

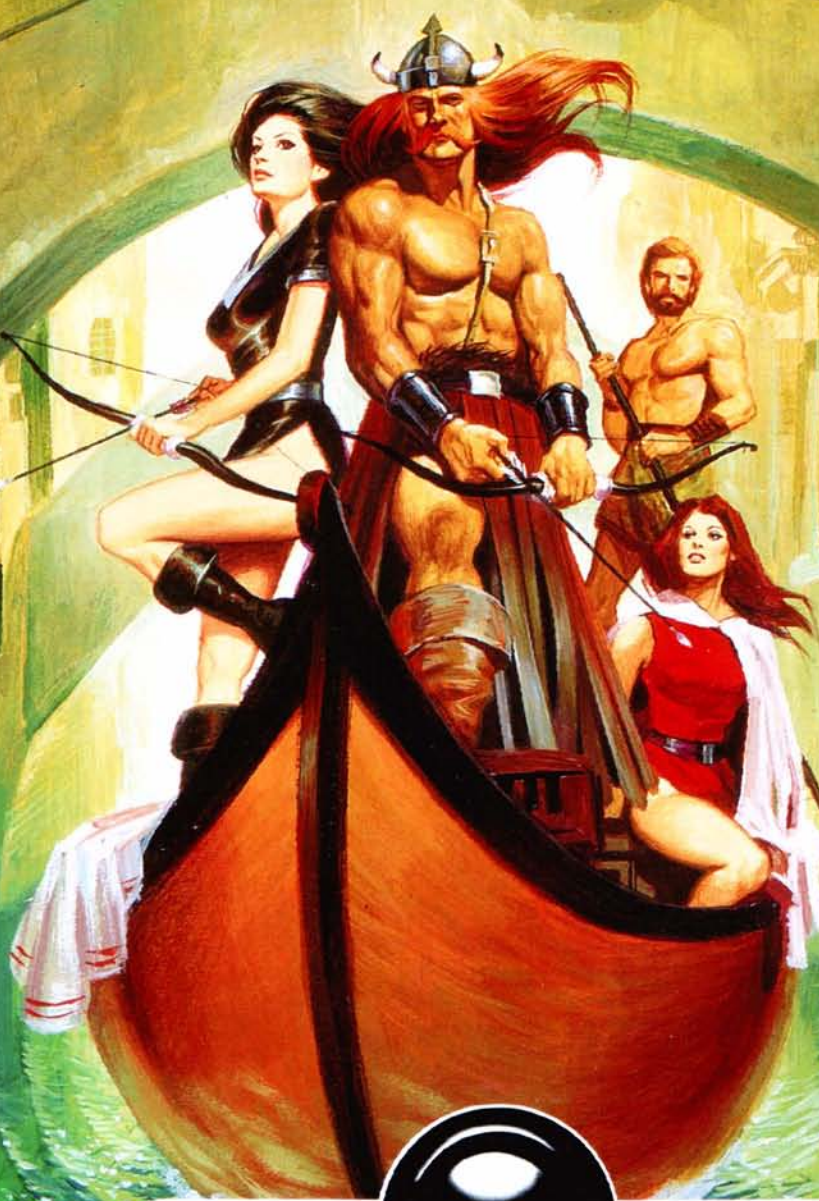
Die Kanäle von Grangor

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3-5 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

9-12

ABENTEUER 24



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

**Droemer
Knaur®**

Avenger

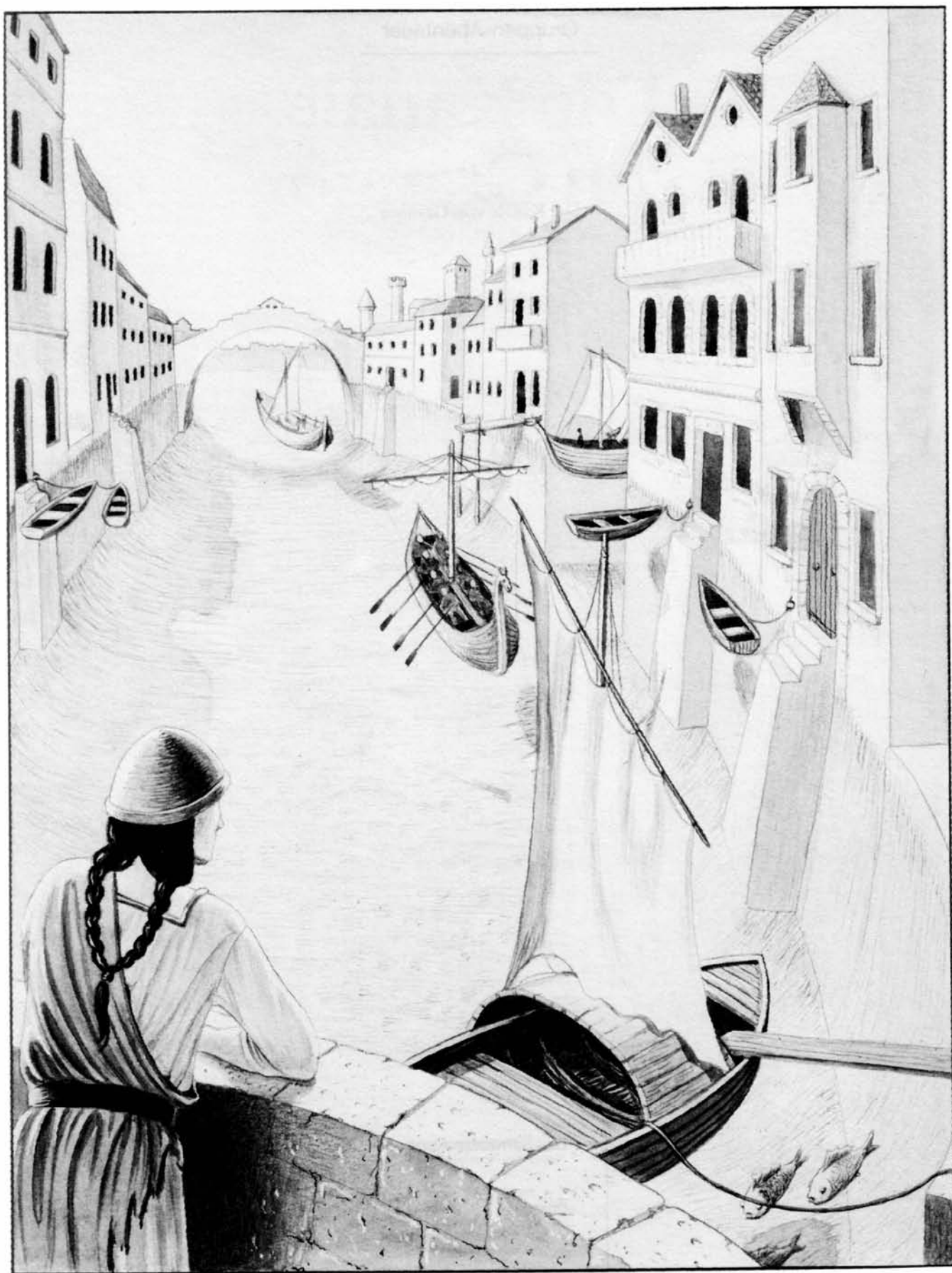
Gruppen-Abenteuer

Die Kanäle von Grangor

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®





Die Kanäle von Grangor

von Ulrich Kiesow

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 9–12
für den Meister und 3–5 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1988 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30041-9

Inhalt

Das Abenteuer (Meisterinformationen)	6
Vorspiel	7
Der falsche Auftrag	7
Der Besucher	7
Die Verabredung	8
Die Begegnung mit einer Göttin	9
Der Untergang Grangors	10
Das Ende des Abenteuers?	10
Die zweite Begegnung mit der Göttin	11
Die Zeit steht still	12
Grangor unter der Zeitstarre	15
In den Straßen der Stadt	15
Die Kanäle von Grangor	16
Das Haus am Seebogen	17
Der Weg zum Tempel	20
Die geheime Pforte	20
Das Haus des Rattenkindes	21
Der Tempel der Rahja	22
Das Ende des Abenteuers	26
Anhang	
Die wichtigsten Meisterpersonen des Abenteuers	27
Der Brief des Passagiers	28
Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	14/15

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

In den »Kanälen von Grangor« werden die Helden ein Abenteuer erleben, das zu den überraschendsten gehören dürfte, die sich je in Aventurien ereignet haben. Der Ort der Handlung, eine Stadt im zivilisierten Lieblichen Feld, wird die Helden erwarten lassen, daß sie – wie das bei Stadtabenteuern so üblich ist – wieder einmal in eine Detektivgeschichte verstrickt werden. Und tatsächlich beginnt das Abenteuer mit einer »Scheineröffnung«, die die Vermutungen der Spieler bestätigt: Eine reiche, von ihren Verwandten bedrohte Erbin, bittet die Helden um ihren Schutz. Um das gemeinsame Vorgehen zu besprechen, verabredet man sich vor dem Rahjatempel. Sobald die Helden aber diesen Tempel betreten, nimmt das Abenteuer eine völlig unerwartete Wendung; die Ereignisse überstürzen sich: Die Liebesgöttin persönlich spricht sie an (an sich schon ein unerhörtes Erlebnis), kurz darauf bricht das Verhängnis über Grangor herein. Beim Untergang der Stadt kommen auch die Helden zu Tode.

Aber dennoch ist ihr Schicksal nicht besiegelt. Denn die Göttin Rahja unternimmt einen verzweiferten Versuch, die Vernichtung der Stadt ungeschehen zu machen. Dazu dreht sie die Zeit bis zu einem Moment kurz vor der Katastrophe zurück und hält sie für zwölf Stunden an. Während die ganze Stadt in der Zeitstarre gefangen ist, können die Helden die (sehr kurze) Frist nutzen, die Ursache für die Vernichtung aus der Stadt zu entfernen. Hier nun die Beschreibung der Lage der Stadt vor der Katastrophe:

Wie vielen DSA-Spielern und besonders den Lesern des Aventurischen Boten* bekannt sein dürfte, besitzen die Zwölfgötter einen machtvollen und grausamen Gegenspieler, genannt der Namenlose Gott. Diesem Gott ist es gelungen, in Grangor Fuß zu fassen. Er hat eine starke Anhängerschaft um sich geschart, einen Geheimbund, der sich in einer unterirdischen Kultstätte trifft. Ihre Kraft bezieht diese Sekte aus ihrer Verehrung für den Namenlosen und aus einem mächtigen Talisman, einem Haar des Gottes, das sie in ihrem Tempel aufbewahrt.

Nun sind Aventuriens Zwölfgötter viel-, aber nicht allwissend. Außerdem besitzt der Namenlose die Gabe, seine Aktivitäten vor seinen göttlichen Erzfeinden abzuschirmen. Aus diesem Grunde konnten die Zwölfgötter zwar erspüren, daß der Namenlose in Grangor eine Bastion errichtete, aber es gelang

ihnen nicht, den Standort der Kultstätte und die Identität seiner Anhänger zu ermitteln. Da verfielen Rondra, Efferd und Ingerimm auf eine Abwehrmaßnahme von wahrhaft göttlicher Radikalität. Sie beschloßen, die Stadt Grangor von der Weltkarte zu tilgen, um so ganz sicherzugehen, auch die Festung des Namenlosen und seine Anhänger zu treffen. Und tatsächlich wird die Vernichtung aus heiterem Himmel über Grangor hereinbrechen, falls es den Helden nicht gelingt, jenen Talisman zu vernichten, während die Zeit in der Stadt stillsteht.

Die Kultstätte, in der das Haar des Namenlosen aufbewahrt wird, befindet sich unterhalb des Rahjatempels, und Letitia, die Hohepriesterin der Liebesgöttin, ist zugleich das Oberhaupt der Gefolgsleute des Namenlosen, aber es wird lange dauern und einiger Umwege bedürfen, bis die Helden zu dieser Erkenntnis gelangen. Und wenn sie endlich das Versteck des Talismans gefunden haben, müssen sie feststellen, daß das Haar nicht mehr an seinem Platz ist. Letitia, die ebenso wie die Helden und einige Anhänger des Namenlosen nicht von der Zeitstarre betroffen ist, hatte zwischenzeitlich versucht, den Talisman aus der Stadt zu schaffen und ihn, als ihr dies nicht gelang, an einem neuen Platz versteckt ...

Sie sehen, das Abenteuer hält einige verblüffende Wendungen für die Helden parat. Leider müssen wir Sie darauf hinweisen, daß Sie es nur dann erfolgreich leiten können, wenn Sie sich gut mit den Abläufen der Ereignisse, den wichtigsten Personen und Schauplätzen vertraut gemacht haben. Also machen Sie sich die kleine Mühe!

Wenn das Abenteuer für recht hochstufige Helden angelegt ist, so vor allem deshalb, weil die komplexe Spielaufgabe einige Erfahrung mit dem Rollenspiel verlangt. Es kommt also eigentlich mehr auf die Erfahrung der Spieler als auf die der Helden an. Darum spricht nichts dagegen, daß Sie das Abenteuer so abwandeln, daß es zu Helden niedrigerer Stufen paßt; Hauptsache, die Spieler sind keine Rollenspiel-Neulinge. Als Abenteuer für Anfänger ist »Die Kanäle von Grangor« nicht geeignet.

Verwiesen sei noch auf den Band »Die Bettler von Grangor«, der ebenfalls als DSA-Abenteuer erschienen ist. Obwohl jener Band zur Abwicklung dieses Abenteuers nicht benötigt wird, kann er doch für improvisationsfreudige Meister, die das Spiel über die ganze Stadt ausdehnen wollen, empfohlen werden, da er eine großformatige Gesamtkarte der Stadt enthält. Sie werden im übrigen feststellen, daß die »Bettler« und die »Kanäle« sich ohne große Mühe zu einem aufwendigen und verblüffenden Doppelabenteuer verknüpfen lassen.

* Der Aventurische Bote ist das Magazin der DSA-Spieler. Er erscheint zweimonatlich und bietet Ergänzungen zum Spielsystem und jede Menge Hintergrundinformationen zu Aventurien; nähere Informationen bei **Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 8057 Eching, Kennwort »Bote«**.

Vorspiel

Meisterinformationen:

In diesem Abenteuer erhalten die Helden zum ersten Mal in ihrem Leben einen Auftrag direkt von einer aventurischen Gottheit. Es geschieht sehr selten, daß sich die Götter unmittelbar in die Geschicke der Menschen mischen, und nach welchen Maßstäben sie einen Sterblichen zu ihrem Diener erwählen, wird uns für immer ein Rätsel bleiben. Nun haben relativ hochstufige Helden wie jene, für die dieses Abenteuer konzipiert wurde, natürlich einige Verdienste vorzuweisen, aber dennoch sollte sich kein Held einbilden, daß es genügt, die Aufmerksamkeit der Götter auf sich zu lenken, wenn man nur als Krieger oder Magier die 10. Stufe erklommen hat. Darum ist es sehr wichtig, daß die Helden ihre Begegnung mit der Göttin Rahja als einen reinen Zufall empfinden. Das Abenteuer gewinnt einen Teil seiner Atmosphäre eben aus der Tatsache, daß die Helden völlig ungewollt und zufällig Teil eines gött-

lichen Plans werden. Für Sie als Spielleiter bedeutet das: Sie müssen die Helden so behutsam und unauffällig wie nur irgend möglich in die Eröffnung des Abenteuers steuern. Das eigentliche Abenteuer beginnt mit dem ersten Besuch der Helden im Tempel der Rahja, und die Helden sollten unbedingt das Gefühl haben, daß sie den Tempel ganz aus eigenem Antrieb, womöglich gar gegen die Pläne des Meisters, betreten. (Nach unseren Erfahrungen lösen die Tempel dieser Gottheit in besonderem Maße die Neugierde der Helden und Spieler aus.) Gerade wenn die Spieler das Gefühl haben, sie könnten mit einem überraschenden Besuch im Tempel den Meister, der auf eine solche Aktion nicht vorbereitet ist, in Verlegenheit bringen, wird sie die anschließende Szene um so mehr verblüffen. Damit die Überraschung gelingt, müssen die Spieler zunächst auf eine falsche Fährte gelockt werden, das heißt, sie bekommen vom Spielleiter einen Scheinauftrag.

Der falsche Auftrag

Meisterinformationen:

Mit welchem Auftrag Sie für die Helden einen Einstieg in dieses Abenteuer schaffen wollen, ist im Prinzip gleichgültig. Sie können einen unserer Vorschläge aufgreifen oder selbst eine Ouvertüre entwerfen. Besonders reizvoll wäre es, wenn Sie den Scheinauftrag zu einem echten Auftrag umgestalten. Mit anderen Worten, Sie wandeln die Eröffnung eines anderen Abenteuers so ab, daß sie den Erfordernissen dieses Abenteuers entspricht. Die Helden könnten in jenes andere Abenteuer starten, hät-

ten dann aber ihre Begegnung mit der Göttin Rahja und müßten deren Auftrag erfüllen, könnten jedoch im Anschluß daran das unterbrochene ursprüngliche Abenteuer wieder aufnehmen. So ließen sich zum Beispiel die DSA-Abenteuer »Gaukelspiel« oder »Die Seelen der Magier« leicht in die Geschichte von den »Kanälen von Grangor« einbeziehen. Falls Ihnen die oben beschriebenen Möglichkeiten nicht zusagen oder zu aufwendig erscheinen, haben wir die folgende, klassische Abenteuereröffnung zu bieten.

Der Besucher

Meisterinformationen:

Einer der Helden erhält Besuch von einem jungen Mann, der nach seiner Kleidung leicht als Page eines reichen aventurischen Handelshauses zu erkennen ist. Diese Begegnung kann im Prinzip überall in Aventurien stattfinden; sie käme sehr zwanglos zustande, wenn sich die Helden ohnehin gerade in Grangor aufhielten und womöglich eben das Abenteuer »Die Bettler ...« hinter sich gebracht hätten.

Allgemeine Informationen:

Der junge Mann trägt eine enge gelbe Hose und ein blaues, schimmerndes Atlasjäckchen. Er verbeugt sich mehrfach und entschuldigt sich mit leiser, schüchter-

ner Stimme für seine Aufdringlichkeit. Dann fährt er fort:

»Erlaubt, daß ich mich vorstelle; mein Name ist Brin, ich stehe in Diensten der Familie Sandfort. Meine Herrschaft ist auf Euch aufmerksam geworden, als Ihr ...« (an dieser Stelle sind einige Großtaten aus der Vergangenheit des Helden einzufügen).

Anschließend berichtet der Jüngling von seiner Herrin, der 19jährigen Adaque Sandfort, die nach dem plötzlichen Tod des Vaters (siehe »Die Bettler von Grangor«) dessen ungeheuer einträglichen Salzhandel geerbt hat. Nun sind ihr in jüngster Vergangenheit drei seltsame Mißgeschicke zugestoßen:

Sie wäre fast von einer Kutsche überrollt worden; bei

einem Gedränge wurde sie in den Norderwaat gestoßen, direkt vor den Bug eines Schnellruderers; vor ein paar Tagen traf sie eine herabfallende Wasserspeierfigur des Hesindetempels – sie kam mit einem Bruch des Schlüsselbeins davon.

Nach all dem mag Adaque nicht mehr an Zufälle glauben. Sie fürchtet vielmehr, daß sie ermordet werden soll, und verdächtigt ihre Vettern Elgor und Harm, die heimlichen Umgang mit einem Magier namens Pertorius pflegen.

Da die verbrecherischen Vettern als Dauergäste in Adaques Haus leben (das Wohnrecht wurde ihnen im Testament des alten Sandfort zuerkannt), hätte es wenig Sinn, wenn Adaque eine gewöhnliche Leibwache verpflichtet. Sie braucht vielmehr ein paar fähige und

welterfahrene Verbündete, die sie nicht nur beschützen, sondern ihr auch dabei helfen, die Mordgesellen zu überführen und unschädlich zu machen.

Meisterinformationen:

Adaque bietet eine Entlohnung von 80 Dukaten an (pro Held) und noch einmal die gleiche Summe, wenn es den Helden gelingt, die Mörder zu fassen. Außerdem ist für eine freie Passage nach Grangor gesorgt. Der Page Brin wird die Helden auf dieser Reise begleiten, und die Abenteurer werden feststellen, daß die Fahrt sehr gut organisiert ist und ohne besondere Zwischenfälle verläuft. (Sollten sich die Helden bereits in der Stadt befinden, entfällt natürlich dieser Punkt.)

Die Verabredung

Meisterinformationen:

Je nachdem, ob die Helden per Schiff nach Grangor reisen oder sich bereits in der Stadt aufhalten, ist die Verabredung mit Adaque zu variieren. Kommen die Helden in Brins Begleitung im Hafen an, werden sie dort von Adaques Zofe in Empfang genommen, die im Auftrag ihrer Herrin ein Treffen vor dem Rahjatempel vorschlägt. Befinden sich die Helden in Grangor, so berichtet ihnen Brin selbst von Ort und Stunde des Treffens.

Allgemeine Informationen:

»Meine Herrin hält es für sehr ungeschickt, wenn Ihr sie in ihrem Haus aufsucht, weil dann sofort der Verdacht der Vettern geweckt wäre. Sie schlägt darum den Vorplatz des Rahjatempels als Treffpunkt vor. Diesen ungewöhnlichen Ort hat sie gewählt, weil sie recht sicher sein kann, dort niemandem aus ihrem Hausstand oder ihrer Familie zu begegnen. Sie wird leicht an ihrem großen Strohhut mit den scharlachroten Straußenfedern zu erkennen sein und daran, daß sie den linken Arm in einer Schlinge trägt.«

Meisterinformationen:

Setzen Sie bis zum Zeitpunkt des Treffens eine Frist von etwa vier Stunden an. Die Helden sollten nun Gelegenheit bekommen, sich ein wenig in der Stadt umzusehen. Falls sie beschließen, die Zeit zu nutzen, um dem Rahjatempel einen Besuch abzustatten, sind Sie als Spielleiter fein raus. Falls die Helden brav vor dem Tempel auf ihre Auftraggeberin warten, müssen Sie nun behutsam versuchen, die Helden in das Rahjaheiligtum zu locken. Dazu haben Sie mehrere Möglichkeiten.

1. Ein Bote bringt den Helden einen Brief mit der Nachricht, daß Adaque aufgehalten wurde und erst etwa eineinhalb Stunden später am Tempel eintreffen wird. Ehe sich die Helden 90 Minuten lang auf den Tempelstufen langweilen, werden sie hoffentlich lieber einen Blick in Rahjas Haus werfen wollen.
2. Ein schwerbeladener Karren, dem die Pferde durchgehen, rast in einen Marktstand. Es gibt Verletzte, viel Tumult und einen Taschendieb, der einem der Helden den Dukatenbeutel stiehlt und schleunigst mit seiner Beute in den Rahjatempel flüchtet.
3. Eine junge Frau mit roten Straußenfedern am Hut erscheint urplötzlich vor dem Tempel, sieht sich kurz suchend um und verschwindet dann im Gebäude. Ob sie einen Arm in einer Schlinge trägt, ist nicht zu sehen, da ihre Schultern unter einem weiten Umhang verborgen sind.
4. Aus dem Tempel dringen helle Frauenstimmen. Kurz darauf springt ein Mann, der eine kleine Vase umklammert hält, die Tempelstufen herab, verfolgt von ein paar jungen Geweihten, die fortwährend »Haltet ihn, haltet den Dieb!« rufen. Die Helden können den Dieb stellen, wobei die Vase zerspringt und ihren Inhalt (blinkende Dukaten und Silbertaler) auf die Straße ergießt. Nachdem der Dieb gebunden und das Geld aufgesammelt wurde, werden die Helden von den dankbaren Geweihten zur Tempelvorsteherin gebeten. Natürlich sind auch Kombinationen aus diesen Möglichkeiten denkbar.

Die Begegnung mit einer Göttin

Meisterinformationen:

Einen Plan des Rahjatempels finden Sie in der Heftmitte, eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Räume auf Seite 22 ff. Bei ihrem ersten Besuch im Tempel dürften die Helden aller Voraussicht nach nur die Räume 1 und 2 betreten.

Spezielle Informationen:

Ihr betretet zunächst einen Vorraum (1). In dickbauchigen Messinggefäßen stehen mehrere Purpurfarne mit mehr als zwei Meter langen Wedeln und verleihen dem Gemach eine überraschende, südländische Atmosphäre, zugleich verstellen sie den Blick auf die ebenfalls dunkelrot gestrichenen Wände und lassen den Raum verwirrend und geheimnisvoll erscheinen.

Zu eurer Linken stehen neben einer Opferschale zwei Geweihte – eine junge Frau und ein junger Mann – in prächtigen Gewändern, die teilweise aus schimmernder roter Seide, teilweise aus rosigem Tüll geschneidert sind. Die beiden fragen euch nach eurem Begehr. (Sie sind aber erst zu Auskünften oder anderen Diensten bereit, nachdem die Helden eine angemessene Gabe in die Opferschale gelegt haben. Was ein »angemessenes Opfer« ist, müssen Sie als Spielleiter selbst entscheiden.)

Meisterinformationen:

Als nächstes dürften die beiden Helden den »Raum der göttlichen Begegnung« (2) betreten. Da wir mit den Rahja-Riten immer noch nicht gut genug vertraut sind, um sie Ihnen beschreiben zu können, müssen Sie das Geschehen im Begegnungsraum leider selbst gestalten und auf den Geschmack Ihrer Spielrunde abstimmen. Wir liefern nur die für den Fortgang des Abenteuers notwendigen Fakten.

Spezielle Informationen:

In dem ovalen Raum halten sich außer euch ein männlicher und drei weibliche Geweihte auf. Hinzu kommen einige Gläubige, vier Männer und eine Frau, die, nach ihrer Tracht zu urteilen, allesamt Seeoffiziere sind.

Hinter einer fast zwei Meter hohen Marmorstatue der Göttin Rahja tritt soeben eine überaus attraktive Frau hervor. Sie ist blond, in mit Goldfäden bestickte blutrote Seide gehüllt und von schwer zu bestimmendem Alter, gewiß aber über 30 Jahre alt. Ihre Wangen sind rosig gepudert, und die von einem breiten, schwarzen Strich eingefassten Lider verleihen dem Blick der seegrünen Augen eine fast beunruhigende Eindringlichkeit. Die Dame stellt sich euch als Letitia, Hochgeweihte des Tempels, vor und heißt euch im Hause der Göttin willkommen. Noch während sie spricht, ist die Luft im Raum plötzlich von einem leisen Knistern erfüllt. Geweihte und Gläubige springen auf und blicken erschreckt zur Decke, aber allmählich wird deutlich, daß das Geräusch von der Rahjastatue kommt. Tatsächlich geht mit der Figur – sie zeigt eine unbedeckte

Frau, die ein großes Füllhorn hält – eine seltsame Veränderung vor: Der weiße Marmor hat eine rosige Färbung angenommen, gleichzeitig scheint er von innen zu leuchten. Das Füllhorn fällt plötzlich krachend auf den Boden, wo es in zahllose Splitter zerspringt, und die Gestalt hebt langsam die Arme, die Handflächen nach außen gekehrt. Eine seltsame Melodie schwebt durch den Raum, so zart wie fernes Harfenrauschen, und doch scheinen die Töne sich zu einer klaren, wahrnehmbaren Stimme zu formen: »Seid mir begrüßt, ich bin die Schwester der Sonne und die Tochter der Erde, ihr habt mir den schönen Namen Rahja gegeben. Wie sind eure Namen, wer te Gäste?«

Nach kurzem Zögern nennt zunächst Letitia ihren Namen, die anderen Geweihten (Oda, Selinde, Isora und Abelmir) folgen ihr, die fünf Seefahrer (Kazan, Cort, Goris, Ardis und Merisa) schließen sich an.

Meisterinformationen:

Fordern Sie die Spieler auf, die Heldennamen zu nennen. Für den Fortgang des Abenteuers ist es unerheblich, ob die Helden ihre wahren oder falsche Namen mitteilen.

Spezielle Informationen:

Anschließend fährt die Göttin fort: »So höret, Letitia, Oda, Selinde, Isora, Abelmir, Kazan, Cort, Goris, Ardis, Merisa (schließen Sie hier die Heldennamen an), ich werde euch bald wieder zu mir rufen, weil ihr mir und der Stadt einen Dienst erweisen müßt. Bis dahin gehabt euch wohl!« Von neuem ist das unheimliche Knistern zu hören. Die Statue verwandelt sich wieder in eine Marmorfigur und nimmt ihre alte Haltung ein, die Splitter des Füllhorns fügen sich auf dem Boden zusammen, und das steinerne Horn kehrt in die Arme des Standbildes zurück.

Nachdem Letitia und die anderen Geweihten ihre Fassung wiedergefunden haben, fordern sie die Tempelgäste freundlich, aber entschieden auf, das Haus zu verlassen. Die Geweihten wollen sich in Gebet und Meditation mit dem eben Geschehen auseinandersetzen.

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden den Tempel verlassen haben, sollten Sie das »Scheinabenteuer«, in dem sich die Helden zu befinden glauben, für einen gewissen Zeitraum frei improvisierend fortsetzen. Falls Sie unser Einstiegsszenario gewählt haben, könnte nun Aduque auftreten, um mit den Helden – in einem in der Nähe des Tempels gelegenen Lokal – das weitere Vorgehen zu besprechen. So wäre zum Beispiel zu planen, wie die Helden auf unverdächtige Weise in das Haus der Sandforts eingeführt werden können. Ihnen fallen gewiß noch andere kleine Szenen ein, mit denen Sie die Helden beschäftigen können, bis die Katastrophe über die Stadt hereinbricht.

Der Untergang Grangors

Meisterinformationen:

Wir gehen bei den folgenden *speziellen Informationen* davon aus, daß die Helden sich zu Beginn der Katastrophe gerade in einer Schenke aufhalten. Sollten sich Ihre Helden zu diesem Zeitpunkt im Freien befinden, wandeln Sie unsere Beschreibung bitte sinngemäß ab.

Erklären Sie den Spielern, daß Sie für jeden Helden verdeckt eine »Gefahreninstinkt-Probe« auswürfeln. Unabhängig vom Würfelergebnis teilen Sie den Spielern folgendes mit:

Spezielle Informationen:

Euch wird plötzlich mulmig zumute. Eure Herzen beginnen zu pochen, scheinbar ohne Grund seid ihr von Angst erfüllt. Den anderen Menschen um euch her scheint es genauso zu gehen. Einige springen auf und laufen zur Tür. Als sie sie aufstoßen, dringt ein gelber Dunst ins Zimmer, ein stechender Geruch zieht in eure Nasen. Die Luft ist von einem seltsamen Rumoren, Bersten, Poltern und Donnerrollen erfüllt. Menschen schreien, Kinder weinen, Pferde wiehern wie vorm Tor der Roßschlächtereier. (Inzwischen dürften die Helden ins Freie gelaufen sein, und Sie setzen Ihre Schilderung fort:)

Gar nicht fern von euch – etwa in der Gegend des Rahjatempels – steht eine unheimliche Wolkensäule in der Luft, ein kolossaler, ständig wachsender Wirbel aus schwarzem und giftgelbem Rauch. Etwa 100 Schritt vor euch fliegt plötzlich eine alte Frau, wie vom unsichtbaren Faustschlag eines Riesen getroffen, durch die Luft und prallt schwer gegen eine Hauswand, dann hört ihr ein infernalisches Heulen; einen Wimpernschlag später werdet ihr von einem peitschenden Windstoß mitgerissen. (Alle Helden würfeln eine GE-Probe+5. Bei mißlungener Probe erleidet der Held 2W20 Schadenspunkte. Mußte er mehr als 15 SP hinnehmen, wurde ihm der linke Arm von einer durch die Luft wirbelnden Eisentür glatt vom Körper getrennt.) Für einen Moment verstummt der Wind und alles Lärmen um euch her. In die gespenstische Stille dringt das Pfeifen von katzen großen Ratten, die zu Tausenden aus den Kanälen ans Ufer flüchten, denn das Wasser in den Waaten hat sich in eine zähflüssige, eitergelbe Brühe

verwandelt, die brodelt und quillt und langsam über die Uferbefestigung kriecht.

Schon ist der Augenblick der Ruhe vorüber, und das Inferno bricht wieder los: Mehrstöckige Steingebäude fallen zusammen wie Kartenhäuser. Schindeln flattern wie Herbstlaub, Dachbalken trudeln wie Strohhalme durch die Luft. Auf euch Helden ergießt sich ein Regen von Trümmern, Schutt und Staub.

Meisterinformationen:

Veranstalten Sie für jeden Helden eine Serie von Geschicklichkeits-, Spring- und Akrobatikproben mit mehr oder weniger deftigen Zuschlägen. Gescheiterte Proben haben unweigerlich 2W20 Schadenspunkte zur Folge. Schutz- und Wetterzauber bleiben ohne jede Wirkung. Sollte inzwischen der eine oder andere Held zu Tode gekommen sein, setzen Sie für die Überlebenden ungerührt die Beschreibung des Untergangs von Grangor fort.

Spezielle Informationen:

Leider könnt ihr euch nicht um eure toten Gefährten kümmern, denn sie werden von dem Orkan förmlich aus euren Händen gerissen. Der Wolkenwirbel, der anfangs über dem Rahjatempel stand, hat nun die ganze Stadt erfaßt. Eine von leuchtend gelben Schwaden durchzogene Finsternis umfängt euch. In den wirbelnden Wolken könnt ihr immer wieder umherfliegende Trümmer, darunter den voll aufgetakelten Mast eines Schiffes, und sogar Menschen und Tiere erkennen.

Ein Vierergespann aus stämmigen Ochsen rast direkt auf euch zu; dicke Schaumflocken tropfen den rasenden Tieren vom Maul, sie zerrn die Überreste eines Frachtwagens hinter sich her. (Geschicklichkeitsprobe+5 für die letzten verbliebenen Helden. Wem die Probe mißrät, der wird von den Hufen der Ochsen zerstampft – 4W20 Schadenspunkte –, wem die Probe gelingt, der konnte rechtzeitig zur Seite springen, wird aber im Sprung von einer Böe erfaßt, durch die Luft gewirbelt und in ein Haus hineingeschleudert, daß soeben in sich zusammenstürzt: 5W20 Schadenspunkte.)

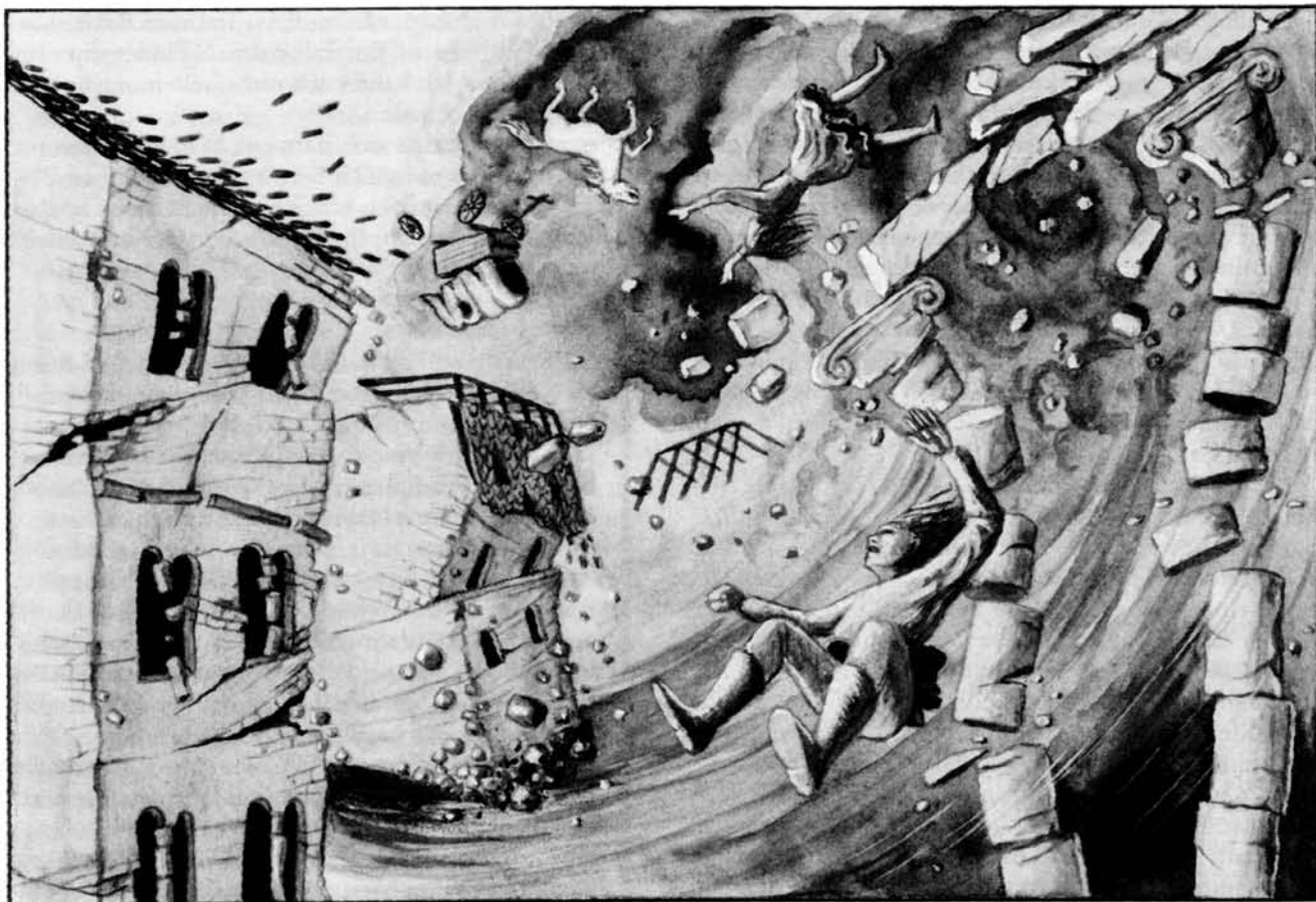
Dann herrscht endlich Stille ringsumher. Nur ein paar öde, rußig schwarze Inseln im Meer sind von der Stadt Grangor und ihren Bewohnern geblieben.

Das Ende des Abenteuers?

Meisterinformationen:

Sagen Sie selbst, lieber Meister, wäre das nicht ein wundervolles Szenario, um eine ungeliebte Spielgruppe ein für allemal loszuwerden? Vor den protestierenden Spielern können Sie sich darauf berufen,

daß Sie sich genau an die Angaben im Abenteuer text gehalten haben – niemand kann Ihnen also einen Vorwurf machen. Zwar werden die Spieler dieser Heldengruppe nie wieder unter Ihrer Leitung spielen, aber Sie haben endlich Ihre Freizeit zurückge-



wonnen und können sich in Zukunft wieder verstärkt um Ihre Kronkorkensammlung kümmern ... Für die unverbesserlichen Spielleiter, die auch weiterhin ihre kostbare freie Zeit ausgerechnet in die Rollenspielerlei investieren wollen (obwohl es ihnen

niemand dankt und die Spieler doch nur dauernd nörgeln und meckern), schlagen wir die folgende Fortsetzung des Abenteuers vor, die die von ihrem plötzlichen Ende geschockten Helden hoffentlich wieder etwas versöhnlicher stimmen wird.

Die zweite Begegnung mit der Göttin

Spezielle Informationen:

Zu eurer unsäglichsten Verwunderung steht ihr wieder im Tempel der Rahja. Ihr habt nicht etwa das Gefühl, aus einer Ohnmacht oder einem Schlaf zu erwachen, nein, viel eher ist euch wie jemandem zumute, der bei einer Unterredung einen Moment nicht zugehört hat und sich nun bemüht, den Faden wieder aufzunehmen, und doch braust in euren Ohren noch das Lärmen der Katastrophe. Vor euch steht die Göttin als lebende Statue, zu deren Füßen jetzt wieder die Scherben des steinernen Füllhorns verstreut liegen. Wiederum könnt ihr den überirdischen Wohlklang ihrer Stimme vernehmen, aber diesmal klingt ihre Rede seltsam matt, so als ob es die Göttin große Kraft kostete, zu euch zu sprechen.

»Wie ich sehe, seid ihr alle meinem Ruf gefolgt. Und wie ihr gesehen habt, ist Grangor untergegangen. Auch ihr selbst seid vernichtet, auch wenn ihr jetzt vor mir steht. Eine göttliche Strafe hat die Stadt und alle Le-

bewesen, die sie in ihren Mauern beherbergte, getroffen. Was ihr erlebtet, war das Werk meiner Geschwister, die ihr mit den Namen Rondra, Efferd und Ingerimm benennt und die, wenn sie ihre Kräfte vereinen, schreckliche Wunder wirken können.

Sie hatten beschlossen, Grangor zu vernichten, weil unser aller schrecklichster Feind, den ihr den *Namenlosen*, wir aber das *Rattenkind* heißen, in dieser Stadt eine mächtige Bastion besaß. Wo sie sich befand, wissen wir nicht, das Rattenkind versteht es sehr gut, sein Tun und Treiben vor uns Zwölfgöttern abzuschirmen. Was wir aber deutlich fühlen konnten, war, daß es hier von Tag zu Tag mehr Diener gewann, und mit jedem neuen Gläubigen wuchs seine Macht. Meine Geschwister entschieden sich für eine Maßnahme, bei der sie notgedrungen einen Teil unserer Welt für das Ganze opfern mußten. Ich hatte sie gebeten, einen anderen Weg zu wählen, aber sie sind starrköpfig, und Eile schien in der

Tat geboten. Außerdem hatten sie Erfolg, denn nachdem Grangor vernichtet war, war auch die Macht des Rattenkindes gebrochen, von seiner Anwesenheit nichts mehr zu spüren. Und doch bin ich davon überzeugt, das Opfer wäre nicht nötig gewesen. Es gibt immer einen anderen Weg. Ich habe diese alte Stadt sehr liebgewonnen, einer meiner ersten Tempel wurde hier erbaut, auch wenn ihn heute mehr Seefahrer und Reisende als Grangorer Bürger besuchen ...

Vielleicht habe ich einen Weg gefunden, wie das Verhängnis von Grangor auch jetzt noch abgewendet werden kann. Um den Weg zu öffnen, mußte ich einen Pakt mit Satinav schließen, dem vielfach gehörnten Ungeheuer und Herren der Zeit. Ich mußte einen hohen Preis für Satinavs Wohlwollen zahlen ...»

An dieser Stelle verstummt die Göttin für mehrere Minuten. Als sie wieder spricht, ist ihre Stimme deutlich schwächer geworden. »Satinav hat soeben die Zeit hier in Grangor um einige Stunden zurückbewegt, nun hält er sie einen halben Tag lang an. Dazu bedient er sich meiner Kraft – das war seine zweite Bedingung für unseren Pakt. Die Zeit steht nun still für alle lebenden Dinge hier in Grangor außer für euch und – so fürchte ich – für eine Handvoll der bedeutendsten Diener des Rattenkindes. Ihr fanatischer Glaube verleiht ihnen einen gewissen Schutz gegen viele Maßnahmen, die wir Zwölfgötter treffen. Nutzt die Zeit, die ich euch verschafft habe, um die Bastion des Rattenkindes zu finden und seine Macht zu brechen. Es kann euch nicht schaden, denn es ist selbst Gefangener der Zeit.« Rahjas Stimme wird wiederum schwächer und ist kaum

noch zu vernehmen: »Es muß ein Teil vom Rattenkind in der Stadt sein ... Ein Talisman ... Findet ihn, vernichtet ihn ...! Ich kann euch nicht helfen, dazu reicht meine Kraft nicht aus ...«

Diesmal verwandelt sich Rahja nicht in eine Marmorstatue zurück, sondern sie behält ihre menschliche, belebte Gestalt. Dennoch scheint sie nicht mehr körperlich anwesend zu sein. Ihr Blick wird starr und scheint in weite Ferne zu dringen.

Meisterinformationen:

Im Prinzip sollte die Göttin während der nächsten zwölf Stunden in diesem Zustand verharren. Falls aber Ihre Spielrunde hoffnungslos in die Irre tappt und dringend einen »göttlichen Wink« benötigt, können Sie als Spielleiter die Göttin natürlich noch einmal zum Sprechen bringen.

Ein neuerliches Eingreifen der Göttin wird auch dann nötig, wenn nicht alle Helden der Gruppe zu den von ihr auserwählten zählen, weil z. B. der Krieger Alf von seinen Freunden zum Wacheschieben vor dem Tempel verdonnert wurde und ihn bisher gar nicht betreten hat. In einem solchen Fall wird Rahja den betroffenen Helden – auf die Fürbitte seiner Gefährten hin – von der Zeitstarre befreien, damit auch er an diesem Abenteuer teilnehmen kann.

Ansonsten haben Sie natürlich die Möglichkeit, einer geeigneten Meisterperson (siehe Anhang) die eine oder andere wichtige Information in den Mund zu legen.

Die Zeit steht still

Meisterinformationen:

Möglicherweise werden die Helden nach den letzten Worten der Göttin zunächst einmal aus dem Tempel stürzen, um sich mit eigenen Augen davon zu überzeugen, wie sich die von Rahja verhängte Zeitstarre auf die Stadt auswirkt. In diesem Fall können die Helden gleich im Vorraum des Tempels eine aufregende Beobachtung machen:

Spezielle Informationen:

Direkt hinter dem Vorhang zwischen Raum 1 und 2 steht ein dicker, vornehm gekleideter Mann. Sein Blick ist starr auf den Vorhang gerichtet, nach dem er eine Hand ausgestreckt hat. Der Bürger steht auf einem Fuß und hat den anderen erhoben, kippt aber nicht nach vorn. (Sein Körper ist warm, aber Atem und Herz stehen still.)

Bei der Opferschale wurde eine Geweihte (namens Serifa) von der Zeitstarre im Gespräch mit einem Gläubigen ereilt. Der Gläubige, ein junger, schwarzhaariger Patriziersohn, hat den Mund geöffnet und die rechte Hand über die Opferschale erhoben. Zwischen Schale und Hand schwebt ein Zweidukatenstück in der Luft.

Meisterinformationen:

Es gibt keine Möglichkeiten (auch keine magischen), die erstarrten Menschen aus ihrem Zustand zu befreien. Falls sie umgestoßen werden, stürzen sie, ohne ihre Haltung zu verändern, auf den Boden. Sollte ein Held auf die wenig sinnvolle Idee verfallen, einem der Erstarrten eine Wunde zuzufügen, so wird er feststellen, daß sein Messer zwar die Haut zerschneidet, daß aber kein Blut aus der Wunde dringt. Alle Schäden, die einem Erstarrten zugefügt werden, wirken sich erst in dem Augenblick aus, da die Zeitstarre zu Ende ist. Alle Wunden, die Nicht-Erstarrten zugefügt werden, gelten als normale Verletzungen, die sofort wirksam werden und auch über das Ende der Zeitstarre hinaus Bestand haben. Falls die Helden nach ihrem Erlebnis im Tempelvorraum immer noch darauf bestehen, den Tempel zu verlassen, um sich in der Umgebung umzusehen, so lassen Sie sie gewähren.

Lesen Sie den Spielern dann Passagen aus unserer Beschreibung der erstarrten Stadt vor oder improvisieren Sie selbst kleine Szenen.

Irgendwann sollten die Helden aber in den Tempel

zurückkehren, um sich mit den Meisterpersonen zu besprechen. (Damit Sie sich selbst ein Bild von den im Tempel versammelten Meisterpersonen machen können, sollten Sie zwischendurch ihre Beschreibungen im Anhang studieren und dann erst zum Text auf dieser Seite zurückkehren.)

Wenn die Helden nicht von selbst wieder zum Rahjatemple streben, fordern Sie sie durch den Mund der Kapitänin Marisa dazu auf.

Von nun an liegt es ganz bei den Spielern, den weiteren Ablauf der Ereignisse zu bestimmen. Natürlich haben Sie als Spielleiter über den Einsatz der zahlreichen freundlichen und feindlichen Meisterpersonen weiterhin einen starken Einfluß auf den Handlungsablauf. Hierbei sollten Sie aber bedenken, daß die Helden wegen ihrer großen Erfahrung von den meisten freundlichen Meisterpersonen als überlegene Partner betrachtet werden. Das heißt, die MP werden alle Vorschläge der Helden sehr ernst nehmen und normalerweise ihren Anweisungen folgen. Die beiden Gruppen freundlicher MP (Geweihete und Seefahrer) werden jedoch im Angesicht der großen Gefahr danach trachten, mit ihren vertrauten Gefährten zusammenzubleiben, so daß im Prinzip drei getrennt voneinander operierende Gruppen entstehen dürften: Helden, Geweihete und Seefahrer. Ausnahmen bilden Letitia (die natürlich ihre eigenen Ziele verfolgt) und die Geweihete Isora. Sie möchte sich am liebsten den Helden anschließen, weil sie sich als ehemalige Kriegerin in dieser Gesellschaft am wohlsten fühlt.

Bevor Helden und Meisterpersonen daran gehen, den Auftrag der Göttin zu erfüllen, dürften sie vermutlich zunächst einen Kriegsrat halten, bei dem nicht nur das künftige Vorgehen besprochen, sondern auch Informationen zusammengetragen werden. Die Helden können natürlich keine eigenen Erkenntnisse beisteuern, aber die Meisterpersonen haben folgende Informationen zu bieten:

Spezielle Informationen:

Letitia: Sie hat gehört, daß es eine Sekte von Anbetern des Namenlosen in Grangor geben soll, weiß aber nichts Näheres. Sie kennt einen weisen Mann, der in einem Zelt aus Tierhäuten auf einer ansonsten unbewohnten, weil häufig überfluteten Insel westlich vor Grangor lebt. Diesen Mann will sie aufsuchen und um seinen Rat bitten. Da der Einsiedler sehr menschenscheu ist, kann sie nur allein zu ihm gehen. Von diesem Vorhaben ist sie nicht abzubringen. (Abb. rechts)

Die Geweiheten: Selinde und Abelmir können sich nicht vorstellen, daß es in ihrer Stadt so schreckliche Dinge geben könnte.

Isora hat von einer Sekte gehört; ein Matrose hat ihr davon erzählt; es soll sich um Götzenanbeter handeln, die sich auf der südlichen Insel in einem Bürgerhaus treffen.

Oda wurde einmal von einem unheimlichen Mann gefragt, ob sie ihre Verehrung nicht einem Gott zuwenden wolle, der unendlich viel mächtiger als Rahja sei. Falls sie den Mut dazu habe, sollte sie an einem bestimmten Tag zu einem *Haus am Seebogen* kommen. Odas Erlebnis liegt allerdings einige Monate zurück. Den Mann hat sie nie wiedergesehen und das Gespräch bis eben vergessen.

Die Seefahrer: Die Kapitänin Merisa und Kazan, der Seesöldnerhauptmann, erinnern sich an einen Passagier namens Ugo Tazza, der auf ihrem Schiff nach Grangor gereist ist. Dieser Mann erging sich gelegentlich in düsteren Andeutungen über das nahe bevorstehende Ende der Herrschaft der Zwölfgötter. Merisa und Kazan haben das Gerede jedoch der heftigen Seekrankheit, unter der der Mann litt, zugeschrieben. Sie beschreiben den Passagier als einen unauffälligen, dunkelblonden Mann in den mittleren Jahren; mittelgroß, schlank und schlicht gekleidet.

Cort, der Söldnerleutnant, hat keine mitteilenswerten Beobachtungen gemacht.

Goris, der Navigator, hat längere Gespräche mit dem Passagier geführt, wobei er das Gefühl hatte, daß der Mann ihn für irgendein illegales, waghalsiges Unternehmen gewinnen wollte, denn er sprach von einer »gewaltigen Belohnung, die den Mutigen zuteil werden« würde. Möglicherweise hat der Passagier mit diesen Worten aber in Wirklichkeit auf eine Sekte angespielt.



Ardis, der Steuermann, hat ebenfalls mit dem Passagier gesprochen. Vor zwei Tagen hat er ihn in ein stattliches Grangorer Bürgerhaus gehen sehen. *Ardis* kennt die Adresse nicht, ist aber sicher, das Haus wiederfinden zu können. (Wählen Sie nach eigenem Gutdünken ein Haus auf dem Stadtplan aus. Es sollte möglichst weit entfernt vom Rahjatempel liegen.)

Meisterinformationen:

Nach der Besprechung zieht *Letitia* sich in ihre Gemächer zurück. Sie will heimlich das Haar des Rattenkindes aus der Stadt schaffen. Später wird sie diesen Plan aufgeben, da sie die Kanäle und das Meer für unpassierbar hält. Sie versteckt das Haar dann in ihrem Zimmer (siehe Rahjatempel, Raum 12). Die anderen Rahjageweihten wollen auf eigene Faust Erkundungen in der Stadt anstellen, wissen aber nicht so recht, wo sie damit beginnen sollen. Sie sind auch gern bereit, einen Auftrag der Helden auszuführen. Man könnte sie z. B. ins Stadtarchiv schicken; von dort können sie dann mit Informationen zurückkehren, die der Meister den Spielern zukommen lassen will. Dieser Teil des Abenteuers wurde jedoch von uns nicht ausgearbeitet und müßte improvisiert werden.

Die Seefahrer wollen gemeinsam das Haus aufsuchen, vor dem der Passagier *Ugo Tazza* zuletzt gesehen wurde. Sie weisen darauf hin, daß sie die einzigen sind, die wissen, wie *Tazza* aussieht. Die Helden können sich natürlich an der Aktion der Seefahrer beteiligen. Sinnvoller wäre es jedoch, wenn sie währenddessen das von der Geweihten *Oda* benannte Haus am Seebogen untersuchen. Schließlich hat die Göttin den »Rettern von Grangor« eine knappe Frist gesetzt, und Zeit läßt sich nur gewinnen, wenn Helden und Meisterpersonen ihre Kräfte aufteilen.

Aktionen der Meisterpersonen: Im folgenden soll kurz beschrieben werden, was die Meisterpersonen während der nächsten Stunden unternehmen, falls sie von den Helden nicht daran gehindert oder sonstwie beeinflusst werden. Lassen Sie sich nicht verwirren, wenn Sie beim ersten Durchlesen dieses Buches nicht alle unten beschriebenen Aktionen verstehen. Zum Teil wird im Text nämlich auf Meisterinformationen vorgegriffen, die erst weiter hinten im Buch abgedruckt sind. Nachdem Sie den gesamten Text des Abenteuers gelesen haben, werden alle Unklarheiten beseitigt sein.

Die Geweihten: *Isora* möchte sich gern den Helden anschließen. Falls sie von diesen zurückgewiesen wird, begleitet sie *Selinde* und *Abelmir* auf deren Weg durch die Stadt.

Oda will im Tempel zurückbleiben und zur ihrer »fleischgewordenen« Göttin beten. Sie fürchtet sich vor der fremdartigen, erstarrten Außenwelt. Bei ihrem Gebet wird sie *Letitia* beobachten, die im Widerspruch zu ihrer Aussage, den Einsiedler auf der

Insel besuchen zu wollen, nach kurzer Zeit wieder im Tempel erscheint und dabei sehr aufgeregt, fast verzweifelt wirkt.

Selinde und *Abelmir* streifen auf eigene Faust durch die Stadt. Dabei kommt *Selinde* in einem Kanal zu Tode. *Abelmir* stößt später wieder zu den Helden und berichtet vom rätselhaften Verschwinden seiner Gefährtin (siehe hierzu das Kapitel »Die Kanäle von Grangor«). Ob *Abelmir* auf seinem Weg verwertbare Informationen gesammelt hat, müssen Sie als Meister nach dem allgemeinen Stand des Abenteuers entscheiden.

Letitia steigt in den unterirdischen Tempel des Namenlosen hinab, um dort zu beten. Als sie nichts von der sonst fühlbaren Präsenz der düsteren Gottheit spürt, gerät sie in Panik und fürchtet, daß der Gott sich nicht mehr schützen kann und daß die Helden früher oder später das Versteck des Talismans finden werden. Darum nimmt sie das Haar an sich, um es aus der Stadt zu schaffen. Als sie aber ein Boot besteigt und dieses unter ihr in rauchende Trümmer zerfällt, ist sie zunächst völlig ratlos. Nachdem sie sich mit knapper Not aus dem Waat gerettet hat, kehrt sie zunächst zum Tempel zurück, um das kostbare Haar hier notdürftig in ihrem Zimmer (in einem alten Tagebuch) zu verstecken. Danach hastet sie wieder in die unterirdische Kultstätte hinab. Sie hat die »geheime Pforte«, den zweiten Zugang zum Tempel des Namenlosen, als schwachen Punkt erkannt und will das Tor nun von innen verriegeln oder sonstwie unpassierbar machen. In ihrer Eile vergißt sie die beiden Golems (siehe »Die Wächter«, S. 20 f.). Da sie den beiden Ungeheuern unbekannt ist und überdies das Erkennungszeichen, eine Augenbinde, nicht trägt, wird sie von den Wächtern erschlagen.

Die Seefahrer: Die fünf Offiziere von der »Efferdbraut« wollen gemeinsam nach dem Passagier *Ugo Tazza* suchen. Dazu besteigen sie ihr Ruderboot, das in der Bucht vor dem Rahjatempel liegt. Das Boot versinkt und mit ihm Leutnant Cort und Kapitänin Merisa. Darauf begeben sich die überlebenden Seefahrer zu Fuß zur Nordinsel, wo sie nach einigem Suchen *Tazza* tatsächlich vor einem Bürgerhaus entdecken. Der Passagier ist ebenfalls in der Zeitstarre gefangen und scheidet als Informant aus, aber eine Durchsuchung seiner Taschen fördert den im Abenteuer-Anhang abgedruckten »Brief des Passagiers« zutage. Mit diesem Brief kehren die Seefahrer zu den Helden zurück. Unterwegs wird jedoch *Kazan*, der Hauptmann der Seesoldaten, von einem Anhänger des Namenlosen erstochen.

Die eben geschilderten Aktionen stellen natürlich einen Vorgriff auf den Handlungsverlauf dar. Jetzt sollten wir uns erst einmal wieder den Helden zuwenden, die vermutlich soeben ihre Schritte hinaus in die erstarrte Stadt lenken.

Grangor unter der Zeitstarre

Meisterinformationen:

Im folgenden wollen wir Ihnen einige Szenen aus der erstarrten Stadt beschreiben, die Sie an die Spieler weitergeben können, während die Helden Grangors Straßen erkunden. Zuvor aber einige Regeln, die sich aus der besonderen Situation in der Stadt ergeben:

1. Durch die Zeitstarre sind alle Bänder zwischen den Göttern und den Lebewesen Grangors zerschnitten. Das heißt, kein Geweihter kann ein Wunder wirken, weder ein Held noch ein Anhänger des Namenlosen, des sogenannten »Rattenkindes«.
2. Magische Kräfte sind von der Zeitstarre nicht betroffen. Magiekundige Helden und Meisterpersonen können weiterhin jede Form von Zauberei einsetzen.

3. Alle Veränderungen, die die Helden an Gegenständen vornehmen und eventuelle Verletzungen, die sie – aus irgendeinem geschmacklosen Grund – erstarrten Lebewesen zufügen, haben auch nach dem Wiedereinsetzen der Zeit Bestand. Wunden beginnen aber erst dann zu bluten, wenn die Starre abgelaufen ist.
4. Das Wasser in den Kanälen (es wird von dem Gott Efferd beherrscht) ist nicht von der Zeitstarre erfaßt. Jedesmal wenn ein Held in einen Kanal steigt oder auch nur eine Hand in das (für ihn unsichtbare) Wasser streckt, begibt er sich von der stehenden in die fließende Zeit. Dies ist ein sehr schmerzvoller Vorgang, der ihn jedesmal 1W Schadenspunkte kostet. (Weitere Informationen zu den Kanälen siehe Kap. »Die Kanäle von Grangor«).

In den Straßen der Stadt

Spezielle Informationen:

Als die Zeit stehenblieb, war die Mittagsruhe in Grangor gerade zu Ende. Auf allen Straßen herrschte hektisches Gedränge. All die vielen Alltagsszenen wirken nun, da sie wie ein Wachfigurenkabinett mitten in der Bewegung erstarrt sind, seltsam bedeutungsvoll:

Ein Wagen wird eben abgeladen. Aus einem aufgeplatzten Sack fließt Weizen auf den Boden und ist zu einer goldenen Säule erstarrt. Der Fuhrmann betrachtet das Malheur mit weit aufgerissenem Mund. Der Schwanz des Zugpferdes, das eben nach einem Fliegenschwarm auf seinem Hintern schlagen wollte, steht steif in der Luft. – Aus einer Sänfte – die beiden Träger stehen gerade auf einem Bein – ragt eine Frauenhand, ein paar Kreuzer schweben in der Luft. Einige Bettler recken ihre offenen Hände den Geldstücken entgegen. – Kinder schauen zu einem hoch über ihren Köpfen stehenden Ball empor. – Ein Dieb, den Blick vorsichtig zur Seite gewendet, macht sich mit einem scharfen Messer am Dukatenbeutel eines Kaufmanns zu schaffen. – In einem dunklen Hauseingang ist ein Liebespaar in einen schier endlosen Kuß versunken. – Vor einer Schenke kauert ein betrunkenener Raufbold und betrachtet mit erstaunten Augen die mächtige Faust seines Gegners, die einen Fingerbreit vor seiner Nase zum Stehen gekommen ist. (Es wird Ihnen gewiß nicht schwerfallen, selbst weitere kleine Szenen zu entwerfen.)

Begegnungen

Meisterinformationen:

Bei einem Streifzug durch die Stadt sollten die Helden in unregelmäßigen Abständen auf Anhänger des

Rattenkindes stoßen, die nicht von der Zeitstarre befallen sind. Diese Anbeter des Namenlosen werden zunächst den Helden ohne Argwohn gegenüber treten und sie womöglich für Gesinnungsgenossen halten. Ein solcher Rattenkind-Anhänger wird die Helden mit den Worten »Er, der liegt ...« begrüßen. Darauf erwartet er die Antwort: »wird sich erheben«, worauf er wiederum fortfährt: »und uns sein Antlitz zeigen«.

Nur wenn die Begrüßungsformeln komplett gesprochen werden, wird ein Rattenkind-Anhänger die Helden für seinesgleichen halten. Fehlt auch nur ein Teil des geheimen Spruches, so ist es dem Götzendienner unmöglich, seinem Gesprächspartner auch nur die geringste Information über den Namenlosen und seine Anhänger zukommen zu lassen. Diese Unfähigkeit liegt in den Riten der Sekte begründet und kann weder durch Folter noch Magie überwunden werden.

Aber auch ein Sektenmitglied, das den Helden vertraut, kann ihnen keine entscheidenden Informationen bieten. Die Helden erfahren allenfalls, daß sich die Gläubigen immer am Haus des Atan Bolosch am Seebogen versammeln und daß sie von dort per Schiff mit verbundenen Augen zu ihrer geheimen Kultstätte fahren, wobei sie von einer Laterne geleitet werden, die Bolosch in seinem Haus aufbewahrt. Das Oberhaupt der Sekte wird von den Gläubigen als ein schlanker junger Mann mit einer hellen, klaren Stimme beschrieben. Sein Gesicht haben sie nie gesehen, da es während der Gebetsstunden immer von einer goldenen Maske verborgen ist.

Nachdem die Helden ein oder zwei Begegnungen mit arglosen Sektenmitgliedern hatten, sind die übrigen gewarnt (weil einer von ihnen die Begegnung aus der Ferne beobachtet und Verdacht geschöpft hat). Von nun an flüchten die Rattenkind-Anhänger entweder vor den Helden oder sie greifen sie an.

In beiden Fällen machen sie sich die Situation in den Straßen zunutze, das heißt, sie tarnen sich als erstarrte Bürger. Die Helden können eine solche Tarnung durchschauen, indem sie ermitteln, ob eine verdächtige Person einen fühlbaren Pulsschlag hat bzw. ob sie atmet. Einige Anhänger des Rattenkinds, denen die Helden begegnen können:

Doran Hartie, Patriziersohn:

MUT:	11	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	43	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	W+1
Monsterklasse: 22			

Terzel Pern, Stadtgardist:

MUT:	12	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	47	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	W+4
Monsterklasse: 23			

Ulane vom Walsach, Söldnerin:

MUT:	14	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	58	PARADE:	14
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	W+6
Monsterklasse: 38			

Ragnarol, Magier:

MUT:	13	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	11
ASTRALENERGIE:	34		
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	W+1
Monsterklasse: 32			

Tämerlan, Magierin:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	41	PARADE:	12
ASTRALENERGIE:	39		
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	W+2
Monsterklasse: 32			

Baron Thorn v. Harber, Krieger:

MUT:	15	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	67	PARADE:	15
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	W+5
Monsterklasse: 38			

Die Kanäle von Grangor

Meisterinformationen:

Dem Meeresgott Efferd ist es gelungen, die Zeitstarre von seinem Reich, dem Wasser, abzuwehren. Dadurch ist zwischen dem festen Land und dem Wasser in den Kanälen eine Zeitschranke entstanden, die sich auf die Helden wie folgt auswirkt:

Vom Ufer aus ist das Wasser in den Kanälen nicht zu sehen; sie scheinen ausgetrocknet zu sein, aber in den nun scheinbar nur noch mit Luft gefüllten Kanälen schweben alle Schiffe und Boote schwerelos etwa zwei Meter über dem Grund. Alle Schiffe befinden sich genau an der Stelle, wo sie sich im Augenblick des Einsetzens der Zeitstarre befanden. Die Grenze zwischen den Zeiten kann man sich als eine feine Haut vorstellen, die die Schiffsrümpfe umgibt und sie vom Wasser trennt. Wenn man eines der Schiffe von seinem Platz bewegt, so schiebt man es durch die Zeitschranke hindurch. Es wird für Beobachter auf dem Festland unsichtbar, so wie das Festland nun vom Schiff aus nicht mehr zu sehen ist. Weitere Auswirkungen: siehe unten.

Wenn ein Held sich in einen Kanal begibt, so ist er sofort von wild bewegtem Wasser umfassen, nun ist jedoch das feste Land und alles, was sich darauf befindet, für ihn nicht mehr zu sehen. Gleichzeitig wird er mit grausamer Heftigkeit daran erinnert, daß er eigentlich erst vor kurzem eines schmerzvollen Todes gestorben ist: Alle Wunden, die er beim Untergang Grangors erlitten hat, brechen auf und

verursachen ihm höllische Schmerzen. Der Held erleidet 1 W20 Schadenspunkte pro zehn Sekunden, die er im Wasser verbringt. Um sich ans Land zu retten, muß ihm eine Schwimmprobe +2 gelingen; um das unsichtbare Land überhaupt zu finden, ist eine Orientierungsprobe +4 erforderlich. (Falls Sie ohne das Talentsystem spielen, ersetzen Sie die o. g. Proben durch GE- und KL-Proben.) Auch diese Proben können im Zehn-Sekunden-Rhythmus wiederholt werden. Falls der Held das Land nicht erreicht, bevor seine LE verbraucht ist, ist es um ihn geschehen. Eventuelle Freunde an Land können ihm nicht helfen, da sie ihn weder sehen noch hören können. Wenn sich der Held an Land rettet, steigt seine LE wieder auf den Stand vor dem Sturz ins Wasser. Hiervon sind jene W6 Schadenspunkte abzuziehen, die anfallen, wenn die Zeitgrenze passiert wird.

Schiffe, die durch das Wasser bewegt werden, erleiden die Zerstörungen, die ihnen auch beim Untergang Grangors widerfuhr. Das heißt, wenn Helden versuchen, sich auf einem Wasserfahrzeug durch einen Kanal zu bewegen, so müssen sie erleben, wie sich das Schiff unter ihren Füßen in Minutenschnelle in rauchende Trümmer zerlegt. Danach stürzen sie selbst ins Wasser und haben die oben beschriebenen Folgen zu tragen. Die besonderen Regeln für die Kanäle spielen eine wichtige Rolle, nachdem die Helden den Nachen der Rattenkind-Anbeter im Haus am Seebogen entdeckt haben.

Das Haus am Seebogen

Allgemeine Informationen:

Das zweigeschossige, weiß verputzte Bürgerhaus hat eine Grundfläche von etwa 8 mal 10 m. Es ist auf einer Seite durch einen schmalen Plattenweg vom Kanal getrennt, an der Nordseite grenzt es an den Seebogen, an der Ostseite an den Sudersteg.

Spezielle Informationen:

Am Kanalufer ist ein 3 m langes Boot angetaut. Wie alle anderen Schiffe in Grangors Kanälen scheint es in der Luft zu schweben. An seinem Bug befindet sich eine Messinghalterung, die vermutlich zur Aufnahme einer der in Grangor üblichen Bootslaternen dient. Die Haustür ist mit einem Klopfer in Form eines Delphins versehen. Über der Tür befindet sich eine Inschrift in erhabenen Steinbuchstaben: »Efferd schütze Atan Bolosch, seine Familie und jedermann, der diese Schwelle als Gast überschreitet«. Die Buchstaben des Wortes »Efferd« wurden kürzlich abgeschlagen, sind aber wegen der helleren Färbung des Steins noch gut zu lesen. Alle Fenster im Erdgeschoß des Hauses sind mit Blenden versehen, die sämtlich geschlossen und von innen verriegelt sind. Die drei aus dem Haus führenden Türen sind abgeschlossen.

Meisterinformationen:

Unter den Bewohnern des Hauses gibt es nur zwei treue Gefolgsleute des Namenlosen: Atan Bolosch und seine Frau Gelda. Beide sind von der Zeitstarre nicht befallen. Je nachdem, wieviel Lärm die Helden bei der Erkundung des Hauses machen, werden sie den Bogoschs in ihren Wohnräumen im ersten Stock oder in einem anderen Zimmer, vermutlich aber im Treppenhaus, begegnen. Die Werte der Bogoschs finden Sie bei den Meisterinformationen zu Raum 14. Zu ihrem Verhalten ist zu sagen, daß Bogosch die Helden angreifen, seine Frau, je nach Lage der Dinge, evtl. eine »Erstarrte« spielen wird.

Erdgeschoß

1 Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

4 mal 2,5 m große Halle mit Türen in allen vier Wänden und einer Treppe, die zum ersten Stock hinaufführt.

Spezielle Informationen:

Auffallend ist die Schmucklosigkeit dieses Empfangsraumes. Die gleiche überraschende Kargheit zeichnet auch die anderen Zimmer des Hauses aus.

2 Salon, 3 Eßzimmer

Allgemeine Informationen:

Der 8 mal 3,5 m große Raum wird in der Mitte durch einen offenen Bogen unterbrochen und in eine südliche

Hälfte, den Eßplatz, und eine nördliche mit ledernen Polstersesseln möblierte Sitzecke unterteilt. In der Westwand gibt es zwei Türen, die Ostwand weist zwei Fenster auf.

4 Küche

Allgemeine Informationen:

Die 6,5 mal 4 m große Küche hat eine Feuerstelle auf der Nordseite, je eine Tür in der Nord- und der Ostwand sowie eine weitere, zum Kanal und Abtritt hinausführende Tür in der Westwand, neben der sich das einzige Fenster befindet.

Nördlich der Küche findet man eine Besenkammer (4b) und eine Vorratskammer (4a).

Spezielle Informationen:

In der Küche, nahe der Feuerstelle, sitzt die »erstarrte« Köchin mit einem halb gerupften Huhn auf den Knien. Eine Handvoll Federn schwebt in der Luft.

5 Ehemaliger Rauchsalon

Allgemeine Informationen:

Der ca. 4 mal 4 m große Raum besitzt zwei Türen, von denen eine zur Eingangshalle, die andere zum Kanalufer führt. West- und Nordwand sind mit je zwei Fenstern versehen.

Spezielle Informationen:

Bis auf einen kleinen runden Marmortisch ist der Raum leer.

Helle Flecken auf den Stofftapeten zeigen an, daß hier einmal mehrere große Bilder oder Wandvitruinen hingen. An der Wand neben der Tür zur Terrasse lehnt eine seltsam geformte, etwa 80 cm lange Eisenstange. Ihr oberes Ende wurde zu einem runden Bügel geschmiedet, während das untere um 90 Grad zur Seite gebogen ist, so daß die Stange in etwa wie ein großer, plumper Dietrich aussieht.

Meisterinformationen:

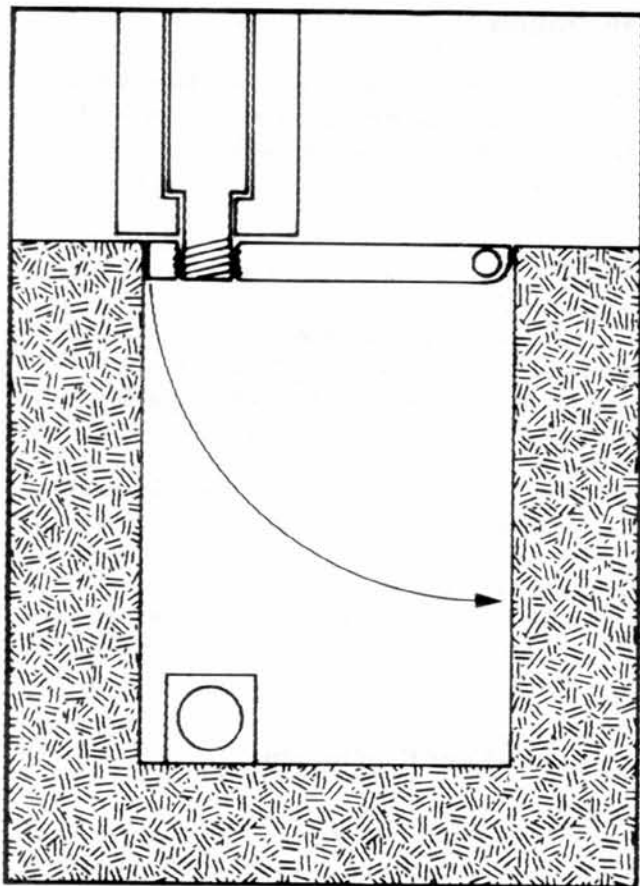
Wie die meisten Diener des Namenlosen hat Atan Bogosch sein gesamtes Vermögen in den Ausbau des unterirdischen Tempels investiert und überdies alle entbehrlichen Einrichtungsgegenstände seiner Villa.

Die Eisenstange (auch »Schachthaken« genannt) wird benötigt, um die Steinplatte unter der mittleren Terrassensäule anzuheben.

6 Terrasse

Allgemeine Informationen:

Auf der Westseite des Hauses befindet sich in einer Gebäudenische eine ca. 1,5 mal 2,5 m große Terrasse.



Spezielle Informationen:

Der Terrassenboden ist mit Steinplatten ausgelegt. Auf der Westseite stehen drei Steinsäulen, die einen kleinen Balkon im ersten Stock des Hauses stützen.

Meisterinformationen:

In einem Geheimfach unter der Terrasse ist eine große Bootslaterne versteckt, die den Gefolgsleuten des Namenlosen den Weg zum geheimen Tempel weist. Dieses Geheimfach ist natürlich außerordentlich gut gesichert: Die Steinplatte, die es verdeckt, befindet sich teilweise unter der mittleren Säule. In dieser Säule ist ein drehbarer Kern verborgen, der unten in einem Gewinde endet. Dieses Gewinde wird in eine Führung in der Steinplatte geschraubt, so daß die Platte auf einer Seite gewissermaßen unter der Säule hängt, während sie auf der gegenüberliegenden Seite mit einem Scharnier versehen ist. Wenn der Gewindezapfen herausgedreht wird, klappt die Abdeckung des Geheimfachs nach unten. Um den beweglichen, im Säulenzylinder verborgenen Kern drehen zu können, muß man sich auf den Balkon im ersten Stock begeben. Der mittlere Pfeiler der Balustrade ist die Verlängerung dieses Kernstabes und muß nach links gedreht werden, um das Gewinde aus der Führung in der Steinplatte zu lösen.

Der eigentümliche Riesenschlüssel, den die Helden in Raum 5 finden können, nützt ihnen zunächst

nichts und wird sie vermutlich nur verwirren, denn er wird nur zum Schließen der steinernen Klappe benötigt. Die Platte ist mit einem Schlitz versehen, durch den das abgewinkelte Ende der Eisenstange geschoben wird. Wenn man die Stange anschließend dreht, so hakt das abgewinkelte Ende unter die Platte, und man kann sie in eine waagerechte Lage heben. Dann wird der Gewindezapfen (vom ersten Stock aus) in die Platte geschraubt. Nun kann man die Eisenstange wiederum drehen und ihr abgewinkeltes Ende aus dem Schlitz ziehen.

Die Helden können relativ leicht die steinerne Klappe mit dem verdächtigen Schlitz entdecken, aber um sie öffnen zu können, müssen sie den Mechanismus durchschauen. Zaubersprüche helfen nicht, solange der Magier nicht weiß, welche Art von Schließmechanismus er eigentlich mit seinem Zauber überwinden will. Falls die Helden daran gehen, die Steinplatte einfach zu zertrümmern (was ihnen nach einigen erfolgreichen Kraftproben auch gelingen würde), müssen Sie als Spielleiter einschreiten, denn die herabfallenden Trümmer der Steinplatte würden natürlich die Laterne zerschlagen. Denkbar wäre der Auftritt der mit den Helden verbündeten Seefahrer (siehe unten). Aber auch den Boloschs wäre die Vorstellung, ein Artefakt der von ihnen verehrten Gottheit käme zu Schaden, unerträglich. Sie werden tun, was in ihrer Macht steht, die Helden an ihrem Vorhaben zu hindern. Aber sie können ihnen nicht den Öffnungsmechanismus verraten; denn wenn die Laterne den Helden unversehrt in die Hände fiel, entstünde dem Namenlosen ein noch größerer Schaden, als wenn sie zertrümmert würde.

Wenn Sie der Meinung sind, die Helden hätten sich lange genug vergeblich mit der Klappe abgemüht, können Sie die Seefahrer in Erscheinung treten lassen, die inzwischen den Passagier Ugo Tazza gefunden und bei ihm eine Zeichnung entdeckt haben, auf der das Öffnen der Klappe in schematischer Form dargestellt ist.

Siehe Anhang: »Der Brief des Passagiers«.

Obergeschoß

7 Treppenhaus

Allgemeine Informationen:

Im ersten Stock besteht das Treppenhaus im wesentlichen aus einer umlaufenden Galerie, von der aus je zwei Türen in der Ost-, West- und Südwand zu erreichen sind.

8 Schlafzimmer von Atan Bolosch jun.

Allgemeine und spezielle Informationen:

3 mal 3,5 m großer Raum mit einer Tür in der West- und je einem Fenster in der Nord- und der Ostwand.

Schlicht möbliertes Jungenzimmer. Ein paar Spielsachen auf dem Boden (Schiffsmodelle und Zinnfiguren, die der Garde von Grangor nachgebildet sind) lassen darauf schließen, daß der junge Bolosch zwischen neun und elf Jahren alt sein dürfte. Er befindet sich nicht in seinem Zimmer.

9 Schlafzimmer von Elena Bolosch

Allgemeine und spezielle Informationen:

Die schlichte Einrichtung des 2,5 mal 3,5 m großen Raumes ähnelt der von Zimmer 8: schmaler Kleiderschrank, kurzes Bett, Kommode, Tisch, Stuhl. Auf dem Bett sind ein paar Stoffpuppen aufgereiht.

10 Schlafzimmer von Heltrude Bolosch

Allgemeine Informationen:

2,5 mal 3,5 m großer Raum mit einem Fenster in der Ost- und einer Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Einrichtung wie oben. Auf dem Fußboden sind zwei junge, schwarzhaarige Mädchen (sechs und acht Jahre alt) beim Spiel mit einem Puppenhaus erstarrt.

11 Treppe zum Dachgeschoß

Meisterinformationen:

In der Mansarde, zu der diese Treppe hinaufführt, sind die Köchin und zwei Dienstmädchen untergebracht. Das Dachgeschoß ist – da unwesentlich – auf unserem Plan nicht dargestellt.

12 Wohnraum des Hausdieners

Allgemeine und spezielle Informationen:

Den Grundriß der verwinkelten, engen Stube entnehmen Sie bitte dem Plan. Der Hausdiener liegt mit roter Nase und um den Hals gewickeltem Wollschal in seinem Bett, schläft aber nicht, sondern ist ebenfalls von der Zeitstarre befallen.

13 Wohnraum von Gelda Bolosch

Allgemeine Informationen:

4 mal 4 m großer Raum mit einer Aussparung in der Nordwestecke. An dieser Stelle befindet sich eine Tür, die zum Balkon hinausführt. Eine weitere Tür befindet sich in der Ostwand. Die Doppeltür zu Raum 14 steht offen.

Spezielle Informationen:

Nur das breite, mit einem Brokatbaldachin geschmückte Himmelbett zeugt vom einstigen Wohlstand der Boloschs. Die Schmuckkassette auf der Schminkkommode ist leer, im großen Kleiderschrank hängen nur wenige, schlichte Kleider.

14 Wohnraum von Atan Bolosch

Allgemeine Informationen:

Ca. 4 mal 4 m großer Raum mit einer Aussparung in der Südwestecke, wo sich eine Balkontür befindet. Eine weitere Tür gibt es in der Ostwand. Die doppelflügelige Verbindungstür zu Raum 13 steht offen.

Spezielle Informationen:

Hier ist einzig ein hoher Sekretär aus feinstem Rosenholz erwähnenswert, auf dem die vergoldete Messingfigur eines liegenden, gesichtslosen Mannes ruht.

Meisterinformationen:

Falls sie von den Helden nicht aufgeschreckt wurden, halten sich Gelda und Atan Bolosch in diesem Zimmer auf. Sie sind in einem erregten Gespräch begriffen, bei dem es um die jüngsten Ereignisse in Grangor geht: den Untergang der Stadt und die jetzige, für die Boloschs absolut unerklärliche Situation, in der sie selber sich normal bewegen können, die eigenen Kinder aber erstarrt sind.

Falls die Helden das Gespräch lange genug belauschen, können sie außerdem erfahren, daß die Anbeter des Namenlosen Kontakt zueinander aufgenommen und entdeckt haben, daß nicht nur ein Teil der Ihren von der Zeitstarre nicht befallen ist, sondern daß sich auch andere Leute frei durch die Stadt bewegen, daß diese jedoch offenbar dem Namenlosen und seinen Verehrern feindlich gesonnen sind.

Sobald Atan Bolosch die Helden bemerkt, greift er zu einem Rapier, das an seinem Sekretär lehnt, und dringt mit haßerfülltem Gebrüll auf sie ein.

Atans Werte:

MUT:	17	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	W+3
Monsterklasse: 24			

Geldas Werte:

MUT:	9	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W
Monsterklasse: 9			

Wie alle anderen Anbeter des Namenlosen sind auch die Boloschs unfähig, eine Auskunft zu geben, die ihrer verehrten Gottheit schaden könnte.

15 Balkon

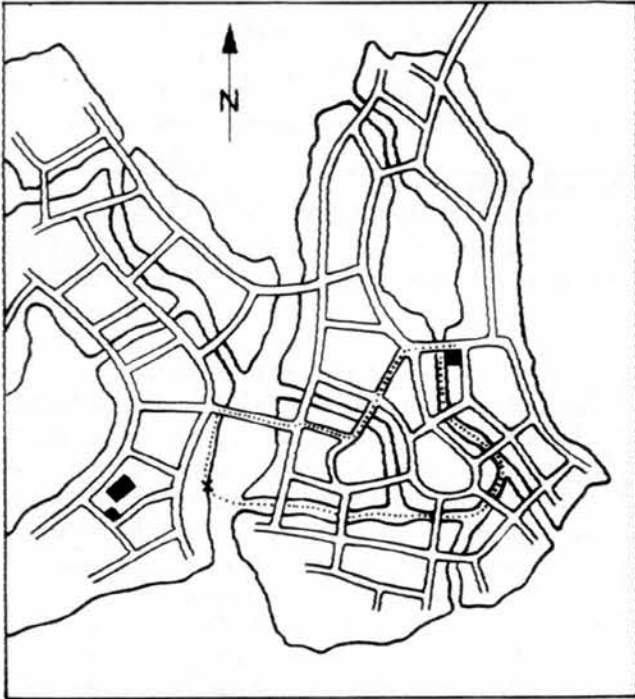
Allgemeine Informationen:

1,5 mal 2,5 m, zum Teil eingebaute Loggia, von einem steinernen Geländer im Westen begrenzt und durch zwei Türen von Süden und Norden aus zu erreichen.

Meisterinformationen:

Der mittlere Geländerpfeiler ist drehbar. (Siehe Meisterinformationen »Terrasse« 6.)

Der Weg zum Tempel



Meisterinformationen:

Wenn die Anbeter des Namenlosen den Tempel ihres Gottes aufsuchen wollen, so treffen sie sich nachts im Haus des Atan Bolosch, entnehmen die Laterne ihrem Versteck, befestigen sie am Bug von Boloschs Boot, zünden sie an und lassen sich von ihrer magischen Kraft durch die Kanäle ziehen. Falls zahlreiche Sektenmitglieder gleichzeitig die Fahrt antreten wollen, wird ein zweites oder ein drittes Boot hinter das erste gebunden. Das Boot führt sie zu einer geheimen Pforte (auf der kleinen Meisterkarte mit einem X markiert), welche sich öffnet, so-

bald der Laternenschein auf sie fällt. Wie im Brief an Ugo Tazza zu lesen (Anhang), fahren alle Bootsinsassen mit verbundenen Augen. Erst im Tempel nehmen sie ihre Augenbinden wieder ab. Nur Letitia, die Hohepriesterin der Sekte, kennt den Standort des Tempels.

Nachdem die Helden die Laterne aus dem Versteck geholt haben, werden auch sie von ihr zu der geheimen Pforte geführt. Sobald die Laterne angezündet wird, bewegt sie sich in Richtung auf den unterirdischen Tempel. Sollten die Helden die Laterne an Boloschs Nachen befestigen, so tritt dieser seine Reise durch den Kanal an. Eine Fahrt mit dem Nachen aber ist für die Helden mit all den auf Seite 16 geschilderten Folgen verbunden, die Sie den Helden während der Fahrt recht anschaulich ausmalen sollten. Die Laterne gewährt dem Nachen jedoch einen gewissen Schutz gegen Efferds Element, so daß das Boot erst nach einigen hundert Metern zerbricht, etwa dort, wo der »Krumme Waat« auf den großen Kanal stößt, der die Südinsele in zwei Hälften teilt. Die Helden stürzen ins Wasser, müssen nun das eigene Leben und noch die Laterne retten.

Die Laterne kann von den Helden auch von Anfang an durch die Straßen *getragen* werden. Sowohl der Weg durch die Straßen als auch der durch die Waate ist auf der kleinen Meisterkarte als gestrichelte Linie eingezeichnet. Auch in diesem Fall übt die Lampe einen starken Zug in Richtung auf die Pforte (X) aus. Gelegentlich reißt sie so stark in die von ihr gewählte Richtung, daß sie vom Helden nur mit Hilfe einer gelungenen Kraftprobe+5 festgehalten werden kann. Kommt sie frei, so streift sie scheppernd über den Boden, bis sie irgendwann in einen Kanal stürzen wird. Falls zwei Helden gleichzeitig die Laterne halten, wird keine Kraftprobe fällig.

Die geheime Pforte

Meisterinformationen:

Die Pforte ist ein zweiflügeliges Steintor im Kanalufer an der mit einem X markierten Stelle. Dieses öffnet sich, sobald das Licht der Bootslaterne darauf fällt, und gibt den Weg frei in ein 5 mal 5 m großes und 1,3 m tiefes, wassergefülltes Becken, in dem die Anbeter des Namenlosen bei ihren Besuchen ihre Boote zurücklassen. Hinter dem Becken beginnt ein unterirdischer Gang, der zu der geheimen Kultstätte unter dem Rahjatempel führt. Falls die Helden die Laterne bis zu der Pforte getragen und sie möglicherweise an einem Strick vor das Steintor herabgelassen haben, um nur nicht mit dem Wasser in Berührung zu kommen, so bleibt ihnen nun nichts mehr übrig als ins Wasser zu steigen, denn auf einem anderen Weg ist der unterirdische Gang nicht zu errei-

chen. Eventuell können sie jedoch einen Schwebzauber anwenden. Der ca. 2 m breite und hohe Gang verläuft etwa 75 m in westlicher Richtung, wobei er stetig leicht abfällt. Wände und Boden sind mit Kupferplatten ausgekleidet, um eindringendes Grundwasser abzuhalten.

Die Wächter

Spezielle Informationen:

Am Ende des unterirdischen Gangs stößt der Stollen auf eine 8 mal 8 m große und 4 m hohe, finstere, ebenfalls mit Kupferplatten ausgeschlagene Kammer, in denen zwei ca. 3 m große Kolosse mit erdfarbener, borziger Haut vor einer riesigen Bronzetür stehen. Zwi-

schen den beiden Türflügeln klappt ein Spalt, durch den am Boden ein Frauenarm ragt. Der Arm ist blutverschmiert.

Meisterinformationen:

Die Golems, denn solche seelenlosen Schergen halten hier Wache, lassen jedermann passieren, der mit verbundenen Augen aus dem unterirdischen Gang in ihre Kammer tritt; das ist das einfache Erkennungszeichen, das man dem dumpfen Verstand der Monster eingeprägt hat.

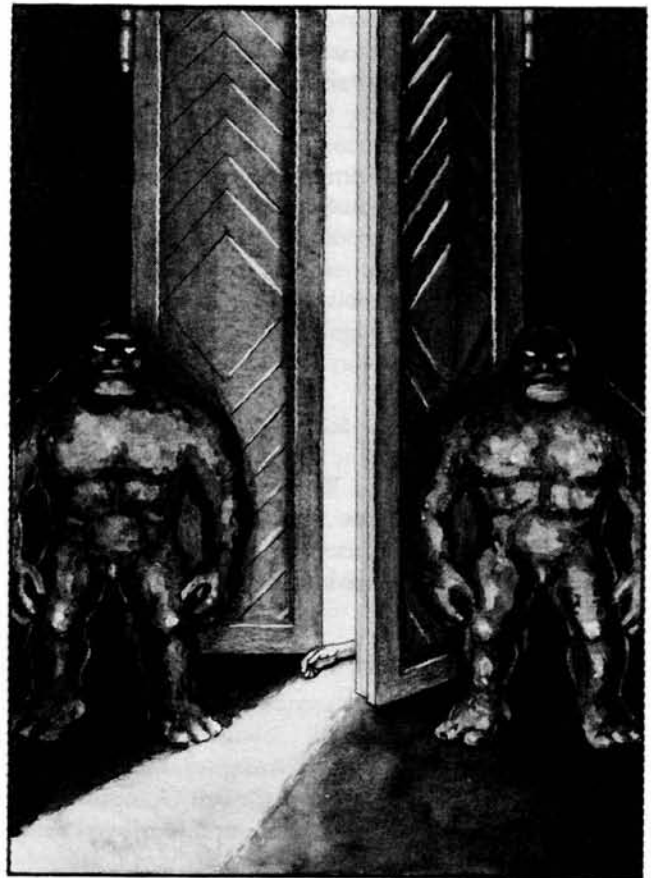
Nur der Anblick der Augenbinden vermag die Golems zu besänftigen; alle anderen Methoden versagen: Die Golems sehen im Dunkeln ebenso gut wie im Hellen, sie nehmen unsichtbare Wesen ebenso gut wie sichtbare wahr. Sie sind gegen alle Überredungsversuche taub, Illusionszauber aller Art prallen von ihnen ab, Kampfzauber bewirken gegen sie lächerliche W6 Schadenspunkte, ganz gleich, welche Wirkung der Zauber normalerweise entfaltet. Selbstverständlich lassen die Golems niemanden passieren, den sie erst ohne Augenbinde und dann mit einer solchen erblicken. Die Golems spüren instinktiv, ob eine Binde wirklich sichtsicht oder eine Täuschung ist.

Da die Helden die Golems nicht überwinden müssen, um in den geheimen Tempel zu gelangen – sie können ja immer noch den Weg durch den Rahjatempel entdecken –, können Sie als Meister auf Ihre verwöhnende Großzügigkeit gegen die Spieler gestrost verzichten. Sollen die Helden unsere Golemfreunde ruhig einmal im Kampf erleben ...

Die Werte für einen Golem:

MUT:	20	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	400	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	9	TREFFERPUNKTE:	2W20
Monsterklasse: 150			

Die Golems verstellen während des gesamten Gefechtes den Zugang zum Tempel. Da die Helden nicht zur Bronzetür gelangen können, wird auch der blutige Frauenarm für sie einstweilen ein Geheimnis bleiben. Sie aber, verehrter Meister, haben vermutlich bereits eine Ahnung: Der Arm gehört zu



der unglückseligen Letitia, die erschlagen hinter dem Bronzetor liegt.

Falls die Helden sich in den unterirdischen Gang zurückziehen, durch den sie gekommen sind, folgen ihnen die Golems nicht.

Helden, die an der Golemsperre scheiterten, werden nun vermutlich einen neuen Plan schmieden. Eigentlich müßten sie bemerkt haben, daß sich die unterirdische Kultstätte genau unter dem Rahjatempel befindet. Was läge also näher, als nun dort nach einem neuen Zugang zu suchen? Wenn die Helden sich für diesen Weg entscheiden, dringen sie von der Nordseite in die Kultstätte des Namenlosen ein. Gelingt es ihnen, die Golems zu überwinden, erreichen sie den geheimen Tempel von Süden.

Das Haus des Rattenkindes

Allgemeine Informationen:

Der Kultraum ist 16 m lang, 12 m breit und 4 m hoch. Auf seiner Ostseite befindet sich eine fast 3 m breite und 2,5 m hohe, zweiflüglige Bronzetür.

Spezielle Informationen:

Auch dieser gewaltige Raum ist ganz und gar mit Metallplatten aus Kupfer und Messing ausgekleidet. Beleuchtet wird er durch von der Decke herabhängende

Glasgefäße, die mit blauschimmernden Steinen gefüllt sind. (Leuchtkristalle aus einer Zwergenmine, die zu Staub zerfallen, wenn sie ans Tageslicht kommen; es sei denn, man transportiert sie in einer hermetisch geschlossenen Kugel aus reinem Gold). Wenn man bedenkt, was die Errichtung dieser unterirdischen Kammer gekostet haben mag, versteht man leicht, wohin der Tempelschatz der Rahja und das Vermögen der Sektenmitglieder verschwunden ist. Der völlig unmö-

blierte Raum wird beherrscht von einer kolossalen, fast 6 m langen Statue, die einen liegenden, gesichtslosen Mann auf einem Sockel darstellt. Das Postament ist mit Ebenholz verkleidet, die Figur vermutlich aus Stein, auf den man Goldplättchen aufgerieben hat. Im Postament kann man eine kleine, nur 3 cm hohe und 30 cm breite Lade mit goldenem Griff erkennen. Vor dem Portal auf der Ostseite liegt eine blutüberströmte Frauengestalt. Nur wenn man sie aus der Nähe betrachtet, kann man in ihr die sterblichen Überreste Letitias, der Hohenpriesterin des Rahjatempels, erkennen.

Meisterinformationen:

Am nördlichen Ende der Westwand können die Helden nach kurzer Suche eine Geheimtür entdecken, hinter der sich eine Wendeltreppe verbirgt. Die Treppe führt hinauf zu Raum 13 des Rahjatempels. Vermutlich aber haben die Helden den Kultraum durch eben jene Geheimtür betreten.

Falls Ihre Helden noch außerordentlich fit sind, finden sie am südlichen Ende der Westwand eine zweite Geheimtür, die sich nur mit ungeheurem Kraftaufwand oder deftigem Magie-Einsatz öffnen läßt. Aus dieser Tür dringen dann die mordlüsternen Geister jener 15 Zwerge, die die unterirdische Anlage schufen und nach ihrer Fertigstellung von Letitia vergiftet wurden.

(Falls Ihre Helden schon arg zerzaust sind, vergessen wir die Sache mit der zweiten Tür.)

In der Schublade des Statuensockels wird normalerweise der mächtige Talisman der Sekte, das Haar des Rattenkindes, aufbewahrt. Dieses Haar wurde jedoch von Letitia in einem alten Tagebuch (siehe Rahjatempel, Raum 12) versteckt. Wenn die Helden die Lade aus dem Postament ziehen, sehen sie nur ein Polster aus tiefblauem Samt und darin eine »haarfeine« Rinne in Form einer »6«. Die Rinne hat eine Länge von etwa 30 cm.

Der Tempel der Rahja

Allgemeine Informationen:

Das einstöckige, etwa 11 mal 20 m große Gebäude steht auf der südwestlichen der vier großen Grangor-Inseln in unmittelbarer Nähe des Hafens und wird weit häufiger von Seefahrern und Reisenden als von Grangorer Bürgern besucht.

Die Außenmauern wurden ganz aus rosa geädertem Eternenmarmor errichtet; auch die flache, ovale Kuppel, die sich in der Mitte des Bauwerks über das ebene Dach erhebt, besteht aus diesem Material. Die Tore des Hauptportals auf der Südseite sind von vier Uhr nachts bis um zehn Uhr vormittags verschlossen, während der übrigen Tages- und Nachtzeiten stehen sie offen. Die Tür auf der Rückseite des Tempels ist ständig verschlossen. Der Schlüssel steckt normalerweise auf der Innenseite. Alle Fenster sind so schmal, daß nur eine Katze hindurchschlüpfen könnte.

Meisterinformationen:

Um die Himmelsrichtungsangaben in den nachfolgenden Beschreibungen zu vereinfachen, haben wir den Tempel um 45 Grad »gedreht«. Eigentlich erstreckt sich seine Längsachse von Südwesten nach Nordosten und das Eingangsportal befindet sich dementsprechend in der Südwest- und nicht in der Südwand. Wenn Sie es als Meister mit Ihren Beschreibungen sehr genau nehmen, müssen Sie unsere Himmelsrichtungsangaben entsprechend abwandeln.

Etwas abseits des Tempels steht ein kleines Wirtschaftsgebäude, in dem sich Küche, Vorratskammer, Speiseraum und die Schlafstätten der nicht geweihten Tempelbediensteten befinden. Da dieses Haus für unser Abenteuer keine Rolle spielen dürfte, haben wir auf eine Beschreibung verzichtet.

1 Der Vorraum

Allgemeine Informationen:

Der ca. 4 mal 4 m große und 3 m hohe, mit roter Farbe getünchte Raum besitzt eine zweiflüglige Tür auf der Südseite und eine durch einen schweren roten Vorhang abgeschirmte Wandöffnung auf der Nordseite. In der West- und Ostwand befindet sich je eine Nische, durch die man die Türen zu anderen Räumen erreicht.

Spezielle Informationen:

In großen Messingkübeln stehen vier hohe Purpurfarne, deren Wedel fast bis zur Decke reichen und eine Art Baldachin bilden, unter dem ein oder zwei Geweihte die Tempelbesucher begrüßen. Hier entrichtet der Gast auch seinen »Gottesdank«, der in einer OpferSchale auf der Westseite des Raumes abgelegt wird.

Meisterinformationen:

Die Schale wird stündlich geleert, der Inhalt in Raum 5 gezählt und einstweilen aufbewahrt, bis er nach Schließung des Tempels von der Hochgeweihten persönlich dem Tempelschatz (Raum 13) zugefügt wird. Die Tür auf der Nordseite der Nische 1a kann nur von Raum 6 aus, die Tür auf der Nordseite der Nische 1b nur von Raum 4 aus geöffnet werden. Die Türen auf der Südseite der Nischen sind unverschlossen, wenn sich in den dahinter befindlichen Räumen ein Geweihter aufhält, ansonsten sind sie verschlossen. Die Schlüssel trägt die Hochgeweihte an ihrem Bund.

2 Raum der Begegnung, das »Allerheiligste«

Allgemeine Informationen:

Der ovale Raum mißt in Nordsüdrichtung etwa 10 m,

in Westostrichtung etwa 6 m. Seine gewölbte Decke ist an ihrer höchsten Stelle knapp 5 m hoch. An diesem Punkt befindet sich eine 1 m durchmessende Öffnung, die für Durchlüftung und Tageslicht sorgt und auch bei Regen nicht verschlossen werden kann. Eindringender Regen wird in einem flachen Becken im Boden unter der Dachöffnung gesammelt. Der Raum der Begegnung kann durch vier von Vorhängen verdeckte Wandöffnungen verlassen werden. Drei befinden sich in der Südhälfte, eine am Nordende des Ovals.

Spezielle Informationen:

Die gewölbte Wand ist im oberen Teil mit blauer, sich zum Mittelpunkt der Kuppel vertiefenden Farbe bemalt. Die untere Hälfte der Mauer schmücken in verschiedenen Rottönen gestaltete Pflanzenmotive. Im Nordteil des Ovals steht eine »lebensgroße« Statue der Göttin Rahja mit einem Füllhorn. Zusammen mit dem Postament mißt das Standbild aus milchweißem Marmor knapp 2 m. Auch im Allerheiligsten stehen einige Purpurfarne, dazwischen liegen buntbestickte, lederne Ruheklissen verstreut.

Meisterinformationen:

Nur die Personen, die sich bei dem ersten Ruf der Göttin im Allerheiligsten – also in Raum 2 – befanden, sind von der Zeitstarre ausgenommen und können sich während der von Rahja gesetzten Zwölfstundenfrist frei bewegen. Jedermann, ob Gläubiger, Geweihter oder Held, der sich in jenem Augenblick in einem Nebenraum des Tempels aufhielt, ist nun ebenfalls erstarrt. Alle weiteren Meisterinformationen, die direkt mit dem Ablauf des Abenteuers zu tun haben, finden Sie in dem Kapitel »Die zweite Begegnung mit der Göttin« auf Seite 11 f.

3 Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist ca. 3 mal 3 m groß und über eine Tür in der Nordwand zu erreichen. Licht fällt durch zwei schmale Fenster in der Ostwand ein.

Spezielle Informationen:

Alle vier Wände sind mit bis zur 3 m hohen Decke reichenden Regalen ausgekleidet, die Fensterschlitze in die Büchergestelle integriert. In der Mitte des Zimmers wurden vier Lesepulte zu einer Gruppe zusammengestellt. Unter den Büchern befinden sich echte, viele hundert Jahre alte Kostbarkeiten, handgeschriebene und -illustrierte Werke in altaventurischer Sprache, die sich voll philosophischer Gründlichkeit und Weitschweifigkeit mit den unterschiedlichen Spielarten des Rausches in seinen zahlreichen Ausdrucksformen befassen. Aber es gibt auch mit beweglichen Lettern gedruckte Bände aus neuerer Zeit, vor allem zur Kräuterkunde und zur Minnekunst. Der Großteil aller Schriften behandelt natürlich die Riten des Rahjakultes oder

legt die überlieferten Worte und Taten der Göttin aus. Fast alle Bücher sind von einer feinen, aber deutlich sichtbaren Staubschicht bedeckt.

Meisterinformationen:

Seit Letitia sich in den Dienst des Rattenkindes stellte, hat sie die religiöse Unterweisung der ihr anvertrauten Rahja-Geweihten völlig vernachlässigt. Falls die Helden einen der Geweihten auf die unbenutzte Bibliothek ansprechen, wird dieser sich darüber beklagen, daß Letitia seit mehr als einem Jahr alle theoretischen Lektionen eingestellt hat.

4 Nischen der Freude

Allgemeine Informationen:

Gut 3 mal 4 m messender, von schweren Vorhängen unterteilter Raum mit einer durch einen Riegel gesicherten Tür in der Südwand und einer durch einen Vorhang verhängten Öffnung in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Alle Wände dieses Raumes sind ebenfalls mit Stoff – und zwar mit bemalter Seide – bespannt. Auch hier herrschen Pflanzenmotive vor, dazwischen ist immer wieder die göttliche Stute in vielen bunten Farben dargestellt. Besonders großzügig spendende Gläubige, aber auch solche, die das persönliche Wohlwollen eines Geweihten genießen, können sich in diese mit behaglichen Polsterliegen ausgestatteten Räume zurückziehen, um dem Harfenspiel »ihres« Geweihten zu lauschen oder einen intensiven Gedanken- und Gefühls- austausch zu erleben.

Meisterinformationen:

Am Ostende der Nordwand ist hinter der Seidenbespannung eine Geheimtür verborgen. Da diese Tür enorm dick ist und glatt mit der Wandfläche abschließt, ist sie weder durch Betasten noch Beklopfen der Seidenbespannung zu entdecken. Falls man aber die Bespannung auf dieser Seite der Wand entfernt, kann man die Türfuge sehen. Die Tür öffnet sich in Raum 4 hinein und läßt sich mit einer Dolchspitze, die in den Türspalt geschoben wird, vorsichtig heraushebeln.

Die Geheimtür wurde auf Wunsch der ersten Tempelvorsteherin in die Wand eingebaut; sie ist lange in Vergessenheit geraten und allen heutigen Bewohnern des Tempels unbekannt. Da sie so lange nicht benutzt wurde, geht von ihr nur eine minimale Ausstrahlung aus, die auch eine unerhört scharfe Zwergennase kaum spüren kann.

Gegen Ende des Spiels, wenn die Tür unbedingt gefunden werden muß, könnte einer der Rahja-Geweihten einen uralten Bauplan des Tempels zeigen. Auf diesem Plan ist zwischen Raum 4 und 11 eine Tür eingezeichnet, die dann aber wieder durchgestrichen wurde.

5 Schreibstube

Allgemeine Informationen:

Der ca. 3,5 mal 3,5 m messende Raum hat eine Tür in der Nord- und zwei Fenster in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Die Möblierung besteht im wesentlichen aus einem Schreibtisch mit leichtem Ledersessel, einem Stehpult und zwei hohen Wandregalen, die sich über die gesamte Fläche der Süd- und Westwand erstrecken. In den Regalen ist der Schrift- und Geldverkehr des Tempels aus vielen hundert Jahren archiviert, teils auf einzelnen Pergamentrollen, teils in gebundenen Heften, den Jahrbüchern, die auf dem Rücken als solche gekennzeichnet sind. Auf dem Schreibtisch steht eine kleine, eisenbeschlagene Truhe.

Meisterinformationen:

Eine Prüfung dieser Bücher kann nur von Helden mit Rechentalent 5 vorgenommen werden. Sie erbringt folgendes Ergebnis: In guten Monaten übersteigen die Einkünfte an Spenden und Schenkungen leicht die Summe von 800 Dukaten. Die Einnahmen sind während der letzten zehn Jahre stetig gestiegen. Die Ausgaben des Tempels sind dagegen während der letzten zwei Jahre deutlich gesunken. Erst bei einem sehr genauen Vergleich jüngerer und älterer Jahrbücher läßt sich feststellen, daß der Tempel in jüngster Zeit alle Zahlungen von Almosen und andere Hilfsleistungen eingestellt hat.

Zur Zeit führt Isora das Tempelbuch. Wenn sie auf das Einstellen der Armenhilfe angesprochen wird, sagt sie, daß Letitia zugunsten des Tempelschatzes die Aussetzung solcher Zahlungen verfügte. Dementsprechend muß sich im Schatz inzwischen ein gewaltiges Vermögen befinden. Isora denkt manchmal mit Unbehagen an die gewaltigen Werte, die zu Rahjas Ehren aufgehäuft wurden. Die Truhe auf dem Tisch enthält die Tageseinnahmen des Tempels: 2 W20 Dukaten, 1 W20 Silbertaler.

6 Nischen der Freude

Allgemeine Informationen:

Der ca. 4 mal 3 m große, durch schwere Vorhänge unterteilte Raum besitzt einen Durchgang zu Raum 2 in der Ost- und eine durch einen Riegel gesicherte Tür in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Siehe Raum 4

7 Nördliche Halle

Allgemeine Informationen:

Der L-förmige Raum mißt 6,5 mal 4 m. Eine Maueröffnung in seiner Südwand ist mit einem Vorhang ver-

hängt, eine schwere Eichentür in der Nordwand führt auf den Rahjaplatz hinaus. Die West- und die Ostwand weisen je zwei Türen auf.

Spezielle Informationen:

In den aus roten Ziegeln bestehenden Boden ist ein himmelblau gekacheltes Becken eingelassen. Das Bassin ist etwa 1 m tief und bis knapp unter den Rand mit klarem Wasser gefüllt. Bei genauer Betrachtung des Bodens kann man entdecken, daß nicht alle Ziegel die gleiche Farbe haben. Einige rotgoldenen glänzenden Ziegel wurden so in den Boden eingesetzt, daß sie eine unterbrochene Linie ergeben, die den Bereich um das Becken vom Rest der Halle trennt. (Die Linie ist auf dem Plan markiert.)

Meisterinformationen:

Helden, die schon einmal den Rahjatempel in Havena aufgesucht haben, sollten wissen, was es mit dem Becken und der gestrichelten Linie auf sich hat: Das Badebecken ist der Lebensborn des Tempels. Die Geweihten baden einmal am Tag darin und verlassen ihn von allen Blessuren und Krankheiten geheilt sowie in der bestmöglichen körperlichen Verfassung.

Die gestrichelte Linie aus goldenen Bodenziegeln beschirmt das Becken vor der Entweihung durch fremde Eindringlinge. Wenn ein nicht der Rahja geweihtes Wesen die goldene Linie überquert, stürzt es augenblicklich bewegungsunfähig, aber von schmerzhaften Krämpfen geschüttelt, zu Boden und erleidet 2 W20 Schadenspunkte. Hinzu kommen 1 W6 Schadenspunkte für jede weitere Spielminute, die der Gestürzte jenseits der Linie verbleibt (ein Körperteil genügt!). Falls die Helden in Begleitung eines Geweihten den Raum 7 betreten, werden sie von ihrem Begleiter vor der Linie gewarnt. Sollten sie ein »Opfer« der Linie werden, können sie nicht darauf hoffen, von einem Geweihten aus dem Gefahrenbereich gezogen zu werden, weil dieser nicht gegen den Willen seiner Göttin handeln wird. Die Schutzmagie der goldenen Steine wirkt auch während der Zeitstarre. Durch die Linie werden auch die Türen zum Schatzraum (13) und zu den Gemächern der Tempelvorsteherin Letitia (12, 11) abgeschirmt. Raum 11 läßt sich aber auch durch eine Geheimtür (siehe Raum 4) erreichen.

8 Wohnraum

Allgemeine Informationen:

Der ca. 3 mal 2,5 m große Raum hat zwei schmale Fenster in der West- und eine Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum weist eine – für Rahja-Geweihte typische – schlichte und zweckmäßige Möblierung auf. Er enthält zwei schmale Betten, einen Tisch mit Marmorplatte,

zwei leichte Stühle und einen großen Kleiderschrank, der die duftigen Roben der Geweihten birgt. In zwei kleinen, verschlossenen Truhen bewahren die Geweihten ein paar persönliche Dinge (Briefe, Scherenschnitte von Freunden oder Angehörigen, Schreibgerät, Schmuckstücke etc.) auf. Auf einem Regal vor der Südwand stehen einige Bücher (historische Romane in billigem Leineneinband) und eine Anzahl daumengroßer Wachsfiguren. Die Figürchen sind von recht talentierten Händen geformt. Sie stellen allerlei Tiere und Pflanzen dar, eine ganze Gruppe von ihnen ist zu einer Marktszene zusammengestellt.

Meisterinformationen:

Das Zimmer wird von Serifa und Oda bewohnt. Oda (Beschreibung siehe Anhang) hat die Figuren modelliert. Serifa wurde von der Zeitstarre im Vorraum des Tempels ereilt. Sie steht für dieses Abenteuer nicht zur Verfügung.

9 Wohnraum

Allgemeine Informationen:

Der ca. 4 mal 4,5 m große Raum hat zwei schmale Fenster in der West- und je eine Tür in der Ost- und in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Die Ausstattung ähnelt der von Raum 8 und läßt darauf schließen, daß hier ebenfalls zwei Personen untergebracht sind. Auch hier stehen einige Bücher, darunter zwei, die sich mit Waffenkunde befassen, und eines, das eine illustrierte Unterweisung in der Kunst des Hruruzat, einer waffenlosen Kampftechnik, enthält. Dieser letztgenannte Band dürfte sehr wertvoll sein, denn er ist zwar mit beweglichen Lettern gedruckt, aber mit handgemalten Illustrationen versehen.

Zwischen den Büchern stehen zwei daumengroße Wachsfigürchen, in denen man mit ein wenig Wohlwollen die Geweihte Selinde und die Vorsteherin Letitia erkennen kann.

Meisterinformationen:

Raum 9 wird von den Geweihten Selinde und Isora bewohnt.

10 Wohnraum

Allgemeine Informationen:

Der 3 mal 4 m große Raum besitzt je ein Fenster in der Nord- und in der Westwand sowie eine Tür in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Auch dieser Raum ist mit Tisch, Bett, Schrank, Truhe und zwei Stühlen als ein schlichter Schlaf- und Wohnraum eingerichtet. An der Südwand hängt ein kleines Gemälde, das die Göttin Rahja zeigt, wie sie einem jun-

gen männlichen Geweihten die Hand auf die Stirne legt.

Meisterinformationen:

Der Raum wird vom Geweihten Abelmir bewohnt. Abelmir hat in einem Lederbeutel unter der Strohmratze 22 Dukaten und 12 Silbertaler versteckt. Dieses Geld hat er von Opfergaben »abgezweigt«. Da er befürchten muß, daß seine Beute bei einer Durchsuchung seines Zimmers entdeckt wird, versucht er auf jeden Fall, die Helden am Betreten seines Zimmers zu hindern.

11 Letitias Schlafrum

Allgemeine Informationen:

Der ca. 5 mal 2,5 m große Raum hat zwei Fenster in der Ost- und eine Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Außer einem breiten Bett, einem hohen Kleiderschrank, einem Stuhl und einem mit einem Spiegel und allerlei Schubladen versehenen Schminktisch enthält der Raum einen kleinen Tisch mit einer einzelnen Lade, der in der Nordostecke steht. Auf dem Tisch ruht eine kleine goldglänzende Plastik: die auf der Seite liegende Gestalt eines gesichtslosen Mannes. Die Figur ist etwa 40 cm lang. Sie ist von ca. 30 verschieden langen, mit Blattgold bedeckten Kerzen umgeben, dazwischen stehen einige Räucherschalen aus Messing.

Meisterinformationen:

Der Raum besitzt eine Geheimtür in der Südwand, aber da die Helden eigentlich nur durch diese Tür in das Zimmer eingedrungen sein können, sollte sie ihnen inzwischen bekannt sein. Die Figur auf dem improvisierten Schrein stellt den »Namenlosen« dar. Der Gott wird häufig als liegende Figur abgebildet. (»Die Welt und alle Götter werden beben vor seiner Macht, wenn er sich eines Tages erhebt! – Die Augen in ihren Gesichtern werden zerspringen, wenn er ihnen sein Antlitz zeigt.« *Zitat aus der Ersten Lobpreisung des Namenlosen.*)

In der Tischschublade liegt ein mit Muschelschalen verziertes Holzkästchen, in dem Kästchen, in ein Seidentuch gewickelt, zwei dünne Knöchlein. Helden mit einem hohen Talentwert in der Wundenheilkunst erkennen in den Fundstücken die Knochen eines menschlichen kleinen Zehs. Es handelt sich um die Überreste von Letitias Zeh, den sie dem Namenlosen geopfert hat, so wie es der Ritus fordert.

12 Letitias Wohnraum

Allgemeine Informationen:

Der ca. 4,5 mal 4 m große Raum besitzt zwei Fenster in der Ost- und je eine Tür in der Süd- und der Westwand.

Spezielle Informationen:

Alle Einrichtungsgegenstände sind von gediegener, aber weitgehend schmuckloser Machart. Eine Ausnahme bildet nur eine aus dem roten Holz der Blutulme gefertigte und mit Einlegearbeiten aus Perlmutter verzierte Kommode in der Nordostecke. Auf dem breiten Schreibtisch, der zwischen den Fenstern steht, herrscht eine tadellose Ordnung. Federkiel und Tintenfaß stehen griffbereit, sind aber von einer hauchfeinen Staubschicht überzogen. Auf dem Tisch liegt eine einzelne, gepresste Narzissenblüte. Auf einer kleinen Wandkonsole über dem Schreibtisch steht eine Handvoll Bücher.

Meisterinformationen:

Unter den Büchern befinden sich zwei Reiseberichte, eine Anleitung zur Herstellung belebender Tees und Tinkturen, ein Bändchen mit nivesischer Liebeslyrik (»Dein Haar, so rot wie die Abendsonne auf der verlassenen Tränke der Karene«) und ein unbedrucktes Buch mit Ledereinband. Dieses Buch enthält einige sehr alte Tagebucheinträge und ein paar gepresste Blüten und Kräuter. Zwischen dem zweiten und dem dritten Blatt klemmt ein eine Elle langes, auffällig dickes, silbergrau schimmerndes Haar, das Haar des Namenlosen, der Talisman seiner Diener! Falls die Helden in dem Augenblick, wo sie das Haar entdecken, wissen, welches kostbare Fundstück ihnen da in die Hände gefallen ist, dürfte das Abenteuer kurz vor seinem Ende stehen, und Sie können sich allmählich dem Kapitel »Das Ende des Abenteuers« zuwenden. Möglicherweise halten die Helden das Haar aber auch für ein Erinnerungsstück an einen Geliebten oder Verwandten. Dann lassen Sie sie einstweilen in diesem Glauben. Wenn die Helden erst die leere Samtlade im unterirdischen Kulterraum entdeckt haben, werden sie sich gewiß an das Haar erinnern.

Wenn die Kommode in der Nordostecke des Zimmers zur Seite geschoben wird, kommt dahinter

eine niedrige Geheimtür zum Vorschein, durch die man den Schatzraum des Tempels erreichen kann. Je nach Verlauf des Abenteuers kann diese Geheimtür offenstehen, wenn die Helden Raum 12 betreten.

Falls die Helden, von Raum 12 oder 13 aus kommend, die gestrichelte Linie in Raum 7 überqueren, müssen sie den gleichen Schaden hinnehmen, als wenn sie die Linie in die Gegenrichtung überschritten hätten.

Wenn sie von hier aus kommend in den Lebensborn der Geweihten steigen, steigt ihre Lebensenergie sofort wieder auf den normalen Stand, aber diese Erquickung wird ihnen nur einmal zuteil.

13 Tempelschatz

Allgemeine Information:

Der 3 mal 3 m große Raum hat eine Tür in der West- und einen Fensterschlitz in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung besteht aus eisenbeschlagenen Holztruhen in unterschiedlichen Größen. Ein Regal, das sich über die Südwand erstreckt, ist leer.

Meisterinformationen:

Leer sind auch die Truhen, die eigentlich den Tempelschatz bergen sollten. Diese Entdeckung dürfte bei den Rahja-Geweihten ein gehöriges Entsetzen auslösen, denn sie sind der Meinung, ihr Tempelschatz müßte einer der größten der Stadt sein. Das Wandregal enthielt einmal wertvolle Vasen, Standbilder und andere Opfergaben, aber auch diese sind verschwunden. Eine der leeren Truhen vor der Süd- wand läßt sich nicht zur Seite verschieben, wohl aber hochklappen, wodurch die Mündung eines Schachtes mit einer Wendeltreppe zum Vorschein kommt. Die Treppe führt hinab zum unterirdischen Tempel des Namenlosen (siehe Meisterinformationen »Das Haus des Rattenkindes«.)

Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet nicht mit dem Auffinden, sondern mit der *Vernichtung* des Haartalismans. Das Haar kann über jeder gewöhnlichen Flamme verbrannt werden. Falls den Helden Bedenken kommen, sich am Eigentum, womöglich gar an einem Teil des Namenlosen zu vergehen, haben sie rollenspielerisches Denken bewiesen und sollten mit 20 Extra-AP belohnt werden. Sie sollten den Helden aber zu bedenken geben, daß nur durch die Vernichtung des Haares der Untergang von Grangor (und ihr eigener Tod) abgewendet werden

kann. (Wie lautet das passende Wort aus den Kaiser- sprüchen: Wenn du ein Omelett backen willst, mußt du ein paar Eier zerschlagen!) Ernsthaft: Zur Beruhigung der Helden können Sie darauf hinweisen, daß der Namenlose durch die Zeitstarre daran gehindert wird, ihr Tun zu beobachten. Andererseits können Sie sich die Tatsache, daß sich die Helden den Namenlosen zum Feind gemacht haben, vielleicht später einmal für ein eigenes Abenteuer-Szenario nutzen. Wenn der Namenlose auch jetzt noch nicht weiß, wer in Grangor den

Schlag gegen ihn geführt hat, so kann er es doch eines fernen Tages immer noch herausfinden ...

Wenn die Helden das Haar vernichtet haben, ist den Anbetern des Namenlosen ihre Kraft geraubt. Sie sehen plötzlich keinen Sinn mehr in der Verehrung der düsteren Gottheit und wenden sich wieder den (offenbar mächtigeren) Zwölfgöttern zu. Da aber alle aventurischen Götter ihre Stärke aus der Verehrung durch ihre Gläubigen gewinnen (gäbe es in ganz Aventurien niemanden mehr, der an Praios glaubt, so müßte der Götterfürst sterben), hat der Namenlose für lange Zeit seine Macht über Grangor verloren. Endgültig geschlagen ist er natürlich nicht. Er wird an anderen Stellen neue geheime Bastionen errichten. (Einer der nächsten Aventurischen Boten wird die Wechselbeziehung zwischen den aventurischen Göttern und ihren Gläubigen aufgreifen.) Jetzt zu einem leidigen Thema: Man muß leider damit rechnen, daß einige Helden sich die Zeitstarre zunutze machen, um die halbe Stadt auszuplündern. Ein solches Verhalten aber bedeutet, daß die Spieler sich nicht eben gut in die Rolle der Helden

eingestimmt haben. Wer – den eigenen Tod vor Augen – den Bund mit einer Göttin zu seiner Bereicherung nutzt, der spielt seine Rolle sehr unglaublich. Weisen Sie die Spieler am Ende des Abenteuers auf diese Tatsache hin und bieten Sie den Helden an, alles Plündergut zurückzugeben. Falls diese nicht darauf eingehen, können sie zwar die Dukaten behalten, bekommen aber für dieses Abenteuer keine AP und verlieren je 250 von ihren bereits bestehenden.

Alle Helden, die das Abenteuer auf anständige Weise hinter sich gebracht haben, erhalten 500 AP, für gutes Rollenspiel und spielentscheidende Ideen kann diese Belohnung auf 1000 AP pro Kopf erhöht werden. Was aber geschieht, wenn alle Helden scheitern? Muß Grangor dann untergehen? Natürlich nicht – Grangor ist eine zu schöne Stadt, um sie von der Aventurienkarte zu streichen. Erinnern Sie sich noch an Merisa, die Kapitänin der »Efferdbräut«, von der es hieß, sie sei mit einem Boot gesunken? Versunken, ja – aber nicht ertrunken! Sie konnte sich an Land retten und vollbringt ganz allein, was den Helden nicht gelang!

Anhang

Die wichtigsten Meisterpersonen des Abenteuers

a) Rahja-Geweihte

Letitia, Hochgeweihte der Rahja (12. Stufe),
Dienerin des »Rattenkinds«

MU: 12, KL: 14, CH: 17, GE: 15, KK: 12, LE: 52, AT: 15, PA: 13, TP: W+1 (Dolch), MK: 35
BEKEHREN: 12, BETÖREN: 14, LÜGEN: 13, MENSCHENKENNTNIS: 12

Letitia ist 42 Jahre alt, weizenblond und eine in jeder Hinsicht eindrucksvolle Erscheinung. Sie mißt 1,78 Meter, ihr Körper wirkt kraftvoll und durchtrainiert, gleichzeitig ist er von einer eleganten, anziehenden Weiblichkeit, die von der typischen, wenig verhüllenden Geweihtentracht besonders betont wird. Letitia, die dem Rattenkind einen Zeh geopfert hat, trägt als einzige Rahja-Geweihte keine Sandalen, sondern Schnürstiefeletten aus rotem Wildleder. An einem goldenen Kettchen um ihre Taille hängt links ein zierlicher Dolch in einer mit blauen Steinen besetzten Messingscheide und rechts der typische große Schlüsselbund einer Tempelvorsteherin.

Letitia ist zugleich das Oberhaupt der Anbeter des Namenlosen. Sie geriet vor einigen Jahren in den Bann dieser Gottheit. Vom Namenlosen geleitet, ließ sie den unterirdischen Tempel bauen. Sie empfing den Talisman, jenes Haar, das möglicherweise wirklich ein Teil des Namenlosen ist, vielleicht aber auch nur ein von

seiner göttlichen Kraft durchdrungenes Menschenhaar.

Da Letitia niemals sicher sein kann, daß nicht ein Sektenmitglied ungewollt ihre Identität enthüllt, tritt sie vor den Anbetern des Namenlosen immer in Männerkleidern und mit einer goldenen Maske auf.

Oda, Geweihte der 3. Stufe

MU: 8, KL: 10, CH: 15, GE: 12, KK: 9, LE: 37, AT: 8, PA: 8, TP: W+1 (Dolch), MK: 14
BETÖREN: 10, SINGEN: 11

Die brünette Oda ist 24 Jahre alt und 1,66 Meter groß. Ihr weicher, wohlgerundeter Körper mit seiner empfindlichen, hellen Haut läßt die Geweihte schutzbedürftig und verletzlich erscheinen. Tatsächlich hegt Oda eine fast panische Furcht vor jeder Art von gewaltsamer Auseinandersetzung.

Selinde, Geweihte der 1. Stufe

MU: 11, KL: 11, CH: 14, GE: 12, KK: 10, LE: 30, AT: 9, PA: 9, TP: W+1 (Dolch), MK: 13
BETÖREN: 8, AKROBATIK: 8, TANZEN: 9

Die rothaarige Selinde ist 1,61 Meter groß und 19 Jahre alt. Ihr schmaler, drahtiger Körperbau und die von Sommersprossen gezielte, kleine Nase verleihen der Geweihten einen besonderen, lausbübschen Charme.

Isora, Geweihte der 5. Stufe

MU: 13, KL: 12, CH: 14, GE: 11, KK: 10, LE: 45, AT: 13, PA: 13, TP: W+3 (Stockdegen), MK: 18

Die hellblonde Isora ist 1,71 Meter groß und 30 Jahre alt. Isora ist eine ehemalige Kriegerin, aber davon lassen ihr üppiger Körper und ihre langsamen, fast schläfrigen Bewegungen nichts erahnen. Dennoch ist sie noch immer eine beachtliche Kämpferin und trägt gern einen schlanken, mit einem silbernen Pferdekopf geschmückten Gehstock, in dem eine fein gearbeitete Degenklinge verborgen ist.

Abelmir, Geweihter der 2. Stufe

MU: 10, KL: 8, CH: 14, GE: 10, KK: 12, LE: 33, AT: 8, PA: 7, TP: W+1 (Dolch), MK: 11

Abelmir, ein Moha, ist 1,78 Meter groß und 20 Jahre alt. Der braunhäutige, schmalhüftige Abelmir ist zwar sehr hübsch, aber leider mit keiner überragenden Klugheit gesegnet. Dennoch ist er wegen seiner naiven Fröhlichkeit bei weiblichen Tempelbesuchern sehr beliebt.

b) Seefahrer

Merisa, Kapitänin (11. Stufe)

MU: 13, KL: 13, CH: 10, GE: 14, KK: 15, LE: 61, AT: 15, PA: 12, TP: W+2 (schw. Dolch), MK: 25

WURFWAFFEN: 14, GEFAHRENINSTINKT: 12, SINNENSCHÄRFE: 13

Schwarzhaarig, 40 Jahre alt, hagere, ernste Person mit dunklem Flaum auf der Oberlippe.



Kazan, Seesöldnerhauptmann (10. Stufe)

MU: 13, KL: 12, CH: 9, GE: 15, KK: 15, LE: 65, AT: 15, PA: 13, TP: W+2 (schw. Dolch), MK: 25

WURFWAFFEN: 13, MENSCHENKENNTNIS: 13

Schwarzhaarig, 48 Jahre alt, narbenbedeckter Körper, ihm fehlen das linke Auge und zwei Finger an der linken Hand.

Cort, Seesöldnerleutnant (8. Stufe)

MU: 13, KL: 13, CH: 10, GE: 14, KK: 14, LE: 52, AT: 14, PA: 11, TP: W+1 (Dolch), MK: 20

HRURUZAT: 10/8, GEFAHRENINSTINKT: 12

Rotblond, 35 Jahre alt, nervöser Mensch mit unruhig flackerndem Blick.

Goris, Navigator (5. Stufe)

MU: 11, KL: 14, CH: 9, GE: 13, KK: 13, LE: 51, AT: 10, PA: 7, TP: W (Messer), MK: 17

Blond, 32 Jahre alt und mit einem aufdringlichen Humor gesegnet.

Ardis, Steuermann (8. Stufe)

MU: 12, KL: 13, CH: 12, GE: 15, KK: 14, LE: 71, AT: 14, PA: 13, TP: W (Dolch), MK: 22

Dunkelblond, 41 Jahre alt, trägt lange Zöpfe nach Art der Thorwaler, extrem schweigsamer, düsterer Mensch.

Die fünf Seeleute stammen von der Dreimastkaravelle »Efferdbraut«, die in ein paar Tagen in Richtung Guldenland in See stechen soll. Da auf dieser Reise mit allerlei gefährlichen Zwischenfällen zu rechnen ist, hat der Reeder einen Trupp Seesoldaten angeheuert, deren Offiziere die Schiffsführer auf einem Landgang zum Rahjatempel begleiteten.

Der Brief des Passagiers

Folgendes Schriftstück trägt der Reisende Ugo Tazza bei sich:

Lieber Ugo,

möglicherweise bin ich nicht daheim, wenn Du zum Seebogen kommst, um von dort die Fahrt zum Geheimen Haus des Verehrungswürdigen anzutreten. Falls ich Dich und Deine Gefährten nicht leiten kann, mußt Du die Führung übernehmen: Du holst die göttliche Laterne aus ihrem Versteck und befestigst sie am Boot. Dann besteigt Ihr den Nachen, und Du achtest darauf, daß alle Deine Gefährten ihre Augen verbunden haben. Dann erst entzündest Du die Laterne, Du wirst merken, daß der Nachen sich sofort in Bewegung setzt, weil er von der Laterne gleichzeitig gezogen und gesteuert wird. Nun mußt auch Du Dir die Augen verbinden, denn Du hast es hoffentlich nicht vergessen: Außer unserem Hohenpriester darf niemand wissen, wo sich das Geheime Haus befindet. Wir müssen uns also blind dem Nachen anvertrauen.

Das Versteck der Laterne hatte ich Dir ja bereits beschrieben. Als kleine Gedächtnisstütze soll Dir die kleine Skizze dienen, auf der man sehen kann, wie das Geheimversteck geöffnet wird.



Für den Fall, daß wir uns tatsächlich nicht begegnen, grüße ich Dich auf das herzlichste.

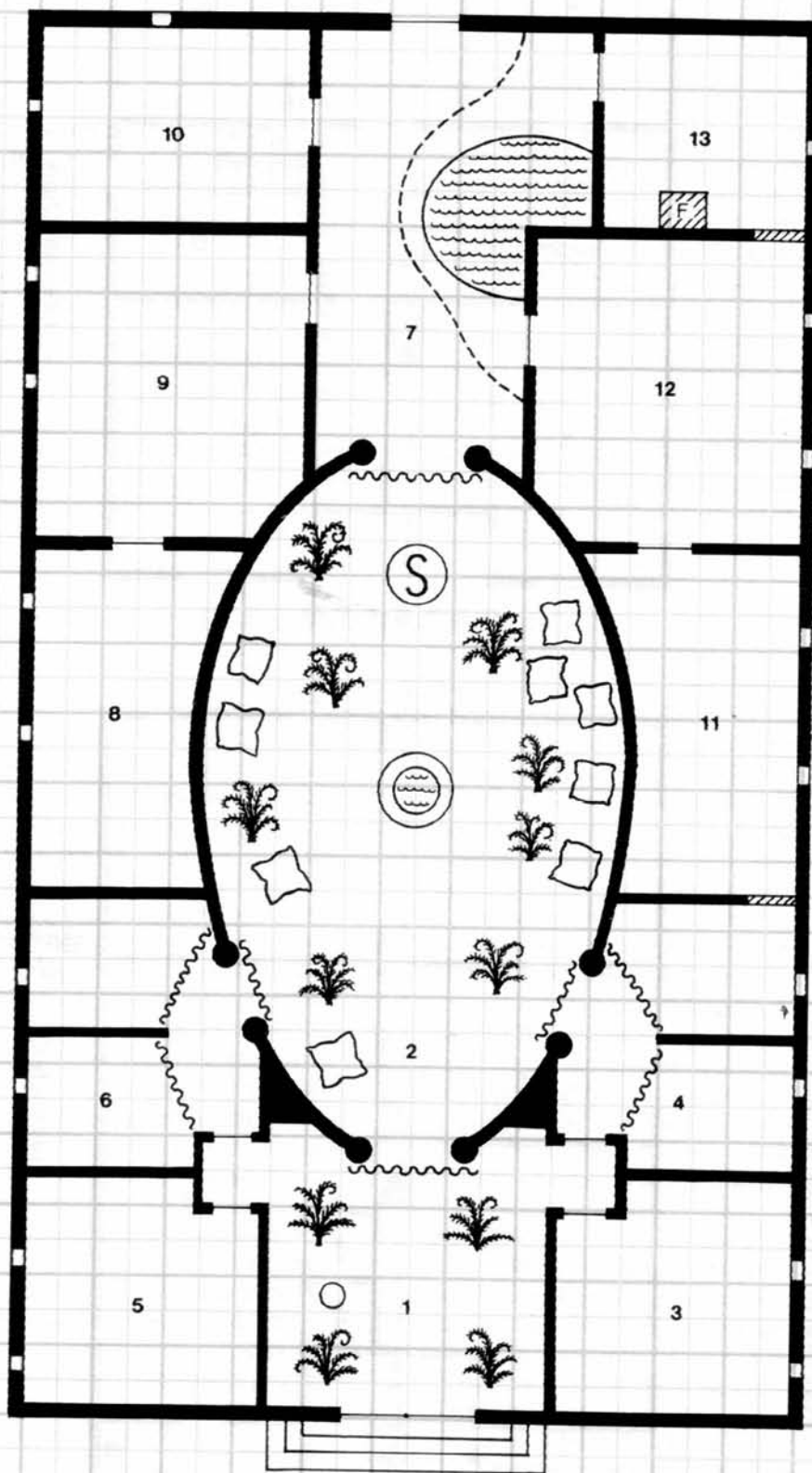
Atan Bolosch

Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)



Der Tempel der Rahja



1m

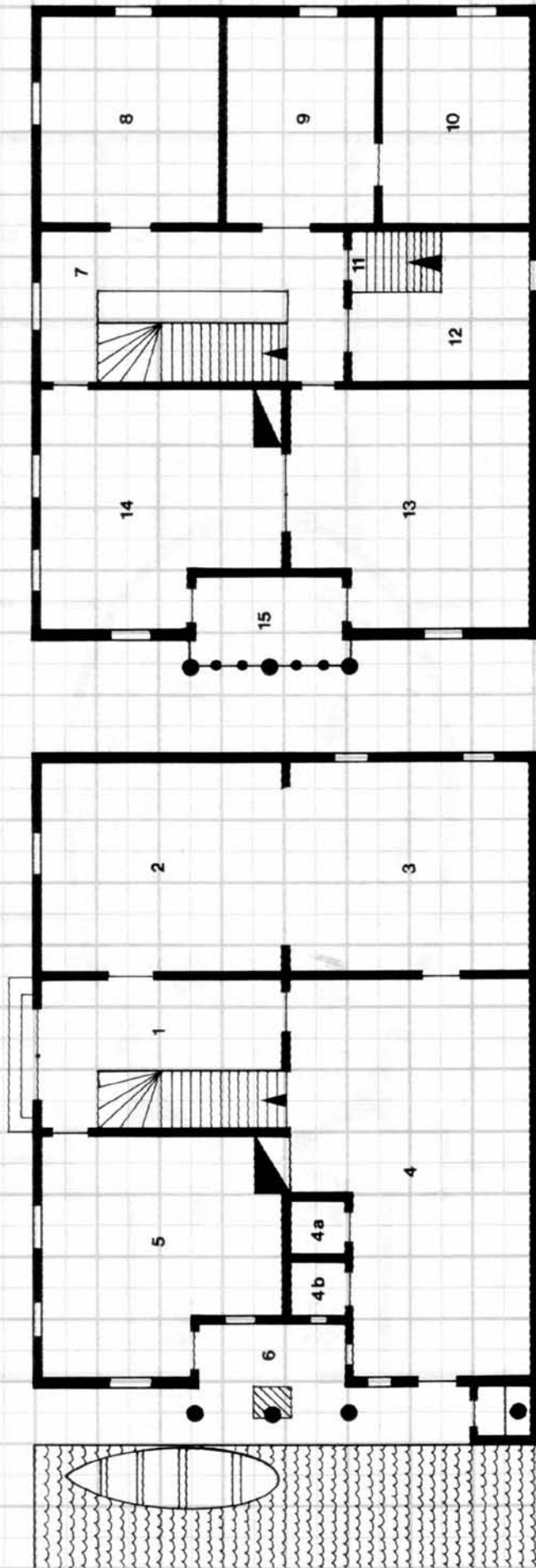


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Das Haus am Seebogen



Erdgeschoß

Obergeschoß

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »**Abenteuer-Punkte**« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Die Kanäle von Grangor«

Nur wenigen Aventuriern ist es vergönnt, einer leibhaftigen Göttin zu begegnen, und im Angesicht der Unsterblichen ist auch ein großer Held nur ein kümmerlicher Wicht! Und doch können Ihre Helden das Zünglein an der Waage sein, in einem Kampf der Götter, der das stolze Grangor zu vernichten droht!

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



ISBN 3-426-30041-9



01855

T.Nr. 122165



4 002998 018551