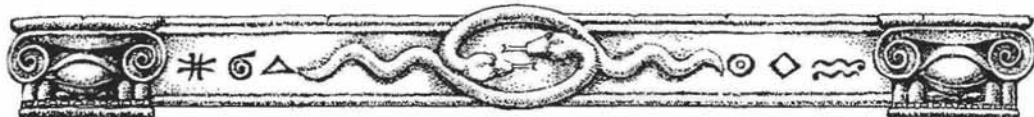
bilder Hesindes, von denen einige einen geschuppten Unterleib besitzen oder ganz und gar schlangengleich sind. Besonders eines sticht hier hervor, eine Schlange, die einen leicht golden schimmernden Drachen erwürgt. Ein Schwert – offenbar zyklischer Fertigung – verhindert, daß ein Tisch wackelt, auf dem ein Spiel **'Rote und Weiße Kamele'** steht. Die Spielfiguren sind, ebenso wie eine Sammlung Parfümflakons, aus Edelsteinen geschliffen. Zwei vertrocknete Leichen mit eigenartig dicker Haut stützen ein Regal, das ohne diese Hilfe schon lange in sich zusammengefallen wäre. Einst wurden die beiden **'Ledermänner'** von einer Expedition aus der **Gor** nach **Kuslik** geschafft, bevor sie ins **Depositem** gelangt.

Die Helden sollten nicht gerade auf das **'Naranda Ulthagi'** stoßen, aber jeder von ihnen sollte mindestens einen Schatz finden, der ihm etwas bedeutet und den er später retten kann.

Die Wächter

Allgemeine Informationen:

Eine weitere Statue steht an einer Seite des Ganges. Sie ist aus unzähligen **Alabasterplatten** zusammengesetzt. Als du an ihr vorbeigehst, durchläuft ein Zittern die Figur, und ein fürchterlicher Schlag trifft dich.



Meisterinformationen:

Die 'Alabastermänner' sind mumifizierte tulamidische Fürsten, die man nach ihrem Tod in dünne Plättchen aus feinstem Alabaster einnähte. Ohne daß sie es ahnen, stehen die Helden einem leibhaftigen Wunder der Göttin Hesinde gegenüber: Als die ersten Geweihten die Zuflucht errichteten, erbaten sie sich von der Göttin einen Schutz, und so belebte Hesinde die beiden Alabastermänner und eine Statue ihrer selbst. Die Alabaster-'Rüstung' (nur die Hülle und nicht ihr Inhalt ist von Hesinde belebt) wird niemals einen Geweihten der Zwölfgötter angreifen und wundersamerweise auch keine Schäden an den umherstehenden Schätzen anrichten. Man kann sich die Alabastermänner sogar recht gut vom Leib halten, indem man sich mit einem Folianten oder einer Statue 'bewaffnet' bzw. verteidigt. Ein dritter Wächter ist eine leibhaftige Statue der Göttin Hesinde. Jeder Held, der sich ihrer erwehren will, sollte vor dem Kampf eine *Mut-Probe* + AG + *Götter & Kulte* 3 machen, um zu prüfen, ob er nicht vor Schreck gelähmt ist. Die Alabastermänner und die beseelte Hesinde-Statue sind selbstverständlich nicht magisch und können von Ihnen überall im Depositum ins Spiel gebracht werden.

Alabastermänner

LE 49 AT 9 RS 5 TP 2W
PA 7 MR 49 GS GST2

Hesinde-Statue

LE 49 AT 11 RS 7 TP 2W+2
PA 7 MR 49 GS GST2

Für beide Statuen gelten – Hesinde möge mir vergeben – die Golemregeln: Stichwaffen, Pfeile o.ä. hinterlassen keine Schäden. Einzig Kampfzauber, Äxte und andere schwere Waffen können sie verletzen. Daß Dolche kaum Schaden anrichten, ist

durch den hohen RS bereits simuliert. Kritische Treffer erzielen entsprechende Wirkung, da ein guter Hieb auf eine Schwach- oder Bruchstelle auch einer Statue schaden kann.

15 – Der Garten

Allgemeine Informationen:

Als ihr das Ende der Rampe erreicht, steht ihr in einem kleinen Tal an der Flanke des Berges, das von einem hohen Steingrat vor Wind und Wetter geschützt ist. Eine Ziegenherde beäugt euch neugierig, als ihr einen gepflegten Nutzgarten betretet.

Spezielle Informationen:

Dies ist ein Nutzgarten mit allem, was die wenig anspruchsvollen Bewahrer zum Leben brauchen: Kohl, rote Rüben, einige Olivenbäumchen, die sich fest an den Fels klammern, und etwas Obst (Äpfel, Aprikosen). Ein deutlich sichtbarer Pfad führt krateraufwärts.

Allgemeine Informationen:

Eine mühsame Klettertour führt weiter den Krater hoch, teilweise erleichtern gehauene Stufen den Weg, teils muß man sich auf allen Vieren vorwärts bewegen, doch der Ausblick, den man nach einigen Wegstunden und tausend Höhengritten erreicht, entschädigt für die Kraxelei. Wenn die Wolken aufreißen, sieht man auf der einen Seite tief unter sich den Kratersee schimmern, während man in der anderen Richtung einen wunderschönen Ausblick über ganz Pailos genießt. Hier oben ist nichts von der Hitze des Vulkans zu spüren. Es ist eiskalt, und der Wind zerzt an den Gewändern und zerzaust eure Haare.

Die Conservatoren der letzten Tage

Meisterinformationen:

Die Conservatoren der letzten Tage haben alle ihr gesamtes Leben der Göttin Hesinde und der Pflege, Erhaltung und Ent-rückung des Depositums gewidmet. Falls man ihnen allzu 'ge-wöhnlich' entgegentritt, schauen sie auf die Helden, als hät-

ten sie Kinder vor sich. Falls die Helden jedoch Ehrfurcht vor Hesindes Schätzen zeigt, versuchen sie eventuell, die Helden für ihre Zwecke und Ziele zu gewinnen. Falls einer der Hel-den darauf anspricht, bieten sie ihm vielleicht eine einmalige Gelegenheit: eine/r der ihren zu werden.

Der Konflikt mit den Conservatoren

Generell gibt es zwei Ausgangssituationen: Entweder gehen die Helden offensiv und aggressiv vor, oder sie suchen An-worten auf ihre Fragen und bemühen sich, diplomatisch zu verhandeln.

Selbstverständlich gibt es alle Schattierungen zwischen diesen beiden Extremen. Vielleicht schlägt auch das anfängliche Ver-halten der Helden ins Gegenteil um. Hier ist interaktives Rol-lenspiel gefragt. Da es unmöglich ist, vorherzusehen, wie die Helden auf die Conservatoren reagieren, sind hier mögliche Aktionen aufgezeigt, aber keine vorgeschriebenen Handlungs-fäden aufgewiesen.

Über die Grundeinstellung der einzelnen Conservatoren fin-den Sie mehr im Anhang auf S. 56. Ist ein gelehrter Held oder gar ein Hesinde-Geweihter anwesend, so kann es sein, daß diesem angeboten wird, Mitglied der Conservatoren der letz-ten Tage zu werden. Eine wahrhaft verlockende und, je nach-dem, von wem sie kommt, sogar ernst gemeinte Offerte. Ver-suchen Sie den Spieler so weit zu bringen, daß er sich das An-gebot ernsthaft überlegt!

Argumente und typische Zitate:

Normalerweise unterhalten sich die Conservatoren in der Gelehrtsprache Bosparano. Nur den Helden zuliebe spre-chen sie Garcthi:

"Ihr seid viel umhergewandert, habt viel erlebt. Sagt mir, wie oft habt ihr erlebt, daß Magie in den falschen Händen Unheil anrichtete? Eine Kontrolle des Geistes und dessen, der lernt, ist notwendiger denn je."

"Wo gibt es weniger Gefahren: im Horasreich, Al'Anfa, Ga-reth oder Tobrien? Dort, wo Kultur und Wissenschaft gedeiht, werden die Kreaturen des Bösen abgeschreckt und zurückge-drängt. Hier gibt es keine Orks, Echsenmenschen, Goblins und Oger. Sie können nicht gedeihen auf dem Grund der Weis-heit."

"Ein Magister führt eine Akademie, ein General eine Armee, ein Kapitän ein Schiff. Nur wer wissend ist, kann führen. Komm, und wir lehren dich, und eines Tages werden wir zu-sammen die Welt verändern."

"Jede Dummheit findet einen, der sie macht. Wenn man den Menschen das Denken abnimmt, machen sie keine Fehler."

"Wenn wir den Ozean der Unwissenheit austrocknen, werden die Menschen verdursten."

"Je weniger die Leute über die Gestalt und das Wesen der Welt wissen, desto besser schlafen sie."

"Unser Geheimnis ist ein Geheimnis um der Göttin willen. Dies Geheimnis ist Götinnendienst."

Nicht zu vergessen die offene und direkte Frage: "Was werdet ihr mit uns und dem Depositum der göttlichen Gnade ma-chen?"

Bei folgender Prophezeiung können die Helden (und Spieler) ihr ganzes aventurisches Wissen auspacken, um zu argumen-tieren:

"Gemäß einer Prophezeiung aus den Anfangstagen des De-positum der göttlichen Gnade sollen Hesindes Schätze wieder den Menschen offenbar werden, wenn der König, der der Welt entrückt war, zurückgekehrt und die Zeit der Menschen ange-brochen ist. Was ist eurer Meinung nach damit gemeint? Ach, ihr seid unwissend? Und da nehmt ihr euch das Recht heraus, uns unsere Handlungen vorzuwerfen?"

Die Gegner der Helden mögen zwar verbohrt, fanatisch und weltfremd sein, eines sind sie mit Gewißheit nicht: dumm. Sie durchschauen recht schnell ein falsches Spiel der Helden, las-sen sich dies aber nicht anmerken und drehen den Spieß um: Falls sich ihnen jemand zum Schein anschließen will, ver-suchen sie, dem Helden entweder eine Entscheidung wider sei-ne Gefährten aufzunötigen, oder bringen ihn mit Gift (siehe unten) unter ihre Kontrolle.

Ein offener Konflikt wird immer zu Gunsten der Helden aus-gehen, diese sollten jedoch zumindest ein ungutes Gefühl ha-ben, die Wälle gegen einen Geweihten zu ziehen: Lassen Sie eventuell eine *Mut-Probe* + AG + Götter & Kulte3 würfeln. Dies erst recht, wenn sich die Hesindengeweihten todesmutig verhalten und notfalls mit einem Papiermesser gegen einen Ronda-Geweihten anstürmen.

Die Conservatoren scheuen sich nicht, mit allen Mitteln ge-gen die 'Eindringlinge' vorzugehen. Eine Variante wäre Gift – im Essen oder auf der Klinge. Damit verbunden ist ein Er-pressungsversuch: "Entweder ihr verlaßt uns (ergebt euch), oder ihr bekommt kein Antidot."

Möglichkeiten zur Gedächtnislöschung besitzen die obskuren Hesindianer jedoch nicht.

Zyklopenfeuer, Glut – Das Ende naht

Meisterinformationen:

Bevor sich bei den Spielern das Gefühl einstellt, in einer (emotionalen) Sackgasse zu stecken, oder – schlimmer noch – Langeweile einschleicht, kommt es zum Überfall der Kultisten und Söldner des Namenlosen auf die Zyklopen. Sie wollen das Zyklopenfeuer benutzen, um durch die Flammenwand Zugang zum Depositum zu bekommen, von dessen Existenz sie durch Midur erfahren haben. Die folgenden Beobachtungen werden die Helden durch die Beobachtungsfenster von Raum 13 aus machen. Befindet sich keiner der Helden in Sichtweite, so macht sie der sich ändernde Rhythmus der Zyklopienschläge aufmerksam.

Während des Kampfes, als es den ersten Söldnern gelingt einzudringen, aktiviert einer der Conservatoren einen uralten Mechanismus. Dieser soll "das Depositum der göttlichen Gnade der unwürdigen Welt entrücken und heim in die alveranischen Gefilde schicken". Siehe hierzu Raum 8.

Ab sofort wird das Wasser des Kratersees in einen Feuerschlott geleitet. Jemand, der nun im Hort anwesend ist, sieht, wie immer mehr Wasser von oben herabstürzt. Auch wenn das Prinzip der Dampfkraft außer bei den Zwergen nicht bekannt ist, sollte jedem Charakter klar sein, daß der Zusammenprall so gegensätzlicher Elemente wie Feuer und Wasser für Menschen und hesindianische Schätze sehr unerfreulich wird.

Allgemeine Informationen:

Das Schmieden der Zyklopen ist rhythmischer geworden. Im gleichen Takt sausen die Hämmer auf die Ambosse, und der Schmiedelärm klingt wie der Herzschlag des Berges. Ihr seht, wie der alte Zyklop langsam zur Mitte der großen Höhle schreitet. Jeder seiner Schritte scheint ein Kampf zu sein, und er wird von Tritt zu Tritt langsamer. Als er das Feuer inmitten der großen Halle erreicht, ist er fast erstarrt. Nur schleppend legt er die letzten Schritte mitten ins Feuer hinein zurück. Dann scheint er vollends erstarrt. Allein die Glut seines Auges, die selbst die ihn umgebenden Flammen überstrahlt, zeugt davon, daß noch Leben in ihm ist. Dann lodert die Flamme empor und verfärbt sich. Wie ein Regenbogen aus Kupfer, Gold, Silber, Eisen und Eternium

hüllt sie ihn ein. Schließlich beruhigen sich die irrwitzig zuckenden Flammen wieder, von dem Alten ist nichts mehr zu sehen.

In der Mitte des Feuers hat sich jedoch ein See von undefinierbarer, metallisch glitzernder Farbe ausgebreitet.

Meisterinformationen:

Die Conservatoren können den Helden erklären, daß dies ein Ritual ist, welches nur selten zu beobachten ist. Ein Zyklop stirbt und "kehrt heim ins ewige Feuer". Auch zur Überraschung der Conservatoren wandelt sich jedoch das Ritual, und drei weitere Zyklopen treten in den Lichtschein des Zyklopienfeuers. Auch dieser Ritus ist den Conservatoren bekannt. Er steht nicht mit dem Tod des Alten im Zusammenhang, er weiht ein Zyklopienkind dem Feuer und macht es somit unempfindlich für dessen zerstörerische Kräfte.

Allgemeine Informationen:

Immer mehr Zyklopen haben sich in der Höhle versammelt. Zum ersten Mal seht ihr auch die Zyklopienfrauen – sie haben keineswegs nur eine Brust, wie die Sagen behaupten. Schweigsam bilden die Riesen einen Kreis um das Feuer, in dem der alte Zyklop verschwand. Dann öffnet sich der Kreis, hindurch schreitet ein Zyklopienpaar – Mann und Frau. Die Frau führt an der Hand ein Zyklopienkind. Obwohl es euch bis zur Brust reichen würde, scheint es noch sehr jung zu sein.

Die Zyklopen fassen einander an den Händen und bilden so einen engen Kreis um das Feuer. In diesem Moment beginnt das große Schmieden: Erst langsam, dann in einem Takt, der dem Züngeln der Flammen zu folgen scheint, sausen die Hämmer der Umstehenden auf den Kreis der Basalt-Ambosse. Höher lodert das Feuer, schneller schlagen die Hämmer. Es wird unerträglich heiß in der Höhle, der Berg selbst scheint unter dem Hämmern zu erbeben. Die drei Zyklopen steigen in die Flamme, und mit ihren bloßen Händen schöpfen die beiden großen Einaugen die feurige Essenz und taufen ihren Sprößling damit.

Zyklopenfeuer, Glosen – Der Angriff

Allgemeine Informationen:

Plötzlich tauchen im Hintergrund der Höhle schwarz und schwarzpurpurn gekleidete Gestalten auf, die hier offensichtlich nicht hingehören. Ihr erspäht das Ausblitzen von Klängen und bemerkt, wie Armbrustbolzen aufgelegt werden.

Meisterinformationen:

Dies ist der Zeitpunkt, an dem die Kultisten zuschlagen. Greifen die Helden nicht ein, ist es um die Zyklopen geschehen, die von dem Angriff völlig überrascht werden und mehrere Kampfrunden überhaupt nicht reagieren. Gönnen Sie den Helden ein paar angemessene Gegner, und lassen Sie, wenn

Zyklopenfeuer und Armalion

Wenn Sie den Kampf der restlichen Zyklopen gegen die Kultisten ausspielen wollen, so bietet sich hierzu mit der Schlachtensimulation Armalion eine ausgezeichnete Möglichkeit. Bauen Sie aus Styropor, Schaumstoff oder malen Sie auf Karton ein Kampfgelände, in dessen Mitte Sie ein Symbol für das Zyklopenfeuer platzieren. Darumherum stellen Sie einige Hindernisse, die für Ambosse und Felsen stehen. Eine 5 cm breite Seite der Höhlenseite der verteidigenden Zyklopen definieren Sie als Feuerwand. Die Truppen der Angreifer sollten ein leichtes Übergewicht (etwa 400 zu 300 Punkten) haben und erhalten automatisch in der ersten Runde die Initiative. Die Angreifer versuchen, sich mit der Essenz des Zyklopenfeuers zu benetzen und anschließend die Feuerwand zu passieren – danach wird die Figur aus dem Spiel genommen. Die Zyklopen versuchen dies zu verhindern. Jeder Figur, die die Feuerwand passieren möchte, muß sich eine Runde am Zyklopenfeuer aufgehalten haben. Dabei spielt es keine Rolle,

ob sie dort reglos herumsteht oder in einen Kampf verwickelt ist. Kultisten und Söldner, die die Feuerwand erreichen, werden vom Spielfeld genommen. Hierbei gelten die Truppen nicht als gefallen, und es werden keine Mut-Proben fällig, wenn die Einheit dadurch verkleinert wird.

Sollten Sie einen Geweihten des Namenlosen agieren lassen wollen, so erfahren Sie mehr über seine Fähigkeiten in der Armalion-Spielhilfe Zauberey und Göttermacht auf Seite 36. Siegbedingungen (optional): Da es den Kultisten weniger um die Vernichtung der Zyklopen, sondern mehr um die Durchquerung der Feuerwand geht, können Sie den Sieg des Kampfes auch nach folgender Siegbedingung bestimmen: Die Angreifer erhalten 5 Siegpunkte für jeden Kämpfer, dem es gelingt, eine Runde ungestört beim Zyklopenfeuer zu verweilen, sowie 10 Punkte für jede dieser Figuren, der es danach gelingt, die Feuerwand zu erreichen. Die Zyklopen erhalten 5 Punkte für jeden erschlagenen Gegner sowie 5 Punkte für jede Runde, in der sich kein Gegner mit dem Zyklopenfeuer in Berührung befindet.

sich der Kampf deutlich zu Gunsten der Helden wendet, sie aber noch nicht allzu geschwächt erscheinen, einen fürchterlichen Gegner auftauchen: den Verräter-Zyklopen Kyr'o Kul. Die hereinstürmenden Söldner tragen über schwarzer Kleidung Lederrüstungen oder Kettenhemden, die durch Bein- und Armschienen ergänzt werden. Purpurne Armbinden mit schwarzen Ratten weisen darauf hin, daß sie einer Einheit zugehörig sind, und bei einer näheren Untersuchung könnte man feststellen, daß den meisten Finger oder Zehen fehlen.

Söldner

MU 14 LE 60 PA 13 MR 4 RS 3
FK 15 (Armbrust) TP 2W+3
AT 14 (Schwert) TP 1W+5
AT 12 (Partisane) TP 1W+5

Typische Zitate:

"Möge deine Seele den Verheißenen nähren."
"Friß Stahl und stirb."

Kyr'o Kul

Der Zyklop hat seinen Pailos fertiggeschmiedet und brennt darauf, ihn auszuprobieren. Jeder seiner verfehlten Hiebe zeigt deren Kraft, indem er funkenerschlagend Fels spaltet, und sollte den Helden entsprechend bedrohlich geschildert werden. Mehr über Kyr'o Kul finden Sie auf Seite 38.

Kyr'o Kul

MU 33 KL 8 IN 18 CH 13 GE 10 FF 14 KK 34
LE 95 AT/PA 10/9 (Faust); 9/3 (Zyklopenpailos)
RS 1 TP 5W (Faust); 2W20+5 (Zyklopenpailos)
GS 9 AU 130 MR 16

Typische Zitate:

"Spring wie Heuschreck und sterb wie Wurm."
"Herr des Weltenbrandes wird verzehren euch. Euren Leib zuerst und dann eure Seelen verbrennen."

Zyklopenfeuer, Stichflamme – Der Untergang des Depositum

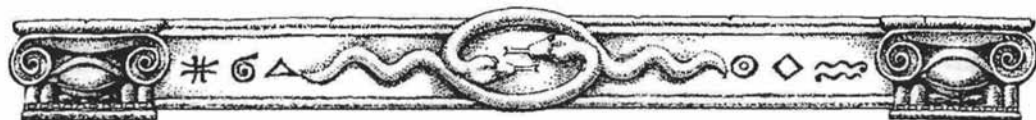
Das Zyklopenfeuer

Allgemeine Informationen:

Du siehst, wie sich zwei der Kultisten mit der feurigen Essenz des Zyklopenfeuers benetzen, auf die Flammenwand zulaufen und sie unbeschadet passieren.

Meisterinformationen:

Durch die Zeremonie der Zyklopen vorbereitet, schützt die Essenz des Zyklopenfeuers vor Hitze. Diese Wirkung betrifft auch Menschen: Wer in die Glut des Feuers eintaucht (MU-Probe +3) zieht sich zwar 1W20/2 SP zu, ist jedoch danach für kurze Zeit gegen Feuer geschützt. Machen Sie den Helden deutlich, daß es einigen Kultisten gelungen ist, in das Depositum einzudringen, wo sie nur wehrlose Hesinde-Geweihte vorfinden werden ...



Der Untergang des Depositum

Meisterinformationen:

Bei der Verfolgung der eindringenden Kultisten hören die Helden ein dumpfes Dröhnen, je näher sie dem Depositum kommen. Dort sehen sie die Kultisten im Kampf mit den Conservatoren, während Sturzbäche die Wände hinabströmen. Steigern Sie die Bedrohung: Aus der Tiefe steigt kochender Dampf empor, der Berg beginnt zu zittern, eine Erschütterung geht durch den Fels. Immer heftiger wird das Beben, und das Grollen aus der Tiefe steigert sich und wird letztendlich zu einem zornigen Brüllen wie aus hundert Trollkehlen. Machen Sie den Helden klar, daß es an der Zeit ist, zu handeln. Wenn die Helden nun die Schätze retten wollen, wehren sich die Conservatoren, die sich mit ihrem Ende abgefunden haben, mit aller Macht dagegen. Hier ist nun eine weitere Wahl zu treffen: Werden die Conservatoren 'niedergeknüppelt' und ihre Schätze gerettet? Kommt jemand gar auf den Gedanken, auch die Conservatoren retten zu wollen? Viel Zeit, um Aktionen zu planen, sollten die Helden jedoch nicht haben, es gilt sofort zu handeln!

Aktionen und Szenen:

Die wackelige und unübersichtliche Konstruktion um das Depositum wird nun zum Schauplatz einer aberwitzigen Rettungsaktion. Leitern kippen um, der Boden tut sich auf, ein Teil der Wand löst sich. Streben brechen zusammen, so daß der Held auf dem schrägen Boden ins Rutschen kommt und unaufhaltsam in Richtung des brillanten Schlundes schlittert. Über den Recken muß die Bedrohung des Feuertodes schweben. Verlangen Sie Gewandtheits-, Fingerfertigungs-, Körperbeherrschungs- oder Klettern-Proben: Beim Versagen muß immer der Feuerschlund drohen. Dennoch sollte ein Heldenleben nicht so schnell enden: Helden, die durch ein Loch im Boden stürzen, fallen auf eine Felsnase, von der sie gerettet werden müssen. Selbstverständlich geschieht auch dies unter Lebensgefahr durch herabstürzende Steine und Balken. Ein Held, dem die Gewandtheits-Probe nicht gelingt, bei der er versucht, einer zusammenbrechenden Mauer auszuweichen, kann vielleicht selbst zur Behinderung für die anderen werden, weil er mit zerschmettertem Bein von seinen Gefährten getragen werden muß.

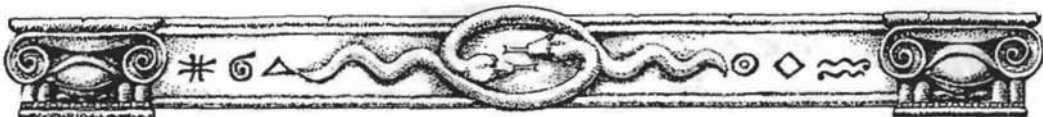
Zyklopenfeuer, Asche – Entkommen?

Meisterinformationen:

Da stehen sie nun, unsere Helden: auf einem Hang in halber Höhe des Amran Nemoras. Über ihnen grummelt noch immer der Vulkan, und eine Rauchwolke kündigt ganz Pailos vom Wüten der Elemente. Bei den Helden (und auch den Spielern) sollte sich ein Gefühl der Befriedigung einstellen, auch wenn Hesindes Depositum verloren ist, so haben sie doch einen besonders kostbaren Teil gerettet, abermals dem Kult des

- Ein Held sieht, wie sich ein Anhänger des Namenlosen von hinten an einen Gefährten heranschleicht. Ein warnender Ruf über das Brüllen aus der Tiefe hinweg ist nicht möglich, wenn er jedoch diese unendlich kostbare Jadestatue in seinen Händen gezielt werfen könnte ...
- Ein Teil der Holzkonstruktion geht in Flammen auf. Der Ausweg des Helden scheint versperrt. Lösungen sind auch hier variabel: Wasserschlauch über Haupt und Kleidung und „durch“, in einen herumliegenden Gobelin wickeln und hindurchrollen lassen oder gar abseilen und eine Ebene tiefer einen Ausweg suchen.
- Ein Held trägt einen Stapel Bücher aus dem Hort, als unter dem Aufhäumen der Erde eine Leiter unter ihm zusammenbricht. Einen Teil der Bücher kann er noch festhalten, der Großteil verschwindet auf immer in der Tiefe. Ein letzter Blick ist noch auf eines der fallenden Bücher zu erhaschen: *Tore in den Aether*.
- Sollten die Alabastermänner bisher noch nicht zum Einsatz gekommen sein, so werden sie nun ebenfalls aktiv und greifen sowohl Helden als auch Kultisten des Namenlosen an.
- Was auch immer Sie den Helden antun, gönnen Sie ihnen auch entsprechend viel. Jeder Charakter sollte einen Gegenstand retten können, an dem ihm etwas liegt. Zusätzlich wäre es gut, wenn die Helden den Kristallschädel aus dem Tempel bergen. Er wird noch eine wichtige Rolle in Aventurien und darüber hinaus spielen. Mehr wird noch nicht verraten, denn dies ist eine Geschichte, die an einem anderen Ort und zu einer anderen Zeit, aber recht bald erzählt werden wird. Interessieren sich die Helden partout nicht für das kristallene Schmuckstück, so schleudert es ihnen ein Erdstoß vor die Füße. Wollen sie es auch nun noch immer nicht, so wird es auf wundersame Weise den Untergang des Horts überstehen und auf einen Fingerzeig Hesindes hin später von den Draconitern geborgen, denn das Schicksal läßt sich nicht überlisten.
- Da es – außer für Zauberer – nur einen Weg aus dem Vulkan gibt, müssen die Helden unweigerlich durch die Zyklopenhöhle. Dort sind sie sicher vor dem Zorn des Bergs und umgeben von verwundeten, toten, aber auch dankbaren Zyklopen.
- Die Zyklopen deuten den erschöpften Helden, daß sie ihnen aus Dank die Gnade der Feuertaufe zukommen lassen wollen (Wirkung s.o.). Sollten die Helden diese Auszeichnung annehmen, so sollten Sie selbst entscheiden, wie lange die Wirkung anhält.

Namenlosen einen schweren Schlag versetzt und einen Verschwörerbund aufliegen lassen. Falls einer der Helden irgendwann einmal zu den Zyklopen zurückkehrt, um eine Waffe zu erbitten, so wird er es sicherlich leichter haben, und auch bei der Hesindekirche hat man sich einen guten Namen gemacht. Sollten die Helden nicht darauf bestehen, ihre Unternehmung geheim zu halten, so bedeutet dies einen Zugewinn an Sozialstatus (SO). Mehr zum Spiel mit dem Sozialstatus finden Sie



in Fürsten, Händler, Intriganten. Wenn Sie möchten, werden die Helden in Gelehrtenkreisen herumgereicht. Doch so weit sind wir noch nicht.

Auf der Rückreise nach Kuslik geschieht zwar nichts Besonderes, aber dort angelangt haben ein paar Draconiter und ein Prätor des Argelianischen Gerichts noch viele Fragen. Die Draconiter und ein Dutzend Hesinde-Geweihter drängen ebenfalls darauf, von den Helden zu den Überresten des Depositums geführt zu werden. Tatsächlich sind einige Räume kaum in Mitleidenschaft gezogen worden, die Zyklopen gestatten jedoch niemandem außer den Helden den Zutritt durch ihre Höhle. Dies ist jedoch nicht weiter schlimm, da ein Felspalt inzwischen den direkten Zugang zu Raum 7 ermöglicht. Während die Draconiter nicht einmal davor zurückschrecken, sich in den Vulkanschlund abzuseilen, und die Hesinde-Geweihten eifrig Notizen in ihre Schlangenbücher machen, kommt den Helden vielleicht ein anderer Gedanke: Wie wäre es, selbst hier einzuziehen?

Helden dieser Stufe brauchen sicherlich eine Zuflucht. Der Magier, Medicus oder Alchemist braucht einen Platz für seine

Bücher und Experimente, der Streuner wollte schon immer ein Dach über dem Kopf, für das er nicht zahlen muß, und der Krieger einen Kamin, über den er im Alter sein Schwert hängen kann.

Tatsächlich hätte niemand etwas gegen dieses Ersuchen der Helden, und die Zyklopeninseln sind noch für manches Abenteuer gut, und durch ihre schnelle Erreichbarkeit steht, von dieser Heldenbasis aus, die ganze Westküste für Abenteuer offen. Falls die Helden sich hier niederlassen, haben Sie Spielraum für einige weitere Abenteuer, denn immerhin haben sich die wackeren Recken ein paar nicht zu unterschätzende Feinde gemacht: die Anhänger des Namenlosen, die weiterhin ihr Unwesen im Archipel der Zyklopen treiben, und die Eingeweihten von Kuslik. Obwohl die Helden nun die Identität einiger von ihnen kennen, sind sie dennoch Gegner, die man nicht unterschätzen soll. In ihren Augen haben die Charaktere einen großen Frevel an Hesinde begangen und somit ihr Leben verwirkt. Im übrigen sind auch nicht alle Conservatoren aufzufinden – wer weiß, ob nicht ein oder zwei von Ihnen entkommen sind und finstere Rachedgedanken hegen ...

Der Lohn der Mühen

Ganz zuletzt wären noch so unwichtige Dinge wie Abenteurpunkte und Steigerungsboni zu vergeben: 380 AP pro Held und jeweils zwei Freiwürfe auf *Götter und Kulte*, *Geschichtswissen* und *Geographie*.

Eventuell gibt es noch eine Diskussionen mit den Draconitern über Fundstücke, die man aus dem Depositum mitgebracht hat,

aber auch hier ist die Hesinde-Kirche überaus entgegenkommend und gibt sich schon mit Abschriften aller Schriftstücke zufrieden. Sollte sich ein Held an Hesinde versündigt haben, indem er einen Geweihten erschlug, bleibt dies jedoch nicht ohne Folgen. Binnen 7 Tagen zeigen sich bei ihm die Anzeichen für eine Infektion mit dem **Raschen Wahn**.

Anhang A – Zyklopen

„Ingra, den wir als Ingerimm kennen, war der Erstgeborene SUMUS, der noch aus ihrem Leib entstand, als das Feuer des Kampfes in ihr am höchsten loderte. Herr über die zwei Elemente Erz und Feuer, führte er die Feuerriesen in den Kampf, deren einziges Auge wie ein Vulkan glühte.“

—Bericht über die Gigantenschlacht, Auszug aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

„Die Zyklopen, die sind ja nun leibliche Kinder vom Ingerimm und wohl sogar unsterblich. Schon in der Gigantenschlacht hat der feurige Alte sie gegen die Götter geführt – das wohl! Nu heißt es, daß die Zyklopen sich seit jener Schlacht vorbereiten und ihre Waffen schmieden. Aber weil nun schon Äonen keine Götterschlacht mehr nicht war, liefern sie ihre Schwerter und Äxte an die großen Helden von alle Völker, die zu eben jenem Zeitalter gerade die wichtigsten sind.“

—Hetmann und Hesinde-Geweihter Ragnar Hjalgarðson, Prems Tierleben; Prem, 70 u.H., ergänzte und überarbeitete Ausgabe 10 Hal

Zyklopen sind eine uralte Rasse und scheinen etliche tausend Jahre alt werden zu können. Somit stehen sie wohl zwischen unsterblichen Riesen und sterblichen Ogeren. Sie sind ein eigenes Volk, und obwohl sie Ingerimm nahe stehen, sind sie keine alveraniarähnlichen Gestalten, sondern Wesen aus Fleisch und Blut. Dennoch umgibt sie ein Mythos und der Nimbus des Unnahbaren, denn die Einaugen sind nicht immer so berechenbar, wie die Menschen sie gerne hätten. Sie folgen ihren eigenen unverständlichen Motiven und Idealen. In der Dritten Dämonenschlacht an der Trollpfote haben sogar einige Zyklopen mitgekämpft und dort auch einigen Auserwählten Waffen übergeben. Es kommt vor, daß ein Zyklop dreißig Jahre an einem Schwert schmiedet und es dann zerstört, weil es niemanden gibt, der würdig ist, es zu führen. Vielleicht behütet er es aber auch einige hundert Jahre, bis jemand kommt, der sich als würdig erweist. Stellen Sie sich das erstaunte Gesicht eines Helden vor, der bei seinem Besuch in einer Höhle überraschend einen Zyklopen wiedertrifft, der ihm vor zehn Jahren an einem anderen, weit entfernten Ort bereits begegnet ist. Mehren Sie das Erstaunen des Recken, in dem Sie ihn erkennen lassen, daß der Zyklop noch immer an der gleichen Waffe arbeitet wie vor einer Dekade. Las-

sen Sie sein Herz vor Stolz pochen, indem der Zyklop ihm die Waffe, die er ihm vor so langer Zeit nicht gegen viel Gold geben wollte, überreicht und ihm kundtut, daß er jetzt reif sei, sie zu tragen.

Die steinwerfenden und kämpferischen Zyklopen sind ebenso Realität, oft haben Menschen die Einaugen hintergangen oder wollten in Stätten und Mysterien eindringen, die sie nichts angehen. In ihrer typischen Hartnäckigkeit übersehen die Menschen oft die Warnsignale, und so kommt es bisweilen zu unrühmlichen Kämpfen.

Zyklopen sind begnadete Schmiede und besonders dem Feuer verbunden, das ihnen nichts anhaben kann, denn sie sind völlig feuerfest. Einige von ihnen schmieden gar mit bloßen Fäusten und verwenden Vulkanschlote und Lavateiche als Esse. Der bekannteste Zyklop ist der Zyklopenkönig Gil-Pathar, der in einem der ersten Zeitalter Gnor'a'khir, „Die Alles Bezwingende“, schmiedete. Eine zyklopische Sagengestalt ist Mo'Nad, der von Ingerimm, den die Zyklopen als Ing'Ra'sch kennen, fortgeführt wurde, um anderen Dienern des Feuer Gottes Lehrmeister zu sein.

Werte

MU 30	KL 9	IN 15	CH 10	GE 13	FF 13	KK 35
LE 95	RS 1	GS 10	AU 130	MR 15		
Faust:			AT/PA 10/9	TP 5W		
Schmiedehammer:			AT/PA 8/3	TP W20+5		
Zyklopenpailos:			AT/PA 7/3	TP 2W20+5		

Armation-Werte

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	10	6	6	4	4	5	—	17	8	-2

Waffe: Pailos (zweihändig)

Seitenwaffen: Felsen

Rüstung: Haut (4)

Schild: keiner

Talente: Furchterregend

Sonderregeln: Große Kreatur. Zyklopen können mit Felsen werfen. Diese zählen als Schwere Fernkampf Waffe mit einer Reichweite von 40 cm und verursachen 4 TP. Felsen sind als Seitenwaffe definiert oder können in felsigem Gelände aufgenommen werden.

Kosten: 98 Punkte

Zyklopenwaffen

Sollte es einem Helden nach besonderen Taten möglich sein, eine Waffe aus der Schmiede eines Zyklopen zu erwerben, so kann er damit rechnen, etwas ganz Besonderes in Händen zu halten. Helme und andere Rüstungsteile werden hingegen nur selten von Zyklopen geschmiedet. Doch sollte man Obacht geben: Nicht alles, was angeboten wird, als stamme es aus Zyklopenhand, hat jemals die Zyklopeninseln gesehen. Gerade der Pailos – die Zyklopenwaffe schlechthin – wird besonders in Neetha häufig gefälscht und als 'echt zyklologisch' angeboten.

Eine besondere Fähigkeit der Zyklopen besteht darin, daß sie den von ihnen gelieferten Waren Eigenschaften verleihen können, die untypisch für das Material sind, aus dem sie gefertigt wurden. Eine stählerne Waffe mag besonders leicht sein, eine unglaubliche Biegsamkeit besitzen oder eine hauchdünne, doch feste Klinge besitzen. Es erscheint somit kaum verwunderlich, daß eine Zyklopenwaffe wohl den hundertfachen Wert einer gewöhnlichen Waffe besitzt. Die folgenden Tabellen sollen dem Meister helfen und als Beispiel einige regeltechnische Besonderheiten zyklologischer Schmiedekunst aufführen, gewürfelt wird mit dem W20.

Waffe:

- 1–4 Bruchfaktor minus 1W6
- 5–6 Modifikation der Patzertabelle; 2: BF+3 (nicht: zerstört)
- 7–9 TP +1
- 10–12 TP +2
- 13–14 Körperkraftzuschlag schon ab KK-X (X = normaler Wert -1)

- 15–16 WV +0/+1 (zusätzlich zum WV-Wert)
- 17 WV +1/+1 (zusätzlich zum WV-Wert)
- 18 WV +1/+2 (zusätzlich zum WV-Wert)
- 19 Der RS eines potentiellen Gegners ist um 1 zu reduzieren, wenn Rüstung aus gleichem Material wie Waffe
- 20 Bei BF-Probe Malus von 1W6 für Gegner (Zuschlag zum BF der Waffe, nur für eine Probe)

Metallrüstung:

- 1–5 Kein Verlust von RS durch Feuerangriffe (Drachenfeuer oder elementarmagisches Feuer (IGNIFAXUS))
- 6–10 leichter, BE -1
- 11–14 leichter, BE -2
- 15–17 RS +1
- 18–19 RS +2
- 20 RS +2, BE -1

Nachteile

Leider haben sowohl die seltenen Waffen als auch Rüstungen manchmal Nachteile. Würfeln Sie mit W20 auf folgender Tabelle:

- 1–6 Keine Nebenwirkung.
- 9–10 Das Zyklopenwerk muß alle W6 Monate in flüssige Lava getaucht werden, sonst verrostet es binnen weniger Wochen.
- 11–15 Das Kampfgerät verliert all seine Boni, wenn es je in Salzwasser fällt.
- 16–20 In der Waffe/Rüstung nisten sich mit Vorliebe Mindergeister von Erz oder Feuer ein, die dann das Gewicht beträchtlich erhöhen oder das Zyklopenwerk in den ungünstigsten Momenten glutheiß werden lassen.

Anhang B – Personen

Verschwörer

Die Eingeweihten von Kuslik

Die Eingeweihten von Kuslik sind eine der kleinsten Gruppierungen unter den geheimen Bündnissen des Horasreiches. Noch nicht einmal Mythen umranken diesen Bund, denn er ist der Öffentlichkeit und auch hesindianisch gebildeten Kreisen gänzlich unbekannt. Allein die Anhängerschaft des Namenlosen und Die Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz wissen um ihre Existenz und liefern sich geheime Kriege mit ihnen.

Es gibt mehrere Gruppen, die aus jeweils sechs Mitgliedern bestehen. Ein 'Meister' mit einem solch blumigen Namen wie 'Der adamantene Spiegel' oder 'Zunge der illuminierten Exzellenzen' führt je eine Gruppe. Nur die Meister kennen die Namen aller Mitglieder einer Gruppe und der anderen Meister. Alleine sie sind in die Geheimnisse des Ordens eingeweiht und wissen, daß es die Conservatoren der letzten Tage gibt. Obwohl alle 'Meister' im Rang gleich sind, hält nur ihr 'Ältester' den Kontakt zu dem Legaten des mysteriösen Auditoriums der Conservatoren. Normalerweise wird der 'Älteste' nachrücken in den Rang eines Conservatoren, denn diese bestehen immer aus sechs Mitgliedern. Gleichzeitig erhält er von ihnen die Weihe zu einem Geweihten der Hesinde.

"Die Macht sollte nur in den Händen der wahrhaftig Mächtigen liegen." Dieser Leitsatz des Bundes spiegelt zugleich deutlich ihre Interessen wieder. Die 'wahrhaft Mächtigen', die (gebildeten) Priester, Magier und Wissenschaftler der 'Eingeweihten', sehen es als ihre Aufgabe an, das (dumme) Volk zu führen. Während der einige hundert Jahre umfassenden Existenz des Bundes hat man vereinzelt Anstrengungen unternommen, diese Ziele des Ordens zu erreichen.

Als sich 249 v.H. mehrere Adlige, Geheimbünde und Vertreter verschiedener Kirchen bei Vinsalt zum 'Baliiri-Schwur' zusammenfanden und somit den Aufstand gegen das Mittelreich wagten, waren auch einflussreiche Eingeweihte beteiligt. Als die heutzutage verbotene Hesinde-Sekte von Ilaris allzu großzügig mit der Verteilung von Wissen umging, lieferten Agenten der Eingeweihten Hinweise, die zur Zerschlagung der Sekte führten. Das wohl folgenschwerste 'Experiment' der Eingeweihten war allerdings eine Folge einer Intrige der Anhänger des Namenlosen, die es geschafft hatten, die Informationswege zwischen den Conservatoren und den Eingeweihten zu infiltrieren – auf angebliche Anordnung aus Pailos hin wurde Kaiser Valpos Tochter systematisch vergiftet. Das Gift führte erst zur Verdummung und anschließend zum Tode. Als Begründung hieß es, die staatskundlich interessierten Hesinde-Geweihten hätten wissen wollen, wie sich ein Kaiserreich ohne Erben verhält ...

Doch nicht alle Pläne der Eingeweihten und Conservatoren sind aufgegangen: Die Vinsalter Gruppe der Eingeweihten 'vermittelte' erfolglos einen geeigneten Magier, der während des 'Blutkonvent' zu Arivor an einem Attentat auf Kaiserin Amene beteiligt war. Hätte Fürstin Kusmina von Kuslik mit ihrem Komplott Erfolg gehabt, wäre das Horasreich heute unter der Vorherrschaft des Kusliker Hauses Galahan, seit jeher einem großen Förderer der Hesindekirche.

Eine Güldenlandfahrt mit dem Ziel, einen 'Götterstaat' zu gründen, sowie die Machtübernahme in Havena durch den Leiter des dortigen Thaumaturgischen Institutes nach dem Verschwinden Rohals sind ebenfalls gescheitert.

Bis zum nächsten geeigneten Zeitpunkt, die Vorherrschaft einer Hesindiokratie voranzutreiben, versucht man weiter, andere Geheimbünde zu unterwandern, um deren Kontakte und Informationen zu nutzen, was teilweise auch gelungen ist. Im Gegenzug haben es jedoch sowohl die Geweihtenschaft des Namenlosen als auch Die Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz geschafft, Mitglieder bei den Eingeweihten zu rekrutieren.

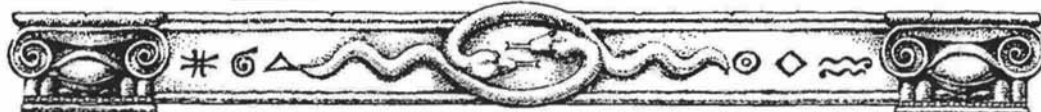
Obwohl die meisten Mitglieder nur geringe Geldmittel haben, so ist davon auszugehen, daß die Eingeweihten über großen Reichtum verfügen. Zum einen, weil bisweilen beträchtliche Mittel von den Conservatoren zur Verfügung gestellt werden können, zum anderen, weil im Auftrag des Bundes zahlreiche Anstrengungen unternommen werden, Gold und andere Schätze an sich zu bringen. Aufgrund der Gefahr, entdeckt zu werden, unterliegt die Ausführung derlei Unternehmen niedriger Handlängern. Allein die Planung wird von den brillanten Hinnen der 'Meister' durchgeführt. Hieraus können sich einige Aber teuer à la Dr. Mabuse entwickeln.

Mitglieder

Einige Mitglieder werden aufgenommen, weil man sie für würdig erachtet, die geheimen Weisheiten Hesindes zu empfangen, andere Angehörige des Bundes werden erwählt, weil ihre Dienste oder Beziehungen von Nutzen sind.

Den Eingeweihten werden viele Weisheiten angeboten, doch nicht alles ist echtes Wissen. Vieles ist eine Prüfung der Meister, und wer das Wissen nur lernt und nicht hinterfragt, kann niemals die höheren Stufen des Bundes erreichen.

Die Mitglieder sind zumeist in Gelehrtenkreisen zu suchen, ziehen sich jedoch durch alle Schichten der Gesellschaft. So war sogar die verstorbene Gräfin von Yaquiria, Udora von Bethana, eine Eingeweihte. Sie hatte den genialen Dorgando Paquamom, der auf der Spur eines der größten Geheimnisse zwischen Musik und Magie war, auf dem Landgut, das sie ihm zur Verfügung



stellte, praktisch von der Öffentlichkeit abgeschnitten, denn diese wäre ihrer Meinung nach für diese Geheimnisse nicht reif gewesen. An der Spitze der Vinsalter Eingeweihten steht Arba von Silas, die hohe Lehrmeisterin des dortigen Hesindetempels, die Geheimnisse des Sternenhimmels zurückhält, welche das große Teleskop in den Goldfelsen schon längst enthüllt hat.

Die Conservatoren der letzten Tage

Dies sind die Werte der hesindianischen Wächter und ihre Beziehungen innerhalb des Conservatoriums, mehr über ihre Argumente und Diskussionsweisen finden Sie auf Seite 48.

Cordovan 'Kurator des güldenen Wissens'

Alter: 91. Eine gebeugt gehende Alte mit dem schulterlangen, schlohweißen Haar hält sich fast ausschließlich im Hort auf. Er hat besonders die Bewahrung der Bücher zu seiner Aufgabe gemacht. Beschädigte Schriften werden von ihm restauriert, und notfalls fertigt er Abschriften an.

MU 11 LE 45 AT 7 PA 6 TP 1W+1 (Dolch)

Alyssa 'Adamantene Zensorin'

Alter: 57. Eine stolze Frau mit steinerner Miene, die geht, als hätte sie einen Stock verschluckt. Sie verfügt, welches Wissen den 'Eingeweihten von Kuslik' zugänglich gemacht wird – und dies war stets nur das Nötigste.

MU 14 LE 45 AT 7 PA 6 TP 1W+1 (Dolch)

Rantalla 'Helfende Hand der ehernen Kapitale'

Alter: 62. Heimlich sympathisierte sie mit Avessandro, wagte es jedoch nicht, sich gegen die anderen Conservatoren aufzulehnen. Die Helden werden von der zierlichen, alten Frau mit dem

großmütterlichen Dutt keine aktive Unterstützung erhalten, aber sie verhält sich zumindest neutral und abwartend.

MU 12 LE 55 AT 7 PA TP 1W+1 (Dolch)

Aurentian 'Wissender Elevat der hohen Gabe'

Alter: 56. Der Schwarzhaarige mit dem zornig-straftenden Blick und dem heißen Blut eines Almadaners kennt nur ein Ziel: Jeder Eindringling ist des Todes. Da gibt es für Aurentian keinen Zweifel. Ebenso gibt es für ihn keinen Zweifel, daß Hesinde mit ihm ist, und so stürzt er sich mit seinem Schwert auch auf einen stärkeren Gegner oder gar eine Übermacht.

MU 18 LE 67 AT 10 PA 8 TP 1W+4 (Schwert)

Rakullos 'Dreifaches Sonnenschwert

der nördlichen Dämmerung'

Alter: 63. Der gemütlich wirkende, trotz des hohen Alters immer noch schwarzhaarige Geliebte von Aurentian ist absolut dessen Meinung, allerdings im Kampf zurückhaltender.

LE 62 AT 8 PA 9 TP 1W+1 (Dolch)

Avessandro 'Botschaft der chernen Schlange'

Alter: 46. (verstorben) Der jüngste Conservator dachte, daß die Zeit gekommen sei, das Depositum der Welt zu offenbaren. Vor einigen Jahren brachte er bereits Aitherion, den Kelch der Luft, den man auch Kelch der Sieben Winde nennt, zum Hesindetempel nach Teremon. Aus Aitherion und sechs anderen magischen Kelchen sollte später die edelste aller Waffen wiedererstanden: Siebenstreich, das die Finsternis zurückwerfen konnte. Hieran sah Avessandro, daß die Welt durchaus mit dem Potential des Depositums verantwortungsbewußt umgehen konnte. Letztendlich verließ Avessandro den Hort und wurde für seinen Verrat von Midur getötet.

Anhänger des Namenlosen

„Auf den Zyklopeninseln scheint sich eines der Zentren des Namenlosen Kultes zu befinden. Zum einen existiert dort in einem Tempel nördlich von Teremon das meines Wissens einzige Abbild des Namenlosen, welches den finsternen Gott als Mann darstellt, der nicht tatelos liegt, sondern kauend verharret, als sei er im Begriff, sich zu erheben. Möglicherweise handelt es sich hierbei um ein Götzenbild güldenländischen Ursprungs.

Zum zweiten erfährt der Kult eine außergewöhnlich große Verbreitung, nicht nur bei den gewöhnlichen Fischern, die ihn vor allem als den 'Verheißenen' kennen. Auch in den reicheren Familien findet er zahlreiche Anbeter, die sich insgeheim zu diesem vernichteten Kult bekennen.

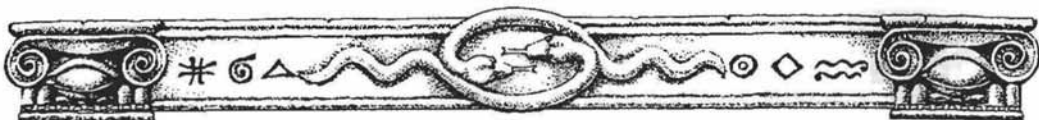
Zum dritten berichten zahlreiche Augenzeugen von einem gewaltigen schwarzen Schiff mit purpurnen Segeln, das in etwa die Form einer Karracke haben muß. Es scheint regelmäßig die Strecke Dubar-Mengbilla zu befahren, möglicherweise mit Sklaven als Ladung. Des

weiteren scheint es das Flaggschiff eines mächtigen Dieners des Namenlosen zu sein, eines seiner dreizehn götterverfluchten Augen', der Sendboten und Spione des Gottes. Jene finstere Gestalt ist bisher allerdings nur im Schein des Madamals erblickt worden.“

—Aus den verbotenen Schriften der Tephrea von Methumis aus dem Jahre 17 v.H., archiviert in den Bleikammern Seiner Erhabenen Weisheit zu Gareth.

„Der Namenlose ist das Böse an sich, der Verderber, der Versucher, der die reinen Seelen der Menschen an sich zu reißen sucht, sich und seine dämonische Brut davon zu nähren. Voller Verschlagenheit und List ist sein Wesen, er haßt wenig mehr als den offenen, ehrlichen Kampf, seine Waffen sind nicht Schwert noch Lanze, sondern Heimtücke, Verstoßenheit, Gift, Versuchung und Verrat.

Die aber, die an Geist und Glauben schwach sind, versucht er mit Versprechungen von Macht und Reichtum. Wehe aber jenen, die ihm



folgen, denn sie geben ihre Seele um eiteln Tand und leere Worte.
—Aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung

Sarpedon dylli Ujos

Der Bruder des Grafen von Phenos und Putras ist einer der wenigen Händler, die das Privileg des Purpurhandels genießen. Dies macht ihn zu einer reichen und damit auch einflussreichen Persönlichkeit. Daß sich hinter der Maske des reichen Händlers jedoch noch mehr verbirgt, wissen nur die wenigsten, denn Sarpedon ist ein glühender Anhänger des Namenlosen.

Der Schlag gegen den Kult des 'Verheißenen', wie man den Namenlosen auf den Zyklopeninseln auch nennt, im Jahre 7 Hal war seine große Chance. Er sammelte alle überlebenden Anhänger unter seiner Führung und schuf seinem Gott insgeheim auf Dubar ein neues Zentrum. Heute ist Sarpedon einer der mächtigsten Geweihten des Namenlosen, und er kennt die Worte, mit denen man Maruk-Methai anrufen kann, einen Dämon, der dem Namenlosen dient (siehe *Mysteria Arkana*, Seite 163).

Einige Besucher, die in letzter Zeit häufig in seinem Haus hoch über Teremon und im Tempel auf Dubar zu Gast sind: Sefhirim Isyahadan und der unheilige Knabe Tionnin Madaraestadin (siehe das Abenteuer *Die Tage des Namenlosen*). Eines seiner geheimen Ziele ist eine Güldenlandfahrt, um dort weitere Anhänger des Kultes für dessen Verbreitung auf den Zyklopeninseln und in Aventurien zu gewinnen – eine Stärkung des Kultes, die er aufgrund der Verfolgungen der letzten Jahre als dringend notwendig erachtet. Im Chaos, das durch Borbarad entstanden ist, sieht er geeigneten Nährboden, um die Saat seines Gottes aufgehen zu lassen.

Sarpedon wird in diesem Abenteuer nicht in Erscheinung treten und sollte auch nicht enttarnt werden. Zusammen mit Sefhirim Isyahadan ist er weiterhin einer der Drahtzieher im Hintergrund.

Das Wirken des Namenlosen

Die Geweihten des Gottes ohne Namen können ebenso wie die Geweihten der Zwölfgötter Wunder wirken. Diese sind hier kurz mit ihrer Wirkung aufgeführt, Kosten an Karmaenergie sind nicht vonnöten. Gehen Sie davon aus, daß jeder Geweihte ein bis zwei Wunder pro Kampf wirken kann und daß ihm dies bei 1–15 auf W20 gelingt. Mehr über den Kult des Namenlosen, seine Geweihten und Wunder erfahren Sie in der Spielhilfe *Kirchen, Kulte, Ordenskrieger*.

Stimmungsvoll ist es, wenn Sie beschreiben, wie ein Geweihter unheilvoll auf einen Helden deutet und dabei einen schaurigen Gesang intoniert. Dies gibt dem Spieler Zeit zu reagieren und das angenehme Gefühl, etwas Schreckliches von sich abgewandt zu haben, wenn er die unheilige Liturgie unterbricht. Wir ha-

ben absichtlich keine Wirkungsdauer angegeben, entscheiden Sie bitte selbst; es wäre wenig stimmungsvoll, wenn ein Held an der Errettung des Depositus nicht teilnehmen kann, weil er von Namenlosen Zweifeln geplagt in der Ecke hockt.

Wenn Sie eine kosmologische Legitimation suchen, um die eingeschränkte Wirkungsdauer der Wunder zu rechtfertigen, so bedienen Sie sich des Zyklopenfeuers. Seine geweihte Flamme kann das schädliche Wirken des Namenlosen aus den Helden 'herausbrennen'.

Bezaubernder Sphärenklang

Der Geweihte erzeugt im Geist seines Opfers eine Melodie und Bilder von unwiderstehlicher Schönheit. Gleichzeitig läßt er sein Opfer unausgesprochen spüren, daß diese wunderschönen Eindrücke nur so lange anhalten, wie es sich dem Willen des Geweihten fügt. Um dem Bann zu entkommen, kann das Opfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + 2W6 machen.

Namenlose Kälte

Ein Kältehauch, der vom Rand der Niederhöhlen zu stammen scheint, trifft das Opfer: 2W TP/SR, der BF von Holz Waffen steigt um 5, der von Metall Waffen um 2. In diesem Abenteuer wird das Wunder vor allem gegen die Zyklopen eingesetzt, die dadurch sogar doppelten Schaden erleiden.

Namenloses Vergessen

Dieses Wunder wird gerne auf Söldner vor wichtigen Kampfeinsätzen angewandt. Es schafft identitätslose Kampfmaschinen, die nichts verraten können, wenn sie in 'Feindeshand' geraten. Doch das Wunder wird auch gegen Gegner eingesetzt: Jemand, der plötzlich nicht mehr weiß, wer er ist und warum er sich hier befindet, ist zumindest für einige KR so desorientiert, daß er kaum noch eine Gefahr darstellt.

Namenloser Zweifel

Dieses Mirakel legt die Saat des Zweifels in den Geist seines Gegners – vorzugsweise eines Geweihten der Zwölfgötter. Das Opfer sieht seine Moralvorstellungen und seinen Glauben in Frage gestellt. Ein Krieger fühlt sich z.B. nicht mehr an Begriffe wie Ehre oder Freundschaft gebunden, während ein Geweihter an der Macht seines Gottes oder gar dessen Existenz zweifelt.

Schwindende Zauberkraft

Innerhalb einer Zone von Stufe x 9 Schritt geraten die arkanen Ströme durcheinander. Jede Zauberprobe ist um 5 erschwert, und jeder gewirkte Zauber kostet doppelte Astralenergie. Zudem verliert jeder, der sich in der Reichweite der Aura aufhält, pro SR 1W6 ASP.

Anhang C – Zeittafel Zyklopeninseln

1868 v.H.: Erste Besiedlung der Inseln im Auftrag von Kaiser Belen-Horas.

1868–1864 v.H.: Kampf gegen die Zyklopen, wird beendet, als der Amran Kutaki auf Kutaki ausbricht und die Flotte bis auf ein einziges Schiff versenkt. Anfangs führt Admiral Sanin der Ältere die Flotte, legt das Kommando jedoch im Jahre 1867 v.H. nieder.

1855 v.H.: Erste Besiedlung von Pailos.

1849 v.H.: Gründung von Rethis, um den Schiffen auf dem Weg von Kuslik nach Mengbilla den längeren Weg, die Küste entlang, zu ersparen.

1843 v.H.: Gründung von Teremon.

1841 v.H.: Aldara von Kuslik (1868–1821) erhält die Inseln zu Lehen.

1840–1838 v.H.: Erforschung und Kartographierung der Inseln. 1830 v.H.: Auf der Insel Baltrea erscheint der Greif Garafan Friedenskaiser Seneb II.

1820 v.H.: Aldaras Sohn Horadan von Rethis (1850–1787) erhält den Titel 'König der Zyklopeninseln' und wird zum erblichen Archon erhoben. Damit wird das Archipel als selbständige Einheit bestätigt und aus der direkten Abhängigkeit vom Festland gelöst.

3. Namenloser 1677 v.H.: Angeblich Gründung von Palakar auf der Zyklopeninsel Pailos während einer Mondfinsternis.

1646 v.H.: Archon Rohafan 'der Einäugige' von Pailos (1744–1645(?)) läßt alle praisiogläubigen Bewohner zusammentreiben und grausam zu Tode foltern.

1645 v.H.: Am Jahrestag der Ermordung der Praisigläubigen geht der Palast des Prinzen in Flammen auf. Alle Versuche, das Feuer zu löschen, sind vergeblich, der Leichnam des Prinzen wird nie gefunden.

1593 v.H.: König Pelmidas von Rethis (1636–1593) versucht, die Zyklopeninseln vom Kaiserreich zu lösen. Kaiser Fran-Horas schlägt den Aufstand nieder. Neue Königin wird seine Adoptivtochter Menkirdes von Rethis.

1560 v.H.: Nach der ersten Dämonenschlacht zunehmender Flüchtlingsstrom zu den Zyklopeninseln. Innerhalb kürzester Zeit verdoppeln sich die Einwohnerzahlen der Städte Palakar, Rethis und Teremon. Prunkvolle Paläste entstehen, die Bauern und Fischer können kaum noch die Städte versorgen. Königin Menkirdes von Rethis (1607–1545) verdoppelt die Steuern, worauf es zu einer Revolte der Leibeigenen kommt.

1559 v.H.: Unabhängigkeitsbestrebungen Pailos'. Nach dem Sieg von Menkirdes prägte ihr Ausspruch "Pailos ist mein, als wäre es ein zweites Hylailos" den Titel des Königreiches. Menkirdes nimmt den Titel einer Thalassokratin (Seeherrscherin) an.

1560–1558 v.H.: Prinz Zesrad von Rethis (1577–1486) führt einen blutigen Kampf gegen alle Auführer.

1500 v.H.: Erneuter Aufstand der Zyklopäer auf Pailos unter

Pentakelautes Kisteidis. Zesrad bittet das Kaiserhaus um Hilfe. Olruk II. entsendet den eine kleine Flotte und 4 unerfahrene Kohorten seiner noch jungen Ronda-Legion.

1488 v.H.: Verbannung des Boron-Priesters Nemekeath auf die Zyklopeninseln. Nemekeath erklärt Palakar zu seiner Residenz, zur 'Stadt des Allgegenwärtigen Raben'.

1486 v.H.: Der kinderlose Zesrad adoptiert seinen Geliebten Tjineus und macht ihn zu seinem Nachfolger. Die schwachen Thalassokraten, die Tjineus folgten, regieren im Schatten Palakars, dessen Macht und Dekaden zunimmt.

1437 v.H.: Das Königreich der Zyklopeninseln bleibt als einziges Königreich von der Lex Imperia unberührt.

1378 v.H.: Der Amran Nemoras bricht aus und vernichtet Palakar. Nihman, der oberste Boron-Priester, und einige seiner Getreuen überleben wie durch ein Wunder, er zieht nach Mengbilla, von wo aus seine Nachkommen später den nemekeathischen Boron-Kult nach Al'Anfa bringen.

1352–1224 v.H.: Herrschaft der Adoptivkönige; der König adoptiert zumeist seinen Nachfolger – selbst dann, wenn ein leiblicher Nachkomme vorhanden ist. Zwischenzeitlich Herrschaft von Thorwaler Piraten unter einem 'See-Kuning' in Rethis. Vermischung der Zyklopäer mit Thorwalern.

1224 v.H.: Mironos, der letzte der Adoptivkönige, stirbt. Er war einer der fähigsten Strategen der Dunklen Zeiten und eroberte sogar Festland am Chabab, wo er in Neetha das 'Seekönigliche Schloß' erbauen ließ (1226 v.H.). Seine Flotte machte die Inseln zu einem so starken Machtfaktor, daß er von den Kaisern von Bosparan den Titel 'Seekönig' und besondere Rechte über die westlichen Meere zugebilligt bekam.

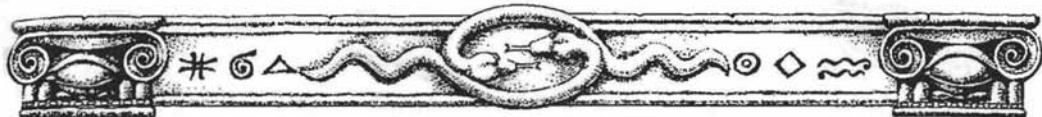
1111 v.H.: Eine schwere Seuche sucht das Archipel heim. Der 'Bund von Meer und Land' mit den Feen durch Merymakos I. sorgt für ein Heilmittel.

1043–987 v.H.: Unter Seekönig Odenius 'dem Tüftler' (1063–987 v.H.) entstehen auf der Suche nach dem 'perpetuum mobile' zahlreiche mechanische Wunderwerke. Heute noch wird ein Großteil von ihnen bestaunt, die Kenntnis von der Wirkung der meisten Geräte ist jedoch verloren gegangen. Einige dieser mechanischen Kostbarkeiten werden später verkauft. So gelangt ein Teil von ihnen zu dem Schwarzögerfürst Gubbruz nach Al'Anfa und in den Orkenhort.

993 v.H.: Während des Kampfes der Garethher gegen die Bosparaner verhalten sich die Zyklopeninseln neutral. Nach dem Fall des Alten Reiches nimmt die Anzahl der Auswanderer wieder zu.

985 v.H.: Seekönig Merymakos II. (1036–971 v.H.) schließt verschiedene Verträge mit dem Neuen Reich. Dem Neuen Reich wird fortan gestattet, Truppen auf den Zyklopeninseln zu unterhalten, und die Inseln werden zur Verbannungsstätte.

658–528 v.H.: Zeit der Priesterkaiser. Praisokirchlich dem Wähler der Ordnung zu Havena unterstellt, besaßen die Inseln for-



mell einen eigenen Erleuchteten der Lichtei Baltrāa, der meist ein Einheimischer war und die Bevölkerung kaum schlimmer auspreßte als die weltlichen Herrscher davor oder danach.

441 v.H.: Der Hesinde-Geweihte Tykates (513–441. v.H.) schafft mit den Tafeln des Tykates eine einzigartige, tönernen Sammlung von Heldensagen sowie Legenden der Zyklopeninseln und des Alten Reiches.

241 v.H.: Der Frieden von Kuslik, die Zyklopeninseln bleiben kaisertreu und lösen die Handelsbeziehungen zum Lieblichen Feld.

115 v.H.: Ein Teil der Tafeln des Tykates zerbricht bei einem Erdbeben.

20. Praios 86 v.H.: Seekönig Dirimethos 'der Reiche' (132–86 v.H.) stirbt im Kampf gegen thorwalsche Piraten.

61 v.H.: Seekönig Palamydas verschwindet bei einem Jagdausflug.

87–39 v.H.: Immer wieder plündern Thorwaler die Inseln.

15 v.H.: Thorwalerüberfall auf die Bleimin von Hylailos.

7 Hal: Die Kette der Zwölfgötter, von der die Legende berichtet, sie sei das Band, mit dem die Götter das Zwölfgötter-Edikt Kaiser Silem-Horas aus dem Jahre 1093 v.H. bestätigt hätten, geht auf den Zyklopeninseln verloren und wird wiedergefunden. Dabei wird eine Kultstätte des Namenlosen entdeckt und versiegelt.

15 Hal: Thorwaler unter Führung von Trulinda Drakasdottir plündern Teremon.

18. Phex 17 Hal: Der 'Pakt von ALayis Hiphon'. Mermydion II. besiegelt die Loslösung der Inseln vom Mittelreich durch eine Allianz mit dem Horasreich. Seekönig Mermydion beschlagnahmt die kaiserlichen Biremen *Stolz von Rethis* und *Blutrochen* der IV. Galeerenflotille. Gleichzeitig wird der Botschafter des

Mittelreiches aus Rethis verwiesen. Die Albernischen Axtschwinger leisten den seeköniglichen Truppen tapferen Widerstand und verteidigen sich trotz großer Verluste. Die Bürger der Stadt Rethis verweigern den Truppen des Neuen Reiches die Unterstützung und stellen die Lebensmittellieferungen ein. Den kaiserlichen Schiffen gelingt die Flucht nach Harben.

Rahja 17 Hal: Ein Schiff mit Insina Gysdaos, Hofmagierin Seekönig Mermydions, verschwindet auf der Fahrt von Kuslik nach Rethis. Reichsadmiral Quent läuft auf Befehl des Vinsalter Königshauses aus und nimmt in Rethis und Teremon die Reste der kaiserlichen Truppen gefangen.

4. Praios 18 Hal: Mermydion II. Thaliyin v. Rethis (20 v.H.–18 Hal) stirbt an Wundfieber, das einem Jagdunfall folgte. Besiegt durch den Pakt von ALayis Hiphon wird Kaiserin Amene 'Königin beider Hylailos'. Mermydions Sohn, Prinz Haridiyon Thaliyin, wird 'zur Schulung' nach Methumis geschickt. Reichsadmiral Quent führt einen Großteil der Gefangenen und Verbannten fort von Rethis und setzt sie am 7. Praios mitsamt den kaiserlichen Truppen an der Küste der Markgrafschaft Windhag ab. Urras von Hohensteyn-Korden wird als Hofmeister, Herzog Berytos von Teremon als Heermeister eingesetzt.

16. Rondra 18 Hal: Herzog Berytos Cosseira leistet in Vinsalt Kaiserin Amene den Treueeid.

23 Hal: Vor der Westküste Pailos erhebt sich ein Feuerberg aus dem Meer; der Amran Khallas.

15. Efferd 24 Hal: Das Efferdhorn zu Rethis: Ein Necker steigt aus dem Meer und übergibt dem Efferdtempel zu Rethis ein mit Mondsilber verziertes Muschelhorn.

27 Hal: Seekönig Palamydas kehrt zurück aus dem Feenwald.

20. Hesinde 27 Hal: Palamydas leistet Kaiserin Amene den Treueeid.

Anhang D – Weitere Abenteuer auf den Zyklopeninseln

Da die Helden einige Tage 'auf den Zyklopen' – wie man im Horasreich sagt – zubringen, werden sie sicherlich auch am Leben der Zyklopäer teilnehmen. Vielleicht haben Sie auch Gefallen an den Zyklopeninseln gefunden und wollen sie weiterhin als phantastische Ergänzung des Horasreiches nutzen. Sie können die Helden auf Minotaurenjagd schicken, in Kontakt mit den mysteriösen Feenwäldern auf Phenos bringen, klären lassen, wo der Zusammenhang zwischen den Stiermenschen und den vor langer Zeit geflüchteten Brazoragh-Kultisten ist oder gar eine Gefangenenbefreiung aus dem 'Gymnasion' oder dem 'Dorf' initiieren. Diese Informationen sollen Ihnen helfen, das Bild der Zyklopeninseln lebendiger zu zeichnen. Weitere Informationen zum sonnigen Archipel der Zyklopen finden Sie in der Box Fürsten, Händler, Intriganten sowie im Lexikon des Schwarzen Auges.

Zyklopäer

Die Bewohner der Inseln leben recht friedlich und unbeschwert, auch wenn sie meist hart arbeiten müssen, um ihren Lebensunterhalt zu sichern. Auch ein Nordmärker Gemüosebauer oder ein Weidener Viehzüchter muß für sein täglich Brot hart arbeiten, doch scheint es den Zyklopäern leichter zu fallen, zufrieden zu sein. Dankbar gibt man hier den Göttern, und bei fast jedem Götterstandbild und an jedem Schrein findet man kleine, geflochtene Körbchen mit Opfergaben: ein paar Oliven, getrocknete Feigen, ein Ei, ein Strauß Blumen, aus Halmen geflochtene Männlein oder etwas Salz. Vielleicht liegt es an der allgegenwärtigen Sonne und dem guten und gesunden Essen, daß die Menschen hier ein solch glückliches Völkchen sind. Man verlangt nicht viel vom Leben und ist deshalb auch nicht enttäuscht, wenn alles bleibt, wie es ist. Vieles hängt von dem Ort ab, an dem schon die Ahnen lebten, und von den Traditionen, in denen man gefangen ist. Der Sohn eines Hirten wird ebenfalls ein Hirte, und die Töchter einer Fischerin folgen ihrer Mutter nach. Selten einmal ändert sich etwas, fast nie erlernt jemand ein anderes Handwerk als das der Eltern. Die Zyklopäer leben fast überall unter den selben einfachen Verhältnissen.

Sie sind ein stolzes Volk, und in der Ferne neigen sie dazu, sich zu 'Heimatbünden' zusammenzuschließen, denn ihre Heimat bedeutet ihnen viel. Neben jenen Bünden, die bei den Garéner Seesöldnern und Seefahrern des Archipels besonders beliebt sind, schließt sich gelegentlich eine Handvoll Zyklopäer zusammen, um auf Abenteuer auszusziehen.

Ein Sprichwort sagt: "Das Praiosmal wurde von Praios geschaffen, doch es wohnt in den Herzen der Zyklopäer."

Man kommt schnell in Kontakt mit den hilfsbereiten und freund-

lichen Zyklopäern und wird von ihnen in ein Vinoleum – eine Weinstube – eingeladen, denn Wein ist das meist genossene Getränk im ganzen Archipel. Falls die Helden an einem Haus vorbeikommen, an dem eine aus Stroh geflochtene Stute an einer langen Stange im Wind flattert, so sind sie geladen einzutreten. Dies ist ein Zeichen dafür, daß hier gefeiert wird und jeder Gast willkommen ist. Kennt man Anlaß des Festes oder ist ein Verwandter der Feiernden, so bringt man Speis und Trank mit, von einem Fremden wird eher eine unterhaltsame Geschichte erwartet.

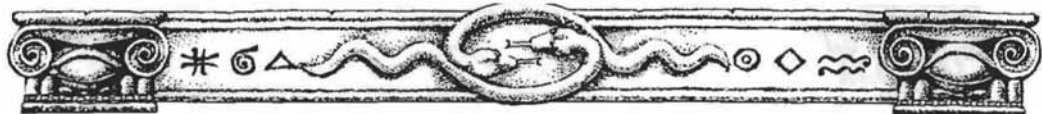
Die Zyklopäer scheinen von Efferd, Praios und auch Rahja gesegnet. So mancher Liebfelder hat schon versucht, die vermeintliche 'Unschuld' einer zyklöpäischen Schäferin zu erobern, mußte jedoch recht bald feststellen, daß sie weniger unschuldig als er selber war. Ebenso hat mancher 'wilde', braungebrannte Schäfer schon das Herz einer vornehmen Dame von Stand erobert.

Dörfer und Behausungen

Auf dem Land bilden einfache Lehmziegel oder Steinmauern die Wände der Häuser, die traditionell weiß gekalkt sind. Viele Wälder wurden den ehrgeizigen Flottenbauprogrammen vergangener Generationen geopfert, und somit ist Holz rar und wird nur für die Inneneinrichtung gebraucht. Als Brennholz verwendet man Treibgut, getrocknete Algen und Stroh. Auffällig ist im ganzen Archipel der rechteckige Baustil; kaum einmal findet man runde Formen. Selbst Türme haben einen quadratischen oder rechteckigen Grundriß, und insofern stellt der runde Praios-Tempel zu Rethis eine Besonderheit dar. Besonders auf Pailos nutzt man zusätzlich das weiche Tuffgestein zum Hausbau. Die Siedlung Lyios ist sogar vollständig in den weichen Stein geschlagen, und in Teremon gibt es eine Vielzahl tiefer Keller, die teilweise miteinander verbunden sind.

Typische Hütte auf dem Land

In der Hütte stehen die wenigen Ton- oder Holzgefäße und das Küchenwerkzeug der Familie in einer Mauernische. Einige Kräuterbündel und Pfefferschoten hängen zum Trocknen an der Decke, und ein einfaches Lager aus Stroh dient als Bettstatt. Der Rauch der kleinen, ummauerten Feuerstelle zieht durch die offenen Fenster oder die Tür ab, denn einen Kamin gibt es meist nicht. Eine kleine Grube im Erdboden, in die man eine Amphore versenkt hat, dient dazu, Milch, Käse oder andere empfindlichere Lebensmittel einigermaßen kühl zu halten. Die Dächer bestehen zumeist aus geflochtenen Schilf- oder Algenmatten und sind mit einer abschließenden Schicht aus gut gepreßtem, wasserabweisendem Ton bedeckt. In einem einzigen Raum hausen



mehrere Generationen zusammen. Bei schönem Wetter – und Praios scheint es gut mit den Zyklopiern zu meinen – findet das Leben jedoch unter freiem Himmel statt, und es ist üblich, daß die Familie sogar ihren Schlafplatz unter das Sternenzelt verlegt.

Typisches Stadthaus

Größere Häuser, wie es sie fast ausschließlich in der Stadt gibt, besitzen zwei Etagen und mehrere Räume, die sich um einen Innenhof gruppieren. Dieser ist manchmal mit einem Wasserbecken oder gar einem Brunnen versehen, der in der Hitze für Kühlung sorgt. Die Stadthäuser, erbaut aus Lehmziegeln auf einem Steinfundament, sind weiß gekalkt und mit Schmuck-

bändern bemalt, die allerlei Meeresgetier zeigen. Eine Ausnahme bildet die Stadt Teremon, deren Häuser aus dunklem Vulkanstein (Granit, Andesit oder Tuß) bestehen.

Die großen Villen und Paläste der Reichen verziert man mit buntglasierten Klinkern. Sie besitzen mindestens einen Zentralhof, in dem sich oft ein von einem farbenfrohen Mosaik umgebener, kunstvoller Springbrunnen befindet. Oft ist dieser Brunnen nur figürliche Zierde, denn Wasser ist rar auf den Inseln.

Das Innere der mit roten Tonziegeln gedeckten Häuser ist verputzt und mit verschiedenfarbigen Schmuckbändern bemalt, die ebenfalls kaum ohne die allgegenwärtigen Motive Efferds auskommen.

Von unentdeckten Geheimnissen und dem Erbe alter Mythen

So manches Mysterium und viele Legenden haben einen wahren Kern. Lassen Sie sich von den untenstehenden Legenden inspirieren und gestalten Sie selbst ein paar Abenteuer auf den Zyklopienseln.

Die verschwundene Insel

„Einst, so steht es in alten Pergamentrollen geschrieben, soll es ein fünfzehntes Eiland im Archipel der Zyklopien gegeben haben. Auf alten Karten aus Bosporaner Zeit – wie man sie beispielsweise in der Bibliothek zu Teremon noch findet – ist sie sogar verzeichnet. Sie lag zwischen Bultrea und Hylpia, in etwa dort, wo sich heute nur noch ein namenloses Riff befindet. Der Name jener Insel wird mit Phekhanos angegeben. Ebenso wie auf Pailos und Hylailos wurden hier vor mehr als 1.800 Jahren Siedler angesetzt. Irgendwann, wohl nur wenige Jahre später, war die Insel verschwunden. Einige Fischer berichteten von einer gewaltigen Schildkröte, einem Wal oder einem anderen gigantischen Ungeheuer, das die Insel auf seinem Rücken getragen habe und wohl durch den Ausbruch des Amran Kutaki im Jahre 1864 v.H. geweckt wurde. Zusammen mit den Berichten einiger Gildenlandfahrer und anderer Forschungsreisenden aus verschiedenen Jahrhunderten, die von einer schwimmenden Insel handeln, auf der Menschen leben, die altes Bosporano sprechen, ergibt diese alte Legende durchaus einen Sinn. Vielleicht treibt wirklich eine Insel auf den endlosen Meeren Deres umher, gelenkt den Trieben einer uralten Kreatur.“

—Aus einem Vortrag des Eriik Dannike vor der Gemeinschaft der Freunde Aves

Der fünfte Leuchtturm

Wer die Bewohner der Zyklopienseln nach den hiesigen Leuchttürmen befragt, dem werden sie nur von vieren berichten, deren Schein Schiffe durch die Zyklopiensee geleitet. Das Feuer der beiden wichtigsten Türme weist den Schiffen den Weg in die Häfen von Rethis und Teremon. Der dritte Turm weist den Weg durch die Meerenge von Garén. Ein vierter Leuchtturm auf

Phrygaios leuchtet den Schiffen, die den Hafen von Athyros anlaufen wollen, die beste Passage. Doch es gibt ein fünftes Leuchtfeuer: eines, von dem man nur sehr selten spricht. Eines, an das sich niemand gerne erinnern will. Eines, das es den Menschen zufolge gar nicht gibt!

Der Leuchtturm steht auf einer kleinen, der Westküste von Pailos vorgelagerten, kargen Felseninsel. Die Menschen hier nennen ihn 'Endlosblick'. Gezeichnet vom Verfall unzähliger Jahrhunderte, liegen die Reste der Bohlen, die einst seine Pforte verschlossen, im trockenen Gras, das sich sanft im Seewind wiegt. Direkt unterhalb der Klippen, auf denen sich der Leuchtturm erhebt, donnert Efferds Atem gegen den schroffen Küstenfels und droht diesen wohl bald in die Tiefe stürzen zu lassen.

Woher die Schiffe kamen, denen dieser alte, trotz des Verfalls majestätisch über die endlose, unbekannte Wasserfläche aufragende Leuchtturm den Weg gewiesen haben soll, wissen nur die sieben Winde des Meeres. Kaum ein aventurischer Segler steuert in den äußersten Westen, allenfalls einheimische Fischer werfen ihre Netze so weit vor Pailos' Küste aus. Nur hinter vorgehaltener Hand hört man Geschichten über den einstigen Zweck des alten Turmes. Von denen, die überhaupt darüber zu sprechen wagen, behaupten die einen, er leuchte in bösen Zeiten den dämonischen Heerscharen des Namenlosen den Weg in diese Welt.

Andere beschwören, der Turm sei einst von den gildenländischen Siedlern errichtet worden, um den Schiffen aus der Heimat das erste Land im Osten zu weisen. Es gibt auf den Inseln gar einige Phantasten, die von einem unvorstellbar prachtvollen, aber vor Jahrtausenden untergegangenen Inselreich fabulieren, dessen höchster Punkt ebendiese Felseninsel gewesen sein soll und dessen Bewohner gen Himmel fliegen konnten! Doch Efferd habe die Insel in sein Reich aufgenommen, und der Leuchtturm sei das Bauwerk der letzten Überlebenden, dessen Schein den Brüdern und Schwestern im tiefen Ozean wie ein ferner Stern leuchten und von der alten Heimat künden solle.

Eine andere Legende besagt gar, daß dieses Leuchtfeuer die Kraft hat, gildenländischen Schiffen den Weg zu weisen und den Bann



des Efferdfluches zu brechen, der die beiden Kontinente trennt. Was man auch immer von diesen Geschichten halten mag, sicher ist, daß das zerstörte Leuchtfeuer, welches aus Glas und Draht bestanden haben muß, von ganz besonderer Art war. Erwiesen scheint ebenso, daß man in dem Leuchtturm den Anfang einer sich endlos in den Boden windenden Wendeltreppe findet.

Das umrankte Denkmal

Mitten in der Wildnis von Pailos erhebt sich, hinter Efeu und wuchernden Ranken fast bis zur Unkenntlichkeit verborgen, ein marmornes Denkmal. Einige Stufen führen zu einer Statue und zu einem kleinen Gabentisch, deren einstmaliger weißer Marmor nun fleckig, rissig und überwuchert ist. Die Statue stellt einen geflügelten Jäger mit Bogen dar. Ein Arm der Statue liegt zu ihren Füßen im weichen Gras. Die Bäume und Pflanzen in der Nähe scheinen wie durch eine besondere Aura hier versammelt; seltene und auch seltsame Gewächse finden sich hier. Finage-Bäumchen wachsen neben Immensträuchern, Chonchinis neben heilsamen Lulanien, die schmerzlinde Tarnel in mitten von Zwölblattkraut. Der verschlungene und überwucherte Pfad zu dem Denkmal scheint seit vielen Jahren ungenutzt und ist nur durch Zufall zu finden. Und doch – ab und an finden sich kleine Gaben auf dem Opfertisch. Die Gaben selbst – Blumen, eine Schale Wein oder etwas Hirse – sind zwar nur von geringem Wert, aber liebevoll zu recht gemacht. Dies ist das Werk einer Waldfee, die in tiefer Liebe zu einem Menschen entbrannt war. Der Mensch, ein mutiger Jäger aus Lyios, erwiderte die Liebe des Feenwesens, so daß beide eine Zeit glücklich miteinander lebten. Nun sind die Feen jedoch zeitlos und gemeinhin unsterblich. So wollte nun das Paar nicht den Tod zwischen sich treten lassen, und die Fee wirkte einen mächtigen Zauber, dem Jäger ewige Jugend zu schenken. Da aber traf die Liebenden der Zorn Satinavs und verwandelte den Jäger in Stein, "so daß er ewiglich sei wie er sei, so wie es geschehen sollt", die Fee aber ward in einen Baum gebannt, der ganz in der Nähe seine knorrigen Äste erhebt. Erst, wenn der Baum das Ende seines Lebens erreicht, wird der Flucht weichen und

beide von ihrer ewigen Liebe befreien; dann fordert Satinav die gestohlene Zeit zurück. Nur Rahjas Wohlwollen ist es zu verdanken, daß die Fee jeden siebten Tag und jede siebte Nacht den Baum verlassen und auf der Welt umherwandeln darf. Während dieser Zeit gedenkt sie des Jägers und spendet ihm die Gaben ihrer ewig jungen Liebe.

Das Hünengrab des Rangold Feuerbart

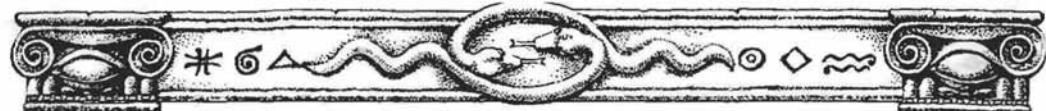
Legendenumwoben ist eine heimliche Grabstätte, die vor Jahrhunderten von den Thorwalen auf den Inseln hinterlassen worden sein soll. Nur noch alte, mit der bisherigen Geschichtsschreibung kaum in Einklang zu bringende Sagen künden von einem ihrer Raubzüge, der auch vor den Zyklopeninseln nicht halt machte und über die Bewohner kam wie eine Strafe der Götter. Nur einen dieser großen Seefahrer behielten die Inseln auf ewig, und mit ihm die Gaben, die sein Volk ihm in seine letzte Ruhestätte gegeben haben soll.

Rangold Feuerbart war der Name des verstorbenen Kapitans eines Nordmeerschiffes; ein blonder Hüne mit ungeheurem Mut, der im Kampf gegen eine gefährliche Seeschlange fiel, nachdem er dem Monster den tödlichen Hieb mit seinem mächtigen Schwert versetzt hatte. Sein Leichnam soll, so erzählen die Seefahrer und Matrosen hinter vorgehaltener Hand, zusammen mit den Schätzen seiner Kaperfahrten auf den Inseln in einem aus mächtigen Steinen aufgeschichteten Hünengrab ruhen, so wie es in früheren Zeiten Brauch im hohen Norden gewesen ist.

Gelegentlich kursieren Reimverse in den Hafentavernen der Städte und Dörfer, in denen angeblich in verschlüsselter Form der Standort des Hünengrabs beschrieben wird. Die Weitergabe dieser kuriosen Verse ist meist von vielsagendem Augenrollen des Erzählers begleitet und erfolgt oft nur im Austausch gegen einige Silberlinge.

Gleiches gilt für Interpretationen und Vermutungen, die es zuhauf zu geben scheint. Daß Rangold Feuerbarts Mannen dabei allerdings einen Ort wählten, von dem aus der tote Held die





Zyklopensee überblicken kann, scheint im Laufe der Zeiten hinzugedichtet worden zu sein, denn einen solchen Platz hätten findige Sucher in heutiger Zeit gewiß längst aufgespürt. So bleibt es einstweilen dem Aberglauben Einzelner überlassen, den rätselhaften Hinweisen auf den Fundort des verborgenen Grabmals nachzugehen und zu entscheiden, was an den Schilderungen und Erzählungen einen Funken Wahrheit birgt und was pures Seemannsgarn ist.

Der Piratenschatz des Kun Storback

Auf einer der nördlichen Inseln ruht seit mehr als einem Vierteljahrhundert der verschollene Schatz des an der Westküste gefürchteten Piraten Kun Storback, der 14 v.H. im Schinderwaat von Grangor ersäufte und den man auch schon lange als 'Oger der Meere' kannte, bevor ein anderer diesen Namen wieder annahm. Dorthin schleppten die Küstenbrüder ihre Reichtümer, bevor sie zu jenem Beutezug aufbrachen, der ihre Häuse an den Galgen bringen sollte.

Inmitten einer von See- und Landseite schwer zugänglichen Klippenbucht öffnet sich eine Höhle mit mehreren Grotten, in deren hinterstem Teil die Piraten ihre Güter versteckten. Die vorderen Höhlen sind fast gänzlich überflutet, und die Schatzhöhle ist nur bei Ebbe zugänglich.

Bei dem Schatz der Storback-Bande handelt es sich um eine Schatulle voller Edelsteine, einige Kisten mit Elfenbein, mehrere luftdicht versiegelte, kostbare Teppiche aus dem Süden und eine Truhe mit goldenen und silbernen Trinkgefäßen, an denen sich ein fremder Sultan in seinem Serail erfreuen wollte. Alles in allem wertvolles Gut für mehrere tausend Dukaten. Eine Bergung der Schätze dürfte nur bei Ebbe gelingen, wenn das Wasser in der Höhle niedrig steht.

Wüßte das Häuflein Menschen, das auf der Insel lebt, welche Reichtümer sich an der Küste horten, wäre es bald vorbei mit der idyllischen Harmonie von Schafzucht und Fischfang, die auf der Insel gepflegt wird ...

Das Wrack bei den Klippen

"Die Seelen der Schiffer!" Die alte Frau mit dem windzerfurchten Gesicht warf einen neuen Holzsech auf das Herdfeuer und hob mahnend die Hand. Die starke Brise, die heulend an der kleinen Fischerhütte auf Tenos' Osten rüttelte, drang nicht an die Ohren der Kinder, so gebannt lauschten sie den Worten der Großmutter. Ein Schauer jagte über ihren Rücken.

"Haltet euch fern von dem Eiland, fern von dem namenlosen Rumpf!" sprach die alte Frau. "Wer weiß, warum sie dort umgehen, warum Boron sie abweist. Doch wer immer das Wrack aufsucht, wird bald zu ihnen gehören. Nachts hört man ihr Wehklagen bis über die Meeresstraße. Bis hierher. Drum habt acht, ihr Kinder, und meidet das Eiland!"

Als die Kinder auf ihre Strohlager gekrochen waren, trat die alte Fischerin vor die Hütte und blickte mit trauerndem Herzen hinüber zu der fernen Klippeninsel, die zwischen Insel und Fest-

land liegt. Sie fror. Der Mond warf einen schwachen Schein auf das Wrack, das die Ebbe auf dem Eiland freigegeben hatte. Kleine Lichter, kaum wahrnehmbar, schienen dort ein gespenstisches Spiel zu treiben, und wie jede Nacht wartete sie auf das Flüstern des Windes, von dem sie ihren Enkelkindern erzählt hatte.

"Siona, gute Sional!" vernahm sie im Wind. "Gräme dich nicht, denn sie sind sehr gut zu mir. Siona, gute Siona, ich liebe dich!" Fröstelnd trat sie wieder in die Hütte. Ihre Gedanken waren bei ihrem Mann. Sie hatte ihn gewarnt! Ja, das hatte sie. Doch er wollte dem Geheimnis des Wracks auf die Spur kommen und war fortgesegelt. Seitdem, seit nunmehr neun Jahren, lauschte sie dem nächtlichen Wispern des Windes.

Siona löschte das Herdfeuer und schaute nach den Kindern. Eine Träne kullerte über ihre Wange.

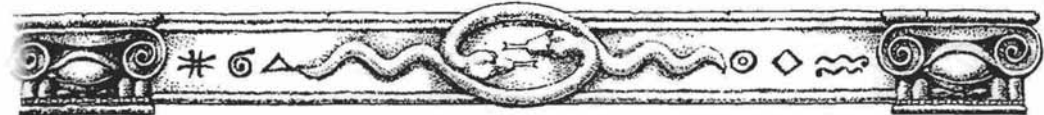
Des Seemanns Kiste

Die Fischer, Viehzüchter, Bauern und Erzscherfner von Mylamas wissen abends, wenn ein prasselndes Feuer die winzige Schankstube eines Vinoleums erhellt, eine unheimliche Geschichte zu erzählen. Sie handelt von einer seltsamen Kiste, die nach jeder Neumondnacht irgendwo an den Strand der Insel gespült werden soll. Niemand auf Phrygaios würde es wagen, diese Kiste zu öffnen, ist sie doch von einem schauerlichen Fluch besetzt. Denn ein jeder, der in ihr Inneres schaut, verfällt einer merkwürdigen Macht, wird stumm wie ein Feuerkopf in den Tiefen des Meeres und macht sich unverzüglich auf den Weg in den Süden der Insel, hinauf ins Gebirge. Niemand hat einen dieser Menschen jemals wiedergesehen, endet die Erzählung.

Spezielle Informationen:

Der Zuhörer mag derlei Gespenstisches für Seemannsgarn halten oder dem natürlichen Aberglauben der Inselbewohner zuschreiben, dennoch entspricht die Geschichte der Wahrheit. Schon seit langem wagen sich die Inselbewohner nach Neumondnächten nicht mehr an den Strand. Die Hirten verbringen die Nacht und den darauffolgenden Tag bei ihren Herden auf den Bergweiden, die Stollenarbeiter bleiben in den Erzgruben im Gebirge, und in den Küstendörfern verriegelt man alle Türen und Fenster – Amulette und Lorbeerzweige hängen dann vor den Türen, und die Menschen denken öfter an die hehren Zwölfe als an anderen Tagen.

So sind es nur noch Bewohner anderer Inseln oder Fremde, die in ihrer Einfalt über das seltsame Gebaren der Mylamaten lächeln und das Unglück haben, nach einer Neumondnacht am Strand eine angespülte Kiste zu entdecken. Wer sich seiner Neugier hingibt, wird nie mehr gesehen. Die Einheimischen sprechen mit gesenkter Stimme davon, daß der Namenlose die Kiste gesandt habe, um damit Seelen einzufangen. Doch es gibt einen blinden Alten, der in den Bergen von Mylamas ein Eremitendasein führt und in den Dörfern als verrückt gilt. Dieser spricht von gnomenhaften Kreaturen, die in den Bergen hausen und sich durch die Arbeiten in den Erzgruben bedroht fühlen. Er behauptet, daß jene Kreaturen nur bei Neumond ihre finsternen



Höhlen verlassen können, da selbst das Licht des Madamals auf ihren Körpern brennt wie Feuer. In diesen Nächten aber schleppen sie die verwunschene Kiste auf einen Strand, in der Hoffnung, ein Opfer zu finden, das dem Bann der Kiste erliegt und willens in die Berge aufbricht, um dort den Herren der Kiste zu dienen.

Meisterinformationen:

Die Wahrheit ist ganz anders und doch nicht minder schrecklich. Auf jener Kiste liegt ein Fluch, der das Opfer in eine finstere Feenwelt führt, in der ein Magier, der dort gestrandet ist, Opfer für ein Blutritual sucht, das ihn am Leben hält.

Die Steinernen Riesen

An der Meerenge zwischen Dubar und Hylpia, dort, wo es für die Schiffe am engsten wird, ragen links und rechts des Wassers zwei wohl an die zwölf Schritt hohe, steinerne Riesen auf. Eingemeißelt in das Gestein der felsigen Klippen, wachen hier die mächtigen Ebenbilder der legendären Riesen Rokor und Kuduk über die Strömung zwischen den Inseln. Sie stehen dort an den Steilküsten beider Inseln, als trügen sie Dubar und Hylpia auf ihren Rücken und hielten den Zugang zur Zyklopiensee seit Menschengedenken für die Schifffahrt frei, eine Assoziation, die ihnen den Respekt der Inselbewohner eingebracht hat. Die einfachen Menschen Hylpias und Dubars können sich nicht erklären, wie die gewaltigen Standbilder geschaffen werden konnten, da die See keinen Halt für derartige Arbeiten bietet und die Klippen viel zu steil und gefährlich sind, als daß solche Vorhaben möglich wären. Da es augenscheinlich keine Zyklopen sind, die hier in das Felsgestein der Klippen geschlagen wurden, halten viele Menschen die beiden Riesen für ehemals lebendige Giganten, die sich über das Wasser solange Flüche und andere Boshai-

ten zuriefen, bis es Efferd zuviel wurde und er sie zur Strafe und Mahnung zu kaltem Stein werden ließ. Die Verehrung des Meeresgottes ist daher bei den Bewohnern von Dubar und Hylpia besonders groß, denn es geht der furchtsame Glaube, daß ein Frevel gegen Efferd den Bann brechen und die Riesen erneut beleben könnte. Viele Seeleute opfern Efferd reichlich, wenn sie der Riesen an der Meerenge ansichtig werden, und beugen sich, diese Stelle zu passieren und den grimmigen Blicken der Standbilder zu entkommen.

Die Namen der Riesen werden auf den Inseln oft als erzieherisches Mittel genutzt, um den Kindern Angst einzujagen: Der Ausspruch "Dann holt dich Rokor oder Kuduk, oder beide!" hat Tradition und schon für viele Alpträume gesorgt, ebenso wie die Behauptung, lautes Fluchen würde einem Kind womöglich die gleiche Strafe einbringen wie den beiden Riesen. Mutigere Halbwüchsige allerdings machen sich aus den Namen der Riesen eher einen Spaß, da sie vorwärts wie rückwärts gesprochen gleich klingen.

Admiral Dozman

Nicht zu vergessen ist die Sage von Admiral Dozman: Efferd soll dem Thronräuber seine derische Existenz geraubt, gleichzeitig aber den Einzug in die heiligen Hallen Alverans verweigert haben. Nun muß der Verfluchte mit seiner Sklavengaleere *Schwertfisch von Kuslik* irgendwo im Meer der Winde umhergeistern, und Schreckliches droht jedem Schiff, das dem Untoten begegnet. (Die Sage vermischt sich häufig mit den Brabaker Legenden vom *Fliegenden Bornländer*.)

Andere Legenden berichten auch von dem 'Kaiser auf dem silbernen Schiff', der in Not geratenen Seefahrern hilft, sie mit archaischen Münzen beschenkt und allerlei Fragen über seit Jahrhunderten tote Leute stellt.

12. PER 2544 Ich habe ein seltsames Erlebnis. Ein Mann in einer dunklen Robe begegnete mir gestern nacht. Er schien vor meiner Faust auf mich gewartet zu haben und übergab mir einen Umschlag mit mehreren Papieren. Er sprach zu mir: Such den fort des größten aller Schätze. Unvergleichlich nannte er ihn, und er warnte mich: Nicht alles, was offensichtlich ist, ist auch richtig. Meine Fragen nach seiner Identität und dem fort beantwortete er nicht. Er meinte: Wir werden uns wiedersehen, ich wünsche dir Feindes Verlust und Bestand. Als Treffpunkt machten wir die Statue des Führerdiebes auf dem Führermarkt aus, dann verschwand er in den Schatten. Für wen soll ich den fort suchen, für ihn oder mich?

14. PER 2544 Heute sah ich den Fremden wieder. Er gab mir ein metallenes Amulett, auf dem zwei Schlangen abgebildet sind. Dazu sprach er: Dies ist so alt wie der Grund der Fellen der Vögel, und es wird dir den Weg weisen. Seine letzten Worte, bevor er wieder verschwand, waren: Suche in der Vergangenheit, und laß dich von ihr zur Zukunft führen. Er besaß einen eigenartigen Akzent, vielleicht ist er ein Südländer oder Zyklopäer.

15. PER 2544 Ich habe meine Studien Bazarans Fall gewidmet. Wahrscheinlich kam es während der Erstürmung Bazarans zu Übergriffen der Garetter auf den Heinde-Tempel. Nach dessen Plünderung brannte ein großer Teil des Tempels ab. Zuvor, in den dunklen Zeiten, gab es sogar eine Kultstätte des Orkothen Bazarogh. In den heiligen Fellen von Kusis. Schreckliches muß sich damals zugegetragen haben.

25. PER 2544 Es scheint mir, als ob einige Hinweise in der Zeit zurückgelassen wurden. Fast so, als ob eine Spur gelegt werden sollte. Auf einem alten Grabmal aus dem Jahr 1512 fand ich das gleiche Symbol wie auf einem Pergament aus der Regentschaft Erzherzog Joraks, auf dem Plattenkünstler Tor und auf dem Amulett, das mir der Fremde gab.

1. JWG 2544 Es hat mich mehr als nur gute Vorkte gekostet, eine ganze Vide bitten Bazaranjers wollte dieser Priester für seine Suche. Auch wenn sie ihn mehr als 2 Wochen beschaffte, so habe sie doch einen beachtlichen Erfolg: eine ganze Klappe voller Pergament- und Papierfragmente. Keiner der Folgen war vollständig, alle nur Fragmente von größeren Büchern und Rollen, ausnahmslos von Alter, Güte und Brand gezeichnet.

2. JWG 2544 Vide der Fragmente bleiben mir rätselhaft: Wo flücht darnieder liegt, soll man sich treffen. Wer mit wem, ist nicht aufgeführt. Als ich meinen un- bekannten Gönner befragte, meinte dieser lediglich: Du bist auf der richtigen Spur, aber ihren Anfang hast du noch nicht gefunden.

4. JWG 2544 Eine neue Spur: Ein altes Pergament hat mir offenbart, daß es auch schon vor der Plünderung und sogar vor der Erstürmung Kusis zu Diebstählen kam.

5. JWG 2544 Gestern wollte mich der Fremde treffen, aber er erschien nicht zum vereinbarten Zeitpunkt und Ort.

Im Licht der untergehenden Sonne scheinen die Schatten der toten Stadt wieder von unheiligem Leben erfüllt. Die massiven Deckel der Sarkophage bewegen sich, finstere Gestalten entsteigen ihnen und eilen auf den Betrachter zu. Dann, wenn Draios' wachendes Auge vollends geschwunden ist, sind auch die Schatten auf einmal nicht mehr zu sehen. Wo mögen sie wohl sein, tanzen sie gar einen unsichtbaren Reigen um den sterblichen Besucher dieser finsternen Städte? Schweigen liegt über den Ruinen, den Stufenstümpfen, den Mauern, den Statuen namenloser Toter und den Gedenktafeln an lange vergessene Ruhmestaten. Niemand mag sich mehr an die Bewohner Palastars erinnern, zu lange ist es her, daß ihre Stimmen den Straßen zwischen den Trümmern der Stadt Leben einhauchten. Kein Händler fährt mehr auf der Straße gen Teremon, um glitzerndes Gold, funkelnnde Juwelen und duftende Gewürze für den reichen Tempel zu bringen. Tot darnieder liegt auch das große Theater, nahezu liebevoll umarmt von den Armen zweier erstarrter Lavaströme, die fast spielerisch große Teile der Nekropole emporgehoben oder zur Seite gedrückt haben. So sind viele der steinernen Sarkophage für immer verschlungen oder liegen, wie eine Fliege vom Bernstein umschlossen, auf ewig gefangen da. Als Grabeschmuck dient allein der schwarze Mohn, der nur hier zu wachsen scheint, eine dunkle Pflanze für einen traurigen Ort.

- Rajhamanda, Hochgeweihte der Rajha zu Teremon

