

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 Diehn, Thomas Finn, Irmtrud Küppers, Gregor Rot, Anton Wäste
sowie die Zyklopäer

Arne Gniech und Reiner Krieger

und weitere treue Fans, denen es immer wieder Spaß macht, Aventuren zu erleben,

sowie für Spieltests an

Heiko Bodonge, Guido Buchholz, Janina Kowalski, Barbara Röder, Stefan Röder,
Gregor Rot, Sven Wäsner, Stefan Zeitlinger, Aram Ziai und Arthur Zukal.

Gewidmet vergangenem und zukünftigen Freunden und Freundinnen.

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Cover: Caryad

Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck

Innenillustrationen: Caryad

Karten: Ralf Hlawatsch

Gesamtedaktion: 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 AUGE und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 1999 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,

oder Vervielfältigung und Verbreitung des Werkes in jeglicher Form,

insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf physischem oder ähnlichem

oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von

Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 2000

ISBN 3-89064-346-9





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 Verschörer	19
Versammlung der Eingeweihten	21
Meisterinformationen: Die Eingeweihten	22
Überfall auf den Legaten – Für den Verheißenen!	24
Die Taverne <i>Zum Rabenschabel</i>	25
Zwischenergebnis	27
Pailos	28
Die Überfahrt	28
Tereimon	28
Der verborgene Tempel	30
Spurensuche	30
Das Rätsel	34
Der Zyklon	35
Das Depositorium	38
Die Conservatoren der letzten Tage	39
Zyklonfeuer, Glut – Das Ende naht	48
Zyklonfeuer, Glosen – Der Angriff	49
Zyklonfeuer und Armalion	49
Zyklonfeuer, Stichflamme – Der Untergang des Depositorium	50
Zyklonfeuer, Asche – Entkommen?	51
Der Lohn der Mühlen	52
Anhang A – Zyklopen	52
Zyklopenwaffen	53
Anhang B – Personen	54
Verschörer	55
Anhänger des Namenlosen	55
Anhang C – Zeittafel Zyklopinenseln	56
Anhang D – Weitere Abenteuer auf den Zyklopinenseln	58
Von unentdeckten Geheimnissen und dem Erbe alter Mythen	60
Dokumente für die Spieler (Kopiervorlagen)	61
Das Tagebuch	64
Informationen über Palakar	65
Der sechseckige Zettel	66
Das Sphärenrad	67



Vorwort und Einleitung für den Meister

Zyklonfeuer ist ein Abenteuer für 3-5 Helden der Stufen 7-12. Den meisten Spielern werden hesindogefällige Abenteuer 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 Hauptgebeite, in denen sich Helden betätigen bzw. an denen sie teilnehmen können. Neben einer detektivischen und hesindianischen Bibliotheksrecherche sowie der Teilnahme am künftigen Stadtleben mit Konversation und Spionage gibt es sehr aktionsorientierte 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 Geschehnissen 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 Aventuriers – Das Lexikon des Schwarzen Auges sowie der Anhänge zum Abenteuer ist es möglich, Kuslik und die Zyklopinenseln mit noch mehr Leben zu füllen und das Abenteuer weiter auszubauen, denn das Horasreich und das Königreich beider Hyalios 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 Vorlesertext 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 Spielerunde am besten.

Ymra – Die Vorgeschichte

Vor langer Zeit

Dunkle Wollen, die bestimmt nichts Gutes verheißen, zielehen sich zusammen. Tösend bricht sich die Brandung des siebenwändigen Meeres an den Felsen, Gischt speißt aus Ylfa, in der Dunkelheit warten sehnsüchtige Männer, und der Regen peitscht ihnen gradezu 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. Gedrückt hastet die summe Schar hin und her und schlepp, sich immer wieder mühsam um-

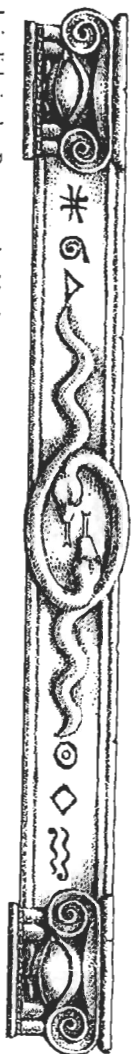
hend, Kiste für Kiste in die Boote am Strand. Schwere Kästen sind es, man sieht, wie sich die Männer und Frauen anstrengen. Kaum ist die letzte Kiste verladen, springt ein Trupp bewaffneter Legionäre auf den Strand und schneidet den meisten Arbeitenden den Weg zu den wartenden Booten ab. Während die anderen hastig ablegen, können die Zurückbleibenden nur noch versuchen, in die schwachen Schatten der Klippen zu flüchten, die drohend über dem schmalen Strand aufragt. Doch keiner von ihnen erreicht den Schutz der Dunkelheit. Im Schein der Mähd halten die berittenen Krieger blutige Felle, und unter den Umhängen der Gefallenen werden nun grüne Tuniken sichtbar, die sich langsam dunkel färben ...

Im Jahre 995 v.H. hat die Hohe Lehmeisterin Valiana eine Vision: sie sieht in einem Wahnraum die Mauern Bospans brechen, Äxior untergehen und den Kusliker Hesindotempel niederrennen. 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 Boie, den Hela-Horas daraufhin zu den Häuten 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 Demagogie" 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 suchen, um die Kosbarkeiten 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 Hesindos Schutz steht, will man die kostbaren hesindianischen Güter aus Kuslik der Obhut der Elemente übergeben.

Eine (Feuer und Erz geweihte) Zauberin glaubt man auf der Zyklopinenseln 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 Kuslik-Schatzes zusätzlich anderen Elementen überantworten, gerücheweise 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 der Höhen Rat des Tempels. Dieser unterstützt daraufhin das Vorhaben, denn er will die Tat Helas nicht guthießen und befürchtet nun ebenfalls eine Strafe der Götter. Der Kreis der Eingeweihten bleibt jedoch weiter relativ klein. Unter der Leitung der ständischen Hesinde-Geweihten Yashmia ab Dugan Kaij wird das gewagte Vorhaben weitergeführt. Doch die Zeit drängt. Als die Nachricht vom Eingreifen der Götter und dem Sieg der Garchen in Brig-La den Hesindetempel erreichen, sind die Pläne für eine Zuluft nur in groben Zügen ausgeführt. Man beginnt sofort, die wertvollsten Gegenstände des Hesinde-Tempels und der Horaskischen Bibliothek zu retten und nach Palos zu schaffen.

In der Eile ist man jedoch nicht vorsichtig genug, und so wird der Plan von den Schern der Kaiserin bemerkt und von ihren Legionen jäh zerschlagen. Beim Verladen der Bücher der Bibliothek kommt es zu einem Überfall. Hierbei kommen Yashmia ab Dugan 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 Garchen in Brand gesetzt werden.

Während über das Schicksal der anderen Schiffe kaum etwas bekannt ist (wundersam 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 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 Eruchete, die an einem fernen Ort residieren. Selten sprechen die Conservatoren über einen **Legien** zu ihnen, und dessen Wort ist den Eingeweihten Beileh. Die Eingeweihten sind jedoch nicht nur Beilehempfänger, sie dienen auch als Ohren und Mäuler, und aus ihnen rekrutiert sich der Nachwuchs der Conservatoren.

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 gehen Austausch über dessen Nachforschungen. Woraus der vermeintliche Schatz besteht – wie auch sein Aufbewahrungsort –, bleibt vorerst verborgen, ebenso die Existenz der

get, sie dienen auch als Ohren und Mäuler, 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 entriekt 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: Palamidas, den König der Zyklopeninseln, Rohal oder den Elfenkönig, den die Phleasson-Expedition fand. Andere Conservatoren hielten auf die Rückkehr Hals, Afriks, Dozimus, des Marskaner Königs Dajin oder des König Khaadn, wiedergeboren als Sohn Prinzessin Aldurs. Der Begriff *Zeit der Menschen* ist sogar noch befängiger umstritten.

Während der Conservator Alessandro dafür plädiert, sich der Welt oder doch zumindest der Hesindekirche zu offenbaren, sind die Anderen gegen diesen Vorschlag. Alessandros 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 Alessandro das Depositum der göttlichen Gnade – etwas, das seit Hunderten von Jahren kein Conservator mehr getan hat.

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

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

Conservatoren. Als die Helden erste Recherchen anstellen, zuerst in müßigen 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

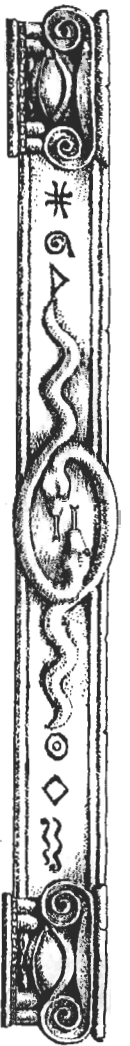


Helden, Midur, den Legat der Conservatoren, zu finden und somit an weitere Aufzeichnungen und Alessandros Rätsel zu gelangen. Erst jetzt wird offenbar, daß es inzwischen eine dritte Partei gibt, die an den Aufzeichnungen Interesse hat: Kultisten des Namenlosen, die nun auch auf die Helden aufmerksam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

Somit beginnt der zweite Teil der Suche auf der Zyklopeninsel Palos. Dort können die Helden einen Tempel des Gottes ohne Namen (bekannt aus dem Abenteuer **Das Amuln der Zyklopen**) enttarnen und versuchen, ein Rätsel zu lösen, das sie direkt zum Depositum führt. Durch eine Zyklopenhöhle 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 Hesindes Hort auseinandersetzen. Die Recken werden ebenfalls un-

freiwillige Zuschauer zweier großer Mysterien: Ein alter Zyklus stirbt, und seine Essenz geht im **Zyklopenfeuer** auf. Anschließend findet eine Zyklopen-Feuerprobe statt. Die Zyklopen töten ihre Kinder in einer heiligen Flamme – in die auch ihre eigenen die Essenz verströmen –, um sie gegen Feuer immun zu machen. In diesem Moment stürmen Soldaten und Kultisten Namenlosen, die das Zyklopenfeuer und den jungen Zyklopen 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 Weser des Katastrophes wird in einen Feuersturm geleitet, und **Amran Nemoras** bricht aus. In einem kürzigen Finale gelingt es den Helden mit einem kleinen Teil des Schatzes die Flucht zu den Zyklopenhöhlen, in denen sie vor Ingerimus Zorn sicher sind

Fatas – was geschehen wird: Das Abenteuer in Kürze



Kuslik – Das Abenteuer beginnt

Spezielle Informationen:

7. Ingerimm 29 Hst: 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 Kurzwahl und Beschäftigung für manchen Geschmack. Ein väterlicher Schüler, hier oft als Mercenario bezeichnet, braucht nicht lange auf einen lohnenden Auftrag zu warten, ein Gaukler nutzt die Freigabezeit 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 Magisterakademien (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

Kuslik

Hier noch einmal die wichtigsten Informationen und Daten zur schönen Stadt Kuslik. Insbesondere wollen wir auf die Orte der Geheimnisse 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 Jaquir in das Meer der Sieben Winde. Mit 21.800 Einwohnern ist die Stadt ebenso dicht bevölkert wie die Hauptstadt des Horasreiches Vinsahl, ihre ärgste Konkurrentin.

Auf einem Hügel inmitten Kusliks thronet die Alte Burg. Hier befinden sich Raatsaal 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 *Brigonia*, das Tempelviertel. Hier steht der herausragende Ort der Wissenschaft und Künste ganz Aventurins: die Hallen der Weisheit. Dort residieren 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 Brigonia sind Effend und Travia gewidmet. Das Logenhaus der Avesfrunde ist kein Tempel, sondern ein Treffpunkt weitgereister Abenteuerer und Welkenumler. *Ayrelh*, der nordwestliche Teil Kusliks, wird dominiert von großen Villen inmitten prächtiger Gärten, doch sind hier ebenso einige Banken ansässig. Südlich der Alten Burg liegt *Aldenkäich*, der dichtbesiedelte und alte Stadtteil. Im Süden von Aldenkäich befindet sich *Komnaburen*, das ehemalige Hafenviertel, in dem vor allem Fischer leben. Viele Handelshäuser (Soerrebrand, Bramstetter, Nordlandbank u.a.) haben Kontore in *Cronia* im Osten der Unterstadt. Wo sich im Südosten der Stadt der Jaquir ins Meer ergießt, ist aus dem Fischerdorf *Yaragor* das Viertel der Matrosen und Hafenaarbeiter geworden.



(Orchet bricht gerade zu einer Expedition in die Khöm-Wüste auf) kann er sich nicht um die Sache kümmern. So beauftragt er einen Vertrauten (Magister Taranton Tagention), die Helden zu unterstützen, und statet ihm dazu mit den entsprechenden Vollen

Alrik und die Detektive – Erste Erkenntnisse

Ludovigos Haus

Meisterinformationen:

Ludovigo konnte ein kleines, ererbtes Häuschen in Aldenkäich mit Ausblick auf die Jaquirauen sein eigen nennen. Seine Studien finanzierte er durch Porträtmalerei, gelegentliche Artikel im *Hesindespiegel* 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 'hantelhüftigen 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 Zyklopenfeuer'. Kristallologe befragen."

Meisterinformationen:

Mit den Dieben sind natürlich jene Hesinde-Geweihten gemeint, die die unsreizeichen 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 unfaßliche Suche liefert. Das Tagebuch sollte erst bei gründlichem Suchen entdeckt werden können, da es Mühe übersehen hat. Verstecken Sie es an einer exponierten Stelle (Kamin, Dielenbretter, Statuette), und lassen Sie die Spieler ein paar *Sinneshürde*-Proben würfeln.

Das Porträt

Meisterinformationen:

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

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

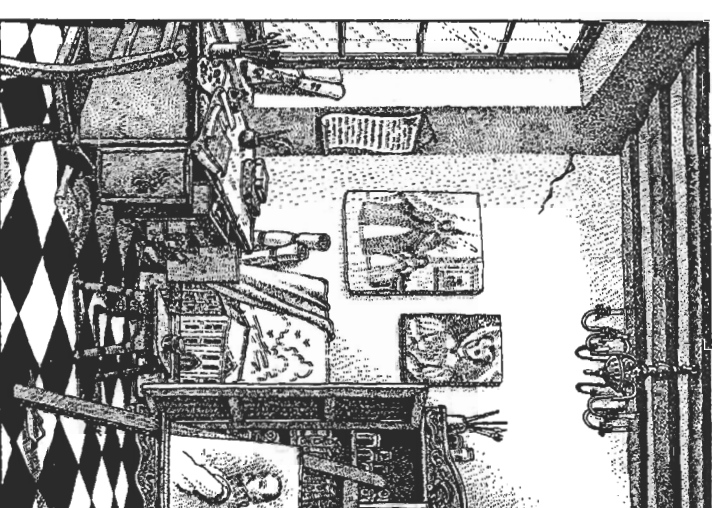
telei ähnelt, können die Helden auch am Boron-Tempel und bei der Stadtwache finden. Sie tragen den Vermerk "Wer kennt diesen unbekannten Toten?"

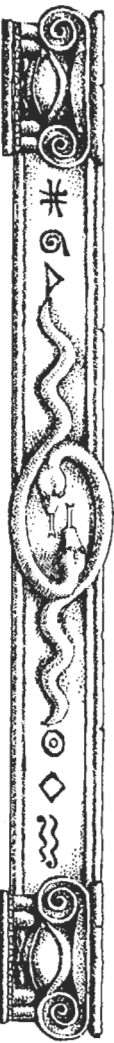
Das Tagebuch

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.





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 Garetter auf den Hesindes-Tempel. Nach dessen Plünderung brannte ein großer Teil des Tempels ab. Zuvor, in den dunklen Zeiten, gab es sogar eine Katakomben des Orkögzen Braxoragh in den heiligen Hallen von Kuslik. Schreckliches muß sich damals zugefallen haben.

25 PER 2514

Es scheint mir, als ob einige Hinweise in der Zeit zurückgelassen wurden. Erst 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 Regenschiff Erzherzog Asseks, auf dem Aldenküschlicher 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 besessenen Bosparans wollte dieser Priester für seine Suche. Auch wenn sie ihn mehr als 2 Wochen beschäftigte, so hatte sie doch

einen beschiedenen Erfolg: eine ganze Mappe voller Pergamente 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 Pergamente spricht von der Schwarzen Stadt und einem verborgenen Tempel in der Nähe.

3 ING 2514

Viele der Fragmente blieben 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

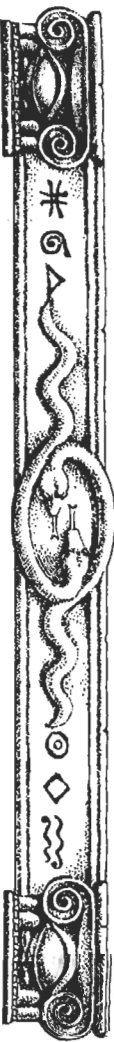
Gestern wollte mich der Fremde treffen, aber er erschien nicht zum vereinbarten Zeitpunkt und Ort.

Meisterinformationen:

Wie ein guter Wurf auf *Geschichtswissen* verfiel, kann Al-Anla 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 Vulkan-gestein 'Pallos' erbaute ist. Der "verborgene Tempel" ist eine falsche Spur und könnte zu jenem Tempel des Namenlosen in der Nähe Teremons führen, der 7 Hal versteigt wurde. Siehe hierzu auch das Solobeneuer-Gelächter des Zyklopien oder die Zeileise zu den Zyklopien 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 Rastallars Erscheinen = 337 Gogaris Erscheinen



Die Suche beginnt

Meisterinformationen:

Nachforschungen über Ludovigo Barudon blieben so lange ohne Erfolg, wie man sich mit seinem privaten Umfeld beschäftigte. Er hatte keine Familie oder Verwandtschaft in der Stadt, und seine Bekannten waren meist Gelehrte und Hesinder-Priester, über sein Privatleben ist kaum etwas bekannt. So ist nur zu erfahren, daß er sehr besindiggläubig 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 Suren, Hexen, Elfen und andere Charaktere, die sich in Bibliotheken, Büchereien und Hesinder-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 Hesinder-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 23).

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

Die Suche beginnt

dem anderen befragen, bis sie Midurs richtige Unterkunft gefunden haben. Dort angekommen, überraschen sie die Anhänger des Namenlosen, die gerade mit Midurs Informationen verwechseln wollen. Halten Sie sich nicht zu stark an vorgegebene oder vorgeschlagenen 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 Kartendiebin** (Seite 23) ein paar Tipps und Ratschläge erhalten. Lösen Sie die Szenen gegebenenfalls aus der Schenke **Zum Rabenschädel**, 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: Midäth dem Legat der Konservatoren.

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. Fundstücke der Leiche war ein Lungenhaus in Xaragon, dem Halvenviertel Kusliks.

Nachbarn

Eine neugierige Nachbarin, ein altes Mutterchen, das schräg gegenüber von Ludovigos Hauseingang im Fenster lehnt, mußte sich nicht nur interessieren, 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 laus-

Ein paar Anregungen zum Deckenspiel

In einem deckenspielgelagerten Szenario führen auch kleine Spuren zum Ziel: Ein Stoffetzen, der an einem Nagel hängen geblieben ist, kann von einem Weber als Material zyklöpischer Herkunft identifiziert werden. Einem Eingeweihten ist aufgefallen, daß Midur hochgeschürzte Sandalen trägt, wie sie auf den Zyklopienschuhen üblich sind. Jemand (ein Eingeweihter oder ein nächstlicher Besucher des Boronagers) kann sich an eine seltsame kreisrunde Narbe auf der rechten Wange Midurs erinnern. Bei einem längeren Gespräch ist auch der zyklöpische Dialekt des Legaten herauszuhören. Das Pferd Midurs hat eine ungewöhnlich geformte Blässe auf der Stirn oder ein seltsames Brandzeichen.

Machen Sie die Helden gegebenenfalls darauf aufmerksam, daß andere Fingerzeige hinterlassen, indem sie alles selbst wahr: Ein Feld bleibt mit einem Helden an einem Nagel hängen, ein Kaskiller 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 Aldenköstlich, auf dem allwöchentlich am Marktag der Geflügelmarkt stattfindet. In der Mitte steht eine steinerne Statue des Hühnerdiebes, aus der Schenke *Androschs Anker* schallt Gelächter. Der Hühnerdieb ist ein aldenköstlicher Märchen, das davon berichtet, wie ein Dieb von seinem 'Dickesgut' verraten wird, als es aus der Tasche schaut. Zu *Androschs Anker*, einer gediegen eingerichteten Taverne, kommen selbst wohlhabende Gäste, um sich im Hinterzimmer zu allerlei Glücksspielen zu treffen. Ab und an gibt es sogar eine Schlichteranzim oder einen Barden zu sehen. Der Wirt *Androsch* Weiser kann sich noch an den "schlaakigen Gelächter, der sich wohl beim vielen Studieren die Augen verborben hat und eine Brille trug" erinnern, eine Beschreibung, die auf Ludowigo paßt. Er kann sich deshalb so gut an ihn erinnern, weil er "vor ein paar Tagen" (am 6. Ingerim) hier war, "mit einem Fremden zusammensaß und herausgetragen werden mußte. Dabei hatte er nicht viel getrunken. Ein gelichter Magen verträgt wohl nichts. Wie der Fremde aussah? Das war ein Secmann, nicht die Art Mensch, die ich hier gerne sehe, und nicht der Typ Leute, mit denen Gelächte verkehren. Wo er mit dem Gelächren hin ist, weiß ich auch nicht. Der Ille weiß mehr, er hat geholfen, den Herrn mit in den Hafen zu bringen."

Ille ist ein thorwalatmüger, kärtiger, jähzorniger und lumbert Schankgehilfe, der notfalls auch als Rauschmeißer fungiert. 'Ja, den haben wir in den Hafen gebracht, zur *Finken Flunder*. Der Begleiter des Gelächers? Finsterer Kerl!"

Der Secmann war der verkleidete Midur, der Ludowigo mit teils eines Gefües willenlos und scheinbar betrunken machte, um ihn anschließend befragen und zu Borden befördern zu können.

Der Hafen – die Hafenmeister:

Hafenmeisterin *Quilla Dergamon* gibt gegen eine 'kleine Bezahlungsgeldgebühr' von 3 Helmen gerne Auskunft: "Die *Finke Flunder*" hat als Heimathafen Teremon angeheben. Ist zwar nur ein kleiner Kutter, aber recht flink und gut am Wind. Am achundzwanzigsten Petaine 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 *Finke Flunder*

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

An Deck halten zwei Zyklopäster Wache, der Rest der achtköpfigen Mannschaft wartet auf die Rückkehr des Legaten Midur und vertritt sich solange die Zeit in Hafenschutken oder mit Hafenhuren. Die zwielichtigen Gestalten an Bord, der lange Africo und seine Mäurerin *Larica*, 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 Larica und Africo anstellen, sie werden nicht verraten können, weil 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 Ludowigo untersucht, bleibt nur die Möglichkeit, selbst Nachforschungen anzustellen. Hier bieten sich hauptsächlich die Bibliotheken des Kusliker Heinde-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 Bibliotheksstube 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 Sprachanaleme der Helden, viele der alten Schriften sind in Bosparano oder der damaligen Gelehrtensprache Aureliani (Alt-Goldenländisch), auch 'Ja' 'Thasumina 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 in den 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 Helden der Weisheit. Bei der Recherche sollten Sie jedoch Informationen über Personen sowie alle Meisterinformationen zum Tabu-Gebiet erklären. Um festzustellen, wie viele Stunden während der Recherche vergehen, multiplizieren Sie für Lexikoninträge 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 Heinde-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.

Aldenköstlicher Tor: erbaut 1068 v.H.

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

Blutige Töne der Nacht: roter, taubeneigiger Blutachat aus dem Besitz der Hela-Horas. Seit dem Fall Bosparans verschwunden. Ihre Spur führt zurück zu jenem Magiermögul, den man auch als Meister der Jahre kannte Al'Goron.

Heil-Horas: lebte 1038 v.H. – 22. Ronda 993 v.H. (Regierungszeit ab 1010 v.H.). Rief sich im Jahre 994 v.H. zur Göttin aus.

Bei einem Aufstand der Garchter beschwor sie Dämonen. Es kam bei Brig-Lo in Almada zur zweiten Dämonenschlacht. Nach der Vertreibung der Dämonen durch die Götter bewanzen die Garchter das bosparanische Heer und eroberten die Städte des Liebliche Feldes.

Kristallmanie: Ausübung oder Unterstützung von Zauberei durch Edelsteine. Kaum erforschte Spitzart der Magie.

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

Pailakar: Ruinenstadt an der Nordküste von Pailos. Auch bekannt als 'Stadt des Allgegenwärtigen Raben'. Sitz der Nemeckhäer, einer Sekte der Boronkirche. Zerstört durch einen Vulkanaustrub 1378 v.H. Siehe auch die Spielerinformation am Ende des Abenteuer (S. 60).

Rabha: gilt als Stein Ingerimus und des Feuers. Mit den Zeichen Ingerimus und Phexens versehen, soll er helfen, Verborgenes aufzudecken und Schätze zu entdecken. Hilft bei Feuerzaubern, stärkt die Kränken, gibt Mut und reinigt das Blut von schädlichen Stoffen. Ein besonderer Rubin war in den letzten Jahren Ziel vieler Numaßungen: das 'almaine Auge' des 'Ersten Geeselehen'.

Schwarze Stadt: beiname Al'Anlas. Im Begriff "Schwarze und Weiße Stadt" die Bezeichnung für die Städte Teremon (schwarz) und Reutha (weiß) auf Pailos. Die Bezeichnung ist kein festerstehender Begriff für Pailakar.

Zyklopinenfeuer: ein Rubin aus dem Besitz Hela-Horas'. Khun-chromer Beutestück ihres Vaters Murak und einer der größten Rubine aus dem almainischen Rubin-Pundstätten. Seit Bosparans Fall vertriehen.

Zyklopinenwein: Siehe Anhang am Ende des Abenteuer.

Spezielle Informationen:

Folgende Aussagen beschäftigen sich mit dem Fall des Bosparans:

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

1.) Vor dem Fall Bosparans steht jemand in einem Traum die Mäuren Bosparans brechen, die Zerstörung Africos und die Bibliothek des Kusliker Tempel niederbrennen. (w)

2.) Die Heinde-Geweihe Yashima, Yopholita, Regolan, Rieyo und einige andere werden im Jahr von Bosparans Fall (993 v.H.) "auf Befehl der Horas erstickt". (w)

3.) Am 13. Firun 993 v.H. wird der Kusliker Heinde-Tempel samt Bibliothek von plündernden Garthern niedergebrennt. (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 Heinde-Geweihe betreut. (w) siehe S. 17

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

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

8.) Im Jahr 995 v.H. hat die Heinde-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 erwandt" die Vertreibung derlei Demagogen verbietet (welche, ist nicht erwandt). (w)

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

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

12.) Nach dem Abzug der Garchter und bevor die Goblins in das Liebliche Feld einzogen, plünderten zyklöpische Truppen die Küstenstädte (vermeintlich richtig)

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

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

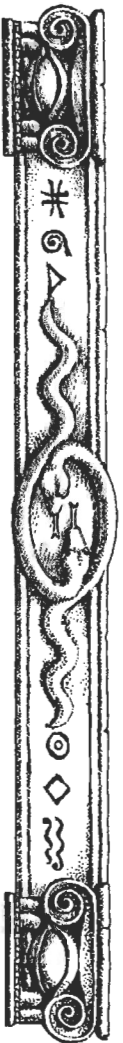
15.) Ein Komplot der Garchter Pailos-Priesterschaft führte zum Sturz der Hela-Horas. (f)

16.) Der Seekönig der Zyklopineninsel verweigerte Hela seine Unterstützung im Kampf gegen die Garchter. (f)

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





Kaiserhaus der Schlange ein gemeinsames Heiligtum des **Großgötzen Braza** trägt und einem **ahersindischen Hesinde-Kult**, der die **weisse Göttin** als **He-Szini** bezeichnet.

2.) Zur Zeit von Hekas Tod lag sowohl das **weltliche** als auch das **geistliche** **Szepter** in einer Hand vereint. Die **Hosana-Kaiser** waren sowohl **Kaiser** als auch **Boten des Lichts**. Erst nach **Hekas Tod** wanderten die beiden **Szepter** getrennt, **seinerzeit** **ewiges** **Kaiser** **Paul** und **Yerum** **Pradohita**, dem ersten **totischen Boten des Lichts**.

3.) 1495 u.Z. besetzten **400 Anhänger des Boron-Presters Nemekath** in **Kassib** **Masesselsmond**. Durch dieses **Opfer** in

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 Gelehrten. 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, Trüben, Schränken, verwahrt in Schutzrollen, Pergamentflächen, Schmucksteinbülsen oder versteigerten Amphoren.

Im Hauptsaal des Tempels, dem Schlangensaal, erhebt sich das von der heiligen Canyach entworfene, wunderbare Gold- und Jadelibidinis der Hesinde mit dem Menschenschüler. Acht sieben Schlangen ragen hier im Rund empor und tragen eine Decke, die mit Motiven aus der hesindischen Mythologie geschmückt ist: von Midas Frevell bis zu Nandus, der den Menschen das Inrah-Spiel und andere seiner Erfindungen übertrug. Im Schlangensaal geht es eher hesindisch herbei als ruhig und anständig zu, denn hier treffen sich Gruppen von Gelehrten, Magiern und Forschern aller Art zum hesindgefalligen 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 paawische Riesenschlange, einst hesindgefalliger Tempel, nun Golem in barbarianischen Diensten.
Das Verhältnis von Nutzen und Kosten der Kolonien auf den Wildnissee/von Galdenlandfahrten.
Die Entdeckungsfahrten der Roten Hanika.

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

Interpolationsdiskrepanzen bei der Transkription von Balnum-Schriftrollen aus der III. Dynastie des Diamantenen Sultans.
Dus durch die Verlobung auf Cumrat besiegelte neue Verhältnisse, zwischen Mittel- und Hornsreich (siehe Aventurischer Bore 31).

Besonders das Thema Galdenlandfahrt, mit allen damit verbun-

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

Um diese Informationen im **anwesen** **Mut** der Tempelbibliothek oder anderer Bibliotheken zu finden, sind mehrere Tage nötig. Eine wirklich umfangreiche Recherche würde Wochen oder gar Monate dauern. Schreinerweise gibt es in jeder Bibliothek einen **Hawet** auf einen **Dobssab** zu **Hekas-Hos** Zeiten. Doch dies ist nicht verwunderlich, schließlich wurden alle großen Bibliotheken **Kassib** bei der **Dobssab** durch die **Gardier** vor mehr als tausend Jahren zerstört.

denen Gefahren, Vor- und Nachteilen, liegt seit der Rückkehr der Roten Hanika (Hanika von Behana, siehe Aventurischer Bore) in der Luft und sollte von Ihnen erwähnt werden.

Besondere Persönlichkeiten und potentielle Informanten, die sich bisweilen im Tempel aufhalten: Der Hesinde-Geweihe **Selphyr Sundergast**, **Geograph** und **Volkerkunder**, bereise die **Zyklopedin** und kennt sich dort recht gut aus. **Aldere Findyoun**, **Kompransess** des **Hosaresches**, **Hole** **Lehmestier**, **Müglied** des **Zitelates der Kulturregion** **Alles Reich**, **Erste Schwester der Mad** (**Schwester** **Mad** **Mad**) **samt** **ihrer** **Schnecken** **Kabdan-Vasiana**. (Siehe auch **Fürsten**, **Händler**, **Intriganten**, Seite 79.) **Jodano Schlangensab**, **Spekulant** der **Halle** der **Metamorphosen** und **Täger** des **Schlangensabes** des **heiligen** **Argellen**, der im Hesinde-Tempel verwahrt wird.

Falls Sie eine der oben angegebenen Personen verwenden, kann es sein, daß das Absuchen 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 Kaskier Tempel samt Bibliothek am 13. Firtun im Jahre Bosparras Fall ein Raub der Flammen geworden war. In den letzten Jahrhunderten wurde er umgebaut und durch viele Abbauten immer wieder erweitert.

Unter den zahlreichen Räumen gibt es die Halle des Drachen (nur den Draconiten vorbehalten), die Kammer der Kraft, die neben einem **Mad**-Altar auch eine Sammlung von etwa 200 Zaubersprüchen verstorbener Magier aufweist, die Kammer des **Argellianischen** Gerichts, welche dieser Tage selten benutzt wird – statt dessen wurden auch hier schon Richterregale aufgestellt. Weitere Räume sind: der Wandgang der Unendlichkeit; ein langer Flur, in dem durch perspektivische Tricks (Verlängerung, Verkleinerung von Stauern) dem Betrachter die Illusion vorgegaukelt wird, er reiche bis in die die Unendlichkeit.

Das **Serpentarium**: Hier ruht die größte Silbermatte der bekannten Welt (Länge: 15 Schritt), die sich meist faul eingetrocknet in einer Olschale wärmt. Die Geweihten pflegen sie, denn sie glau-

ben, es handle sich um die Schlangenkönigin. Von großer Bedeutung sind die Hallen der sechsächigen 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 Weltfenster geweiht. Hier ist derzeit eine Ausstellung von Bildern **Aryudus** **Kemkaus**, dem ehemaligen Schlachtenmaler des Mittelreiches, und **Daria** **Vindes**, der Schöpferin der **Bunten** **Mauern** von **Metuhum**, zu bewundern. Der Raum ist mit kostbaren Holzen verkleidet, die mit Gemälden der schönsten und exotischsten Pflanzen **Aventuriens** verziert wurden.

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

Die Halle der Sangeskunst weist eine einzigartige Akustik auf und wird für Gesangsabende 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

Die Helden lernen ...

Meinungsinformationen:

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 'Ereignisere' aufmerksam zu machen und sie letztendlich zu **Midur**, dem zyklologischen Legaten und somit den gestohlenen Notizen **Axessandros** zu führen. Während ihnen in anderen Bibliotheken niemand Knüttel zwischen die Beine wirft, bekommen die Helden in der Gelehrsammen Stube des Hesinde-Tempels einige Probleme. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt **Spur 3 – Die Spur wird heißer** (S. 18).

Folgende Personen können den Helden in der Gelehrsammen Stube begegnen, ihnen helfen oder ihre Untersuchungen 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 Laien, diener und 20 Draconiter. Hinzu kommen jeden Tag im Schnitt ein bis zwei Dutzend Pilger.

Verian Fock

Der Hochmeister der Gelehrsammen Stube leitet die größte Bibliothek Aventuriens. Derralle Geweihte hält nicht viel vom Ver-

Leibgegenschaft kann man hier ebenso vernehmen wie feinste Preise. Gelbrote Fenster lassen tagtäglich ein eigenartig gefärbtes Licht in den Raum fallen, das den Besucher an stilisierte Flammen gemahnt.

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

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

Meinungsinformationen:

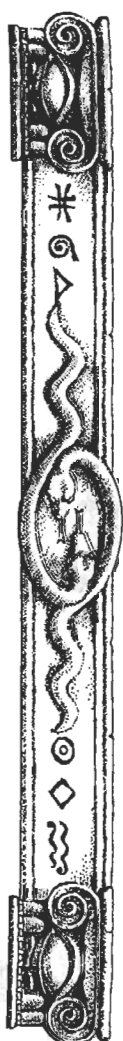
Es ist sehr wichtig, daß Sie den Spielern gegenüber die Hallen der sechsächigen Künste erwähnen und ihnen somit die Zuordnung der Elemente zu den sechs hesindischen Künsten in Erinnerung rufen!

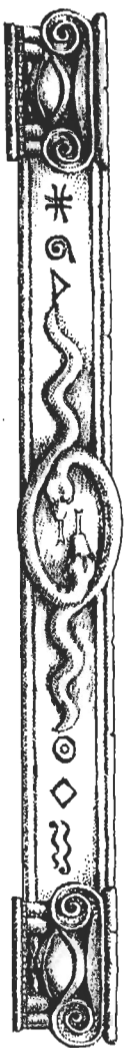
Die Helden lernen ...

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

Cerebonius Glimmerdick

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 sucht; jeder andere – erst recht solch seltsame Gestalten, wie sie die Helden wahrscheinlich darstellen –, der sich auf die Spur des Depostums der göttlichen Gnade begibt, erregt seine Aufmerksamkeit.





Hesindior Calvinio de Rosalla

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

Xerane Zael

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

Harcia von Ilmenstein

Obwohl man ihr nachsagt, daß sie sei ihrer Weile keine Mäntelbekanntschaften hatte, gebat Haldana von Ilmenstein, die Magisterin der Magister, zwei ihr wie aus dem Gleich geschnitten scheinende Töchter: Hesine und Helwina. Gleiches sagt man auch über ihre Tochter Hesine, auch diese hat zwei ihr gleich scheinende Töchter: Hiina und Harcia. Die Last ihrer Herkunft drückt schwer auf Harcias Schultern, und sie bemüht sich, Hesine 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. Harcia gleicht ihrer Mutter und Großmutter sehr und scheint das dreißigste Lebensjahr noch nicht vollendet zu haben.

Zelhinan

Ein gemütlicher Tulumide 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 Bosparanier für seine Wissensuche gewinnen, vielleicht greifen die Helden zu ähnlichen Mitteln. Zelhinans Spezialgebiet sind die Begegnungen von Güldenländern und Tulumiden. Somit kennt er sich hervorragend in den Aufzeichnungen aus, die in die Zeit um Bosparans Fall dauern sind. Sofern er nicht in Kuslik weilt, ist er bei Ausgrabungen am Rand der Klönn, auf dem Schlachtfeld von Punin und den Goblhugelgebirgen Caldaas zu finden.

Maaion Sphyrutis, Prätor des Argelianischen Gerichts

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

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

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

und den Hesinde-Geweihten unter sich begräbt oder ob er sich 'am Essen den Magen verfährt', benutzen Sie dies, um die Helden noch paranoider 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 Argelianischer Gerichte:

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

Der Erzhelfige Argelion, der auch Schlangenteu genannt wird, ist der Namenspatron des Gerichtes. Der *Kodex der Tugend*, von Argelion im tiefen Glauben an die Herrin Hesinde zum Schutz 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, Magiegeilden oder Geweihtenschaft, als göttlich gegeben akzeptiert.

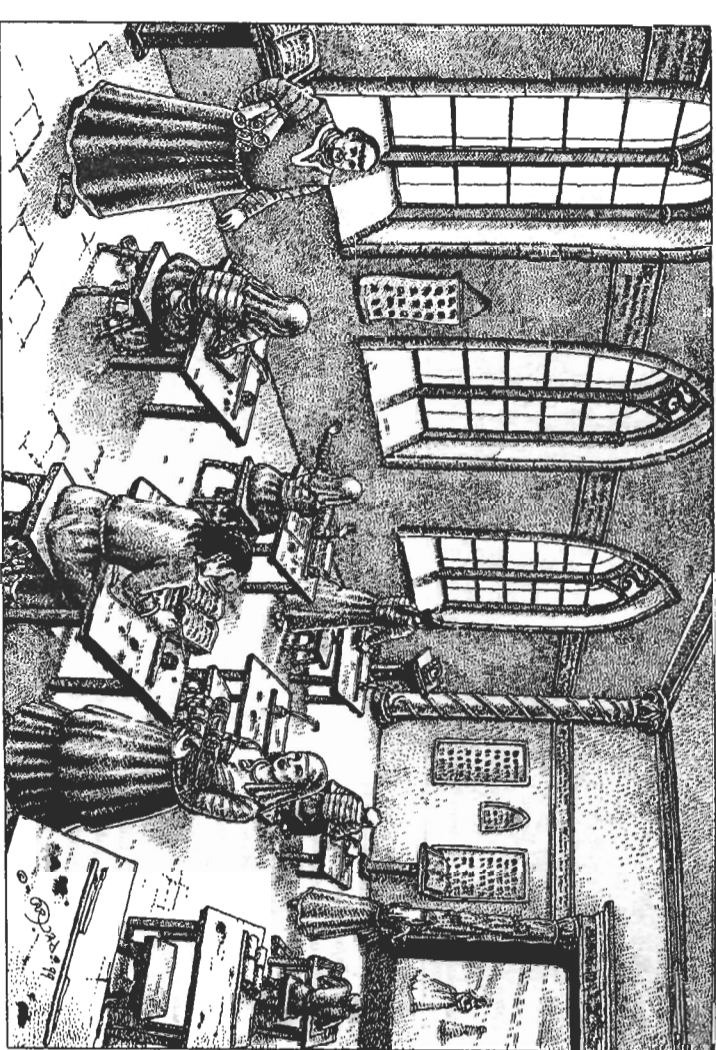
Das Argelianische Gericht hat zwei Kammern: Die erste Kammer spricht das kanonische, also kirchliche Recht, während die zweite Kammer arkanes und Sekularchrecht spricht, also Entscheidungen im Bezug auf Zauberer und Laien trifft, welche wider die Allweise Göttin gefehlt haben.

Andere Bibliotheken in Kuslik:

Die Halle der Metamorphosen

Diese erste güldenländische Akademie (von Olport abgeschen), 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 niedergebrennt. Zudem hat man Zugriff auf die riesige Schriftensammlung der Hallen der Weisheit, die gleich nebenan steht. Man kann jedoch mit einigen kostbaren Rateten aufwarten – somit ist es nicht verwunderlich, daß häufig reisende Magier zur Fortbildung oder Forschungszwecken an der berühmten Akademie vorstellig werden, zumal der Zugriff auf die Bibliothek fast problemlos möglich ist.

Einen guten Ruf sollte man allerdings doch mitbringen, 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 verweigern wird, die hinter der mit Wandepischen verkleideten Eingangshalle liegt – abgesehen von einigen finsternen Schriften na-



türlich. Akademielieferer Iolano Schlangenstein ist älteres 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 dem Magiekrigen) entwickelte, wurde kurz nach der Lösung vom Mitterreich im Auftrag König Kladans gegründet.

Institut der arkanen Analysen

Die kleine Feuchbuchsammlung 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 'yaquische 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 Corvinnus, des heiligen Buches der Neme-kathäe.

Horaskaiserliche Bibliothek

„Summa Summarum ergibt sich somit ein Bestand von 21 Tausend 7 Hunder und Dreihundertfünfzig gebundenen Werken, 11 Tausend 1 Hunder und Sechzehn Rollen und Blättern einzelner Pergamente und Papyri, Dreihundertsechzig Sammlungen von Einzelschriften, 7 Hunder und Vierundneunzig Stein- und Ton Tafeln, deren Einundachtzig aus Metall, ein Buch, welches spricht, und ein anderes, welches Bilder zeigt, addendum die Wertigste Kammer, deren Inhalt uns bekannt ist.“

Gegeben um Neunzehnten des Praionmondes im Jahre Horas 1492.

Zeichen des Gornan Lincion, Kurator.
—*Letzte Bestandsaufnahme der Horaskaiserlichen Bibliothek zu Kuslik, ein halbes Jahr bevor die gerichtsichen Truppen das Gebäude bis auf die Grundmauern niederbrennten.*

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 Aventurens, noch vor Bosparan und der schon



zu diesem Zeitpunkt kaum mehr beachten. Silem-Horas-Bibliothek zu Silem. In den sechs Monaten, in denen die gartischen Truppen das Kernland des bospiranischen Reiches verwüsteten, fielen viele Kulturschätze den Wüten zum Opfer.

Das riesige Kuschler 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 ihn 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 entgegenzutreten können. Je nachdem, wer hinter den Attacken und Aktionen wieder die Helden steht, wird das Ergebnis unterschiedlich ausfallen: Die Eingeweihten (mit Ausnahme von Darion) werden anfangs mit einfachen Mitteln vorgehen. Erst Midur heizt 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 nachzurufen“. Das Buch, das sie ihnen geben wollte, nimmt Crebonius an sich und verschluckt 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 ungerecht 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 beschränkt 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 Bibliothekszeichnisses der Kuschler 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 dem 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 Zylbopinseln.

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 Helas' Legionen, ist verschwunden.

Die Mörderroske

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 Gefährt zu entkommen, das von einem wild peitschenden Kutscher angeregt wird.

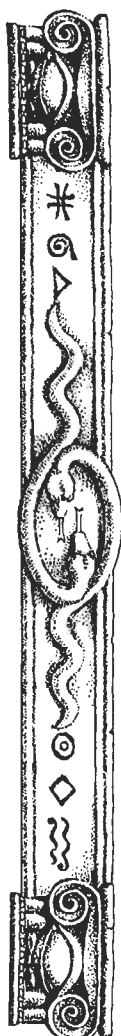
Spezielle Informationen:

Jeder, dem keine Körperbeurteilung-Probe +7 gelingt, wird zumindest von dem Gefährt gestreift und erhält 1W20 TP durch die wirbelnden Hufe der verängstigten Tiere oder durch unangenehm 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 Informationszug zu fangen. Nur mit einer sehr guten Körperbeurteilung-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 rasst gen Hafen und ist dort recht bald angekommen, falls sie von den Helden nicht aufgehalten wird. Wenn dem Kutscher Romini die Flucht nicht gelingt, stellt er sich zum Kampf.

Romini
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-Geweihte (Crebonius Glimmerdeck) 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 Bespitzeln 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 bestiegt 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 staatlichen 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, schenkenrunken zur Latrine gewankt ist. Schon nach einer Spielrunde stellt sich eine Trübung des Gesichtsinnes 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

Schließen Sie die Situation bedrohlich, aber lassen Sie keinen ernsthaften Schaden entstehen. Es gibt in Kusch genug Magier, Geweihte, Medica etc., die heilend 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-Geweihte Crebonius, der im Auftrag des Legaten Midur handelte.

Der Maskenball

Allgemeine Informationen:

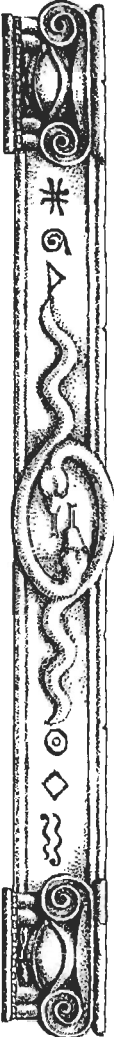
Der Verfolgte, der sich immer wieder suchend umschaut, verschwindet schließlich in einem vornehmen Palast. Aus den hohen, bunten Fenstern dringt helles Licht und leise Musik. Eine weiße Kutsche mit auf Hochglanz polierten silbernen Beschlägen fährt vor, und zwei Pagen, die neben dem Eingang warten, stürmen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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Die folgende Szene stellt sowohl ein kurzes Intermezzo und einen Ausflüß in die bizarre Welt der horassischen 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 Daryon dylli Ujös, einer der Eingeweiheten. Der Zugang ist nur mit Einladung möglich – oder in Begleitung eines geladenen Gastes. Charmanen Helden sollte es keine Mühe bereiten, das Interesse einer feisten Kauffrau oder eines gelangweilten Stützers zu erwecken – eine gute Gelegenheit bieten jene Gäste, die zuvor das nahegelegene *Magische Theater* besuchen und daher verspätet erscheinen. Da es sich andersseits um ein Gartenfest handelt, kann man auch einfach über die Mauer klettern ...

Die Helden sollten sich um ansprechenden 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 schnarrenden Optiken von Timser Weinbrand und 'echtem' Premier bedienen, während sich Helden mit ohnehin extravaganem Äußeren auch ohne Verkleidung frei bewegen können. Sagt, werne Dame, wo habt Ihr nur diese vornehmliche Tische 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 aussaffierten 'Thoras', verschleierte 'Novadis', falschen Shansadim oder 'Thowalem mit angeliebten toten Bärten und Hörnehelmen die Gesuchten? Achten die Helden auf besonders auffällige oder hesindgefallige Masken, so fällen ihnen Hela-Horas, diverse Magier (darunter zwei Rahals, die sich feldselig anstarren) und ein eher ungläubwüdriger 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 gehen bei solchen Gelegenheiten bewußt ihre Identität auf, um sich aller Hemmnisse und gesellschaftlicher Zwänge zu entledigen.

Spezielle Informationen und Szenen:

- Eine in Begleitung erschienene Hektlin wird von der ehemaligen Mätresse ihres Herren gezielt angeleitet 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 widerfährt: 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 zielschießend an seiner Hose zu reiten ...
- Ein Held wird von einer schönen jungen 'Tänzerin' umgarnt und hinter die Büsche gezogen (verzeihen Sie auf leuchtige Selbstbetrachtungs-Proben, und versuchen Sie den Spieler mit keck-

ken Augenaufschlag von der Ungelährtheit dieses kleinen Abenteurers zu überzeugen). Sie will ihren Liebhaber eifersüchtig machen, der natürlich genau im peinlichsten Moment erscheint und von dem wilden Kohling 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 Verdrängten endlich habhaft werden und sie demaskieren, stellt sich das Opfer als völlig verschreckte Frau heraus, die ihre Liebesbeute vor den Augen des Verlobten verborgen wollte, indem sie mit einem Gast die Kleider tauschte.

• Die Eingeweiheten 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 Verdrängten zusammen mit anderen Gästen in eine Konversation, können sie zumindest zeitweise unter Kontrolle gehalten und beobachtet werden, denn es wäre äußerst unschicklich, seinem Gesprächspartner einfach auszuweichen ...

Meistertipps:

■ Nachdem die Helden ihre Verdrängten gefunden haben, können sie diese belauschen, wie sie von einem Treifen 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 Comtesse 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 Koschamernungen!“

Meistertipps:

Wenn Sie die Helden nicht mehr lange hinhalten wollen, dann lassen Sie das Treifen der Eingeweiheten noch am heutigen Abend stattfinden: Nach und nach ziehen sich alle Verdrängten vom Fest zurück, bestiegen ihre Kutschen und wenden sich zu einem alten Borsannger außerhalb der Stadt.



Versammlung der Eingeweiheten

Meistertipps:

Viele Wege führen nach Garech, sagt man, und viele verborgene Pfade führen auch zu den 'Eingeweiheten'. Falls sich in Ihrer Heldengruppe ein Phex-Geweihter, ein Logenmitglied des Horasreiches oder Heilichsmagier 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 Karnalidichte aus. Sei es durch Observation, magische Beherrschung oder pure Gewalt: Die Helden haben es geschafft, zu einer Versammlung der Eingeweiheten von Kuslik zu gelangen. Diese findet entweder in einem alten Nasuleum* außerhalb der Stadtmauern oder im Keller des Herrenhauses von Daryon dylli Ujös statt.

Das alte Nasuleum*

Spezielle Informationen:

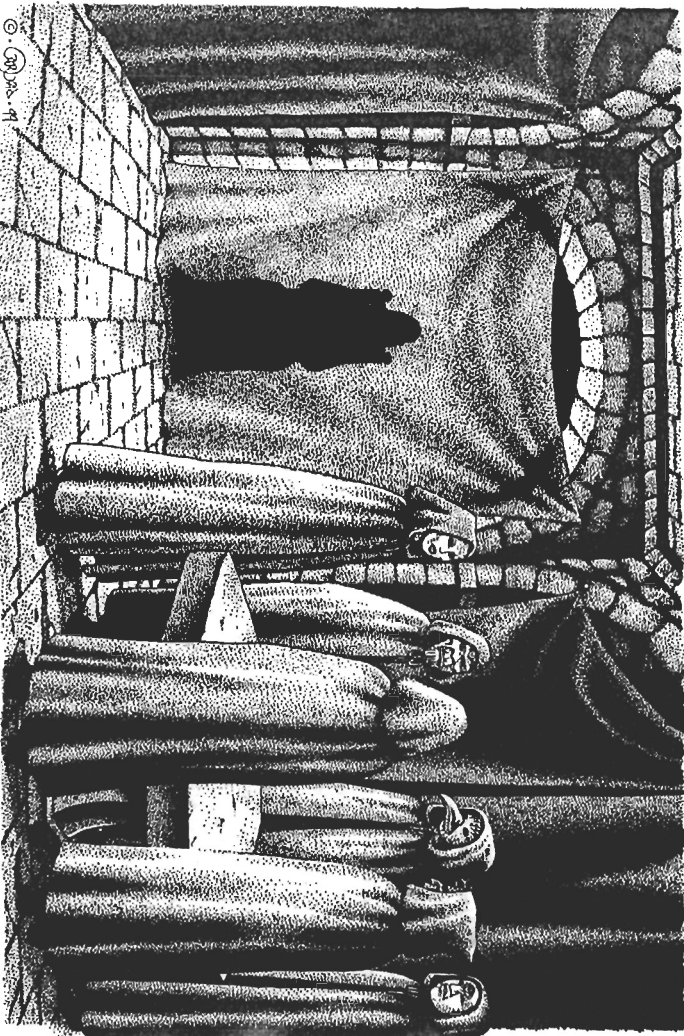
Ein monumentaler Bau oberhalb einer Gruft weist darauf hin, daß hier einst eine mächtige oder zumindest vermögende Familie

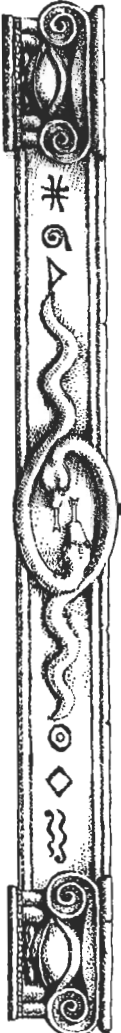
lie ihre Gruft hatte. Alle Namen sind anscheinend schon vor langer Zeit entfernt worden, die einzige halbwegs lesbare Jahreszahl deutet auf 1512 Horas. Über dem Eingang sind die vier Phasen des Madamals abgebildet, in ihrer Mitte ist deutlich das Zeichen der zweifachen Schlange zu erkennen. Hinter der lediglich angelehnten und erstaunlich gut erhaltenen Eisentür, die den Eingang schützt, öffnet sich ein kleiner Vorraum, der außer einem rabengekönneten 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 Kassele 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 Süssseite 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 schlanken und un-menschlich dumpf klingenden Stimme zu der verumumteten Versammlung, die sich um einen sechseckigen Tisch gruppiert.

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen: Die Eingeweihten

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

Darion dylli Ujos (Zyklop)
Der junge und arrogante Stutzer wurde wegen seiner elterlichen Beziehungen aufgenommen. Sein Onkel ist Xidayon Atyraflir dylli Ujos, der Seegrab von Phenos und Putras, sein Vater Sapeodon 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 Zyklopcinmeln und somit einigmaßen gut über die Eingeweihten informiert ...

Dessya Quandt (Vogel)
Die junge Magiera von der Halle der Metamorphosen war die beste ihres Jahrgangs und schon immer besonders an der besindlichen Philosophie interessiert. Obwohl sie eine sehr treue Dienlerin der weisen Götter ist und kurzfristig sogar mit dem Gedanken spielte, in den Tempelclerik einzutreten, so wollte sie nicht ihre arkanen Studien zugunsten des liturgischen Dienstes reduzieren. Durch die Eingeweihten erhoffte sie sich, dennoch einen schnellen Weg zur Erleuchtung zu finden.

Hesindior Calvino de Rosalia (Walschra)
Beschreibung siehe Hesinde-Tempel (S. 16).

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 wartet 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."

Comoio Thaan della Ghialdi von Cusliana (Troll)

Ein ruhiger und überlegter Mann, dessen Schweigsamkeit so gar nicht zu der lauten Stadt passen will. Trotz des Tiefs verflüchtigt Comoio Thaan nur über wenig Zuneigung in der Stadt Kuslik selbst, wird er doch als eine Art Zwinger und Ohr der Kaiserin verstanden. Dennoch hat der Comoio überall seine Finger im Spiel und verfügt über zahlreiche Zuträger, da er ansonsten kaum in Kuslik überleben könnte. Ein ODEM ANOMU enthält den Comoio als Magiedilettant. Vielleicht ist dies die Erklärung für seinen heidnischen Umgang mit Meideli und Marmos, denn Thaan ist ein überaus begabter Bildhauer.

Signor Herdian Kusimo von Husspeck-Schelf und Talsano (Necker)

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



"Hinter sechs Schleieren verbirgt sich Erkenntnis und Erkenntnis. Der erste Schleier, den ihr durchschneiden müßt, ist die Zerstörung eures alten Geistes. Vergeßt, was ihr zu wissen glaubt, und ordnet es neu. Der erwachte und brennende Fortschritt wird den ersten Schleier entfernen und euch der Prüfung des zweiten Schleiers stellen. Diese wird nur derjenigen beschieden, die seinen Verstand beweglich und wandelbar hält. Geht 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 hinfällt gewacht. Hinter dem fünften Schleier verbirgt sich die Prüfung des Lebens. Leben ist Erkennen, und so leitet und seht die unsterbliche Wahrheit. Voller Kraft werdet ihr die Reifeprüfung des sechsten Schleiers antreten. In ihr werdet ihr erfahren, das Gelehrte zu stehen. Ihr werdet es scheitern 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 unbewußt gegen alle Anfechtungen von außen verteidigt, so ist euch der Blick in Hesindes Einsicht verheißendes Anditz gewiß."

"Wie ein Fuchs sich in das Nest der Schlange schleicht, um die Eier zu stehlen, so schleichen Räuber auch um unsren 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 Strohpuppe. 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 schlecht auf ihren Status verwerten, 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 lausend und abwartend hinter den Vorhängen stehen oder die Versammlung angreifen, plötzlich werden sie von den Ereignissen überrollt. Es kommt zu einem Überfall der Kultisten des Namenlosen und ihrer Soldner, die den Legat Midur geingenehmen wollen.

Bei einer gelungenen *Sinneschulze*-Probe +6 bekommt ein Held mit, daß sich der "Zyklop" (Darion dylli Ujos) 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 Soldner oder die Helden.

Natürlich wird Darion auch nicht von den Soldnern angegriffen. Wenn die Helden auf das Verschwinden Darions 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 Zyklopcinmeln. Falls Sie befrüchten müssen, daß Ihre Helden sich aufgrund dieser Informationen auf eine falsche Spur begaben, sollten Sie auf diese Szene lieber verzichten.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich hört ihr hinter euch Schritte, und schwarzgekleidete Soldner 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 eingelegte 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 Wäffen mit AT/PA-Abzügen belegt werden.

Soldner

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 Akzentier lebendig zu fangen, wird er nur mittels Magie zum Verrat zu bewegen sein. Die Täuschung einer schwarzen Spinne zwischen Kinn und Kehle weist ihn als Elitesoldner 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 geschehen die Soldner, 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 Soldner vor wichtigen Kampfsätzen 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-

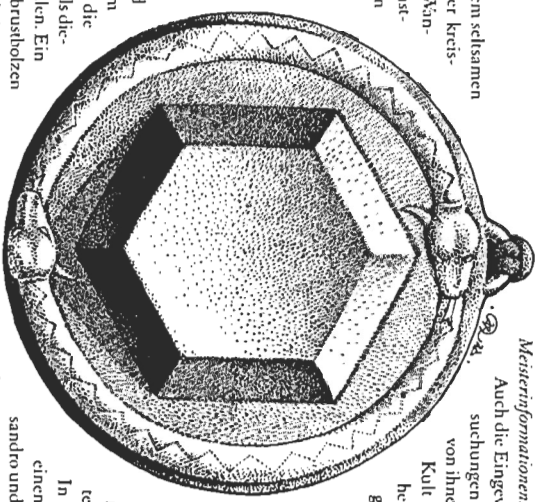
Überfall auf den Legaten – Für den Verheißenen!

Midur

Sollten sich die Helden nach dem seltsamen zyklischen Freuden mit der kreisrunden Nabe auf der rechten Wandrahung finden sie im Gasthaus *Zum Rabenschabel* sein Zimmer und die Information, daß er vor zwei Wochen mit einem Schiff aus Termon kam. Midur, der Legat der Conservatoren, ist ein fünfund-dreißigjähriger, blondgelockter Mann mit eckigen Gesichtszügen.

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

Im gleichen Moment, in dem die Helden Midur erreichen, er eignet 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 Versuchungen des Namenlosen. Mindestens einer von ihnen (Danyon djll Ujos) ist schon dem Kult des güldenäandischen 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 gefangenzunehmen zu lassen. Die Soldner, 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 zu einem Amuletschlüssel. Nähere Informationen zu dem Rätsel finden Sie auf Seite 35. Das Amulet besteht aus einer Bronzschelbe, auf der zwei 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 erobern. Die Kampfrolle „für den Verheißenen“ geben einen Hinweis auf den Namenlosen: So nennt man den dreizehnten Gott auf den Zyklopeninseln.



Die Taverne Zum Rabenschabel

Spezielle Informationen:

Die Taverne *Zum Rabenschabel* (Kusliker Stadtplan: 42, M6) ist ein vornehmtes Lokal der Kaufleute und Schiffsoffiziere, die im Konvorent arbeiten und des Mittags gern „auf einen Happen in den Schnabel“ gehen. An die einstige Geschichte der Taverne als Treffpunkt rauher Halenarbeiter und abgemurschter Seelente erinnern nur mehr der große Kolkrabe *Nanax*, der seit Menschengedenken von jedem Wirt beigeht und gepflegt und von den großspurigen Gästen mit Talem oder gar Dukaten „agglutiert“ wird, denn von seinem Wohlwollen soll auch das Schicksal des Lokales oder gar des Halens abhängen. So munkelt zumindest die geistige *Hanna*, die Witwe eines längst verbliebenen Vorbesizers, die hier Wohnrecht auf Lebenszeit besitzt und ihre karge Lebrente durch Kartenlegen und Orakel aufbessert. *Nanax* hockt zumeist auf einer Stange in der Nähe des Eingangs und beäugt aufmerksam jeden Neuankunftling, bevor er den Kopf schieflegt und „Haste Duulkaaren“ 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 *Xeranton* Buchsenfeder sieht es nicht gerne, wenn abgerissene Gestalten in sein Lokal kommen. Wenn Helden den *Rabenschabel* betreten, die seinen gestrigen Ansprüchen nicht Genüge tun, werden sie nicht sonderlich höflich behandelt. Auch bei Auskünften – besonders über seine anderen Gäste – ist *Xeranton* 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 Soldner 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-Orakel zukommen lassen. Die folgende Begegnung wird den Helden einen kleinen Vorgeschmack auf das Kommando geben. Sie können diese Szene nach Belieben abändern, um sie Ihrer Gruppe anzupassen. Bedenken Sie dabei aber, daß die Hellsichtin 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 ulamidschen Teppich eingesunken seid, schält sich langsam eine hohe,

ihmmer lauter werdende Stimme. Rings um einen kleinen Tisch an der Rückwand des Saalraumes hält 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 lodernem Blick die schmächtige, alte Frau mit dem großmütterlichen Dutt, die ihr am Tisch gegenüber gesessen hat. Nur mühsam könn ihr der unfineien Mundart der Frau folgen, die durch ein Übermaß an Brandr noch schwerer zu verstehen ist: „... dem Nomenlos'n, sogst du? Schau i leicht so aus, wia wann i ma irgendwas og'schnitten hätt? Häh? Ober dia wird glei wos fehl'n, alte Vettel!“ Die alte Frau versucht hastig, hängt über den Tisch verstreute Karten einzusammeln, als sie hastig ihre kleinen Finger zurückzieht. Erst einen Moment später seh' ihr den Dolch der Gardisin 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 stoßbetrunkene Gardisin ist kurz davor, über die Alte herzufallen. Sie stellt zwar für die Helden keine ernsthafte Gegnerin dar, doch gegen die Stadtgarde die Wälfen zu ziehen hat mit Sichteinheit erschlafte Folgen (zurnal, wenn sie sich im Verlauf des Abenteuers bereits verächtlich 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 Thiele aber eindeutig an den vier roten Helmstüben zu erkennen ist. Diese würden ihre Kumpeln 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 diplomatisches und einfallsreiche 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°) ATPA (Rauten) 15/11 AU 53 (35°)
- MR 2 (0°) LE 40 ATPA (Dolch, W+1) 14/13 (16/9°) RS 3
- 7 Die Werte in Klammern gelten für die betrunkene Gardisin.

Während die Betrunkene 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.



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 'Vortexten' inspirieren, und haben

Die Überfahrt

Allgemeine Informationen:
Eine Überfahrt nach Teremon ist schnell gefunden: Im Hafen an der *Schwannfeder*, eine schlanke Karavelle. Das Schiff macht an solchen Eindeck, das Deck ist sauber, die Türe sind neu, das Segel ist kaum geflickt und mit dem Rahjashn Aves geflickt.

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

Teremon

Allgemeine Informationen:

Ein Schwarm Delphine, der sich der *Schwannfeder* auf offener See angeschlossen hat, folgt euch bis in den weit auslaufenden, halbmondförmigen Hafen. Trutzige Hafenbefestigungen sowie ein weithaftes Gebäude aus dunklen Vulkangestein, das auf einer Klippe oberhalb der Stadt liegt, kündigen von lebhaften Zeiten. Während die Schwannfeder einen steinernen Kai im Osen der Buch anseuert, 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 eiförmig gefüllten Motiven zieren die Häuser und lockern die düster gebaute Stadt jedoch ebenso auf wie die hell gekleideten Zyklopen.

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

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

Andernfalls würde es allzu schnell aufhellen, 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 kostet pro Person 2 Dukaten, Pferde können leider nicht mitgenommen werden.

Spezielle Informationen:
Pailos 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 Kriaturen Deres vergessen. Nach einem Tag Fahrt durch die azurblaue Zyklopensee liegt die *Schwannfeder* am Kai von Teremon auf Pailos an.

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

Spezielle Informationen:

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

Teremon gilt als Hauptumschlagplatz für den Handel mit den Zyklopien 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 *Hesinderempel* (s.u.) gibt es einen *Wehntempel* des Efferd und die weiß-rosa *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 Freudenpendente verehrt, sondern gemäß dem Spruch "Liebe ist Freude. Liebe gebiert neues Leben. Neues Leben ist Freude" auch als Fruchtbarkeitsgöttin. Eine besondere Sehenswürdigkeit sind die Liebesgrotten unterhalb des Rahja-Tempels.



Allgemeine Informationen:

Oswald es recht früh am Tag ist, befindet sich bereits Volk im Hafen. *Katzengeier* schauen mit Goldglänzen im Ohr zusammen mit prächtigen Muscheln Pakete, aus denen feinste *Plattschokolade* quillt. Eine Gruppe junger Zyklopien, die in *bedeutsamen* Schritten und palettenbestückte Gewänder gekleidet sind, steht an einem Stand und feilscht um das *dagelegene* Gold.

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

Promenierende horasische Damen versuchen, mit feinen Seidenschirmchen die Strahlen der sengenden Praiosscheibe fernzuhalten, begleitete Herren in edlen Ausganzungen versuchen ihrerseits, ihre neugierigen Blicke auf die freizügig dargebotenen Brüste junger zyklopischer Mädchen vor ihrer Begleitung zu verbergen. Stolz Seesoldaten flackern wachsamem Auges oder sitzen beim Würfelspiel beisammen, während zwei Efferd-Geweihte mit seltsamen, bunt bemalten Holzreitern unter den Armen in ein Gespräch mit zweisäulig aussehenden Kapitänen vertieft sind. Ein Kind mit einer Stiermaske wird von einer johlenden, mit Holzschwertern bewaffneten Schar Gleichaltriger verfolgt.

Über allem liegt ein Hauch von Exotik, gemischt aus dem würzigen Duft von Olivenöl, unbekannten Kräutern und den Garlickien und Spielbratereien – in denen man leckere Zyklopienspiele, gewürztes Fladenbrot, Fische, Muscheln und exotischeres kauen kann. Ab und an mischt sich ein Mißgeruch in die Geruchsymphonie, wenn der Wind den strengen Geruch einer Schafstirne heranweht, die gerade verladen wird.

Spezielle Informationen:

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

Nachdem die Helden sich ein wenig im Hafen umgesehen haben, werden sie sich wahrscheinlich erst einmal mit Zyklopienspielen und Plätschen 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 *Hesinderempel*, dessen sechseckige Kuppel aus roten Obsidianschleiben wie ein halbierter Rubin wirkt. Ursprünglich nur als Kartothek gedacht, wurde er durch zahlreiche Umbauten vergrößert und bietet nun Wissenschaftlern genügend Platz zum Studium. Die Kartothek verfügt über Karten und Aufzeichnungen, die bis auf die ersten

götterländischen Siedler zurückgehen. Zudem gibt es hier eine Avenurenkarte, die mit 6 x 4 Schritt die größte und gewichtigste 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 geschnittenen und in Blei gefüllten Obsidianschleiben 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 Gwenn-Petry Steine verteilt, offene Feuer ist strengstens verboten. Über dem Eingang zum Gebetsaal steht in Bosparano zu lesen: *„Erkenne dich selbst“*.

Meisterinformationen:

In der Bibliothek sollte den Helden eine bronzene Statue auf fallen, denn auf ihrer Schulter ist das Symbol des zweiten Schlanges, das die Helden inzwischen durch die gefüllten Amulette kennen, eingepreßt. Sie stellt die *letzte Hesinde* dar und trägt ein bronzernes Pergament in der linken Hand. Eine nähere Untersuchung offenbart im Sockel das Figur eine Vertiefung, in die das Amulett der Helden reißlich paßt. Drückt man das Amulett hinein und dreht es, so öffnet sich die Hand und man kann das Pergament – entlang kaum wahrnehmbarer Schammiere – entfallen:

Allgemeine Informationen:

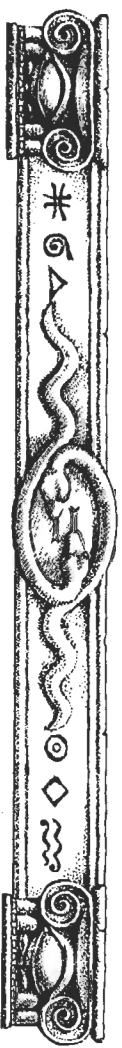
Der Weg zur Weisheit ist nicht Kreis noch Polygon. Suche in der Stadt, wo Feuer und Erz Wasser und Humus besingen. Auf Eis folgt Luft, dann Feuer. Doch kein Element spricht ohne seinen Widerpart.

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 sollen 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 Zeichens entschlüsseln können. Sollten sie nicht selbst darauf kommen, dann müssen Sie ihnen den entsprechenden Tipp geben – zum Beispiel über einen Hesinde-Geweihten, der die Vermutung anspricht, daß der Text auf der Bronze-Platte nur ein Fragment eines Rätsels sein kann. Bei diesem Stichwort sollen die Helden eigenlich 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 Palios 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 weitgrößte Insel Aventurins. 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, dreieckige Gipfel des Amran Nemoras. Während sich der größte der drei Krater seit Menschengedenken nicht mehr gerührt hat und sein Boden von einem finstereblauen, leblosen See bedeckt ist, sind die beiden tiefergelegenen Krater immer noch aktiv, und diese beiden waren es, aus denen die tödliche Gier kam, welche die Stadt Palakar verbrannte.

Ein weiterer Feuersehund ist jener Berg, der in einem der unzugänglichsten Gebiete des westlichen Gebirges liegt, in der Sprache der Zyklopen wird er Nun-Kun-fur 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 Palios. Seit dem Jahr 23 Hal hat sich ein beachtlicher Bergkegel aus dem Meer emporgeräumt.

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

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-Helligum der Conservatoren gemeint.

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

ten Nadelwäldern des Berglandes leben in verborgenen Höhlen sogar einige Zyklopen.

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

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

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

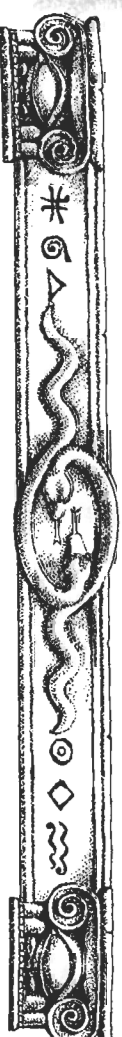
Dort, wo die großen Wälder gewichen sind, findet man zahlreiche Hirten mit ihren Pharisaherden. Die Hirten von Palios haben auch die überaus praktische 'palitische Firtentaste' erfunden, die auf längeren Wanderungen alles notwendige beinhaltet und auch bei Soldaten und Abenteurern beliebt geworden ist. Im Südwesten der Insel taucht von Zeit zu Zeit ein mächtiger Strudel – der Palitische Mahstrom – auf, der jedoch keine Gefahr für die Seefahrt darstellt, liegt er doch absäts der Schifffahrtsrouten.

Die Küste im Osten ist dicht besiedelt; nördlich von Teromons gibt es die Dörfer Ayodon und Kemetis, im Süden Skebos und Larys. Etwas südlich von Ayodon liegt auch ein inzwischen verlassen und zugemauertes 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 Rohalan von Palios. Auf den Mastengräbern der Ermordeten wohnen auch heute noch keine Blumen wachsen. Nur einige Grabbüschel und dorniges Gestrüpp bedecken die Ruhestätte seine Opfer.

Der verborgene Tempel

aufzuteilen (CH-Probe + 3) oder gute Argumente vorbringen. Ein Bericht dessen, was in Kusik geschah 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 Zwöllgötter-Elk-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 enttarnet. Ausführend können Sie diese Begebenheiten im Solobeneuer Geheimnis der Zyklopen nachspielen oder -lesen.

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



gentlichen Abenteurer, wenn die Helden gelangengemommen Geweihten des Namenlosen das Geheimnis des Tempels entlocken.

Allgemeine Informationen:

Im folgt einer StraÙe, die kaum mehr als den Status befestigter Trampelpfad verdient, gen Norden. Rechts von euch steht ihr in einigen Meilen schroffe Felsklippen. Wenn euch Weg, der sich zwischen den Hügel entlangwindet, emporsiegt, könnt ihr rechts von euch das tieblaue Wasser der Zyklopensee erkennen. Trockenes Gras zieht sich zwischen kleinen Wäldchen dahin, und ab und zu steht ihr eine friedlich grassende 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 überdimensionalen Macht geradezu zu eurem Ziel gelenkt würden. Plötzlich wird der Pinienwald lichter, und vor euch erhebt sich ein unheimliches Gebäude aus dunklem Stein. Dreizehn Stützen 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 Leichtung scheinen seinem Schatten entfliehen zu wollen, denn um den Tempel herum wächst nur wenig. Lediglich einige dunkelgrüne 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 den Eingang befindet, 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 Zwöllgötter 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 Elefuer (Pflanzenkunde-Probe +4). Eine Berührung der Giftpflanze mit der bloßen Hand brennt wie Feuer und verursacht 1SP Beim Einklettern 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 +13), eine Pflanze, die auf besondere Art dem Namenlosen nahesteht. Geweihte, die diese Pflanze berühren, werden mit 50 % Wahrscheinlichkeit von Zoogen-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 Dreizehnen beizutreten.

Mirakel und Aarufungen 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 Zyklopenfeuer wird die unheiligen Pilze und ihre eventuell schon eingetretene Wirkung aus den Helden herausholen. Mehr über Elefuer und Rattenpilze erfahren Sie im Herbarium Aventuricum auf Seite 101 bzw. 116.

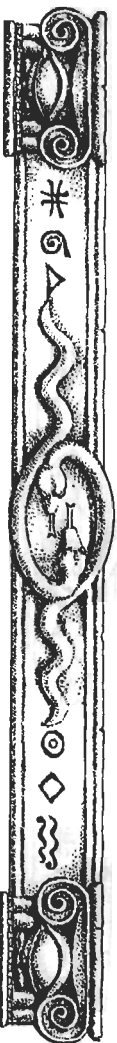
Dreizehn Schritt von der Außenmauer des Unheiligtums entfernt, verborgen in einem dichten Ginsterdickicht, liegt eine nur oberflächlich Fährtenmauer- oder Sinnenschleife-Probe +4) getarnte hölzerne Falltür.

Allgemeine Informationen:

Abwärts führt euch ein Gang unter die Erde. Eine halbierte 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 ungutes Gefühl befallt. 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 verächtet galt, so hat er sich doch insgeheim wieder eingemischt. 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 gebohren wurde. Wände und Decke des Raumes sind dunkel erzinsackigen Sternabbildungen verziert. An der Decke steht 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 Urnat, Müll und Knochen.

Meisterrinformationen:

Anhand verschiedener Habseligkeiten (Schuhe, Kleidungsstücke, purpurne und schwarze Gewänder) ist zu erkennen, daß derzeit 14 Betten belegt sind. Wie mit einer Probe auf *Anatomic* 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 Pöckelfleisch spricht ebenfalls für sich. Die Wendeltreppe führt hinauf zu weiteren Schlafräumen, die jedoch derzeit ungenutzt sind.

Raum 2 – Ein Gang

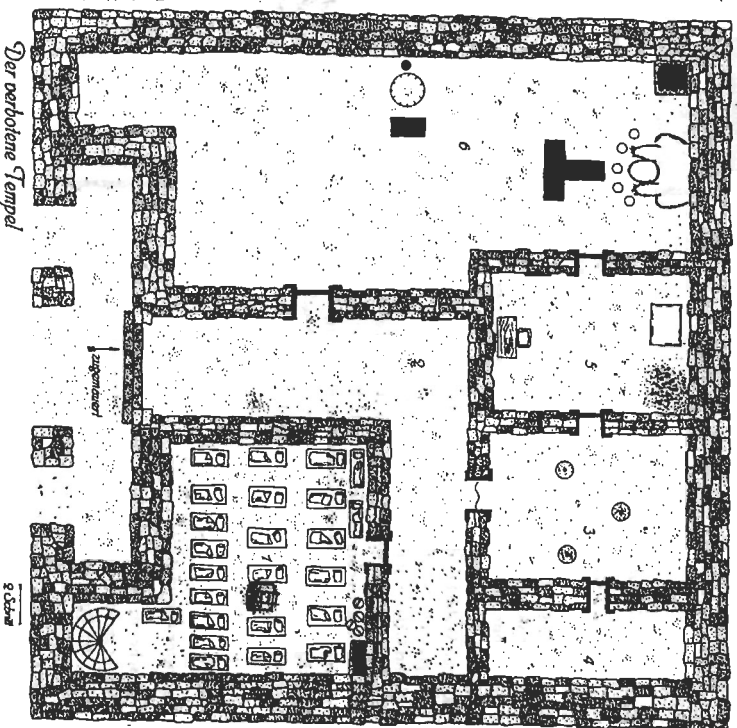
Spezielle Informationen:

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



Der verbotene Tempel

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 Mörsern zu füllen und zu übermalen, doch Füllung und Farbe lassen sich immer wieder, so daß die zwölfgötlichen 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.

Meisterrinformationen:

Hier wurden einst die Ritualgegenstände des Tempels aufbewahrt. Diese wurden jedoch bei der Erstürmung des Tempels 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 leben hier um ihre Freilassung:

Pervalla, 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 Phernos' und ihrer Verbindung zu Secköng Apogon I. Dieser hatte noch in der Hochzeitsnacht, auf Verlangen seiner Gattin Thalerya, alle seine unethischen Kinder auf die Insel verbannt. So ist also fast jeder Bewohner der Insel stolz darauf, königliches Blut in den Adern zu haben. Bahene, ein Waldmensch vom Stamm der Nobaha, der sich ausschließlich in seiner Heima Sprache verständigen kann. Beide können ähnliches berichten: Die Besatzung eines schwarzen Schiffes mit Purpursägel nahm sie und einige andere an Land gefangen und brachte sie nach Pallos. Wohin das Schiff weissegele und wohin die anderen Entführten gebracht wurden, wissen sie nicht.

Raum 5 – Raum des Hohenpriesters

Allgemeine Informationen:

In einer Ecke des Raumes stapeln sich die Trümmer kostbarer Einrichtungsgegenstände. An der Nordwand des Raumes steht ein aus feinstem Mohnagoni geschnitztes Himmelbett mit einem purpurnen Baldachin. Die Bettpfosten stehen in goldenen Schalen, die mit einem bräunlichen Kruste überzogen sind. Weiche Kissen und ein bräunliches Kruste überzogen sind. Weiche Kissen und ein Brücke aus feinsten, purpurner Seide wirken geradezu einladend.

An der Westwand prangt ein bisher unvollendetes Gemälde, das eine ratenköpfige Gestalt zeigt, unter deren Füßen sich Leiber krümmen. Gegenüber dem Bett steht ein schwerer Schreibtisch, der mit einem abschreckenden Relief von grinsenden und durcheinander wimmelnden Raten verziert ist. Auf dem Schreibtisch liegen verschiedene unbeschriebene Pergamente und zwei Tintenfasschen.

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

Meisterrinformationen:

Die Kissen des Bettes sind mit Menschenhaar gefüllt, bei der bräunlichen Kruste in den Schalen handelt es sich um geronnenes Menschenblut. Die bleich funkelnden Augen der Ratten am Schreibtisch sind die Milchzähne erschlagener Kinder, eine Lampe auf dem Schreibtisch brennt mit dem Fett heiliger Gänse. Das eine Tintenfaßchen enthält purpurne Tinte, das andere eine schwarze Tinte, die aus der Asche erschlagener Tiere der Zwölfgötter gewonnen wurde.

Anhand des kleinen Messing Schildchens "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 Iyrahadan
Wie den Heiden allenfalls ein Inquisitor oder Priester verraten kann, ist Sephirim, ein Mann mit vielen Gesichtern, einer der einflussreichsten Diener des Namenlosen auf Aventuren. 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 Enzyklopädie 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 Wehtrauch entgegen. Eine mächtige, kauemde Gestalt an der Nordwand läßt euch innehalten. Dies muß ein Abbild des Namenlosen sein – eine feste, steinerne, gesichtslose Wesenheit, die wirkt, als wolle sie sich jeden Moment erheben. Fremdartige Glyphen bedecken ihre Arme; vom Boden her beleuchten einige Glaseschalen die unheimliche Figur. Im Dämmerlicht kann man einen T-förmigen Altar, auf dem eine reglose Gestalt liegt, sowie vier Schwarzgewandete erkennen, die sich euch zuwenden, als ihr eintrittet.

Spezielle Informationen:

Dies ist das Hauptheiligtum des Namenlosen. Die blutige und zerfetzte Gestalt auf dem Altar ist kaum noch als Mensch zu erkennen. Die Gegenstände, die sich den Heiden zuwenden, sind nicht die Anhänger des Namenlosen, die zurückbleiben müssen, als der Rest der Geweihten mit unbekanntem Ziel (gen Zyklopenfeuer) entwand. Unweigerlich kommt es zum Kampf.

Kultisten

MU 13 LE 40 AT 12 PA 10 MR 0 RS 1
TP 1W+3 (Opfemesse)

Meisterrinformationen:

In Opfeschalen vor dem Standbild liegen feuchte, rote Klumpen menschliche Innereien, Zeugnisse eines grausamen Rituals.



tuale. Kratzspuren auf dem Bildnis des Narnenlosen 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, goldenen Monstanz. Aus einem Sockel in Form einer dreizehnhingigen Spinne ragt eine dreifingrige Hand (ein Finger wurde geopfert), in deren nach oben gerichteter Handfläche ein zungenloses Maul mit spitzen Eckzäh-

Spurensuche

Meisernformationen:

Der in den sechs Rätselteilen 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 Depositem 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 Terecon-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-

nen klafft. Im Inneren der Monstanz 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 erahnen, wo die Überreste der Geopfertten geliebt sind.

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 Schaltern und Gemüschbauern 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 Tünnwänden 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 erstreckte anschließend wie ein Leichtentuch die Überreste der Stadt. Das höchste erhal-

Das Rätsel

Der Weg zum Depositem 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 Hesinde's Gunst stehen, und da muß schon ein gewisses Maß an Fähigkeit erwartet werden, solche Rätsel zu knacken.

Wir wissen natürlich nicht, wie hesindegesegnet Ihre Helden sind, deswegen empfehlen wir Ihnen ein gewisses Fangspielzeug: 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 Deposits 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 Tereconer Hesinde-Tempel dringend notwendig: Eiscens enthält er den Sargpunkt, wo der beschriebene Weg überhaupt beginnt. Die Stadt, wo "wo Feuer und Erz Humus und Wasser besiegen", 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. Hierzu dient die Angabe „Auf Eis folgt Luft, dann Feuer“. Später sollen 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 "himelwats" mit Luft zu verbinden. Die anderen Elemente fehlen aber – außer jemand erinnert sich an die Zuordnung der Elemente zu den hesindegefalligen 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) keine Bauwerk ist das Amphitheater etwas oberhalb der Stadt. Der größte Mauernrest in der eigentlichen Stadt ist eine zweistöckige Fassade, über der ein schwarzer Basalt-Rabe seine Flügel ausbreitet. Ansonsten ragen nur noch zerfallene Mauern, Statuen und viereckige Säulen aus der alles bedeckenden Lava empor.

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

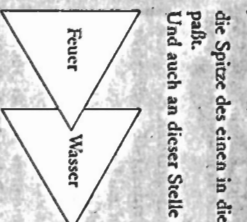
In der Reihenfolge sind jedoch nur drei Elemente genannt. Hier greift die Formulierung "kein Element spricht ohne seinen Widerpart". Jeder Held, der sich schon mal ein wenig mit Magie, Alchimie oder verwandten Gebieten beschäftigt hat, weiß, daß jedes Element ein Gegenstück hat, einen elementaren Widerpart: Zu Eis gehört Humus, zu Luft Erz und zu Feuer Wasser.

Wenn die Helden den ersten Satz richtig interpretiert haben, sollen 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 Viereck 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 aneinandergelagert 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: "Blick: 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.

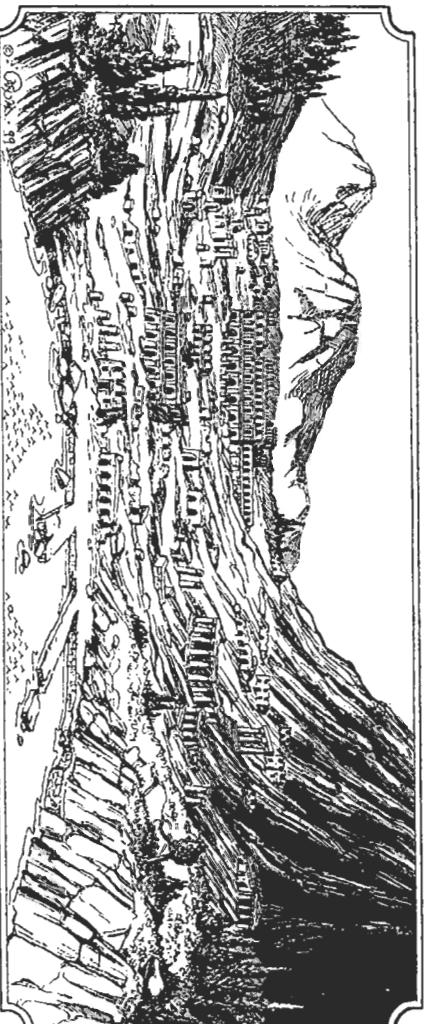


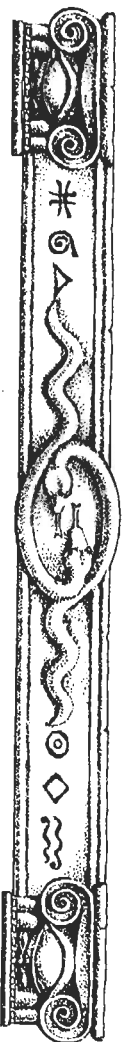
-Im Leben war ich ein Mensch unter Menschen. Als Toxer über mich den Honus gleich.

-Inchtrij auf einem Sklavengrub

Spezielle Informationen:

Was zunächst eine Anstellung von Fischern und Bergleuten war, wuchs zu einer Stadt heran, als sich nach der ersten Dämmerung schlecht viele Flüchtlings aus dem Alten Reich hier niederlie-





Ben. Silberminen wurden erschlossen, und die fischreichen Gewässer vor der Küste taten ihr übriges, die Stiedler 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 Bosphoraner 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 Nemekah, der hier blutige Feiern zu Ehren seines Gottes abhielt und eine große Schar Gläubige um sich sammelte. Für ihn war Palakar die „Stadt des Allergewärtigen 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 Schritthohen 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 Willen des Feuerherges, der die Stadt mit Steinen, Asche und Lava bedeckte. Die Fassade des zweistöckigen Boron-Tempels sieht jedoch noch immer und zeugt von der Größe und einstigen Pracht dieses Bauwerks. Zwei andere Wände, die ebenfalls stehengeblieben, gehören der ehemaligen Bibliothek. Diese ist uns schwer an den rußgeschwärzten Verzierungen in den dicken Mauern zu erkennen, in denen man einst Pergamente aufbewahrt und die den Helden aus dem Künstler 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 Schlangge, die sich um den Knochel 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 städte, tausendjährige Blutulme – den heiligen Baum Hesindes.

Luft und Fels

DANN HIMMELWÄRTS – AM ABGRUND ENTLANG AUF DEN RECHTEN PEAD – 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 Pead. Richtig zu lesen als: Dann himmelwärts am Abgrund entlang, auf den rechten Pead, dort wo Hela zur Ruhe liegt.

Spezielle Informationen:

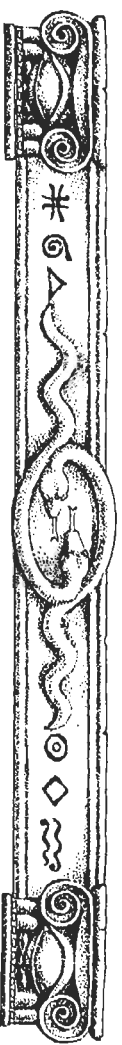
Geht man die Linke weiter, die sich aus Bibliothek und Baum ergibt, kommt man an einen schmalen Sims, der sich die Flanke des Amran Nemoras hochzieht und langsam breiter und flacher wird, bevor er sich zu einem Tal ausweitet. Während die Talwand auf der linken Seite steil abfällt, ist rechterhand ein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

Allgemeine Informationen:

Steil ragen vor euch Felswände empor, an die sich die Ruinen einiger Bruchsteinhäuser schmiegen. Das Loch in Summus Leib ist gewaltig, Generationen lang hat man hier Andeut 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 herausgesehen wurde und nur darauf zu warten scheint, daß man sie abtransportiert.

Spezielle Informationen:

Probe auf Geschichtswissen oder Götter und Kräfte +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 wissen, wo derjenige Zufall 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

AUS FALSCHER WEG – HINTER DAS WASSER GEHE ZUM FEUER – ABER DER LINKE PEAD FÜHRT

Meisterinformationen:

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

Spezielle Informationen:

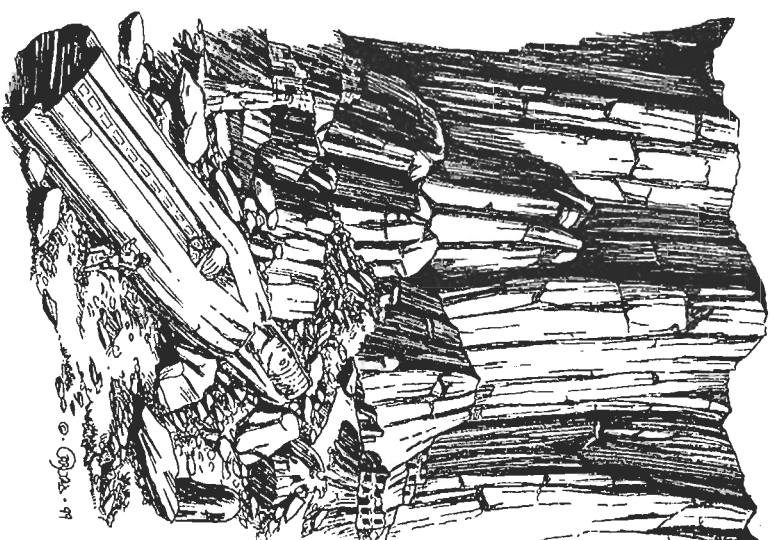
Elfenhoen vernehmen es bereits von der Statue aus, andere Helden werden sich erst ein wenig umsehen und – hören müssen. In der Ferne ist das Rauschen eines Wasserfalls zu hören. Obwohl recht bald deutlich zu vernehmen, führt der Weg viele hundert Schritte steil die Abhänge des Amran Nemoras hinauf. Durch felsiges und unwegsames Gelände voll dornigem Gestrüpp führt der weitere Weg zu einem der schönsten Wasserfälle Avenuntens, 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 niedertröht. 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 achembrabender Klarheit und Schönheit spannt. Mit glänzenden Farben schillert er in der feuchten Luft, groß und schön.

Meisterinformationen:

Ie 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 Hinschauen offenbaren sich vier gangbare Pfade: Derjenige, über den die Helden kamen, ein



weiterer in Richtung Tereon 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 trockenen stehen kann. Dem Suchenden (Sinnwächter + 5) enthüllt sich ein sechseckiges Loch im Fels. Kratz man Moos und Dreck heraus, ist eine Vertiefung zu erkennen, in die das Amulet paßt. Dreht man nun das Amulet im Stein (KK-Probe + 4), so bewegt sich ein runder Felsabschnitt mit 1 Spann Durchmesser um das Amulet herum.

Weiter geschickt 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 den Platz in der Höhle –, und sie stützen in die feuchte Tiefe. Vorbei an rasiermesserscharfen Vorsprüngen und bedrohlich aufragenden Felswänden 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 Gefällene lediglich 1W20 ST zu. Miffling 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 Hämmer 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 Gloszen 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 klapfende Höhlung im Schädel. Bei einer gelungenen AG-Probe fallen den Helden verschiedene Geschichten über Zyklopen ein, die sie gehört haben:

Die Einäugigen 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 Einäugenklopale. Sie haben nur ein Auge, weil sie ihr zweites dem Namenlosen geopfert haben. Eigentlich sind sie zu groß, getranke Zwerge, die die heimatischen Götter verlassen mußten, weil sie nicht mehr hincinpäßen. Zyklopfrauen haben nur ein Brust. Zyklopen sind so vergiftlich, daß sie ein befestigtes Schmiedewerk oftmals nicht herausgerissen.

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 getranter 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



Das Depositum

Der Eingang – Das Sphärenrad

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr am Fuß der Treppe angekommen seid, seht ihr einen dunklen Sotlen, 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 Messing-scheibe von zwei Spann Durchmesser könnte die Funktion eines Türöffners haben. Über der Scheibe stehen die Worte: "Blicke auf zu Hesinude und erkenne, wie Sie die Sphären erleuchtet."

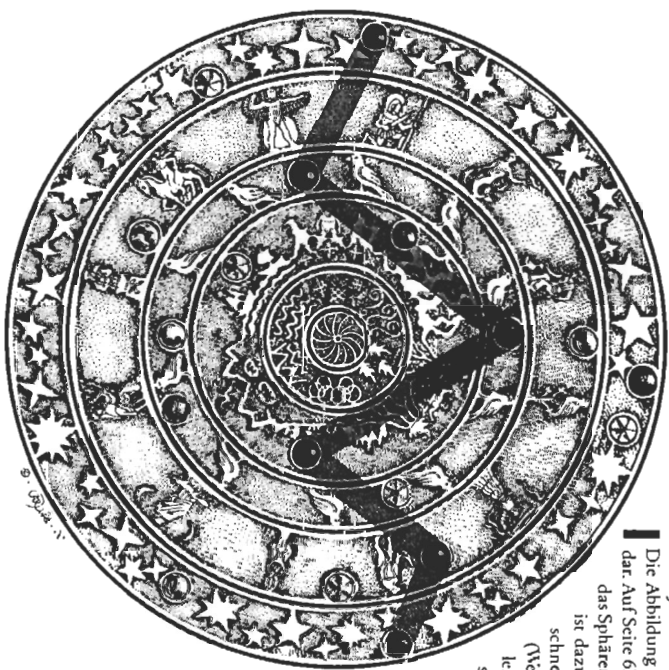
Symbol für die korruptierte und verdorbene Welt – nach der Meinung der Conservatoren. Das innere – feststehende – Segment bildet einen schraffierten Kreis. Darum herum gruppieren sich die Elemente, nicht in der Symbolik der klassischen Alchimie, aber dennoch relativ eindeutig zu erkennen. Das dritte Segment repräsentiert Deter, aufgeteilt in sechs Elemente, die ineinander übergehen: Vulkan, 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 Iken steht, das Eis wird zu Wasser, auf dem Schiffe einen hohen Gebirge zuseheln, über dem ein Drache schwebt und aus dessen Höhlen Undförmiges schau. 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 eingeklassen: Onyx, Bergkristall, Schwarzer und Roter Obsidian.

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

Meisterinformationen:

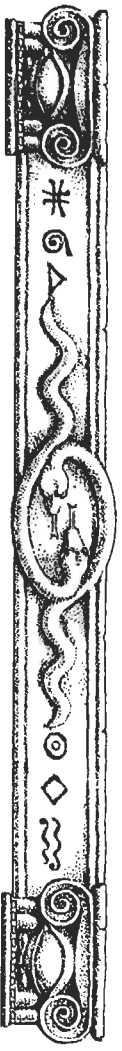
Die Abbildung auf dieser Seite stellt die Lösung des Rätsels dar. Auf Seite 67 finden Sie eine vergrößerte Darstellung, die das Sphärenrad in seiner momentanen Stellung zeigt. Sie ist dazu gedacht, daß Sie die einzelnen Ringe ausschneiden und sie den Spielern direkt vorlegen. (Wenn Sie es besonders anschaulich 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 Reißzweck in der Mitte auf einem Brett oder einer Pappe fixieren, dann ist das Sphärenrad fertig.)



- Onyx
- ⊗ Bergkristall
- Schwarzer Obsidian
- Roter Obsidian



Schembild 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 hesianischen Mythologie, und zwar in dem der Heside zugedachten 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 lautes Klicken zu hören. Wenn man das Schlüssel-Amulet 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 Kalte*-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 Deutung 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 Firtun 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 massigen 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 klunkelosen 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 Hyaliter Feuer, bestreicht. 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 Sprachtroh. 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 entvorfender 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 seht ihr eine bodenlose Schlucht, die sich rechts und links in die Felsen erstreckt. Eine schmale, gemauerte Brücke führt zu einem Portal, über dem ein Gwenn-Petrl-Stein Licht spendet. Im Licht des Steines 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 Brettschwert, 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 Schlangenkampf vorzeigen, andernfalls kommt es unweigerlich zum Kampf.

amulet vorzeigen, andernfalls kommt es unweigerlich zum Kampf.

Meisterinformationen:

Ein Oubai Akkassum oder ein ähnlicher Spruch enthält ein sehr diffuses magisches Muster in dieser Figur. Bei einer Probe auf ANALUS AKKASSUMSTRUKTUR +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 Sekkönig Olenius dem Tüftler erhalten geblieben sind. Helden, die schon in der Festung des Schwarzgürtelstien Gubbuz in Al'Anfa (Verschollen in Al'Anfa) waren oder denen es gelang, den Orksenhort (Die Orksenhort) 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 GS12
Bei jedem Treffer besitzt die Chance (SP x 5 in Prozent), daß die Funktion des Komplexes beeinträchtigt wird. Seien Sie hier flexibel, die "Funktionsstörung" kann von Abzügen auf AT oder PA bis zur Bewegungslosigkeit führen.

Allgemeine Informationen:

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

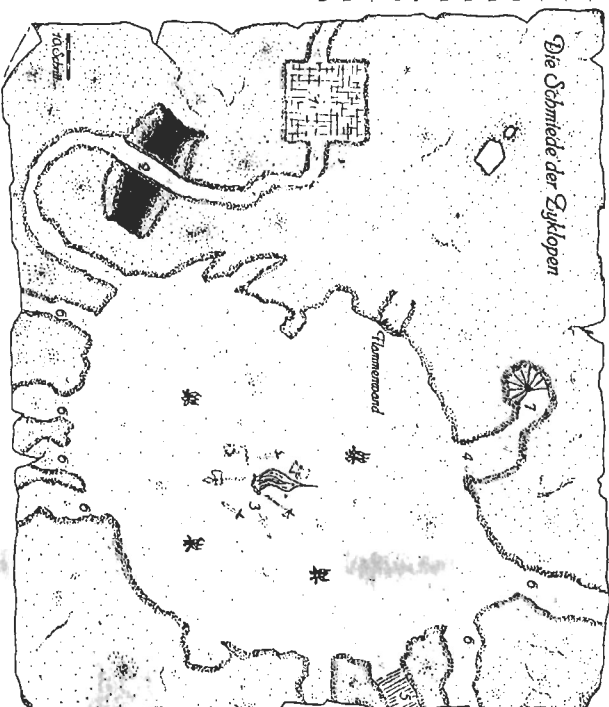
Erstarrt starrst du auf den Boden. Lange hat es gedauert, bis deine Hiebe durch den Panzer des Eisengolems gedrungen sind, doch sein Inneres häutet du dir anders vorgestellt. Zahnräder der verschiedensten Größe greifen lautlos ineinander, Schwungräder rotieren, Kolben sausen hin und her. Aus einem geduckten Kupfergäß entweicht ein winziges Flämmchen mit einem noch zarteren Gesichte. 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 unwekbarbar Schmiedelärm. Hinter

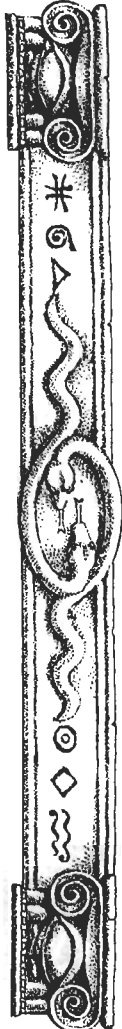
einer abrupten Biegung ist der Gang überraschend zu Ende. Vor euch öffnet sich eine gewaltige Höhle, die von vier großen Feuern und einer einzelnen, hell lodernden Flamme in ihrer Mitte erhellt wird. Im Schein der Flammensäulen erblickt ihr einige fünf Schritt hohe Ungestalten beim Schmiedewerk: Zyklopen.

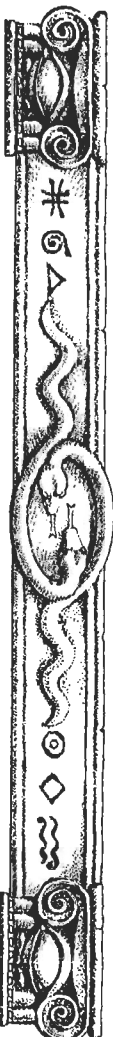


Spezielle Informationen:

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 Zweige. Seite an Seite beim Schmiedewerk (man kann die Zweige kaum erkennen neben den Riesen). Einaugen im Kampf gegen Steinwürmer, kahlköpfige Zyklopen mit silbernen Händen, Zyklopen mit Flammehaar 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 angegeben 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 XENOGRAPHIS (Probe +5) beherrschen, so erfährt er hier die Legende von dem Zyklopen Mo'Nad und seinen Brüdern, "die Ing Rasch schuf und fortlührte, auf daß sie



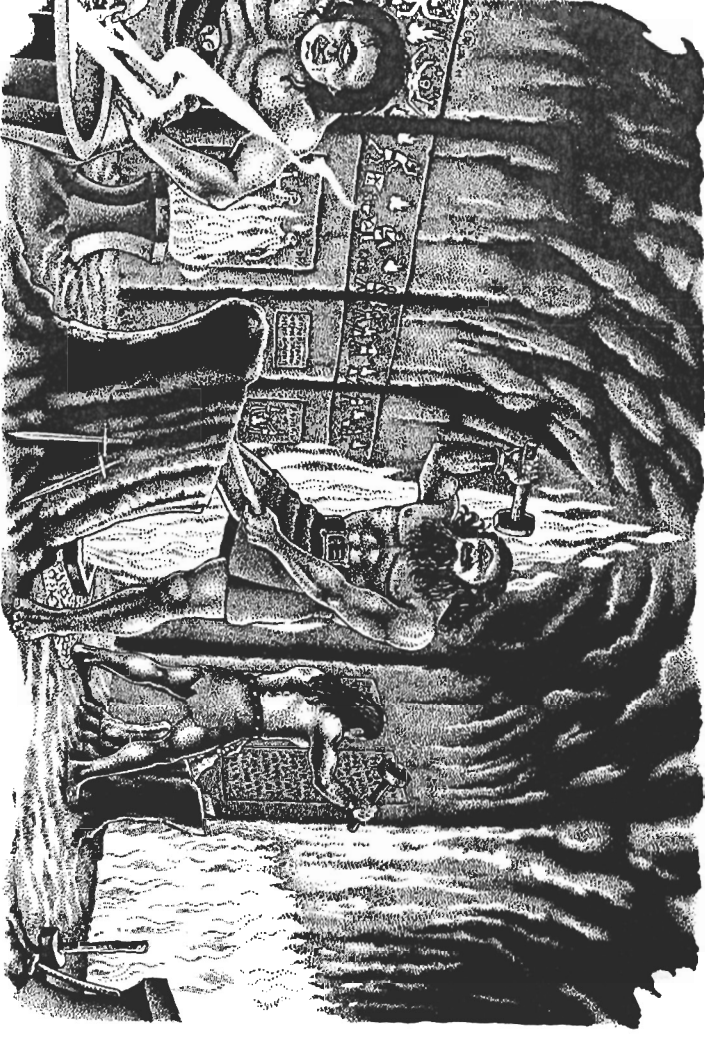


andromonts Lehrmeister sein mögen". Lange nachdem sie fort waren und man nichts mehr von ihnen gehört hatte, schmiedeten einige Zyklopen "ein Schiff aus Stahl und Gold", um ihre Brider zu suchen.

Eine weitere, sehr unverständliche Legende kündigt von der "Sein gewordenen" Liebe der Zyklopen Bal'trea und Pa'h'Los, die die Ewigkeit überdauert. Um das Feuer in der Höhlennitte erstreckt sich ein Mosaik aus Metallstücken, das Flammen und Wälfen der verschiedensten Art zeigt. Hier gibt es normale Schwere, 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 einen Drachen eine Rüstung schmiedet. Insgesamt befinden sich derzeit der Zyklopen im Raum. Auf Basaltambossen entstehen unter ihren Händen verschiedene Wälfen 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 Deposium der göttlichen Gnade angelegt wurde, schlossen die Hesinde-Geweihten einen Pakt mit den Schmieden, der ihnen fortan gewährleistete, daß die Einaugen den Eingang

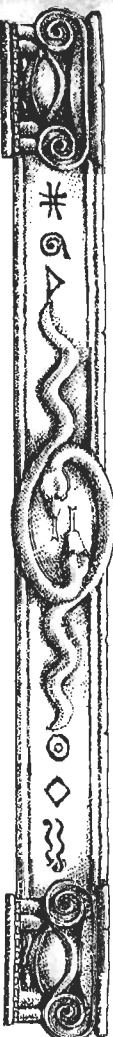


bewachen. Für ihren Dienst erhielten und erhalten die Zyklopen kostbare Materialien, hauptsächlich seltene Metalle. Mit einer *Schleiden*-Probe +4 kommen die Helden unbemerkt an den Zyklopen vorbei. Offenbaren sich die Helden den Zyklopen, werden sie zu Raum 7 vorbeigelassen, sobald sie eines der Amulette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

4 – Der Alce

Allgemeine Informationen:

Vor euch könnt ihr einen uralten Zyklopien 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 Rundschiff. Das kupferne Haar auf seiner stahlgrauen Brust steht im funkelnden Kontrast zum silbernen Haupthaar. Eine goldene, wie Flammen lodende Augenbraue überflügelt ein glühend leuchtendes Auge. Silberne Schwefelöpfen rinnen von seiner Stirn. Bronzene Adern treten auf den erzenen Armen hervor. Tatsächlich, dieser Zyklop besteht aus Eisen, Silber, Gold und anderen Metallen – und ist dennoch lebendig.

Meisterinformationen:

Dies ist der einzige Zyklop, 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 Zyklopien sie möglichst bald loswerden wollen.

5 – Die Treppe ins Feuer

Allgemeine Informationen:

Eine Treppe mit hohen, für Zyklopien 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 brehenden 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 Zyklopienhöhlen

Meisterinformationen:

In einem kaum durchschaubaren Labyrinth liegen Wohnhöhlen, die Kammern der Erze, in der sich Metalle bis unter die (hohen) Decke stapeln, die Kammern der Steine, in der allerlei Edelmetalle (meist unbenutzt) angehäuft sind. Wenn die Helden Edelmetalle mitgehen lassen wollen (und die Zyklopien das nicht bemerken), lassen Sie sie ruhig gewähren. Ob sie ihre Tapferkeit auch noch für die Kristalle verwenden wollen, wenn sie die Schätze des Deposiums erblickten, ist eine ganz andere Frage ... Seltsamerweise sind nirgendwo fertiggeschmiedete Wälfen oder Rüstungen zu finden.

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

7 – Aufwärs

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:

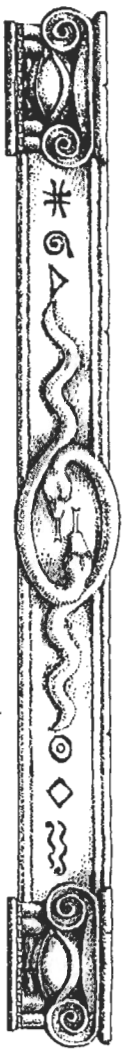
Hinter einem kurzen Gang, der von der Treppe abgeweißt ist ein 3 Schritt hohes Portal zu sehen, aus dem Licht fällt. Zwei Schlangen – schwarz und weiß – bilden den Tordoggen, durch den man einen großen Raum erkennen kann. Als ihr euch nähert, seht ihr einen Schlangenzüger, der in Altgöldenländisch unter den Schlangenhäutern eingemittelt ist: "Wissen ist Wahrheit".

Spezielle Informationen:

Hinter einem Altar erhebt sich eine drei Schritt hohe, lebensgroß bemalte Statue Hesindes. Gekleidet ist die weise Göttin in ein echtes Gewand in altägyptischem Zuschnitt, das die Brüste ausparnt. In ihren vorgestreckten Armen hält sie eine silberne glänzende Schlange, und ihre Gwenn-Petryl-Augen funkeln ehrfürchtig. 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 alchimistischen Erzeugnis vulkanischer Herkunft, dessen Brenndauer einige hundert Jahre betragen kann. Sie leuchten verschiedene, sehr ungewöhnlich und altägyptisch anmutende Hesinde-Darstellungen an, die auf die Wand gemalt wurden:

- die schützende Hesinde (Köber, die ihren Kopfschild über einer meditatierenden Magierin ausbreitet);
- die strahlende Hesinde (Boronsotter, die gerade einen Magier in klassischer Beschwörungstriebe gebissen hat);
- die jagende Hesinde (Palmwiper, die sich schleichend einem orkischen Opfer nähert);
- die lebende Hesinde (eine grünhäutige Frau, die zu den Menschen spricht, während sich ein Dutzend Samaraginatoren und Salamander um ihre Füße ringeln);
- die wandernde Hesinde (sie häutete Schlange unbekannter Art);



die wartende Hesinde (Klapperschlangen, die sich drohend vor einem Drachenanstand 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:

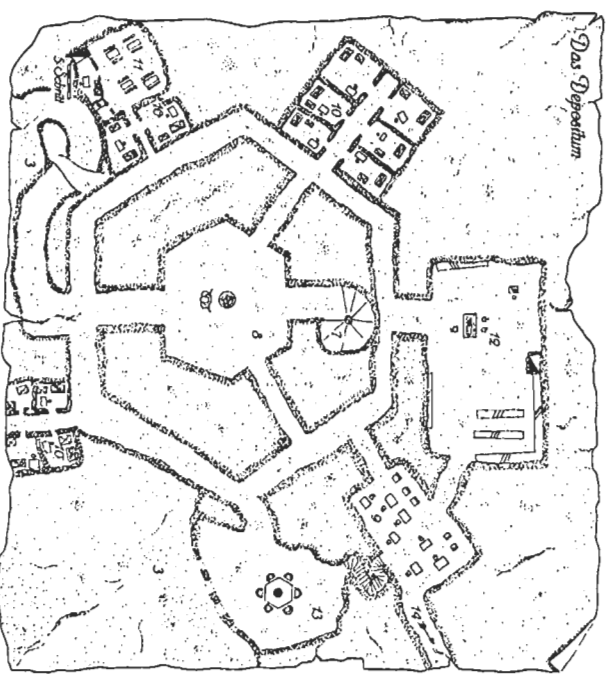
Wer sich die Alarplatte langer anschaut, muß eine erfolgreiche Intuitions-Probe ablegen, um nicht einige Minuten wie hypnotisiert stehen zu bleiben. Es handelt sich hierbei schlicht um eine optisch-hypnotische Wirkung und keineswegs um Magie oder göttliches Wirken.

Löst man einen Sicherungsbolzen – linke Brustwarze der Statue – und drückt die Schlange in die Tiefe, so wird der Selbstzerstörungsmechanismus von Hesindos Hört aktiviert. Die metallenen Krieger agieren auf kurze Befehle der Bewahrer ("Halte 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 Seinkundiger kann feststellen, daß das Schließen und Öffnen dieses Schädels eine Arbeit von mehreren (Menschen-) Generationen war. Der Schädel ist magisch. In ihm verbirgt sich die Essenz eines alten Güldenländer Linguisten. Der Schädel ist eines der wenigen Überreste der Güldenländer Expedition, die im Jahre 560 v.H. A1'Anfa erreichte und von Priesterkaiser-Gurvan wegen religiöser Differenzen zum Feuer verurteilt wurde.

9 – Studierstube

Allgemeine Informationen:

Ein Dutzend Stühle und Schreibische voller Papiere und Pergamente, Verschiedenfarbige Tintenfass, 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 Thalioimel, *Sieg Andergast über Nostria (XII)*, *Fertigstellung der Kaiser-Hal-Kanals* (Verbindung der Flüsse Rallier und Natter), *Ausrottung der Zweig*, *Sieg A1'Anfas über das Kahla*.

Einige der Schnitten 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 Schmel sind die einzigen Einrichtungsgegenstände dieser Räume, die sich nur durch Kleinigkeiten (andere Hesinde-Statuen, Kleidung, Bücher) unterscheiden.

11 – Profane Räume

Allgemeine Informationen:

Eine lang eingerichtete Küche und ein großer, gefüllter Speiseraum sowie eine Lafrine, 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 Rohalkoholen 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 motenzerrissenen Gobelinus verziert. Einige Darstellungen sind beschädigt und zeigen hauptsächlich schulische Szenen, andere bilden Landschaften ab. Durch vier große Löcher in der Südwand fällt Feuerstein und dringt der Schmeldeleim 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 Hesindos und keineswegs ein Schwarzes Auge, wie die Helden vielleicht zuerst vermuten werden. Die vier groß behauenen „Fenster“ erlauben einen Blick aus etwa 50 Schritt Höhe in die Zyklopenhöhle 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 steht. 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 undurchschauertes Labyrinth entstanden, in dem man sich nur allzu schnell verläuft.

Spezielle Informationen:

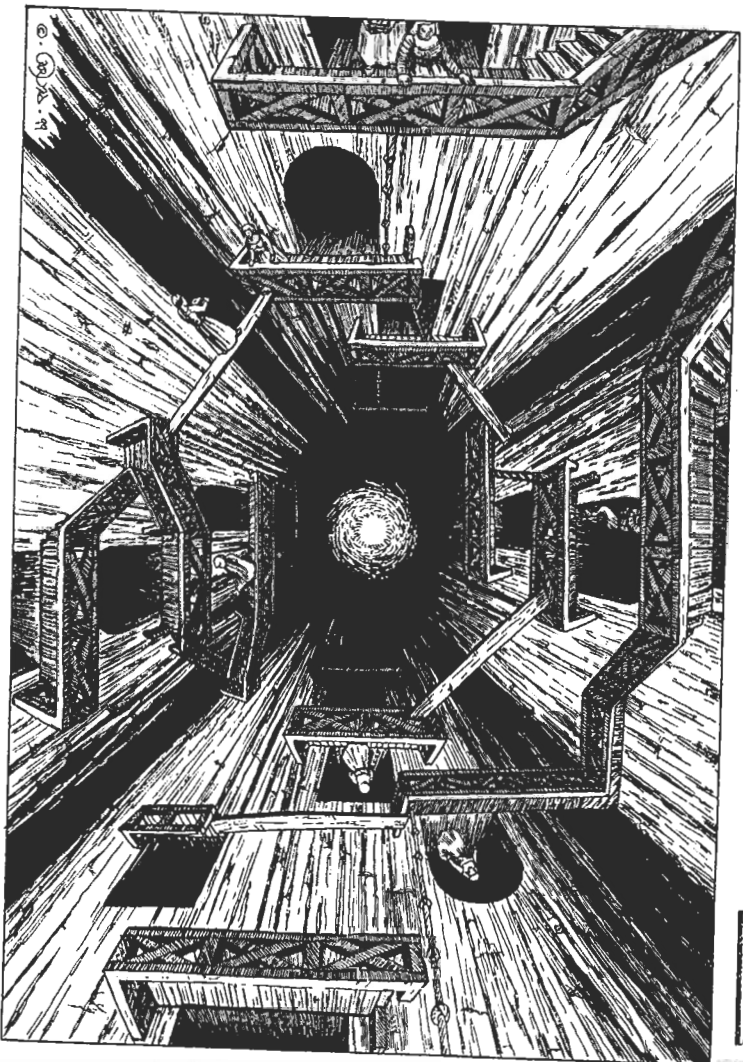
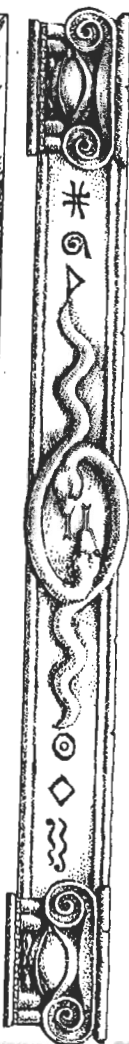
Aufzüge, Lecher im Boden, Kletterseile, Hängeleitern und morsche Verbindungsstücke auf sechs Etagen tragen dazu bei, daß sich die Helden ganz schnell aus den Augen verlieren, wenn sie nicht in einer Gruppe zusammen bleiben. Durch Rufen wieder zusammenzufinden ist fast unmöglich, selbst wenn man nur einen Schritt auseinander sieht, 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 Hesindos. Vielleicht fällt einem gelehrten Helden die Geschichte von Thalam Sora ein, wo die zwölf Menschenheiten den Weltenbrand überdauerten. Hier sind Schätze gehortet, die die Zeit der Ignoranz überdauern sollen. Das Conservatorium verwahrt nicht nur Dinge, die den Untergang Bosparans überleben, 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: biegen Perlmutter, Stein-, Ton- und Metalltafel. Einige kostbar verzierte Kodizes sind sogar in so exklusive Materialien wie Wälder oder Lapislazuli-Plättchen gebunden. Achtlos in der Ecke gestapelt liegen Bücher, die man in den Kustaler Hallen der Weisheit schon seit Jahrzehnten vermißt. Hinter einem Regal versteckt liegt eine Amethysten und Almandinen verzierte Prachtausgabe des Rahjasutra. In einer Ecke steht ein mumifizierter, motenzerrissener Zweibeiner, der wie eine





1.6 Schritt große, aufrechtgehende Katze aussieht. Auf einem dreieckigen Tisch, dessen Interstien aus Mammuton und Miesing das unzerstörte Bospaan zeigen, liegen Astrolabien und andere Navigationsinstrumente. Ein unscheinbares Pergament in einer Rosenholzschatulle enthält das Originalrezept des magischen Parfüms 'Hohle Hele'. Kein sauberlich angeordnet gereicht 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, wenn sie einst gehörte. Ein Mammorsarkophag mit Verzierungen des klassischen Azuritis enthält die Gebeine eines Magisters der Magister, dessen Namen heute nicht einmal mehr in den Archiven des Kustliker Tempels zu finden ist. Baupläne zwergischen Ursprungs beschreiben dampfgetriebene Wunderwerke wie die Tempeltore des Puniner Boron-Tempels und Alle-Bospaans.

Zahlreiche Figuren und Statuen stehen auf Regalen und Buchersapeln: Eine unbeschreiblich schöne Kahla-Statue aus rosenfarbener Güldenländer Jade wird wahrscheinlich noch güldenländischen Ursprungs sein – bei näherer Erforschung sieht man, daß diese Figur sowohl weltliche 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 sieht 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 Parfümlakons, aus Edelmetallen geschliffen. Zwei verrottete 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 Kustik geschickt, bevor sie ins Depositum gelangt. Die Helden sollten nicht gerade auf das 'Naranda Uthagi' soßen, 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 Fursen, die man nach ihrem Tod in dünne Plättchen aus feinstem Alabaster einnähte. Ohne daß sie es ahnen, stehen die Helden einem lebhaften Wunder der Götter Hesinde gegenüber. Als die ersten Geweihten die Luftlicht errichteten, erhaschten sie sich von der Götter einen Schutz, und so lebte 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 Follanten oder einer Statue bewaffnet bzw. verteidigt. Ein dritter Wächter ist eine lebhaftige Statue der Götter Hesinde. Jeder Held, der sich ihrer erwehren will, sollte vor dem Kampf eine *Mat-Probe* + AG + Götter & Kulte machen, um zu prüfen, ob er nicht vor Schreck gelähmt ist. Die Alabastermänner und die besetzte 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 Goldenregeln: Stichwaffen, Pfeile o.ä. hinterlassen keine Schäden. Einzig Kampfzäuber, 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 Steingart vor Wind und Wetter geschützt ist. Eine Ziegenherde bräut euch neugierig, als ihr einen gepflügten Nutzgarten betretet.

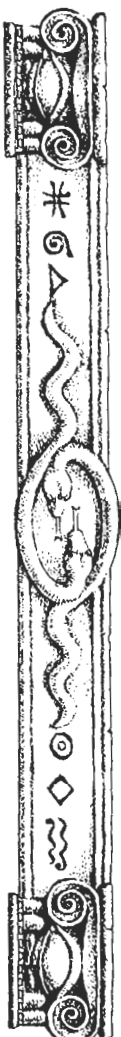
Spezielle Informationen:

Dies ist ein Nutzgarten mit allem, was die wenig anspruchsvollen Bewohner 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 entlangem gebauenen Stufen den Weg, teils muß man sich auf allen Vieren vorwärts bewegen, doch der Ausblick, den man nach einigen Wegstunden und tausend Hörschritten erreicht, entschädigt für die Kraxelei. Wenn die Wollen aufsteigen, sieht man auf der einen Seite tief unter sich den Kratersee schimmern, während man in der anderen Richtung einen wunderschönen Ausblick über ganz Pithos genießt. Hier oben ist nichts von der Hitze des Vulkans zu spüren. Es ist eiskalt, und der Wind zerrt 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 Hesunde und der Pflege, Erhaltung und Entdeckung des Depositums gewidmet. Falls man ihnen allzu gewöhnlich entgegentritt, schauen sie auf die Helden, als hätten sie Kinder vor sich. Falls die Helden jedoch Ehrfurcht vor Hesundes Schätzen zeigen, versuchen sie eventuell, die Helden für ihre Zwecke und Ziele zu gewinnen. Falls einer der Helden darauf anspricht, bieten sie ihm vielleicht eine einmalige Gelegenheit: einer 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 Antworten auf ihre Fragen und bemühen sich, diplomatisch zu verhandeln. Selbstverständlich gibt es alle Schattierungen zwischen diesen beiden Extremen. Vielleicht schlägt auch das anfängliche Verhalten der Helden ins Gegenteil um. Hier ist interaktives Rollenspiel gefragt. Da es unmöglich ist, vorherzusagen, wie die Helden auf die Conservatoren reagieren, sind hier mögliche Aktionen aufgezählt, aber keine vorgeschriebenen Handlungspläne aufzuweisen.

Über die Grundeinstellung der einzelnen Conservatoren finden Sie mehr im Anhang auf S. 56. Ist ein gelehrter Held oder gar ein Heinde-Geweiher anwesend, so kann es sein, daß diesem angeboten wird, Mitglied der Conservatoren der letzten Tage zu werden. Eine wahrhaft verlockende und je nachdem, von wem sie kommt, sogar ernst gemeinte Offerte. Versuchen Sie den Spieler so weit zu bringen, daß er sich das Angebot ernsthaft überlegt!

Argumente und typische Zitate:

Normalerweise unterhalten sich die Conservatoren in der Gelehrersprache Bosparrano. Nur den Helden zuliebe sprechen sie Garchi:

„Ihr seid viel unterwegs, 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 Horasereich, Al'Anfa, Garreth oder Tobhien? Dort, wo Kultur und Wissenschaft gedeiht, werden die Kreaturen des Bösen abgeschreckt und zurückgedrängt. Hier gibt es keine Orks, Echsenmenschen, Goblins und Oger. Sie können nicht gedeihen auf dem Grund der Weisheit.“

„Ein Magister führt eine Akademie, ein General eine Armee, ein Kapitän ein Schiff. Nur wer wissend ist, kann führen. Kommt, und wir lehren dich, und eines Tages werden wir zusammen 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 schalten sie.“

„Unser Geheimnis ist ein Geheimnis um der Göttin willen. Dieses Geheimnis ist Götterdienst.“

Nicht zu vergessen die offene und direkte Frage: „Was werdet ihr mit uns und dem Deposium der göttlichen Grade machen?“

Bei folgender Prophezeiung können die Helden (und Spieler) ihr ganzes avernisches Wissen auspacken, um zu argumentieren:

„Gemäß einer Prophezeiung aus den Anfangszeiten des Depositums der göttlichen Grade sollen Hesundes Schätze wieder den Menschen offenbar werden, wenn der König, der der Welt entrückt war, zurückkehrt und die Zeit der Menschen angebrochen 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, lassen sich dies aber nicht anmerken und drehen das Spiel um: Falls sich ihnen jemand zum Schein anschließen will, versuchen sie, dem Helden entweder eine Entscheidung wider seine Gefährten aufzubieten, oder bringen ihn mit Gift (siehe unten) unter ihre Kontrolle.

Ein offener Konflikt wird immer zu Gunsten der Helden ausfallen, diese sollten jedoch zumindest ein ungutes Gefühl haben, die Wäffe gegen einen Geweihten zu ziehen. Lassen Sie eventuell eine *Mit-Probe* + AG + *Götter & Kulte* 3 würfeln. Dies erst recht, wenn sich die Hesindgeweihten todesmüde verhalten und notfalls mit einem Papiermesser gegen einen Konfilar-Geweihten anstürmen.

Die Conservatoren scheuen sich nicht, mit allen Mitteln gegen die „Eindringlinge“ vorzugehen. Eine Variante wäre Gift – im Essen oder auf der Klinge. Damit verbunden ist ein Erpressungsversuch: „Entweder ihr verlaßt uns (ergibt euch), oder ihr bekommt kein Antidor.“ Möglichkeiten zur Gedächtnislosigkeit 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 Soldner des Namenlosen auf die Zyklopen. Sie wollen das Zyklopenfeuer benutzen, um durch die Flammenwand Zugang zum Deposium zu bekommen, von dessen Existenz sie durch Mäur 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 Zyklopenschläge aufmerkzaam.

Während des Kampfes, ab es den ersten Soldnern gelingt einzudringen, aktiviert einer der Conservatoren einen uralten Mechanismus. Dieser soll „das Deposium der göttlichen Grade der unwürdigen Welt entlocken und heim in die alvernischen Gefilde schicken“. Siehe hierzu Raum 8.

Ab sofort wird das Wasser des Kraters in einen Feuerschlot geleitet. Jemand, der nun im Hort anwesend ist, sieht, wie immer mehr Wasser von oben herabstürzt. Auch wenn das Prinzip der Dampfkräuf 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 Schmiedefläm klang wie der Herzensschlag 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 Trit zu Trit langsamer. Als er das Feuer inmitten der großen Halle erreicht, ist er fast erstarrt. Nur schleichend 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 verfläbt sich. Wie ein Regenbogen aus Kupfer, Gold, Silber, Eisen und Eternium

Allgemeine Informationen:

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

Zyklopenfeuer, Glosen – Der Angriff

Meisterinformationen:

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

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 undeffizienter, metallisch glitzernder Farbe ausgebildet.

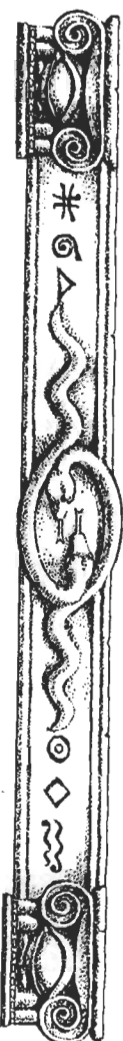
Meisterinformationen:

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 Übersetzung der Conservatoren wandelt sich jedoch das Ritual, und drei weitere Zyklopen treten in den Lichtschein des Zyklopenfeuers. Auch dieser Ritus ist den Conservatoren bekannt. Er sieht nicht mit dem Tod des Alten im Zusammenhang, er wirkt ein Zyklopenkind dem Feuer und macht es somit unerpfänglich für dessen zerstörerische Kräfte.

Allgemeine Informationen:

Immer mehr Zyklopen haben sich in der Höhle versammelt. Zum ersten Mal sehr ihr auch die Zyklopfrauen – sie haben keineswegs nur eine Brust, wie die Sagen behaupten. Schwergas bilden die Riesen einen Kreis um das Feuer, in dem der alte Zyklop verschwand. Dann öffnet sich der Kreis, hindurch schreitet ein Zykloppaar – Mann und Frau. Die Frau führt an der Hand ein Zykloppenkind. Obwohl es auch 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 Baisal-Ambosse. Höher lodert das Feuer, schneller schlagen die Hämmer. Es wird unenträglich heiß in der Höhle, der Berg selbst scheint unter dem Hämmer zu erbeben. Die drei Zyklopen steigen in die Flamme, und mit ihren bloßen Händen schlopfen die beiden großen Einnagen die feurige Essenz und taufen ihren Spößling damit.



Zyklopenfeuer und Amalation

Wenn Sie den Kampf der restlichen Zyklopen gegen die Kulisten ausspielen wollen, so bietet sich hierzu mit der Schlachtesimulation Amalation eine ausgezeichnete Möglichkeit. Bauen Sie aus Styropor, Schaumstoff oder make Sie auf Karton ein Kampfgelände, in dessen Mitte Sie ein Symbol für das Zyklopenfeuer platzieren. Darumherum stellen Sie einige Hindernisse, die für Ambosse und Reiten stehen. Eine 5 cm breite Seite der Höhlenseite der verbleibenden Zyklopen definieren Sie als Feuerwand. Die Truppen der Angreifer sollen 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 benezen 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 aufgetan haben. Dabei spielt es keine Rolle,

ob sie dort reglos herumsteht oder in einen Kampf verwickelt ist. Kulisten und Soldaten, 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 Gewehren des Namenlosen agieren lassen wollen, so erfahren Sie mehr über seine Fähigkeiten in der Amalation-Spielhilfe Zauberer und Göttermacht auf Seite 36. Siegelbedingungen (optional): Da es den Kulisten weniger um die Vernichtung der Zyklopen, sondern mehr um die Durchquerung der Feuerwand geht, können Sie den Sieg des Kampfes auch nach folgender Siegelbedingung bestimmen: Die Angreifer erhalten 5 Siegelpunkte 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.

Kyr'o Kul

Der Zyklop hat seinen Pallos fertiggeschmiedet und brennt darauf, ihn auszuprobieren. Jeder seiner verfehlten Hiebe zeigt deren Kraft, indem er funkenbeschlagend 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	ATPA 10/9 (Fausst)	9/3 (Zyklopenpallos)				
RS 1	TP 5W (Fausst)	2W20+5 (Zyklopenpallos)				
GS 9	AU 130	MR 16				

Typische Zieler:

• Spring wie Heuschreck und stoch wie Wurm.
• Herr des Wellerbrandes wird verzehren euch. Euren Leib zuerst und dann eure Seelen verbrennen."

Zyklopenfeuer, Stuchflamme – Der Untergang des Depositum

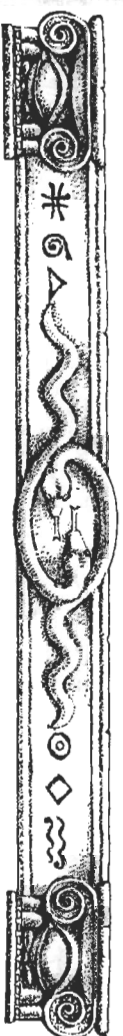
Das Zyklopenfeuer

Allgemeine Informationen:

Du siehst, wie sich zwei der Kulisten mit der feurigen Essenz des Zyklopenfeuers benezen, auf die Flammenwand zu laufen 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 einsteigt (AU-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 Kulisten gelungen ist, in das Depositum einzudringen, wo sie nur weihlose Heinde-Geweihe vorfinden werden ...



Der Untergang des Depositum

Meisterinformationen:

Bei der Verfolgung der eindringenden Kulisten hören die Helden ein dumpfes Dröhnen, je näher sie dem Depositum kommen. Dort sehen sie die Kulisten im Kampf mit den Conservatoren, während Sturzbäche die Wände hinabströmen. Steigen 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, wehen 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 niedergebunden 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. Leuten kippen um, der Boden tut sich auf, ein Teil der Wand löst sich. Stieben brechen zusammen, so daß der Heli auf dem schiefen Boden ins Rutschen kommt und unaufhaltsam in Richtung des brennenden Schlundes schlittert. Über den Rücken muß die Bedrohung des Feuerkoles schweben. Verlangen Sie Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Körperbeherrschung- oder Kletter-Proben: Beim Versagen muß immer der Feuerstrahl durch den Schlund fließen. Dennoch sollte ein Held 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 zerstücktem Bein von seinen Gefährten getragen werden muß.

Zyklopenfeuer, Asche – Entkommen?

Meisterinformationen:

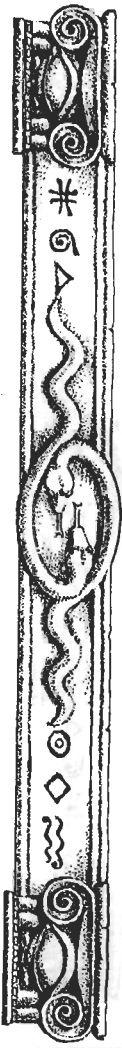
Da stehen sie nun, unsere Helden: auf einem Hang in halber Höhe des Anran Nemoras. Über ihnen grummelt noch immer der Vulkan, und eine Rauchwolke kühlt ganz Pallos vom Widen der Elemente. Bei den Helden (und auch den Spielern) sollte sich ein Gefühl der Befriedigung einstellen, auch wenn Hesindes Depositum 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 Jadeskulptur in seinen Händen geizt werfen könnte ...

- Ein Teil der Holzkonstruktion geht in Flammen auf. Der Ausweg des Helden scheint versperrt. Lösungen sind auch hier variabel: Wasserbach über Haupt und Kleidung und „durch“ in einen herumfliegenden 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 Aufblähen der Erde eine Leiter unter ihm zusammenbricht. Einen Teil der Bücher kann er noch festhalten, der Großteil ver-schwindet auf immer in der Tiefe. Ein letzter Blick ist noch auf eines der fallenden Bücher zu erhaschen: *Tore in den Äther*.
- Sollten die Alabastermänner bisher noch nicht zum Einsatz gekommen sein, so werden sie nun ebenfalls aktiv und greifen sowohl Helden als auch Kulisten 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 parout nicht für das kristalline 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 gebohrt, denn das Schicksal läßt sich nicht überlisten.

Da es außer für Zauberei – nur einen Weg aus dem Vulkan gibt, müssen die Helden unwirgerlich 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 Feuertraue 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 Verschwörbund auffliegen lassen. Falls einer der Helden irgendwann einmal zu den Zyklopen zurückkehrt, um eine Wölfe zu erhitzen, so wird er es sicherlich leichter haben, und auch bei der Heinselkirche hat man sich einen guten Namen gemacht. Sollten die Helden nicht darauf beschehen, 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 Draconier und ein Prätor des Angeliarmen Gerichts noch viele Fragen. Die Draconier und ein Dutzend Hesinde-Geweihter drängen ebenfalls darauf, von den Helden zu den Überresten des Deposiums 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 Fels-spalt inzwischen den direkten Zugang zu Raum 7 ermöglicht. Während die Draconier nicht einmal davor zurückschrecken, sich in den Vulkanschlund abzuschießen, und die Hesinde-Geweihten eifrig Notizen in ihre Schlangenhücher 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 Alchimist braucht einen Platz für seine

Der Lohn der Mühlen

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

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**.

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 sieht, von dieser Heldenbasis aus, die ganze Westküste für Abenteuer offen. Falls die Helden sich hier niederlassen, haben Sie Spielraum für einige weitere Abenteuer, denn inmitten 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 Frevler 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 Rachegedanken hegen ...



Anhang A – Zyklopen

„Ingra, den wir als Ingerimm kennen, war der Erstgeborene SUI-MUS, 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 Angewie ein Vulkan glühte.“

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

„Die Zyklopen, die sind ja nun teufliche Kinder vom Ingerimm und wohl sogar unsterblich. Schon in der Gigantenschlacht hat der feurige Alte sie gegen die Götter geführt – das wollt! Nur heißt es, daß die Zyklopen sich seit jener Schlacht vorbetrugen und ihre Waffen schmierten. Aber weil nun schon Aonen keine Götterschlacht mehr nicht war, ließen sie ihre Schwerter und Äxe an die großen Helden von alle Völkern, die zu eben jenem Zeitalter gerade die wichtigsten sind.“

— *Heimann und Hesinde-Geweihter Ragnar Hjalgardsen*, Premis Tietelborn, Prem, 70 v.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 Ogern. Sie sind ein eigenes Volk, und obwohl sie Ingerimm nahe stehen, sind sie keine alvranianähnlichen 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 Wälfen übergeben. Es kommt vor, daß ein Zyklop dreißig Jahre an einem Schwert schmiedet, 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. Mehrten Sie das Erstaunen des Recken, in dem Sie ihn erkennen lassen, daß der Zyklop noch immer an der gleichen Wälfte arbeitet wie vor einer Dekade. Las-

sen Sie sein Herz vor Stolz pochen, indem der Zyklop ihm die Wälfte, 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 steinerfunden und kämpferischen Zyklopen sind ebenso Realität, oft haben Menschen die Einaugen hintergangen oder wollen in Stäten und Mysterien eindringen, die sie nichts angehen. In ihrer typischen Hartnäckigkeit überschauen die Menschen oft die Warnsignale, und so kommt es bisweilen zu unruhlichen Kämpfen.

Zyklopen sind begnadete Schmiede und besonders dem Feuer verbunden, das ihnen nie anhaben kann, denn sie sind völlig feuerfest. Einige von ihnen schmieden gar mit bloßen Fäusten und verwenden Vulkanschläge und Lavaeiche als Esse. Der bekannteste Zyklop ist der *Zyklopenböding Gil* "Pithar, der in einem der ersten Zeitalter Gnor'akhin, „Die Alles Bezwingende“, schmiedete. Eine zyklologische Sagenstatt ist Mo'Nad, der von Ingerimm, den die Zyklopen als Ing-Rasch kennen, forgeföhrt wurde, um anderen Dämonen des Feuerortes Lehmeister 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																				
Fausi:		AT/PA 10/9		TP 5W																				
Schmiedehammer:		AT/PA 8/3		TP W20+5																				
Zyklopenpallos:		AT/PA 7/3		TP 2W20+5																				
Armation-Werte																								
BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	IN														
10	10	6	6	4	4	5	-	17	8	-2														
Waffe: Pallos (zweihändig)																								
Seitenwaffen: Feisen																								
Rüstung: Haut (4)																								
Schild: keiner																								
Talente: Feuerhergend																								
Sonderregeln: Große Kreatur, Zyklopen können mit Feisen werfen.																								
Diese zählen als Schwere Fernkampfwaffe mit einer Reichweite von 40 cm und verursachen 4 TP. Feisen 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 Rüstungsstücke werden hingegen nur selten von Zyklopen geschmiedet. Doch sollte man Obacht geben: Nicht alles was angeboren wird, als stamme es aus Zyklophenhand, hat jemals die Zyklophenmeister gesehen. Gerade der Pallos – die Zyklophenwaffe schließlich – wird besonders in Neccha häufig gefälscht und als 'echt zyklisch' angeboten.

Eine besondere Fähigkeit der Zyklophen 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 ungläubliche Biegsamkeit besitzen oder eine hauchdünne, doch feste Klinge besitzen. Es erscheint somit kaum verwunderlich, daß eine Zyklophenwaffe wohl den hundertfachen Wert einer gewöhnlichen Waffe besitzt. Die folgenden Tabellen sollen dem Meister helfen und als Beispiel einige regeltechnische Besonderheiten zyklischer Schmiedekunst aufführen, gewürfelt wird mit dem W20.

Waffe:

- 3-4 Bruchfaktor minus 1W6
- 5-6 Modifikation der Patzerabelle: 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 Föstung aus gleichem Material wie Waffe
- 20 Bei BF-Probe Malus von 1W6 für Gegner (Zuschlag zum BF der Waffe, nur für eine Probe)

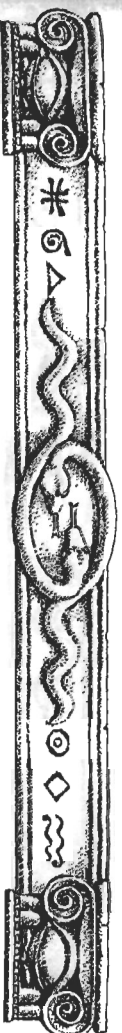
Metallrüstung:

- 1-5 Kein Verlust von RS durch Feuerangriffe (Dracheneuer oder elementararmiges Feuer (Ienafaxus))
- 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. Würfelte Sie mit W20 auf folgender Tabelle:

- 1-6 Keine Nebenwirkung.
- 9-10 Das Zyklophenwerk 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/Füstung nisten sich mit Vorliebe Mindergeister von Erz oder Feuer ein, die dann das Gewicht beträchtlich erhöhen oder das Zyklophenwerk in den ungünstigsten Momenten gütlich werden lassen.



Anhang B – Personen

Verschwörer

Die Eingeweihten von Kuslik

Die Eingeweihten von Kuslik sind eine der kleinsten Gruppierungen unter den geheimen Bünden des Horasereiches. Noch nicht einmal Mythen umranken diesen Bund, denn er ist der Öffentlichkeit und auch hesindianisch gebildeten Kreisen gänzlich unbekannt. Allein die Abhängerschaft 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 adamantenen 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 'Bäliiri-Schwur' zusammenfanden und somit den Aufstieg 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 Pallos 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 ...

Verschwörer

Doch nicht alle Pläne der Eingeweihten und Conservatoren sind ausgegangen: Die Vinsalter Gruppe der Eingeweihten vermittelte erfolgreich einen geeigneten Magier, der während des 'Blutkonvent' zu Anvorr an einem *Aktenat* auf *Kaiseria Amene* beteiligt war. Häute Fürstin Kusmina von Kuslik mit ihrem Komplott Erfolg gehabt, wäre das Horasreich heute unter der Vöhrerschaft des Kusliker Hauses Galahan, seit jeher einem großen Förderer der Hesindkirche.

Eine Goldlenndfahrt mit dem Ziel, einen 'Götterstaat' zu gründen, sowie die Machübernahme in Havena durch den Leiter des dortigen Thaumaturgischen Instituts nach dem Verschwinden des Rohls sind ebenfalls gescheitert.

Bis zum nächsten geeigneten Zeitpunkt, die Vöhrerschaft einer Hesindokratie 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.

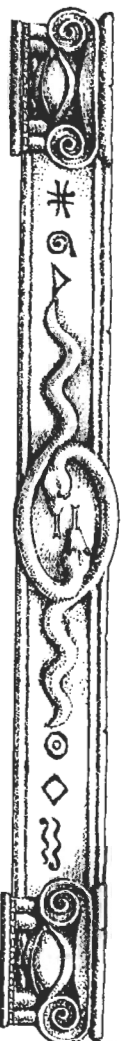
Obwohl die meisten Mitglieder nur geringe Geldmittel haben, so ist davon auszugehen, daß die Eingeweihten über großen Reichtum verfügen. Zum einen, weil bisweilen beträchtliche Mittel von den Conservatoren zur Verfügung gestellt werden können, zum anderen, weil im Auftrag des Bundes zahlreiche Anstrengungen unternommen werden, Gold und andere Schätze an sich zu bringen. Aufgrund der Gefahr, entdeckt zu werden, unterliegt die Ausführung derlei Unternehmern niederen Handlangern. Allen die Planung wird von den brillanten Hirnen der 'Meister' durchgeführt. Hieraus können sich einige Abenteuer à la *Dr. Mobius* 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 Geheimkreisen zu suchen, ziehen sich jedoch durch alle Schichten der Gesellschaft. So war sogar die verstorbene Gräfin von Yaguiria, Uldora von *Bethana*, eine Eingeweihte. Sie hatte den genialen Dorgondo Paquamon, der auf der Spur eines der größten Geheimnisse zwischen Musik und Magie war, auf dem Landgut, das sie ihm zur Verfügung



stelle, praktisch von der Öffentlichkeit abgeschnitten, denn diese wäre ihrer Meinung nach für diese Geheimnisse nicht reif gewesen. An der Spitze der Vinsaler Geheimnisse steht Arba von Silas, der hohe Lehmeisterin des dortigen Hesindertempels, 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. Der gebogen gehende Alte mit dem schulterlangen, schloßweißen 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 fertig er Abschriften an.

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

Alyssa 'Adamantene Zensurin'

Alter: 57. Eine stolze Frau mit steinerter 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)

Ranalla 'Helfende Hand der ehemern Kapitale'

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

großmütterlichen Dukt 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 Elvar der hohen Gabe'

Alter: 56. Der Schwarzhaarige mit dem zornig-strahlenden Blick und dem heißen Blut eines Almadans kennt nur ein Ziel: Je der 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 stützt 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 Dämmerng'

Alter: 63. Der gemüthlich 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)

Avesandro 'Botschaft der ehemern Schlange'

Alter: 46. (verstorben) Der jüngste Conservator dachte, daß die Zeit gekommen sei, das Deposium der Welt zu öffnen. Vor einigen Jahren brachte er bereits Abhörung, den Kelch der Luft, den man auch Kelch der Sieben Winde nennt, zum Hesindertempel nach Termon. Aus Abhörung und sechs anderen magischen Kelchen sollte später die edelste aller Wälfen widerstehen. Avesandro sollte später die edelste aller Wälfen widerstehen. Siebenstreich, daß die Finsternis zurückwerfen konnte. Hieran sah Avesandro, daß die Welt durchaus mit dem Potential des Deposiums verantwortungsbewußt umgehen konnte. Letztendlich verließ Avesandro den Hort und wurde für seinen Verrat von Midur getötet.

Anhänger des Namenlosen

„Auf den Zyklopinisch scheint sich eines der Zentren des Namenlosen Kaites zu befinden. Zum einen existiert dort in einem Tempel nördlich von Termon das meines Wissens einzige Abbild des Namenlosen, welcher den finsternen Got als Mann darstellt, der nicht tatenlos liegt, sondern keuchend verharzt, als sei er im Begriff, sich zu erheben. Möglicherweise handelt es sich hierbei um ein Götzengbild güldeländischen Ursprungs.“

Zum zweiten erfolgt 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 Anhänger, die sich hingegen in diesem verneinten Kult bekennen.

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

weiteren scheint es das Flugschiff eines mächtigen Dieners der Namenlosen zu sein, eines seiner derzeit güterrechtlichen Ängste, der Sendboten und Spione des Gottes. Jene finstere Gestalt ist bisher allerdings nur im Schein des Almadans erblickt worden.“

—Aus den verbotenen Schriften der Tephara von Melimius aus den Jahre 17 v.H., archiviert in den Bleikammern seiner Erhabenheit zu Gureth.

„Der Namenlose ist das Böse an sich, der Verderber der Versuchten, 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 holt wenig mehr als den offenen, ehrlichen Kampf, seine Waffen sind nicht Schwerer noch Lanze, sondern Heimgänge, Verstecktheit, Gift, Versuchung und Verrat.“

Die über, die an Geist und Glauben schwach sind, versucht er mit Versprechungen von Macht und Reichtum, Wöhe über jenen, die ihm

folgen, denn sie geben ihre Seele im eiteln Tand und leere Worte. —Aus dem Bericht der Zwöllgütlichen 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 Zyklopinisch auch nennt, im Jahre 7 Hal war seine große Chance. Er sammelte alle überlebenden Anhänger unter seiner Führung und schuf seinem Got insgesamt auf Dubar ein neues Zentrum. Heute ist Sarpedon einer der mächtigsten Geweihten des Namenlosen, und er kennt die Worte, mit denen man Maruk-Mehai anrufen kann, einen Dämon, der dem Namenlosen diene (siehe *Mysteria Arkana*, Seite 163).

Einige Besucher, die in letzter Zeit häufig in seinem Haus hoch über Termon und im Tempel auf Dubar zu Gast sind: Sephirim Iyabadan und der unheilige Knabe Tionnin Madarastadin (siehe das Abenteuer *Die Tage des Namenlosen*). Eines seiner geheimen Ziele ist eine Güldelandfahrt, um dort weitere Anhänger des Kultes für dessen Verbreitung auf den Zyklopinischen und in Avenuren zu gewinnen – eine Stärkung des Kultes, die er aufgrund der Verfolgungen der letzten Jahre als dringend notwendig erachtet. Im Chaos, das durch Borebad 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 erwähnt werden. Zusammen mit Sephirim Iyabadan ist er weiterhin einer der Drahtzieher im Hintergrund.

Das Wirken des Namenlosen

Die Geweihten des Gottes ohne Namen können ebenso wie die Geweihten der Zwöllgütlichen Wunder wirken. Diese sind hier kurz mit ihrer Wirkung aufgelistet, Kosten an Karmacnergie sind nicht vorhanden. 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, Kult, Ordensritzer*.

Stimmungsroll ist es, wenn Sie beschreiben, wie ein Geweihter unheilvoll auf einen Helden deutet und dabei einen schaurigen Gessang 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 stimmungsroll, wenn ein Held an der Errichtung des Depositums nicht teilnehmen kann, weil er von Namenlosen Zweifeln plagt in der Ecke hookt.

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

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 Selbstbeherrschung-Probe +2W6 machen.

Namenlose Kälte

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

Namenloses Vergessen

Dieses Wunder wird gerne auf Söldner vor wichtigen Kampfeinsätzen angewandt. Es schafft identitätsloses 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.

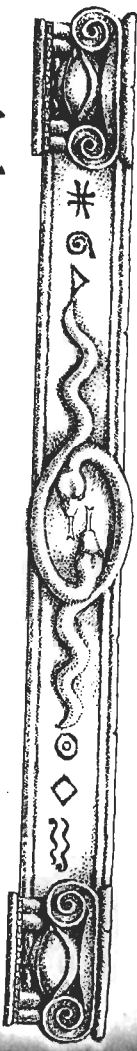
Namenloser Zweifel

Dieses Mirakel legt die Saat des Zweifels in den Geist seines Gegners – vorzugsweise eines Geweihten der Zwöllgütlichen. 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 Samin 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.

1840–1833 v.H.: Erforschung und Kartographierung der Inseln.

1830 v.H.: Auf der Insel Baltra erscheint der Graf Garafan Friedenskaiser Sench 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 präsozialistischen Bewohner zusammenreiben und grausam zu Tode foltern.

1645 v.H.: Am Jahrestag der Ermordung der Präsozialistischen 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 Pelmides von Rethis (1636–1593) versucht, die Zyklopeninseln vom Kaiserreich zu lösen. Kaiser Fran-Horas schlägt den Aufstand nieder. Neue Königin wird seine Adoptivtochter Menkides 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 Menkides von Rethis (1607–1545) verdoppelt die Steuern, worauf es zu einer Revolte der Leibeigenen kommt.

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

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

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

Pentaklautes Kistridis. Zesrad bietet 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 Nemeleth auf die Zyklopeninseln. Nemeleth erklärt Palakar zu seiner Residenz, zur Stadt des Allgegenwärtigen Raben.

1486 v.H.: Der kinderlose Zesrad adoptiert seinen Geliebten Tineus und macht ihn zu seinem Nachfolger. Die schwachen Thalassokraten, die Tineus folgten, regierten im Schatten Palakars, dessen Macht und Dekadenz zunahm.

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 nemelethäischen Boron-Kult nach Al'Anla bringen.

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

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

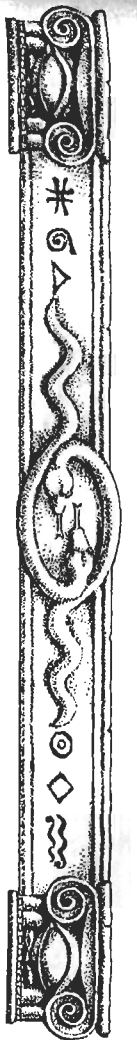
1111 v.H.: Eine schwere Seuche sucht das Archipel heim. Der 'Bund von Meer und Land' mit den Feen durch Merymakos I. sorgt für ein Heilmittel.

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 Kosbarkeiten werden später verkauft. So gelangt ein Teil von ihnen zu dem Schwarzgerfurst Gubbruz nach Al'Anla und in den Orkenhort.

993 v.H.: Während des Kampfes der Garchter 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 Verbannungssstätte.

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



nell einen eigenen Erleuchteren der Lichte Baltraa, der meist ein Einheimischer war und die Bevölkerung kaum schlechter auspräbe als die weltlichen Herrscher davor oder danach.

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

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

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

20. Praios 86 v.H.: Seekönig Dirimethos 'der Reiche' (132–86 v.H.) stirbt im Kampf gegen thorwelische 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 Bleiminen von Hyalios.

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

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

18. Phex 17 Hal: Der Pakt von Al'ayis Hiphon'. Mernydion II. bestiegelt die Loslösung der Inseln vom Mittelreich durch eine Allianz mit dem Horastreich. Seekönig Mernydion beschlagnahmt die kaiserlichen Biremen *Stolz von Rethis* und *Blutrochen* der IV. Galcerenflotte. Gleichzeitig wird der Botschafter des

Mittelreiches aus Rethis verwiesen. Die Albernischen Axtschwinger leisten den secköniglichen 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 Haben.

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

4. Praios 18 Hal: Mernydion II. Thalivn v. Rethis (20 v.H.–18 Hal) stirbt an Wundfieber, das einem Jagdunfall folgte. Bestiegelt durch den Pakt von Al'ayis Hiphon wird Kaiserin Amene 'Königin beider Hyalios'. Mernydions Sohn, Prinz Harndiyon Thalivn, wird zur Schulung nach Mithumons geschickt. Reichsadmiral Quent führt einen Großteil der Gefangenen und Verbannten Iort von Rethis und setzt sie am 7. Praios misamt den kaiserlichen Truppen an der Küste der Markgrafschaft Windhag ab. Urras von Hohensteyn-Korden wird als Hofmeister, Herzog Beryos von Teremon als Heermeister eingesetzt.

16. Ronda 18 Hal: Herzog Beryos Cossetta leistet in Vinsalt Kaiserin Amene den Treueeid.

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

15. Effend 24 Hal: Das Effendhorn zu Rethis. Ein Necker steigt aus dem Meer und übergibt dem Effendlempel 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 Zykloper 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 Minoraurensjagd schicken, in Kontakt mit den mysteriösen Regenwäldern auf Phenos bringen, klären lassen, wo der Zusammenhang zwischen den Stiermenschen und der langer Zeit geflüchteten Braxozogh-Kultisten ist oder gar eine Gefangenenerkennung aus dem Gymnasion 'oder dem Dorf' initiieren. Diese Informationen sollen Ihnen helfen, das Bild der Zyklopeninsel lebendiger zu zeichnen. Weitere Informationen zum sonnigen Archipel der Zykloper 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 Nordmänncher Gemüsebauer oder ein Weidenr Vierzöcher 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 Göttersandbild und an jedem Schrein findet man kleine, geflochtene Körbchen mit Opfergaben: ein paar Oliven, getrocknete Feigen, ein Ei, ein Strauß Blumen, aus Halmen geflochtene Nistnester oder etwas Salz. Vielleicht liegt es an der allgegenwärtigen Sonne und dem guten und gesunden Essen, daß die Menschen hier ein solch glückliches Volkchen sind. Man verlangt nicht viel vom Leben und ist deshalb auch nicht enttäuscht, wenn alles bleibt, wie es ist. Vieles hängt von dem Or 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 erkennt 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 'Heimabundnen' zusammenzuschließen, denn ihre Heimat bedeutet ihnen viel. Neben jenen Bündnen, die bei den Götter Seefahrern und Seefahrern des Archipels besonders beliebt sind, schließen sich gegenseitig eine Handvoll Zyklopäer zusammen, um auf Abenteuer auszusuchen.

Ein Sprichwort sagt: "Das Praxosmal wurde von Praios geschaltet, 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 vorbeitkommen, an dem eine aus Stroh geflochtene Stube an einer langen Saug 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 Verwandler der Feste, so bringt man Speis und Trank mit, von einem Fremden wird eher eine unterhaltende Geschichte erwartet.

Die Zyklopäer scheinen von Eifer, Praios und auch Rahja gesegnet. So mancher Liebhaber hat schon versucht, die vermeintliche 'Unschuld' einer zyklöpischen Schätzin zu erbern, mußte jedoch recht bald feststellen, daß sie weniger unschuldig als er selber war. Ebenso hat mancher 'wilde', braungebrannte Schätfer 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 ehrgestigen Flochtenbauprogrammen vergangener Generationen geopfert, und somit ist Holz rar und wird nur für die Inneneinrichtung gebraucht. Als Brennholz verwenden der man Treibgut, getrocknete Älgen und Stroh. Auffällig ist im ganzen Archipel der rechteckige Baustil: kaum einmal findet man runde Formen. Selber Türme haben einen quadratischen oder rechteckigen Grundriß, und insofern stellt der runde Praios-Tempel zu Rechtis eine Besonderheit dar. Besonders auf Praios nutza man zusätzlich das weiche Tuffgestein zum Hausbau. Die Siedlung Lylios ist sogar vollständig in den weichen Stein geschlagen, und in Teremon gibt es eine Vielzahl tiefer Kellner, 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 Mauerische. Einige Kräuterbündel und Pfefferstangen 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 empfindliche 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 Zyklopäern zu meinen – findet das Leben jedoch unter freiem Himmel statt, und es ist üblich, daß die Familie sogar ihren Schlafplatz unter das Stiermestzelt 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 Lehmziegel auf einem Steinfundament, sind weiß gekalkt und mit Schmuck-

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

Die verschwundene Insel

„Einst, so steht es in alten Pergamentrollen geschrieben, soll es ein fangschines Eiland im Archipel der Zykloper gegeben haben. Auf alten Karten aus Boarganer Zeit – wie man sie beispielsweise in der Bibliothek zu Teremon noch findet – ist sie sogar verzeichnet. Sie lag zwischen Baltra und Hylbia, in einer dort, wo sich heute nur noch ein namenloses Riff befindet. Der Name jener Insel wird mit Phikahano, angegeben. Ebenso wie auf Palios und Hylbilos wurden hier vor mehr als 3.800 Jahren Siedler angesiedelt. Irgendwann, wohl nur wenige Jahre später, war die Insel verschwunden. Einige Fischer berichten von einer gewaltigen Schildkröte, einem Wal oder einem anderen gigantischen Ungeheer, das die Insel auf seinem Rücken getragen habe und wohl durch den Ausbruch des Amman Krater im Jahre 1864 v.H. gerichtet wurde. Zusammen mit den Berichten einiger Güldenlandfahrer und anderer Forschungsreisenden aus verschiedenen Jahrhunderten, die von einer verschwundenen Insel handeln, auf der Menschen leben, die alten Boarganer sprechen, ergibt diese alte Legende durchaus einen Sinn. Vielleicht treibt wirklich eine Insel auf den endlosen Meeren Dares umher, gelangt den Trüben einer weitestlichen Kretanin.“

—Aus einem Vortrag des Enrik Danmike vor der Gemeinshaft der Freunde Ares

Der fünfte Leuchtturm

Wer die Bewohner der Zyklopeninseln nach den hiesigen Leuchttürmen befragt, dem werden sie nur von vierern berichten, deren Schichten Schiffe durch die Zyklopersee geleitet. Das Feuer der beiden wichtigsten Türme weist den Schifflern den Weg in die Häfen von Rechtis und Teremon. Der dritte Turm weist den Weg durch die Meerenge von Garén. Ein vierter Leuchtturm auf

bändern bemalt, die allerlei Meerestiere zeigen. Eine Ausnahme bildet die Stadt Teremon, deren Häuser aus dunklen Vulkanstein (Granit, Andesit oder Turf) bestehen.

Die großen Villen und Paläste der Reichen verzieren man mit bunten glasierten 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 Schmelzbändern bemalt, die ebenfalls kaum ohne die allgegenwärtigen Motive Eifers auskommen.

Von unentdeckten Geheimnissen und dem Erbe alter Mythen

Phrygais leuchtet den Schifflern, die den Häfen von Athyros anlaufen wollen, die beste Passage. Doch es gibt ein fünftes Leuchttfeuer, 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!

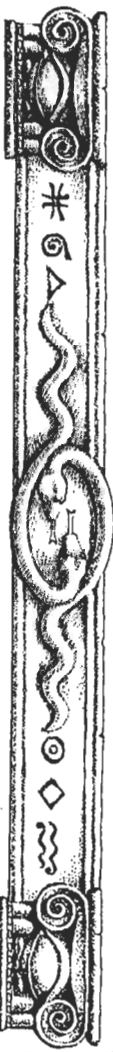
Der Leuchtturm steht auf einer kleinen, der Westküste von Palios vorgelagerten, kargen Felseninsel. Die Menschen hier nennen ihn 'Endlosblock'. Gezeichnet vom Verfall unzähliger Jahrhunderte, liegen die Reste der Bohlen, die einst seine Pionere verschlossen, im trockenen Gras, das sich sanft im Seewind wiegt. Direkt unterhalb der Klippen, auf denen sich der Leuchtturm erhebt, donnert Eifers 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 Wasseroberfläche auftragende 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 Palios' 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 Herrscharen des Namenlosen den Weg in diese Welt.

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

Eine andere Legende besagt gar, daß dieses Leuchttfeuer die Kraft hat güldenländischen Schifflern den Weg zu weisen und den Bann

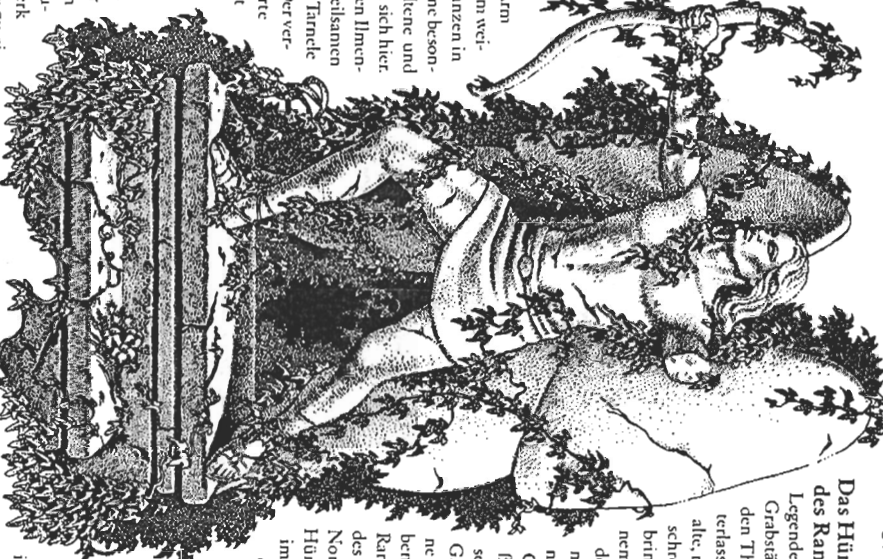




des Efferfluchtes zu brechen, der die beiden Kontinente trennt. Was man auch immer von diesen Geschichten halten mag, sicher ist, daß das zerstörte Leuchtturm, welches aus Glas und Draht bestanden haben muß, von ganz besonderer Art war. Er wies seinem ebenso, daß man in dem Leuchtturm den Anfang einer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

Das umrankte Denkmal

Mitten in der Wildnis von Patios 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 Gaben-tisch, deren einstmal 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; seltsame und auch seltsame Gewächse finden sich hier: Finage-Bäumen wachsen neben Illen-strüchern, Chonchins neben heilsamen Lulani, die schmerzende Tarnale inmitten von Zwölblattkraut. Derver-schlungene und überwucherte Plaid 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 Wäldin, die in tiefer Liebe zu einem Menschen entbrannt war. Der Mensch, ein mutiger Jäger aus Lykos, erwiderte die Liebe des Feenwesens, so daß beide eine Zeit glücklich miteinander lebten. Nun sind die Feen jedoch zeitlos und gemeinhin unsichtbar. So wollte nun das Paar nicht den Tod zwischen sich treten lassen, und die Fee wirkte einen mächtigen Zauberspruch, den Jäger ewige Jugend zu schenken. Da aber trat die Liebenden der Zorn Satinavs und verwandelte den Jäger in Stein, "so daß er ewig sei wie er sei, so wie es geschehen sollte", 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 befreit; dann fordert Satinav die gestohlene Zeit zurück. Nur Rahjiss 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 Thorwalern auf den Inseln hinterlassen worden sein soll. Nur noch alte, mit der bisherigen Geschichtsschreibung kaum in Einklang zu bringende Sagen können 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 seiner letzten Ruhestätte gegeben haben soll.

Rangold Feuerbart war der Name des verstorbenen Kapitans eines Nordmehrschiffes; ein blonder Hüter mit ungeheurer 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 Märosen hinter vorgehaltener Hand, zusammen mit den Schätzen seiner Kapitäns auf den Inseln in einem aus mächtigen Steinen aufgeschichteten Hünengrab ruhen, so wie es in früheren Zeiten Brauch im hohen Norden gewesen ist.

Gelänglich kursieren Reimverse in den Häfenorten der Städte und Dörfer, in denen angeblich in verschlüsselter Form der Standort des Hünengrabs beschrieben wird. Die Weitergabe dieser kuriosen Verse ist meist von vielesagenden 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



Zyklopiense überblicken kann, scheint im Laufe der Zeiten hinzugefügt worden zu sein, denn einem solchen Platz hätten fündig Sucher in heutiger Zeit gewiß längst aufgespürt. So bleibt es einseitigen 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 puren Seemannsgarn ist.

Der Piratenschatz des Kun Storbak

Auf einer der nördlichen Inseln ruht seit mehr als einem Vierteljahrhundert der verschollene Schatz des an der Westküste gefürchteten Piraten Kun Storbak, der 14 v.H. im Schinderwast von Grangor ersaßt wurde und den man auch schon lange als 'Oger der Ältere' kannte, bevor ein anderer diesen Namen wider annahm. Dorthin schleppten die Küstenränder ihre Reichtümer, bevor sie zu jenem Beutungs aubrachen, der ihre Häise an den Galgen bringen sollte.

Inmitten einer von See- und Landseite schwer zugänglichen Klippenbuch 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 Storbak-Bande handelt es sich um eine Schatulle voller Edelsteine, einige Käsen 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 Schatzsucht und Fischfang, die auf der Insel gepflegt wird ...

Das Wrack bei den Klippen

"Die Seelen der Schiffer!" Die alte Frau mit dem windzerfurchten Gesicht wart einen neuen Holzschiff auf das Herdfeuer und hob mahnend die Hand. Die starke Brise, die heulend an der kleinen Fischerbucht 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.

"Halte dich fern von dem Eiland, fern von dem namenlosen Rumpff!" sprach die alte Frau. "Wer weiß, warum sie dort umgeben, 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 hieher. Drum hab 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 fro: Der Mond warf einen schwachen Schein auf das Wrack, das die Ebbe auf dem Eiland freigegeben hatte. Kein Licht, kaum wahrnehmbar, schienen dort ein gespenstisches Spiel zu treiben, und wie jede Nacht warnte sie auf das Fährten des Windes, von dem sie ihren Enkelkindern erzählt hatte. "Siona, gute Siona!" vernahm sie im Wind. "Gäume 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.

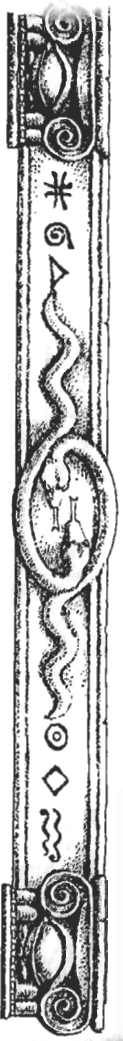
Des Seemanns Kiste

Die Fischer, Viehzüchter, Bauern und Erzscharfuer von Mylmas wissen abends, wenn ein prassendes Feuer die winzige Schankstube eines Viroleums erhellt, eine unheimliche Geschichte zu erzählen. Sie handeln von einer seltsamen Kiste, die nach jeder Neumondnacht irgendwo an den Strand der Insel gespült werden soll. Niemand auf Phrygiagos 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 unutziglich auf dem 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 vertreibt man alle Türen und Fenster – Amulette und Lorbeerzweige hängen dann vor den Türen, und die Menschen denken öfter an die hohen Zölle als an anderen Tagen.

So sind es nur noch Bewohner anderer Inseln oder Fremde, die in ihrer Einflucht über das seltsame Gekaren der Mylmasien 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 Mylmas ein Eremitendasein führt und in den Dörfern als verrückt gilt. Dieser spricht von gnomenhaften Kreaturen, die in den Bergen hausen und sich durch die Abteiler in den Erzgruben bedroht fühlen. Er behauptet, daß jene Kreaturen nur bei Neumond ihre finsternen



ihöhlen verlassen können, da selbst das Licht des Madamals auf ihren Körpern brennt wie Feuer. In diesen Nächten aber schlafen sie die verwunschene Kiste auf einen Strand, in der Hoffnung, ein Opfer zu finden, das dem Bann der Kiste erliegt und willenlos 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 Fecwelt führt, in der ein Mager, der dort gestrandet ist, Opfer für ein Blutritual sucht, das ihn am Leben hält.

Die Steinernen Riesen

An der Meerenge zwischen Dubar und Hyplia, 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 rügen sie Dubar und Hyplia 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 Hyplias 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 Fluche und andere Bosherten zuriefen, bis es Eiferd zuviel wurde und er sie zur Strafe und

ten zuriefen, bis es Eiferd 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 Hyplia besonders groß, denn es geht der furchtsame Glaube, daß ein Frevler gegen Eiferd den Bann brechen und die Riesen erneut beleben könne. Viele Seelute opfern Eiferd reichlich, wenn sie der Riesen an der Meerenge ansichtig werden, und besänftigen diese Stelle zu passieren und den grimmigen Blicken der Standbilder zu entkommen.

Die Namen der Riesen werden auf den Inseln oft als erzählerisches Mittel genutzt, um den Kindern Angst einzujagen: Der Ausspruch "Dann holt dich Rokor oder Kuduk, oder beider!" 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 Halbwüchse 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: Eiferd soll dem Thronrüber seine derische Existenz geraubt, gleichzeitig aber den Einzug in die heiligen Hallen Alverans verweigert haben. Nun muß der Verfluchte mit seiner Slawengaleere *Schwertfisch von Kutik* irgendwo im Meer der Winde umhergeister, und Schreckliches droht jedem Schiff, das dem Unteren begegnet. (Die Sage vermischt sich häufig mit den Brabaker Legendenden vom *Fliegenden Bornländer*.)

Anderer 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 seithundertn tote Leute stellt.

12. PER 2541 Ja habe ein seltsames Erlebnis. Ich bin in einer dunklen Röhre begraben und

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

mir einen. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

gesehen, wie ich sterbe. Ich sehe mir meine Hände an und wundere mich, wie ich leben und sterben

Im Lieht der untergehenden Sonne schienen die Schatzen der toten Stadt wieder von unhelligem Leben erfüllt. Die massiven Ocker der Saakophage leuchteten sich, finstere Gassen erstreckten ihnen und eilen auf den Betrachter zu. Dann, wenn Daisos' wachendes Auge vollends geschwunden ist, sind auch die Schatzen auf einmal nicht mehr zu sehen. Wo mögen sie wohl sein, tanzen sie gar einen unsichtbaren Reigen um den sterblichen Besucher dieser finsternen Sekte? Schwärzen liegt über den Ruinen, den Sackstümpfen, den Daisos, dem Statuen namenloser Götter und dem Gedächtnis an lange vergessene Ruhmeszeiten. Niemand mag sich mehr an die Bewohner Palastes erinnern, zu lange ist es her, daß ihre Schritten den Straßen zwischen den Tälern der Stadt leben einhauchten. Kein Dandies fährt mehr auf der Straße gen Ceremon, um glitzerndes Gold, funkelnnde Juwelen und duftende Gewürze für den reichen Tempel zu bringen. Tot darüber liegt auch das große Theater, nahezu liebevoll umarmt von den Armen zweier erstarbener Lavastrome, die fast spielerisch große Teile der Nekropole umgeschoben oder zur Seite gedrückt haben. So sind viele der sterbenden Saakophage für immer verschlungen oder liegen, wie eine Liege vom Bernstein umschlossen, auf ewig gefangen da. Als Grabeschnuck dient allein der schwarze Odhn, der nur hier zu wachsen scheint, eine dunstige Pflanze für einen traurigen Ort.

- Rajahamunda, Hochgeweihte der Rajia zu Ceremon

