

MYRANOR

RADDATZ / KAMARIS

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR EINSTEIGER-CHARAKTERE

PALAST DER GOLDENEN TIGER

M1
EINSTEIGER



Das Schwarze Auge

10361

**MYRANOR:
PALAST DER GOLDENEN TIGER**

Umschlagillustration

Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt

Umschlaggestaltung

Ralf Berszuck

Innenillustrationen, Karten und Pläne

Marko Djurdjevic

Lektorat

Florian Don-Schauen, Momo Evers, Thomas Römer

Gesamtredaktion

Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer

Satz und Herstellung

Fantasy Productions

Belichtung und Lithographie

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck und Aufbindung

Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 05 04 03 02 01

Printed in Germany
ISBN 3-89064-361-2

Das Schwarze Auge

Palast der goldenen Tiger

Ein Abenteuer in Tharpura

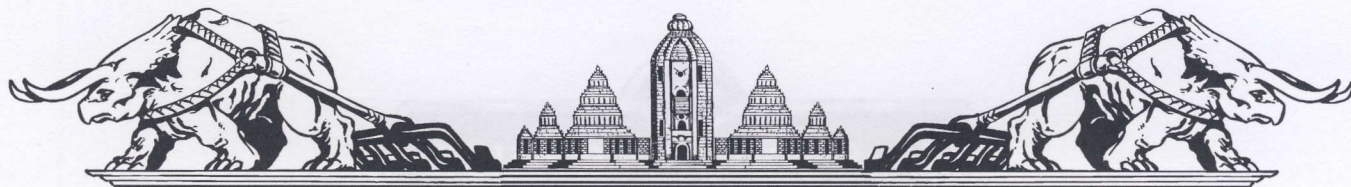
von

Jörg Raddatz und Heike Kamaris

Ein Myranor-Abenteuer für Einsteiger-Charaktere
für einen Spielleiter und 3–5 Spieler

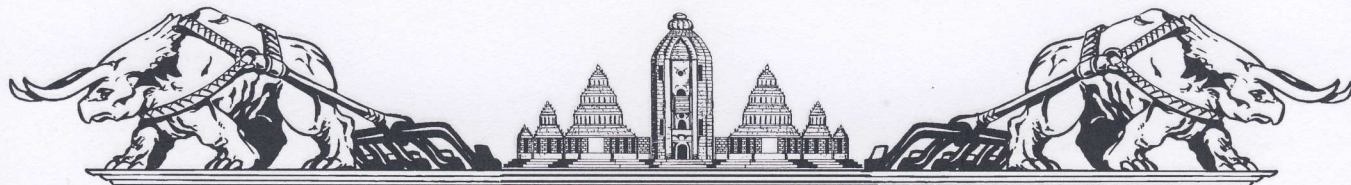
Vielen Dank an die Testspieler
Petra Baum, Patric Götz und Axel Scholz





Inhalt

Für den Spielleiter	5	Weiter in die Wildnis	36
Der Hintergrund des Abenteuers	6	Die Himmelstränen	39
Vorgeschichte / Meisterinformationen	6	Das Tal der Sphinx	40
Das Abenteuer (Zusammenfassung)	6	Weiter bergauf!	44
Erste Episode: Ein Besuch in Malrhira	8	Der Krater des Spinnentempels	45
Der Einstieg	8	Zurück im Tal der Sphinx	54
Die Stadt Malrhira	9	Der Lohn der Anstrengungen	54
Die Helden und die Bewohner Malrhiras	16	Episode drei: Hoch über dem Boden	55
Erkundigungen in Malrhira	17	Schatten am Himmel	55
Szenen in Malrhira	18	Der Unterschlupf der Aufständischen	56
Der Zorn des Satrapen	23	Malrhira in Sicht!	57
Schlüsselszene: Eine geheimnisvolle Einladung ..	25	Der Palast der Goldenen Tiger	60
Im Tempel der RaDja	26	Die Räume des Palastes im Einzelnen	62
Die Magistra erscheint	27	Die Erforschung des Palastes	66
Der Überfall der Pardirsöldner	29	Der Lohn des Risikos	68
Der Lohn der guten Tat	30	Ausklang	68
Episode zwei: Hinauf in die Berge!	31	Anhänge	69
Der Einstieg	31	Dramatis Personae	69
Die Reise	32	Durchschnittliche Gegner	70
Die Stadt Dvara	34	Namenshilfen	71
Auf dem Jharranothenrücken	35	Amaunische Verhaltensweisen	72
Der Weg ins Gebirge	35	Tiere im Baumpalast	72
Die Garnison Prathna	36		



Palast der Goldenen Tiger ist das erste Abenteuer, das bei Fantasy Productions für die neue Spielwelt Myranor erscheint. Es ist einerseits für Rollenspielneulinge gedacht, die zum ersten Mal in Myranor das Hobby erleben, aber ebenso auch für 'alte Hasen', die ihr Glück auch einmal auf einem neuen Kontinent versuchen wollen.

Das hat natürlich zur Folge, dass manchmal Nebenhandlungen oder Anmerkungen, die erfahrenen Meistern erst die richtige Würze geben, für Neulinge verwirrend erscheinen können. In diesem Fall können wir Ihnen den einfachen Tipp geben, dass Sie solche Nebenhandlungen getrost ignorieren können, wenn Sie Ihnen nicht einleuchten. Für das eigentliche Abenteuer hat das keine tiefgreifenden Konsequenzen.

Was Sie zum Spielen der eigentlichen, zentralen Handlung benötigen, finden Sie in der Box **Myranor – das Gildenland** und in diesem Band. Die Abkürzung **WM XX** in Quellenangaben steht dabei für die Seite XX im Heft **Wege nach Myranor**.

Die grundlegenden Informationen über das Horasiat Tharpura, in dem dieses Abenteuer spielt, finden Sie in dem Heft **Von Shindrabar nach Xarxaron** (bisweilen auch als **S/X** abgekürzt) auf den Seiten 90ff.

Wie es sich für ein Abenteuer in Myranor gehört, ist **Palast der Goldenen Tiger** grundsätzlich für Charaktere aller Kulturen und Professionen geeignet. Da sich ein großer Teil der Ereignisse allerdings in Städten, auf Baumriesen und im Hochgebirge abspielt, wäre eine reine Runde aus Meereskundigen und Seefahrern nicht sonderlich gut für die Herausforderungen im Rahmen dieses Abenteuers geeignet. Und auch wenn einzelne Helden mit dem Nachteil **Höhenangst** dem Erlebten besondere Würze geben können, ist es wünschenswert, dass nicht die Mehrheit der Charaktere unter diesem Phänomen leidet.

Um die verschiedenen Herausforderungen an die Spieler gleichermaßen gut zu meistern, sollte die Gruppe ein breites Spektrum an Talenten aufweisen. So wäre es sinnvoll, dass die Funktionen des 'Diplomaten' (mit vorzeigbarem Sozialstatus und Kenntnissen in gesellschaftlichen Talenten), der 'Gelehrten' (Erfahrung in Wissenstalenten), der 'Geländegängerin' (Erfahrung in Naturtalenten rund um Jagd und Wildnisleben), des 'Flinkfingers' (Erfahrung in Taschendiebstahl, Schlösser knacken etc.) und des 'Kämpfers' (mit guten Werten in Muskelkraft und Schadenswirkung) besetzt sind. Dabei können natürlich bestimmte Professionen sogar zwei dieser Rollen vereinen: Eine BaLoa etwa ist vermutlich zugleich gelehrt und diplomatisch, ein Stammeskrie-

ger sowohl im Kampf wie in der Wildnis erfahren usw.

Auf zwei Dinge sollten Sie außerdem noch achten: Zum einen, dass auch die Glücksritter und Abenteuerer Helden sind, die nicht nur nach dem

schnellsten Verdienst streben, sondern ein Gefühl für das Hehre und Gute haben. Es gibt in diesem Abenteuer durchaus Methoden, den eigenen Reichtum zu mehren, wenn man einfach skrupellos und verräterisch genug ist. Doch solches Verhalten sollte auch in Myranor für Helden nicht die Regel sein. Zum anderen (und das wiederum dürfte sich weit einfacher einrichten lassen) geht dieses Abenteuer davon aus, dass die Helden im südlichen Tharpura und vor allem in Malrhira fremd sind. Denn dann lassen sich die Ereignisse wesentlich einfacher und besser als neue Entdeckungen in einem unbekannten Land mit der dazugehörigen Exotik präsentieren.

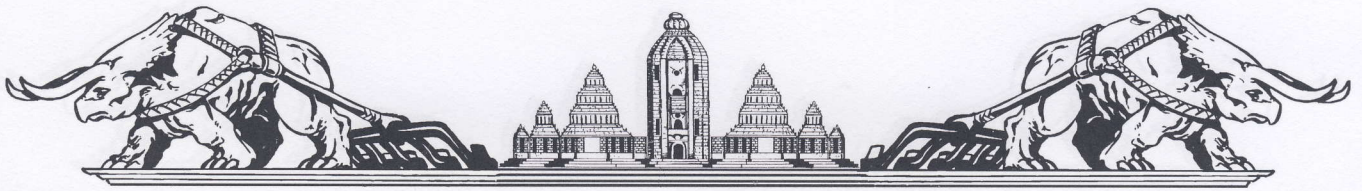
Dieses Abenteuer ist für unerfahrene Helden zum Teil sehr riskant, ja sogar lebensgefährlich. Dennoch haben wir darauf geachtet, bei allen potentiell tödlichen Begegnungen so zu planen, dass ein überlegtes und durchdachtes Verhalten den Charakteren alle Überlebenschancen offen lässt. In der Regel finden Sie meist kurze Hinweise, wann eine Begegnung zu einem Kampf führen müsste und wann Sie es besser dabei bewenden lassen, die Helden (und die Spieler) zu verunsichern. Zwar steht es Ihnen frei, weitere gefährliche Begegnungen zu ersinnen, doch sollten Sie das wirklich nur dann tun, wenn die Helden deutlich erfahrener (und damit auch robuster) sind als von uns angedacht.

Grundsätzlich ist es aber auch möglich, das Abenteuer mit etwas erfahreneren Helden zu spielen – z.B. auch mit der Gruppe, die mit **Reise zum Horizont** die Überfahrt von Aventurien her gewagt hat und sich mittlerweile ein wenig mit myranischen Gepflogenheiten auskennt.

Nun aber genug der Vorrede – wir wünschen Ihnen viel Spaß bei diesem ersten Abenteuer in der exotischen und farbenprächtigen Welt **Myranor**.

Jörg Raddatz für die Redaktion des Schwarzen Auges

Für den Spielleiter



Der Hintergrund des Abenteuers

(Vorgeschichte / Meisterinformationen)

Böses aus alter Zeit ist im Land Tharpura erwacht, und es wird bald auch die Helden in ein Netz aus Verschlagenheit und Grausamkeit hineinziehen.

Malrhira ist eine reiche Provinz im Lande Tharpura, die viele Jahre lang weise von seinem zaubermächtigen Satrapen *Thyrodatus MurNai* regiert wurde, einem klugen und wohlwollenden amaunischen Geistertänzer (BaLoa). Dann aber verschwand ein kleines, magiebegabtes Kind, als es sich gegen alle Verbote aufmachte, den verrufenen *Palast der Goldenen Tiger* zu erforschen, eine prächtige, aber verlassene Anlage in den Bäumen der Hauptstadt Malrhira. Denn seit dort vor über achthundert Jahren ein bösartiger Verräter und Anhänger des Namenlosen herrschte, der schließlich von einigen aufrechten Helden besiegt wurde, galt der Palast als verflucht – und es wurde schon immer gemunkelt, dass der Geist des Verräters noch immer ruhelos umging und alle Eindringlinge, die sich an seinen Schätzen vergreifen wollten, mit einem üblen Zauber belege.

Die Bannung dieses Fluches war etwas, das dem Satrapen schon lange auf der Seele lag. Er versuchte daher mit seiner Zauberkunst das Kind zu finden und den ruhelosen Geist des Palastes zu besiegen und auszutreiben.

Doch das gutgemeinte Vorhaben scheiterte entsetzlich: Die verfluchte Seele des früheren Herrschers ergriff nach einem heftigen Ringen Besitz vom Körper des Satrapen – wohl das Schlimmste, das einem BaLoa widerfahren kann – und übernahm dadurch die Macht in der Stadt, während Geist und Seele des Satrapen in seinem eigenen Körper machtlos und versklavt sind.

Der Kultist, der sich nun im Körper des BaLoa befindet, nutzte die Gelegenheit, sich während einer zweiwöchigen Bettlägerigkeit über die heutigen Verhältnisse zu informieren und zugleich Kontakt zu dem Pardirschamanen *Shirrhûgrach* aufzunehmen, der ebenso wie er selbst dem Kult des Namenlosen anhängt. Indem er dessen Stammeshorde als neue Garde der Stadt anwarb und behauptete, seine 'Krankheit' sei die Folge eines Mordanschlags des gegenwärtigen Gardekommandanten, schaffte er sich eine mögliche Bedrohung vom Hals und konnte die Stadt fest in den Griff bekommen.

Viele Malrhirer haben bemerkt, dass ihr zuvor beliebter und volksnaher Herrscher seit der Genesung von dem (angeblichen) Attentat herrisch und tyrannisch geworden ist, doch dass tatsächlich ein uralter böser Geist im Leib des Herrschers steckt, der noch viele üble Pläne mit der Stadt hat, ahnt niemand. Jetzt naht das Fest, mit dem die einstige Niederwerfung des Tyrannen gefeiert werden soll.

Doch statt dessen plant eben dieser Tyrann seine prachtvolle Wiederkehr.

Das Abenteuer

(Zusammenfassung der Handlung)

Die Helden kommen nach Malrhira an der Tharpani, denn ein großes Spektakel in der Arena lockt Besucher aus der gesamten Region an: Wieder einmal soll der einstige Sieg über einen finsternen Herrscher aus alter Zeit gefeiert werden.

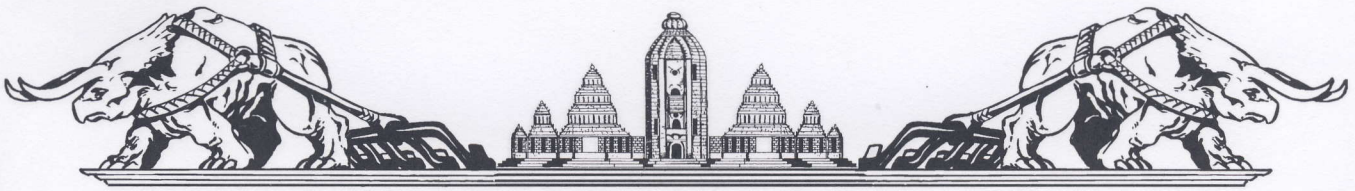
Von Beginn an können die Helden kleinere Auseinandersetzungen beobachten, wenn die neue Pardir-Garde des Satrapen die Untertanen drangsaliert. Sie können dabei herausfinden, dass der eigentlich sehr populäre Stadtherr seit einiger Zeit launisch und despotisch regiert, viele seiner bisherigen Gefolgsleute in Ungnade gefallen sind und er sich mit den blutrünstigen Pardir umgeben hat. Auf den Straßen patrouillieren die neuen Gardisten und führen sich wie die Herren der Stadt auf. Nur wer sich ruhig und unterwürfig verhält, bleibt unbehelligt.

Nach der Rettung einiger unschuldiger Opfer vor den üblen Schikanen der Pardir werden die Helden eingeladen, den örtlichen Tempel der Raia aufzusuchen. Dort treffen sie auf *Cassiorathis SharFo*, die hübsche junge Schülerin und Geliebte des Satrapen, die sie um Hilfe bittet. Sie klagt darüber, dass

ihr Meister wie ausgewechselt ist, und hofft darauf, dass die Weisheit der Sphinx helfen kann. Also bittet sie die Helden, dieses sagenumwobene Orakel in den Tharpagiri-Bergen aufzusuchen und zu befragen.

Während das Anwerbungsgespräch gerade zu Ende geht, betritt eine Gruppe Pardir-Gardisten unter Führung des bösartigen Schamanen *Shirrhûgrach* den Tempel, um die Amauna festzunehmen, die – so die Anklage – die Helden als Meuchler anwerben wollte, um ihres Meisters Stelle einzunehmen. Es kommt (wahrscheinlich) zu einem Handgemenge und einem überstürzten Aufbruch der Helden aus Malrhira.

Der Weg zum Orakel führt die Helden in den Wagen einer von *Jharran* gezogenen Schienenbahn, an der Tharpani entlang und später durch die unwegsamen Tharpagiris. Am Himmel können sie immer wieder einen großen, geflügelten Schatten beobachten, der sie schließlich angreift, wenn sie sich auf der endlosen Treppe hinauf zum Tal der Sphinx befinden. Das drachengeflügelte Pardirmonstrum ist tatsächlich der Schamane *Shirrhûgrach*, der



einen Dämonen in seinen Körper gerufen hat. Nur wenn Ihre Helden auf dem gesegneten Weg bleiben, können sie dem Ungeheuer widerstehen und ihr Ziel erreichen.

Die Sphinx befiehlt den Helden, ihr zuerst einen feinen Schleier aus der Seide der Spinne Kutilakitaka zu beschaffen, ehe sie Auskunft gibt. Diese Spinne sei in einer Höhle unter einem alten Tempel zu finden. Nachdem sich die Helden mit der dortigen Priesterin und den verschiedenen Kreaturen auseinandergesetzt haben, die in den lichtlosen Höhlen und Gängen unter dem Tempel leben, begegnen sie schließlich Kutilakitaka selbst, die im Inneren der Berge ihre Netze über einem Abgrund webt, in dem scheinbar das Herz der Dämonenschlange Hrrangschuwa schlägt. Ein Stück ihres Netzes kann man nicht durch einen Kampf, sondern nur durch das Einwilligen in die Forderungen der gewaltigen Spinnengöttin erhalten.

Zurück bei der Sphinx, erfahren die Helden, dass sie den wichtigsten Teil ihres Besuchs bereits erledigt haben: Der Schleier kann ihnen (als Wurfnetz eingesetzt) helfen, dem Sadur des Alten Palastes die Teleportationskräfte zu rauben und den Leib des Satrapen unverletzt gefangen zu nehmen, um seine Seele zu befreien.

Während der Rückreise nach Malrhira treffen die Helden auf einige imperiale Soldaten, die ihnen mit einer Flugmaschine helfen, an den Pardirpatrouillen vorbei zu kommen, den Pardirschamanen zu besiegen und zum Palast in den Bäumen zu gelangen. Die Anlage umfasst zahlreiche Kammern und Räume in den Gipfeln einiger Dschungelbäume, die durch schwankende und zum Teil kaum noch belastbare Hängebrücken, Schwingseile und Strickleitern verbunden sind.

Hier müssen die Helden nun wilden und verwilderten Tieren trotzen und sich am Schluss mit niemand anderem als dem düsteren Kultisten und seinem blutrünstigen Sadur auseinandersetzen – denn der Verräter ist in seinen alten Palast zurückgekehrt, um in einem Opferritual seine volle Macht zurückzuerlangen.

Zum zeitlichen Rahmen

Da die Ereignisse in Myranor nicht so streng zeitlich eingeordnet werden wie in Aventurien, ist es grundsätzlich egal, wann genau

dieses Abenteuer angesiedelt wird. Die Zeitangaben gehen davon aus, dass die Geschehnisse in diesem Band ungefähr um das Jahr 4770 IZ stattfinden.

Die Chronologie innerhalb des Jahres steht jedoch einigermaßen fest: Der unselige Versuch des Satrapen, den bösen Geist zu bannen, fand in der Mitte des Zatura im Frühling statt. Seine 'Krankheit' dauerte bis zum Ende des Oktals an, und seit Anfang Shinxir regiert der neue Geist in seinem Körper über die Stadt.

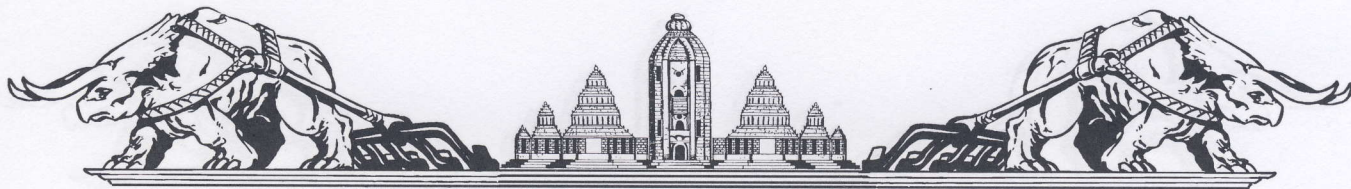
Die Helden treffen zu Beginn der vierten None des Shinxir in Malrhira ein, und damit sind es noch 18 Tage bis zum großen Spektakel zu Ehren des alten Sieges, das am Sonnentag beginnen und die erste Brajan-None andauern soll.

Der imperiale Kalender

Das imperiale Jahr (nachdem auch in Tharpura die Zeit gezählt wird) ist in acht Abschnitte – lange Monate oder kurze Jahreszeiten – unterteilt. Diese *Oktale* von je 45 Tagen Länge sind nach den Staatsgöttern benannt und weiter in fünf Nonen zu je neun Tagen unterteilt, wobei die neun Tage die prosaischen Namen *Schaffenstag*, *Abnentag*, *Ackertag*, *Markttag*, *Opfertag*, *Rechtstag*, *Fuhrtag*, *Streitag* und *Rubetag* tragen

Die Oktale und Feiertage

Thearchentag (Neujahr)
 Nereton (Frühwinter)
 Siminia (Spätwinter)
 Nebeltag (Frühjahrs-Tagundnachtgleiche)
 Zatura (Frühfrühling)
 Shinxir (Spätfrühling)
 Sonnentag (Sommersonnenwende)
 Brajan (Frühsommer)
 Raia (Spätsommer)
 Sturmtag (Herbst-Tagundnachtgleiche)
 Chrysir (Frühherbst)
 Gyl dara (Spätherbst)
 Frosttag (Wintersonnenwende)



Der Einstieg

Allgemeine Informationen:

Malrhira an der Tharpani ist eine große und reiche Stadt, deren Häuser und Basare für ihre Pracht bekannt sind und deren Satrap für seine Weisheit gerühmt wird. In wenigen Tagen wird hier ein aufwendiges Fest stattfinden, das viele Schaulustige anlockt: In der Arena wird mit Kampfspielen und Wettbewerben aller Art der viele Jahrhunderte zurückliegende Sturz eines Tyrannen gefeiert – ein in weitem Umkreis berühmtes Spektakel.

Freiwillige Teilnehmer aus aller Herren Länder sind eingeladen, an den Wettkämpfen teilzunehmen und die kostbaren Siegespreise zu erringen. Doch auch, wer kein Kämpfer oder Athlet ist, wird viel zu bestaunen finden. Denn es kommen zweifellos viele fremd-

Meisterinformationen:

Grundsätzlich gehen wir davon aus, dass die Helden wegen der Festivitäten nach Malrhira reisen und dazu ein Flussboot benutzen. Eventuell hat der Kapitän die Helden ja sogar angeheuert, und um seine Waren zu schützen.

Die meisten kämpferisch ausgerichteten Professionen dürften sich von der Möglichkeit angelockt fühlen, ihre Fähigkeit im Kampf zu zeigen, und (wie bereits angedeutet) lässt sich der Besuch in Malrhira den meisten anderen über die Neugier auf exotische Tiere und Leute oder auch einfach auf eine große Menge freigiebiger und vermutlich unvorsichtiger Schaulustiger schmackhaft machen:

Gerade die weniger legalen Professionen sollten wissen, dass bei gut besuchten Messen, Märkten, Horasiaden etc. die Wachen traditionell überfordert sind.

Wenn einige Helden sich eher nicht aus eigenem Antrieb auf den Weg zum Spektakel von Malrhira machen würden, haben Sie immer noch die Möglichkeit, zu behaupten, dass die 'Unwilligen' einfach als angeheuerte Begleiter und Wächter einer schaulustigen Meisterperson gereist sind, die sich am Ziel der Reise von den Helden verabschiedet und ihnen den vereinbarten Sold auszahlt. Die gemeinsame Anreise an Bord eines Flussschiffes bietet sich an, wenn die Helden einander bereits kennen oder aber Sie als Meister die oft recht langwierige Prozedur des Zusammenfindens etwas abkürzen wollen, während das eigentliche Kennenlernen ja ohne Probleme dennoch an Bord des Schiffes ausgespielt werden kann.

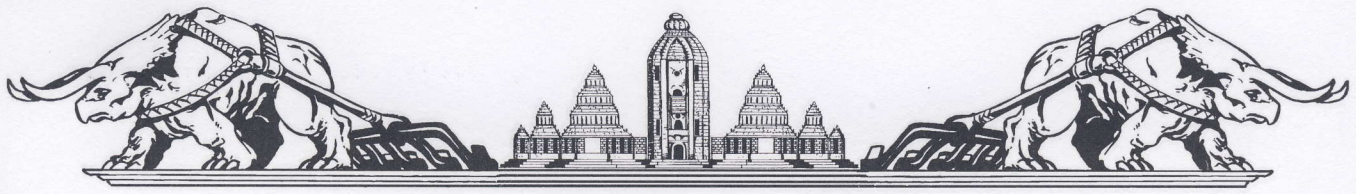
Daneben ist es auch möglich, dass die Helden individuell nach Malrhira gekommen sind, doch dann müssen Sie dafür sorgen, dass die Abenteurer, die eventuell gar in verschiedenen Unterkünften absteigen würden, einander überhaupt treffen und beschließen, künftig gemeinsam Abenteuer zu erleben.

Wenn Sie 'bombastisch' angehauchte Abenteueranfänge schätzen, können sogar Träume und Visionen die Helden nach Malrhira gerufen haben, da sie dort ihrer Bestimmung folgen und den widergekehrten Krinamuton bekämpfen sollen – auch wenn sie selbst noch gar nichts davon ahnen. Solche Prämissen haben aber oft das Problem, dass sie eine sehr große Bürde auf die Schultern der Helden legen und außerdem manche Spieler schnell den ungeliebten Eindruck gewinnen, ihre Charaktere würden durch diese 'Vorsehung' eher vom Spielleiter gelenkt als von ihnen selbst bestimmt.

Erste Episode: Ein Besuch in Malrhira

ländische Schaulustige und Wettkämpfer, die bestimmt einiges über fremde Landstriche zu erzählen haben. Nach allem, was man über derartige Volksfeste weiß, wird allen das Geld und die Zunge locker sitzen, und auf die eine oder andere Weise können Anhänger jeder Profession von diesem farbenprächtigen Ereignis profitieren.

Die beste Methode, nach Malrhira zu reisen, ist die Schifffahrt auf der Tharpani. Und neben allerlei Handelswaren hat die *Spiranza* (ein kleines, von Jharranothengespans gezogenes Treidelboot) zahlreiche schaulustige Fahrgäste an Bord, als sie von Valdur Bhedra am Thalassion aufbricht, um binnen eines Oktales die fast tausend Meilen bis Malrhira zurückzulegen. Unterwegs, wenn die *Spiranza* mal wieder in einer Provinzstadt an der Tharpani angelegt hat, treibt der Schiffer ein wenig Handel mit kleinen, leichten, aber kostbaren Gütern wie Gewürzen und (Halb-)Edelsteinen.



Die Stadt Malrhira

Meisterinformationen:

Dieser Ort ist die Hauptstadt der gleichnamigen tharpuresischen Provinz und liegt an strategisch wichtiger Stelle, sowohl für militärische Belange wie auch für Handelsfragen: Denn bei Malrhira treffen das Hügelvorland der Tharpagiriberge und das dschungelbewachsene Flachland aufeinander. Deshalb liegt hier auch der höchste Punkt, bis zu dem die Tharpani schiffbar ist. In Malrhira findet ein reger Umschlag aller Güter zwischen den Flussbooten und Flößen einerseits und den Jharranthenkarren andererseits statt – und da Malrhira auch an der Straße zwischen dem Seehafen Valdur Bhedra (und damit dem übrigen Imperium) und der Horasmetropole Tokum Isoru mit ihren reichen Bergwerken wie auch den Pässen ins exotische Makshapuram liegt, fließt ein sehr reger Warenstrom durch die Stadt.

So ist der Reichtum Malrhiras beträchtlich, und die günstige Lage der Stadt hat ihre Bevölkerung auf fast 20.000 Einwohner ansteigen lassen. Der Anbau von Reis und die Zucht von Hurdar bilden die Nahrungsgrundlage der Malrhirer.

Die meisten der Domänen, auf denen diese Nahrung für die Bevölkerungsmassen gezogen wird, liegen im nördlichen Umland der Stadt, vor allem entlang der Tharpani, und spielen in diesem Abenteuer keine Rolle.

Wie die meisten Städte in Tharpura wird auch Malrhira vor allem von einer amaunischen Oberschicht und menschlich-tharpuresischen Untertanen bewohnt, dazu kommen noch vereinzelte Sippen zahlreicher anderer Völker aus den diversen Regionen des Imperiums. Die meisten Amaunir leben in hohen Wohntürmen in der Acropole im Herzen der Stadt, die wie die übrigen Stadtteile weiter unten genauer beschrieben wird.

Ursprünglich wurde Malrhira einst auf einer Landzunge in einer Flussschleife der Tharpani errichtet, um die lange Uferzone zur Verteidigung zu nutzen. In späteren Jahren verschob sich die Besiedlung weiter nach Westen und die ganze Landzunge wurde durch einen Kanal zur Insel gemacht, auf der Malrhira sicher vor äußeren Feinden ist.

Das Stadtbild

Allgemeine Informationen:

Dass Malrhira eine reiche Stadt ist, sieht man schon auf den ersten Blick – und ebenso, dass die Tharpuresen eine lange Tradition der Baukunst haben, die in allen Details der herrschaftlichen Bauten die kosmischen Zusammenhänge widerspiegeln soll.

Die öffentlichen Gebäude, angefangen bei der schlichten, aber gepflegten Hafenmeisterei bis hin zum prächtigen Tempel der Acht, sind sauber und mit prachtvollen Säulenreihen geschmückt; die Behausungen der Ärmere sind in schwer einzusehende Seitengassen zurückgedrängt. Viele Bauwerke wurden im Säulenstil des nördlicheren Imperiums errichtet, doch die Zahl der Gebäude im einheimischen tharpuresischen Stil ist keineswegs gering. Ausla-

dende Balkone und ein üppiger Schmuck mit tropischen Pflanzen und Blumen, bunten Statuen und Ornamenten sind hier an jeder Ecke zu finden.

Statuen und Statuetten aus weißem Marmor, grüner Jade oder glänzenden Metallen sind auch in kleinen Gärten, auf Plätzen und an Straßenkreuzungen aufgestellt und verkünden den Ruhm dieser oder jener Gottheit, Allegorie oder sterblichen Persönlichkeit. Die meisten dargestellten Wesen sind amaunisch oder menschengestaltig, spärlich bekleidet und strahlen eine unverfälschte Sinnlichkeit und intensive Gefühle aus – ganz gleich, ob es sich um die Wut des Kriegers oder die Lust der Verführerin handelt.

Selbst die Wege sind gepflegt: Zumindest die Hauptstraßen sind mit faustgroßen Steinen gepflastert, und nicht selten sieht man, dass verschiedenfarbige Steine so zusammengesetzt wurden, dass sich ein umfassendes Mosaik erkennen ließe, wären die Straßen nicht so dicht bevölkert; denn zu jeder Tages- und Nachtzeit herrscht Trubel auf den breiten Hauptstraßen.

Die Kleidung der Malrhirer ist überwiegend farbenprächtig, und man sieht vor allem einheimische bronzehäutige und schwarzhaarige Menschen in Hüfttüchern oder Pluderhosen, doch auch zahlreiche würdevolle Amaunir, die sich ihres vornehmen Status nur zu bewusst sind.

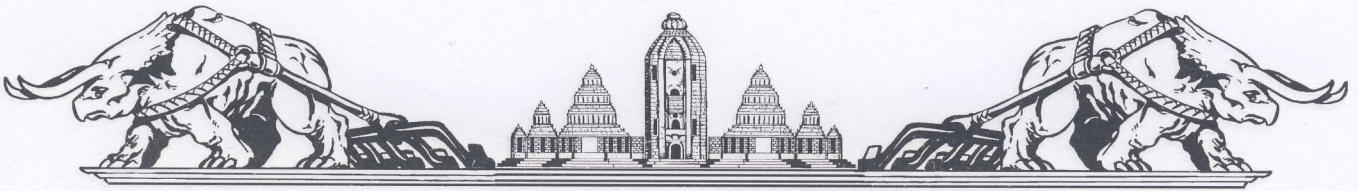
Angehörige beider Völker tragen die landestypischen Westen, deren Farben und Stickereien dem Kundigen einiges über ihren Rang und Reichtum verraten können. Doch ebenso erkennt man die Mitglieder anderer Rassen: Shingwa in grellbunten Westen und Schärpen sind hier deutlich häufiger zu sehen als weiter nördlich, und einige andere Arten sind vertreten, denen man sonst kaum begegnet.

Die Stimmung auf den Straßen ist ruhig: Statt der manchmal mörderischen Hektik in vielen anderen Städten des Imperiums herrscht hier auffällige Stille. Kaum jemand erhebt die Stimme, und vom einfachen Sklaven bis zur vornehmen Handelsherrin gehen alle ihren Geschäften zügig und ohne Streit nach.

Ebenfalls zum Stadtbild gehören die zahlreichen Nutztiere der Malrhirer: Vor allem Esel und Hurdar dienen als Lasttiere und Sänfenträger. Doch immer wieder sieht man auch die riesenhafte Jharranthen, denen alle anderen Passanten ehrfürchtig Platz machen, wenn sie von einem Jharranevi über die breitesten Straßen gelenkt werden.

Meisterinformationen:

Der ruhige Eindruck täuscht allerdings über die düstere Realität nur oberflächlich hinweg: Die Leute sind nicht einfach nur still, sie sind eingeschüchtert und bedrückt. Die rätselhafte Wandlung im Verhalten ihres Herrschers verwirrt die meisten, und die Präsenz der Pardirgarden sorgt dafür, dass Zweifel gar nicht erst laut werden. Alle sind bemüht, ihre Angelegenheiten schnell abzuwickeln, und vermeiden alles, was die Aufmerksamkeit der dunklen Katzenwesen auf sie lenken könnte.



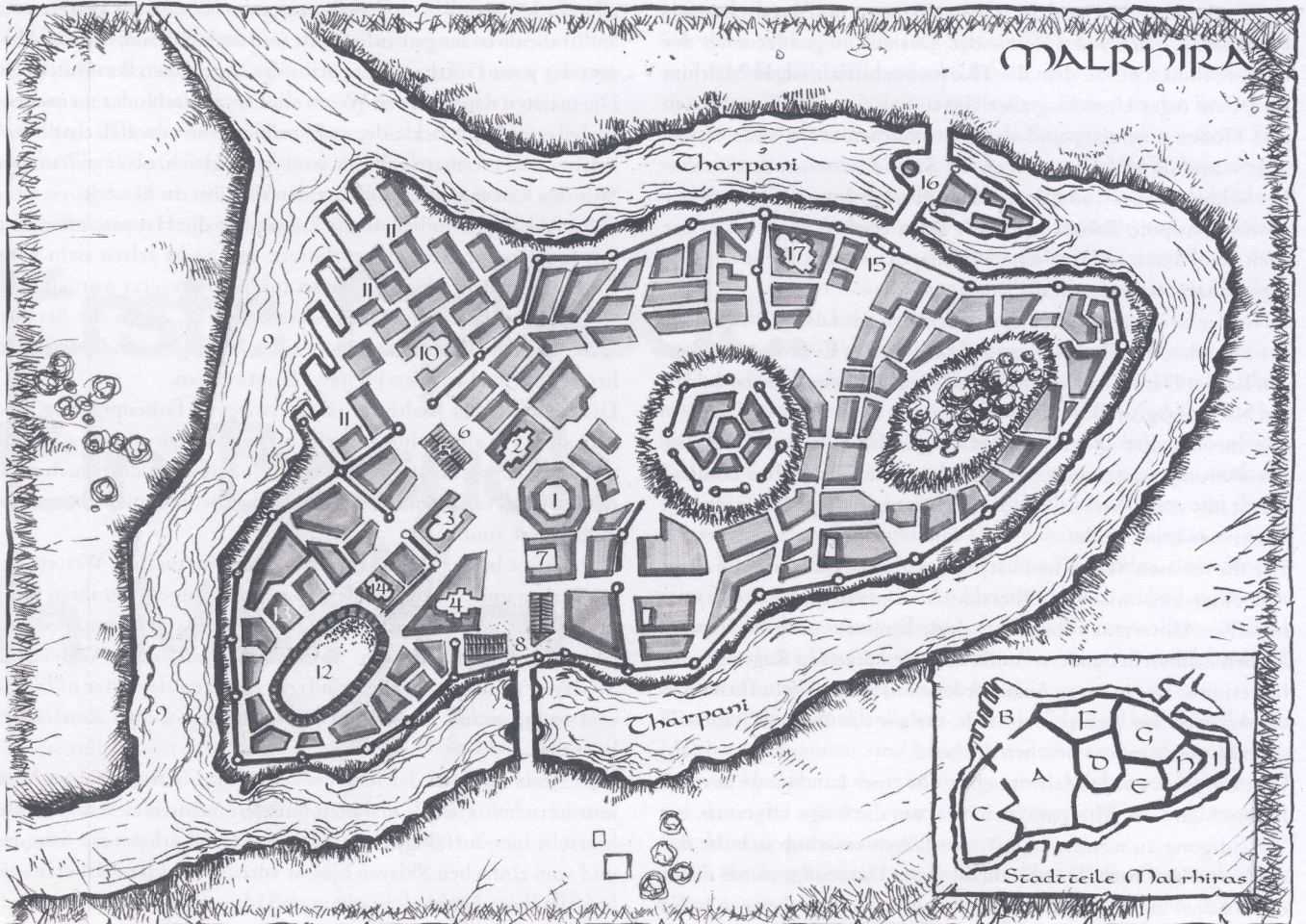
Die einzelnen Stadtteile

Novopoles (A)

Dieser Stadtteil ist vor 800 Jahren im imperialen Pylonenstil neu errichtet worden, mit einigen Sakral- und Repräsentationsbauten im himmelstrebenden Pfeilerstil. Hier schlägt das wirtschaftliche und kulturelle Herz der Stadt, denn hier sind die wichtigsten Tempel und öffentlichen Bauten angesiedelt.

ten und -terassen, die zu fast jedem menschlichen und amaunischen Honoratenhaus gehören.

1) Oktrale der Staatsgötter: Das große achteckige Bauwerk im valantischen Stil ist lichtdurchflutet und in bunten Glanz getaucht, denn die Außenwände zwischen den schlank emporstrebenden Stützpfeilern und -rippen sind durch Glas- und Optrilithflächen ersetzt. Hier wird der Oktade gehuldigt, den acht Staatsgöttern



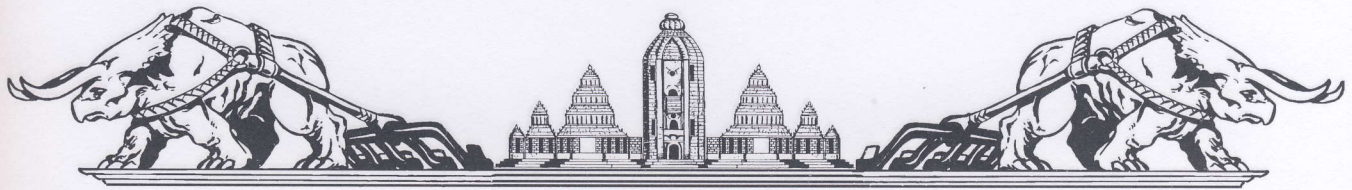
Das merkt man erst recht während der wilden Tage vor dem großen Volksfest, denn die Straßen sind zu jeder Tages- und Nachtzeit vom Gewühl der Menschenmassen erfüllt, und die Helden sollten besser (von sich aus) auf die Idee kommen, dass sie ihre Geldbeutel und Wertsachen gut und sicher verstaub tragen. Denn selbstverständlich gibt es hier einige Langfinger, die in der Regel leichtes Spiel haben. Vereinzelt lassen sich hier auch Bettler nieder, die jedoch von den Gardisten schon nach kurzer Zeit wieder fortgejagt werden.

Um sich von all diesem Pöbel zu distanzieren, haben die hier lebenden Honoraten schon vor vielen Generationen überdachte Brücken zwischen den oberen Geschossen ihrer Wohntürme und Häuser errichtet, so dass sie bei jedem Wetter einander besuchen können, ohne einen Fuß auf den Erdboden setzen zu müssen. Was man vom Boden aus nicht erkennt, sind die Dachgär-

des Imperiums, die hier ihre Schreine haben. Die Gottheiten Brajan, Gyldara, Shinxir, Zatura, Raia und Siminia besitzen jedoch noch weitere Tempel in der Stadt, während dem Totengott Nereton und dem Wettergott Chrysir nur hier Altäre geweiht sind. Allgemein gilt in der Stadt, dass hier in der Oktrale die Verehrung allen freisteht, die den Göttern huldigen wollen.

Allenfalls Störenfriede und Berauschte werden abgewiesen, während in anderen Tempeln deutlich mehr auf Rang und Status der Besucher geachtet wird und längst nicht jeder Dahergelaufene eintreten darf.

2) Tharpuresischer Tempel der Aurisha (Rathaus): Die Manifestation des Brajan als Amauna ist eine der höchsten Göttinnen Tharpuras, und üblicherweise ist ihr Tempel auch gut besucht. Doch seit der 'Niederschlagung der Verschwörung' ist der



Tempel geschlossen und die Gläubigen werden von höflichen, aber bestimmten amaurischen Gardisten im Dienste des Satrapen auf den Brajan-Schrein in der Oktrale verwiesen.

Die Brajangarde als Stadtwache, die hier früher ihre Schreibstuben und Kerkerzellen hatte, ist praktisch aufgelöst und durch die

Pardirgarde ersetzt worden. Die Verwaltung durch Stadträte und Magnaten wurde vom Satrapen ebenfalls 'vorläufig beurlaubt', so dass auch deren Amtsstuben leer stehen und die einzelnen Cirkel die Dinge regeln, die nicht durch Satrapenerlasse oder Gardisten-willkür entschieden werden.

Schematischer Aufbau eines Tempels im tharpuresischen Stil

Die Tempel Tharpuras mit ihren mehrstufigen, fresken- und statuenübersäten Kuppelgewölben sind gemäß alter Lehre als steinerner Ausdruck der göttlichen Harmonie angelegt. Sie sollen die Silhouette des heiligen Tharpagiri-Gebirges widerspiegeln, daher haben sie auch viel Ähnlichkeit miteinander. Zugleich sind sie in den meisten Teilen von einer nicht zu übersehenden Weltlichkeit erfüllt.

a) Empfangshalle: Hier halten sich in der Regel zwei oder mehr kultivierte, aber dennoch kampfstarke Wächter auf, die den Eintretenden nach seinem Begehr fragen und die fragwürdigeren Erscheinungen glatzüngig an den nächsten 'öffentlichen' Altar verweisen. (Bei einigen Tempeln ist der nötige Mindest-SO angegeben.) Die Empfangshalle ist in der Regel eingeschossig und von einer Kuppel gekrönt.

b) Vorhalle: Dieser Raum dient der Vorbereitung auf den Besuch des Heiligtums; in der alltäglichen Praxis sind darunter aber recht weltliche Dinge zu verstehen: Meist kann man sich noch etwas vom Staub der Straße säubern, und oft muss man hier auch Opfergaben für den Altar kaufen, was praktisch eine Art Eintrittsgebühr darstellt. Die Preise der 'vorgeweihten Gaben' liegen weit über deren Wert; und nicht selten werden Opfergaben mehrfach hintereinander an Besucher verkauft. Auch die Vorhalle ist von einer spitzen Kuppel gekrönt.

c) Haupthalle: Dies ist der große, oft übertrieben weitläufige Saal, in dem sich die Gläubigen treffen und austauschen. Fromme Ruhe ist hier eher selten, es wird über alle gemeinsamen Interessen der Gruppen geschwätzt, die sich als Schützlinge der Gottheit fühlen. Die Einrichtung besteht meist aus Götterstatuen und religiösen Darstellungen, aber auch aus Kniebänken

und Ruheplätzen. An vielen Stellen stehen Opferschalen und -tische, an denen man die zuvor gekauften Gaben darbringen kann.

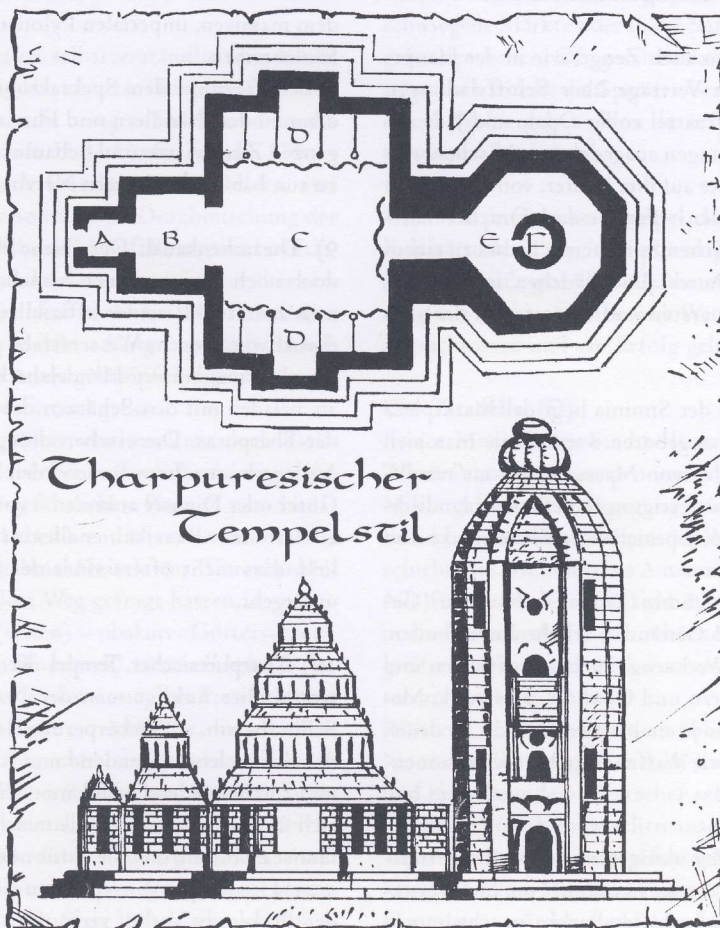
Die Haupthalle ist oft zwanzig, wenn nicht dreißig Schritt hoch, was man aber nur an den Galerien der Seitennischen erkennt, denn die eigentliche Halle reicht ohne Zwischendecken bis zu dem mit vielfachen Lichtschächten und -luken (oder gar echtem xarxarischem Optrilith) gefertigten Dach, durch welches das Sonnen- oder Sternenlicht in den Tempel fällt.

d) Seitennischen: Diese Bereiche rechts und links des Hauptschiffes sind üblicherweise an Laien vergeben oder vermietet, die sie im Sinne des Kultes nutzen – also als Marktstände für Luxuswaren im Siminia-Tempel, luxuriöse Wohnbereiche im Gylde-Tempel etc. Meist liegen bis zu vier Etagen von diesen Nischen übereinander, von denen sich die höheren auf Galerien öffnen, die von verzierten Statuensäulen getragen werden.

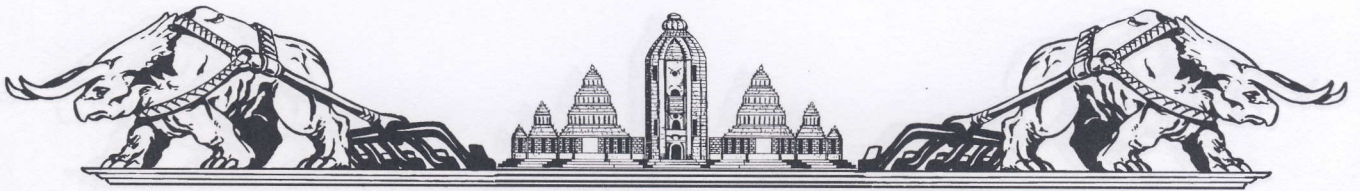
e) Tempelturm: Hinter der Haupthalle liegt der Zugang, der oft hinter einem Vorhang mit frommen Motiven verborgen ist. Hierher werden nur die treueren Anhänger des Kultes vorgelassen, denn hier finden heilige Zeremonien statt – so etwa die feierliche Prozession rund um das Allerheiligste. Die Innenwand des manchmal 30 Schritt hohen Turmes und die Außenwand des Aller-

heiligsten sind mit religiösen Bildern geschmückt, die, in der Reihenfolge der Umwanderung betrachtet, meist einen alten Mythos erzählen.

f) Allerheiligstes: Der Zugang zu diesem Teil ist nur den Priestern gestattet. Hier wird das kraftspendende Götterbild aufbewahrt – mehr ist nicht bekannt.



Tharpuresischer Tempelstil



3) Tharpuresischer Tempel der Gylda (Luxushotel): Dieses Gebäude ist der Göttin von Heim, Herd und Familie zugeeignet. In der Praxis bedeutet das, dass es hier die nobelsten und besten Unterkünfte gibt, die für Geld außerhalb eines Adelspalastes zu bekommen sind: Der Empfangsraum des Tempels ähnelt in vielem einem irdischen Hotelfoyer, und die geräumigen Gastzimmer (die nominell für Pilger bereitgehalten werden) sind derzeit restlos an zahlende Gäste vermietet, die für den Luxus und die Exklusivität des Tempels einiges springen lassen.

4) Tempel der Raia/RaDja (Freudenhaus): Dieses sehr gut besuchte Göttinnenhaus ist ab S. 26 im Detail beschrieben.

5) Imperialer Tempel der Siminia (Markthalle): Das Heilige Haus der Göttin des Gewerbefleißes ist nicht zuletzt dafür bekannt, dass man im Empfangsraum als Opfergabe ein brennendes Stück Schmiedekohle oder ein buntes Flechtwerk teuer (für einen Argental) kaufen muss, ehe man überhaupt eintreten darf – die anständige (wohlhabende) Erscheinung ist ohnehin ein Muss (SO 8 oder mehr).

In der Markthalle aber wird man auch Zeuge, wie in der Haupthalle vornehme Handelsherren Verträge über Schiffsladungen Edelhölzer und Jharranothen-Packsättel voller Opale und Jade abschließen, und in den auf drei Etagen ausgedehnten Nischen warten noble und luxuriöse Angebote auf ihre Käufer: von exquisitem Illuminierungsschmuck über Perlen-, Feder- und Drachenhautgewänder bis zu arcanomechanischen Spielereien; nichts zu einem Stückpreis von weniger als 25 Aureal. Die 'Lädchen' im Siminia-Tempel sind schlichtweg die teuersten und elitärsten in der ganzen Provinz Malrhira.

6) Basar: Rund um den Tempel der Siminia liegt der Marktplatz der Stadt, auf dem alle Waren angeboten werden, die man sich denken kann, von billig bis teuer, von Massenwaren aus nördlichen Manufakturen bis zu Maßanfertigungen örtlicher Handwerker; nur echte Luxusgüter und hochspezialisierte Einzelstücke sind den Läden im Tempel vorbehalten.

Man findet hier am häufigsten Stände für Haushaltswaren (Geschirr, Beleuchtung, Seile) und Gewänder, etliche Imbissbuden, Händler und Handwerker für Werkzeug, Tücher, Lederwaren und Schuhe, Modeschmuck, Süßwaren und Gewürze, Kosmetik, Medizin und Rauschmittel, ja sogar je ein bis zwei Stände, an denen handwerkliche Besonderheiten wie Waffen oder Musikinstrumente angeboten werden.

7) Öffentliche Therme: Einer der wenigen nichtgeweihten Treffpunkte in Novopoles: Hier kommt man zusammen, um im Schwitzbad zu entspannen, im warmen oder kalten Becken zu schwimmen oder sich mit viel duftendem Öl massieren zu lassen. Die amauischen Gäste tun nichts von alledem gern, sondern lassen sich von den schmucken und fügsamen Badesklaven und -sklavinnen bürsten, kraulen und anderweitig verwöhnen.

8) Sonnentor: Das Tor hat zwei Flügel und wird von zwei hochaufragenden Wachtürmen flankiert. Nur hier kann man

von oder nach Süden die Stadt betreten oder verlassen, und direkt hinter dem Tor beginnt auch die Brücke über den Stadtgraben. Das Sonnentor ist Tag und Nacht geöffnet und wird von sechs amauischen Gardisten bewacht – denn der 'neue' Satrap will noch nicht riskieren, dass seine Pardiir einen Reisenden aus der Metropole bereits am Tor vor den Kopf stoßen. Die Wächter kümmern sich derzeit kaum darum, wer die Stadt betritt, und schon gar nicht darum, wer sie verlässt – wenn die Reisenden sich nicht zu verdächtig benehmen, versteht sich.

Valdurapur (B)

Vor 800 Jahren wurde der Hafen am gleichfalls neu geschaffenen Kanal erbaut, um den umfangreichen Warenumsatz besser beherrschen zu können – ein deutliches Zeichen, dass sich das Imperium nicht aus Tharpura zurückziehen gedachte. Das ist auch heute noch im Stadtbild zu erkennen, denn von der Hafenmeisterei über die geräumigen Lagerhäuser, die Werftanlage und die Geschäfte der Bootsausstatter bis zu den Lastkränen sind alle Bauten nicht in einheimischer Bauweise errichtet, sondern folgen dem massiven, imperialen Pylonenstil mit seinen schier endlosen Säulenreihen.

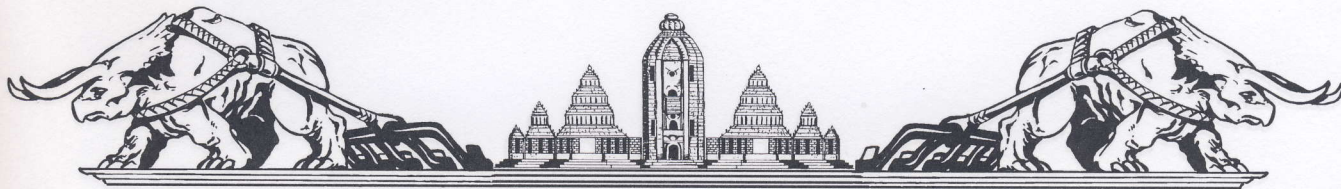
In den Tagen vor dem Spektakel geht es hier noch turbulenter zu, denn zu den Händlern und Flussschifffern gesellen sich noch die ganzen Zugereisten und Schaulustigen, die denen, die hier Arbeit zu tun haben, den letzten Nerv rauben.

9) Thearchenkanal: Der 'Neue Kanal' ist fast 1.000 Jahre alt, doch noch immer nennen manche Malrhirer ihn bei diesem Namen anstatt mit seiner offiziellen Bezeichnung. Wie es sich für eine tharpuresische Wasserstraße gehört, ist sie fast zu allen Zeiten rege frequentiert: Handelsbarken und -flöße legen hier an und ab, beladen mit den Schätzen des Nordens oder den Waren Nieder-Tharpuras. Dazwischen drängeln sich kleine Einbäume und Auslegerboote, deren Ruderer den Neuankömmlingen lauthals ihre Güter oder Dienste anbieten – von Obsthändlern über Huren bis zu Bettelmönchen ist hier alles zu sehen. Man wundert sich lediglich, dass nicht öfters eines der kaum fahrtüchtigen Fahrzeuge untergeht.

10) Tharpuresischer Tempel der Mathar Tharpani (Hafenmeisterei): Hier huldigt man der Naturgöttin in ihrer Gestalt als Schutzherrin, ja, Verkörperung des mächtigen Flusses Tharpani, der ebenso lebensspendend und fruchtbringend wie zerstörerisch und furchterregend sein kann. Vor allem die Flussschiffer haben sich angewöhnt, hier die launische Herrin des Flusses um ihre Gunst zu bitten, und die dafür nötigen Opfertiere (vor allem 'goldene' Flusskarpfen) werden von eifrigen Tempeldienern direkt aus den Becken im Vorhof verkauft.

Die Nischen abseits der Haupthalle, die dank des halbdurchscheinenden Daches tagsüber in grünbläuliches Licht gehüllt sind, dienen der Hafenmeisterei als Schreibstuben und Archiv.

11) Lagerhäuser: Hier gibt es zahlreiche Lagerhäuser, die je nach Inhalt mehr oder minder schwer bewacht werden. Da sich derzeit aber so viele Fremdlinge in der Stadt drängen, nehmen viele



Lagerhausverwalter diese Gelegenheit wahr, Teile der Lagergüter unter der Hand an Besucher zu verkaufen und dadurch die Abgaben auf dem Markt zu umgehen. Allgemein gilt, dass nur wohlhabend gekleidete Helden angesprochen werden und man jeweils einen ziemlich großen Posten kaufen muss. Dann kommt man aber auch in den Genuss eines Nachlasses: Für auswärtige Waren gilt zwar der Listenpreis (**WnM**, S. 132–138), bei tharpuresischen hingegen kann der Preis auf zwei Drittel des Listenpreises sinken. Die Art der gelagerten Waren können Sie selbst festlegen:

Sehr selten sind makshapurische Spinnenseide oder exotische Nordland-Pelze; **selten** sind valantischer Wein und Likör, kerri-shitische Edelbronze, tharpuresischer weißer Marmor, haltbar gemachter Tharpani-Flussfisch, Gewürze (MauRua, Janaosi, Jimaucha), regionale Halbedelsteine (Jade, Onyx, Turmalin, Achat, Opal) und tharpuresisches Zerrharz; **häufig** dagegen tharpuresischer Tee und Kokoswein, einheimische Reis- und Reismehlpullen, Palmöl, Palmleinen, Bau- und Edelholz sowie einheimisches Leder (von Hurda und Jharranoth)

Arenastadt (C)

Das Herzstück dieses Stadtteils ist selbstverständlich die Arena, die vor gut 600 Jahren erbaut wurde, um den Tharpuresen diesen Aspekt der imperialen Kultur nahe zu bringen. Doch rund um die große Anlage haben sich vor allem Unterkünfte für die Unterschicht und weniger wohlhabende Durchreisende gebildet, und kein anderer Stadtteil weist eine solch bunte Durchmischung der unterschiedlichsten Völker und Kulturen auf. Reiche und würdevolle Repräsentanten ihrer Heimatländer sucht man hier aber vergebens, denn hier leben die, die ohne Geld für Flussboot oder Jharranothenkutsche einfach in Malrhira hängen geblieben sind, die vielleicht ein paar Mal in der Arena gekämpft haben und heute irgendeinem zwielichtigen Gewerbe nachgehen.

Hier patrouillieren die Pardirgarden relativ selten, doch dafür machen die Einheimischen und die eher armen Schaulustigen, die hier logieren, das Viertel um so gefährlicher: Passend zum blutigen Treiben in der Arena ist ein Leben hier nicht viel wert, und die Garküchen sollen angeblich manchmal Fleisch von 'Tieren' anbieten, die kurz zuvor noch nach dem Weg gefragt hatten ...

Typische Etablissements sind: (selten) – obskurer Götterschrein, Bader/Barbier/Tätowierer (auch Wundarzt), eine voll belegte Absteige oder Handwerksbetriebe, wie man sie auch in Puravathi findet (siehe S. 14); (häufiger) – Eisenwarenhändler, die vor allem einfache Werkzeuge anbieten, Drogenhöhlen mit verschnittenem Euhypnos, Geldverleiher/Pfandleiher/Hehler und Kramläden für Haushaltswaren und Nahrungsmittel; (häufig) – Trödler/Hehler, Kramläden, die vor allem Kleidung bieten, die Dienste von Huren und Lustknaben verschiedenster Spezies oder Betriebe, wie sie für Darkeshi üblich sind (siehe Seite 14); (sehr häufig) – Wohngebäude (häufig mit Garküchen – Pulpa, Fischbrei und Fleisch zweifelhafter Herkunft – oder Ausschänken im Erdgeschoss) in verschiedenen Erhaltungszuständen

12) Die Arena: Einst wurde dieser große Rundbau errichtet, um das imperiale Ideal der Athletik und der Wettkämpfe den Bewohnern der Stadt nahe zu bringen; vor allem aber, um der imperialen

Herrscherschicht die aus ihren Heimatstädten gewohnten Unterhaltungen zu bieten. Im Laufe der Zeit allerdings wurden die athletischen Spiele immer mehr von Gladiatorenkämpfen verdrängt, und die quasi religiösen Spiele zu Ehren des diszipliniert-soldatischen Gottes Shinxir mussten Spektakeln im Namen der Blutgöttin Phasmajira weichen. Heute erhebt sich nur noch eine von vielen Spitzhacken beschädigte Statue des Shinxir vor der Arena – diese Entweihung hatte aber keinerlei religiöse Gründe, sondern lag an der Schicht aus gelbem Gold und schwarzem Endurium, mit der das Götterbild einst überzogen war.

Da die Arena der Ort ist, an dem die *Bestiamacheia* ausgetragen werden wird, liegt sie im Mittelpunkt des Trubels, und schon mehrere Tage vor Beginn des Festes sind überall mehr oder minder vornehm gekleidete Leute zu sehen, die den Schaulustigen schon jetzt Hinweise auf den Ausgang der Kämpfe zu verkaufen versuchen – natürlich 'streng geheim und todsicher'.

13) Imperialer Shinxir-Tempel: Der Tempel des Kriegsgottes ist seiner meisten Schätze entleert, die längst den Weg auf verschwiegene Märkte oder in die Sammlungen eines Würdenträgers gefunden haben. Oft geschah das sogar mit dem Segen der Priesterschaft, welche die Spenden besorgter Shinxir-Verehrer eher ins eigene Wohlergehen als in die erneute Ausschmückung des Tempels investiert haben.

14) Tharpuresischer Tempel der Jagenden Phasmajira: Diese Kultstätte der Blutgöttin ist weniger ihrem Aspekt der Ernährerin als der Jägerin geweiht: Hier beten nicht allein die Arenakämpfer um den Sieg, hier werden auch Wetten auf den Ausgang der Kämpfe abgeschlossen und um Erfolg gebetet.

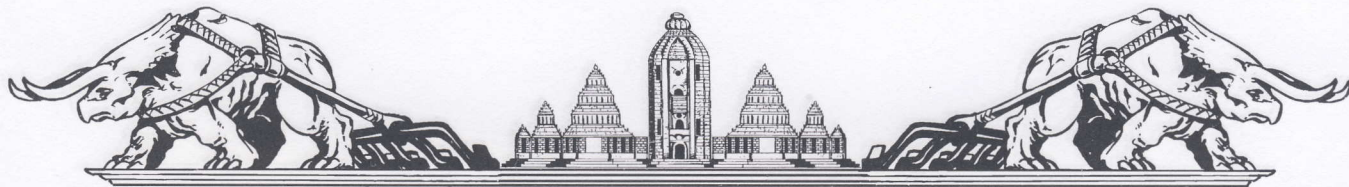
Die Zitadelle (D)

In der Mitte dieses Stadtteils auf einem Hügel erhebt sich der 'Neue Palast der Satrapen von Malrhira', der aus einer früheren Militärgarnison hervorgegangen ist.

Rund um den Palast liegen die Wohntürme der örtlichen Oberschicht, die fast völlig aus Amaunir und ihren Haushalten besteht. Alle Paläste und Türme sind durch eine umgebende Mauer und noch mehr durch die sehr erhöhte Lage davor geschützt, von Angreifern erobert oder auch nur vom Pöbel der eigenen Stadt betreten zu werden.

Während es früher allgemein üblich war, dass am Rechtstag jeder None der Satrapenpalast auch für das gemeine Volk offen stand und man dann dem Herrscher seine Probleme vortragen konnte, ist dieser Brauch inzwischen ausgesetzt – nominell bis zum dem Tag, an dem die Attentatsgefahr gebannt ist. Doch hat Krinamuton kaum vor, diese Volksaudienzen wieder aufzunehmen.

Heutzutage würden die Helden bei dem Versuch, im Palast vorgelesen zu werden oder auch nur die Zitadelle zu betreten, von den Pardirgarden rüde abgewiesen. Das bedeutet zugleich, dass die amaunischen Höflinge und Würdenträger nur unter Aufsicht der Garden ihre Villen erreichen und verlassen können, was dem Herrscher sehr willkommen ist. Auch jenseits der Tore patrouillieren häufig Pardirgardisten zwischen den Villen und dem Palast.



Puravathi (E)

Puravathi bildet gewissermaßen ein Gegenstück zu Darkeshi (s.u.) im Norden der Stadt: Auch hier leben vor allem menschliche Handwerker und andere Städter, die ihren relativ langweiligen Gewerben nachgehen. Dabei ist das Preisniveau und auch der durchschnittliche Sozialstatus in Puravathi etwas höher, da auch die hier anzutreffenden Gewerbe etwas exklusiver sind – das geht auch aus der unten stehenden Liste hervor. Deshalb sind hier öfters bewaffnete Gardisten, meist Menschen, anzutreffen, während die Pardirgarde hier gleichfalls selten patrouilliert – was den Leute ganz recht ist.

Seltene und teure, nichtsdestotrotz vorhandene Betriebe sind Edelsteinschleifereien, Waffenschmiede, Kürschnereien, Glasbläsereien, Bogen- oder Belabauer, Parfüm- und Drogenhändler, nicht ganz so teuer und etwas häufiger sind Goldschmiede, eine Brennerei, Götterschreine, Glasschleifereien, Seidenschneider oder Betriebe, wie man sie auch in Darkeshi findet, während Ess- und Schankstuben fast ebenso häufig sind wie Wohngebäude.

Darkeshi (F)

Ein recht durchschnittlicher Stadtteil, der vor allem von menschlichen Handwerkern geprägt wird. Zwischen den zweigeschossigen Häusern winden sich enge Gassen entlang, in denen nur gelegentlich Pardirgardisten zu sehen sind. Als Beispiele für die hier anzutreffenden Gewerbe soll die folgende Liste dienen, aus der Sie herausuchen können, was in einem beliebigen Gebäude angesiedelt ist.

Typische Gewerbe sind Korbflechtere, Sattlerei, Gerberei, Schneiderei, Fischhandel, Gemüsehandel, Garküche, Ausschank, Bäckerei, Reisbierbrauerei, Grobschmiede, Töpferei, Schreinerei, Seifensiederei und Blumenhandel, seltener auch spezialisierte Betriebe, wie sie eher in Puravathi (s.o.) zu finden sind.

Prithai (G)

Dort, wo das einzige Stadttor nach Norden die Mauer durchbricht und eine Brücke zum nördlichen Vorland führt, lag einst der führende Handelsbezirk der Stadt rund um einen turbulenten Basar. Heute ist das Zentrum des Handels weiter nach Westen gerückt und in diesem Stadtteil leben vor allem die weniger wohlhabenden Kaufleute, die mit Massengütern aus der Umgebung – wie Fleisch, Reis, Obst und anderen Gütern von den Domänen – handeln. Aber auch Handwerker, die Ausrüstung für die Landwirtschaft herstellen und so zweifelhafte Gewerbe wie Dunghändler, welche die Ausscheidungen vom Viehmarkt trocknen und als Brennstoff oder Dünger verkaufen, lassen sich hier finden.

Der Basar liegt in einem ummauerten Gebiet und umfasst viele Gänge und feste Stände, von denen fast die Hälfte verlassen ist und in deren Rest so manches illegale Geschäft abgewickelt wird. Die Obrigkeit duldet diesen Platz, da es einfach ist, hier durch unangekündigte Razzien einen repräsentativen Querschnitt der örtlichen Unterwelt einzufangen. Die eigentlichen Drahtzieher erfahren meist rechtzeitig genug von diesen Plänen und können früh genug verschwinden (zumal besagte 'Unterwelt' auch wörtlich zu nehmen ist – gerade unter dem Basar soll es einige Geheimgänge geben).

Ebenso wichtig für den Stadtteil und die ganze Stadt Malrhira sind der Viehmarkt und die beiden Schlachthöfe, wo die vom Lande herbeigebrachten Tiere verkauft, geschlachtet und zerlegt werden. Die großen Dunghaufen auf dem Markt, die zahlreichen Abfälle in den Schlachthöfen und die Nähe zum verschlammten Stadtgraben sorgen gerade im Sommer dafür, dass über ganz Prithai eine dichte Wolke aus Fliegen, Moskitos und anderem Ungeziefer hängt.

Prithai wird nur selten von der Stadtgarde betreten, auch wenn sich die pardischen Gardisten gerne einmal bei den hiesigen Metzgern einladen und 'die Waren überprüfen' – ohne zu bezahlen, versteht sich. Ohne den Reichtum der Fernhändler haben die hiesigen Leute nichts, was sie vor der Willkür der neuen Machthaber schützt.

15) Bauerntor: Das zweiflügelige Tor wird von zwei Wachtürmen flankiert und bietet den einzigen Zugang von Norden in die Stadt. Es wird Tag und Nacht aufmerksam bewacht und ist rund um die Uhr geöffnet. An diesem Tor wachen vier Pardirgardisten, die meisten Leute bekommen aber vor allem mit den Siminiagardisten zu tun, die alle vorbeiziehenden Karren, Maultiere und Träger untersuchen, um zu prüfen, ob eventuell Zoll zu entrichten ist.

16) Alter Zatura-Tempel mit Spital: Auf der Insel im Stadtgraben (der früheren Tharpanischleife) liegt seit vielen Jahrhunderten der altherwürdige, im imperialen Stil erbaute Tempel der Zatura, der Göttin der Pflanzenwelt – und als Göttin der Heilkunst wacht sie auch über das Spital, in dem die Malrhirer ihre Kranken eher verwahren und bis zum Tod isolieren, als dass ihnen Arznei und Betreuung in ausreichender Form angeboten würde. Im eigentlichen Göttingenhaus beten vor allem die von den Domänen herbeikommenden Agrarsklaven um göttlichen Beistand.

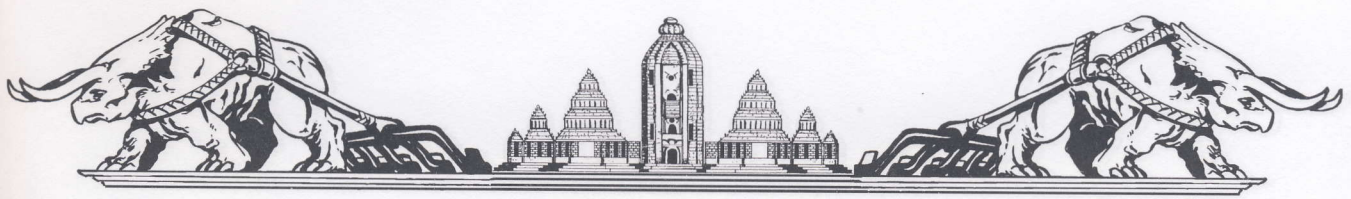
17) Tharpuresischer Tempel der Blutschenkenden Phasmajira: Unweit des Viehmarktes erhebt sich der in tharpuresischem Stil errichtete Tempel der Phasmajira, der Göttin des Fleisches, die für die Amaunir sowohl Leben und Nahrung wie auch Blutvergießen, Jagd und Kampf symbolisiert. Hier wird sie aber vor allem als Schutzgöttin der Fleischer angebetet, die über die Schlachtung und Zubereitung der nebenan erworbenen Tiere wacht. Menschen suchen den Tempel nur selten auf, denn der Geruch nach den Opfergaben aus frischem Fleisch, der nicht nur den Paddir und Amaunir gefällt, sondern auch ungezählte Insekten anzieht, wirkt auf sie eher abstoßend und ekelhaft. Fleischfresser hingegen sind hier häufig zu sehen, wenn sie der Göttin für die Nahrung vergangener Jahre danken und um ausreichend Fleisch auch in Zukunft beten.

Der Palast der Goldenen Tiger (H)

Die frühere Residenz der RaDjare und später Satrapen von Malrhira ist heute verlassen und wird ab S. 60 im Detail beschrieben.

Alt-Malrhira (I)

Dieser Stadtteil, oft auch einfach die Altstadt genannt, liegt im



Schatten des Palastes der Goldenen Tiger in der Biegung des Stadtgrabens und damit weitab von allen Handels- und Verkehrsströmen. Hier leben die Ärmsten der Armen, und kaum einmal begehen sich Fremde (und dazu zählen auch die Bewohner anderer Stadtteile) hierher. Niemand weiß genau, von was die Bewohner der Altstadt leben – angeblich von der Jagd auf Ratten und Lamucken, vom Verkauf von deren Pelzen und vom Fischen in den trüben Bereichen der toten Tharpanischleife vor der verfallenden Stadtmauer, die hier löchrig ist wie Ghaalkäse. Angeblich steht die ganze Altstadt unter dem Fluch des 'Bösen Satrapen Krinamuton', und während das zwar ein Gerücht ist, war es doch einer der Gründe, weshalb der Satrap Thyrodatus versuchte, dessen Fluch zu brechen.

Falls sich die Helden hierher wagen, sollten sie bald erkennen, dass Umkehr die beste Alternative ist – denn in Alt-Malrhira gibt es nichts zu holen, aber viel zu verlieren.

Wenn es um bestimmte Gebäude oder Straßenzüge geht, bietet es sich an, die Liste der Arenastadt zu verwenden (s. S. 13).

Bewaffnete in Malrhira

Das gegenwärtige Malrhira wimmelt geradezu von Bewaffneten, die wir daher näher vorstellen wollen:

Pardirgarde: Diese fast hundert Kämpfer starke Einheit dient als die reguläre Armee und Garde der Stadt und Provinz, und ihre offizielle Aufgabe ist es, sie gegen äußere und auch innere Feinde zu verteidigen; in Wahrheit aber setzt sie nur die Launen des 'neuen' Satrapen durch, wenn sie nicht gerade auf eigene Faust die Untertanen schikaniert.

Als Krinamuton den Leib des Satrapen übernommen hatte, entließ er fast die gesamte *Phasmajiragarde* (die bisherige, von amaunischen Veteranen der Myriade gestellte Armee) und ersetzte sie durch kampferfahrene Pardirsöldner, die seinem Handlanger, dem Schamanen Shirrhûgrach ergeben waren und damit auch seinen Wünschen loyal folgen. Meist ziehen sie in kleinen Gruppen ziellos umher und suchen nach einer Möglichkeit, sich auf pardische Art zu amüsieren.

Aurishagarde: Diese Einheit ist/war dafür zuständig, die öffentliche Zucht und Ordnung zu sichern und Verbrecher festzunehmen; sie bestand etwa zur Hälfte aus Amaunir und Menschen. Es gibt sie immer noch, und ihre Mitglieder sind kampferfahren, doch sie wurden nach Krinamutons Machtübernahme entwaffnet, weil sich angeblich Verschwörer unter ihnen befanden. Heute dürfen sie nur noch mit Friedensstiftern bewaffnet zu zweit auf dem Jahrmarktgelände Streife gehen.

Gyldagarde: Diese Einheit ist vor allem für den Brandschutz, die Bausicherheit und die Aufsicht über die Abfallbeseitigung zuständig. Ihre Mitglieder sind Menschen und Amaunir, die für ihr Collegium diesen Pflichtdienst ableisten. Sie sind meist kämpferisch unerfahren, aber mit Zweihandhacken (Werte wie Reiteraxt) ausgerüstet, mit denen sie Brandherde auseinanderreißen und Wegsperrern und Türen einschlagen sollen. Sie sind absolut nicht in die Machenschaften des 'neuen' Satrapen verwickelt und werden Befehle der Pardir nicht übermäßig eifrig ausführen, wenn sie mit dieser Laschheit kein persönliches Risiko eingehen.

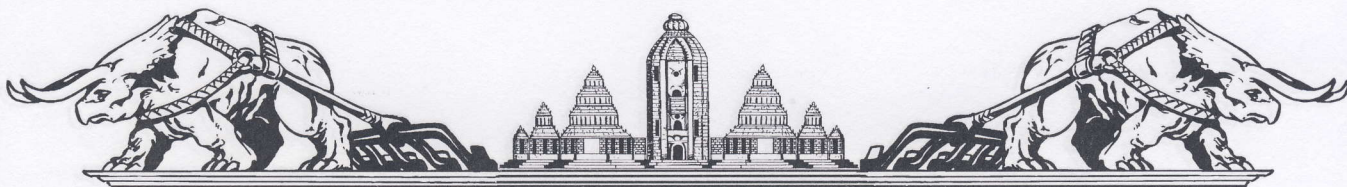
Siminiagarde: Diese Einheit wacht über die Handwerker und den Handel in der Stadt, sie stellt praktisch eine Art Zoll und Gewerbeaufsicht dar. Ihre Mitglieder sind vor allem menschliche Verwalter, die von ihren Collegien einberufen wurden und von einem gelangweilten Amaunir kommandiert werden. Sie sind alle kämpferisch unerfahren und allenfalls mit Friedensstiftern bewaffnet. Die Siminiagarde ist dem Satrapen gegenüber loyal, aber die meisten machen sich schon ihre Gedanken über seine jüngsten Erlasse und werden nicht unbedingt über sich hinauswachsen, um Anweisungen der Pardir zu befolgen.

Auswärtige: Auf keinen Fall vergessen darf man die zahlreichen bewaffneten Reisenden, die sich derzeit in Malrhira aufhalten. In der Regel sind sie erfahren genug, sich nicht in die örtliche Politik einzumischen (denn so fassen sie den Streit zwischen dem Satrapen und seinen Untertanen auf). Doch wenn ihnen ein paar rüddige Pardir zu sehr auf die Füße treten, werden rhacornische Adlige, hjaldingische Draufgänger oder abgebrühte ehemalige Myrmidonen das nicht lange ruhig mit sich machen lassen.

Sie als Meister können diese 'anderen Abenteurer' als Joker verwenden, die eventuell einmal kurz eingreifen, wenn die Helden zu sehr bedrängt werden, ohne sich für deren Angelegenheit (und damit das Abenteuer) groß zu interessieren. Da es keinerlei Grund gibt, warum die Helden gegen irgendwelche Fremdlinge kämpfen sollten, empfehlen wir, von den Werten für erfahrene Amaunir und Menschen auszugehen und andere Kulturen ohne penible Genauigkeit zu improvisieren, um die Wirkung im Kampf abzuschätzen – es gibt ohnehin nichts langweiligeres, als wenn der Spielleiter ernstlich versucht, einen Kampf zwischen Meisterfiguren auszuwerfeln.

Einheimische: Als Faustregel gilt, dass Malrhirer, die keiner der Gardes angehören, kaum oder gar nicht bewaffnet sind und keine nennenswerte Kampferfahrung haben.

Eine Zusammenstellung der Werte aller Bewaffneten finden Sie im **Anhang** ab Seite 70.



Die Helden und die Bewohner Malrhiras – Meistertipps zum Spiel in einer Stadt

Bislang haben wir Ihnen mit der Beschreibung Malrhiras den Rahmen geliefert, in dem sich der erste Teil dieses Abenteuers abspielen wird. Wir haben Malrhira bewusst etwas ausführlicher beschrieben als unbedingt nötig, um zum ersten Mal eine myranische Stadt in größerem Detailgrad vorzustellen. Doch wie Sie sehen, sind immer noch viele weiße Flecken vorhanden. Scheuen Sie sich nicht, diese Flecken mit eigenen Ideen zu füllen, wenn Ihre Helden die Stadt erkunden.

Denn das ist natürlich ein wichtiger Teil der ersten Stunden des Abenteuers: Ihre Helden werden sich die neue Stadt anschauen wollen, sie werden miteinander reden wollen, vielleicht auch auf den Märkten herumstöbern und sich Sachen kaufen. Für diesen Teil haben wir bewusst keine Richtlinien gesetzt, denn dabei entscheidet jede Spielrunde für sich, wie ausführlich sie solche Aktionen ausspielen möchte. Weiter unten finden Sie jedoch eine ganze Reihe von Szenen, die dazu gedacht sind, die Besonderheiten Malrhiras zu präsentieren und die Helden ins Abenteuer einzuführen.

Noch ein Wort der Vorsicht: Alle Städte, besonders aber die, in denen anscheinend 'das Böse' herrscht, können weniger erfahrene Rollenspieler und Spielleiter verwirren: Die vielen Begegnungen, von denen manche feindselig ausfallen werden, mögen schnell den Irrtum erregen, dass die Charaktere all diese Leute herausfordern und bekämpfen (und eventuell gar danach ausplündern) sollen oder dürfen. Dem ist keineswegs so. Letzten Endes ist es am besten, wenn Sie die fremde Stadt so beschreiben, wie Sie es mit einem Reisebericht aus einer zeitgenössischen irdischen Stadt tun würden: Beschreiben Sie vor allem die Besonderheiten, die Selbstverständlichkeiten sollten Sie hingegen eher kurz oder nur auf Nachfrage erwähnen, und lassen Sie vor allem die Einheimischen als lebende Wesen erscheinen, die ihre ganz eigenen Ziele und Pläne haben, unabhängig davon, was die Spieler wollen. Viele werden versuchen, den Helden etwas zu verkaufen, die meisten werden sie einfach ignorieren, und ein paar wollen sich vielleicht einen Spaß mit den unerfahrenen Neuankömmlingen machen; alles in allem aber herrscht hier die imperiale Grundeinstellung vor,

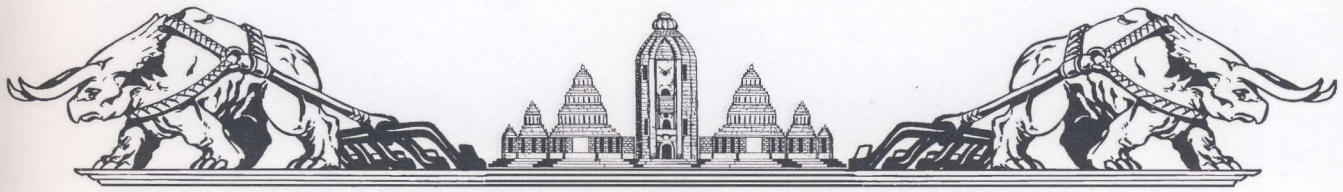
dass man den anderen in Ruhe lässt, solange er einen nicht seinerseits bedrängt. Dass die Pardir beständig gegen dieses Prinzip verstoßen (und dafür noch den Segen des Satrapen haben), trägt erheblich zum Ärger und Unverständnis der übrigen Stadtbewohner bei.

Konkret wollen wir hier noch ein paar Hinweise zum Verhalten (und damit zur Darstellung) der einzelnen Garden geben: Weiter unten sind einige Szenen genauer beschrieben, in denen Pardir versuchen, die Helden zu provozieren. In der Regel werden sie die Helden aber eher ignorieren und in Frieden lassen, denn sie ziehen leichtere Opfer für ihre Späße vor. Falls die Helden jedoch irgendetwas tun, um die Gardisten zu provozieren oder den Satrapen zu beleidigen, greifen die Pardir ohne zu zögern ein – erst durch eine von Drohungen begleitete Festnahme, dann durch den bewaffneten Angriff, wenn sich die Helden nicht fügen wollen. (In der Szene **Festgenommen!** (S. 25) können Sie nachlesen, wie man die Helden dennoch wieder ins Abenteuer zurückbringen kann.)

Bei der Darstellung der Pardir sollten Sie deutlich machen, dass diese ein gefährlicher Feind sind, dem die unerfahrenen Helden wenig entgegensetzen haben – in der Szene **Gerettet!** (S. 25) finden Sie Hinweise, wie Sie die Pardir einmal von den Helden fortlocken können, um den Charakteren eine weitere Chance zu geben.

Die übrigen Garden sind deutlich weniger aggressiv: Die Brajangardisten werden die Helden möglichst ignorieren; sie haben einfach nicht die Kapazitäten, um sich um jede vage verdächtige Tat von beliebigen schaulustigen Fremden zu kümmern. In echten Krisensituationen, wenn es auf einen Kampf hinausläuft, rufen sie lieber durch Hornsignale die Pardirgardisten herbei, als dass sie sich selber für einen ungeliebten Satrapen verstümmeln oder töten lassen.

Noch weniger Interesse zeigen die Siminia- und die Gyldaragarde: Wenn sie nicht direkt angegriffen werden, ignorieren Gardisten dieser Gruppierungen die Aktionen Ihrer Helden weitgehend und alarmieren im Falle eines Friedensbruchs lieber die Pardirgarde.



Erkundigungen in Malrhira

Spielleiter-Tipp: Umgang mit Informationen

Im folgenden finden Sie viele wichtige Informationen zum Hintergrund dieses Abenteuers, welche die Helden durch geschicktes Herumfragen erfahren könnten. Zwar ist es auch möglich, alle Angaben gesammelt der jungen BaLoa Cassiorathis in den Mund zu legen, doch Spieler lieben es in der Regel, wenn sie sich selber aus vielen Puzzlestücken ein Gesamtbild zusammensetzen können.

Wir haben auch einige deutlich gekennzeichnete falsche Fährten notiert, allerdings besteht hier immer die Gefahr, dass die Helden diesen Ablenkungen mehr Glauben schenken als der Wahrheit – Spieler sind unberechenbar, seien Sie also gewarnt. Leider neigen viele Spieler dazu, alles für bare Münze zu nehmen, was eine Meisterfigur sagt – schließlich kommt es ja aus dem Mund des Spielleiters, der das ganze Abenteuer kennt. Und wenn dann einmal einer Meisterfigur ein Irrtum nachgewiesen wurde, wird er als völlig unzuverlässig oder gar als verlogener Schurke eingestuft. Damit müssen Sie zwar rechnen, doch sich nicht abfinden: Versuchen Sie, den Spielern und ihren Helden immer wieder zu zeigen, dass auch Ihre Meisterfiguren Leute sind 'wie du und ich'.

Sie kennen sich in ihren Fachgebieten gut aus und sind bei anderen Themen genauso auf das Raten und auf Vermutungen angewiesen oder von Vorurteilen beeinflusst wie wohl jeder. Kurzum, es muss deutlich werden, dass ein Myraner *nicht* einfach existiert, um einmal in seinem Leben ein paar Abenteuern eine Auskunft zu geben, die diese gerade brauchen – im Gegenteil, er sollte durch kurze Abschweifungen zu anderen, für ihn wichtigeren Themen zeigen, dass er auch außerhalb des Abenteuers ein Leben führt: So könnte sich ein Geschichtskundiger auch nach obskuren historischen Fakten aus der Heimat eines Helden erkundigen oder über die hohen Papyruspreise klagen; ein Bauer hingegen dürfte ein Gespräch über die letzte Tee-Ernte oder die Jharra-nothenhaltung für viel interessanter (und ungefährlicher) halten als eine Debatte über den Despoten und seine Garde und daher immer wieder versuchen, von dem Thema abzulenken, das die Helden interessiert. Hauchen Sie also jeder (auch für die Handlung unwichtigen) Figur Leben ein; nur dann wird die Welt Myranor wirklich am Spieltisch lebendig.

Allgemeines

Meisterinformationen:

Folgende Informationen müssen die Helden im Verlauf diese Episode erhalten:

1. Der Satrap Thyrodatus MurNai Serr Aphirdanos (der Einfachheit halber: *Serr Thyrodatus*) war jahrelang ein populärer und wohlwollender Herrscher, bis er vor einigen Nonen sein Verhalten sehr plötzlich völlig veränderte. Seitdem ist er zu einem launischen Tyrannen geworden.
2. Die alten Gardetruppen sind in Ungnade gefallen und der Satrap hat sogar Streit mit den Tempeln angefangen.
3. Niemand hat eine wirklich überzeugende Erklärung für die Wesensänderung des Satrapen.
4. Der Satrap ist ein Amaun und ein BaLoa, ein zaubermächtiger Geistertänzer, der seine magischen Kräfte früher immer zu guten Taten genutzt hat.
5. Seit seiner Veränderung hat der Satrap stets einen Sadur oder Thearchentiger an seiner Seite. Sadure sind zaubermächtig und gewaltig im Kampf, sie scheinen unbesiegbar und haben drei Augen wie die Nachkommen der Alten; dieses 'Schoßtier' festigt die Stellung des Satrapen gegen Aufrührer enorm.
6. Eigentlich kommt das Verhalten des Satrapen in jüngster Zeit einem Frevel sehr nahe, denn ein Sadur wird (wie der Name schon sagt) vor allem mit dem mächtigen Thearchen im fernen Dorinthapoles assoziiert. Diese Gleichsetzung geht so weit, dass traditionell der Göttliche Schutzgeist des jeweiligen Thearchen als Zweibeiner mit dreiäugiger Tigermaske dargestellt und angebetet wird, der auf einem Thearchentiger reitet.

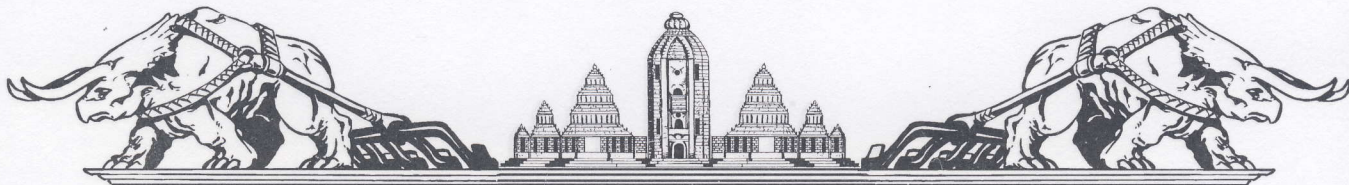
Geschichtlicher Hintergrund

Die folgenden Informationen über historische Zusammenhänge können die Helden in dieser Episode erhalten. Sie machen den Hintergrund für Charaktere und Spieler leichter verständlich, wenn sie schon jetzt darüber Bescheid wissen und ihre Schlussfolgerungen ziehen können – das Abenteuer ist aber auch ohne diese Informationen spielbar:

Allgemeine Landesgeschichte (zur Auffrischung, durch eine gelungene Probe auf *Geschichtswissen* kann sich der Held daran erinnern):

7. Vor 1100 Jahren erschütterte ein Aufstand der alteingesessenen amaunischen Adelsfamilien gegen das Imperium das ganze Land Tharpura. Der damalige Thearch handelte entschlossen und setzte eine große Zahl loyaler Amaunir aus dem übrigen Imperium als Nachfolger der Rebellen ein, welche die Unterstützung ihrer menschlichen Untertanen verloren hatten und deren Überlebende über die Tharpagiri-Pässe flohen, wo sie an den Höfen der makshamaunischen Trodinare den Aufruhr predigten.
8. Gut zweihundert Jahre später ging diese Saat auf, denn die Unruhe unter den Adligen Makshapurams war so groß geworden, dass der Horas die Absetzung der aufsässigen Adligen verfügte. Doch es begann ein allgemeiner Aufruhr, dessen das Imperium nicht mehr Herr wurde und der auch auf Tharpura übergriff. Die Metropole Tokum Isoru wurde zwei Jahre lang auf ihrem Berggipfel belagert und konnte in dieser Zeit nur auf dem Luftweg versorgt werden.

Örtliche Geschichte (Dieses Wissen ist einem geschichtskundigen Malrhira bekannt – die Helden können es also durch geschicktes Fragen in Erfahrung bringen.)



9. Eine Schlüsselrolle spielte dabei die Stadt Malrhira am Übergang vom dschungelbewachsenen Tiefland zum Gebirge. Denn der einzige Landweg vom übrigen Imperium nach Tokum Isoru und Makshapuram führte an diesem Ort vorbei, der damals vom Satrapen Krinamuton UrCho, einem Amaun von erheblicher Macht und großem Ehrgeiz, regiert wurde. Er hatte seinen Sadur von eigener Hand mit Menschenfleisch großgezogen und abgerichtet, und auch er schickte das Geschöpf aus, um, wann immer ihm ein Untertan missfiel, den Übeltäter zu zerfleischen.

Er strebte nach der Herrschaft über ein eigenes Reich, das mindestens Malrhira, besser aber noch ganz Tharpura umfassen sollte. Zu diesem Zweck hatte er sich heimlich mit makshapurischen Rebellen verbündet und nutzte die günstige Lage seiner Stadt, um die imperialen Myriaden jahrelang am Vormarsch nach Tokum Isoru und zu den Gebirgspässen zu hindern. Erst einigen heldenhaften Recken gelang es, den Schurken zu besiegen und die Stadt zu befrieden, so dass schließlich (im Jahre 3903) dem Imperium ein entscheidender Sieg am Dvarapass über die Rebellen gelang und zumindest Tharpura mit der Metropole Tokum Isoru gesichert blieb.

10. Nach Krinamutons Untergang wurde sein Palast im ältesten Teil der Stadt aufgegeben. Der 'Palast der Goldenen Tiger' ist verrufen und wird allgemein gemieden, weil es dort spuken soll.

11. Nach damaligen Gerüchten soll Krinamuton ein Zauberer von

großem Geheimwissen und/oder ein Anhänger finsterner Gottheiten gewesen sein.

Falsche Fährten

Meisterinformationen:

Die folgenden Gerüchte können die Helden ebenfalls aufschnappen, sie sind jedoch allesamt unwahr. Seien Sie vorsichtig, dass Sie die Spieler nicht durch zu viele Falschinformationen in eine völlig ungewünschte Richtung locken.

12. Der jetzige Satrap hat sich von den Makshapurern bestechen lassen, und jenseits des Passes wartet bereits ein Heer darauf, nach Malrhira zu marschieren.

13. Die Götter sind unzufrieden – der Unglaube der Malrhirer hat ihren Zorn geweckt und sie haben den Satrapen mit Wahnsinn geschlagen. Daher müssen alle Malrhirer ihren derzeitigen Götzen abschwören und zum Einzigen beten, der sie retten kann, nämlich zu ... [Fügen Sie hier eine Gottheit ein, die zum Stand und Volk des Sprechers passt.]

14. Alles, was der Satrap sagt, ist wahr: Er reagiert nur mit der nötigen Schärfe auf die Untreue einiger Höflinge, die seine Gutmütigkeit ausgenutzt und eine Verschwörung angezettelt hatten.

15. Der Anführer der neuen Pardirgardisten steht hinter allem. Er hat den Satrapen mit einem düsteren Fluch belegt.

Szenen in Malrhira

Meisterinformationen:

Hier finden Sie eine ganze Reihe von Szenen, die Ihnen bei der Ausgestaltung des Aufenthalts in Malrhira helfen werden.

Die von uns vorgegebene Reihenfolge ist nicht absolut zwingend, entspricht jedoch einer inneren Logik und soll die Helden behutsam darauf aufmerksam machen, wie viel in Malrhira im Argen liegt. Falls aber Ihre Helden auf eine beliebige Szene einfach nicht eingehen und lieber weiterziehen, können Sie in den allermeisten Fällen zum nächsten Ereignis übergehen.

Die Unterkunft der Helden

Allgemeine Informationen:

Die Helden betreten Malrhira im Hafen von Valdurapur, nachdem ihr Flussboot angelegt hat. Wenn sie bislang als Begleiter eines Kaufherren oder Schaulustigen gedient hatten, wird dieser sie auszahlen und sich von ihnen verabschieden, ehe er sich um das kümmert, was ihm wirklich wichtig ist: das Entladen seiner Waren (oder seines Gepäcks), das ihm viel zu sorglos und unvorsichtig geschieht, so dass die Helden ihn noch warnen, drohen, jammern und schimpfen hören können, wenn sie längst von der *Spiranza* fortgeschlendert sind.

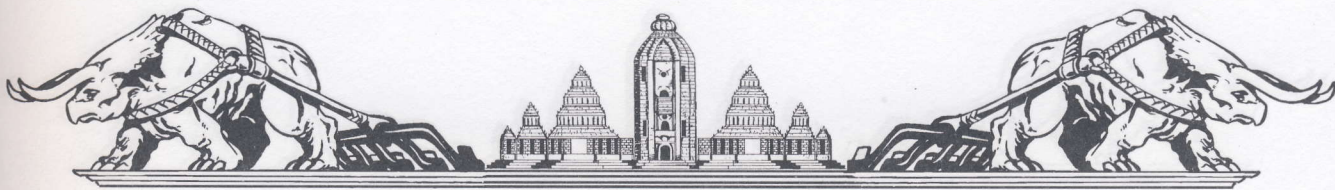
Meisterinformationen:

Das bevorstehende Spektakel hat fürwahr nicht nur die

Helden nach Malrhira gelockt. Das führt dazu, dass sie nicht einfach in den ersten Gasthof spazieren können und dort den erwarteten Komfort vorfinden: Zwar gibt es im Tempel der Gylda noch freie Räume, jedoch haben die Helden kaum den nötigen Sozialstatus (11 oder mehr) und das Geld (3 Aural pro Nacht), um dort einzukehren. Bettler oder Straßenkinder nehmen dargebotene Münzen zwar gerne an, können aber auch wenig wirklich nützliche Informationen über freie Betten liefern. Also werden die Helden eine ganze Weile vergeblich nach einer Herberge suchen müssen. (Hier bietet es sich an, einige der übrigen beschriebenen Ereignisse einzustreuen.)

Schließlich kommen die Helden zu einer kleinen Schenke. (Legen Sie diese in den Teil Malrhiras, der am besten zu der Gruppe passt, aber *nicht* nach Novopoles oder gar in die Zitadelle.) Das Haus nennt sich hochtrabend *Zum Füllborn*. Hier gibt es tatsächlich noch Schlafmöglichkeiten, da die Herberge keineswegs zu den besseren Häusern Malrhiras gehört. Die kleine Schankstube hat an den Wänden bunte Ornamente, deren Farben verblasen und die überall dazwischen Kritzeleien in allen möglichen Schriften aufweisen. Die Wirtin SuaKai ist eine Amauna in mittleren Jahren, die sich im allgemeinen nicht um die Angelegenheiten ihrer Gäste kümmert, so lange diese keinen Ärger machen.

Die Einrichtung besteht aus langen Bänken und Tischen sowie einer einfachen Theke, an der die hier erhältlichen Gerichte ausgegeben werden:



- billiger Brei aus Pulpellen für 5 Obuli,
- frischgebackene Fladen aus Reis- und Bohnenmehl und Öl für 1 Pekunos,
- Reis-und-Obst-Eintopf für 2 Pk oder
- Fischragout (die 'Fleischesser-Mahlzeit') für 3 Pk.

Die beiden Eintopfgerichte sind fast zur Unkenntlichkeit mit Kerhi gewürzt. Der in einigen tharpuresischen Provinzen gültige Brauch, dass Fleisch- und Fischgenuss den regierenden Amaunir vorbehalten ist, wird hier in diesem Lokal kaum durchgesetzt. Für Preise ab 3 Argental kann man auch beliebige Fleischgerichte bestellen, deren Beschaffung und Zubereitung aber mindestens anderthalb Stunden dauert.

Grüner Tee (RruCha) von den benachbarten Feldern ist hier das übliche Getränk und kostet 1 Pekunos pro Becher, ferner sind einheimischer Palmwein und Reisbier zum gleichen Preis zu erstehen; als Luxusgüter bewahrt die Wirtin jeweils eine Flasche Raiamilch (das kleine Glas zu 2 Ag) und Euhypnos (die Portion zu 4 Ag) unter der Theke auf.

Um Mitternacht wird der Ausschank eingestellt und die Bänke und Tische der Gaststube als Schlafplätze vermietet, zu einem Preis von derzeit 3 Pk. Reservieren kann man hier nicht, es werden Plätze vergeben, solange Platz ist, und die Bedienung hat auch kein Problem damit, einem Betrunknen den Preis für seinen Schlafplatz aus dem Beutel zu nehmen. Die Nacht endet hier bei Sonnenaufgang, danach wird die Stube von den Überresten des Abends und der Nacht gereinigt.

Für bessergestellte Gäste gibt es zwei Räume mit jeweils acht Hängematten, die vor allem für auswärtige Amaunir gedacht sind. Diese Räume stehen den Schläfern rund um die Uhr zur Verfügung, ein Zugeständnis an die amaunische Nachtaktivität. Der Platz in der Hängematte kostet pro Nacht 1 Ag.

Für fünf Pekunos pro Tag schließt die Wirtin die Habseligkeiten ihrer Gäste in einer separaten Kammer weg; dies ist die einzige Möglichkeit, seine Besitztümer sicher zu verwahren, da es keine Truhen und Schränke in den Stuben gibt.

Auf den Märkten

Allgemeine Informationen:

Die große Zahl auswärtiger Besucher macht sich besonders in den Gängen der Märkte bemerkbar, wo Leute aus aller Herren Länder die Auslagen bestaunen und die angebotenen Genüsse probieren.

Meisterinformationen:

Es gibt drei große Märkte, auf die diese Beschreibung zutrifft: den Basar am Siminia-Tempel in Novopoles, den Viehmarkt in Prithsai und schließlich den nur befristeten Jahrmarkt in den Gassen rund um die Arena. Wenn im Folgenden vom 'Markt' die Rede ist, kann sich das im Prinzip auf einen beliebigen der drei Plätze beziehen.

Überall dort herrscht ein arges Gedränge und die Besucher sind gut beraten, ihre Beutel gut und sicher zu verstecken. Sollten die Helden nicht daran denken, besteht eine hohe Chance, dass sich ein Dieb ihrer Münzen zu bemächtigen versucht. (Wenn Sie diese Chance auswürfeln wollen, dann versucht bei 1 bis 14 auf dem

W20 ein Dieb sein Glück bei einem der Helden.) Ob der Versuch erfolgreich ist, sollten Sie anhand der *Sinnenschärfe* der Helden bestimmen und einen eventuell vorhandenen *Gefahreninstinkt* berücksichtigen.

Die Garküche

Allgemeine Informationen:

Ein Ort ist besonders umlagert, und das Johlen verrät ausgelassene Heiterkeit: An einem bunt geschmückten Stand werden saftig gebratene Beinscheiben vom Jharranoth feilgeboten. Die immensen Fleischstücke ähneln einem kleinen Rundschild, wiegen mehr als zwei Okul und sollten ausreichen, einen ausgewachsenen Leonir zu sättigen; dementsprechend teuer ist eine Portion des Fleisches: Man muss schon fünf blinkende Argental zahlen.

Die Besitzerin dieser Garküche ist jedoch auf eine äußerst verlockende Idee verfallen. So bietet sie jedem Menschen oder Amaunir an, dass er eine Portion dieser Köstlichkeit genießen kann, ohne zu zahlen – wenn er es schafft, diese an Ort und Stelle zu verzehren. Diese Herausforderung nehmen zahlreiche Vielfraße an, die unter dem Gejohle der Zuschauer ihren Appetit vorführen. Doch kaum jemand schafft es wirklich, und so kann sich die Händlerin nicht über mangelnde Einnahmen beklagen.

Meisterinformationen:

Wenn einer der Helden sein Glück mit den Fleischstücken versuchen möchte: Um eine Zwei-Tages-Ration Fleisch zu verspeisen, ist schon eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+7 nötig. In diesem Fall bekommen Helden mit der Nahrungsrestriktion *Fleischfresser* jedoch einen Bonus von 2 Punkten. Ganz gleich, ob die Probe gelingt oder nicht: Der Held hat für zwei Tage genug – denn selbstverständlich werden Reste eingepackt ...

Die Prophetin

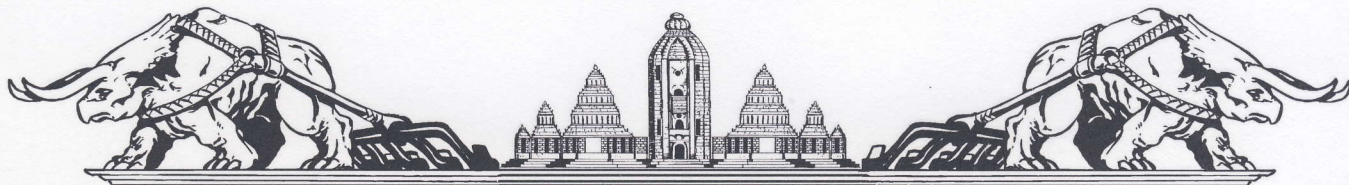
Allgemeine Informationen:

Eine Zukunftsdeuterin liest für ihre Kunden in den Eingeweiden eines Opfertieres, und zu diesem Zweck hat sie zahlreiche Käfige mit Hühnern und Tauben an ihrem Stand. Es ist schon ein sehr drastischer Anblick, wie die amaunische Haruspica mit ihren Krallen einen Vogel tötet, seinen Bauch öffnet, in den Innereien wühlt, vielleicht da und dort ein Häppchen abreißt und in den Mund steckt, um dann kauend über die Gestalt der Leber zu spekulieren, die sie vor den Augen eines Helden herumschwenkt.

Meisterinformationen:

Derlei Zeremonien gehören in Myranor zum Tempelkultus und sind vor allem Amaunir und Leonir nicht fremd. Beschreiben Sie dennoch die Opferung in drastischen Farben. Ob die Frau (eine ehemalige Priesterin) nur eine Scharlatanin ist oder ihre Deutungen etwas über die Zukunft verraten, liegt an Ihnen (und daran, ob die Helden es nötig haben).

Mögliche Andeutungen wären: 'Euer Weg führt empor, hoch zu den Gefilden der Sonne. Bleibt Eurem Weg treu, und die Handlanger des Bösen haben keine Macht über Euch!'



‘Ich sehe Finsternis vor Euch. Unter der Erde seid Ihr, doch nur gefangen, wenn Ihr zu schwach oder feige seid.’

Die Schauspieler

Allgemeine Informationen:

Ein Ausrufer verkündet in Imperial, dass in kurzer Zeit ‘das ergötzliche und lehrreiche Schauspiel vom Hochmut des schwarzherzigen Schurken Krinamuton von Malrhira und seinem Sturz durch den Mut seiner Untertanen’ gegeben werde.

Die ‘Bühne’ ist die seitlich aufgeklappte Wand eines großen Karrens, dessen Inneres mit verschiedenen bemalten Tüchern je nach Szene gestaltet werden kann. Die Schauspieler sind eine kleine Gruppe von acht Leuten – vor allem Djamaunir und Menschen. Die Malrhirer sind so theaterbegeistert wie die meisten imperia- len Untertanen und die Vorstellung ist gut besucht: Die Zuschauer stehen im Halbkreis um den Karren und warten, bis eine junge Djamauna herumgegangen ist und das Geld (1 Ag pro Person) eingesammelt hat, damit das Stück beginnen kann.

Meisterinformationen:

Es liegt an Ihnen, wie genau die Informationen 9 bis 12 in dem Stück vermittelt werden, das aus den Versatzstücken der klassischen Tyrannen- und Böse-Zauberer-Dramen zusammengesetzt ist, aber liebevoll gespielt wird: Der Schurke will seinem düsteren Gott (der hier keinen Namen trägt ...) ein Blutopfer bringen und wählt die Tochter eines angesehenen Stadtrates aus. Doch deren Bruder und einige Freunde tun sich zusammen und erheben sich gegen den Tyrannen, in dem sie den ‘Palast der Goldenen Tiger’ erstürmen.

So ist es zumindest geplant. Doch ehe es zum Finale kommt, trifft eine Abordnung der Pardirgarde ein und beendet das Stück. Ihr Anführer, der Schamane Shirrhûgrach, verkündet blaffend, dass diese Schmierenkomödie die Erinnerung an die glorreiche Geschichte der Stadt herabwürdige. Er hat hörbar Schwierigkeiten mit diesen auswendig gelernten Worten.

Nachdem die Aufführung beendet wurde und die leise murrende Menge zerstreut ist, machen sich die Gardisten keine Mühe, die Schauspieler zu verhaften. Sie werfen statt dessen einfach einige brennenden Scheite aus einem nahen Grillfeuer in den Bühnenwagen und schlendern knurrend lachend davon.

Die Schauspieler haben ohne Hilfe keine Chance, den Brand zu löschen. Es liegt an Ihren Helden: Wenn diese mutig genug sind, sich den Löschversuchen anzuschließen, fassen sich auch andere Umstehende ein Herz – notfalls kann man immer noch sagen, es hätte einfach ein Großbrand verhindert werden sollen.

Falls der Wagen gelöscht wird, laden die dankbaren Schauspieler die Helden zu sich ein. Sie können ihnen noch verraten, dass sie eigentlich gezielt eingeladen wurden und ihnen im Namen des Satrapen ein Festhonorar versprochen wurde, wenn sie den Sieg über den bösen Götzenanbeter nachspielen. Doch als sie vor einigen Tagen in Malrhira eintrafen, wollte niemand etwas davon wis-

sen und man hat sie hier an diesen recht ungünstig gelegenen Fleck verbannt. Möglicherweise ergibt sich noch eine kurze Romanze zwischen einem Helden und MyNa, einer leichtlebigen hübschen Djamauna.

Mögliche weitere Szenen auf den Märkten

Meisterinformationen:

Die folgenden Vorschläge beziehen sich auf Szenen, die nicht direkt mit der Handlung zu tun haben, und sind daher relativ knapp gehalten. Sie können entscheiden, ob Sie die Ideen zu regelrechten Begegnungen ausbauen wollen und ob die Helden hier etwas zu tun bekommen, das über Schauen und Reden hinausgeht.

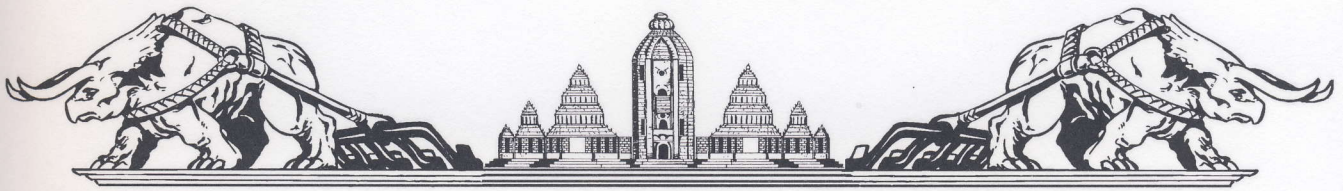
● Ein stadtfremder **Wunderheiler und Tinkturenhändler** lockt die Leute mit Versprechungen allgemeiner Gesundheit an. Ob die von ihm angebotenen Wundermittelchen eine echte Wirkung haben, entscheiden Sie, doch sollte diese Wirkung nicht größer sein als die Verbesserung der nächtlichen Regeneration oder die Hilfe gegen bestimmte Krankheiten. Nur wenn Ihre Helden sich zuvor auf heldenhafte Weise in einen Kampf gestürzt haben und dabei ernsthaft verletzt wurden, besitzt der Wunderheiler auch einen Heiltrank, der unmittelbar LE zurückgibt – zu einem Preis, der etwa 7 Ag pro LeP entspricht. (Aber das nur als Rechenvorschlag für Sie, denn der Tinkturenhändler weiß natürlich nicht, wie gut genau sein Mittel wirkt und was ein LeP ist.)

● Ein **Panoptikum** präsentiert eigenartige Missgeburten und Chimären, die Besichtigung kostet 5 Pekunos. Welche Wesen hier zu sehen sind und ob es vielleicht Probleme gibt, weil ein Held aus einer Randgruppe einen Artgenossen ausgestellt vorfindet, entscheiden Sie. Bedenken Sie aber, dass im Normalfall die Institution der Sklaverei derart akzeptiert ist, dass sich kein städtischer Amaun aufregen würde, wenn er einen wildfremden Nyamaun versklavt sieht.

● An einem Stand stellt sich ein menschlicher **Preisringer** zur Schau, und der Ausrufer fordert die Menge auf, einen Gang gegen den Favoriten zu wagen. Der Eintrittspreis beträgt zwei Argental, der mögliche Gewinn liegt bei einem Aureal. Die Besitzer natürlicher Waffen (Amaunir, Pardir und Leonir) werden gebeten zu warten, bis ‘der andere Favorit’ herbeigerufen wurde, ein gealterter Leonir-Gladiator.

Der Kampf verläuft weitgehend unblutig und ohne schmutzige Tricks des Veranstalters – was die Kämpfer tun, ist ihre Sache, solange die Zuschauer (die jeweils 5 Pk zahlen) ihren Spaß haben.

● Ein **entlaufenes Wildtier** aus einer Tierschau sorgt für Aufregung. Es sollte ein Tier sein, das in der Umgebung der Stadt eher selten ist. Sie können die Szene entweder komödiantisch (mit einem *Lurin*, siehe **WnM**, S. 120, oder einem *Raubrüssler*, **WnM** 124) oder bedrohlich (mit einem *Blutbüffel*, **WnM** 120, oder *Kbemosi*, **WnM** 124) spielen. Die Pardirgardisten auf dem Markt halten sich natürlich aus der Aufregung heraus, solange nicht ihr Jagdtrieb geweckt wird.



Die Sänfte auf dem Markt

Allgemeine Informationen:

Die Helden schlendern über den Basar. Hier können sie eine kostbare, mit Schnitzereien verzierte Sänfte beobachten. Sie wird von acht muskulösen Menschen getragen, vor der Sänfte gehen drei Pardirgardisten, dahinter sind drei weitere postiert. Die Gardisten sorgen (notfalls mit Gewalt) dafür, dass die Sänfte sich ungehindert fortbewegen kann.

An einigen der teureren Stände hält die Sänfte an und zwischen den Vorhängen erscheint eine mit Ringen überladene Amaunirhand. Die Händler bemühen sich, großzügige Kostproben hinüberzureichen, ohne dafür in irgendeiner Form entlohnt zu werden. Das ganze findet in fast gespenstischer Stille statt.

Meisterinformationen:

Nachdem die Sänfte verschwunden ist, können die Helden erfahren, dass es sich um die Sänfte des Satrapen handelt, wobei niemand genau sagen kann, ob wirklich der Herrscher darin sitzt: Seitdem von Verschwörungen die Rede ist, vermuten manche, dass der Satrap die Sänfte nur ausschickt, um seine Feinde zu täuschen.

An dieser Stelle bietet sich an, die Informationen 1, 2 und vielleicht 4 einzustreuen; dazu vielleicht eine falsche Fährte.

Ein Erlass des Satrapen

Allgemeine Informationen:

Während die Helden durch die Straßen wandeln, ertönt dreimalig ein lauter Hornstoß. Im Anschluss daran ruft eine laute Stimme: 'Aufgemerkt, Volk von Malrhira und Fremdlinge. Euer glorreicher Satrap Thyrodatus MurNao Serr Aphirdanos, möge seine Weisheit auf euch hinabscheinen, hat mit dem heutigen Tag befunden, dass der Besitz ebenso wie der Verkauf von Valra und Nepeta nur seiner Weisheit selbst gestattet ist. Daher hat ein jeder, der sich in der Stadt und Provinz unseres erleuchteten Herrschers aufhält, diese Substanzen umgehend im Tempel der Siminia abzuliefern. Ein jeder, der nach dem heutigen Sonnenuntergang mit diesen Stoffen angetroffen wird, wird wegen Hochverrates bestraft. Möge der Glorreiche uns noch lange erhalten bleiben.'

Nachdem der Ausrufer seine in Imperial gehaltene Mitteilung verkündet hat, wiederholt er sie noch einmal in fast fließendem Amaunal und schließlich in Tharpuresisch. Abschließend wird der Erlass von einem Sklaven an einer Säule befestigt. Die Zuhörer sind anfangs sprachlos und starren den Ausrufer wortlos an. Eine reich gekleidete Amauna beginnt, lauthals zu protestieren, doch sofort treten zwei Pardirgardisten an ihre Seite und führen sie ab.

Meisterinformationen:

Danach herrscht Ruhe, bis der Ausrufer und seine Wächter (insgesamt acht an der Zahl) verschwunden sind. Nachdem sie sich vorsichtig umgeschaut haben, machen dann die ersten ihrem Unmut Luft, doch eher verhalten. Zwar sind die genannten Substanzen die beiden beliebtesten Rauschmittel der Amaunir, doch die Verhaftung hat alle eingeschüchtert.

Eine Frau öffnet ein Kästchen und streut den Inhalt, grünliche und bräunliche Blätter, auf den Boden, während sie murmelt, dass sie das Zeug lieber fortwirft, als es dem Satrapen in den Rachen zu werfen. Einige andere beginnen ihre Taschen und Beutel zu durchsuchen und sprechen Umstehende, vielleicht auch die Helden, an, ob sie nicht Valra oder Nepeta zu einem äußerst günstigen Preis erstehen wollen.

Eine Dosis unverschnittenes Valra oder Nepetakraut kostet üblicherweise je nach Qualität (die nur ein Amaun wirklich einschätzen kann) zwischen 5 und 15 Pekunos, eine stark verschnittene Kräuterkugel zum Inhalieren zwischendurch (hält 1 SR, wirkt allenfalls leicht anregend) einen Obolus.

Die Leute sind bereit, ihre Vorräte (nicht mehr als jeweils W20 Portionen) für die Hälfte des Wertes zu verkaufen, und lassen sich auf ein Viertel hinunterfeilschen.

Der 'Zollposten'

Allgemeine Informationen:

Als die Helden eine Straße hinunterschlendern (außerhalb von Novopoles und der Zitadelle), sehen sie etwa ein Dutzend Schritt vor sich eine provisorische Sperre: Einige Pardirgardisten haben aus einer Schänke einen Tisch herausgezerrt und diesen quer über die Straße gestellt. Auf dem Tisch liegen bereits einige Kostbarkeiten: ein Ballen bemalter Stoff, eine Kette aus bunten Steinen, ein Käfig mit Hühnern.

Ein jeder, der passieren will, muss einen Wegezoll entrichten. Als eine junge Menschenfrau den Pardir gesteht, dass sie kein Geld und keine Wertsachen bei sich hat, aber dringend zu ihrer Arbeit muss, stecken die Söldner die Köpfe zusammen und tuscheln. Dann wendet sich der Anführer an die junge Frau: 'Du kannst vorbei, wenn du Dreck frisst.'

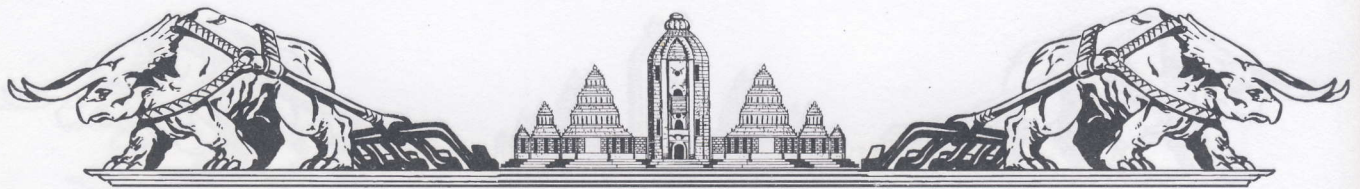
Er drückt die zitternde Tharpuresin auf den Boden und zwingt sie, die staubigen Pflastersteine abzulecken. Die übrigen Pardir begleiten diese Aktion mit höhnischen Kommentaren über die erbärmlichen Menschen, lassen die Frau dann jedoch los und passieren.

Meisterinformationen:

Es sollte den Helden deutlich werden, dass die Pardir absolut willkürliche Forderungen stellen. So akzeptieren sie von einem reich gekleideten Mann nicht sein angebotenes Geld, sondern fordern sein Gewand. Wenn die Helden passieren wollen, sollten Sie sie mit Ihren Forderungen reizen.

Diese Szene dient dazu, den Spielern die ganze Willkür der neuen Pardirgarde vor Augen zu führen und die Helden auch persönlich zu erzürnen. Sie sollten aber möglichst verhindern, dass Ihren Helden tatsächlich der Kragen platzt und sie sich in einen aussichtslosen Kampf stürzen. Wenn einer der Helden von Jähzorn übermannt zu werden droht, ertönt just in diesem Augenblick ein Signalhorn, dass die Pardir zu einem anderen Punkt in der Stadt ruft. In diesem Falle raffen sie die meisten ihrer zuvor erpressten Beutestücke zusammen und stürmen davon; zurück bleibt aber eine kleine Schatulle mit Münzen.

Dies ist eine gute Möglichkeit, zu beobachten, was die



Helden damit machen. Wenn sie das Geld an diejenigen unter den Umstehenden verteilen, denen etwas geraubt wurde, ist das ebenso lobenswert, wie wenn sie es für einen guten Zweck stiften; vor allem aber bietet sich so ein Anhaltspunkt, warum die später erscheinende Auftraggeberin von ihnen Gutes gehört hat.

Falls die Helden das Geld jedoch zum eigenen Nutzen behalten, sollten Sie die Beute einerseits nicht allzu üppig ausfallen lassen (etwa 5 Argental pro Held) und andererseits die Möglichkeit andeuten, dass diese Bereicherung an Diebesgut noch ein Nachspiel haben mag – auch wenn es an Ihnen liegt, ob für die Helden wirklich etwas Unangenehmes nachfolgt.

Der neue Schrein

Allgemeine Informationen:

Ein Ausrufer verkündet, dass sich jeder zur Mittagsstunde an der Oktrale einfinden solle, wo der Satrap ein Geschenk für seine treuen Untertanen bereithält.

Auch auf Nachfragen gibt der Ausrufer keine nähere Auskunft.

Die Neugier der Bevölkerung ist groß, denn es ist allgemein üblich, dass reiche Würdenträger gelegentlich aus ihrem Vermögen ein Geschenk an die Untertanen stiften, und so wird allgemein debattiert, was es sein könne.

Meisterinformationen:

Zur Mittagstunde ist der Platz vor der Oktrale voller Volk, doch auch zahlreiche Pardirgardisten stehen vor einem kleinen Gebäude, das mit reich bestickten Tüchern verhängt ist.

Nachdem die Wächter ihre Instrumente aus Jharranrothenhörnern gehoben haben und einige Fanfarenstöße erschallt sind, tritt ein Pardir in kostbaren Gewändern vor. Es ist der Schamane Shirrhügrach, der in harschen Worten erklärt, dies sei das Geschenk des glorreichen Herrschers an sein Volk: Er zieht die Tücher zur Seite und enthüllt einen kleinen Schrein mit einer goldenen Statue des Satrapen Thyrodatus – eines stattlichen Amaun, der auf einem prächtigen, tigerähnlichen Raubtier reitet.

Einige Zuschauer lassen sich dazu bewegen, Begeisterung zu heucheln und kleine Opfergaben wie Kerzen und Duftöle zu stiften. Doch wenn die 'Weihezeremonie' abgeschlossen und der Schamane außer Hörweite ist, macht sich eine erhebliche Enttäuschung und gewisse Empörung Luft; zumal der Satrap vor wenigen Tagen die traditionelle Armenspeisung abgesagt hatte.

Die Helden können durch einfaches Fragen die Informationen 1, 5, 6 und 7, 8 und 9 bekommen, aber vielleicht auch falsche Hinweise.

Die Bittstellerin

Allgemeine Informationen:

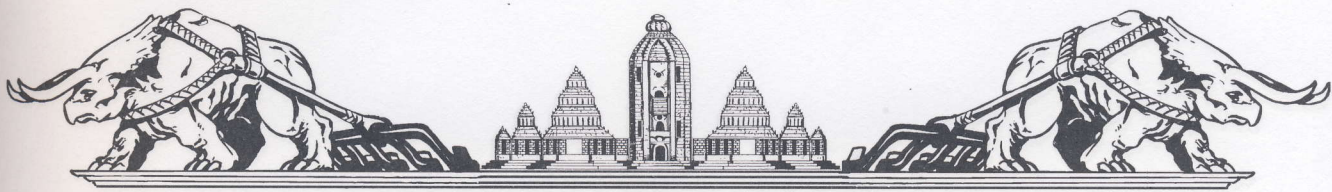
Eine einfach, aber nicht abgerissen gekleidete Frau tritt zu dem am wohlhabendsten aussehenden Helden: "Verzeiht, hohe Dame/hoher Herr; ich weiß, Ihr seid zu Gast in dieser Stadt und solltet eigentlich mit Gastgeschenken bedacht werden, doch mehr als meine guten Wünsche kann ich Euch nicht geben. Und doch habe ich eine Bitte an Euch: Mein kleiner Junge ist sehr krank und braucht dringend Heilmittel. Hättet Ihr vielleicht ein paar Münzen für mich, damit ich meinem Kind helfen kann?" Die Frau scheint sichtlich verlegen.

Meisterinformationen:

Eine erfolgreiche Menschenkenntnis-Probe (oder ein Wert von mindestens 7 in Betteln) zeigt, dass die Frau keine berufsmäßige Bettlerin ist, sondern es höchstwahrscheinlich ehrlich meint.

Unabhängig davon, ob ihr die Helden etwas zukommen lassen, kann sie ihnen die Informationen 1 und 3 geben, ergänzt um die Aussage, dass der Satrap sich früher viel mehr um die Leiden seiner Untertanen gekümmert hat und es nicht nötig war, dass ehrliche Arbeiter fremde Besucher der Stadt anbetteln mussten. Die Frau fragt sich, was die Malrhirer ihrem Herrscher angetan haben, dass er seinem Volk derartig zürnt.





Der Zorn des Satrapen

Allgemeine Informationen:

Ein wohlbeleibter Amaun in kostbaren Gewändern tritt an einen Pardirgardisten heran und fragt, was der neue Erlass zu bedeuten habe: Er sei seit zehn Jahren ein Kräuterhändler, der stets seine Abgaben zahle. Aber wenn er nicht mehr mit Rauschkräutern handeln dürfe, dann könne er sich genauso gut in die Tharpani stürzen.

Noch während der Händler sich ereifert, kommen weitere Söldner heran, die ihn langsam umringen.

Nur kurze Zeit später erscheint eine kostbar beschnittene Sänfte, die von acht muskulösen menschlichen Trägern geschleppt wird. Einer der Gardisten tritt an die Sänfte heran und richtet ein paar Worte an die Person hinter dem Vorhang.

Der Gardist erhält seine Befehle, tritt zurück zu dem Kaufmann und fordert ihn auf, eiligst zu verschwinden. Dabei klatscht ihm einer der Pardi eine Peitsche über den Rücken. Der Kaufmann beginnt daraufhin zu rennen. Fast gleichzeitig öffnet sich die Türe der Sänfte, und ein großer Tiger mit orangerotem Fell, schwarzen Längsstreifen und drei golden blitzenden Augen gleitet geschmeidig aus dem Inneren – kein Wunder, dass die Träger so ächzten und schwitzten.

Sofort nimmt das Tier die Verfolgung des Amauns auf, der keinerlei Chance hat – der Sadur spielt lediglich mit ihm.

Meisterinformationen:

Während die Umstehenden angsterfüllt davonestürmen, hetzt der Sadur seiner Beute nach, schlägt immer wieder nach ihr und reißt dabei blutige Wunden, ohne sein Opfer sofort zu töten. Bei der Jagd setzt die Bestie ihre besonderen Fähigkeiten ein, um die Beute weiter zu verunsichern, und auch die Menge ist hinreichend beeindruckt, wenn der Sadur mal die einen, dann die anderen Körperpartien durchlässig und unsichtbar macht oder sich gar an einen anderen Ort teleportiert: Beschreiben Sie, wie einmal eine einzelne Pranke aus dem Nichts nach dem Flüchtling schlägt, der sich gerade in Sicherheit glaubte, oder wie seine hilflosen Versuche der Gegenwehr scheitern, wenn sein Krallenhieb einfach durch die leere Luft geht, wo eben noch des Thearchentigers Kopf war. Die Hatz endet, wenn der Sadur den Spaß verliert und mit einem Grollen den Kopf des Unglücklichen zwischen den Kiefern zermalmt. Während der ganzen Hetzjagd wurde die Sänfte des Satrapen langsam näher getragen, und die Pardirgardisten sparen nicht mit höhnischen Kommentaren und Gelächter. Als der Thearchentiger wieder in der Sänfte verschwunden ist, wendet sich der Gardist an die wenigen verbliebenen Umstehenden: "Hat noch jemand einen Einwand gegen die Erlasse unseres weisen Satrapen?"

Diese Szene sollte dann präsentiert werden, wenn die Helden bereits den fraglichen Erlass vernommen haben und der Sänfte des Satrapen auf den Markt begegnet sind. Wir haben sie so beschrieben, wie sie sich ohne ein Eingreifen der Helden abspielen wird. Den Helden sollte einigermaßen bewusst sein, dass sie nicht versuchen sollten, es im Kampf mit dem Sadur aufzunehmen – das

würde ihnen nur schlecht bekommen –, aber sie haben doch die Möglichkeit zu versuchen, das Ungeheuer abzulenken, dem Kaufmann zur Flucht zu verhelfen etc., wenn der Satrap und seine Gardisten gerade einmal nicht in Sicht sind.

In jedem Fall aber sollte in dieser Szene deutlich werden, dass der Sadur aufgrund seiner besonderen Kräfte ein Feind ist, gegen den selbst die vereinte Heldengruppe keine Chance hätte. Wenn Sie zur Verdeutlichung dieser Tatsache auch einige Ihrer Helden verwunden müssen, dann sollten Sie dies tun.

Direkt im Anschluss an die Szene ist der Vorfall allgemeines Stadtgespräch, und es bietet sich an, hier die Informationen 1 bis 10 zu vermitteln, wenn die Helden interessiert zuhören.

Die Gefangenenbefreiung

Allgemeine Informationen:

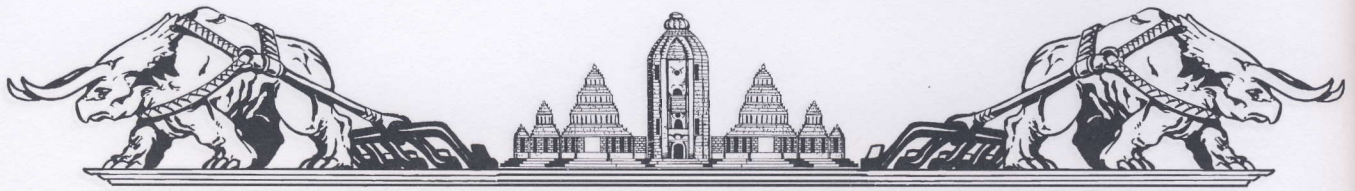
Der Ort des Geschehens liegt am Rande des großen Marktes, wo eine Bühne mit einem großen Käfig aufgebaut wurde, wie er üblicherweise bei der Versteigerung von aufsässigen Sklaven oder der Zurschaustellung von Übeltätern üblich ist. In dem Käfig hockt ein Menschenmann, der offensichtlich in erbärmlichem Zustand ist. Außerhalb des Käfigs sind sechs Pardirgardisten postiert. Auf einem kleinen Podest neben dem Käfig steht ein Amaun in Brokatweste und Pluderhose; unterhalb des Podestes ist auf dem Erdboden ein Trog mit allerlei unappetitlichen Dingen postiert, wie faulem Obst, Dung, Rattenkadavern, Innereien etc. Mit lauter Stimme fordert der Amaun die Vorübergehenden auf, einen Blick auf den 'verachtenswerten Verräter Lykomynos' zu werfen.

Die meisten Leute auf der Straße versuchen, möglichst unauffällig an dem Schauspiel vorbeizukommen. Es ziehen jedoch einige Pardirgardisten durch die Menge und greifen immer wieder einzelne Leute heraus und zerren sie vor den Käfig. Der Amaun beugt sich zu den Auserwählten hinunter und fordert sie auf, ihre Meinung über den schandbaren Verräter zu äußern – natürlich ganz "ohne Furcht und ohne Zwang".

Die Betroffenen erklären dann, zum Teil in leidenschaftlichen, häufiger jedoch in halbherzigen Worten, dass sie den Verräter verachten, dass seine üblen Absichten gegen den geliebten Satrapen verwerflich seien und sie hofften, dass er hart bestraft würde. Danach werden sie genötigt, den Gefangenen mit einer Handvoll Unrat aus dem Trog zu bewerfen.

Meisterinformationen:

Diese Szene sollte sich auf alle Fälle vor dem Besuch der Helden im Tempel abspielen. Wenn die Helden mit Umstehenden reden, können sie erfahren, dass es sich bei dem Gefangenen um den ehemaligen Anführer der Phasmajiragarde (des malrhirschen Militärs) handelt, der angeblich ein Attentat auf den Satrapen versucht hatte. Die meisten seiner Leute sind geflohen und die Einheit aufgelöst worden, aber dafür soll Lykomynos um so härter bestraft werden.



Es gibt jedoch eine ganze Reihe Untertanen, die ihre Verwunderung andeuten, weil der Kommandant als absolut loyaler und unbestechlicher Offizier bekannt war.

Es kommt zusätzliches Leben in die Szene, wenn das Auge der Pardirsöldner auf die Helden fällt und sie von drei Gardisten aufgefordert werden, zum Käfig zu kommen. Schon von weitem ruft ihnen der Amaun fragend zu: "Und was ist die Meinung von Gästen unserer schönen Stadt zu diesem stinkenden Dreckstück?" Sorgen Sie dafür, dass zumindest einer der Helden gezwungen ist, sich zu äußern.

Doch während die Helden noch vor dem Podest stehen, geschieht etwas Unerwartetes: Während alle auf den Käfig und den Höfling geachtet haben, hat sich am Himmel unbemerkt ein Flugapparat genähert: Über einem etwa kutschengroßen Rumpf schlagen fast lautlos zwei große Flügel wie von einem Rieseninsekt, und die Panzerung glänzt in der Sonne wie der Körper eines großen Insektes.

Es handelt sich bei dem Luftgefährt um eine Hummel, ein leichtes Aufklärungs- und Eskortgerät. Sie war das einzige Fluggerät der Phasmajiragarde und wurde von den geflohenen Gardisten mitgenommen. Mit seiner Hilfe wollen sie nun ihren Anführer befreien, der seit Tagen auf dem Markt zur Schau gestellt wird. Ob ein Held den Apparat als Hummel erkennt und eine vage Vorstellung von seinen Fähigkeiten hat, hängt sehr von den Erfahrungen ab. Eigentlich haben nur Myrmidonen und vielleicht Shinxirgardisten Ahnung von solchen Dingen, aber vielleicht sind Ihre Helden solchen Geräten ja schon an anderer Stelle begegnet. Ausrufe wie "Das sind die Gardisten!" oder "Sie wollen Lykomynos befreien!" sollten den Helden jedoch alles nötige über die vermuteten Absichten der Hummelbesatzung verraten.

Während die meisten Zuschauer noch empor starren, fällt schon ein Haken an einer Kette herab und verhakt sich in dem Käfig. Sofort wird die Kette eilig nach oben gezogen, und der Käfig steigt in die Höhe. Doch das Gebilde ist weniger stabil als vermutet, und nach wenigen Schritten bricht es knirschend auseinander – und der Bodenteil mit dem Gefangenen stürzt zu Boden.

Nun ist die Frage, wie sich die Helden verhalten. Sie stehen zwischen den Resten des Käfigs und den meisten Pardirsöldnern, während einige aus der Menge unter Schubsen und Drängeln hinstürmen.

- Die Helden können irgendetwas versuchen, um die Pardir einige Momente aufzuhalten oder dem Gefangenen zu helfen – etwa indem sie ihm die wieder vom Himmel herunterpendelnde Kette in die Hand drücken oder um den Leib schlingen. Jede ernstgemeinte Anstrengung der Helden führt dazu, dass die Befreiung des Gefangenen gelingt und sie ihrerseits schleunigst in der Menge untertauchen sollten, wo sie alle Verfolger schnell abschütteln können. Denn auch die Umstehenden sind zumindest mutig genug, den Helden Platz zu machen und den Pardir 'unabsichtlich' in den Weg zu treten.

- Die Helden können versuchen, jede Einmischung zu vermeiden und sich aus der Krisenzone bringen. Das ist zwar nicht besonders ehrenhaft, aber Sie sollten dennoch davon ausgehen, dass die schiere Anwesenheit der Helden die Pardir daran hindert, rechtzeitig zum Käfig zu gelangen, ehe der Gefange-

ne die Kette gepackt hat und durch einen Pfeilhagel in Sicherheit schwebt.

- Theoretisch können die Helden natürlich auch versuchen, den Gefangenen ihrerseits dingfest zu machen, ihn per Fernkampfwaffe von der Kette zu schießen oder auf andere Weise offen den Pardirsöldnern zu helfen. In diesem Falle sollten Sie normal über Proben entscheiden, ob die Helden Erfolg haben. Wenn ja, werden sie von dem amaunischen Höfling und seinen Pardirgardisten ausdrücklich belobigt.

Doch damit wäre das eigentliche Abenteuer weitgehend geplatzt, und sie können allenfalls auf die weiteren Materialien zurückgreifen, wenn die Charaktere möglicherweise im Auftrag des Satrapen zur Sphinx reisen, um dort eventuelle Spione abzufangen ...

Im Normalfall aber sollten die Charaktere ehrenhaft genug handeln, um durch ihre Aktionen in den Augen einiger Umstehender als anständig und ehrenhaft zu gelten. Dies ist einerseits der Grund, warum sie schließlich eine Einladung in den RaDja-Tempel erhalten, aber gleichzeitig auch, warum sie später im Verlauf des Abenteuers von der Besatzung der Hummel Unterstützung erwarten können.

Die junge Botin

Allgemeine Informationen:

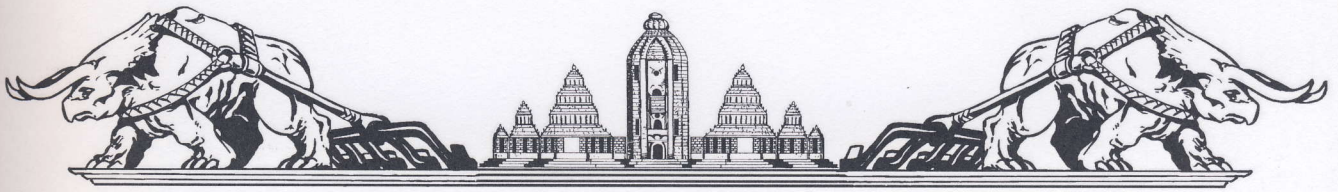
Wenn die Helden schon eine Weile in der Stadt unterwegs sind, bekommen sie das Gefühl, dass ihnen jemand folgt. Wenn sie sich vorsichtig umschaun, können sie tatsächlich eine gutgekleidete junge Amauna entdecken, die sie beobachtet und verfolgt.

Meisterinformationen:

Noch bevor sie bei den Helden angelangt ist oder die Helden mit ihr Kontakt aufnehmen können, wird sie von zwei Pardirgardisten angehalten, die sich offenbar einen Spaß mit ihr machen wollen. Die Männer schubsen und drangsalierten die junge Amauna, und während einer anfängt, die Tasche der Amauna zu durchsuchen und etwas daraus einsteckt, zerrt der andere an ihrem Fell, ganz im Bewusstsein, dass sie sein Tun widerstandslos hinnehmen oder noch größeren Ärger erwarten muss.

Alle Passanten ignorieren die Szene und wollen um keinen Preis darin verwickelt werden. Eigentlich sollten die Helden jedoch von ihrem Ehrgefühl gezwungen werden, etwas zu unternehmen, um die junge Frau zu retten. Zwei Pardir sind keine echte Bedrohung für die Helden, doch natürlich sind alle gerisseneren Methoden ebenso sinnvoll – etwa das Imitieren des typischen Hornsignals, um die Pardir fortzulocken, oder auch die Ablenkung durch 'dringende Botschaften an die hohen Herren' oder sogar die unauffälligere Attacke mit einer Fernwaffe aus dem Dunkel einer Seitengasse. Auch solche Angriffe werden von den Umstehenden ignoriert.

Sobald die Gardisten abgelenkt, besiegt oder auf andere Art und Weise verschwunden sind, können die junge Frau und die Helden miteinander sprechen. Ihr Name ist MyKao und sie ist die Leibzofe von Cassiorathis SharFo, der ehemaligen Schülerin und Geliebten des Satrapen. Ihre Herrin hat zur Zeit Zuflucht im Tem-



pel der RaDja gefunden und bittet die Helden um eine vertrauliche Unterredung. Die Zofe überreicht den Helden ein gesiegeltes Einladungsschreiben, das sie vor den Pardirsöldnern verbergen konnte (siehe **Eine geheimnisvolle Einladung**, unten auf dieser Seite).

Legen Sie den vorgeschlagenen Zeitpunkt für das Treffen so, dass Sie eventuell noch ausstehende Szenen in der Zwischenzeit abhandeln können, denn nach dem Gespräch mit Cassiorathis werden die Helden kaum noch ungehindert durch Malrhira schlenndern können.

Mögliche Szene: Festgenommen!

Meisterinformationen:

Diese Szene tritt nur ein, wenn die Helden aus irgendeinem Grund von Pardirgardisten festgenommen werden – zum Beispiel, nachdem sie diese provoziert haben. Im Prinzip geht es bei dieser Szene darum, dass die Pardir, denen befohlen wurde, die Helden zu den Zellen in der Arena zu bringen, unterwegs immer unkonzentrierter und abgelenkter werden und sich schließlich, wenn in der Ferne ein Alarmruf geblasen wird, verleiten lassen, die Helden einfach in die Obhut einer Streife der Gyldaragarde zu geben und dann dem Alarmruf folgen.

Wenn sich die Helden (und deren Spieler) nicht außergewöhnlich dumm anstellen, sollte es ihnen nun recht einfach möglich sein, die Brandgardisten davon zu überzeugen, dass sie nur durch eine typisch pardische Überreaktion festgenommen wurden. So etwas passiert nicht gerade selten, und die Gyldaragardisten werden die Helden für ein paar Silbermünzen einfach an der nächsten Ecke 'verlieren'. (Diese Form der Rettung sollte jedoch nur einmal gelingen und auch am ehesten dann von Ihnen eingesetzt werden, wenn die Helden bei der Hilfe für ein unschuldiges Opfer festgenommen wurden.)

Falls Sie befürchten, dass die Helden sich allzu bald in neuen Ärger stürzen, wenn sie noch lange frei durch Malrhira streifen,

könnten Sie an dieser Stelle (nach der Freilassung durch die Gyldaragardisten) auch bereits zur Szene **Eine geheimnisvolle Einladung** (siehe unten) springen, die in diesem Falle von einer dabeistehenden Beobachterin ausgesprochen wird, die sich sicher ist, den Helden vertrauen zu können.

Mögliche Szene: Gerettet!

Meisterinformationen:

Diese Szene können Sie benutzen, um in einem schier aussichtslosen Kampf gegen Pardirgardisten die Helden doch noch zu retten: Wenn sich das Kampfesglück gerade deutlich gegen die Helden neigt, wird in der Ferne ein hektisches Alarmsignal auf einem Jharranothenhorn geblasen.

Die ersten Pardirgardisten schrecken auf, schlagen noch einmal lustlos nach ihren Feinden und rennen dann tatsächlich los, um dem Alarmruf zu folgen. Dadurch brechen auch die übrigen nach einer weiteren Kampfrunde das Gefecht ab und schließen sich den anderen an. Die Helden sind wegen der Unkonzentriertheit und der unglaublichen Launenhaftigkeit der Pardir noch einmal davongekommen. Aber machen Sie ihnen klar, dass das ein ganz unwahrscheinlicher Glücksfall war. So könnte etwa ein Passant, der sich gerade aus einem sicheren Versteck hervorwagt, ihnen zu knurren: "Bei den Göttern, da hat euch ein Himmlischer geholfen! Findet lieber schnell seinen Tempel und opfert ihm eure Habe, wenn er schon eure Leben geschont hat."

Die Spieler sollten sich danach deutlich vorsichtiger verhalten und keine Kämpfe mehr provozieren – oder sich mit der rücksichtslosen Gewaltausübung der Pardir konfrontiert sehen, die diesmal durch nichts abgelenkt werden.

Auch hier gilt, dass Sie nun mit der Szene: **Eine geheimnisvolle Einladung** fortfahren können, wenn Sie anderenfalls befürchten, dass die Helden sofort neuen Ärger suchen und erneut in Schwierigkeiten kommen, noch ehe das eigentliche Abenteuer begonnen hat.

Schlüsselszene: Eine geheimnisvolle Einladung

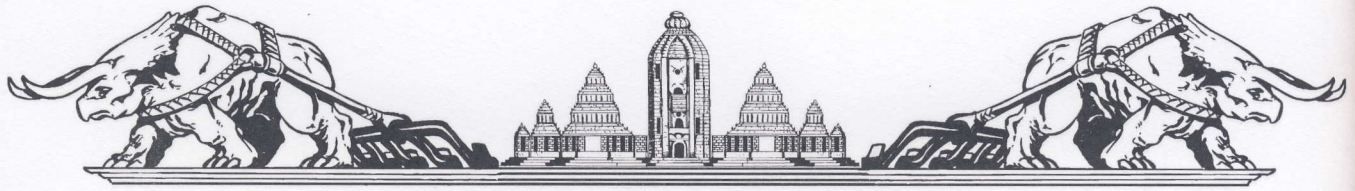
Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden eine ganze Weile durch Malrhira gezogen sind und hoffentlich gezeigt haben, dass sie nicht zu den neuen Freunden des Satrapen gehören und zugleich einigermaßen fähig und vorsichtig sind, erhalten sie (vermutlich durch die Botin MyKao) eine schriftliche Einladung zu einer Unterredung im Tempel der RaDja. Eventuell wartet der Brief auch im *Füllhorn* auf sie, wo die Zofe die Wirtin gut bezahlt hat, ihn den Helden bei deren Rückkehr zu überreichen.

Meisterinformationen:

Das Schreiben ist mit Nepetakraut beduftet und in Gemein-Imperial abgefasst. Die Worte verraten jedoch, dass die Schreiberin eher an das Hoch-Imperiale gewöhnt ist. Es ist in einer eleganten Handschrift gehalten und bittet die Helden, "die ehrenwerte Magistra Cassiorathis SharFo im Heiligtum der RaDja zu treffen."

Legen Sie die Tageszeit für das Treffen zu Ihren Plänen passend fest.



Im Tempel der RaDja

Allgemeine Informationen:

Der Tempel ist ein typisch tharpuresischer Sakralbau, der mit seiner Abfolge von spitzen Türmen wie eine symbolische Wiedergabe des heiligen Tharpagiri-Gebirges wirkt. Der Tempel ist (außer an der Portalseite) von einem Garten umgeben, der jedoch rundum von einer Mauer umschlossen ist. Das einzige Portal liegt zur Straße hin und ist über drei Stufen zu erreichen; es führt in den Vorraum.

Meisterinformationen:

Der innere Aufbau dieses Tempels entspricht dem des schematischen Tempels in der allgemeinen Stadtbeschreibung (s. S. 11).

Empfangsraum

Allgemeine Informationen:

Die Wände des Raumes zeigen prächtige Mosaiken der Göttin im Tanz; nur ein Gläubiger kann die subtilen Bedeutungsunterschiede ihrer verschiedenen Gesten und Tanzstellungen erkennen. Hier halten sich zwei breitschultrige amaunische Tempelwachen auf, die jeden Besucher kritisch mustern und den Weg in den eigentlichen Tempel versperren.

Meisterinformationen:

Die Wachposten sind kampfgewübte Amaunir, haben aber keine erkennbaren Waffen, da sie diese auf Befehl des Satrapen abgeben mussten. Im Ernstfall benutzen sie jedoch die hier stehenden bronzenen, extrem hohen Kerzenständer wie Stabkeulen. Nur wer von vornehmer Rang ist (SO 11 oder mehr) oder (wie die Helden) eine Einladung vorweisen kann, wird eingelassen. Die Helden können Zeuge werden, wie eine ärmlich gekleidete Besucherin höflich aber bestimmt an die Oktrale verwiesen wird, wo die Staatsgöttin Raia ebenfalls einen Schrein besitzt.

Vorhalle

Allgemeine Informationen:

Der Boden ist mit weichen, farbenprächtigen Teppichen ausgelegt; an den Wänden sind schmuckvolle Darstellungen von Nepetak und Valra, Wein, Cuina und anderen Rauschpflanzen zu sehen und aus dem Tempelinneren ziehen auch deutlich erkennbare Düfte nach Rauschkräutern herüber.

An den Wänden sind Kleidertruhen aufgestellt, in die Besucher ihre Habseligkeiten hineinlegen. Zwei drahtige Amaunas sitzen hier und wachen über das Eigentum der Besucher.

Meisterinformationen:

Die beiden sind unbewaffnet, aber gewübte Ringkämpferinnen, sie bestehen darauf, dass sich jeder Gast entkleidet. Neben der Bewachung der Kleidung sind die Tempeldienerinnen auch dafür zuständig, den Besuchern Opfergaben zu verkaufen:

Die verschiedenen Blüten, Duftöle und Weihrauchpillen kosten von einem Argental an aufwärts.

Haupthalle

Allgemeine Informationen:

Am Eingang zieht sich ein breites Badebecken quer durch die ganze Feierhalle. Das Wasser ist lauwarm und stark parfümiert, es ist etwa einen Schritt tief und kann nicht umgangen werden. Der Boden ist mit erotischen Mosaiken geschmückt, und die Säulen zwischen den Vorhängen zu den Seitennischen zeigen jeweils ein engumschlungenes Paar im Liebesspiel. Außer den Helden sind nur Amaunir anwesend, die meistens einander ausgiebig das Fell bürsten, kraulen oder ablecken – eine für dieses Volk sehr sinnliche Erfahrung. Eine Amauna tollt mit zwei Amaunir im Wasser umher. Die Helden werden erst einmal nicht beachtet, so dass sie sich in Ruhe umschauen können. Bequeme Diwane und Kissenberge laden zum Ausruhen ein, auf zierlichen Tischchen stehen Krüge mit frischer oder vergorener Sahne, goldene Tellerchen mit einer gesüßten Butter und allerlei andere süße oder pikante Leckereien, die großzügig mit MauRua gewürzt sind. Drei Massagebänke sind in der Mitte aufgebaut, auf kleinen Schemeln liegen weiche Bürsten und Fellkämme.

Die Luft in der Festhalle ist von dichten Schwaden aus den Räuchergefäßen geschwängert. Am Kopfende gegenüber des Eingangs hängt ein prächtiger Brokatteppich, in den mit leuchtenden Farben das Bild der Tanzenden RaDja gestickt ist. Auf dem Weg zu diesem Teppich legen oder gießen die Gäste ihre Opfergaben in die bereitstehenden Feuerschalen. Vor dem Götterbild tanzt eine junge Amauna ekstatisch zu Ehren der Göttin im Klang einer Musik, die von überall und nirgendwo zu kommen scheint.

Meisterinformationen:

Auf Amaunir wirkt der Geruch der Rauschdrogen äußerst stimulierend, während andere Rassen eher lethargisch werden: Lassen Sie solche Helden eine KO-Probe würfeln und behandeln Sie Misserfolge wie gelungene Proben auf schlechte Eigenschaften (WnM, S. 72 rechts oben).

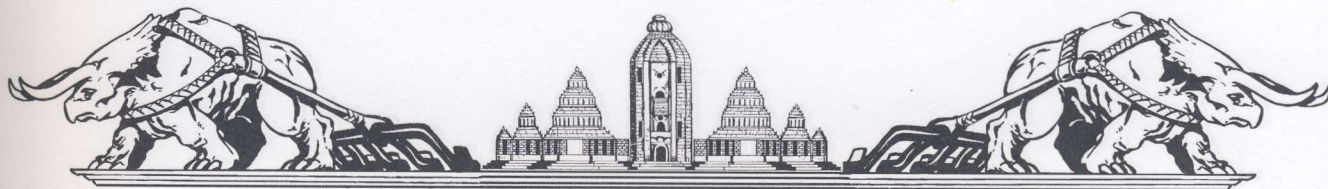
Wenn die Helden aufgrund der Einladung nach der Magistra fragen, erscheint die Tempelvorsteherin persönlich (*Etikette oder Götter und Kulte*: korrekte Anrede ist "O Exzellenz") und deutet zu der einzelnen Tänzerin: "Die Magistra wird sich gleich zu Euch gesellen, ich werde eine andere Tänzerin schicken, um sie abzulösen."

Dann bittet sie die Helden, ihr zu einem der Separees zu folgen.

Seitennischen

Allgemeine Informationen:

Jedes der zehn Separees ist mit einem schweren Brokatvorhang verschlossen und daher nicht einzusehen.



Meisterinformationen:

Die meisten Räume sind als bequeme Ruheplätze eingerichtet, mit flauschigen Teppichen auf dem Boden und großen Kissen und plüschigen Schlafsäcken, in die manche Amaunir gerne kriechen; in anderen Separees gibt es

- ein riesiges Himmelbett, das fast die ganze Kammer einnimmt
- einen (in den Augen der Menschen unheimlichen) Liebesspielplatz mit Hängematten, Kletter- und Halteseilen
- ein Badebecken
- sieben bequeme Stühle, die um einen niedrigen Tisch aufgestellt sind.

Die Tempelvorsteherin führt die Helden in den Raum, der am besten zu der Gruppe passt.

Tempelturm

Allgemeine Informationen:

Der Prozessionsgang führt um eine künstliche Grotte herum: das Allerheiligste. In den Wänden befinden sich zahlreiche kostbar verzierte Nischen mit Statuen aus leuchtendem Illuminium, das den ganzen Raum in sattgoldenes Licht taucht.

An der Außenseite der Herzkammer sind die acht heiligsten Tanzpositionen der Göttin dargestellt, an der Innenwand des Tur-

mes der bei dieser Pose entstandene Aspekt der Schöpfung – Berge, Flüsse, Pflanzen, Tiere und Kulturvölker, die von der Göttin liebkost werden.

Meisterinformationen:

Anhänger der RaDja kennen vermutlich die richtigen Formeln und Gesten, mit denen man gegen den Uhrzeigersinn (die Herzseite zum Allerheiligsten) den Prozessionsgang abschreitet; und im Normalfall dürfen auch nur sie durch den schmalen Durchgang hinter dem Götterbild-Teppich treten. Der Geheimgang (s. S. 29) hinter der Statue der Pflanzenwelt ist für Uneingeweihte nicht zu entdecken.

Allerheiligstes

Allgemeine Informationen:

Vor der Herzkammer hängt ein bunt schillernder Vorhang aus Edelsteinen. Der Raum ist in so dichte, wohlduftende Rauchswhaden gehüllt, dass man von außen nicht hineinklicken kann.

Meisterinformationen:

Das Allerheiligste darf nur von den Priestern der RaDja betreten werden. Jeder Held, der es betritt, wird von den Rauschdämpfen so konfus, dass er sofort in die entgegengesetzte Richtung zurücktaumelt, erst nach W6 KR wieder zur Besinnung kommt und sich an nichts erinnern kann.



Die Magistra erscheint

Allgemeine Informationen:

Nachdem es sich die Helden gerade in ihrer Nische gemütlich gemacht haben, kommt auch schon die Frau zu ihnen, die sie hierher gebeten hat. Die junge BaLoa ist nackt wie im Tanz und schmiegt sich an ihren Leibwächter, einen hochgewachsenen Amaunir mit kupferfarbigem, schwarz getüpfeltem Fell.

Sie begrüßt die Helden ungezwungen, indem sie auf amaunische Weise ihre Wangen mit den empfindlichen Schnurrhaaren an ihrem Gesicht reibt und sie neugierig beschnuppert.

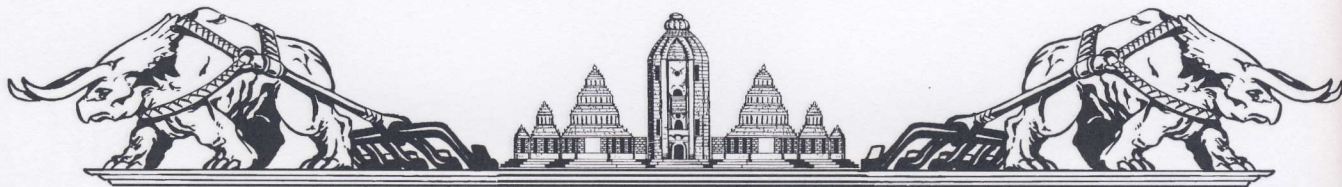
Meisterinformationen:

Cassiorathis hat reichlich an Valra gerochen und wird durchaus versuchen, sich an den charismatischsten Amaunir in der Gruppe anzulehnen – und sich ansonsten an den Pelzträger oder einen Menschen mit hohem Charisma schmiegen.

Dennoch wird sie den Helden von ihrem Problem erzählen: Sie war die Schülerin und Geliebte des Satrapen Thyrodatus von Malrhira. Ihr Mentor war ein wohlwollender und weiser Regent, der zwar streng sein konnte, aber immer gerecht und niemals willkürlich handelte.

Vor gut fünf Nonen jedoch erkrankte er schwer und sie musste sich mühsam erkundigen, wie es um ihn und seine Stadt stand. Nach seiner Genesung Anfang dieses Oktals benahm er sich ganz und gar fremdartig und setzte seiner Geliebten seinen neuen Berater, den Pardirschamanen Shirrhûgrach, vor. Von diesem Zeitpunkt an führte er auch keine vertraulichen Gespräche mehr mit ihr.

Damals glaubte der Satrap auch, eine Verschwörung in den Phasmajira- und Aurisha-Garden aufgedeckt zu haben, ließ die Anführer festnehmen und die Garden 'säubern' und



holte die Pardi in die Stadt. Dass diese neuen Gardisten seine Untertanen schikanierten, bemerkte er entweder gar nicht oder es war ihm gleichgültig geworden.

Nachdem Cassiorathis nur durch Glück einem Giftanschlag entgangen war, hatte sie sich mit ihrer getreuen Zofe MyKao und ihrem Leibwächter FirChu in den Tempel der RaDja geflüchtet. Sie möchte die Helden nun bitten, zum uralten Orakel im Tal der Sphinx zu reisen und dort zu fragen, was mit dem Satrapen vorgefallen ist und ob man irgendetwas dagegen unternehmen kann. (Eine direkte Spionage im Palast erscheint ihr als zu gefährlich.) Die folgenden Fragen werden die Helden möglicherweise stellen:

Was bekommen wir dafür? Es ist Cassiorathis klar, dass die Abenteurer ihren Preis haben. Sie bietet ihnen pro Person 5 Aureal für einen Botengang, der vermutlich nur zwei Nonen dauern wird, und kann bis zu 8 Aureal zahlen. (Wenn Sie wollen, hat sie dieses Geld – vermutlich zusammen etwa 30 Aureal – nur in Goldmünzen dabei, die schwer zu wechseln sein dürften.) Wenn es jedoch gelingen sollte, den Satrapen aufgrund der Hilfe der Helden zu heilen, dann kann sie ihnen auch eine deutlich höhere Belohnung in Aussicht stellen.

Wie konnte es zu seiner Krankheit kommen? Cassiorathis weiß es nicht genau – aber einige Tage zuvor war ein kleiner, magiebegabter Menschenjunge im gefürchteten 'Palast der Goldenen Tiger' verschwunden und ihr Mentor hatte davon gesprochen, ihn zu suchen. Vielleicht ist er dorthin gegangen ...

Was ist mit Ausrüstung? Die Helden werden wohl mit ihrer eigenen Ausstattung auskommen oder sich vom Vorschuss das Nötige kaufen müssen, da die BaLoa im Tempel keinerlei Zugriff auf die herrschaftliche Rüstkammer hat.

Was und wo ist das 'Tal der Sphinx'? Niemand kennt das Geheimnis des Tals bei Tokum Isoru oder der dort ruhenden Sphinx. Doch es ist sicher, dass sie prophetische Kräfte besitzt und ihre Orakelsprüche die Geschichte Tharpuras mehrmals entscheidend beeinflusst haben. Es müssten einige Tagesreisen bis dorthin sein, maximal eine None.

Womit müssen wir auf der Reise rechnen? Die BaLoa kann den Helden keine Auskunft darüber geben, ob sie mit Verfolgern rechnen müssen oder wie der Weg genau aussieht. Sie besitzt allerdings eine alte Kopie einer noch älteren Pilgerkarte, die den Weg zeigt und die sie den Helden mitgeben kann. (Siehe die Karte auf S. 33.)

Was muss man bei der Sphinx erwarten? Die Sphinx ist nicht einfach zu einer Antwort zu bewegen und es heißt, sie erlege den

Meisterinformationen: Die BaLoa als Begleiterin

Für den Fall, dass die Heldengruppe keine magiebegabten Mitglieder besitzt, ist es möglich, dass Cassiorathis die Helden begleitet. Dann wird sie bei dem Pardiangriff gemeinsam mit den Helden flüchten. Allerdings sollten Sie Cassiorathis als typisches Kind der Stadt darstellen, das nichts über die Wildnis weiß und ziemlich verunsichert ist – Spieler hassen es erfahrungsgemäß, wenn man ihnen bessere und überlegene Begleiter vor die Nase setzt.

Cassiorathis ist auf die Helden angewiesen und sollte von Ihnen nur in Notfällen zur dezenten Unterstützung der Helden verwendet werden – etwa indem sie Vorschläge beisteuert, die knapp an der Wahrheit vorbeigehen und dadurch die Helden hoffentlich auf den richtigen Gedanken bringt.

Mehr zu Cassiorathis finden Sie im Anhang auf Seite xxx; wenn Sie Werte benötigen, lassen sich diese vom Archetyp der BaLoa ableiten (WnM, S. 19), jedoch sollten Sie die Quellen Kuar4, Nya4, Har4, MyrGy 5, MyrUr 2, MyrIo 2 und MyrKai 3 verwenden.

Bittstellern schwierige Aufgaben auf. Doch die Herrscher von Malrhira besitzen das 'Amulett der Augen', das es ihnen der Überlieferung nach erlaubt, die Sphinx um Rat zu fragen. Cassiorathis hat es gewagt, das Amulett zu entwenden, und wird es den Helden mitgeben (siehe **Das Amulett der Augen**).

Warum reist sie nicht selbst? Sie versteckt sich vor den Häschern und hat nicht die geringste Erfahrung mit Wildnisreisen.

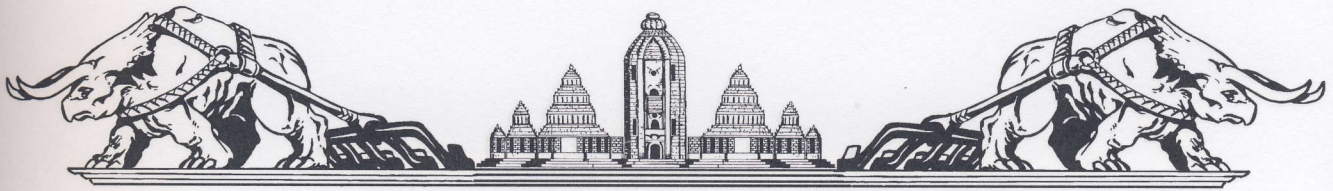
Das Amulett der Augen

Allgemeine Informationen:

Eine kreisrunde Scheibe aus einem leuchtend goldenen Metall: Illuminium! Auf beiden Seiten ist ein Vielzahl von kleinen Augen eingraviert, so viele, dass sie sich nicht zählen lassen.

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist es unmöglich, die Augen zu zählen, denn sie bewegen sich langsam, aber stetig über die Scheibe und formen immer neue Muster – von einem klaren geometrischen Stern oder Kreis über einen scheinbar wirren Haufen bis zur Figur einer Sphinx, eines Berges oder eines größeren Auges. Das Artefakt hat keine erkennbare 'magische Wirkung' außer eben der, dass man mit seiner Hilfe die Wächter der Sphinx passieren kann.



Der Überfall der Pardirsöldner

Allgemeine Informationen:

Genau dann, wenn die entscheidenden Dinge geklärt und alle wichtigen Fragen beantwortet sind und die Helden Geld, Karte und das Amulett der Augen erhalten haben, erscheint eilig die Hohepriesterin, in ihrer Begleitung eine Amauna aus der Vorhalle, welche die von den Helden deponierte Ausrüstung trägt. Die Priesterin raunt Cassiorathis und ihren Begleitern zu: "Ihr müsst sofort weg. Pardirgardisten stehen vor dem Tempel und werden jeden Augenblick eindringen. Nehmt den Weg durch den Garten!"

Meisterinformationen:

Während die Helden ihre Ausrüstung an sich nehmen, zeichnet die Priesterin eilig jedem mit roter Farbe ein Mandala in Blütenform auf die Stirn. "RaDjas Segen wird Euch auf Eurem Weg schützen. Jetzt aber geht!"

Allgemeine Informationen:

Draußen haben die Pardir (etwa zwanzig an der Zahl) und ihr Anführer Shirrhûgrach bereits die Haupthalle gestürmt, und gerade zerrt ein Gardist die Tänzerin beiseite, die Cassiorathis' Platz vor dem Bildteppich eingenommen hat. Die BaLoa stößt einen unterdrückten Schrei aus: "Sie haben den Ewigen Tanz gestört! Wehe ihnen!"

Meisterinformationen:

Was wie der Ausruf einer gläubigen Laiendienerin wirkt, gibt eine einfache Tatsache wieder: Die Tempel der RaDja sind Orte, an denen der Ewige Schöpfungstanz der Göttin durch Sterbliche widerspiegelt wird, um sie bei der Erhaltung der Welt zu unterstützen – und eine Unterbrechung kann üble Folgen haben: Wie in einem alten Abenteuerfilm beginnt der Boden zu zittern, als liefen Wellen durch ihn hindurch, und die hohen Türme schwanke wie junge Bäume im Wind. Einzelne Möbel und Räucherschalen stürzen um und Teile der Wandfriese brechen ab und stürzen zu Boden.

Mit einem Ausruf, halb Fluch, halb Gebet, eilt Cassiorathis in Richtung des Allerheiligsten, die Helden hoffentlich hinter ihr her. Die nötigen Manöver, um sich den Bewegungen des Bodens anzupassen und den stürzenden Steinen auszuweichen, lassen sich gut mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +5 überprüfen, die jeder Spieler würfeln sollte. Bei einem Misserfolg wird der Held zu Boden geworfen, erleidet W3 SP und verliert die doppelte Zahl an Ausdauerpunkten. Dass das noch gnädig ist, zeigt sich am Schicksal des Pardirsöldners, der zuvor die Tänzerin beiseite gestoßen hat: Gerade während er einem Helden in den Weg treten will, stürzt der riesige Arm einer Göttinnenstatue zu Boden und erschlägt ihn.

Im Wandelgang des Tempelturmes eilt Cassiorathis zu einer Nische, in der RaDja die personifizierte Valra-Pflanze liebkost, und gleitet hinter die Statue, stößt eine verborgene Tür auf und tritt hinaus. Jeder besonders kräftige oder dicke Held muss eine GE-

oder *Entwinden*-Probe schaffen, um nicht in dem schmalen Durchgang stecken zu bleiben. Zwar können die Gefährten den stämmigeren Charakteren ihrer Gruppe mit Ziehen und Schieben (oder Treten) helfen, doch das kostet wichtige Zeit, während die Verfolger näher kommen.

Der Tempelgarten

Allgemeine Informationen:

Hinter der Nische liegt ein üppiger Park, üblicherweise das Refugium der Priester. Hier finden sich die Wohn- und Wirtschaftsräume und es gibt eine kleine Pforte nach außen.

Der Garten beeindruckt schon alleine durch seine schiere Farbenpracht. Cassiorathis scheint verschwunden zu sein, während die Helden sich noch durch die Öffnung gewunden haben, und hinter sich können sie bereits das Gepolter der herannahenden Pardirgarden hören.

Meisterinformationen:

Hier gibt es Pflanzen, die eigentlich Einbrecher zur Strecke bringen sollen. Die Priester und ausgewählte Gläubige werden durch bestimmte Duftöle und Zeichen geschützt, die Mandalas auf den Köpfen der Helden sind leider nur ein hastiger, schwacher Ersatz. Doch die Verfolger haben gar keinen Schutz ...

Machen Sie den Weg durch den Garten noch unheimlicher, indem Sie beschreiben, wie die Verfolger einem Schicksal zum Opfer fallen, dass sie selbst herausgefordert haben, das so aber auch die Helden treffen könnte.

Wir verzichten auf einen Plan des Gartens und empfehlen folgende Prozedur: Viele Pfade enden im Nichts (bzw. an Bänken oder in Lustlauben) oder führen auf sich selbst zurück. Um den Weg zur Gartenpforte zu finden, muss in jeder zusammenbleibenden Gruppe (also nur einmal, wenn die Helden sich durch ihre Verfolger *nicht* trennen lassen, was das allerkügste ist) ein Held, der 'Pfadfinder', drei *Orientierungs*-Proben schaffen, um jeweils den richtigen Weg zu erspüren. Immer, wenn eine Probe misslingt, führt er die Helden guten Gewissens auf einen Pfad, an dem eine der unten beschriebenen Wächterpflanzen lauert oder ein bis zwei versprengte Pardirgardisten umherirren (und sehr gereizt sind).

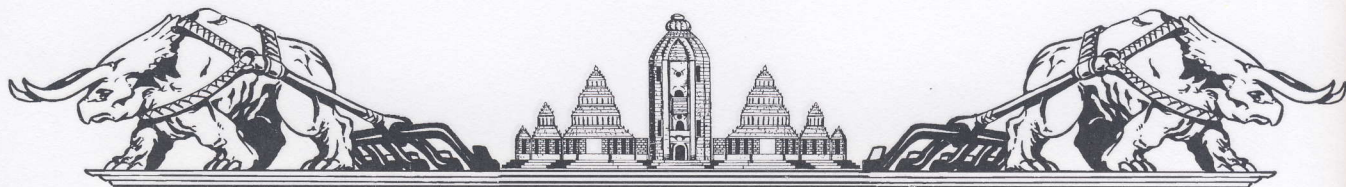
Der Zimbelbusch

Allgemeine Informationen:

Die silbrig weißen Blütenblätter dieses mannshohen Busches erklingen wie die Fingerglöckchen einer Tänzerin, sobald die Helden sich ihm nähern.

Meisterinformationen:

Der Klang ist in der Lage, die Zuhörer mit dieser wohlklingenden Musik in seinen Bann zu schlagen. Die Helden müssen eine MR-Probe bestehen, um nicht in den Bann der Musik zu geraten. Wer dem Zauber erliegt, beginnt mit heftigen,



wenn auch ansehnlichen Tanzbewegungen und verliert pro Kampf-
runde 1W3 AuP. Da die Helden aber durch das Mandala geschützt
sind, dürfen sie diese MR-Probe in jeder KR erneut versuchen. Es
ist möglich, Tanzende durch waffenlose Angriffe aus dem Bann
zu reißen oder auch fortzuzerren.

Der Icana-Raia-Blüher

Allgemeine Informationen:

Die Helden sehen vor sich ein etwa schritthohes Gewächs voller
farbenprächtiger Blüten, die rot und himmelblau mit goldenen
Tupfen schimmern. Wenn sie sich dem Strauch nähern, erheben
sich zahlreiche Blüten als kleiner Schwarm – es sind Schmetter-
linge, die heiligen Boten der Raia!

Meisterinformationen:

Die wunderschönen Icana-Raia umhüllen den Fremdling und rau-
ben ihm mit ihrem Geflatter schier den Verstand: Ihre Kraft ist
hypnotisch und kann nur mit einer gelungenen Probe auf den hö-
heren Wert von KL und IN 'pariert' werden. Misslingt die Probe,
bleibt der Held wie festgebannt an Ort und Stelle stehen und
verliert einen Punkt von der benutzten Eigenschaft. Diese Probe
kann von 'gezeichneten' Helden in jeder KR wiederholt werden;
pro Misserfolg verlieren sie weitere Eigenschaftspunkte. Dieser
Verlust (ein Punkt pro KR) tritt auch bei denen ein, die nicht
wiederholt würfeln dürfen.

Es ist möglich, durch eine GE-Probe so viele Schmetterlinge zu
erschlagen, wie man Punkte eingespart hat. Doch nützt das nur
wenig, und der Schläger verliert sofort die Schutzwirkung seines
Mandalas.

Der Wächterwein

Allgemeine Informationen:

Die dichten Rankpflanzen wachsen vor allem abseits der Wege
und greifen mit ihren Ranken nach jenen, welche die Pfade verlas-
sen und damit den Wachpflanzen ausweichen wollen.

Meisterinformationen:

Die Weinranken haben eine Reichweite von gut zwei Schritt und
schlingen sich um jeden Eindringling, der ihnen zu nahe kommt.
Dann spritzen sie über haarfeine Nadeln eine Art hochpotenten
Weingeist in die Adern des Opfers, der sofort einen Rausch aus-
löst.

Eine Ranke ist problemlos mit einer FF-Probe zu lösen. Schwieri-
ger ist es, dem Rausch zu widerstehen, der dem Opfer in jeder
KR W6 AuP raubt, bis diesem eine KO-Probe+7 gelingt.

Die Gartenpforte

Meisterinformationen:

Ein einfaches Tor, das sich von innen durch eine KK-Probe +3
oder eine einfache *Schlösser Knacken*-Probe öffnen lässt, führt die
Helden ins Freie. Draußen ist eine stille Seitengasse, die direkt in
das Gewirr der Arenastadt führt, wo die Helden eventuelle Verfol-
ger schnell abschütteln können.

Falls einzelne Helden 'verloren gegangen' sind, können Sie noch
einmal auf die Szene **Gefangen!** (s. S. 25) zurückgreifen oder
den anderen Helden erlauben, ihre Gefährten zu befreien. Anson-
sten dürfte vor allem wichtig sein, eventuell zurückgelassene Aus-
rüstungsteile im *Füllhorn* abzuholen und dann schnell aus der Stadt
zu verschwinden.

Der Lohn der guten Tat

Meisterinformationen:

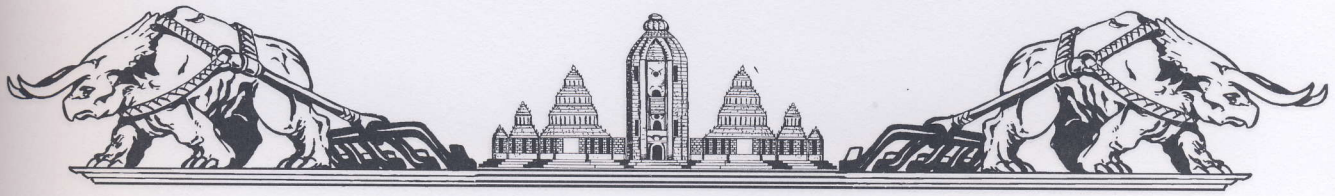
Hiermit endet die erste Episode des Abenteuers, nämlich der Teil,
der auf den Straßen der Stadt Malrhira spielt. Es ist durchaus
angebracht, dass Sie jetzt bereits den Helden ihre bisher verdien-
ten AP geben, und wir würden Ihnen hier einen Pauschalbetrag
von **100 AP** pro Charakter empfehlen, zu dem für besondere Er-
lebnisse und von Ihnen zusätzlich präsentierte kleine Zwischen-
sequenzen nochmals bis zu **50 AP** kommen können.

Viele Helden werden daran interessiert sein, ihre AP gleich wieder
umzusetzen. Hier sei deshalb noch einmal auf die Regeln zur Dauer
der Talentsteigerung verwiesen (**WnM**, S. 12).

Ihre Helden haben aber mit Sicherheit einige 'Spezielle Erfahrun-
gen' gemacht, d.h. unter Stress bestimmte Talente häufiger ange-
wendet (in Malrhira vermutlich hauptsächlich Gesellschaftliche

Talente, aber natürlich sind auch andere Talente möglich). Diese
Talente sollten nach einer entsprechenden Anwendung auf dem
Charakterbogen markiert werden, und genau diese Talente kön-
nen die Helden auch jetzt steigern, ohne dafür zusätzlich Zeit
und Kosten aufwenden zu müssen; außerdem ist die Steigerung
eines Talents, in dem man spezielle Erfahrungen gemacht hat, um
eine Spalte erleichtert.

(Wenn ein Held also z.B. die Pardirgardisten in der Szene **Die
junge Botin** mit einem erlogenen Marschbefehl weggeschickt hat,
hat er sich eine Markierung auf *Überreden* verdient; er kann seinen
Überreden-Wert ohne weiteren Zeit- und Kostenaufwand um ei-
nen Punkt steigern und muss dafür nur die AP-Kosten der Spalte
x1 aufwenden. Danach wird die Markierung auf dem Helden-
dokument wieder ausradiert.)



Der Einstieg

Meisterinformationen:

Die Helden haben Malrhira verlassen und müssen sich nun nach Süden begeben. Sie können schnell durch Fragen oder eigene Anschauung erfahren, dass es nur einen schnellen und sicheren Weg dorthin gibt: die große Schienenstraße mit ihren von Jharranothen gezogenen Kutschen, die einst von dem kaufmännischen 'Collegium der Goldechsen' aus Tokum Isoru errichtet wurde. Das Collegium betreibt die Strecke noch heute und ist so reich und mächtig, dass selbst der Satrap davor zurückschreckt, es zu behelligen, um nicht die Aufmerksamkeit der einflussreichen Metropolitin in Tokum Isoru zu wecken.

Die Kutschenstation

Allgemeine Informationen:

Der Beginn der Strecke liegt eine Viertelstunde südlich des Sonnentores in der Jharranothenvorstadt, einem Stadtteil, der vor allem von seinen großen Pferchen für Arbeits- und Zugechsen geprägt wird. Neben den Stallungen wirken die Hütten der Menschen fast winzig.

Kaum größer ist das zweistöckige Gebäude der Kutschenstation, in dem der hiesige Procurant (Verwalter) des Collegiums sitzt. Neben der Tür ist das Emblem des Collegiums zu sehen, ein stilisierter Jharranothenkopf. Doch sonst verrät nicht viel an diesem Bau den Reichtum, der dahintersteckt.

In zwei Lagerhäusern befinden sich Güter, die nach Dvara transportiert werden sollen. Ein Schuppen dient zur Aufbewahrung von Futter für die Jharranothen. Auf einer eingezäunten Koppel stehen fünf dieser majestätischen Tiere. An der Station herrscht ein reges Treiben von Trägern, die Waren abholen oder bringen. Vor allem treibt sich hier auch ein bunt gemischtes Völkchen herum, unter das sich manch einer gemischt hat, der es vor allem auf die Beutel der Reisenden abgesehen hat.

Die Wagen stehen bereits bereit – zwei bunt gestrichene Kutschen, zwei Gepäckkarren, allesamt mit zahlreichen Verzierungen versehen. Die Schienen, auf denen sie fahren werden, bestehen aus langen Hartholzbohlen, die über hölzerne Schwellen genagelt sind.

Meisterinformationen:

Die Kutschen werden am nächsten Morgengrauen abfahren – je nachdem, wann die Helden eintreffen, kann das noch einige Wartezeit bedeuten, die sie am besten in der Nähe der Station verbringen. Denn das Collegium der Goldechsen besitzt seine eigenen Bewaffneten, größtenteils Amaunir, die mit ihren Schlagstöcken geübt darin sind, Bettler zu vertreiben und die Ruhe der Reisenden zu schützen. Der Satrap hat seinen Pardin befohlen, Abstand zu halten.

Die Fahrt in der geräumigeren Luxuskutsche kostet 5 Aureal (pro Person), und in der einfachen Kutsche, die gedrängt voll sein wird, 1 Au. Für Reisende im teuren Wagen wird während der Reise-

pausen Verpflegung gereicht, und es besteht die Möglichkeit, zusätzliches Gepäck in einem der Gepäckkarren mitzunehmen, ansonsten wird alles irgendwie auf dem Dach verstaut. Die Reise dauert üblicherweise zwei Tage mit einer Zwischenübernachtung, die nicht im Preis enthalten ist.

Die Schienenkutsche

Allgemeine Informationen:

Wie bereits erwähnt, gibt es zwei Wagenklassen: Die vornehmere Kutsche bietet Platz für zehn Reisende, die sich auf sechs bequeme Polsterliegen verteilen müssen. Unter den Liegen befindet sich genügend Stauraum, selbst für

Episode zwei: Hinauf in die Berge!

umfangreiches Gepäck.

Die großen Fenster sind mit dünner, fast durchsichtiger Spinnenseide bespannt und können mit Holzläden verdunkelt werden.

Die gewöhnliche Kutsche ist ganz anders aufgebaut: Obwohl sie genauso groß ist, müssen sich hier bis zu 24 Reisende drängeln. Sechs einfache, kaum gepolsterte Holzbänke stehen sich paarweise gegenüber, auf denen jeweils vier Reisende von Amaunirgröße sitzen können.

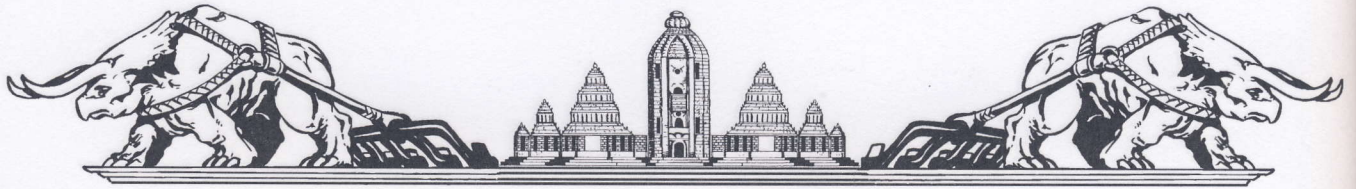
Die Insektennetze vor den Fenstern sind zum Teil zerrissen, so dass sich im Laufe der Zeit allerlei Ungeziefer um die mitgeführten Speisen der Reisenden versammelt.

Die Wagen haben alle ein schmales umlaufendes Sims, auf dem der Aufseher während der Reise von einer Kutsche zur nächsten gelangen kann.

Meisterinformationen:

Die Wagen werden von drei hintereinander gespannten Jharranothen gezogen, jeder mit einem Jharranevi (Tierlenker) zwischen den Hörnern.

Außerdem begleiten drei amaunische Aufseher in schmucker Tracht (Weste und Hüftschärpe) die Wagen, alle drei kampfgeübte Wächter. Zwar tragen sie in der Regel nur Schlagstöcke



(wie Friedensstifter) mit sich, doch liegen im vorderen Gepäckwagen auch Kentemen für sie bereit.

Außerdem seien noch ein paar Mitreisende vorgestellt. Im vornehmeren Wagen reisen neben anderen:

- die horasiale Würdenträgerin *Magistra Clodiatbarinata BaoShyTir Serra Aphirdanos*, die von einer Inspektionsreise nach Tokum Isoru zurückkehrt. Sie hört sich Berichte über Missstände in Malrhira gelangweilt an und verspricht schnell, alles weiterzuleiten, um ihre Ruhe zu haben. Die goldpelzige Schönheit ist schmuckbehangen und einer Tändelei mit einem schmucken Mann nicht abgeneigt.
- Ihre beiden Begleiter *IaoFoKo* und *KjaMoi* sind ehrgeizige Müßiggänger, die sich in ihrem Licht sonnen und um ihre Gunst wetteifern. Vor allem *KjaMoi* neigt dazu, sich durch Duellforderungen an alle zu profilieren, die 'seine Dame' schief anschauen.
- Der alte und dicke *Magister Metellianos LaoPao Serr Eupherban* ist ein Diplomat im Ruhestand, ein träger Langweiler, der sich für einen begnadeten Unterhalter hält und ein Auge auf 'das Mädchen' *BaoShyTir* geworfen hat.
- Die bildhübsche, ätherische *Ephardane* mit ihrer zartblauen Haut und dem langen schwarzen Haar ist ein Meeresskind und gilt als

sehr erfolgreiche Kurtisane. Gerade weil sie so unnahbar scheint, fühlt sich jeder ihrer Gönner als begnadeter Eroberer und lässt entsprechend hohe Summen springen. Die amaunische *Magistra* hasst sie auf den ersten Blick, ein Gefühl, dass *Ephardane* gar nicht wahrzunehmen scheint.

In der einfachen Kutsche reisen unter anderem:

- der Glasbläser *Shaliyuta*, seine Frau *Mudradaki* und ihr achtjähriger Sohn *Nagayuta*, der seit kurzem magische Fähigkeiten zeigt. Die sauber, aber eher arm gekleideten Eltern haben alles verkauft und wollen ihn nach Tokum Isoru bringen, wo er ausgebildet werden und ein besseres Leben haben soll. Das Kind schwankt zwischen Angst und Hochmut hin und her.
- der erfahrene leonische Söldner *Rhach*. Er will über den Dvarapass nach Makshapuram, um dort 'etwas wie Heermeister eines Radjars' zu werden. Er versucht, seine Umgebung zu ignorieren und schafft es, eine der Bänke für sich allein zu behaupten.
- der verklärte Mystiker und Gyldaprediger *Sardahylios*, der auf Pilgerfahrt nach Tokum Isoru ist. Seine praktisch veranlagte freigelassene Gehilfin *Lycodatis* versucht, alle Probleme von ihrem Schützling fernzuhalten, in den sie heimlich verliebt ist.

Die Reise

Meisterinformationen:

Wenn die Jharranothen gerade aufgebrochen sind, können die Helden hinter sich eine Truppe *Pardir* erkennen, die offensichtlich die Reisenden noch kontrollieren wollten. Lassen Sie die Spieler ruhig ein wenig schwitzen, während sie befürchten, in letzter Minute noch entdeckt zu werden. Dieser Vorfall dient jedoch nicht dazu, die Helden zu schnappen.

Allgemeine Informationen:

Anfangs liegen seitlich der Strecke vor allem landwirtschaftlich genutzte Gebiete, Terrassenfelder am Hang der Hügel und Vorberge, wo Reis, Tee und *Cuina* angebaut werden; aber auch Pferde für Varken und Weiden für *Hurdar*. Doch nur das Land diesseits der *Tharpani* ist bebaut – jenseits des Flusses erstreckt sich der fast unberührte Hochwald, und die Fahrgäste murmeln, dass dort noch immer wilde *Pardir*banden und -stämme hausen sollen, die Eindringlingen das Mark aussaugen. Und einige wollen auch von *Tighrir* gehört haben, die dort umherstreifen.

Die Fahrt wird etwa alle zwei Stunden unterbrochen, damit sich die großen Tiere an speziell angelegten Futterplätzen die Mägen voll schlagen können. Wer will, kann während dieser Pausen die Kutschen verlassen. Den Gästen aus dem vorderen Wagen werden außerdem Pastetchen mit *Canillenfleisch*-, *Tharpanischnecken*- oder *Moospilz*-Füllung gereicht, dazu stehen *Kokoswein* und geister Tee bereit.

Doch wenn die Aufseher mit ihren Hörnern zum Aufbruch mahnen, müssen alle Reisenden zurück zum Wagen eilen, um nicht in der Wildnis zurückzubleiben.

Nach dem ersten Zwischenhalt präsentiert sich die Landschaft weniger bebaut, wirkt aber noch immer wie ein gepflegter Park mit weiten Hainen von Lorbeerbäumen, dazwischen immer wieder Gruppen von Korallenbäumen und Felder mit der betörenden weißen Magnolienblüte. Die Strecke steigt langsam aber stetig bergauf, so dass sich die *Jharranothen* mühen müssen. Am Abend ist mit der Domäne *Dhima* der übliche Übernachtungspunkt erreicht.

Meisterinformationen:

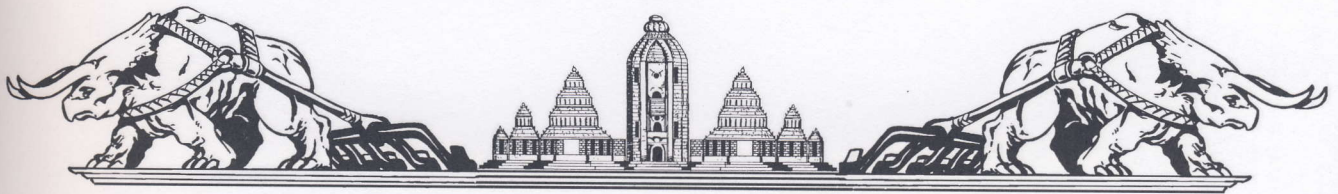
Dieser Reisetag verläuft relativ ruhig, und die Helden werden etwas Erholung durchaus brauchen können. Vielleicht ergeben sich ja kleinere Nebenhandlungen aus den Gesprächen mit anderen Reisenden, doch das ist ganz Ihnen und Ihren Spielern freigestellt.

Gelegentlich kommt es auch zu etwas Tumult, wenn ein Aufseher bemerkt, dass sich ein lauffauler Wanderer hinten an die letzte Gepäckkutsche gehängt hat – dann stürmt er auf dem äußeren Grat nach hinten und prügelt ihn mit seinem Stock herunter.

Die Domäne Dhima

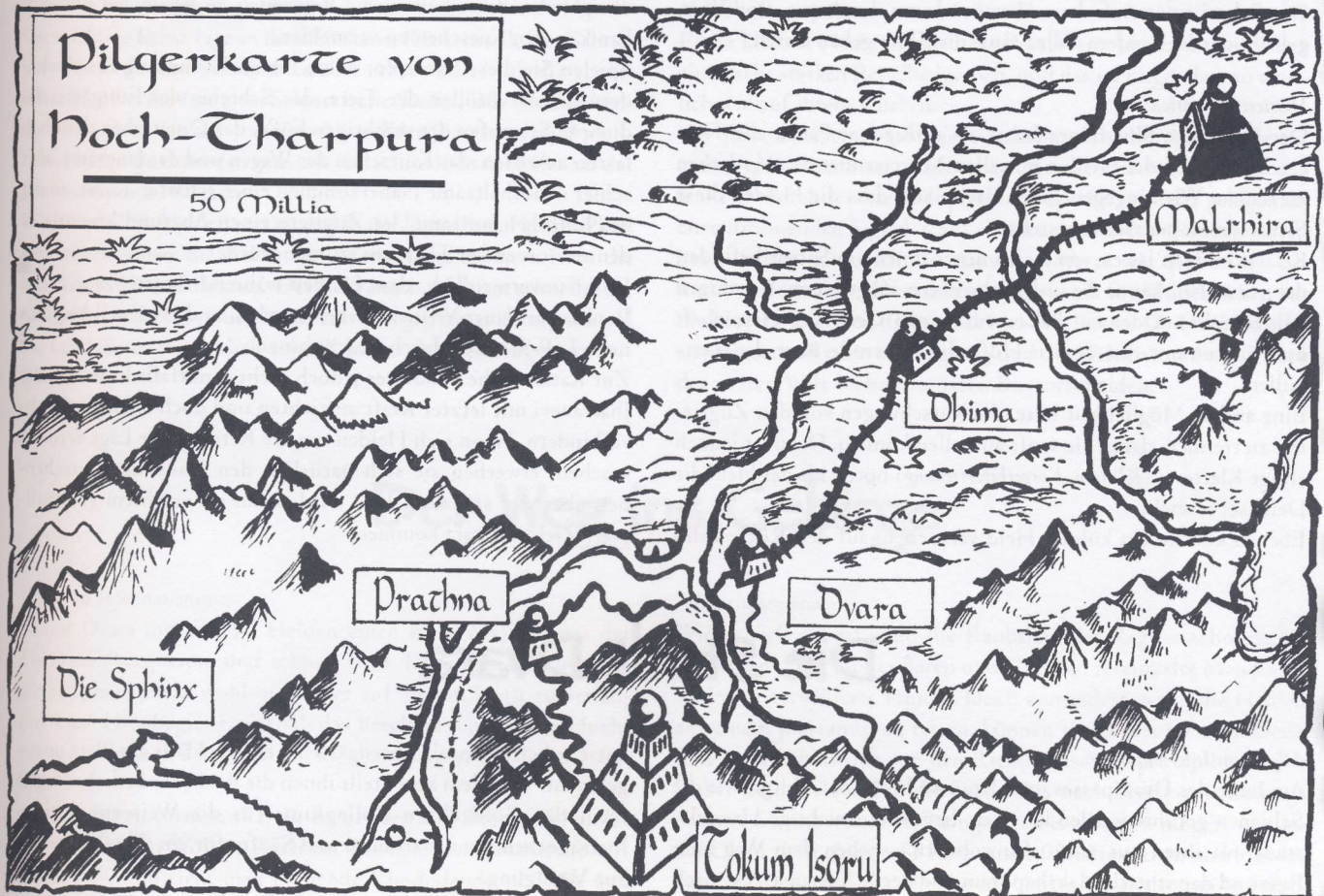
Allgemeine Informationen:

Die Tiere werden ausgespannt und in einen großen Pferch innerhalb der von Palisaden umsäumten Anlage gebracht. Die Station ist ein Nebenbau des Domänenhaupthauses, und da es weit und breit nichts anderes gibt, sind die Leistungen mittelmäßig, die Preise aber sehr gehoben.



Für die ärmeren Reisenden gibt es einen Unterstand, wo Reisbrei verkauft wird, an einer kleinen Bude können Getränke und Wasser erworben werden. Den Reicherer werden in der Herberge ein Fleischragout und ein Gemüseintopf angeboten. Alles kostet

Eines jedoch passiert den ganzen Tag über: Immer wieder – vor allem, wenn der Wagen steht – fällt den Helden, aber auch anderen Reisenden auf, dass ihnen ein großer fliegender Schatten folgt. Die meisten halten es für einen großen Vogel oder eine Flugechse,



doppelt so viel wie in Malrhira, auch die Übernachtungsplätze. Die Wirtin des Gasthauses berichtet dem Wagenaufseher von einem unglückverheißenden Ungeheuer, das der Schienenkutsche einige Stunden vorausgeflogen sei, und versucht, ihn zu überzeugen, dass der Wagenzug doch sicherheitshalber ein paar Tage in Dhima bleiben solle. Zuerst scheint es, als ob der Aufseher dies ernstlich erwägt.

Meisterinformationen:

Hier kommt es auch auf die Reaktion der Helden an, die aus Zeitgründen darauf beharren sollten, dass die Fahrt wie geplant fortgesetzt wird. Falls keiner der Helden überzeugend eingreift, sorgt der massive Protest der geschröpften Reisenden dafür, dass die Reise doch planmäßig am nächsten Morgen weitergeht.

Am zweiten Tag

Allgemeine Informationen:

Der zweite Tag beginnt ähnlich ereignisarm – die Jharranothen werden vor die Wagen getrieben und eingespannt, und die Kutschwagen setzen sich ruckelnd in Bewegung.

nur der kleine Nagayuta schwört steif und fest, es sei ein schwarzer Ashariel, der über sie wacht – denn er will Arme und Beine gesehen haben.

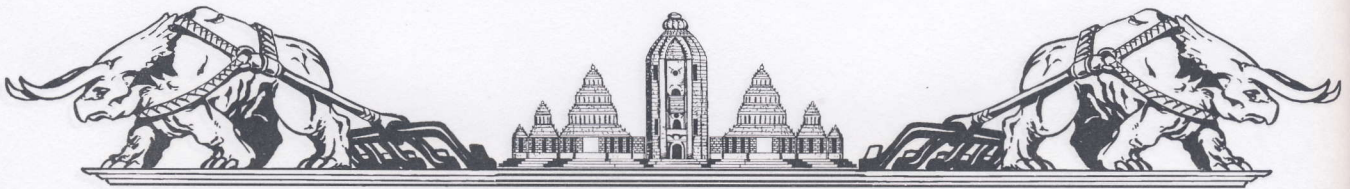
Meisterinformationen:

Noch gibt es keinen überzeugenden Grund anzunehmen, dass es etwas anderes ist als ein ungewöhnlich großer und neugieriger Xarthis (WnM, S. 126) oder Kondor (WnM, S. 125). Doch nach der Mittagszeit kann man bemerken, dass das Flugwesen die Wagen regelrecht zu verfolgen scheint ...

Jharranothenpanik!

Allgemeine Informationen:

Langsam führt die Schienestrecke aufwärts in die Berge und die Tharpani bleibt langsam unter den Kutschen zurück. Plötzlich, es ist schon später Nachmittag, zieht ein gewaltiger, schwarzer Schatten an einem Fenster vorbei, durch das gerade ein Held hinausguckt: Man kann nicht viel erkennen, doch die mächtigen Drachenflügel und der bepelzte Raubtierleib sind furchterregend.



Einen Augenblick später geht ein Rucken durch den Wagenzug und das dumpfe Röhren eines Jharranothen ist zu hören. Die Reisenden werden in den Kutschen durcheinander gewirbelt, während die Geschwindigkeit des Reisegefährts deutlich zunimmt. Der Schrei eines Aufsehers übertönt kaum das Angst- und Wutgebrüll der Reisenden: "Alles raus, die Tiere gehen durch!"

Meisterinformation:

Der Schamane Shirrhûgrach hat als geflügelter Pardir die Tiere erschreckt, um die Helden mit allen Mitreisenden ins Verderben zu reißen. Wir hingegen gehen davon aus, dass die Helden diese Situation zu meistern verstehen.

Relativ einfach ist es, wenn sich unter ihnen ein Satyar befindet, der versuchen kann, die aufgeschreckten Zugtiere zu beruhigen (*Tierempathie*). Oder ein BaLoa ruft einen Geist der Herrschaft und übernimmt mit dessen Hilfe die Kontrolle über den Leitbull.

Eine andere Möglichkeit wäre, die Kutschwagen von den Zugtieren zu trennen, damit sie sanft ausrollen können. Dazu ist jedoch einige Kletterei (*Klettern, Körperbeherrschung*) nötig, bis der Held die Deichsel erreicht.

Ebenso könnte ein kühner Held versuchen, auf den Rücken des

Leitbulls zu gelangen (*Klettern, Körperbeherrschung*) und den hilflos in seinem Geschirr baumelnden Jharranevi wieder aufzurichten, damit er sein Tier beruhigen kann.

Zu guter Letzt können natürlich auch Helden, denen sonst nichts übrigbleibt, dabei helfen, die Reisenden zu beruhigen und eine Panik in den Kutschen zu vermeiden.

Spielen Sie diese Szene vor allem für die Stimmung aus – schildern Sie das Brüllen der Tiere, das Schreien der Fahrgäste, das dumpfe Stampfen der mächtigen Füße, das Quietschen der überlasteten Achsen, das Knirschen der Wagen und das langsame, aber schier unaufhaltsame Näherkommen einer scharfen Kurve, an der die Kutschen mitsamt der Zugtiere einen Abgrund hinunter in den schäumenden Tharpani stürzen würde ...

Es ist unvermeidlich, dass Helden während dieser Szene einige Punkte Ausdauer-Verlust erleben werden, und eventuell kommen noch LeP-Schäden durch Stürze hinzu.

Zur Katastrophe kommt es jedoch nicht – notfalls kann sich der Jharranevi mit letzter Kraft aufrichten und doch noch ein Fiasko verhindern. Wenn sich Helden um die Rettung der Lage verdient machen, erwerben sie sich natürlich den Dank der Kutschenbetreiber, der sich auszahlen wird, wenn sie zu ihrem (vorläufigen) Zielort Dvara kommen.

Die Stadt Dvara

Allgemeine Informationen:

Am Fuße des Dvarapasses und damit so hoch im Gebirge, wie die Schienen geführt werden konnten, liegt diese wichtige Handelsstadt mit ihren gut 5.000 Einwohnern – neben dem Weg zum Pass und damit nach Makshapuram und der Schienenstrecke nach Malrhira gibt es noch einen Weg zur Metropole Tokum Isoru, und diese gute Lage sorgt dafür, dass auch Dvara ein kleines Schmuckstück aus Marmor ist.

An der Jharranothenstation warten einige Jharranevi mit ihren Tieren darauf, die mitgebrachten Güter weiter zu transportieren. Viele der Echsen tragen große Traggerüste aus Bambus auf dem Rücken; einige der Tiere auch Sänften zum Transport von Passagieren.

Meisterinformationen:

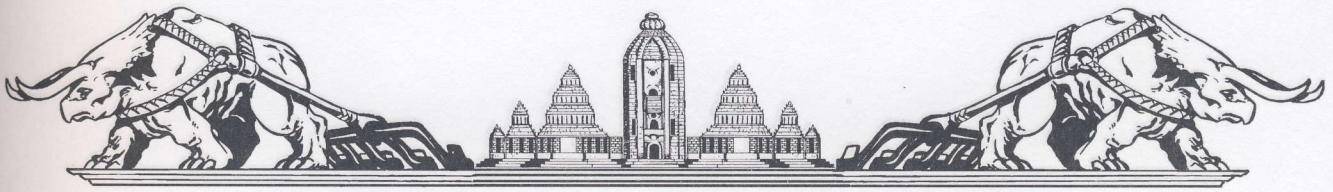
Falls die Helden dazu beigetragen haben, die Jharranothen zu beruhigen, werden sie auf Kosten der Kaufleute, die die Schienen-

kutsche betreiben, als Ehrengäste im besten Haus am Platz untergebracht. Vor allem aber stellt ihnen die dankbare örtliche Vertreterin des Goldechsen-Collegiums für die Weiterreise einen Jharranothen samt Jharranevi und Sänfte für ein Oktal kostenlos zur Verfügung.

Anderenfalls müssen Ihre Helden sich selber eine Unterkunft in einem der drei Gasthäuser der Stadt suchen und am nächsten Tag die Entscheidung fällen, wie sie nun weiterreisen wollen.

Die bequemste, aber auch teuerste Möglichkeit wäre es, sich einen Jharranothen samt Jharranevi zu mieten – für 6 Aureal pro None. Hurdar, Maultiere (oder gar Pferde) sind ebenfalls teuer, werden nicht vermietet, sondern nur verkauft (für 120, 150 bzw. 250 Au) und sind nur für reiterfahrene Helden zu empfehlen.

Daneben kann man natürlich auch zu Fuß gehen – was natürlich länger dauert: Für Reiter ist die Strecke trotz des schwierigen Weges in zwei Tagen zu schaffen, während Wanderer fast das doppelte an Zeit benötigen.



Auf dem Jharranothenrücken

Allgemeine Informationen:

Die mächtige Echse ragt an ihrer höchsten Rückenstelle vier Schritt über den Erdboden auf, und darüber erhebt sich noch die gepolsterte HaoDa, die fast zwei Schritt hohe Sänfte. Wie ein wandelnder Turm erscheint der Jharranoth, und der Jharranevi wird manchen Helden gut zureden müssen, die schmale Strickleiter zu der Sänfte empor zu klettern.

Doch wenn Ihre Helden erst einmal in der luxuriösen HaoDa Platz genommen haben, die fast an ein Himmelbett erinnert, sieht die Welt schon ganz anders aus: Der Jharranoth schreitet schnell, aber ruhig aus, und es ist nur ein sanftes Wiegen zu spüren, während die Landschaft erstaunlich schnell hinter den Vorhängen vorbeigleitet.

Meisterinformationen:

Einen kleinen Nachteil hat diese Reiseform: Jharranothen haben einen sehr starken Reptiliengeruch, und das ist nirgendwo so deutlich wie auf ihrem Rücken.

Der Jharranevi, ein erfahrener Amaun namens HurNoa reitet auf einem speziellen Sitz zwischen den Stirnhörnern des Tieres und lenkt es durch leichtes Klopfen mit den Fersen und gelegentlichen dröhnenden Signalen auf einem ausgehöhlten Jharranothenhorn. Seinen langstieligen Hammer (Werte wie Stabkeule) benutzt er als stolzer Jharranevi so gut wie nie für Klopfeichen auf die Hörner oder den dicken Schädel des Tieres. Ob HurNoa eher schweigsam ist oder wissbegierig und die Helden mit Fragen nach der weiten Welt löchert, müssen Sie entscheiden.

Der Weg ins Gebirge

Allgemeine Informationen:

Hinter Dvara müssen die Helden einen kleinen Quellfluss der Tharpani überqueren, und schnell wird ihnen deutlich, weshalb die Schienenstrecke wohl nie weiter auf Tokum Isoru zu verlängert wird. Hier beginnt wirklich das Bergland – noch kein Hochgebirge, aber auch kein sanftes Hügelland wie in der Gegend von Malrhira.

An allen Seiten türmen sich die Bergriesen auf, ihre Gipfel umlagert von dichten Wolken. Auch der Bewuchs der Landschaft verändert sich, nun sieht man blühende Rhododendronbüsche und Bergglanzsträucher. Auf den unberührten Bergwiesen blüht gerade der blaue Mohn, und an den Hängen wachsen Zypressen, Zedern und Ginko-Bäume.

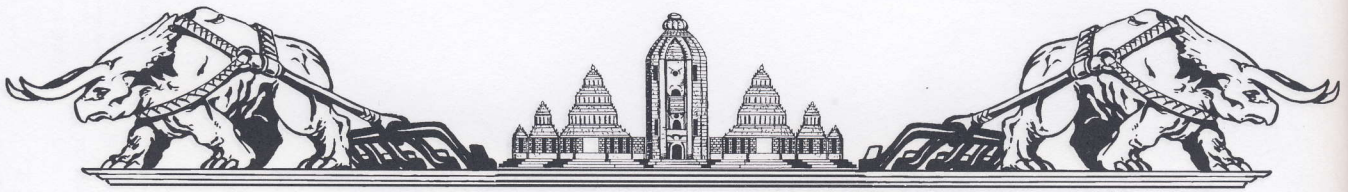
Im Wald an den Hängen leben sehr viele verschiedene Einhornarten, von kleinen Miragh über gamsengroße Shadare bis zu steinbockgroßen Khardanen, deren örtliche Unterarten sich alle durch überwältigende Sprung- und Klettersicherheit auszeichnen, bei der es einem schon vom Hinschauen schwindelig werden kann. Hoch am Himmel ziehen Adler, Geier, aber auch Xarthiden und Kondore ihre Kreise.

Meisterinformationen:

Wie es sich gehört, sind die Raubtiere der Region schwerer zu entdecken: Hier gibt es Bären und Ghorlas, vereinzelte Mandrasse und viele verwilderte Hunde. Doch zumindest, wenn die Helden auf einem Jharranothen reisen, können sie unbesorgt sein. Denn Raubtiere halten sich von den Riesenechsen respektvoll fern.

Dabei ist der erste Teil des Weges bis nach Prathna keineswegs einsam: So unberührt die Hänge auch erscheinen mögen, fast jedes Oktal zieht eine große Karawane aus Jharranothen und Hurdar auf der Straße entlang, die die im Umland der Metropole geförderten Edelmetalle ins übrige Imperium schaffen. Und noch weit häufiger reisen kleinere Gruppen von Höflingen und Würdenträger aller Art samt ihrer Bewachung. Ob die Helden einem solchen Trupp begegnen, liegt an Ihnen, doch werden diese Leute eine Gruppe unbekannter Abenteurer einfach ignorieren.

Von Dvara nach Prathna dauert es mit Reittieren einen Tag, zu Fuß zwei Tage, so dass Wanderer unterwegs im Freien übernachten müssen – mit allen Unannehmlichkeiten, die dazugehören. Von der Wahl eines guten Lagerplatzes über das Sammeln von Feuerholz bis zum Ärger mit nächtlichen Belästigungen durch Insekten wird Ihren Helden nichts erspart bleiben.



Die Garnison Prathna

Allgemeine Informationen:

Gut 1.000 Leute leben hier, und das vor allem, weil hier der Weg von und nach Tokum Isoru die Tharpani erreicht. Der wichtigste Teil Prathnas ist daher das Hexagon, die sechseckige Festung des hier stationierten Militärs, wo die Schätze aus der Metropole und dem Umland gelagert werden, bis eine Karawane aufbricht.

Meisterinformationen:

Hier in Prathna ist eine ganze Lokede stationiert, deren 800 Kämpfer diesen wichtigsten Weg von und nach Tokum Isoru bewachen. Die Militärpräsenz prägt den ganzen Ort: Es handelt sich um eine Garnisonssiedlung, wie sie in dieser Form eigentlich eher in

nördlicheren Teilen des Imperiums anzutreffen ist; die Myrmidonen (es sind fast nur reguläre Truppen, überwiegend Menschen, hier stationiert) betreiben neben ihren kämpferischen Tätigkeiten auch Landwirtschaft und sogar einen beschränkten Handel. Neuankömmlinge müssen sich einer kurzen Überprüfung unterziehen, doch sollten Ihre Helden eigentlich den Verstand haben, nichts explizit Provokantes zu verkünden – und gegen normale, wenn auch bunt gemischte Reisegruppen haben die Soldaten nichts einzuwenden. Es steht Ihnen als Spielleiter natürlich frei, hier für etwas mehr Probleme zu sorgen, damit ein diplomatisch talentierter oder gesellschaftlich hochstehender Charakter mit seinen Gaben glänzen kann.

„Wir informieren die Metropolitin!“ oder: Vom Umgang mit den Behörden

Möglicherweise kommen Ihre Spieler (etwa weil sie das aus dem deutlich geordneteren Aventurien so gewohnt sind) auf die Idee, dass die Helden am besten einfach in die Metropole reisen und dort Meldung erstatten, was in Malhira so vor sich geht. In Myranor ist das keine gute Methode. 'Gehe nie zu deinem Fürst, wenn du nicht gerufen wirst!' – und solange irgendwo Aufstände vermieden werden und die Abgaben fließen, können lokale Herrscher mehr oder minder tun, was sie wollen. Und alles was die Helden gegen den Satrapen vorbringen können, hat wenig Bestand vor den Augen eines überarbeiteten Höflings. Eventuelle Beschwerden werden zu den Akten gelegt. Und wenn der Hofangestellte einen schlechten Tag hat, dann lässt er diese Unruhestifter festnehmen, durchsuchen und als Diebe des Amulettes der Augen kurzerhand exekutieren, da sich ja kein einflussreicher Cirkel um sie bemüht. Das heißt nicht, dass die Regierung Tharpuras besonders korrupt wäre – jedenfalls nicht korrupter als die anderer Horasiats ...

Kurzum – die Helden tun gut daran, nicht einen Umweg zu machen, der nur Zeit kostet. Gegebenenfalls können Sie ja durch eine Begegnung mit einem Offiziellen in Prathna (vielleicht ein hochrangiger Myrmidone und Kouramnion-Anhänger, der den Kampf gegen Intrigen und Bürokratie schon aufgegeben hat) den Recken diese traurige Wahrheit näher bringen.

Weiter in die Wildnis

Allgemeine Informationen:

Hinter Prathna wird der Weg erst recht sehr schwer gangbar – für einen Jharranothen ebenso wie für Wanderer. Hier sind keine anderen Reisenden mehr unterwegs, und der Pfad entlang der rauschenden Tharpani ist kaum noch zu erkennen. Außer ein paar Hirten und Jägern scheint hier niemand zu leben, und diese Einzelgänger meiden alle Gesellschaft. Ohne Schwierigkeiten kann man glauben, dass hier ganze Armeen ungesehen verschwinden könnten, und die oft gehörte Geschichte vom entthronten makshamaunischen Prinzen, der jahrelang von seinen Verfolgern unentdeckt als Jäger im Gebirge lebte, gewinnt ganz neue Glaubwürdigkeit.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Weg als Wanderer zurücklegen, gibt es eine ganze Reihe von Dingen, die sie sinnvollerweise beachten sollten:

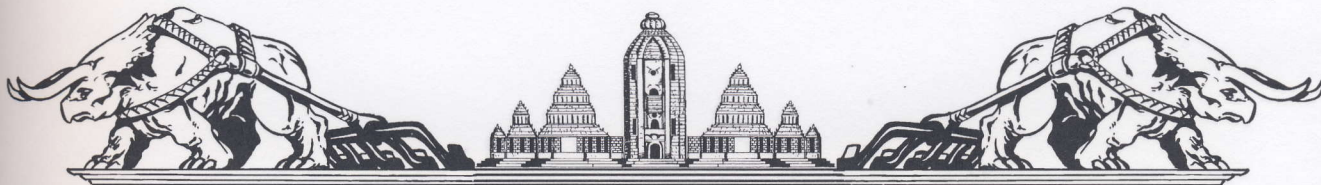
Vorräte: Im Gebirge ist es schwieriger, 'von der Hand in den Mund' zu leben, da Jagdwild und essbare Pflanzen ein-

fach seltener sind und auch Wasser nicht so schnell zu finden ist. Daher ist es sehr ratsam, dass die Helden in Prathna ihre Schläuche auffüllen und sich mit dem hier erhältlichen Proviant eindecken.

Kleidung: Schon ab gewissen Höhen werden die Nächte (und später auch die Tage) kalt werden. Wer dann keine andere Bekleidung als die für den Dschungel geeigneten Sachen hat, wird ständig frieren und dadurch zwar keinen unmittelbaren Schaden nehmen, aber Ausdauer verlieren und gegebenenfalls nachts schlechter regenerieren.

Kletterseile: Spätestens wenn die Helden hinter Amthachak die 1111 Stufen erreichen, sollten sie sich aneinander anseilen – und das setzt voraus, dass sie geeignetes Seilzeug mitnehmen.

Die Reise dauert auf dem Jharranothenrücken zwei Tage, ebenso zu Fuß – doch auch wenn das Tier oft anhalten muss, um die Bergwiesen und Büsche abzuweiden, und die Höhenluft ihm merklich zu schaffen macht, ist die Reise auf jeden Fall in der HaoDa weit bequemer. Einmal müssen die Helden im Freien (oder in der



abgeschnallten Sänfte – man kann dabei eine geschickt konstruierte 'Unterkarosserie' erkennen) übernachten, und am Abend des nächsten Tages erreichen sie Amthachak.

Das Dorf Amthachak

Allgemeine Informationen:

Am Fuß des langen Aufstieges zum Tal der Sphinx liegt dieses kleine Dorf mit etwa 100 Einwohnern, von denen die meisten Menschen sind. Eine drei Schritt hohe Palisade aus angespitzten Baumstämmen umgibt die Siedlung, deren elf Sippen- und fünf Speicherhäuser in einem Kreis um den Dorfplatz aufgereiht stehen. Auf dem Platz steht ein kleiner Schrein der Sonnenbotin Aurisha, der aber unbetretet ist.

Meisterinformationen:

Amthachak stellt für die Helden schon daher einen Wendepunkt in ihrer Reise dar, weil sie hier den dampfenden Dschungel verlassen und recht abrupt in die Gebirgswelt der Tharpagiris vordringen. Falls sie bisher einen Jharranothen als Tragtier dabei hatten, müssen sie ihn hier nun verlassen (der Weg ist zu schmal für das Riesenvieh, außerdem setzt der Echse hier oben die Kälte zu) und sich um eine ordentliche Unterbringung kümmern.

Sie könnten den Jharranevi übrigens anweisen, hier auf ihre Rückkehr zu warten – schließlich haben sie ihn und sein Tier für ein komplettes Oktal zur Verfügung gestellt bekommen.

Die Treppe der 1111 Stufen

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt die Helden nun über die vor Urzeiten errichteten 1111 Stufen empor ins Hochgebirge. Der Anstieg dauert nach allem, was die Leute von Amthachak wissen, zwei Tage, doch auf halbem Wege gibt es einen kleinen Pavillon, der sich als Unterschlupf für die Nacht anbietet.

Die Stufen sind ungefähr vier Schritt breit und zwei Spann hoch – also etwas zu hoch, dass normal gewachsenen Wesen (von Menschengröße) noch bequem aufsteigen könnten. Kleinere Geschöpfe (wie Shingwa und Neristu) empfinden das Klettern sogar als besonders strapaziös.

Rechts und links einer jeden Stufe ragen kleine Obelisksen von einem Schritt Höhe auf, deren Spitzen mit dick grünspanbedeckten Ketten verbunden sind, die so ein Art Geländer bilden. An der Spitze eines jeden Obelisksen ist ein einzelnes Auge eingemeißelt, und nach einiger Zeit entsteht das Gefühl, als würden die mehr als 2000 Augen die Kletternden unablässig beobachten.

Meisterinformationen:

Der Aufstieg ist eine sehr anstrengende Sache, welche die Helden ziemlich mitnehmen dürfte. Wir verzichten hier darauf, leere Formeln zur Kalkulation der Klettergeschwindigkeit vorzustellen, denn die Gruppe wird (so ist zu hoffen) ja doch dem Tempo des Langsamsten folgen. Gehen Sie einfach davon aus, dass die Kletterpartie langwierig ist und gelegentlich durch beschädigte Stufen etwas gefährlich werden kann (allerdings sind verstauchte Knöchel

deutlich wahrscheinlicher als Todesstürze), so dass es sehr nützlich ist, wenn sich die Helden anseilen.

Sie sollten alles in allem jedoch (zumindest am Anfang) weniger die Gefahren des Aufstieges betonen als den außergewöhnlichen Ausblick beschreiben, den die Helden vor allem dann würdigen können, wenn sie wieder einmal rasten und verschnaufen müssen, was wohl jede Stunde vorkommen dürfte.

Der Aufstieg

Allgemeine Informationen:

Man sagt, die Tharpagiris seien der zum Gebirge gewordene Brustkorb des Urriesen Tharaman (in imperialer Sprachregelung heißt das Gebirge ja auch 'Tharamans Rippen'), und jetzt beginnen die Helden zu begreifen, was das heißt: Bislang sind sie nur zwischen den Vorbergen herumgezogen, doch nun haben sie sich vorgenommen, das Gerippe des Giganten selbst zu bezwingen.

Wie die tragenden Stangen des Himmelszeltes ragen die Berggrate neben ihnen auf, und nachdem die Stufen lange über den Grat eines Berges verlaufen sind, schlängeln sie sich nun langsam in die tiefe, Schlucht zwischen den Füßen zweier mächtiger Bergriesen. Mal ragt eine gewaltige Halde aus geborstenen Marmorbrocken bis wenige Schritt an die Treppe heran, dann wieder scheint der Boden förmlich vor ihnen in die Tiefe zu stürzen, so abrupt beginnt die Treppe auf einem Grat (der nicht breiter ist als die vier Schritt der Stufen) zwischen zwei Abhängen zu verlaufen.

Der Höhenkamm des Gebirges, den die Tharpuresen in ihren Tempeln nachzuahmen versuchen, ist längst in Wolkenkränzen weit über den Helden verschwunden – jetzt sehen sie nur noch den Rumpf der Berge, zwischen denen sie emporsteigen.

Die Sonne eines heißen Sommertages brennt grell und heiß, und es gibt nirgendwo einen Schatten spendenden Unterschlupf, denn inzwischen sind Bäume nur noch vereinzelt zu sehen – verkrüppelte, kleine Nachahmungen der stolzen Riesen tieferer Lagen. Der Wind hingegen bläst eisig, und wo er unter Fell und Kleidung greift, gefriert der Schweiß auf der Haut.

Weit unter Ihnen Helden glitzert ein spiegelnder Bergsee, und irgendwo über ihnen schimmert das erste Weiß des ewigen Eises auf den Berggipfeln durch die Wolken und Höhennebel.

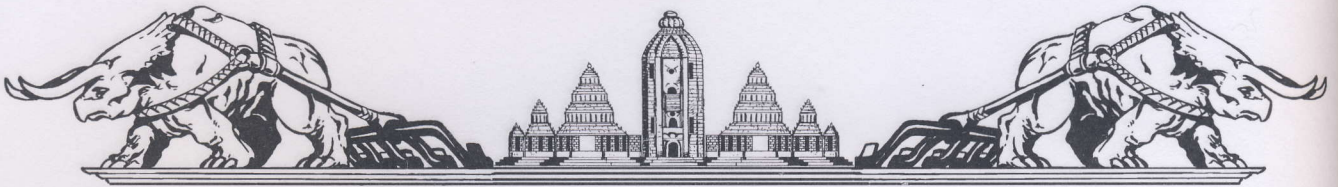
Der Angriff des Pardirschamanen

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden bis zum Nachmittag geklettert sind und sich den Unbilden der wilden Natur ausgesetzt haben, bemerken sie bei der nächsten Rast einen kleinen Schatten, der weit unter ihnen am Himmel steht und schnell an Höhe zu gewinnen scheint: der gleiche Schatten, der ihnen seit Malrhira gefolgt ist.

Meisterinformationen:

Dies ist das Geschöpf, das die Helden schon so lange behelligt: Shirrhûgrach, der in seinem Wahnsinn einen Ghra-Khal in seinen Körper gerufen hat. Durch dessen dämonische Macht hatte er zahlreiche Züge seines Götzen angenommen, unter denen die großen Drachenschwingen die ohne Zweifel auffällig-



sten sein dürften. Doch auch die nadelspitzen Krallen und Zähne des Schamanen wurden durch den Dämonen noch furchtbarer gemacht, seine körperliche Stärke und Gestalt vergrößert und seine Magieresistenz verstärkt.

Der Ghra-Khal-Besessene

MU 19 AT 15 PA 14 (Ausweichen)
LE 60 RS/BE 4/0 TP 2W+2 (Klauen)
GS 9/22* AU 60 MR 13

*) fliegend

Shirrhûgrachs Ziel lautet schlicht und einfach, die Helden umzubringen – doch glücklicherweise dürften zwei Faktoren den Helden das Leben retten: Zum einen ist der Pardir, wenn der Dämon in ihm steckt, kein Meister von Strategie und Taktik und agiert wenig vorausschauend, zum anderen steht die Freitreppe seit ihrer Erschaffung vor einigen Jahrtausenden unter dem Schutz des Brajan und kann als geweihter Boden gelten. Diese göttliche Segnung ist mächtig genug, um alle Pilger vor dämonischen Angriffen zu schützen – solange sie sich auf der Treppe selbst befinden. Das ist durchaus wörtlich zu nehmen: Wenn jemand die Stufen seitlich verlässt, kann ihn Shirrhûgrach ohne Schwierigkeiten angreifen. Da die Helden das so genau nicht wissen können, sollte ihm dieser erste Angriff auf jeden Fall misslingen, so dass der Held die Gelegenheit hat, zur Treppe zurückzuweichen. Wenn er sich anders entscheidet, brauchen Sie aber keine Hemmungen zu haben, die nachfolgenden Attacken des Pardirschamanen regulär abzuwickeln.

Nach einigen vergeblichen Versuchen, zu den Helden vorzudringen, heult Shirrhûgrach zornig auf und ändert seine Taktik: So versucht er nun, durch Angriffe im Sturzflug die Pilger zu erschrecken, in Panik zu versetzen und dadurch von der Treppe zu scheuchen.

Die ganze Szene dient dazu, die Helden und ihre Spieler nervös zu machen. Im Grunde kann ihnen nicht viel passieren, wenn sie auf dem Weg bleiben – doch das sollten Sie als Meister freilich nicht klar erkennen lassen.

Wenn in Ihrer Runde gute Rollendarsteller sind, die die Nervosi-

tät oder auch Angst ihrer noch unerfahrenen Helden gegenüber einer völlig unbekannten und unkalkulierbaren Gefahr von sich aus überzeugend darstellen, lassen Sie alles Würfeln sein und beschreiben Sie nur die einzelnen Sturzflugangriffe, die mal dem einen, mal dem anderen Ihrer Helden gelten. Wenn die Spieler dann noch bereit sind, aus freien Stücken ihre Charakter stolpern und ein, zwei Stufen stürzen zu lassen, um so besser.

Falls aber die Helden 'von sich aus' angeblich nicht wanken und weichen, sollten Sie doch zu den Würfeln greifen: Denn dann muss der Held durch eine gelungene MU-Probe beweisen, dass er nicht in Panik verfällt und blindlings vor der Bedrohung flüchtet. Mögliche Folgen wären: Bei einer einfach nur misslungenen Probe

flieht der Held intuitiv nach unten – dorthin zurück, wo er hergekommen ist. Wenn er jetzt eine GE-Probe schafft,

rennt er so viele Stufen hinunter, wie es seiner verbliebenen AU entspricht, und muss dann

verschnaufen, kann aber auch wieder zur Besinnung kommen, ohne unmittelbar ins Geschehen eingreifen zu können. Wenn

die GE-Probe misslingt, dann kommt er ins Stolpern und poltert W6+10

Stufen abwärts und verliert für jede einen Punkt AU. Ist seine AU kleiner,

verliert er während des Falls die Besinnung und erleidet den restlichen Schaden als TP. Selbstverständlich können Sie

die Situation auch durch Körperbeherrschungs-Proben etc. 'verfeinern'.

Ist die MU-Probe um 7 oder mehr Punkte verfehlt (oder eine 20 gefallen), dann flieht der Held blindlings zur Seite

und verlässt die Treppe. Glücklicherweise ist der Pardirschamane taktisch nicht so bedacht,

ihn erst einmal weit von den schützenden Stufen fortrennen zu lassen, sondern

angreift ihn sofort. Zwar kann der Held nicht parieren oder ausweichen, doch nach dem

Angriff kann er wieder auf die Treppe zurückweichen. Wenn er es nicht tut, sondern

sich einem Kampf stellt, gilt für ihn (wie für alle, die dieses hochgradig tollkühne Vorgehen versuchen): Lassen Sie die

Würfel entscheiden!

Wenn die Helden übrigens zu diesem Zeitpunkt gut aneinander angesait sind, können sie sich zu

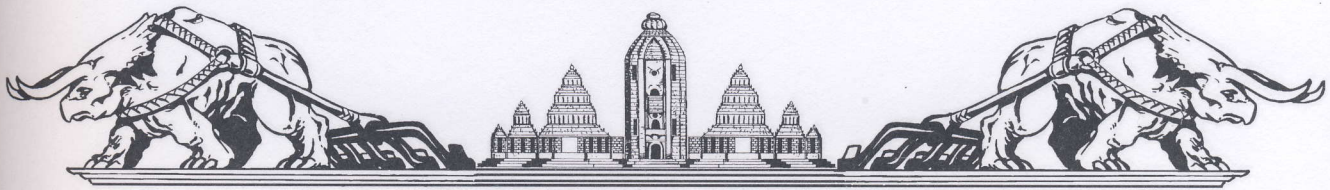
ihrer Umsicht beglückwünschen, denn dann sind die Risiken deutlich kleiner: Selbst wenn ein Held

in Panik verfällt, sollten die übrigen ausreichen, ihn an einer ziellosen

Flucht zu hindern.

Diese Szene hat kein festes Ende, das durch ein bestimmtes Ereignis markiert





wäre – entscheiden Sie je nach Stimmung: Nach einiger Zeit (d.h., wenn die Angst der Helden nachlässt und vor allem die Spieler sich an die erfolglosen Angriffe zu gewöhnen beginnen) verliert auch Shirrhûgrach seine Angriffslust und fliegt erst einmal davon.

Shirrhûgrach flieht auf jeden Fall, wenn er mehr als die Hälfte seiner LE verloren hat.

Ein sicherer Unterschlupf – oder nicht?

Allgemeine Informationen:

Allmählich wird es dunkel, und die Angriffe des geflügelten Ungeheuers haben die Helden doch recht mitgenommen – also erweisen sich Hinweise auf einen Unterschlupf für die Nacht als hoch willkommen: Über sich können die müden Kletterer die Umrisse eines kleinen Pavillons sehen, der fast mit dem Hintergrund verschmilzt. Tatsächlich kommt nach einiger Zeit eine Stelle, wo die Treppe über einen größeren ebenen Absatz verläuft. Zur rechten Hand verlässt ein Pfad den eigentlichen Weg und führt die etwa zwanzig Schritt hinüber zu einem Unterstand, in dem Bänke, eine offene Feuerstelle und sogar bereitliegendes Brennholz einladend auf den müden Wanderer warten.

Meisterinformationen:

Das Schlüsselwort im obigen Text ist 'verlässt': Der Unterstand ist deutlich jünger als die Treppe und nicht durch den Segen des Brajan geschützt; daher könnte Shirrhûgrach hier auch ungehindert zuschlagen.

Es liegt an Ihnen, wie Sie die Szene genau aufbauen: Ziel ist es, dass die Helden eine miserable Nacht in der Kälte und Nässe verbringen, während sich der schützende Pavillon direkt – aber unerreichbar – vor ihren Augen erhebt.

Einerseits können Sie, wenn sich die Helden bereits auf die Wärme und allgemein die Erholung freuen (und vielleicht schon in Gedanken an ihre bevorstehenden Regenerationswürfe schwelgen), den Pardirschamanen auf dem Dach des Unterschlupfes landen und erwartungsvoll zu den Kletterern hinüber fauchen lassen.

Die andere (noch bösertigere) Möglichkeit besteht darin, den Helden etwas Zeit zu lassen, ihre Decken, Vorräte etc. aus den Taschen und Rucksäcken zu packen, ehe Shirrhûgrach erscheint und angreift. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Abenteurer begriffen haben, dass nur die schnelle Flucht zurück zur Treppe sie retten kann, so dass sie die Nacht sogar ohne Teile ihrer Ausrüstung verbringen müssen. Da Sie sich aber bewusst sein sollten, dass die natürliche Reaktion des frustrierten Shirrhûgrach, der sich erneut um seine Beute geprellt sieht, darin bestünde, die zurückgelassenen Ausrüstung vor den Augen der Helden zu zerfetzen oder zu verspeisen, sollten Sie diese Option nur wählen, wenn es wahrscheinlich ist, dass das Abenteuer auch nach dem Verlust dieser Dinge noch gelöst werden kann.

Es ist (als Faustregel) akzeptabel, den Spielern die Härte des Heldenlebens deutlich zu machen – aber es ist unfair, ihnen die Mittel zum Erfolg zu nehmen. Entscheidend ist, dass sich der Ärger der Spieler immer noch auf ihren Gegner innerhalb des Abenteuers richtet, nicht auf die als Willkür empfundenen Entscheidungen des Meisters.

Die Himmelstränen

Meisterinformationen:

So nennt man in Tharpura und Makshapuram den unabhängig von den Jahreszeiten auftretenden jähren Regensturm, welcher der Sage nach durch die Flügelschläge des Wetterdrachens (des ersten Himmelsdrachens) verursacht wird. Dass dieses Unwetter in dieser Nacht über diesen Teil der Tharpagiris hereinbricht, ist keines Sterblichen Planung, sondern einfach eine ungünstige Laune höherer Mächte – die Helden aber bekommen das ganze Elend zu spüren.

Allgemeine Informationen:

Wenn sich die Helden wütend und frustriert damit abgefunden haben, dass sie die Nacht im Freien verbringen müssen, möglicherweise getrennt von ihrer Ausrüstung, beginnen die ersten Windböen zu heulen. Zugleich mit dem Wind treffen sie die schweren, dicken Tropfen warmen, fast klebrigen Wassers – doch die Temperatur des Regens wärmt nicht wirklich, denn der schnelle Wind lässt die bald durch und durch nassen Reisenden nur noch stärker frieren.

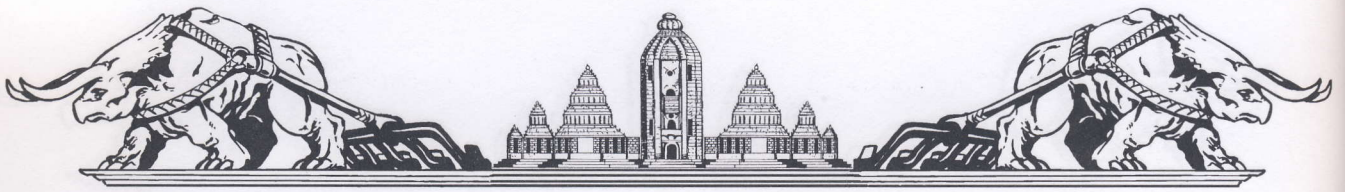
Meisterinformationen:

Die Himmelstränen unterteilen sich meist in verschiedene Phasen.

Bei der ersten, der *leichten* Phase, verbindet sich eine leichte Brise mit einem gewöhnlichen Regenschauer, und das Wasser ist noch leidlich warm. Ein unbedecktes Feuer zischt und prasselt, für Helden besteht aber keine Gefahr durch den Wind – sie können an Ort und Stelle bleiben und haben es 'lediglich' recht ungemütlich.

In der *mittleren* Phase wird das Wasser als kühl empfunden, der Wind ist eine steife Brise und der Regenfall erinnert schon eher an einen richtigen Dauerregen als an einen Schauer. Ein unbedecktes Feuer erlischt, und vereinzelte Böen können den Helden erheblich zusetzen: Fordern Sie von allen eine Körperkraft-Probe. Wenn sie misslingt, erleidet der Held 1 SP, wenn ihn ein jäher Windstoß zu Boden wirft.

Während der *heftigen* Phase kann man kaum noch von Regen und Wind sprechen: Es ist schon eher ein Sturm, der wie bei einem Wolkenbruch regelrechte Wogen aus kaltem Wasser über die



Landschaft treibt. Nun mag es wirklich gefährlich werden: Wenn ein Held sich nicht mit einem Seil, Gürtel etc. an einem der Grenzsteine festgezurrt hat, mag er von einer Sturzbö fortgerissen werden. Darüber entscheidet eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 (beachten Sie eventuelle Spezialisierung auf Standfestigkeit), wenn der Held sich festhält – und sogar +7, wenn er dem Wind zu trotzen versucht, ohne sich festzuklammern. Bei einem Misserfolg wird er W6 Stufen hinuntergeweht, bei einem Patzer sogar 3W6, und erleidet diese Zahl an TP. Hier lässt sich jedoch auch der Vorteil *Balance* anwenden.

Dies ist die Phase, in denen es den meisten Helden (außer vielleicht Rizzo und Loualil) so richtig elend geht: Die Haut ist klatschnass, das Fell trieft, es ist fast frostig kalt, man zittert und bebt und fühlt sich, als ginge die Welt unter.

Eine Entwicklung jedoch sollte die Helden (und Spieler) aufheitern: Während der heftigen Phase donnert wie aus dem Nichts ein großer Felsbrocken heran, trifft genau den Pavillon mit Shirrhügrach und räumt alles ab: Eben stand da noch eine Hütte, jetzt ist außer ein paar spannhoch abgebrochenen Pfosten nichts mehr über der aufgewühlten Erde des Lagerplatzes zu sehen. Dieser Vorfall soll nicht nur erklären, warum sie auf absehbare Zeit nichts mehr vom Pardirschamanen zu befürchten haben, er soll auch einen gewissen Glauben an eine Vorsehung wecken – denn hätten

Ihre Helden in dem Pavillon genächtigt, hätte nichts und niemand sie in dieser Nacht vor dem Tod bewahren können.

Relativ bald nach der Zerstörung der Schutzhütte endet auch die heftige Phase und der Sturm klingt fast unvermittelt so weit ab, dass er für zwei weitere Stunden in die leichte Phase übergeht, ehe er ganz (etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang) zum Erliegen kommt.

Uns ist bewusst, dass der ganze Aufstieg aus Gefahren besteht, die man nicht wirklich 'besiegen' kann – das ist auch so beabsichtigt, denn die Wildnis umfasst nun einmal auch lebensgefährliche Bedrohungen ohne LE und RS. Dennoch haben findige Spieler hier die Möglichkeit, durch kleine Verbesserungen ihres Schicksals zu glänzen – etwa, indem sie aus einem Schild einen Windschutz improvisieren, indem sie ihre Begleiter mit einer Geschichte aufzumuntern versuchen oder sonst zeigen, dass sie gegen die Schwierigkeiten ankämpfen, statt einfach müßig mit dem bösen Schicksal zu hadern.

Am nächsten Morgen ist der Sturm vorüber, doch die Natur wird noch lange seine Spuren tragen – Schlammfelder, umgeknickte Bäume, verwüstete Wiesen. Die Helden aber können, erschöpft und durchgefroren, ihren mühsamen Aufstieg fortsetzen, von dem Sie ihnen am besten nicht viel mehr erzählen, als dass nach schier endlosen Stunden am späten Nachmittag ihr Ziel vor ihnen liegt.

Das Tal der Sphinx

Meisterinformationen:

Seit vor vielen Zeitaltern die aurishanischen Diener des Sonnengottes nach Myranor kamen, gilt die hier liegende Sphinx als das bekannteste Orakel des Brajan, auch wenn sie sich – sphingen-, aber nicht unbedingt brajanstypisch – in Rätseln ausdrückt. In jedem Zeitalter hat es Gemeinschaften gegeben, die sie verehrten und auch einfach nur ihre Weisheit begehrten, um besser und effektiver herrschen zu können. Viele Male entstanden daher in diesem Tal Dörfer und Städte von Mystikern, Neugierigen und Geschäftemachern. Zu manchen Zeiten lebten einige tausend Wesen hier oben und verdienten gut an den Pilgern ihrer Zeit, die in Scharen zum Orakel strömten, alle in der Hoffnung, von den unsterblichen Wächtern vorgelassen zu werden.

Heute leben nur wenige Leute im Tal, denn die Kämpfe gegen Rebellen in Tharpura und Makshapuram haben die alte Tradition der Pilgerfahrt ungebräuchlich gemacht. Die Ruinen aus mehreren Zeitaltern zeugen noch von der bewegten Geschichte dieses Ortes, und in ihnen leben eine Handvoll Leute. Zwei davon haben wir näher beschrieben, die eine Person eher hilfreich, die andere eher störend; doch es steht Ihnen natürlich frei, noch weitere passende Gestalten ins Tal der Sphinx zu versetzen.

Der Gelehrte Iquator

Allgemeine Informationen:

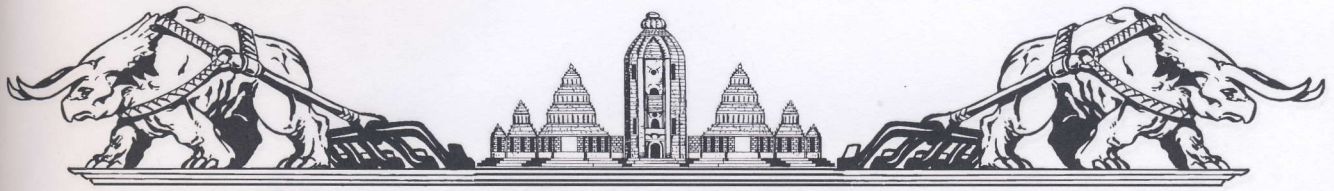
Der etwa sechzigjährige Mayenier ist faltig und grauhaarig,

und seine Augen sind von vielen Lachfältchen umgeben. Obgleich er hier oben in der Einsamkeit in einem alten amaurischen Wohnturm haust und nur zwei Sklaven als Gesellschaft hat, ist er umgänglich und redegewandt.

Meisterinformationen:

Iquator lebt bereits seit mehr als zwanzig Jahren im Tal der Sphinx, denn er hat sein Leben dem Studium der Ruinen verschrieben. In seinem Haushalt leben dazu noch Omanos und Churynthe, seine beiden Sklaven, die für ihn jagen und den kleinen Gemüsegarten bestellen. Iquator hat nichts gegen Besucher, im Gegenteil, sie sind für ihn eine willkommene Quelle von Neuigkeiten und als Tauschpartner interessant: Der Gelehrte hat ein paar Münzen, ist aber eher an einem Handel von Gegenständen interessiert. Für bestimmte Würzkräuter, Papyrus oder auch Tusche bietet er den Helden Lapislazuli (von seinen Bekannten aus dem Gebirge) oder fein gegerbte Pelze an.

Iquator kann den Helden die Informationen 7 bis 11 über die Geschichte von Malrhira (siehe S. 17) bestätigen, wenn sie ihn fragen. Am liebsten lässt er sich aber über die Geschichte der Stadt der Sphinx aus, wobei er den Helden voller Begeisterung Tonscherben vorführt, die sich kaum unterscheiden, von denen eine aber Jahrhunderte, vielleicht sogar Jahrtausende älter als die andere sein soll. "Zeugen der Geschichte, Herrschaften, dauerhafter als Stahl und Gold, denn man kann sie nicht einschmelzen und umschmieden!"



Über die Sphinx vermag er nichts zu erzählen, denn obwohl er bereits seit vielen Jahren hier lebt, hat er selbst noch niemals versucht, mit ihr zu sprechen.

Wenn die Helden ihm das Amulett der Augen zeigen, kann er es als früh-makshamaunische Arbeit aus den ersten Jahrhunderten nach der Gründung des Tharpurischen Großreiches (etwa 2. Jahrtausend vor IZ) identifizieren und von einer Legende berichten, der zufolge ein damaliger Priesterkönig derartige Amulette für seine getreuesten Vasallen hat herstellen lassen.

Falls Sie Iquators Kampfkraft abschätzen müssen: Der Gelehrte und seine Sklaven sind ungeübte Menschen.

Exzellenz Phelogatos ui Alantinos

Allgemeine Informationen:

Der nach der neuesten Mode von Tokum Isoru gekleidete Optimat hat goldblonde Haare und eine athletische Figur, seine Gesichtszüge verbirgt er hinter einer Illuminium-Triocta in Gestalt eines bildhübschen Jünglings mit drei Augen. Dass er jedem, selbst gesellschaftlich weit unter ihm stehenden Leuten, immer wieder erklärt: "Was Ihr nicht wissen könnt: Diese Maske wurde nach meinem eigenen Antlitz modelliert!", verrät viel über sein Wesen. Die Exzellenz haust in einem Zelt mit bunten Wimpeln inmitten der Ruinen aus der Insektenzeit. Bei ihm leben einige Diener.

Meisterinformationen:

Phelogatos ui Alantinos ist ein unerfahrener, blasierter und selbstverliebter Optimat aus dem nicht ganz so einflussreichen Adelshaus Alantinos. Der Adlige behelligt mehrmals am Tag den Gelehrten Iquator, da er nicht daran glaubt, dass dieser kein Wissen über den Zugang zur Sphinx hat – denn Exzellenz Phelogatos will die Sphinx nach dem effektivsten Vorgehen fragen, um ein wirklich mächtiger und bedeutender Würdenträger zu werden. Aber die Wächter haben ihm empörenderweise die Tore nicht geöffnet, obwohl er ein Optimat ist.

Phelogatos wird alles versuchen, um das Amulett der Augen an sich zu bringen, wenn er erfährt, dass die Helden es besitzen – Iquator etwa wird das Wissen kaum für sich behalten können. Phelogatos' Bemühungen reichen von dem Versuch, die Helden des Diebstahls anzuklagen und das 'Beweisstück' zu beschlagnahmen, über das Angebot von "etwas Geld jetzt, und viel mehr, wenn ich zuhause bin" bis zu simplem, wenn auch vornehm verhohlenem Betteln oder auch Prahlen mit seinem Rang: So mag er versuchen, die Helden für sich einzunehmen, damit sie ihm das Amulett leihen.

Exzellenz Phelogatos sollte von Ihnen eher als Störung denn als Bedrohung präsentiert werden, denn er ist viel zu unerfahren und hat seine Begleiter zu schlecht ausgerüstet, als dass sie die Helden einfach überwältigen könnten.

Er und seine Leute sind zusammen so viele Leute wie die Helden und es ist nur eine geübte Kämpferin darunter, seine persönliche Leibwächterin. Wie gesagt – es ist nicht geplant, dass es hier zu einem großen Kampf kommt. Doch der Optimat sollte den Helden mit seiner Arroganz und unbegründeten Selbstherrlichkeit gehörig auf die Nerven gehen – und er ist mit seinen Leuten wie-

derum eindeutig zu wehrhaft, als dass man ihn leicht beiseite drängen oder ignorieren könnte.

Die Bauwerke im Tal der Sphinx

Allgemeine Informationen:

Die Gebäude im Tal wurden im Laufe der Jahrzehntausende in konzentrischen Halbkreisen um die Ruhestätte der Sphinx errichtet, die halb unter einem Felsvorsprung am gegenüberliegenden Rand des Tales liegt. Die Helden müssen darum von außen nach innen Ruinengürtel passieren, die zusehends älter und schlechter erhalten sind, bis unmittelbar vor der Sphinx nur noch trümmerdurchsetztes Ödland liegt. Für den Weg vom äußeren, modernsten Ring bis zur Sphinx braucht man etwa anderthalb Stunden.

Die Ruinen der makshamaunischen Zeit

Allgemeine Informationen:

Die Gebäude sind schlank und hoch. Zwischen den einzelnen, von Relieffriesen und statuengesäumten Galerien geschmückten Türmen, wie sie auch in jeder Stadt Tharpuras stehen könnten, spannen sich noch teilweise erhaltene schmale Bogenbrücken in luftiger Höhe.

Meisterinformationen:

Diese Gebäude sind noch die jüngsten im Tal – sie wurden in der Zeit der einheimischen Amaunir-Dynastien errichtet, vor allem in der Periode vor fünf- bis viertausend Jahren, also vor der ersten Eroberung der Gegend durch das Erste Imperium. Im Inneren der Wohntürme sind noch einige Mosaike erhalten, auch wenn besonders kostbare Steine längst herausgebrochen sind.

Auffallend viele Bauwerke sind der Gestalt nach Tempeltürme, und Iquator wird den Helden gerne die Anekdote von der Priesterherrscherin AoRiNi erzählen, die hier wie schon an zwei anderen Orten ihrer Göttin Aurisha ein gewaltiges Heiligtum errichten wollte, in der jede der vielen hundert Strophen der Aurishaden als goldene Tafel in einem eigenen Tempelturm aufbewahrt wurde. Doch die Frömmigkeit half ihr nicht gegen ihre eigenen Kinder, die sie ermordeten, weil sie um ihr Erbe fürchteten.

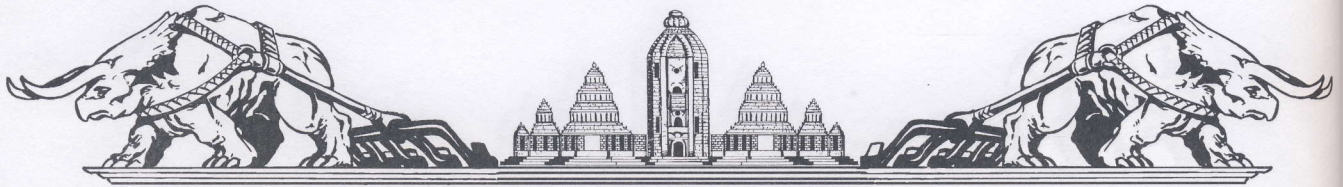
Ruinen der Shindra

Allgemeine Informationen:

Die Gebäude sind in einem Stil erbaut, wie er sonst allenfalls im Urwald der östlichen Inseln zu finden sein sollte. Sie ähneln mächtigen Schlangen, deren mehr als rumpfdicke Leiber zu aufstrebenden Spiralen zusammengerollt sind und so kegelförmige Türme und Kuppeln bilden. So sieht es zumindest bei den wenigen Bauwerken aus, die noch mit den schuppenförmig geschnittenen Jadeplatten verkleidet sind – die meisten sind mittlerweile dieses Schmuckes entledigt und ihre gebrannten Tonsteine erinnern allenfalls von ferne an Schlangenleiber.

Meisterinformationen:

Die Gebäude sind mehr als 10.000 Jahre alt und stammen noch aus der Zeit, als die kobrahäutigen Shindra in dieser Region lebten – also ehe sie von den jähren Vorstößen der



Chrrattac und dem langsamen Vordringen der Jharra aus den Thrapagiri auf die östlichen Inseln verdrängt wurden.

Das Innere der meisten Gebäude ist schmucklos und leer, und wo sich einmal Reliefs oder größere Statuen fanden, sind diese von Grabräubern oder Bilderstürmern zerschlagen oder entfernt worden.

Ruinen der Meereszeit

Allgemeine Informationen:

Einige Höhlen und Hallen aus einem korallenähnlichen Material, von dem noch vereinzelte weiße, rosafarbene und rote Brocken herumliegen. In der Regel aber ist alles Vorstehende längst abgeschliffen oder abgeschlagen, und auf den wenigen Wänden, die überhaupt noch stehen, sind die sehr vergrößerten Reliefs von Wesen zu sehen, die Walen und Fischen, Wassermenschen und anderen Meeresgeschöpfen ähneln. Weder eine Ordnung noch eine Reihenfolge oder gar Details und Schriftzeichen lassen sich erkennen. In einem der Bauwerke besteht eine ganze Wand aus einem polierten Stück Gestein, in dem deutlich versteinerte Seeesterne, Hummer und andere Meerestiere zu erkennen sind.

Meisterinformationen:

Diese Bauwerke wurden in dem Äon errichtet, als diverse Meeresvölker die beherrschenden Kulturen stellten. Diese Zeit ist inzwischen so lange her, dass alle genaueren Hinweise einfach durch die ungezählten Jahre ausgelöscht wurden. Man findet nicht einmal einen leichten Hinweis, was die Meeresrassen hier oben im Gebirge taten und wie sie hier (über)lebten.

Die Ruinen der Gepanzerten

Allgemeine Informationen:

Vereinzelte sind Bauplätze zu sehen, die trotz guter Lage nicht genutzt wurden – oder hat man sie gemieden? Dafür spräche, dass an manchen dieser Stellen Brocken herumliegen, die an Reste des robusten und praktisch unzerstörbaren Chratmörtels erinnern. Doch diese Stücke sind extrem verwittert, und Wind und Wetter haben sie durchlöchert wie Ghaalkäse. Wie viele Jahrzehntausende mögen dafür notwendig sein?

Meisterinformationen:

Irgendwann, vor vielen Äonen, herrschten die gepanzerten Völker der Vielbeinigen über diesen Kontinent. Uralten Überlieferungen zufolge waren ihre Vorfahren die einzigen Überlebenden, als der Sonnengott das vorhergehende Zeitalter beendete und sein Volk der Katzenwesen in seiner gewaltigen Feuersbrunst von Dere entrückte. Doch schon die Existenz der Amaunir, Leonir, Pardir und verwandter Rassen (die ja vermutlich von jenen Katzenwesen abstammen) lässt an der Wahrheit dieser Sagen zweifeln.

Die Ruinen der Aurishaner

Allgemeine Informationen:

Die erhaltenen Reste dieser Gebäude bestehen aus einem fremdartigen Material, das im Licht glitzert wie eine Mischung aus weißem Mörtel und Diamantsplittern.

Sie sind wie Stufenpyramiden geformt, und jede Ebene öff-

net sich auf Balkone, die von den flachen Dächern der unteren Ebene gebildet werden; die Bauwerke scheinen hell und lichtdurchflutet. Die Säulen, welche die Dächer tragen, sind geformt wie hochgewachsene Geschöpfe mit Raubkatzen- oder Greifvogelköpfen, Wände im menschlichen Sinne gibt es gar nicht.

Zwischen den Gebäuden stehen die Überreste stark verwitterter Statuen, die ebenfalls katzengestaltige Geschöpfe darstellen. Doch ob es sich bei diesen um Amaunir, Pardir, Leonir oder gar eine unbekannte Katzenrasse handelt, ist nicht mehr zu erkennen.

Alle Statuen und Dachstücke, die noch erhalten sind, scheinen mit einem fingerdicken Mantel aus klarem oder bernsteingelbem Quarz überzogen. Diese 'Schutzschicht' wurde anscheinend eher sorglos angebracht, beinahe wie verspritzte Tünche, und wo sie fehlt, ist alles vollkommen verwittert.

Meisterinformationen:

Die Aurishaner waren einst die katzengestaltigen Gefolgsleute des Sonnengottes – und erstaunlicherweise sind ihre Bauten deutlich besser erhalten als die verhältnismäßig jüngeren der späteren Zeitalter.

Die Ruhestätte der Sphinx

Allgemeine Informationen:

Der aurishanische 'Stadtkern' zieht sich halbkreisförmig um die Ruhestätte des Orakels. Eine lange und hohe Mauer umgibt U-förmig den Platz, auf dem sie ruht, und hat nur einen Zugang: ein steinernes Tor, das an beiden Seiten von massiven Statuen aus Gold und Illuminium flankiert wird. Die Wächter haben die Gestalt von fünf Schritt großen, unbekleideten Katzenwesen, die Merkmale aller feliden Rassen verbinden und in ihren Händen Stäbe halten, die zugleich Amtszepter, Magierstäbe und Waffen sein könnten. Ihre Felle scheinen von zahlreichen Tüpfeln bedeckt zu sein.

Meisterinformationen:

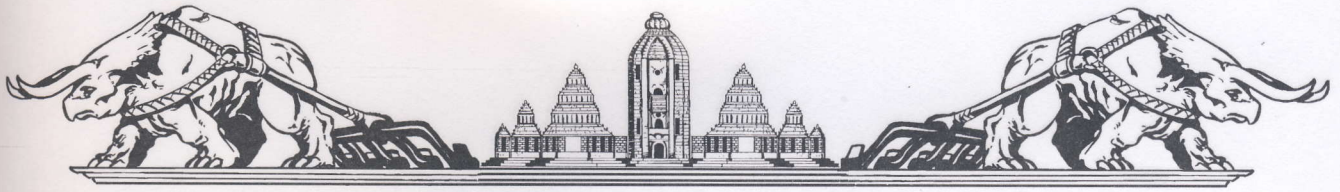
Wenn sich die Helden oder sonst jemand den Statuen nähert, öffnen diese ihre Augen – nicht nur die drei im Gesicht, sondern alle Augen an ihrem Körper, die zuvor als Tüpfel erscheinen.

Die Augen starren die Neuankömmlinge in einer Farbe an, für die es keinen Namen gibt. Der Blick ist uralte und wissend, doch nicht weise und abgeklärt, sondern wachsam und skeptisch.

Die Statuen reden nicht und handeln nicht, doch sie scheinen alles genau zu verfolgen, was die Helden tun. Wenn ein Held das Amulett der Augen trägt oder vorzeigt, öffnet sich das Tor lautlos, um sich nach dem Durchschreiten der Helden erneut zu schließen.

Es wäre zu überlegen, ob der verzweifelte Phelogatos in diesem Moment einen Versuch macht, die Helden abzudrängen und selbst hindurchzuschlüpfen; je nach Stimmung könnte es zu einer (ziemlich würdelosen) Handgemenge kommen; oder aber das Tor schließt sich hinter ihm. Wenn es sich zum nächsten Mal öffnet, hockt er da, mit leerem Blick und nicht ansprechbar – für den Rest seiner Tage eine Topfpflanze in Optimatengestalt ...

Seine Begleiter würden in einem solchen Fall die Schultern zuk-



ken und zur Abreise packen – gemocht haben sie ihren Dienstherren ohnehin nicht.

Die Sphinx

Allgemeine Informationen:

Die rätselhafte Prophetin ist eine fast 20 Schritt lange Katzenfrau in liegender Pose. Sie ruht in kompletter Reglosigkeit, und keine Pflanzen wachsen auf ihr, keine Vögel sind in ihrer Nähe zu hören. Nichts verrät, ob sie eine beseelte Statue ist oder ein verzaubertes Lebewesen, das seit Urzeiten an diesen Ort gebannt ist. Doch es ist nur eine Schätzung, dass sie



so alt sein muss, denn sie sieht aus, als sei sie erst vor wenigen Tagen aus dem Fels gehauen worden – keine Stelle ihrer Gestalt ist beschädigt oder verwittert.

Eine Aura des Allwissenden, Allsehenden umgibt dieses Wesen, und das ominöse Lächeln auf dem Gesicht der Katzenfrau deutet Geheimnisse an, die außer ihr niemand kennt.

Meisterinformationen:

Die Sphinx reagiert absolut nicht, wenn die Helden vor sie hintreten. Wenn die Helden anfangen, ihr von ihrem Anliegen zu erzählen, wird die Sphinx sie weder unterbrechen noch ermutigen. Ganz gleich, was die Helden tun: Das Folgende geschieht auf jeden Fall erst nach einiger Zeit – nach einem Wimpernschlag für ein Wesen wie dieses, aber einem sich ins Unendliche ausdehnenden Augenblick für Ihre Helden ...

Allgemeine Informationen:

Es scheint, als musterten die blicklosen Augen der Sphinx die Helden gründlich und bis in die tiefe ihrer Seelen. Dann spricht die Katzenstatue – ohne Schall, direkt in den Köpfen der Helden. Träge und süß wie fließender Sirup klingt ihre Stimme herüber: "Ihr wollt eine Auskunft? Dann beschafft mir einen schönen Schleier aus dem Netz der Spinne Kutilakitaka."

Meisterinformationen:

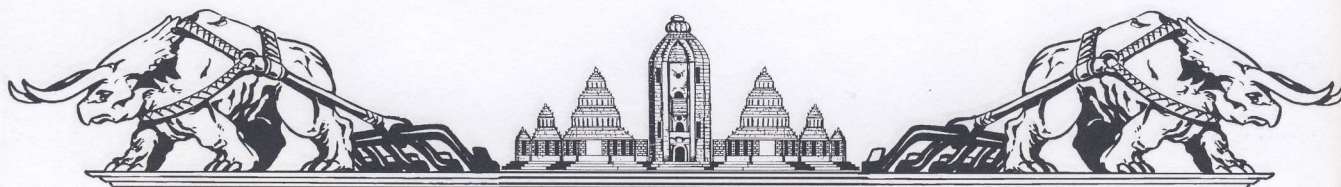
Nach diesen wenigen Worten verstummt die Sphinx wieder, und die Helden können sie zu keiner weiteren Auskunft bewegen. Lächeln Sie einfach und versuchen Sie, den Spielern deutlich zu machen, wie kurz und unbedeutend die Lebens-

spanne eines Sterblichen für die Sphinx sein muss.

Wenn die Helden sich umschauen, können sie sehen, dass sich das Tor erneut geöffnet hat. Es wird offensichtlich von ihnen erwartet, dass sie jetzt gehen.

Wie die Helden von Iquator erfahren können, ist Kutilakitaka eine sagenhafte Spinnengöttin, die in einem abgelegenen Tempel in den Bergen in der Nähe verehrt wird: Der Weg zählte noch vor einigen Jahrhunderten zu einem bekannten Pilgerpfad, der weiter bergauf führt und neben dem Tal der Sphinx und dem Schrein Kutilakitakas noch andere, heute praktisch vergessene Kultplätze berührte – als pragmatische Leute pflegten die Bewohner des Imperiums an den Schreinen so vieler Götter wie möglich um deren Gunst zu beten, wenn sie schon einmal in dieser Gegend waren. Es ist nicht selten, dass die Sphinx die Suchenden erst einmal auf eine weitere, merkwürdige Queste schickt; und wenn die Helden nicht aufgeben wollen, müssen sie wohl dem Wunsch der Unsterblichen nachkommen.

Wenn die Helden für ihre Reise weiteren Proviant brauchen, können sie diesen (in vernünftigen Rahmen) von dem 'Wirt' und Mystiker bekommen.



Weiter bergauf!

Allgemeine Informationen:

Gemäß den Worten des weisen Iquator machen sich die Helden auf den Weg, der tatsächlich aus dem Tal der Sphinx fort einen Berghang emporstrebt – noch höher, nun, da sich die Helden fast schon so hoch fühlten, als könnten sie das Himmelsgewölbe mit Händen greifen.

Hier oben ist fast nur noch nackter Fels und Schnee zu sehen. Schon liegen die ersten Flächen des ewigen Weiß neben dem sich windenden, gefährlichen Weg, und bald führt der Pfad geradewegs über verschneite Hänge und sogar an glitzernden Gletscherfeldern vorbei.

Dort, wo sein Verlauf unklar sein könnte, markieren kleine Pyramiden aus Feldsteinen den Weg, doch sicherer macht das die Wanderung Ihrer Helden nicht.

Die Einzigen, die das nicht zu kümmern scheint, sind die vereinzelt schneeweißen Shadare, die hier mit keckernden Schreien völlig sorglos von Fels zu Fels springen, oft über viele hundert Schritt tiefe Schluchten hinweg, das scharfe Stirnhorn wehrhaft gereckt. Die Götter mögen wissen, von was die Tiere leben. Und manchmal, ganz überraschend, erhascht man auch einen Blick auf einen Schneeparder in seinem weißen, schwarz gefleckten Pelz, der mit der gleichen Gewandtheit Sprünge und Kletterpartien meistert, bei denen es selbst einem Amaun schwindeln würde.

Meisterinformationen:

Der Aufstieg dauert unter guten Bedingungen einen Tag. Hier oben wäre es schierer Wahnsinn, wenn sich die Helden nicht anseilen, denn Sie sollten mindestens zwei Wegstellen beschreiben (etwa einen steilen Hang aufwärts und eine horizontale Passage auf einem schmalen Sims), bei denen alle Helden *Klettern*-Proben ablegen müssen. Wenn einer seine Probe nicht schafft, aber angeseilt ist, können seine benachbarten Kletterer mit einer *KK*-Probe versuchen, ihn zu halten. Nur wenn beide misslingen, müssen die Betroffenen eine weitere *Klettern*-Probe +3 ablegen, um nicht auch abzurutschen. Doch auch sie können theoretisch noch abgefangen werden.

Für einen solchen Rutsch ein abschüssiges Gelände hinab können Sie mit dem *W6* festlegen, wie viele Schritte der Held zurücklegt, ehe er sich fangen kann. Pro Schritt erleidet er *W3 TP*.

Eine zweite Möglichkeit, den Helden deutlich zu machen, dass sie nicht mehr im Flachland sind, ist das plötzliche Ende ihres Weges an einer Schlucht, wo vor kurzer Zeit eine Hängebrücke abgestürzt ist. In einem solchen Fall ist es schon nötig, eine notdürftige Überbrückung zu schaffen. Eine Möglichkeit wäre ein Kletterseil und eine Probe auf *Wurfaffen* (je nach Art erschwert): Erst muss das Seil mit einer Schlinge zur anderen Seite um einen Brückenpfosten geworfen, dann auf der hiesigen Seite befestigt werden, damit die Helden sich einer nach dem anderen Hand über Hand hinüberhangeln können ...

Spätestens hier zeigt sich, dass ein zweites Kletterseil sehr hilfreich ist, denn damit kann man die Hangelnden zusätz-

lich absichern, falls sie die *Athletik*-Probe nicht schaffen sollten, die mit diesem Kraftakt verbunden ist.

Um die Wachsamkeit der Helden aufrecht zu erhalten, sollten Sie verlangen, immer genau über die Marsch- und Kletterreihenfolge und eventuelle Änderungen informiert zu werden.

Auch wenn hier keine Überfälle oder gefährlichen Begegnungen vorgesehen sind, ist es immer gut, wenn es im Ernstfall erst gar nicht zu einer Debatte kommt, wer denn nun gerade vorne und wer hinten geht.

Allgemeine Informationen:

Schließlich, kurz vor Sonnenuntergang, gabelt sich der Weg: Ein Pfad führt deutlich erkennbar weiter bergauf, der andere windet sich um den Berg und bleibt dabei (zumindest so weit man ihn sehen kann) auf gleicher Höhe. Die letzte vernünftige Gelegenheit für eine Übernachtung liegt etwa eine Kletterstunde zurück, seitdem ist das Gebiet rechts und links der Piste einfach zu uneben und steinig.

Der Weg bergauf

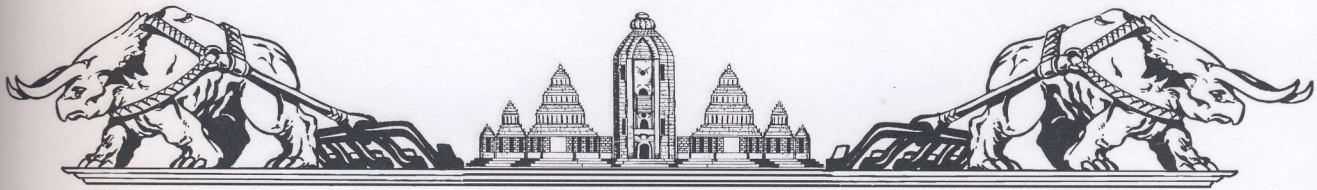
Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden weiter dem verschneiten Gipfel entgegenstreben, sehen sie nach etwa einer halben Stunde, wenn gerade die Sonne am Horizont versinkt, eine gähnende Höhlenöffnung vor sich. Säuberlich abgenagte Knochen von Amaunir und Menschen liegen im Eingangsbereich und ein Geruch wie nach uraltem Staub und Moder dringt an die Nasen der Helden. Im rasch schwindenden Licht kann man erkennen, dass auf dem kleinen Plateau vor dem Höhleneingang einst ein verwilderter Gemüsegarten angelegt war.

Meisterinformationen:

Früher lebten hier einige menschliche Prospektoren, die nach Lapislazuli suchten. Doch vor einigen Monden ist hier ein Uralor 'eingezogen'. Das chimärische Monstrum (siehe *WnM*, S.130) gleicht einer Kreuzung aus Gorilla und Rieseninsekt und ist nachtaktiv – allmählich beginnt also seine Jagdzeit. Da die Kreatur einerseits sehr scharfe Sinne hat und hier nun wirklich nichts zu holen ist (die wenigen Besitztümer der Prospektoren sind längst durch Wind und Wetter oder das Uralor zerstört, ihre Funde irgendwo im Dreck verstreut), können die Helden nichts Intelligenteres tun, als sich zügig zurückzuziehen.

Der ganze Weg ist eine Sackgasse und sollte von Ihnen mit Bedacht präsentiert werden, da ein Kampf gegen das Uralor schnell zum Tod mehrerer Helden führen könnte: Weit besser ist es, wenn Sie den 'geordneten Rückzug' der Abenteurer mit Kommentaren begleiten, dass etwas im Inneren der Höhle erwacht und ihnen dann etwas sehr Großes schnüffelnd zu folgen scheint. Wenn die Spieler vernünftig sind und einem völlig unnötigen Kampf aus dem Weg gehen wollen, sollten Sie Ihrerseits das Uralor ausrei-



chend langsam sein lassen, so dass sich die Helden unter großer Spannung entfernen können und ein Blick aus der Entfernung auf die vierarmige, zangenbewehrte Monstrosität das Schlimmste ist, was ihnen passiert. Es sollte Ihren Helden bereits als kleiner Triumph erscheinen, wenn sie dieser unerwarteten Gefahr ohne Verluste entkommen konnten.

Der Weg durch die Schlucht

Allgemeine Informationen:

Wenn sich die Helden entscheiden, um den Berg herum zu wandern, sehen sie sich schon nach einer Viertelstunde an einer Stelle, wo ein gut einen Schritt breiter Einschnitt in den Berg hineinführt. In dieser schmalen Klamm ist es bereits recht dunkel.

Meisterinformationen:

Die Klamm ist völlig sicher – sicherer in jedem Falle als die steilen Pfade, welche die Helden zuletzt emporgeklettert sind. Das Restlicht in der Schlucht ist für Helden mit Nachtsicht völlig ausreichend, um sich wie am Tag zu orientieren.

Falls die Helden beschließen, die Nacht in der Schlucht zu verbringen, statt sich weiter in das unbekannte Terrain zu wagen, ist das keine dumme Idee. Dennoch steht es Ihnen völlig frei, den Abenteurern in dieser Nacht einige unruhige Momente durch das hungrig umherstreifende Uralor zu verschaffen, das von ihrem appetitlichen Geruch angezogen wird. (Auch hier sollte es möglichst nicht zu einem Kampf kommen.)

Allgemeine Informationen:

Nach einer weiteren Viertelstunde vorsichtigen Fußmarsches durch die stetig nach unten führende Klamm haben die Helden das Ende der Schlucht erreicht und sehen sich über einem seit Ewigkeiten ruhenden Vulkankrater von etwa einer knappen Meile Durchmesser, durch dessen oberen Rand die Klamm führte. Das letzte Licht der untergehenden Sonne fällt auf einen kleinen Tempel, der fast exakt in der Mitte des Kraters liegt. Der Abstieg zum Tempel ist ohne Schwierigkeiten möglich, da hier der Weg gut mit kleinen Säulen markiert ist, die ein Spinnenemblem tragen. Wo das Vorankommen sonst zu mühsam wäre, sind sogar Trittsteine gelegt oder Stufen in den Fels gehauen.

Der Krater des Spinnentempels

Allgemeine Informationen:

Der einigermaßen ebene Bodenbereich des Kraters misst etwa einen guten halben Meile im Durchmesser und ist mit kargem Buschland bedeckt, aus dem vereinzelte Bäume emporragen. Der Tempelbau ist umgeben von einigen Hütten, Feldern und Weiden. Wenn die Helden den zentralen Teil des Kraters erreichen, ist kein intelligentes Lebewesen zu sehen. Nur einige sehr wollige Varken grasen schläfrig auf dem Weidegrund.

Meisterinformationen:

Je nachdem, zu welcher Tageszeit die Helden hier eintreffen, müssen Sie die Beschreibungen natürlich entsprechend anpassen. Tagsüber können sie einfach das Dorf durchqueren und den Tempel betreten. Am späteren Abend sind dessen Türen jedoch bereits verschlossen und außer durch extreme Gewalt (die die Helden intelligenterweise vermeiden sollten) nicht zu öffnen. Die Fenster sind vergittert – zwar mit schmuckem Flechtwerk aus Metall –, aber nichtsdestoweniger unpassierbar. Kommen die Helden also nach Einbruch der Dämmerung hier an und wollen nicht vor dem Tempel lagern (was ihnen absolut freisteht), müssen sie in einer der Hütten um Unterkunft bitten. Die insgesamt vier runden Hütten mit kegelförmigem Spitzdach gehören den Tempeldienern samt Familien, zusammen 16 Leute – größtenteils tharpuresische oder makshapurische Menschen. Wie es von ihnen erwartet wird, ist eine Familie bereit, ihre Hütte für die Nacht zu räumen und bei einer anderen Familie unterzuschlüpfen. Die Hütte besteht aus einem einzelnen Raum mit einem kleinen Feuer in der Mitte, ist sehr schlicht eingerichtet und enthält keinerlei Wertgegenstände. (Was die Familie an Wertsachen besitzt, hat sie unauffällig in einer kleinen Truhe mitgenommen – Pilger sind gut und schön, aber man will sie ja nicht in Versuchung führen ...)

chen besitzt, hat sie unauffällig in einer kleinen Truhe mitgenommen – Pilger sind gut und schön, aber man will sie ja nicht in Versuchung führen ...)

Der Tempel der Spinnengottheit

Allgemeine Informationen:

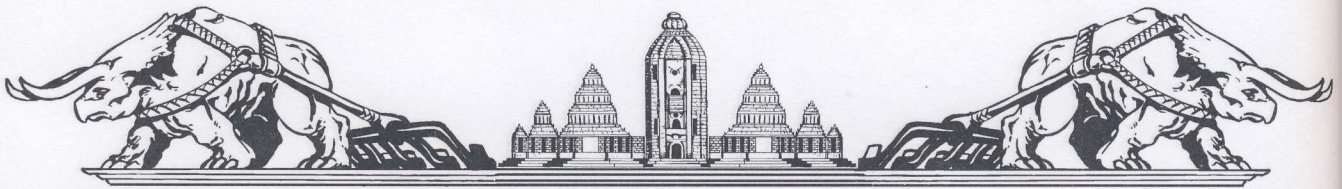
Im Vergleich zu den Hütten der Tempeldiener ist der Tempel selbst geradezu prächtig zu nennen, auch wenn er aus den örtlichen Feldsteinen errichtet wurde. Er entspricht in der Form den regionalen Sitten und ähnelt einer hoch aufragenden, turmähnlichen Pyramide, deren Äußeres mit zahlreichen Bildern verziert ist. Die meisten Darstellungen sind hier schon seit langem verwittert und unkenntlich. Doch im Tempelinneren sind so viele Spinnwebmuster und auch echte Weben von zahlreichen winzigen (und harmlosen) Hausspinnen sowie den etwa faustgroßen Seidenspinnen zu sehen, dass ein Held mit der schlechten Eigenschaft *Spinnenangst* auf jeden Fall eine Probe machen muss und bei Gelingen Abzüge erleidet. In dieser Umgebung ist die Zahl der 'eingesparten' Eigenschaftspunkte als Malus auf alle Eigenschafts-, AT- und PA-Proben durchaus angemessen, bis der Held den Tempel wieder verlassen hat.

Der Tempel umfasst fünf Räume (s. S. 49):

1. Eingangsbereich

Allgemeine Informationen:

Eine Kammer von halbkreisförmigem Grundriss, deren Dach sich an den eigentlichen Pyramidenturm schmiegt. Die Innenseite der Wand ist mit verblässenden Fresken geschmückt,



Die Verehrung Kutilakitakas

Es heißt, die Götterspinne zähle zu den ersten Wesen Deres und existiere seit vielen Zeitaltern. Fast zu Anbeginn der Zeiten, so heißt es weiter, kämpften die aus der Erde gewachsenen Giganten und die himmlischen Götter und die Dämonen aus dem Draußen gegeneinander um die Herrschaft über die Welt. Der Gigant Tharaman war einer der Größten unter den Erdgeborenen und kämpfte nach den Sagen Makshapurams und Tharpuras gegen die Dämonenschlange Hrangschuva aus dem Jenseits, deren Kopf er abtrennte und ins Meer warf. Doch er selbst fiel ihrem Giftbiss zum Opfer und stürzte auf seine Mutter, die Erde, und begrub im Sterben die Dämonenschlange unter sich, als sein gefallener Leib zu einem Gebirge wurde, das sich von Te'Sumurru im Westen bis in den Nordosten Tharpuras erstreckt. Doch die Legenden wollen wissen, dass der Leib der Schlange nachwachsen wird, um sich am Ende der Zeiten erneut zu erheben und erneut die Welt an den Rand des Untergangs zu bringen. Wieviel vom Hintergrund dieser Legenden wahr ist, bleibt für dieses Abenteuer völlig unwichtig, so dass Sie ganz nach Ihrer Meinung verfahren können.

Zumindest Kutilakitaka, angeblich einst eine kleine Spinne, die im Fell (oder Pelz oder Fleisch?) des Giganten lebte, ist von dieser Geschichte überzeugt, und so spinnt sie seit Äonen ihre Netze über dem Schacht, auf dessen Grund Hrangschuvas unsterbliches Herz zu pochen scheint – damit am Ende der Zeiten das Herz unter einer dichten Lage Spinnenseide verborgen ist und die wiedergekehrte Erzdämonin es nicht finden kann. So zumindest sagt es die Legende.

Die frühesten erhaltenen Hinweise auf eine Verehrung stammen aus dem sagenhaften Äon der Vielgliedrigen, vier Zeitalter vor der Gegenwart, als sie von den herrschenden Insekten und Spinnenrassen angebetet wurde, ohne sich viel darum zu kümmern. Denn in ihrem großen Schacht über dem pochenden Herzen bemerkt sie nichts von der Zeit, und ob ein Troll, ein Katzenwesen oder ein Jharra in ihre Netze stürzt und ihr als Stärkung dient, ist ihr einerlei.

Vier Zeitalter lang wurde immer wieder einmal im jeweils gängigen Stil ein Kultplatz errichtet – so sind es einige Bruchstücke aus dem nur scheinbar ewigen Chratmörtel, der auf die frühesten Tempel aus der Spinnenzeit schließen lässt. Der gegenwärtige Schrein ist dagegen geradezu jung und wird nach seinem Baustil aus der Zeit des präimperialen Tharpura vor etwa 4.000 Jahren stammen.

Als mächtiger Kult ist die Verehrung Kutilakitakas vor etwa 800 Jahren erloschen, als die imperialen Myriaden die neue Grenze im Gebirge sicherten und lange Zeit die Pilgerfahrt hierher unterbanden. Erst vor einigen Jahrzehnten wurde der Tempel wieder 'in Betrieb genommen', und die gegenwärtige Hohepriesterin ist erst die dritte – aber weitaus erfolgreichste – in einer Reihe von wortgewandten Scharlatanen, die sich als Gottesdiener ausgeben.

der Zugang zur Kulthalle mit einem uralten Brokatvorhang verdeckt, der auf schwarzem Samt in silbernen Fäden Spinnwebenmuster zeigt. Zur Rechten und Linken des Zuganges steht jeweils die Statue eines Tighrir-Wächters.

Meisterinformationen:

Die Statuen sind magische Konstrukte, die vor Jahrtausenden hier postiert wurden, um den Tempel zu schützen. Sie lassen jeden ungehindert passieren, der nicht einem längst erloschenen konkurrierenden Kult geweiht ist. Allerdings kennt die Priesterin Mishipanga das Geheimnis ihrer Aktivierung und kann sie zu Hilfe rufen, wenn die Helden sie bedrängen; sie können sich jedoch nicht weiter als 50 Schritt vom Tempel entfernen.

Tighrir-Statuen

MU 20	AT 6	PA 2	LE 100	RS* 5
TP 2W	GS 5	AU 200	MR 20	GW 40

*) Die Statuen sind immun gegen Feuer, Schuss- und Wurf-
waffen, Dolche, Fechtwaffen, Speere und Spieße.

2. Kulthalle

Allgemeine Informationen:

Dieser große Raum von quadratischem Grundriss ist das Herzstück des Tempels. In der Mitte der Halle ist die steinerne Figur einer großen Spinne zu sehen, die über einem Loch im Boden hockt. Die Spinne ist in der Mitte fast drei Schritt hoch, und der Raum unter ihrem Kopf und zwischen ihren beiden vordersten Beinen bildet eine Art Zugang, durch den gebückte

Menschen in das Loch springen könnten. Die Spuren auf dem Boden verraten aber, dass hier in letzter Zeit wohl nur Tiere geopfert wurden.

An den Wänden hängen Wandteppiche aus schwarzem Brokat mit silbernem Spinnwebenmuster. Die wenigen Fensteröffnungen lassen nur wenig Licht ins ewige Halbdunkel der Halle und sind mit ziseliertem metallenen Flechtwerk in Spinnwebenmuster gesichert. Ob gegen Einbrecher, ist unklar, denn es sind keine materiellen Reichtümer zu sehen.

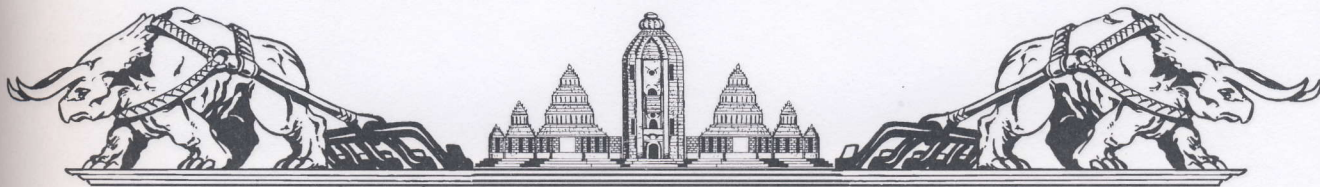
Meisterinformationen:

Nur wenn die Helden explizit nach oben schauen, sehen sie, dass der ganze Turmraum etwa ab viereinhalb Schritt Höhe von unzähligen Seilen durchzogen ist, die sich bis in schwindelerregende Höhe spannen. In diesem künstlichen Netz, das auch 'Möbel' und Plattformen in der Art kleiner und großer Hängematten umfasst, hält sich die Priesterin Mishipanga auf.

3. Sakristei

Allgemeine Informationen:

Die Sakristei ist ein Raum, der dem Eingangsbereich entspricht. Hier werden und wurden die rituellen Gewänder und Kultgegenstände aufbewahrt, die für den alltäglichen Gebrauch viel zu kostbar sind: Kelche und Platten für Trank- und Speiseopfer, liturgische Gewänder, Räucheressel, Öl- und Duftlampen und allerlei anderes, meist aus angestoßenem Silber, ein paar Dinge aus Gold, ein oder zwei aus schimmerndem Illuminium. Die Talare sind aus makshapurischer Spinnenseide, dazu kommt ein darüber



zu tragender Mantel in Form eines Spinnennetzes aus Silberketten. Die massive Tür zur Sakristei ist von der Kulthalle aus hinter einem Brokatvorhang verborgen und immer abgeschlossen, den Schlüssel trägt Mishipanga bei sich.

Meisterinformationen:

Ein Einbruch samt Raub der Kultobjekte ist gewiss nicht heldenhaft, zieht aber keine unmittelbare göttliche Strafe nach sich – das sollten die Abenteurer aber keinesfalls wissen. Der materielle Wert der Beute läge bei etwa 20 Aural, auf dem Markt kann man etwa die Hälfte erzielen – doch bei einem Verkauf in Tharpura oder Makshapuram sollten Sie dem Dieb in jedem Fall Ärger mit einem wohlhabenden Anhänger des Spinnenkultes beschern, der vielleicht eine von ihm selbst gestiftete Gabe an den Tempel wiedererkennt.

4. Priesterzelle

Allgem. Informationen:

Auch dieser Raum entspricht Raum 1. Die Tür hinter dem Brokatvorhang fehlt völlig. Hier lebten früher die Priester, und auch Mishipanga nutzt ihn noch als Küche und Esszimmer, wie der Herd und die Töpfe und Kessel verraten. Ein kleiner Vorrat an Lebensmitteln (für ein paar Tage) lagert in den Regalen an der Wand.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Mishipanga noch nicht begegnet sind, kann einem aufmerksamen Abenteurer auffallen, dass die Pritsche des Priesters seit Jahren unbenutzt zu sein scheint.

5. Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Der Raum entspricht Raum 1; die Tür hinter einem Vorhang ist unverschlossen. Hier bewahrt Mishipanga den größten Teil ihrer Vorräte auf, aber auch Werkzeug und Materialien wie Brennholz, Lampenöl und anderes.

Meisterinformationen:

Das wichtigste Element im Raum wird von einer großen Kiste mit Stoffetzen und Lumpen verdeckt: die Falltür, unter der eine Lei-

ter zum Gangsystem unter dem Tempel führt. Die Falltür ist zu entdecken, wenn jemand auf die Idee kommt, den Raum gründlich zu durchsuchen und dabei auch die Möbel verschiebt.

Ansonsten kann natürlich auch Mishipanga den Helden weiterhelfen, wenn diese ihr Vertrauen gewonnen haben oder sie darauf hofft, die Störenfriede auf Nimmerwiedersehen in den Höhlen verschwinden zu sehen.

Der Besuch der Helden

Allgemeine Informationen:

Voraussichtlich werden die Helden am Morgen nach ihrer Ankunft im Krater den Tempel aufsuchen. Etwa gegen Sonnenaufgang hat die Priesterin das Tor entriegelt und die beiden Torflügel geöffnet, danach hat sie sich wie immer wieder in ihr Wohnnetz zurückgezogen. Wenn nun die Helden den Tempel allein aufsuchen, wird Mishipanga sie eine Weile von oben beobachten und belauschen, um herauszufinden, was diese Neuankömmlinge im Schilde führen. Falls einer der Tempeldiener die Besucher begleitet, wird die Priesterin nur einen kurzen Moment warten, ehe sie sich zu den Fremden herunter begibt.

Dafür gleitet sie elegant (und eventuell sehr überraschend) an einem silbrigen Seidenseil aus dem Turmdach herab und landet direkt neben dem steinernen Spinnenaltar.

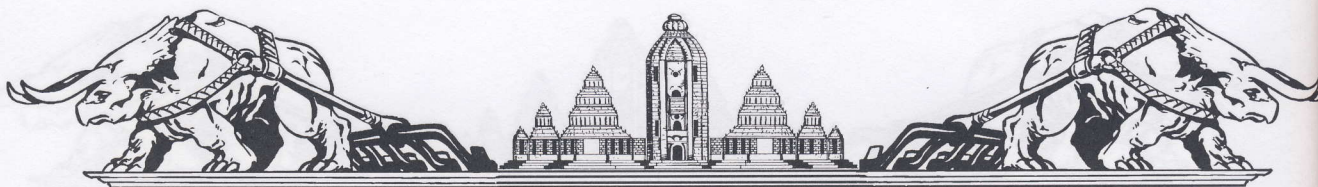


Die Sprecherin Kutilakitakas

Allgemeine Informationen:

Die Priesterin ist von sehr ungewöhnlicher Gestalt: Ihr grundsätzlich menschenähnlicher Leib wird von vier Beinen getragen, und wie eine Nerista hat sie zwei Armpaare übereinander. Ihre Haut ist obsidianschwarz, ihr Kopf mit den scharfen, aber hübschen Gesichtszügen, den schrägen Augen und langen Ohren und dem vollen, in dünnen Zöpfen geflochtenen Silberhaaren weist sie als Verwandte der Ban Bargui aus.

Sie stellt sich als Mishipanga vor.



Meisterinformationen:

Mishipanga ist eine Chimäre, ein möglicherweise einzigartiges Geschöpf aus dem Laboratorium eines Optimaten, der – eventuell als symbolische Rache an den Invasoren aus dem Westen – einer Saban Bargui diese arachnoide Gestalt verliehen hat. Mishipanga jedenfalls empfindet sich nicht als Angehörige der Ban Bargui, sondern als heimatlose Außenseiterin, die im toleranten Imperium zwar nicht verfolgt wurde, aber auch nirgendwo zu Hause sein konnte. Erst hier im Tempel ist sie 'Jemand', und sie setzt alles daran, dass dies so bleibt. Die Mysterien Kutilakitakas sind ihr herzlich egal, aber sie spielt ihre Rolle als Priesterin gekonnt und hingebungsvoll und genießt die Aufmerksamkeit und Ergebenheit der Diener und gelegentlicher Pilger ebenso sehr wie das Leben ohne materielle Nöte.

Eigentlich ist es ihr daher gar nicht lieb, dass jemand die Spinnengottheit persönlich aufsuchen will, und wenn möglich wird sie versuchen, die Helden abzuwimmeln oder aber den Besuch bei der Spinne zu einem Privileg der Priesterschaft zu erklären.

Falls sich die Helden darauf einlassen, wird sie 'versprechen', sich um die Angelegenheit zu kümmern und das Anliegen der Helden Kutilakitaka vorzutragen. Die Helden mögen sich doch bitte in einer der Dienerhütten gedulden, bis sie eine Antwort hat. Danach spielt sie auf Zeit und wird erst, wenn die Helden wirklich ungeduldig werden (und das mag je nach Gruppe einen oder mehrere Tage dauern), behaupten, die Göttin habe das Ansinnen zurückgewiesen und die Abenteurer sollten abreisen.

Sollten die Helden gut argumentieren, lässt sie sich erweichen und wird ihnen helfen – aber nicht, ohne möglichst viele Opfergaben und Spenden für den Kult zu gewinnen. Dabei geht sie jedoch geschickt genug vor, um nicht durch offene Gier das Misstrauen der Besucher zu wecken – eher wird sie davon sprechen, dass die 'Pilger' durch ein angemessenes Opfer beweisen müssen, dass ihnen etwas an der Sache liegt.

Falls die Helden Drohungen gebrauchen, wird Mishipanga den Weg der geringsten Risiken wählen: Sie wird nicht ihr Leben riskieren, nur um die Helden von Kutilakitaka fernzuhalten. Vielleicht tut ihr ja die Spinne auch den Gefallen und frisst die Störenfriede einfach auf.

Mishipanga hat keinerlei Skrupel, auf den Opferschacht zu verweisen, wenn die Helden nach 'dem Weg zur Spinnengöttin' fragen. Es steht zu hoffen, dass kein Held so töricht ist, mir nichts dir nichts in die Tiefe zu springen, denn dann dürfte er kaum überleben: Wir wollen hier fürwahr nicht für den 'jäh Helden-tod' plädieren, aber Sie müssen schon ein sehr großmütiger Spieler sein, damit der Selbstmörder in Kutilakitakas Netz eingesponnen auf seine Gefährten wartet, wenn sie dann auf dem Weg durch die Höhlen bei der Göttin ankommen.

Wenn die Helden aus irgendwelchen Gründen Mishipanga angreifen, wird sie die Statuen aus dem Eingangsraum (s. S. 46) zur Hilfe rufen und selber nach Möglichkeit in ihr Gespinnst im Turmdach fliehen, wo sie selbst gegenüber Amaunir, Shingwa und anderen begnadeten Kletterern noch den Heimvorteil hat. Wann immer sie gerade nicht unmittelbar von einem Kletterer angegriffen wird,

attackiert sie Leute am Boden mit Pfeilschüssen. Die Tempeldiener (ungeübte Menschen) greifen nicht ein.

Einen solchen (ebenfalls unnötigen) Kampf sollten sie strikt ohne wohlwollende Meistergnade ausspielen: Regeltechnisch die Situation wie ein Kampf im Mondlicht zu werten, und im Netz gilt die Priesterin für alle Kämpfer am Boden als 'fliegendes Wesen', was AT angeht. Anders als die meisten Kletterer kann sie sich gut mit zwei Händen festhalten und zugleich ihren Hornbogen abschießen.

Mishipanga

MU 16	AT 14 (2AT/KR)	PA 12
LE 38	RS/BE 2/0	TP 1W+2 (Karsh)
Fernkampf-AT 15	TP 1W+6 (Hornbogen)	
GS 10	AU 40	MR 12

Allerdings geht es ja nicht darum, dass Sie als Meister an dieser Stelle die Queste der Helden beenden – versuchen Sie einfach, die Helden einigen sanften Widerstand spüren zu lassen. Letztes Endes wird Mishipanga nachgeben (müssen) und die Helden durch die Vorratskammer in die Höhlen steigen lassen, die zu Kutilakitakas Netz führen. (Oder die überlebenden Helden schaffen es auf sich gestellt, den versteckten Zugang im Vorratsraum zu finden ...)

Die Höhlen unter dem Tempel

Meisterinformationen:

Der ganze Berg ist von zahlreichen Klüften, Höhlen und Gängen durchzogen. Aus Platzgründen haben wir im folgenden Teil nur diejenigen beschrieben, welche die Helden auf ihrem Weg zur Spinne Kutilakitaka passieren müssen. Gehen Sie bitte davon aus, dass auch diese Gänge einige Sackgassen und irreführende Abzweigungen besitzen, die genauer zu beschreiben allerdings aufnehmend zeitraubend und langweilig wäre.

Selbstverständlich steht es Ihnen frei, weitere Gänge und Höhlen hinzuzufügen, doch spricht alle Logik dagegen, dass hier neu entdeckte Schätze zu finden sind oder weitere 'Ungeheuer' den Helden lauern – denn von was sollten sie gelebt haben, ehe die Helden den ersten Imbiss seit Jahren vorbeikamen?

Gang A

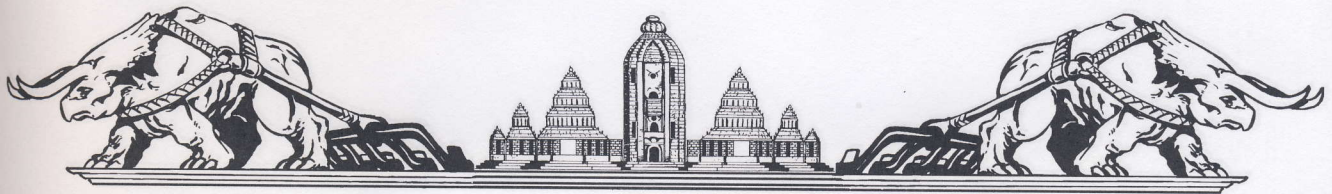
Allgemeine Informationen:

Von der Vorratskammer aus führt ein kleiner Schacht etwa vier Schritt weit nach unten und öffnet sich dann zu einem Gang, der wiederum viele Dutzend Schritt weit durch den Felsen führt, ehe er in einer Höhle mündet.

Meisterinformationen:

Der kleine Schacht ist mit einem Kletterseil (das sich notfalls in der Vorratskammer finden lässt) gut zu meistern. Der Weg durch den Gang ist einfach, denn der Boden wurde offensichtlich irgendwann künstlich geglättet, und an den Wänden sind sogar verrostete Eisenringe, Überreste von Fackelhaltern, zu sehen.

Der Gang ist groß genug, um noch keine Raumangst-Probe für empfindliche Helden nötig zu machen.



Höhle I: Das alte Verlies

Allgemeine Informationen:

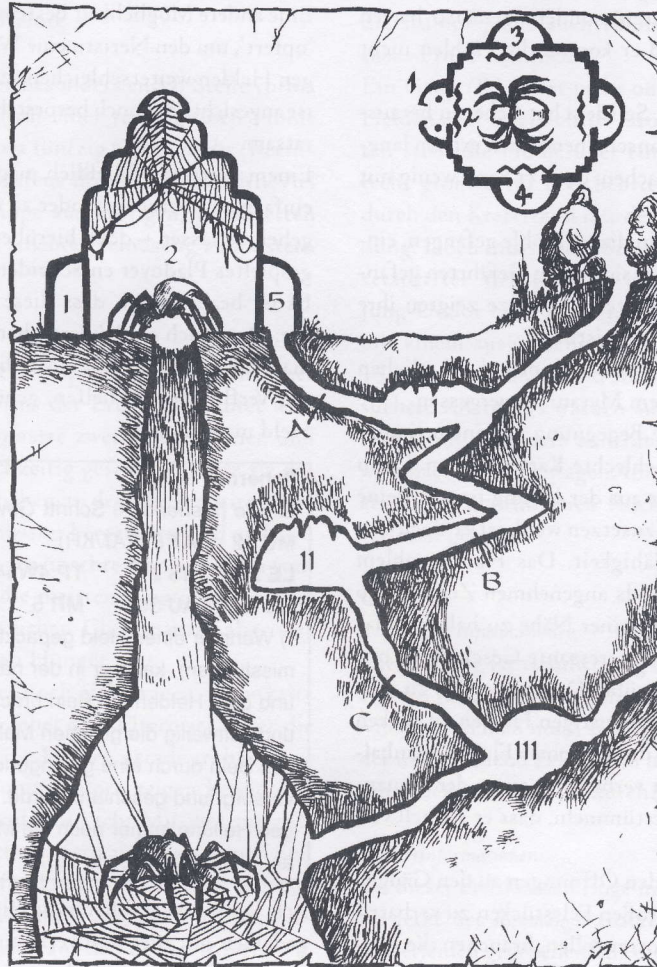
Diese Höhle ist etwa vier Schritt hoch und wurde irgendwann durch Steinmetzarbeit auf einen vage rechteckigen Grundriss von 5 mal 8 Schritt gebracht. Damals diente die Höhle anscheinend als Lager, wie die Spuren hölzernen Behälter verraten. Wesentlich aufregender dürften jedoch die insgesamt sieben Skelette und vertrockneten Leichname von Menschen, Amaunir und Shingwa sein, die an der Wand in rostigen Fesseln stecken.

Meisterinformationen:

Die Leichname gehören zu den vergessenen Unglücklichen, die vor 850 Jahren hier verdursteten, als die imperialen Myriaden die damaligen Priester fortführten, ohne ihr Verlies entdeckt zu haben. Eigentlich hatten sie der Spinnengottheit geopfert werden sollen, doch so starben sie eines womöglich noch elenderen Todes. Eine Intuitions-Probe enthüllt die unheimliche Aura, die der Raum seitdem hat – er ist quasi verwunschen. Besonders starkes Gruseln geht vom Leichnam eines Menschen aus, der sich bei näherem Hinsehen tatsächlich aufgrund der waagerechten Kerbe in seiner Stirn (wie von einem geschlossenen Auge) als Optimat identifizieren lässt. Nach seinem Tod wurde er zu einer gefesselten Seele, und jeder, der seine Leiche berührt, wird spontan mit einer Angst-attacke angegriffen. Würfeln Sie mit dem W20 – liegt der Wert über der MR des Opfers, so muss dieser eine Probe gegen seinen halben MU-Wert schaffen oder den Raum verlassen; die Leiche wird er auch dann meiden, wenn diese MU-Probe gelingt. Wenn es ein Held schafft, die Leiche zu untersuchen, findet er – wenn Sie das möchten – einen Hinweis auf das Haus des Toten in Gestalt einer Tätowierung auf der mumifizierten Haut. Welchem Haus der Arme angehörte und ob diese Dynastie den Finder der Leiche belohnen würde, überlassen wir ganz Ihrem Urteil. In jedem Falle sind und bleiben die gesamten Leichen tot und kehren auch nicht ins (Un-)Leben zurück. Dies aber sollte Ihren Helden keineswegs klar sein, im Gegenteil. Die Sorge, sie seien vielleicht auf rachsüchtige Untote gestoßen, sollte ihnen in Mark und Bein fahren. (Von den Resultaten gelungener *Tötenangst*-Proben einmal ganz abgesehen.)

Von diesem Raum führt ein schmaler Gang (B) weiter nach unten, ein zweiter Gang führt – für Helden, die aus irgendwelchen

Gründen nicht durch den Tempel zurückkehren wollen – aufwärts ans Tageslicht, der nach einem dreistündigen Marsch mit einigen Kletterpartien und diversen Engstellen schließlich zwischen einigen Dornbüschen im Talkessel herauskommt. (Von außen ist dieser Zugang praktisch unsichtbar, weil es einfach keinen Anlass gibt, gerade zwischen diesen drei von einigen hundert Büschen im ganzen Krater zu suchen.)



Gang B

Allgemeine Informationen:

Ein schmaler Weg durch das Gestein, auf dem die Helden keine auffälligen Hindernisse überwinden müssen – bis auf eine Stelle, wo der Gang sich so sehr zur Seite neigt, dass man praktisch auf dem Rücken hindurchrutschen muss. Allerdings gibt es an einigen Stellen Verzweigungen, die in Sackgassen führen, was die Zeit für seine Durchquerung vermutlich deutlich verlängert.

An den Wänden wachsen leuchtende Schimmelpilze, die ebenso ein mattes Licht wie einen sehr muffigen Geruch verbreiten.

Meisterinformationen:

In diesem Gang ist für betroffene Charaktere eine *Raumangst*-Probe notwendig, bei deren 'Erfolg' die üblichen Mali gelten.

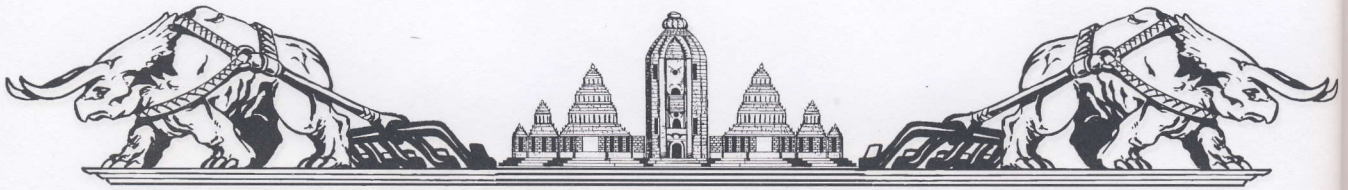
Höhle II: Das Gefängnis des Neristu-Riesen

Allgemeine Informationen:

Die klammfeuchte Luft in dieser gewaltigen, mit Felsbrocken übersäten Halle (sie misst gewiss acht Schritt Deckenhöhe) macht sie zu einem wahren Paradies für die Leuchtschimmel an den Wänden, die den ganzen Raum erhellen. Daher kann man auch ohne Mühe das Geschöpf erkennen, das meditierend im Schneidersitz in der Mitte hockt: Die vier Arme, die graublaue Haut, die drei senkrechten Nasenlöcher, die vier Brustwarzen und das dunkelblaue Haar machen den Fremden eindeutig als einen Neristu erkennbar – wenn da nicht die Größe von fast drei Schritt im Sitzen wäre ...

Meisterinformationen:

Ilchernu war ein Prediger Ansumyas, der neristischen Hauptgottheit und Herrin der Höhlen, die auch für Fruchtbarkeit und Bodenschätze steht. Er folgte den Berichten über die Halle der Kutilakitaka in der Hoffnung, hier eine Manifestation seiner Göttin zu finden – denn dass sein vielarmiges Volk



von den ganzen Zweiarmligen gern mit Spinnen und Insekten verglichen wird, war ihm deutlich bewusst.

Nun, der Neristu hat viele Jahre in diesen Höhlen als Einsiedler und Eremit gelebt, um das Wesen Kutilakitakas zu studieren – und als er realisierte, dass die hiesigen Leuchtpilze, von denen er gelebt hatte, ihn nicht allein stärkten, sondern genauso hatten wachsen lassen, war es zu spät und er konnte die Höhlen nicht mehr verlassen.

Das war vor einigen Jahrhunderten. Seitdem hat Ilchernu herausgefunden, dass die Leuchtpilze ihn anscheinend auch extrem langlebig, wenn nicht gar unsterblich machen; doch er kann wenig mit seinem Wissen anfangen.

Der unglückliche Neristu ist heute in dieser Höhle gefangen, einsam und allein – denn immer, wenn er sich einen Gefährten gefangen hatte, starb der wenige Jahre später. Die Pilze zeigten ihre merkwürdige Wirkung wohl nur bei Neristu.

Ilchernu hat alle Sprachkenntnisse außer seinem heimatlichen Neristal und einigen Brocken krudem Myranisch vergessen.

Es ist keineswegs nötig, dass diese Begegnung zu einem Kampf führt – bei dem die Helden auch schlechte Karten hätten. Denn auch wenn der Riesen-Neristu sehr aus der Übung ist und seine übergroße Gestalt kaum richtig einzusetzen weiß, ist er doch von einer geradezu übernatürlichen Zähigkeit. Das Hauptproblem dürfte sein, dass er die Helden nur als angenehmen Zeitvertreib sehen kann und alles tut, um sie in seiner Nähe zu halten – das reicht von dem Versprechen, sie für interessante Geschichten mit Hinweisen auf Schätze zu bezahlen, über Drohungen bis zu dem unverhohlenen Versuch, einen widerspenstigen Helden zu packen und ihm die Beine zu brechen, um ihn von einer Flucht abzuhalten. Hingegen wird er es möglichst vermeiden, einen der Neuankömmlinge zu töten oder so zu verstümmeln, dass er schnell verblutet.

Ilchernu ist gerissen genug, die beiden Öffnungen zu den Gängen B und C so früh wie möglich mit großen Felsstücken zu verbarrikadieren. Um einen dieser Felsen fortzurollen, brauchen die Helden 15 überschüssige KK-Punkte. Das heißt, dass bis zu drei Helden sich gegen den Felsen stemmen und eine KK-Probe ablegen müssen, bei der alle Würfe gelingen UND insgesamt 15 Punkte eingespart werden müssen. Ein solcher Versuch kann nur alle fünf KR wiederholt werden.

Die vermutlich beste Vorgehensweise besteht darin, dem Neristu erst einmal zu Willen zu sein, ihm Geschichten zu erzählen und darauf zu warten, dass er einschläft (was W6 Stunden dauert). Wenn Sie wollen, kann sein Versprechen durchaus wahrhaftig gemeint sein, und vielleicht ist ja auch tatsächlich noch ein Schatz an der Stelle, wo er vor Jahrhunderten war ...

Falls die Helden wirklich sicher gehen wollen: Es ist möglich, dem schlafenden Ilchernu mit der gleichen Prozedur wie zum Entfernen der Felssperren auch einen Felsblock auf den Kopf zu schmettern. Das tötet ihn zwar nicht, sorgt aber dafür, dass er zumindest für die Dauer des Aufenthaltes der Helden in diesem Gangsystem nicht mehr erwacht.

Es bringt nichts, ihm (wie weiland Odysseus) Wein, Schlaftrunk oder Gift zu verabreichen, da er als Neristu ohnehin weitgehend gegen Gift immun ist und bei seiner Riesengestalt

auch geradezu ungeheure Mengen solcher Substanzen nötig wären.

Weiterhin könnten ihn Helden (am besten Legendensänger) ablenken, während die kräftigeren Leute die steinerne Barriere entfernen.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass sich ein Held bewusst 'opfert', um den Neristu eine Weile abzulenken, während die übrigen Helden weiterschleichen. Eine solche Aufteilung der Gruppe ist angesichts der noch bevorstehenden Gefahren jedoch nicht allzu ratsam.

Einem Neristu schließlich mag es gelingen, seinen 'Verwandten' einfach zu überzeugen oder zu überreden, ihn und seine Begleiter gehen zu lassen – doch hierüber sollte eher ein überzeugend ausgespieltes Plädoyer entscheiden als eine Talentprobe.

Es ist beabsichtigt, dass diese Begegnung eine tragische Natur hat: Dass auch ein Widersacher nicht unbedingt 'böse' ist und es manchmal einfach keine Möglichkeit gibt, einem bedauernswerten Verfluchten zu helfen, gehört zu den Erfahrungen, die jeder Held machen muss.

Ilchernu

Größe (stehend): 6 Schritt Gewicht: ca. 500 Okul

MU 12 AT 8 (2AT/KR) PA 3

LE 220 RS 2 TP 4W+4 (Schlag), 6W (Tritt), speziell*

GS 6 AU 30 MR 5

*) Wenn er einen Held gepackt hat (AT gelungen, Ausweichen misslungen), kann er in der nächsten KR auf eine AT verzichten und dem Helden ein Bein brechen. Das verursacht 1W+3 SP und zeitweilig die gleichen Mali wie der Nachteil *Einbeinig*, bis das Bein durch eine gelungene *Heilkunde-Wunden-Probe* versorgt und geschient wurde. Danach fallen bis zur endgültigen Heilung immer noch die Mali des Nachteils *Gehbehindert* an (siehe *WnM*, Seite 70).

Ach ja, nur zur Vollständigkeit: Die seltsamen Leuchtschimmel gedeihen nur hier und verlieren ihre Kraft, wenn sie anderenorts angepflanzt werden sollen – und um irgendwelche Extrapunkte für Größe, KK, LE oder andere Werten zu erwerben, müsste ein Neristu-Held schon einige Jahre hier unten bleiben.

Gang C

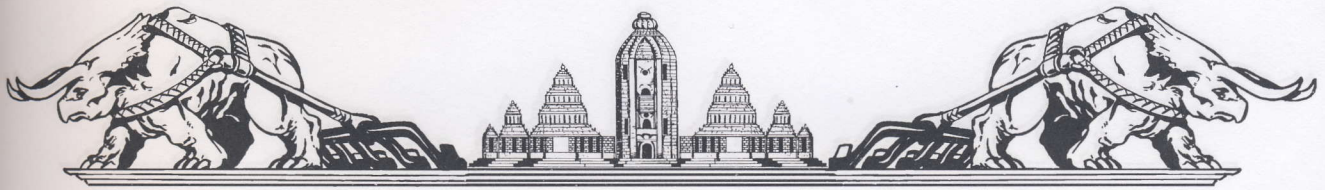
Allgemeine Informationen:

Dieser Gang ist eindeutig zu klein für den riesigen Neristu, für die Helden aber ist er anfänglich gut zu passieren. Erst gegen Ende, wenn es allmählich schon spürbar wärmer geworden ist, wird er enger und gewundener.

Meisterinformationen:

An einigen Stellen dieses Ganges schimmert es golden durch den Teppich aus Leuchtschimmel – deutliche Spuren des kostbaren Edelmetalls Illuminium. Wer an *Goldgier* leidet und eine Probe schafft, der verbringt für jeden eingesparten Punkt (mindestens aber 1) eine SR im vergeblichen Versuch, messbare Mengen aus der Erzader zu schaben.

Es ist für die Strecke von gefährdeten Helden eine *Raumangst*-Probe –2 abzulegen. Beachten Sie bitte, dass Helden, die schon in



Gang B Probleme mit der Raumangst hatten, bereits entsprechend nervös und abgelenkt sind und diese Spieler keine weitere Probe würfeln müssen. Auch hier warten keine unangenehmen Überraschungen auf die Charaktere – vorerst zumindest ...

Höhle III: Der Brutplatz der Uralore

Allgemeine Informationen:

Als sich die Helden gerade an einer besonders engen Stelle vorbei gequetscht haben, finden sie sich in einer recht großen Höhle wieder – sie hat eine Fläche von etwa fünfzig Orthogradu (Rechtsschritt) und eine Höhe von wenigstens dreieinhalb Schritt. Viel wichtiger aber ist die kleine Gruppe aus haarigen, gepanzerten Ungetümen, die sogleich aufhört, einander feindselig zu mustern und sich den Helden zuwendet.

Meisterinformationen:

In der Höhle hat das Uralor aus der Prospektorenhöhle seine Eier abgelegt, damit sie durch die Wärme der Erde ausgebrütet werden. Das relativ kleine Gelege umfasste zwei Dutzend Eier, und eine Handvoll Uralore ist so gleichzeitig geschlüpft, dass sie das anschließende Massaker überlebt haben, in dem die Jungtiere über die noch nicht geschlüpften Geschwister hergefallen sind und sich zugleich Nahrung besorgt und ungewünschte Konkurrenten vom Hals geschafft haben. Nun sind die meisten Jungtierleichen bis auf die Knochen und die noch weichen Chitinpanzer abgenagt und die verbliebenen Uralore haben Hunger.

Da ihr Pelz noch dünn ist und sie es noch nicht wagen, in die kalte Welt draußen vorzudringen (und dabei dem Elterntier unter die Augen zu treten), kommen ihnen die Helden gerade recht.

Die schwarzen, gelb gefleckten Jung-Uralore zeigen bereits die schlimmsten Züge von Ghorla und Zhirrach: Mit vier zangenbewehrten Armen und dicken Chitinpanzern an Brust, Armen und Kopf sind sie schreckliche Kämpfer. Und wenn sie ihre Schläge austeilen, zucken die beiden Hälften ihres gespaltenen Unterkiefers erregt, während blutiger Speichel auf den Boden tropft.

Die Zahl der Monstrositäten ist um ein Exemplar geringer als die der kampffähigen Helden (mit einer LE von 15 oder mehr; invalide Helden, die derzeit nur noch 'mitgeschleppt' werden, zählen also ausdrücklich nicht) – denn wenn nicht immer zwei Abenteurer gegen ein Uralor stehen, mag sich dieser Kampf als fatal erweisen. Dennoch ist der Kampf hier bewusst als Lösung gedacht. Manchmal gibt es gerade in Myranor Situationen, wo Diplomatie und auch List keine möglichen Optionen sind.

Jung-Uralore

Größe: um 1,5 Schritt Gewicht: ca. 60 Okul

MU 18 AT 10 (2 AT/KR)

PA 8

LE 25 RS 3 TP 1W+3 (Biss), 1W+2 (Zangen)

GS 6 AU 60 MR 15 GW 8

Beute: Haut (30 Ag); Fleisch ungenießbar

Erst wenn die Helden in dem schließlich Kampf gesiegt haben, können sie sich näher umschaun – doch finden werden sie kaum etwas von Bedeutung: Weder legen Uralore einen Hort an, noch hatten sie je die Gelegenheit, irgendetwas Interessantes in ihre Höhle zu schleppen.

Allerdings hat das Elterntier unbeachtet mit dem Zeug, das es über sein Gelege gebreitet hat, auch einen Beutel mit ungeschliffenen Lapislazulis im Gesamtwert von 15 Au gefunden. Doch können die Helden diesen Beutel nur finden, wenn sie erstens wirklich ausdrücklich alles gründlich durchsuchen und zweitens die stumpf graublauen Klumpen überhaupt durch eine *Gesteinskunde*-Probe erkennen.

Ein Gang (D) führt mehr oder minder direkt bergab und ist für Helden über zwei Schritt Größe nur mühsam passierbar. Ansonsten steht die Höhle über einen zweiten gewundenen und sogar recht großen, für drei Schritt hohe Kreaturen geeigneten Gang durch den Kraterrand mit der Höhle der Prospektoren in Verbindung. Doch muss diese Strecke in jeder praktischen Hinsicht als versperrter Weg gelten – denn auch wer ein frischgeschlüpftes Jung-Uralor besiegen kann, ist noch lange nicht in der Lage, es mit einem ausgewachsenen Exemplar (Werte siehe **WnM**, Seite 130) aufzunehmen, und sollte das auch besser gar nicht erst versuchen. Allerdings warnen auch die Spuren des ausgewachsenen Monstrums und sein zunehmend stärkerer Geruch davor, sich zu weit nach oben zu wagen. Im extremsten Fall können durch Aufstieg und erzwungenen Rückweg jedoch bis zu zwölf Stunden verloren gehen.

Gang D

Allgemeine Informationen:

Dieser Gang ist ziemlich eng und kann nicht einmal von den masigeren Jung-Uraloren genutzt werden. Darüber hinaus ist er verwinkelt und man muss sich vorsichtig vorantasten, da immer wieder überraschend Felsnadeln und Vorsprünge aus der Wand ragen, unter denen es sich hindurchzuzwängen gilt.

Meisterinformationen:

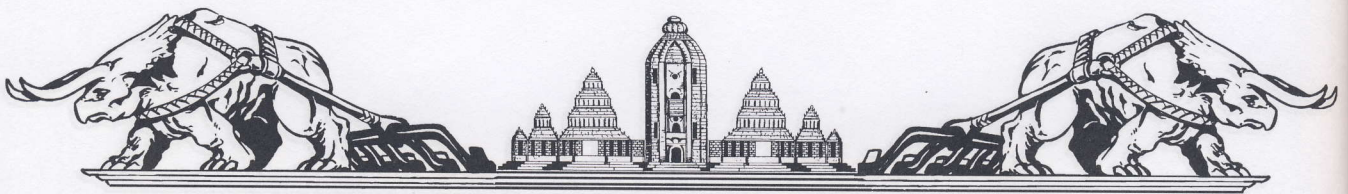
Bei dieser drückenden Enge müssen empfindliche Charaktere, die bis jetzt der *Raumangst* trotzen konnten, eine Probe –4 ablegen und erleiden gegebenenfalls die entsprechenden Probenaufschläge. Von den üblichen Helden-Rassen läuft nur ein männlicher Leonir Gefahr, stecken zu bleiben. Lassen Sie den Spieler alle halbe Stunde, also insgesamt drei Mal, eine *Akrobatik*- oder *Entwinden*-Probe ablegen, ob er sich an einer besonders kritischen Stelle durchwinden kann. Problematisch können aber auch große, sperrige Waffen werden. Als Faustregel gilt, dass für alle Waffen mit mehr als 1,50 Schritt Länge nach einer Stunde (am zweiten Engpass) der Punkt kommt, an dem man sie einfach nicht weiter mitnehmen kann, weil der Gang zu eng gewunden ist. Allerdings kommen hier unten auch kaum irgendwelche Waffendiebe vorbei ...

Der große Schacht

Allgemeine Informationen:

Schließlich gelangen die Helden aus der Enge des Ganges ans Licht: Vor ihnen scheint ein blasses, bläuliches Licht herüber, das immer stärker wird, je näher sie seinem Ursprung kommen. Am Schluss stehen sie auf einer Art Balkon, der sich zu einer immensen Halle im Berginneren hin öffnet.

Aus der Tiefe strahlt unablässig ein fahlblaues Licht herauf, das in einem regelmäßigen Rhythmus an Stärke ge-



winnt und wieder abnimmt. Doch das Pulsieren ist noch weit langsamer als der Herzschlag eines gewaltigen Jharranothen und wird den Helden erst nach einigen Minuten auffallen. Obgleich die riesige Spinne in der Mitte der Halle eifrig webt und spinnt und ihr Bestes tut, den scheinbaren Hallenboden mit ihren Netzen völlig zu bedecken, fällt doch von unten noch genügend blassblaues Licht herauf, um die gewaltige Höhlung im Fels zu erhellen.

Erst wenn ein Held direkt an den Rand des Balkons tritt und abwärts schaut, wird deutlich, dass die Halle ein gewaltiger Schacht ist, der unterhalb der schleierartigen Netze noch viele hundert Schritte, wenn nicht gar Meilen, nach unten führt.

Meisterinformationen:

Der Schacht, der hinaufführt aus den Tiefen Deres zum Kraterboden irgendwo über den Helden, ist heute kalt und leer. Er läuft nach oben hin kegelförmig zu und hat an der höchsten Stelle (direkt in der Kulthalle des Tempels) nur noch einen Durchmesser von etwa fünf Schritten. Auf der Höhe, in der Kutilakitaka ihre Netze spinnt, ist er bereits einige Dutzend Schritte breit, und niemand weiß, zu welcher Halle im Fels er sich noch tiefer unten öffnen mag.

Schon der erste Blick verrät ohne jeden Zweifel, dass derjenige, der von diesem dünnen Gespinnst abstürzt, tot ist. Sollte sich einer der Helden auf das Netz wagen und dann bei einer der für jeden zweiten Schritt fälligen *Akrobatik*-Proben – dabei kommen die Boni für (herausragende) Balance zum Tragen – scheitern, stürzt er ins Netz und kann nur aufwendig von seinen Begleitern gerettet werden. Wer nach Ihrem Urteil dabei tollkühnen Unfug macht, sollte bei einem Patzer durchaus den Todessturz erleiden. Manche Orte dürfen nicht verharmlost werden, wenn sie nicht zur Lachnummer werden sollen.

Die Spinne Kutilakitaka

Allgemeine Informationen:

Die Spinne nähert sich den Helden erst nach einiger Zeit, dann aber mit windschnellen Bewegungen. Aus der Nähe betrachtet, erweist sie sich als wahrhaft überragend: Kutilakitaka hat eine Rückenlänge von etwa zehn Schritten, weit mehr als acht lange Beine, die so schnell über die Fäden und Weben wuseln, dass sie einfach nicht zu zählen sind, und einem gewaltigen Kopf, der mit Ausnahme der großen Facettenaugen vage an ein

menschliches (amaunisches, neristisches ...) Gesicht erinnert. Sie 'spricht' mit den Helden durch Gedankenübertragung und hat offensichtlich auch keine Schwierigkeiten, deren Worte zu verstehen, ganz gleich, in welcher Sprache sie gesprochen werden.

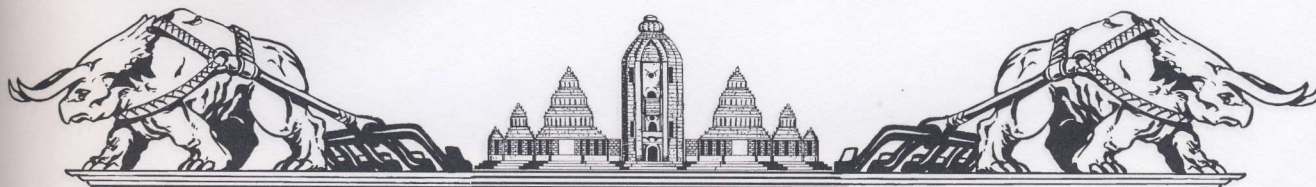


Meisterinformationen:

Damit Sie, lieber Meister, in der Lage sind, die fremdartige Kreatur überzeugend darzustellen, sei hier ein kleiner Einblick in ihre Gedankenwelt präsentiert:

Kutilakitaka webt und spinnt, spinnt und webt unablässig. Sie verrichtet ihr Werk, seit sie sich erinnern kann, doch es ist noch immer nicht getan. Zeitalter sind gekommen und gegangen, Kutilakitaka hat gewoben. Gerade erst hat sie gespürt, dass ein neues Zeitalter angebrochen ist, vielleicht das letzte, also muss sie sich mit dem Werk beeilen, damit nicht alles vergeblich war.

Denn unter ihr schlägt Hrangschuvas Herz. Das ganze Gebirge ist Tharamans Leib, und sie wacht über den Körper des gefallenen Giganten. Das Herz der Dämonenschlange, die er im Sterben unter sich begrub, schlägt und dröhnt unablässig, und wenn der Schacht nicht ganz versiegelt ist am Ende der Zeiten, dann wird sich die Geschuppte von jenseits der Welt wieder erheben und erneut gegen die Schöpfung anrennen. Und dann wird der Sternenwall zerbrechen und die Mächte des Draußen werden die Welt verschlingen. Also muss Kutilakitaka weben, unaufhörlich, um in den verbliebenen Jahrhunderttausenden doch noch den Schacht ganz zu verschließen.



Wie Sie sehen, denkt die Spinnengottheit in ganz anderen Dimensionen als jeder Sterbliche. Wie viel Sie von ihrem Wissen den Helden mitteilen, hängt vor allem von Ihren Spielern ab: Falls sie sich für uralte Mysterien und Geheimnisse begeistern können, auch wenn diese keinerlei praktischen Nutzen besitzen, werden sie solches Wissen lieben. Anderenfalls wäre es geradezu peinlich, wenn die Spinne desinteressierten Besuchern ihre Lehren aufdrängen würde.

Kutilakitaka ist übrigens keine Gedankenleserin: Damit sie fremde Gedankengänge verstehen kann, müssen sie schon von ihrem Gegenüber so eindeutig ausformuliert werden, wie das eigentlich allenfalls beim Sprechen geschieht.

Wir geben hier bewusst keine Werte der Spinnengöttin an, denn die Helden können sie nicht besiegen. Selbst wenn ein Hieb mit einer Klingenwaffe so gut ausfällt, dass er eines ihrer Beine abtrennt haben dürfte, geschieht eben genau das. Daraufhin wird sich Kutilakitaka einfach ans andere Ende der Halle zurückziehen und für ein paar Jahrzehnte dort weiterarbeiten. Und der Versuch, auf dem Netz balancierend den weichen Unterleib der Spinne zu treffen, ist definitiv ein Grund, weshalb ein Charakter durch das Netz und in den bodenlosen Abgrund stürzen sollte.

Ach ja: Die Netze der Spinne sind zu stabil, um von irgendeiner Waffe zerschnitten zu werden – selbst ein magisches Flammenschwert würde hier versagen.

Der Preis der Spinne (Meisterinformationen)

Die Helden besitzen keine Kostbarkeiten, die das Interesse Kutilakitakas erwecken könnte. Auch sämtliche erschütternden Berichte über die Not der Leute von Malrhira gehen ihr zur einen Trachee herein, zur anderen wieder hinaus.

Doch etwas anderes haben sie: Ihr Haupt- und Körperhaar. Kutilakitaka fordert als Ersatz und Bezahlung für ein Stück ihres Netzes, dass sich alle Helden nackt ausziehen und sie ihre Haare nehmen darf. Sie ist nicht bereit, einen anderen Preis zu akzeptieren, und ebenso wenig hat sie Lust zu feilschen.

Die Haare der Sterblichen besitzen eine besondere Kraft, die es Kutilakitaka erlaubt, noch festere Netze zu weben – letzten Endes sind es die Spuren der sterblichen Aura, die im Haar Stärke trotz Dünne symbolisiert, die die entsprechenden Kräfte der Götterspinne verstärken. Die Haare eines Loualil wird Kutilakitaka daher besonders begehren.

Falls Sie (wie fast zu erwarten) in Ihrer Runde zudem Amaunir, Leonir, Pardir oder Satyare haben, wird die folgende Szene besonders interessant. Achten Sie vor allem darauf, dass Sie Kutilakitakas Ungeduld deutlich machen: Die Riesenspinne tänzelt auf ihrem Netz und scheint stets bereit, auf Nimmerwiedersehen zu einem Stück Tagewerk zu verschwinden, wenn die Helden nicht zügig zustimmen und sich entkleiden. Danach müssen sie einzeln zu der Spinne treten und sich begutachten lassen.

Da Sie die folgende Szene nur an einem Helden ausspielen sollten, um eintönige Wiederholungen zu vermeiden, suchen Sie sich am besten denjenigen aus, der (und dessen Spieler) die bevorstehende Zudringlichkeit der Spinne in besonderem Maße 'zu schätzen weiß'. Vom Charakter her würde sich ein eitler Amaun anbieten,

doch auch hier ist letztlich die Persönlichkeit des Spieler ausschlaggebend.

Textvorschlag: 'Du stehst da, nackt im fahlen Licht des bodenlosen Schachtes. Langsam beugt sich die gewaltige Spinne nach vorne. Ihr Rumpf, groß wie ein Fass, ist direkt vor dir, ihr Hinterleib, größer als der Leib eines Jharranothen, scheint in Reichweite der Hände. Und dann ist da dieser Kopf, groß wie ein Kürbis. Die ausdruckslosen Facettenaugen mustern dich, und die vollen Lippen öffnen sich erwartungsvoll, fast, als wolle dich die Unsterbliche küssen. Aber es kommt anders – besser? Schlechter? Aus dem Mund ringelt sie wie eine Schlange ihre Zunge, warm und feucht, im roten Licht klebrig glitzernd und glänzend. Sie ist groß, lang wie dein Arm, dick wie dein Handgelenk, und ohne zu zögern fährt sie über deinen Kopf, scheint deine Kopfhaut zu streicheln, während sich zugleich die Haare ohne Schmerzen lösen. Nun legt sich die Zunge um deinen Hals, es ist wie eine klebrige Liebkosung, sucht verspielt und feucht in deinen Ohrmuscheln, gleitet dann an deinem Körper hinab, findet jedes einzelne Haar, zieht es heraus, ohne dass du es spüren würdest. Doch wie der silbrige Spinnenspeichel auf deiner prickelnden Haut zu einem dünnen Film trocknet, spürst du unangenehm deutlich.

Der Kopf verändert kaum seine Haltung, aber die Zunge der Unsterblichen gleitet an Armen und Beinen [ggf.: und Schwanz] entlang, kitzelnd und neckend, streichelnd und scherend, überall eine feine Schleimspur hinter sich ziehend.

Dann ist es vorbei. Du begreifst, dass es nur einige Augenblicke gedauert hat, auch wenn es dir wie eine schiere Ewigkeit vorkam. Als du nun zögernd zurücktrittst, ist dir kein einziges Haar am Leib verblieben.'

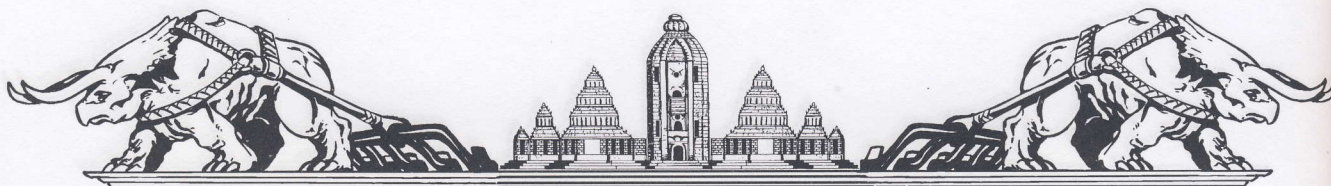
Selbstverständlich steht es Ihnen frei, diesen Text nach Belieben zu ersetzen oder zu ergänzen – aber er sollte in jedem Falle von einem extrem fremdartigen und aberwitzigen Erlebnis für die Helden erzählen, dass ihnen so kaum jemand glauben wird.

(Die Haarwurzeln sind übrigens nicht beschädigt, so dass sie es nicht mit einer Runde aus Haarlosen und Nacktkatzen zu tun bekommen werden. Haare wachsen ungefähr einen Finger (2cm) pro Oktal; ein BaLoa kann sich für 10 (kurz), 20 (mittel) oder 30 (lang) AsP sein Fell bis zur ursprünglichen Länge zurückwachsen lassen, wenn ein Geist des Lebens in ihm weilt.)

Wichtig: Die ganze Prozedur des Abschleckens hat einen erheblichen Vorteil: Dadurch überträgt sich der Geruch der Spinne für etwa W3 Tage auf die Helden und sie (sowie ihre eventuellen Begleiter) werden von tierischen Kreaturen gemieden. Konkret heißt das, dass das Uralor und andere Raubtiere, aber auch der Neristur-Riese sich von dergestalt 'gesegneten' Helden fernhalten und sie nicht angreifen. Der Geruch bleibt auch dann haften, wenn sich die Charaktere gründlich reinigen.

Der Spinnenschleier

Wenn Kutilakitaka zufriedengestellt ist, huscht sie auf ihren langen, schlanken Beinen über das Netz davon, ohne sich noch um die Helden zu kümmern – ganz gleich, was diese tun. Statt dessen macht sie sich irgendwo in der Ferne an ihrem Netz zu schaffen.



Warten Sie, bis die Spieler ernstlich von dem Zweifel geplagt werden, dass sie von der Götterspinne übers Ohr gehauen wurden. Dann erst kehrt Kutilakitaka zurück und hält in einer empor-gereckten Klaue ein silbrig glänzendes Tuch von gut zwei mal zwei Schritt Fläche.

Der Schleier ist extrem leicht (etwa eine Uncia) und sehr reiß-fest. Er hinterlässt an den Händen ein leicht klebriges Gefühl (irdisch: wie von einem Klebeband oder einer aufgeladenen Frisch-haltefolie ...), man kann ihn aber ohne Schwierigkeiten wieder ab-lösen.

Wenn sie ihren Teil des Handels damit erfüllt hat, huscht Kutila-kitaka ohne ein Wort des Abschieds endgültig davon.

Der Rückweg

Meisterinformationen:

Der Geruch der Spinne sollte es den Helden erlauben, ohne wei-tere Kämpfe und Verfolgungsjagden das Höhlensystem zu verlas-sen. (Er ist aber nicht so wirkungsvoll, dass sie damit gar den erwachsenen Uralor aus seinem Unterschlupf verjagen könnten.) Was jetzt noch geschieht, hängt viel von den bisherigen Taten der Helden in dieser Episode ab – ob sie sich von Mishipanga verab-schieden oder die Priesterin (so sie noch lebt) lieber meiden. Das Abenteuer jedenfalls geht weiter, wenn die Helden nach einem Reisetag ins Tal der Sphinx zurückkehren.

Zurück im Tal der Sphinx

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden mit der Spinnenseide zurückkehren, öffnet sich ihnen das Tor, sobald sie sich den Wächtern nähern. Die Sphinx zeigt erneut keinerlei Reaktion, als die Helden vor sie hin treten; doch nachdem die Helden das Tuch vor ihr abgelegt haben, blickt die Katzenstatue sie erneut lange und prüfend an. Dann erhebt sie ihre Stimme: "Ihr habt bewiesen, dass ihr ein ernstes Anliegen habt und bereit seit, dafür Gefahren entgegenzutreten und Opfer zu bringen. Ihr seid würdig, meinen Rat zu empfangen."

Die Sphinx wartet einen Augenblick und fährt dann fort: "Thyrodatus MurNai ist nicht der, der er scheint. Sein Leib ist besessen vom Geiste des Verfluchten Krinamuton UrCho, der durch ihn herrscht und regiert. Bald schon wird er unangreifbar sein, denn er webt im Palast der Goldenen Tiger an einem Ritual, das seine Macht vervielfacht. Findet ihn und vertreibt ihn aus dem Körper des Satrapen, doch zuerst müsst ihr sein Opfer befreien und seinen Sadur besiegen."

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nun einwenden, dass der Sadur für sie unbesieg-bar sei, wird die Sphinx nach einiger Zeit ergänzen: "Ihr besitzt

die Waffe bereits. Dachtet ihr, ich benötigte wirklich einen Tand wie eine Sterbliche? Das Netz der Spinne Kutilakitaka kann den Sadur an einen Ort fesseln."

Weitere Angaben macht die Sphinx nicht – für ihre Verhältnisse hat sie schon extrem klar gesprochen. Wir haben hier bewusst den Klartext gewählt, damit er direkt verständlich ist. Wenn Sie das Ihrer Runde zutrauen, sind Sie herzlich eingeladen, die Informa-tionen deutlich dunkler und mysteriöser, eben orakelhafter, zu präsentieren.

In jedem Falle sind die Helden jetzt entlassen. Das Tor öffnet sich erneut und sie sollen hinaustreten. Ihre Zeit im Tal der Sphinx ist vorbei, und sie sollten sich (am nächsten Morgen) auf den Rückweg nach Malrhira machen.

Ach ja: Wenn Sie den Verdacht haben, dass Ihre Helden das Amu-lett der Augen später nicht dem geheilten Satrapen zurückgeben würden und sie ein solch wichtiges Artefakt lieber nicht in Helden-besitz sehen möchten, besteht nun die Möglichkeit, es ihnen auf mysteriöse Weise abzunehmen. Dann verschwindet es von dem Ort, an dem der betreffende Held es aufbewahrt, und erscheint um den Hals einer Wächterstatue gehängt – als habe es dort schon immer gehangen ...

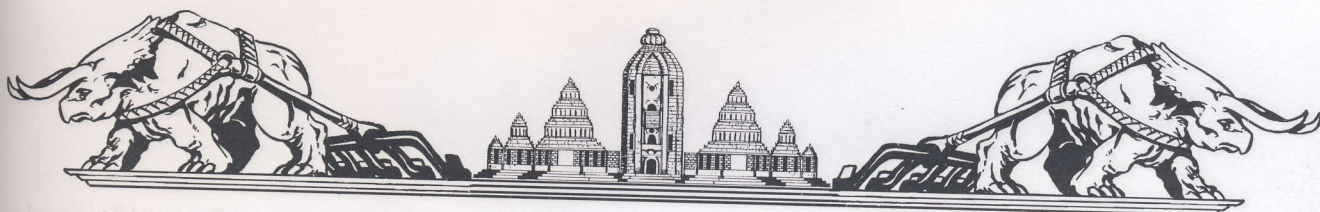
Der Lohn der Anstrengungen

Meisterinformationen:

Hiermit ist die zweite Episode des Abenteuers beendet, jener Teil, der in der Wildnis und an überaus mysteriösen Orten spielt. Auch hier und jetzt können Sie den Helden Abenteurpunkte zu-kommen lassen – und das, was die Helden erlebt haben, ist sicher-lich **200 AP** pro Kopf wert, je nach den Erlebnissen bei der Sphinx und bei Kutilakitaka auch nochmals bis zu **80 Punkte** mehr. Sie können (und sollten) auch hier spezielle Erfahrungen (siehe

auch Seite 30) verteilen, wobei sich körperliche und Wildnistalente für die Reisepassagen einerseits anbieten, andererseits aber auch Wissenstalente wie *Geographie*, *Geschichtswissen*, *Götter und Kulte*, *Pflan-zen-* und *Tierkunde* durch die Erlebnisse im Tal der Sphinx und bei der vorzeitlichen Riesenspinne.

(Dazu kommen natürlich noch Erfahrungen, die aus von Ihnen als Meister besonders gestalteten Passagen oder aus den allfälligen Kämpfen herrühren.)



Die Rückreise

Meisterinformationen:

Sie haben große Freiheit, was die Ausgestaltung der Rückreise angeht – denn die nötigen Ortsbeschreibungen finden Sie ja schon bei der Hinreise.

Es hängt ganz von Ihnen ab, wie weit die Helden zu Fuß gehen müssen (und z.B. davon, ob die Helden den Jharranoten in Amthachak haben stehen lassen.)

Irgendwann aber, nachdem die Treppe erneut gemeistert ist und die Helden das Dorf Amthachak hinter sich gelassen haben, können Sie die folgende Begegnung einstreuen:

Schatten am Himmel

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden gerade durch das Gebirge ziehen, ob zu Fuß oder auf dem Rücken eines Jharranoten, können sie in einiger Entfernung einen Schatten am Himmel entdecken, der suchend über dem Weg kreist und sich ihnen allmählich nähert.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden ruhig einen Augenblick in dem Glauben, dass es sich wieder um den Schamanen Shirrhûgrach handelt. Doch ehe sie sich unauffindbar im Unterholz verkrochen haben, erkennt der scharfsichtigste von ihnen, dass es sich um eine Hummel handelt – möglicherweise um die der geflohenen Phasmajira-Gardisten ... nein, sogar ganz sicher, wie die Malrhirer Bemalung andeutet.

Es ist wirklich die fragliche Hummel, und an Bord befindet sich zur Zeit nur der Mechanopath, der das Fluggerät steuert. Das Gerät landet auf einer Wiese in der Nähe der Helden, und der Pilot erklärt den Helden, dass ihm sein Vorgesetzter Lykomynos befohlen hat, die Reisenden zu suchen und zu dem versteckten Lager zu bringen, das die Rebellen unweit von Malrhira unterhalten.

Es liegt jetzt an den Helden, ob sie erst einmal mitkommen und mit dem Offizier reden wollen (der den Helden möglicherweise noch für die Hilfe bei seiner Befreiung dankbar ist) oder ob sie versuchen, den Piloten direkt zu überzeugen, sie nach Malrhira zu bringen – dafür sind aber gute Argumente und große Überzeugungskraft notwendig.

Zwingen sollte man einen Mechanopathen tunlichst nicht, da er allein die Kontrolle über seine Apparatur besitzt ...

Die Hummel

Meisterinformationen:

Die Konstruktion besteht aus einem Rumpf von etwa vier Schritt Länge und einem Schritt Durchmesser, der aussieht, als bestünde er aus einzelnen, etwa handteller- bis schrittgroßen großen Chitinplatten (am vorderen, unteren Rumpf eine große 'Brustplatte' aus rotem Stahl), die auf Karetan-Spannen aufgezogen sind.

Im Inneren kann man erkennen, dass die Chitinplatten offensichtlich mittels Strängen aus Seide bewegt werden können, die wie-

derum in einer geleeartigen Masse verlaufen, die vom Innenraum durch eine durchsichtige, vielfarbig schimmernde Haut getrennt ist. Der 'Gelee' fühlt sich warm an.

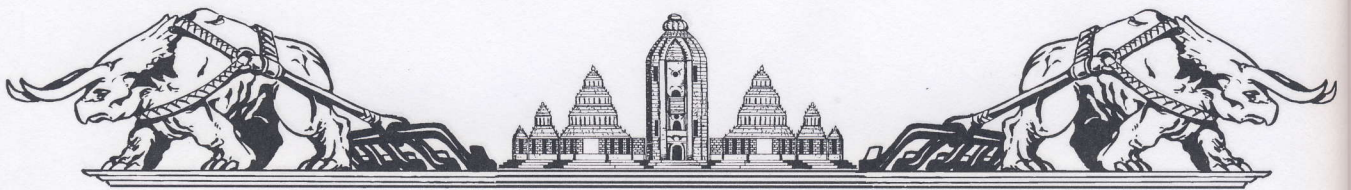
Der Pilotensitz weist am Kopfende eine Haube auf, in der sich wie ein geöffneter Mund violettes, lebendes, pulserendes Gewebe erkennen läßt.

Die Flügel bestehen auf den ersten Blick aus demselben Material wie auch Libellenflügel, ein genauerer Blick zeigt jedoch, daß auch hier die tragenden Teile aus Karetan bestehen und die 'Sehnen' aus Spinnenseide; die Oberfläche der Flügel glänzt wie Öl auf einer Pfütze. Am Ansatz der Flügel kann man mehrere dicke Stränge beständig zuckenden Muskelgewebes erkennen, die am 'Kiel' der Maschine befestigt sind.

Die Hummel ist ein recht großer Insektopter, der üblicherweise für Kurier- und Beobachtungsflüge von Offizieren oder zum Abwurf von Brandölkugeln (oder Eisenblitzen) eingesetzt wird so-

Episode drei: Hoch über dem Boden

wie um Bela-Schützen eine erhöhte Abschußplattform zu bieten. Zur Selbstverteidigung und für Angriffe gegen Bodenziele ist die Hummel mit einer Draglossa ausgestattet. Sie hat hinter dem Sitz des Piloten noch vier reguläre Sitze und zwei Notsitze, was heißt, daß es eventuell etwas eng werden könnte. An Gepäckraum steht Platz für das Äquivalent von fünf Rucksäcken zur Verfügung. Die Draglossa ist Teil der Apparatur und kann (so in diesem Fall) vom Piloten mit bedient werden, auch wenn ein eigener Richtschütze unter den Helden besser wäre.



Der Flug

Allgemeine Informationen:

Kaum haben die Helden Platz genommen, steckt der Mechanopath auch schon seinen Kopf in die Haube, und ein Zittern durchläuft die ganze Apparatur und von der geleeartigen Masse geht eine plötzliche Wärme aus. Dann beginnen sich die beiden glitzernden Flügel zu bewegen, anfangs träge wie bei dem namensgebenden Insekt, dann immer schneller, bis nur noch ein Flirren in der Luft zu erkennen ist. Dann scheint auch schon der Erdboden nach unten fortzustürzen, und alles schrumpft mit beängstigender Geschwindigkeit. Der Wind heult um die Köpfe und Oberkörper der Helden, die aus dem Rumpf der Hummel herausragen, und irgendwo in der Tiefe fließt ein schmales, lehmbraunes Band, die am Boden so mächtige Thar-

pani. Das ganze Land ist ein Muster aus Grün und Braun, und die Jharranothen auf den Feldern wirken kleiner als Mäuse. Die Welt versinkt, und die Winde und Wolken umgeben das Fluggerät. Nur etwas Kartettan, Holz, Metall und Fleisch (?) trennen die Helden von einem Sturz in den Tod.

Meisterinformationen:

»Alleine mit ihrem Fluggerät am Himmel haben manche Flieger zu sich selbst gefunden.

Andere haben zu einem Gott gefunden.

Viele haben vergessen, dass da ein Unterschied ist.«

So sagt es ein Gedicht der fliegenden Poetin Serraluna ti Partholon; und wirklich ist ein solcher Flug eine zugleich erhebende und erschreckende Erfahrung, wie sie wohl kein Held je zuvor gemacht hat. Helden mit dem Nachteil Höhenangst sind vermutlich den gesamten Flug über zu nichts anderem zu bewegen als bisweilen zu wimmern und den Inhalt ihrer Innereien krampfhaft bei sich zu behalten. (Höhenangst-Probe-8)



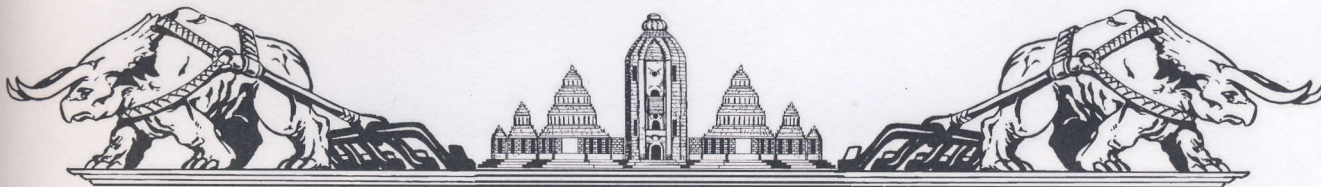
Der Unterschlupf der Aufständischen

Meisterinformationen:

Das Versteck der Rebellen liegt östlich von Dhima in den Ausläufern des Gebirges.

Es stellt kein größeres Problem dar, hier den Offizier Lykomynos dazu zu bewegen, den Helden noch einmal die Hummel für einen Flug nach Malrhira zu leihen.

Wie die Rebellen von der Aufgabe der Helden wussten, ist schnell erklärt: MyKao, die Zofe der BaLoa, hat sich zu ihnen durchschlagen können. Falls Cassiorathis SharFo die Helden nicht begleitet, ist sie nach dem Wissen der Zofe gefangengenommen worden und einfach verschwunden – ohne Prozess und sogar ohne Zurschaustellung.



Malrhira in Sicht!

Allgemeine Informationen:

Wenn sich die Hummel mit den Helden der Stadt Malrhira nähert, gestikuliert der Pilot und deutet auf den verlassenen Palast der Goldenen Tiger, der dicht vom Blätterwerk der Bäume umwuchert ist. Offensichtlich will er die Helden dort absetzen.

Meisterinformationen:

Es ist für die Hummel viel zu gefährlich, sonst irgendwo innerhalb der Stadtmauern zu landen, und höchst fraglich, ob die Helden von einem Landeplatz außerhalb der Mauern unentdeckt durch die Tore gelangen könnten. Notfalls wird der Pilot seine Argumente auch laut rufend vorbringen, davon abbringen lässt er sich jedenfalls nicht – er ist um keinen Preis bereit, irgendwo im Umkreis der Stadt zu Boden zu gehen.

Der Feind in den Lüften

Allgemeine Informationen:

Doch wenn sich der Flugapparat allmählich dem alten Palast nähert, wird deutlich, dass er nicht unbemerkt geblieben ist: Im Blätterdach erhebt sich eine schwarze Gestalt, groß und muskulös, und entfaltet ihre Schwingen – weitgespannte und mächtige Drachenflügel, die sich schnell durch die Lüfte bewegen und den Pardirschamanen eilig der Hummel entgegen tragen.

Meisterinformationen:

Der Feind ist niemand anders als Shirrhûgrach, auch wenn dieser noch nicht ahnt, dass die Helden in der Hummel sitzen. Sein Ziel ist es, die Neuankömmlinge zu verjagen oder, wenn sie nicht schnell das Weite suchen, zur Landung zu zwingen.

Ein Kampf wie im Flüge ...

Meisterinformationen:

Um den nun unausweichlichen und nur allzu bald beginnenden Konflikt darzustellen, präsentieren wir Ihnen hier kurze Regeln für Luftkämpfe, das sogenannte 'Positionssystem', bei dem nur festgestellt wird, wie gut die Kämpfer zueinander stehen, also, welche Qualität ihre Positionen haben, nicht aber, wo sie genau stehen, wie ihre momentane Geschwindigkeit etc. ist.

Spielen Sie den Luftkampf schnell und dramatisch, und wenn die Regeln einmal nicht alle möglichen Vorgänge völlig eindeutig abdecken sollten (denn man kann nie genau wissen, auf welche Ideen Spieler kommen können), wählen Sie immer die zügigere Möglichkeit.

Wichtig ist, dass die Spieler ihre Aktionen beschreiben, damit man auch spürt, dass die Helden "eine enge Kehre fliegen", sich "im Sturzflug auf den Gegner stürzen, dann aber haarscharf an ihm vorbeiziehen" und dergleichen mehr.

Die beiden Kämpfer in diesem Luftgefecht sind die Hummel und Shirrhûgrach, wobei die Hummel durch die Helden an Bord even-

tuell zusätzliche (Fernkampf-)Angriffe pro Runde durchführen kann.

Die Helden sind an Bord der Hummel, die ab jetzt von den Spielern geführt wird. Wenn die Spieler zu sehr dazu neigen, jeden möglichen Schritt ein Dutzend Mal durchzudebattieren, sollten Sie einen aus ihren Reihen wählen, der die Manöver der Hummel festlegt. Sie als Meister sind derjenige, der den Pardirschamanen Shirrhûgrach führt.

Die Hummel ist als relativ langsames Gefährt kaum in der Lage, den Angreifer auszumanövrieren, aber dafür ist sie deutlich stabiler, und die Helden an Bord können im Fernkampf angreifen, während Shirrhûgrach darauf angewiesen ist, aus der Nähe zu attackieren und die künstlichen Flügel der Hummel zu zerfetzen. Praktisch liegt die Initiative dennoch bei dem Pardirschamanen, denn er entscheidet, wann er angreift, die Hummel kann darauf nur reagieren; außerdem bleibt der Schamane außerhalb der Reichweite eventueller Nahkampfwaffen der Helden.

Die Draglossa des Fluggeräts ist auf große Streuung eingestellt, damit überhaupt eine Möglichkeit besteht, den schnellen Shirrhûgrach zu treffen; daher hat sie einen AT-Wert von 12, der um den halben Richtschützen-Wert eines Helden ansteigt, falls dieser sich mit Draglossas auskennt.

Die relevanten Werte für diesen Luftkampf sind:

Hummel	Shirrhûgrach
MU 10	MU 19
Manöver 12	Manöver 18
AT 12	AT 16
PA 4	PA 14*
TP 7W6 (Draglossa)	TP 2W6+2 (Klauen)
LE 40** (pro Flügel) / 180 (Rumpf)	LE 60
RS 2 (Flügel) / 4 (Rumpf)	RS 4
GS 14	GS 22

*) einmal gegen den Draglossa-Angriff, zusätzlich einmal gegen Fernkampfangriffe der Helden

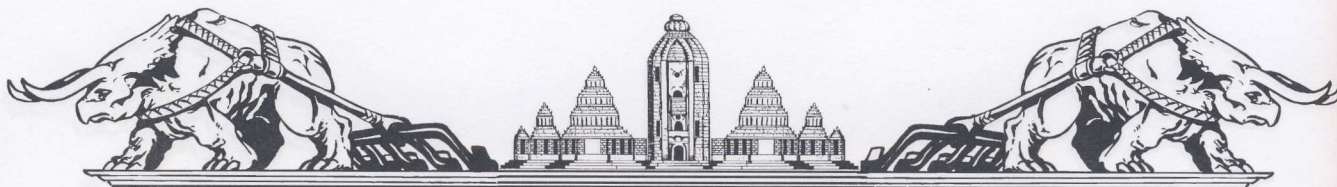
**) Wenn die Hälfte der LE an einem Flügel verloren ist, muss die Hummel eine Notlandung machen.

● Zuerst erklären die Kämpfer, ob sie in der folgenden Runde offensiv oder defensiv kämpfen wollen oder ob sie besondere Bewegungen durchführen wollen – sie legen also ihre Taktik für die nächste Runde fest.

● Dann wird die Positionsprobe gewürfelt, um festzustellen, wie die Kämpfenden zueinander positioniert sind.

● Danach werden die Positionswerte verglichen. Das schlechtere Ergebnis wird vom besseren abgezogen, und die verbleibenden Punkte können vom Sieger aus diesem Vergleich so eingesetzt werden wie bei der Bestimmung der Rundentaktik festgelegt.

● Nun werden die Attacken und Paraden gewürfelt, wobei die eventuell im vorigen Schritt veränderten Kampfwerte



zu Grunde gelegt werden; eventuelle Fernkampfattacken der Helden werden jeweils Vor den Aktionen von Hummel und Pardirschamanen abgewickelt.

Die Rundentaktik

Zu Beginn jeder Kampfunde legt der Kämpfer fest, ob er in der folgenden KR wie seine Position gegenüber dem oder den Gegnern sein soll und ob sie ihm als Angreifer oder Verteidiger nutzen soll.

Offensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprobe verwenden, um seine AT zu verbessern, seine TP zu erhöhen und/oder die PA des Gegners zu senken. (In diesem speziellen Fall kann die Hummel ihre TP nicht erhöhen, da sie einen 'Feueratem' als Waffe einsetzt.)

Defensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der Positionsprobe verwenden, um seine PA zu verbessern oder die AT seines Gegners zu senken.

Bewegung: Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprobe sammeln, um später eine bessere Position zu bekommen oder die Entfernung zu einem Gegner zu verändern. (Bei einem Kampf gegen mehrere Gegner könnte er so auch von einem zum nächsten wechseln.)

Die Positionsprobe

Kern des Systems ist die Positionsprobe, die als Probe auf das Talent *Fliegen* oder *Fluggeräte steuern* gewürfelt wird; Spezialisierungen wie *Luftkampf* werden voll angerechnet. Der Einfachheit halber (um nicht alle Werte für den Mechanopathen und Shirrhûgrach angeben zu müssen) gehen wir hier jedoch von Manöverwerten aus, die wie Eigenschaften gehandhabt werden. Die Probe wird offen gewürfelt, das heißt, jeder am Kampf Beteiligte zählt, wie viele Punkte er übrig behalten hat – dies ist seine *Position* für die nun folgende Runde. Fliegende Wesen mit einer maximalen GS von 20 oder mehr (also der Pardirschamane) erhalten einen Bonuspunkt, ebenso wie sehr kleine Wesen einen Bonus von 2 Punkten erhalten, winzige sogar einen von 3 Punkten. (Grundlage für die Größen sind die Fernkampftabellen auf WM 105.)

Der Vergleich der Positionswerte

Nun wird verglichen, welcher Kämpfer den besseren Positionswert (mehr Punkte übrigbehalten) hat. Die niedrigere Punktzahl wird von der höheren abgezogen, und die verbleibenden Punkte können vom besser Positionierten so eingesetzt werden, wie er es bei der Festlegung der Rundentaktik angegeben hat.

Distanzveränderungen durch Positionspunkte

Die Entfernungen, die zwei fliegende Kämpfer zueinander einnehmen können, sind: Handgemenge (Umklammerung und waffenlose Angriffe), Nahkampf (mit üblichen Handwaffen), Stangenwaffen (wie die typische Ashariel-Lanze), Distanz (Sturmangriffe und 'Lanzenreiten'), Fernwaffen (Bogenschuß- oder Speerwurfweite).

Um die Entfernung um eine Klasse zu verändern, muss ein Kämpfer zwei Positionspunkte aufwenden; um sich aus dem Handgemenge zu lösen, muss natürlich vorher eine *Entwinden-*

Probe gelungen sein. Um zusätzliche TP zu erzielen, müssen die Kämpfer zu Beginn der Runde einen Abstand von *Distanz* oder mehr gehabt haben – auch ein Flieger benötigt 'Anlauf'.

Ansparen von Positionspunkten

Ein fliegender Kämpfer kann die Hälfte seiner bei der Positionsprobe gewonnenen Punkte ansparen und mit in die nächste Runde übertragen. Tut er dies, so hat er jedoch überhaupt keine Positionspunkte in dieser KR zur Verfügung; außerdem verliert er alle angesparten Punkte, sobald er durch einen Treffer Schaden erleidet. Man kann maximal so viele Punkte ansparen wie der TaW: Fliegen beträgt, also maximal das Doppelte des TaW an Punkten zur Verfügung haben.

Fernkampf von Bord der Hummel aus

Für die Helden sind Fernkampf-Proben um 2 bis 5 Punkte je vorangegangenen Manöver erschwert.

Ziele in der Luft – Shirrhûgrach in diesem Fall – sind fast immer in Bewegung, so dass er als Größenklasse 'mittel' angesehen werden muß. Würfe oder Schüsse nach unten erzielen (je nach Entfernung) 1 bis 2 TP mehr, sind jedoch prinzipiell um 2 Punkte erschwert.

Shirrhûgrach kann pro Runde den 'Angriff' der Hummel parieren und einem Geschoss ausweichen, wobei er letzteres mit seinem halben Ausweichenwert tut, wenn er vorher parieren musste, mit dem vollen Wert, wenn er nicht gezwungen war zu parieren.

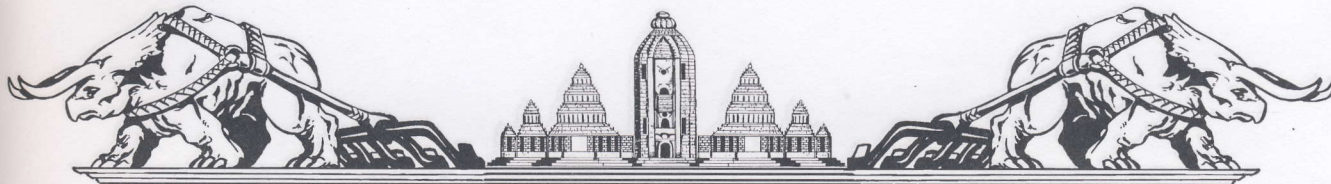
Wie schon erwähnt, was die 'rohen' Zahlen genau bedeuten, ist eine Frage der Vorstellungskraft von Meistern und Spielern und sollte stets erzählerisch gehandhabt werden. Shirrhûgrach versucht, aus dem Sturzflug heraus die Flügel der Hummel zu attackieren; der Mechanopath versucht, das Fluggerät so zu positionieren, dass er den anfliegenden Pardirschamanen mit dem 'Feueratem' treffen kann.

Helden, die ihre Schusswaffen bereit haben, können schießen (s.o.), wobei für Nachladezwecke zu bedenken ist, dass eine 'Flug-Kampfrunde' etwa drei 'Boden-Kampfrunden' entspricht. Achten Sie generell auf den Munitionsverbrauch der Helden, denn auch im Palast der Goldenen Tiger werden sie öfters zu Fernkampfangriffen greifen wollen – falls sie noch Pfeile oder Bolzen haben. Die Draglossa kann jede KR abgefeuert werden, jedoch beträgt ihr Munitionsvorrat nur 12 Schuss.

Nach jedem erfolgreichen Sturzflugangriff muss Shirrhûgrach eine Weile 'verschnaufen' und Höhe gewinnen und zirkelt dann für mindestens 5 'Flug-Kampfrunden' am Himmel in etwa 3W20+20 Schritt Abstand zur Hummel. In dieser Zeit können die Helden wiederum versuchen, auf ihn mit Handschusswaffen zu schießen. Ob die Waffe überhaupt eine Chance hat, den Feind zu treffen, ergibt sich aus der Angabe der maximalen Reichweite.

Spielleitertipps

Mit dieser Prozedur sollte es Ihnen bereits gelingen, einiges an Spannung zu erzeugen. Doch dabei sollten Sie nie das Ziel aus den Augen verlieren, dass die Helden natürlich letztlich lebendig im Palast ankommen sollen und das Gefühl haben sollten, es ih-



rem Peiniger heimgezahlt zu haben; ein Gefühl, dass übrigens um so größer ist, je unwahrscheinlicher anfangs der Erfolg (oder auch nur das reine Überleben) erschien.

Hier daher ein paar Tricks, wie sich der Kampf noch spannender gestalten und zugleich in die gewünschte Richtung lenken lässt:

● Falls Shirrhûgrach bislang die Hummel noch nicht sonderlich gefährdet hat, können Sie den Moment nutzen, wenn er gerade die Flugmechanik erreicht hat, und entscheiden, dass er nach dem ersten Krallenschaden *nicht* weiterfliegt, sondern auf dem Flugapparat hocken bleibt und ein zweites Mal an den Flügeln reißt. Dabei verursacht er zwar noch einmal 2W Trefferpunkte, andererseits kann er aber nun auch leichter von einem Schützen unter den Helden getroffen werden (oder gar einem Stangenwaffenkämpfer, der sich gefährlich weit herauslehnt ...).

● Wenn Shirrhûgrach angeschlagen ist und Sie den Helden einen weiteren Erfolg gönnen wollen, können Sie entscheiden, dass er nach einem Sturzflugangriff eine zusätzliche halbe Minute am Himmel kreisen und sich damit den Schüssen der Helden aussetzen muss, ehe er wieder angreifen kann.

● Schließlich können Sie selbstverständlich Shirrhûgrachs Rolle ein wenig verbessern, wenn er zu schnell zu verlieren beginnt, indem Sie ihm z.B. zugestehen, dass er sich unter die Hummel gekrallt hat und den Rumpf oder die Steuerseile beschädigt ...

Letzten Endes jedoch sollte Shirrhûgrach, der Peiniger Malrhiras (und der Helden) geschlagen und vermutlich brennend zu Boden stürzen. Gönnen Sie den Helden diesen Triumph, denn mit der Erkundung des Baumpalastes haben sie das Gefährlichste noch vor sich ...

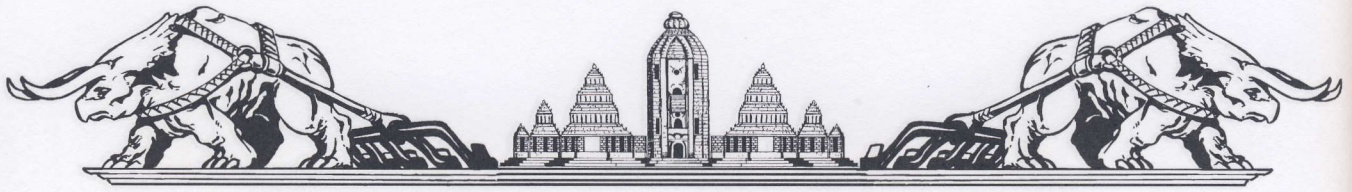
Sturzgefahr

'Tod durch Absturz' ist ein unschönes Thema. Dies gilt für diesen Luftkampf, aber genauso (oder vielleicht sogar noch mehr) für den folgenden Abschnitt, in dem es um die Erforschung des Baumpalastes geht. Denn wenn man einmal von dem absurden Fall absieht, dass jemand mit voller Absicht aus dem Insekthopter springt oder ins Leere tritt, kommt es nur durch Würfelpech zu tödlichen Stürzen. Und da es möglichst vermieden werden sollte, einen Helden allein aufgrund außerordentlichen Würfelpechs einfach umzubringen (und dafür auch die Charaktererschaffung zu viel Liebe zum Detail erfordert), müssen Sie mit der Frage umgehen, wie man den Luftkampf und die eigentlich lebensgefährliche Kletterpartie in den Bäumen spannend hält und sich gar nicht erst das Gefühl eines Ruhetagsspazierganges einstellt. Da hilft es zum Beispiel, wenn Sie einfach häufig die Spieler in den Beschreibungen einer Örtlichkeit oder eines Wegs daran erinnern, dass sie gerade einmal wieder den fernen Boden weit unter ihren Füßen sehen, dass der warme Wind an ihnen zerrt und dass das Holz oder das Seil unter ihren Füßen unter ihrem eigenen Gewicht zu schwanken und zu knarren beginnt.

Wenn ein Held aus dem Insekthopter zu stürzen droht, können Sie aus dem Versuch, ihn wieder zurückzuziehen, eine dramatische Rettungsaktion gestalten. Im Bau können eventuelle Stürze durch die zahlreichen Schlingpflanzen und Lianen schon einige Schritt unterhalb der Absturzstelle enden. Das mag durchaus einen gewissen Schaden verursachen, denn manche Lianen haben Dornen oder Stacheln. Doch der Schaden (etwa 1W3 pro Schritt Fallhöhe) ist nicht mit dem eines Sturzes aus dreißig Schritt Höhe vergleichbar.

Das alles setzt jedoch voraus, dass sich die Helden auch angemessen und vernünftig verhalten, und dazu gehört das Anseilen an zweifelhaften Stellen, damit man den Sturz eines Gefährten abfangen kann. Wer auf alle Sicherheitsmaßnahmen verzichtet und munter auf unsicherem Untergrund entlangstolpert, den sollten Sie erst mit einer Situation vorwarnen, aus der er sich mit mehr Glück als Verstand retten kann, etwa weil er 'nur' fünf Schritt tief auf einen darunter liegenden Ast stürzt – wo derlei sinnvoll ist, müssen Sie entscheiden. Boshaft wäre es, wenn der Unglücksrabe erst auf einen tieferliegenden Ast stürzt, dabei etwas Schaden nimmt, den Ast aber durch den Aufprall abbricht, weiterstürzt etc. Dadurch könnten Sie zugleich Wege kappen, die die Helden nicht gehen sollen ...

'Hartnäckige Wiederholungstäter' sollten im Extremfall auch einmal nach einer Abfolge von misslungenen Proben wirklich abstürzen und mit 1 verbliebenen LeP inmitten zerschmetterten Unterholzes in einem Schlammloch am Boden liegen bleiben. Dabei empfehlen wir auch, den Ausgang im ersten Moment nach Möglichkeit nicht einmal dem Spieler des abgestürzten Helden und auf gar keinen Fall den übrigen Spielern mitzuteilen: Der Gefallene ist erst einmal lange bewusstlos, und die anderen haben nur sehen können, wie ihr Gefährte mit einem grässlichen Krachen unter dem dichten Blätterdach verschwand.



Der Palast der Goldenen Tiger

Meisterinformationen:

Der alte Palast im Herzen von Malrhira bildet die Bühne für den letzten Teil dieses Abenteuers, das seinen Namen trägt. Hier müssen die Helden drei Aufgaben erfüllen, nämlich das ausersehene Opfer befreien, den Sadur töten und den Satrapen lebendig gefangen nehmen. Wie Sie diese Aufgaben präsentieren können, finden Sie in einer Übersicht im Anschluss an die Beschreibung der Räume (S. 66). Sie sollten diese Beschreibung auf jeden Fall noch einmal lesen, ehe Sie mit dem Spiel im Palast beginnen.

Ganz allgemein gilt es zu beachten, ein gutes Gleichgewicht zwischen einer 'Besichtigungstour' und einem Feldzug zu wahren, denn beide Extreme sind unangebracht: Versuchen Sie, die Reize und Wunder des seit Jahrhunderten fast gänzlich unerforschten Palastes ebenso zu präsentieren wie die zahlreichen Bedrohungen, die hier auf die Helden warten und die ihnen ein zu sorgloses Erforschen der Antiquitäten schnell verleiden dürften.

Die einzelnen Nester und Wege

Meisterinformationen:

Der Palast ist an und zwischen drei großen Bäumen errichtet. Eine räumlich korrekte Darstellung der verworrenen und in vielen Ebenen angeordneten Wege und Pfade wäre wenig hilfreich und vermutlich nicht einmal sonderlich gut zu verstehen. Daher haben wir uns entschieden, statt dessen eine Art 'Flussdiagramm' zu präsentieren, das die Räume in der Anordnung zeigt, in der die Helden sie passieren müssen, nicht aber, wie sie wirklich im Raum zueinander liegen. Es ist ebenso möglich, alle Räume zu betreten, ohne einen Weg mehrmals zu gehen, wie auch, nur einige wenige Wege und Räume zu besuchen – das ist eine Entscheidung, die ganz den Spielern obliegt. Doch damit die Helden nicht ganz an dem Abenteuer vorbeilaufen, sind die Schauplätze der drei wichtigsten Begegnungen (mit dem Opfer, dem Sadur und dem Satrapen) ebenso wenig hundertprozentig festgelegt, sondern können bei Bedarf von Ihnen variiert werden.

Die Szenerie

Allgemeine Informationen:

Die drei Bäume, die den Palast tragen, wachsen nicht nur nahe beieinander, sie sind auch durch unzählige Schlingpflanzen und

Ranken miteinander verbunden. Es ist durch das dichte Blätterwerk, das von unzähligen verschiedenen Pflanzen stammt, so gut wie unmöglich, weiter als einige Schritt zu sehen, und oft ist selbst das Fortkommen durch die Schlingpflanzen erschwert, die ebenso mühsam zu zerhacken wie zu überklettern sind. Der Palastbereich ist selbst außerhalb der Gebäude ein Chaos aus blassgrünem Licht, schwüler Feuchtigkeit und tropfendem Wasser – und das auch an sonnigen Tagen. Lautestes Vogelschreien und Insektensurren tönt aus allen Richtungen – selbst von unter den Helden –, und überall finden sich plötzliche Windungen, hinter denen unvermittelt Gegner auftauchen können, die in diesem Fall ebenso überrascht sind wie Ihre Helden selbst.

Meisterinformationen:

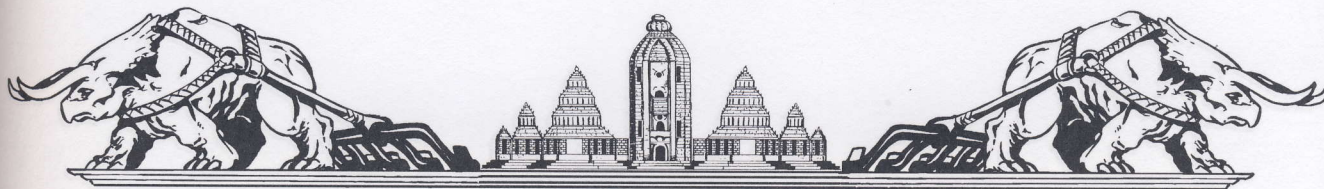
Dies ist der Grund, weshalb die Helden so lange durch den Palast streifen können, ohne sofort von allen anwesenden Pardir überwältigt zu werden: Selbst die Annäherung der Hummel ist den Bewohnern des Palastes nicht aufgefallen.

Denken Sie bei dem Palast bitte nicht an einen Spaziergang durch lichte Baumwipfel – denken Sie eher an eine Expedition durch ein unterirdisches Ganglabyrinth, nur dass die Wände aus feuchtwarmem Blätterwerk bestehen und sich das Ganze viele Dutzend Schritt über dem Erdboden befindet.

Aufgrund dieser Umgebung erleiden alle Helden (außer Shingwa und Pardir) Abzüge von je 2 Punkten auf Attacke und Parade: Sei es durch die 'klebrige' Luft (für Amaunir), die räumliche Enge (für Leonir), die schlechten Sichtverhältnisse (für Menschen) oder einfach die ungewohnte Umgebung (für andere Rassen).

Bedenken Sie ferner, dass der Palast trotz der vorherrschenden Blätterfülle an ein paar Stellen plötzliche Blickfenster aufweist, durch die man bis zum fernen Boden sehen kann. Daher muss auch die schlechte Eigenschaft *Höhenangst* unbedingt berücksichtigt werden, wenn ein Held sie besitzt. Würfeln Sie für jeden Weg, den die Helden nehmen, ob ein solches Blickfenster besteht – bei einer 1 auf dem W6 ist das der Fall und der Held muss eine Höhenangst-Probe ablegen. Ist die erst einmal gelungen, erübrigen sich jedoch weitere Proben, denn die





erlittenen Mali gelten für den Rest der Zeit, die der Held im Palast verbringt. Sollte ein Held mit Höhenangst irgendwann abstürzen, erleidet er sofort die Mali einer gelungenen Probe.

Fremde Lebewesen im Baumpalast

Meisterinformationen:

Nicht nur die Helden und die Anführer der Feinde befinden sich im Palast der Goldenen Tiger – im Laufe der Zeit haben sich auch einige Tiere hier angesiedelt, und andere stammen von Geschöpfen aus der Menagerie der alten Palastherren ab.

Viele Tierarten bieten sich vor allem an, um die Helden zu verunsichern, denn nur gute Kenntnisse in *Wildnisleben* und *Tierkunde* können einem bei der Frage helfen, ob beispielsweise 'diese tauben-großen Flugkäfer' harmlos oder gefährlich sind.

Andere Gegner sind jedoch deutlich gefährlicher. Und wenn nichts anderes dabeisteht, sollten Sie bei allen Nestern, auf welche die Helden stoßen, und bei allen Wegen, die Ihre Helden neu betreten, würfeln, ob es zu einer Zufallsbegegnung mit einem aggressiven Baumbewohner kommt. Bei einer 1 auf dem W6 ist das der Fall, und Sie sollten mit einem weiteren 2W6-Wurf die Art der Begegnung überprüfen.

Art	Anzahl	Werte
2 Pardir***	W3	siehe Anhang
3 Nanthar**	1	siehe WnM 124
4 Brutvögel	W6	siehe Anhang
5 Gossennatten*	3W6	siehe WnM 122f.
6 Raubfrösche	2W6	siehe Anhang
7 Stechfliegen	W20	siehe Anhang
8 Flederechsen	W6	siehe Anhang
9 Gossennatten*	3W6	siehe WnM 122f.
10 Brutvögel	W6	siehe Anhang
11 Nanthar**	1	siehe WnM 124
12 Pardir***	W3	siehe Anhang

*) eine baumbewohnende Abart

**) vor langer Zeit eingeführt und verwildert

***) Streife von W3 Pardir

Meisterinformationen:

Nach über 800 Jahren sind diese Wege natürlich nicht mehr in ihrem ursprünglichen Zustand: An vielen Stellen kann man noch Spuren erkennen, dass die Wege mal aus aufgelegten Planken von etwa zwei Schritt Länge und einem Spann Breite bestanden, aber nach so langer Zeit ist davon nicht mehr viel übrig. Doch solange die darunter liegenden breiten Äste noch gesund sind, kommt man auch so noch recht gut voran. Wenn es zu einem Kampf auf solchen Wegen kommt, fallen daher keine zusätzliche Mali an.

2. Brücken und Leitern

Allgemeine Informationen:

Am Verlauf des Weges und den Resten der Befestigung ist zu erkennen, dass hier vor langer Zeit wohl mal eine Hängebrücke oder eine Strickleiter gewesen sein muss. Davon ist jetzt leider nichts mehr zu erkennen, so dass ein Vorankommen auf diesem Weg nicht ohne größere Kletteraktion möglich ist.

Meisterinformationen:

An einigen Stellen sind solche Klüfte durch Wandelseile (ein dickes Lauf- und ein dünneres Halteseil) überspannt, die erst vor kurzem hier angebracht wurden. Eine Überquerung erfordert *Akrobatik*- oder *Klettern*-Proben.

3. Wandelseil

Allgemeine Informationen:

Nur zwei Seile verbinden die beiden Bereiche. Das Halteseil dient als eine Art Geländer und verläuft etwa anderthalb Schritt oberhalb des Trageseils für die Füße. Durch das Halteseil ist es im Normalfall nicht nötig, zu balancieren. Man kann sich vielmehr mit der einen Hand festhalten, mit der anderen etwas tragen und dabei ohne größere Sorgen ausschreiten; zumindest, wenn man ein Amaunir ist ...

Meisterinformationen:

Diese Seile sind erst in jüngster Zeit von den Pardir hier aufgespannt worden, um sich einigermaßen bewegen zu können. Die Überquerung solcher Seile soll in erster Linie dazu dienen, die Spannung zu erhöhen.

Der Kampf auf einem Wandelseil ist schlichtweg nur Neristu (die sich festhalten und kämpfen können) und Wesen mit dem Vorteil *Herausragende Balance* möglich, doch sie erleiden AT-/PA-Mali von je 2 Punkten (evtl. zusätzlich zum allgemeinen Malus).

4. Verfallen

Ungeachtet des sonstigen Typs, den Sie frei entscheiden können, ist dieser Weg nicht mehr zu benutzen. Das wird vielleicht sogar erst deutlich, wenn der vorderste Held Anstrengungen unternimmt, den Weg zu untersuchen. Eine Möglichkeit wäre es, dass der Untergrund morsch ist, aber auch, dass er von Schlingpflanzen so zugewuchert ist, dass es eine Arbeit von Stunden wäre, sich hier hindurch zu arbeiten.

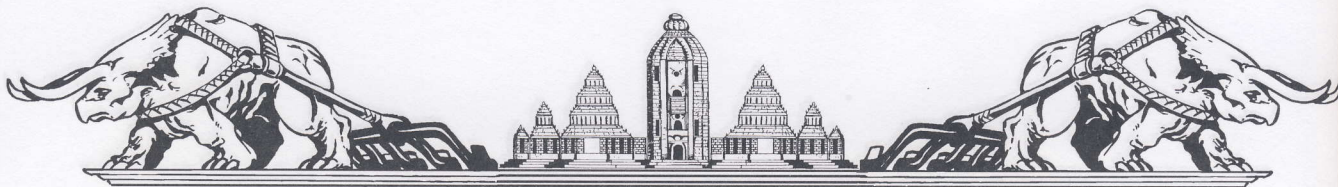
Die Wege im Baum

Drei Arten von Wegen verbinden die einzelnen Bereiche des Palastes, die einzelnen Kennzahlen bezeichnen ihre Gestalt. Mit den dargestellten Verbindungen sind übrigens nicht alle Wege eingezeichnet, die jemals bestanden haben, sondern nur jene, die nicht bereits zerstört sind.

1. Steg/Treppe

Allgemeine Informationen:

Diese Wege verlaufen auf breiten Ästen und sind daher alles andere als eben. Steigungen und Gefälle um zwei Schritt Höhe auf einer Strecke von zehn Schritt sind normal. Wenn der Ast zu sehr seine Höhe verändert, muss man den Steg schon eher als Treppe bezeichnen, ohne dass sich sonst viel verändert.

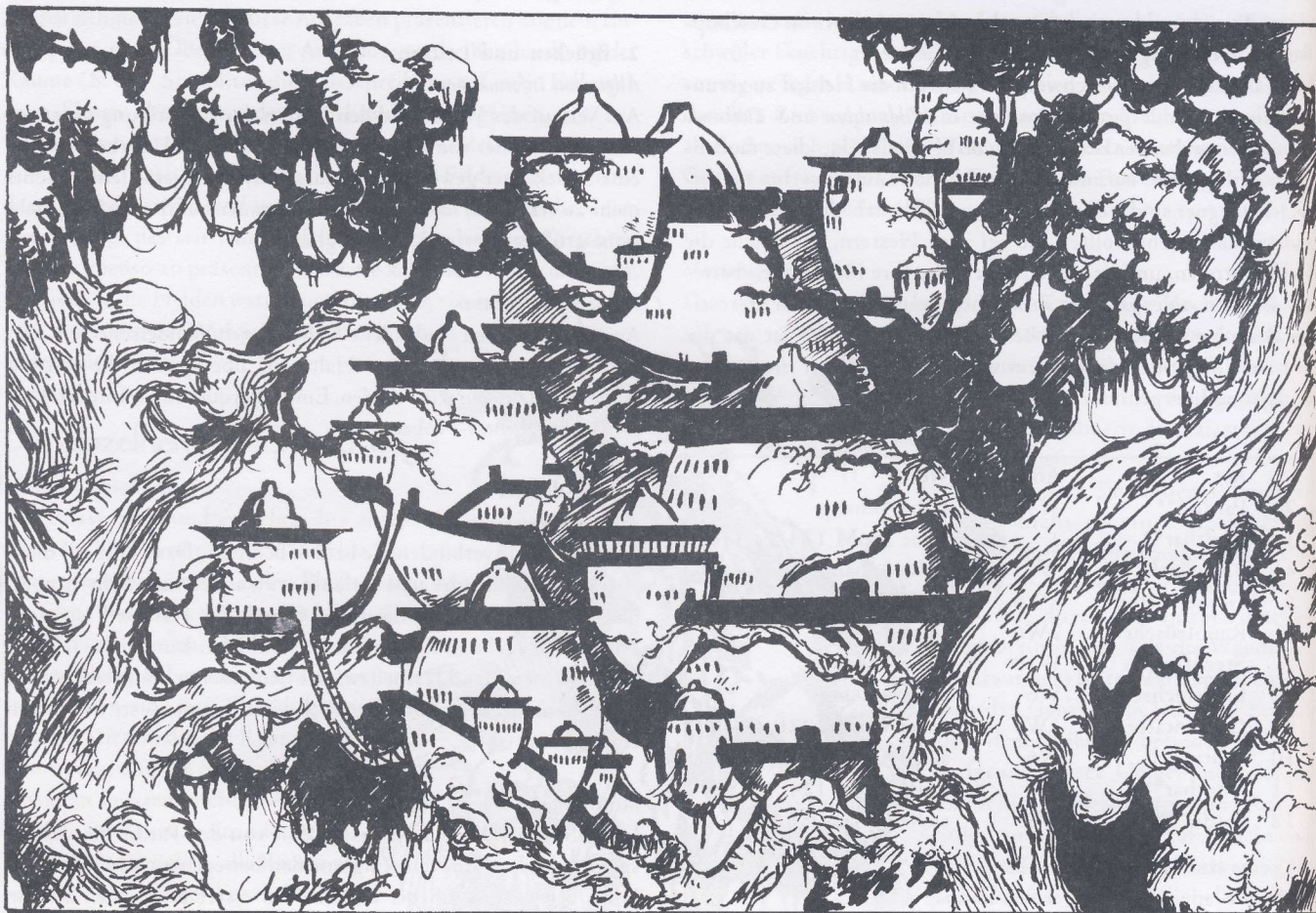


Die Räume des Palastes im Einzelnen

Allgemeine Informationen:

Die einzelnen Bereiche sind jeweils freihängende 'Nester': große Gebilde in der Form von Tropfen, Birnen oder Blumenzwiebeln. Ihre Außenwände bestehen aus einem zähen, ledrigen Material,

Jharranothenleder von erheblicher Robustheit und dennoch federnder Nachgiebigkeit – einer der bestmöglichen Stoffe in dieser Region, wo Nässe eine weit größere Unannehmlichkeit ist als ein gelegentlicher Kälteeinbruch. Eventuell vorhandene innere



das den Jahrhunderten bemerkenswert gut standgehalten hat. Die Farbe der Nester schwankt zwischen grün und braun, und vereinzelt sind sogar noch die Reste verblasster Muster zu erkennen, ohne dass man bestimmte Darstellungen oder Symbole ausmachen könnte.

Etwa einen Schritt oberhalb des Tiefpunktes jedes Nestes verläuft außen ein balkonartiger Wandelgang um das ganze Gebilde. An diesem, meist anderthalb Schritt breiten Umgang, der in anderthalb Schritt Höhe ein Gelände besitzt, begannen und endeten auch die Stege und Hängebrücken, welche die Nester miteinander verbinden – jetzt enden hier die Wandelseile. Wenn nicht anders angegeben, besitzt ein Raum so viele Türen, wie Wege dorthin führen.

Meisterinformationen:

Das Material der Wände ist ein speziell präpariertes

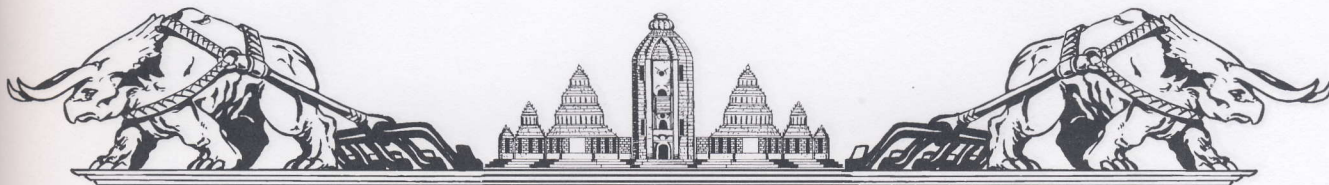
Trennwände bestehen aus dem gleichen Baustoff, ebenso die Abspannseile des Geländers.

Denken Sie im Spiel an die umlaufenden Wandelgänge: Man muss nicht von einer Brücke aus direkt einen Raum betreten, sondern kann um ihn herumgehen und den günstigsten Zugang suchen oder auch ganz darauf verzichten, das Innere eines unheimlich erscheinenden Nestes aufzusuchen.

A) Sonnenbad und Körperpflegeraum

Allgemeine Informationen:

Der höchstgelegene Raum besitzt eine außergewöhnlich ausladende Galerie von fast drei Schritt Breite, auf der Liegestühle aus Holz und Jharranothenleder den amaunischen Herren des Palastes einen Platz in der Sonne boten. Im Inneren der Kuppel sind mehrere zweistöckige Bänke um eine metallene Schale aufgestellt, daneben stehen metallene Bottiche.



Meisterinformationen:

Dies war der hochherrschaftliche Körperpflegeraum mit Rauschbad und Sonnenliegen. Die Räucherschale ist aus Bronze und von historischem Wert (5 Au bei Sammlern), der aber kaum den Transport des sperrigen und schweren Gebildes (10 Okul) rechtfertigt. An der Wand steht die Bronzefigur einer jungen Amauna (8 Au/4 Okul), auf deren bereitgehaltenem Tablett ein größtenteils blinder Spiegel und einige Phiolen liegen, die eingetrocknete Rauschöle enthielten, die dem Kohlefeuer zugefügt wurden. Weitere, teilweise zerbrochene Phiolen und die Überreste einiger Kämme und Bürsten liegen vertilt im Raum.

Dieser Raum ist frei von Zufallsbegegnungen, da er zuletzt dem Schamanen Shirrhûgrach als Aussichtspunkt diente. Die Reste seiner Beschwörungsmaterialien sind nur durch eine gründliche Suche zwischen den vertrockneten Öl- und Seifenresten und anderem Abfall zu entdecken.

B) Kampfübungsraum und Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

Die Mitte des Raumes ist völlig leer, die Wände hingegen sind mit verblaßten Darstellungen des amaunischen und des menschlichen Körpers versehen und zeigen auch die Bilder eigenartiger vielgehörnter Echsenwesen. Es gibt eine Zwischendecke in zweieinhalb Schritt Höhe.

Meisterinformationen:

Die Darstellungen weisen Symbole in Hiero-Amaunal in den einzelnen Körperregionen auf; diese bezeichnen die lebensnotwendigen Regionen sowie besonders schmerzempfindliche Stellen der beiden Rassen. Ein Charakter, der die auf Jharranthenleder gemalten Bilder mitnimmt und studiert, kann eine *Spezielle Erfahrung in Anatomie* (bis zu einem TaW von 5) machen.

Die frühere Waffenkammer im Obergeschoss ist bis auf die Überreste einiger Brokatschärpen und hölzernen Gestelle leer.

C) Schatzkammer

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat nur einen Zugang von der Galerie her. Einige Kisten stehen an den Wänden.

Meisterinformationen:

Wirklich wertvolle Dinge gibt es hier nicht mehr. In den Kisten befinden sich noch einige verro-

stete Münzen sowie eine Handvoll Halbedelsteine (Gesamtwert 10W6 Argentale). In einer Kiste ist ein mit Halbedelsteinen besetztes und prachtvoll besticktes Prunkgewand zu finden. Die Zeit hat den Stoff jedoch so morsch werden lassen, dass er sofort zerreißt, wenn man ihn anfasst. Dadurch wird auf jeden Fall ein großer Schwarm Stechfliegen (siehe Anhang, S. 72) aufgeschreckt.

D) Schlafgemach des Herrschers

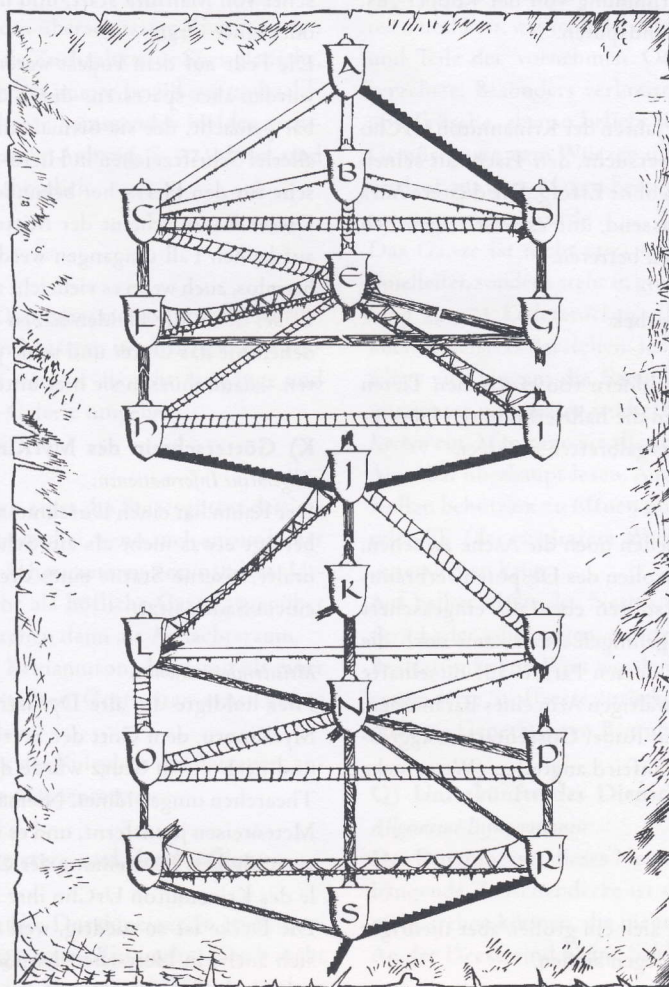
Allgemeine Informationen:

Vier Statuen von aufrechtgehenden Thearchentigern tragen zwischen sich eine 3 mal 3 Schritt große Ledermatte. Auf der Matte sind noch Reste von Decken erkennbar. Es gibt eine Zwischendecke.

Meisterinformationen:

Hier kommt es bei 1 bis 3 auf dem W6 zu einer Zufallsbegegnung, die möglicherweise die Helden aus dem Raum treibt und auf jeden Fall erst einmal eine Durchsuchung verhindert. Eine spätere Untersuchung des Lagers fördert einen kleinen, kostbar verzierten Dolch mit Tigerknauf zu Tage.

Im Obergeschoss befanden sich einst die Schlafstätten der Frauen des Herrschers. Hier ist nichts erkennbares mehr übrig.



E) Wachräume der Leibgarde

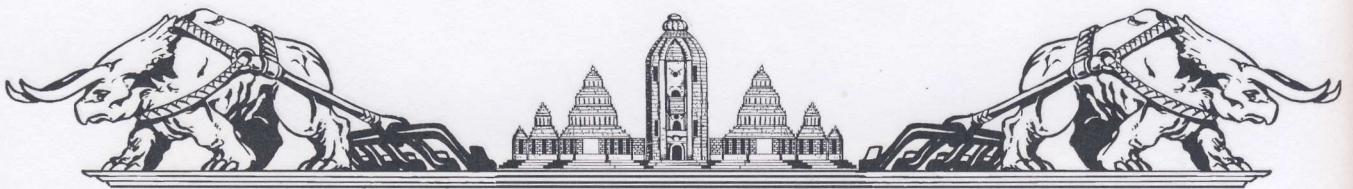
Allgemeine Informationen:

Dieser zentral gelegene Raum beherbergte offenkundig die ehemalige, zweigeschossige Wachstube.

Meisterinformationen:

Dies ist der wahrscheinlichste Ort, an dem das Ritualopfer eingesperrt ist. In diesem Fall (der eben dann eintritt, wenn sich die Helden diesem Bereich nähern) sind im Untergeschoss drei wachsamen Pardiir als Wächter postiert.

Ferner enthält der Raum heute noch einen kleinen Tisch und zwei Schemel. Der Boden ist mit verdorrten Blättern übersät, zwischen denen ein eifriger Sucher zwei knöcherne Würfel und eine alte Silbermünze finden kann. Die obere Schlafebene diente früher dem Gardekommandanten als Wohnstube und allerlei Aktzeichnungen zieren die Wände. Bei Ankunft Ihrer Helden ist hier (wahrscheinlich) das Ritualopfer festgebunden.



F) Kanzlei und Kanzlerraum

Allgemeine Informationen:

An den Wänden stehen Körbe, aus denen Schriftrollen herausragen. Ein Stehpult ist von dunklen Flecken übersät. Der Raum ist zweistöckig.

Meisterinformationen:

Bei den dunklen Flecken handelt es sich um getrocknete Tinte, ein goldenes Tintenfasschen liegt verborgen unter dem Pult. Die fünfzehn Schriftrollen sind sehr brüchig und wiegen jeweils zwei Unzen. Wer eine Rolle mittels einer gelungenen FF-Probe unbeschädigt öffnet, findet ein Wirrwarr von Glyphenkürzeln und Zahlen – die Tributzahlungen der Zeit vor 850 Jahren. (Ein Lokalhistoriker würde dafür einige Aureal zahlen.)

Das Obergeschoss beherbergte den (menschlichen) Verwalter der Provinz, der schon geraume Zeit vor dem Ende des Krinamuton UrCho abgesetzt und getötet wurde. Hier ist nichts erhalten.

G) Wohnzimmer des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Die Wände des Raumes sind mit Bannglyphen übersät, dennoch geht eine unheimliche, düstere Stimmung von der Kuppel aus. Ein massiver Schreibtisch zeigt Brandspuren.

Meisterinformationen:

Dies ist der Raum, in dem vor 850 Jahren der Krinamuton UrCho getötet wurde. Danach hatte man versucht, den Tisch mit seinen Manuskripten anzuzünden, jedoch ohne Erfolg. Die düstere Aura schützt den Raum allerdings umfassend, und es sollte eigentlich keinem Helden möglich sein, ihn zu betreten.

H) Trophäenmuseum und Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Die Wände des Raumes sind mit Bildern von exotischen Tieren geschmückt. An den Wänden liegen die halbverbrannten Überreste ausgestopfter Kreaturen. Die Regalbretter sind leer.

Meisterinformationen:

Auf den Brettern ist an einigen Stellen noch die Asche zu sehen, die übrig blieb, als man die Schriftrollen des Despoten verbrannte. Die ausgestopften Kreaturen sollten ebenfalls eingeäschert werden, doch ist das nicht ganz gelungen. Man kann noch die Leiche eines Schabkrah erkennen, dessen Parasit auf rätselhafte Weise erhalten blieb, ferner den gewaltigen Arm eines Baramunen. In der Leiche eines Satyar nistet ein Rudel Gossenratten, aggressive Baumbewohner, die jeden Störenfried angreifen (Werte siehe WnM, S. 122f.).

I) Kleiner Audienzraum

Allgemeine Informationen:

In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer, aber niedriger Tisch, um den herum drei breite Liegen stehen.

In den Wänden gibt es Fensteröffnungen, dazwischen sind kunstvolle Zeichnungen von amaunischen Tänzern und Akrobalen befestigt.

Meisterinformationen:

Dieser Raum diente einst dem Herrscher als privates Speisezimmer und für Empfänge im kleinen Kreis. Im Boden gibt es eine Luke, durch die in früheren Zeiten Speisen aus der Küche hochgehievt werden konnten. Wegen der vielen verfaulenden Blätter auf dem Boden besteht für einen unvorsichtigen Helden die Gefahr, durch diese Luke einzusacken, so dass der Betreffende bei einer schnellen Reaktion seiner Gefährten abgefangen werden kann, sich ansonsten jedoch irgendwo draußen auf einem Ast wiederfindet.

Hier kommt es bei einer 1 oder 2 auf dem W6 zu einer Zufallsbegegnung.

J) Thronsaal

Allgemeine Informationen:

Dieser sehr große Raum hat einen Durchmesser von zwölf Schritt. Ein hölzernes Podest, mit Fellen drapiert, ist der auffälligste Einrichtungsgegenstand.

Meisterinformationen:

Hier im Thronsaal fanden früher die großen Empfänge der Herrscher von Malrhira statt, und meistens endeten sie in einem Ball oder einer Orgie.

Die Felle auf dem Podest waren einst sicher ein Vermögen wert, wurden aber spätestens durch den Gestank des Sadur unbrauchbar gemacht, der sie oftmals markiert hat. Die Wände sind mit allerlei Schriftzeichen in Hiero-Amaunal bedeckt, die Segenswünsche für den Herrscher bekunden.

Dieser Raum scheint der Mittelpunkt der Anlage zu sein, da er auf keinen Fall umgangen werden kann, ist aber eigentlich ganz harmlos, auch wenn es vielleicht zu einer Zufallsbegegnung kommt. Es sei denn, die Helden haben bislang alle Räume umgangen, in denen Sie das Opfer und seine pardischen Wächter platziert hatten – dann müssen sie hier untergebracht sein.

K) Götterschrein des MyrKinoru

Allgemeine Informationen:

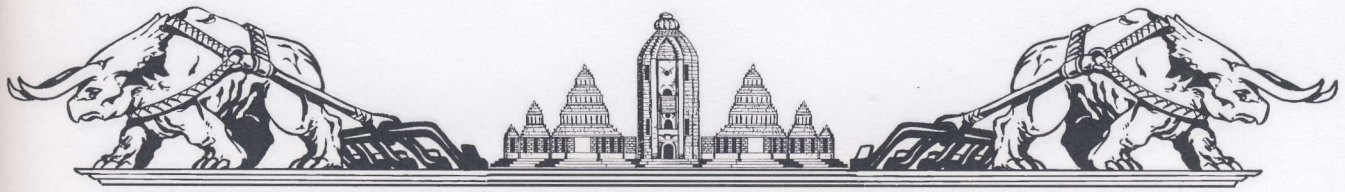
Der Raum hat einen Durchmesser von 3 Schritt. Die Deckenhöhe beträgt etwas mehr als ein Schritt. Noch immer steht hier eine uralte, eiserne Statue eines dreiäugigen Amaunirkindes, das auf einem Sadur sitzt.

Meisterinformationen:

Hier huldigte die alte Dynastie der Radjare von Malrhira dem MyrKinoru, dem Gott der Sterne, der Mysterien und der Magie; und nach ihrem Sturz wurde der Raum zu einem Kultplatz des Thearchen umgewidmet. Niemand hat die MyrKinoru-Statue aus Meteoreisen je entfernt, und es ist eine Ironie des Schicksals, dass sie nach ihrer Entweihung der Ort war, an dem die verfluchte Seele des Krinamuton UrCho ihre Zuflucht fand.

Die Decke ist so niedrig, weil der Erbauer der Ansicht war, dass sich auch ein Herrscher den Göttern nur mit gesenktem Haupt nähern dürfte. Alle Attacken mit Zweihand- und Bastardwaffen sind hier um weitere 3 Punkte erschwert.

Höchstwahrscheinlich ist hier der Ort, an dem der Satrap seinen



düsteren Kultplatz eingerichtet hat. Ansonsten ist zumindest ein kurzes Erscheinen des Sadur wahrscheinlich.

L) Gästezimmer

Allgemeine Informationen:

Eine völlige Ruine – keine andere Kuppel hat so unter der Zeit gelitten wie dieses zerschlissenen Gebilde, dessen Wände zerrissen und brüchig sind.

Meisterinformationen:

Außer viel Regenwasser und Schlamm, in dem bei 1 bis 4 auf dem W6 Stechfliegen brüten, gibt es nichts mehr in dem verfallenen und von dichtem Pflanzenwerk zurückeroberten Raum zu entdecken.

M) Froschteich/ Zisterne

Allgemeine Informationen:

Dieser Ort ist ausnahmsweise keine Kuppel, sondern ein langer lederner Trichtersack, in dem die Niederschläge aufgesammelt werden. Daneben befindet sich ein Becken, auf dem Seerosenblätter schwimmen.

Meisterinformationen:

Wenn die Zisterne voll ist, läuft das überschüssige Wasser in den Teich. Der Teich diente einstmals als Zuchtplatz für Speisefrösche, deren Nachkommen das Becken noch immer bevölkern und zahlreich genug sind, um den am nächsten kommenden Helden anzugreifen (Werte der Raubfrösche siehe Anhang, S. 72). Hier sind keine Zufallsbegegnungen wahrscheinlich.

N) Oktadenschrein

Allgemeine Informationen:

Diese große Kuppel hat einen Durchmesser von zwölf Schritt. Die Wände sind mit aufwendigen Mustern in verblässenden Farben bemalt. Der Raum hat nicht weniger als acht Ausgänge und ist von einer drei Schritt breiten Galerie umgeben.

Meisterinformationen:

Die Bilder an den Wänden stellten einst die Staatsgötter der imperialen Oktade in weitgehend klassischer, wenn auch amaunischer Gestalt dar, wurden aber durch Schmierereien verunstaltet. Ursprünglich diente der Raum mehr als höfliche Geste gegenüber den Gottheiten des fernen Thearchen denn als Andachtsraum. Die Schmierereien stammen von Krinamuton, der damit als einer der ersten Herrscher die dargestellten Gottheiten ernst genug nahm, um sie verspotten zu wollen. Möglicherweise befindet sich hier der Kultplatz des Satrapen, ansonsten zumindest ein Lager von Gossenratten.

O) Unterkunft des Haushofmeisters und der Höflinge

Allgemeine Informationen:

Der Raum misst etwa vier Schritt im Durchmesser. In etwas zwei Schritt Höhe ist eine Decke eingezogen. Ein uralter Tisch steht an der Wand, dem davor stehenden Ledersessel fehlt eins seiner Beine. Eine hölzerne Truhe steht an einer Wand, ebenso die Reste eines Wandschirmes mit einem Polster dahinter.

Meisterinformationen:

Die Truhe enthält noch ein paar wertlose Stoff- und Pergamentfetzen. Plünderer haben auf der Suche nach Geheimverstecken die Innenwände der Truhe an zahlreichen Stellen mit Messerstichen aufgeschlitzt, so dass nichts mehr zu finden ist. Hinter dem Wandschirm findet sich inmitten des verfaulten Polstermaterials eine bronzene Kette mit dem Bildnis einer Amauna. Die Wände sind mit dem Aktbild dieser Katzenschönheit bemalt. Auf dem Schlafboden befinden sich Plätze für ein Dutzend Amaunir.

Hier kommt es vermutlich zu einer Zufallsbegegnung.

P) Küche

Allgemeine Informationen:

Diese große Raum misst etwa acht Schritt im Durchmesser und wird von einem zentralen Holztisch beherrscht.

Meisterinformationen:

Dieses Nest diente einst als Küche, wobei man den Begriff nicht allzu wörtlich nehmen darf: Allzu viel gekocht wurde hier nicht, denn die Palastbewohner nahmen ihre Nahrung in der Regel roh zu sich. Die niederen Ränge erhielten das grobe Fleisch, die Innereien und Fett, während der Adel sorgsam marinierte Filetstückchen und Teile der 'vornehmen' Organe wie Leber, Gehirn und Herz verzehrte. Besonders verbreitet waren anscheinend Vögel, Affen und Frösche, ebenso beliebt war aber auch eine spezielle scharfe Gemüsepaste zum Würzen und Marinieren, die anscheinend unverdaut aus dem Magen bestimmter geschlachteter Pflanzenfresser entnommen wurde ...

Das Ganze ist nicht etwa reines und nutzloses Wissen für den Spielleiter, sondern steht in großer Ausführlichkeit auf einer Sammlung aus 73 Lederstücken, die quasi das Kochbuch des Palastküchenmeisters darstellen. Jede Lederrolle enthält ein Rezept und wiegt vier Unzen; die Sammlung bringt einem Helden, der sie mitnimmt und später studiert, eine *Spezielle Erfahrung* zum Thema *Kochen* ein. Man kann sie allerdings nur mit Kenntnissen in Hiero-Amaunal überhaupt lesen. Auch ist es ebenso schwer, die spröden Rollen behutsam zu öffnen und zu lesen, so dass ein Held nur KL oder FF (der niedrigere Wert) Rollen pro SR auf ihren Inhalt untersuchen kann.

Auf halber Höhe des Nestes ist eine Zwischendecke aus federndem Leder eingezogen, auf der einst der Koch schlief. Sämtliche Besitztümer von Wert wurden längst entfernt, so dass nur einige vermoderte Stoffreste zurückgeblieben sind, in denen wohl schon mehrere Generationen Baumbewohner genistet haben.

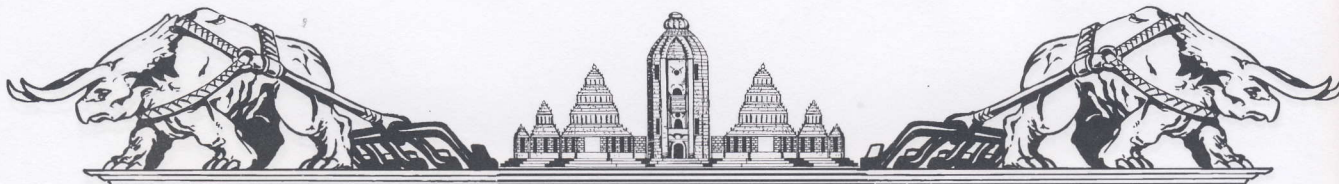
Q) Unterkünfte der Dienstboten

Allgemeine Informationen:

Der Durchmesser dieses Nestes beträgt etwa 6 Schritt. Die durchhängende Zwischendecke ist so niedrig, dass nur die Helden aufrecht stehen können, die nicht größer als anderthalb Schritt sind. An der Decke sind kleine Schlingen befestigt.

Meisterinformationen:

Diese Kugel diente früher als Schlafraum der Dienstbo-



ten. Es sind zwei Zwischenböden eingezogen. Die Schlingen dienten der Befestigung von persönlichem Besitz der Bewohner. Eine genauere Untersuchung fördert nicht nur ihren Unrat, wie Kot, Fellbüschel und Knochen zu Tage, sondern auch einige grüspann-überzogene Messingglöckchen und eine Handvoll einst farbenprächtiger Federn.

R) Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum misst etwa sechs Schritt im Durchmesser und hat nur einen Zugang, so dass es sehr dunkel ist. Es riecht sehr ungewöhnlich. An einer Wand des Raumes sind säuberlich Dutzende von Schädeln aufgestapelt.

Meisterinformationen:

Die frühere Vorratskammer enthält noch ein paar (IW6) fest verschlossene Vorratskrüge, die anderthalb Schritt hoch sind. In den Krügen befindet sich MauRua. Ein mutiger Held, der die 850 Jahre alte Würztunke probiert, kann feststellen, dass sie trotz des Alters nicht verdorben, sondern nur aromatischer geworden ist – was auch immer das bei MauRua bedeutet

Auf den Regalen liegen irdene Scherben, Überreste von Kräutern, Tierkot und getrocknetem Blut, in dem tote Fliegen kleben. Bei den Schädeln handelt es sich um menschliche, amaunische und noch andere. Hier ist das Lager des Sadur, in dem er Jahrhunderte lang gehaust hat. Anfangs ernährte er sich von übriggebliebenen Fleischvorräten, später jagte er Nanthare, Gossennatten und Abenteurer. Wenn er nicht hier ist, wenn die Helden hier eintreffen, wird er höchstwahrscheinlich bald darauf auftauchen.

S) Wachstube

Allgemeine Informationen:

Der unterste Raum des Palastes liegt direkt neben dem Stamm eines der drei Stützbäume. Er besitzt neben den drei Eingängen von der Galerie eine Öffnung im Boden, die zu einer Treppe führt, die sich wiederum um den ganzen Baum bis zum Boden windet.

Meisterinformationen:

Diese Wachstube war früher der einzige Zugang für das einfache Volk. Auf dem durchhängenden Lederboden hat früher die Freiwache geschlafen. Heute hat sich oben Teil ein Rudel Gossennatten eingenistet, das sich jedoch von Feuer vertreiben lässt.

Die Erforschung des Palastes

Meisterinformationen:

Die Helden haben in diesem Teil des Abenteuers folgende Aufgaben:

Die Befreiung des Opfers

Irgendwo im Palast ist ein hilfloses Opfer gefangen, das vom bösen Geist auf blutige Weise seinem namenlosen Gott geopfert werden soll, auf dass er neue Macht erhält und die Seele von Thyrodatus endgültig aus dessen Leib vertreiben kann.

Im Idealfall ist Magistra Cassiorathis SharFo das Opfer, denn sie ist bei der Flucht aus dem RaDja-Tempel (oder etwas später) doch noch den Pardi in die Hände gefallen.

Sollten Sie Cassiorathis als Begleiterin der Helden verwenden oder andere Vorgänge im Spiel entscheidend dagegensprechen, dass sie das ausersehene 'Opferlamm' ist, dann verwenden Sie den kleinen Jungen, dessen übermütige Expedition in den Palast das ganze Unheil ausgelöst hat und der, halb wahnsinnig vor Angst, seit mehr als anderthalb Oktalen hier magisch gefangengehalten wird.

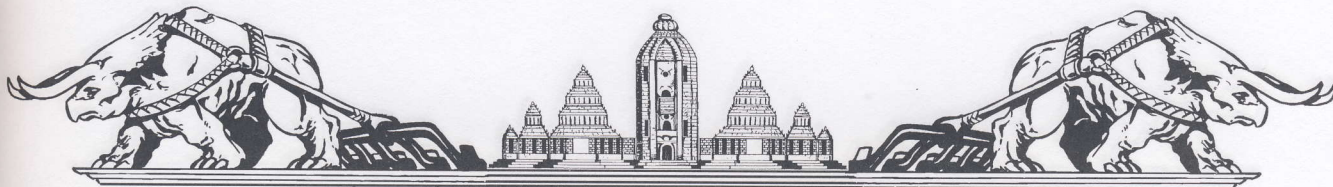
Das Opfer befindet sich im oberen Bereich einer Palastkammer und ist dort festgebunden, aber nicht geknebelt. Im unteren Bereich wachen drei geübte Pardi, die ihre Blicke den Türen zuwenden und *nicht* einfach aus dem Hinterhalt erschossen werden können. Welche Kammer das ist, können Sie entscheiden, aber am geeignetsten ist Raum E, die alte Leibgardenstube.

Der Sieg über den Sadur

Um das Abenteuer erfolgreich zu bestehen, müssen die Helden den Sadur bezwingen, der nicht an einem bestimmten Ort wartet, sondern frei den Palast durchstreift, solange sein Herr Krinamuton sich dort aufhält. Es muss dabei nicht notwendigerweise bei der ersten Begegnung direkt zum Kampf kommen – eventuell (wenn das die Spannung steigert) teleportiert der Thearchentiger auch nach ein, zwei nachlässigen Hieben einfach davon.

Während die Bestie mit normalen Mitteln fast unbesiegbar ist, kann das Kunststück mit dem Netz der Kutilakitaka gelingen. Ein Held muss es schaffen, mit einer Wurfaffenprobe (Netz) den Sadur zu treffen – oder aber ihm durch eine gelungene Griff-AT das Netz 'überzustülpen'. Dadurch aber setzt er sich einem Angriff aus, dem er nichts entgegensetzen kann; weder Parade noch Ausweichen. Falls eine solche Attacke mit dem Netz misslingt, liegt es an Ihnen und Ihrem Gefühl für Dramatik, ob der Sadur überhaupt an Ort und Stelle bleibt oder ob er einfach fortteleportiert, um ebenso unvermittelt in einer anderen Kuppel wieder aufzutauchen. Bedenken Sie nur, dass der Sadur während eines Kampfes nicht mehr als ein Mal an einen anderen Punkt des Raumes teleportieren sollte.

Wenn das Netz der Götterspinne um den Sadur klebt, ist dieser allerdings noch lange nicht besiegt: Er ist nur seiner Teleportationskräfte beraubt und immer noch ein höchst gefährliches Raubtier: Zwar sinkt die AT auf 16 und die PA auf 6 (und der GW damit auf 13), doch die übrigen Werte bleiben unverändert.



Es empfiehlt sich, den Kampf, wenn es irgendwie geht, nach draußen auf die Äste und Hängebrücken des Palastes zu verlagern, da diese Umgebung das ganze noch gefährlicher und spannender macht.

Doch sollten Sie gerade hier von würfelbedingten Todesstürzen absehen – eher sollten Stürze z.B. auf einen etwas tieferen Ast eine Erklärung sein, warum ein Held doch noch gerade eben einem tödlichen Prankenhieb entronnen ist. Eine naheliegende Methode ist es natürlich, sich vor allem auf Fernkampfangriffe zu verlassen.

Wir gehen davon aus, dass der Kampf gegen den Sadur ein spektakuläres und gefährliches Gefecht wird, das in gewisser Weise den (kämpferischen) Höhepunkt dieses Abenteuers darstellen dürfte.

Wenn die Helden gesiegt haben, können sie das auf rätselhafte Weise unbeschädigte Netz von dem Leichnam wickeln. Von den Trophäen – dem Fell für etwa 8 Au und dem Stirnauge für 12 Au – steht letzteres eigentlich dem Satrapen zu, doch müssen Sie das nicht forcieren, wenn sonst Streit droht.



die in alle Richtungen starren. Es wäre sinnlos, einen materiellen Wert der Statue anzugeben, da die Leute, die etwas dafür zahlen

würden, nicht die sind, mit denen ein Held irgendwelche Geschäfte machen sollte; und überhaupt wird Thyrodatus nach seiner Befreiung nicht zulassen, dass die Statue *nicht* zerstört wird.

Gerade weil er im Augenblick kaum Kräfte hat, die sich offensiv gegen die Helden einsetzen ließen, bedient sich Krinamuton UrCho der Heimtücke: Wenn der Sieg über den Sadur durch offenen Kampf zu erreichen war, sollte hier Gerissenheit nötig sein. Denn Krinamuton wird den Helden schmeicheln, wird alles abstreiten und versuchen, sie mit Gold, Gütern und privilegierten Posten zu kaufen – und wenn alles misslingt, mag er auch bluffen und sein Messer zücken, um damit zu drohen, dass er seinem Körper die Kehle durchschneidet und sich kurzerhand einen neuen sucht. In diesem Fall kommt es vor allem darauf an, besonders heimlich und lautlos hinter den Satrapen zu kommen, um ihm plötzlich das Netz überzuwerfen. Hier wären Proben auf *Sich verstecken* und *Schleichen* sehr ange-

bracht, und sie sollten den Erfolg besonders nach den jeweils eingesparten Talentpunkten beurteilen. Aber bedenken Sie, dass Krinamutons amaunischer Körper im Dunkel so gut sieht wie am Tage.

Wenn der Satrap gefangen ist (mit der gleichen Regeltechnik wie der Sadur), ist Krinamuton hasserfüllt, aber hilflos. Sollte zu diesem Zeitpunkt allerdings der Sadur noch leben, kann Krinamutons geistiger Befehl ihn herbeirufen, und die Helden dürften ein Problem bekommen ...

Es ist zwar möglich, dass ein Held den Körper des Satrapen festhält und ein zweiter ihn fesselt, damit ein dritter das Netz abwickeln kann, doch sollte das einiges an Koordination und gelungenen Proben erfordern.

Wenn die Helden jetzt einen BaLoa in ihren Reihen haben, kann sich dieser an einem Exorzismus versuchen, andernfalls ist das eine Aufgabe für Cassiorathis, ganz gleich, ob sie die ganze Zeit mitgereist ist oder erst gerade befreit wurde.

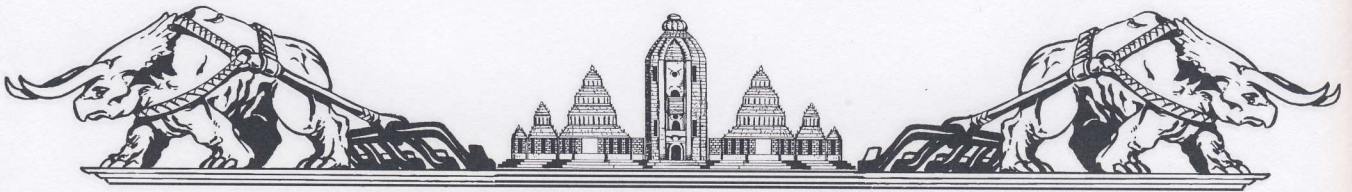
Dieser Exorzismus ist eine längerwierige Prozedur von mindestens einer Stunde Dauer, die nicht durch Würfeln etc. überprüft werden muss, sondern aus dramaturgischen Gründen einfach gelingen wird (für einen Spieler-BaLoa sollten Sie natürlich allein der Dramatik wegen würfeln). Danach ist der

Die Gefangennahme des Satrapen

Der dritte Schritt zum Gesamterfolg besteht natürlich darin, den Körper des Satrapen so gefangen zu nehmen, dass der böse Geist ausgetrieben werden kann. Auch zu diesem Zweck ist am besten das Netz der Kutilakitaka zu gebrauchen.

Krinamuton UrCho plant im Moment ein besonders Opferritual, das möglichst während der letzten fünf Tage im Shinxir stattfinden muss – aus Gründen, die ihm selbst kaum bekannt sind. Er erhofft sich davon, den Geist des Thyrodatus endgültig aus dessen Körper auszutreiben, und hat für diese Zeremonie einige kraftraubende Vorbereitungen getroffen.

Sein Kultplatz liegt wahrscheinlich im Schrein des MyrKinoru (Raum K), eventuell aber auch im Oktadenschrein (Raum N). An einer der Wände dieses Kultplatz ist eine 'Sternkarte' aus Silber aufgehängt, in der die Sterne auf drehbaren Ringen angeordnet sind und aus Halbedelsteinen bestehen. In der Mitte dieses Raumes steht ein Opferalter inmitten eines dreizehnstrahligen Sterns bereit, um den allerlei Paraphernalia aufgebaut sind. Eine Statue eines herrschaftlichen Katzenwesens, teils Pardi, teils Amaun, rundet das Bild ab – das Wesen hat vier Augen und vier Gesichter,



Geist des üblen Kultisten aus dem Körper der Satrapen verbannt, der nun langsam beginnen kann, sich zu erholen.

Es ist denkbar, wenn auch nicht wünschenswert, dass die Helden das Problem 'lösen', indem sie den Satrapen 'in Notwehr töten'. Wenn der Sadur noch lebt, fährt der Geist in ihn ein, und der Dreiaugentiger bemüht sich mit besonderer Verschlagenheit, die Eindringlinge zu töten; vielleicht sucht er auch einen neuen Gastkörper, auch wenn ihm der bestimmt nicht die Privilegien seines bisherigen bieten konnte. Für diese Art der Lösung entfallen natürlich die meisten weltlichen Belohnungen, die weiter unten genannt sind.

Taktische Überlegungen

Um es direkt zu sagen: Das Übelste, was den Helden passieren kann, ist eine Begegnung mit den Wächtern des Opfers und dem Satrapen zugleich, wobei der Sadur in dem Augenblick auftaucht, in dem das Netz gerade 'belegt' ist. Wenn Sie nicht vorhaben, Ihre Gruppe umzubringen, sollten Sie eine andere Choreographie für

die Ereignisse innerhalb des Palastes wählen. Wir empfehlen, dass die Helden zuerst das Opfer finden und befreien und sich dann darum kümmern, den Sadur auszuschalten – denn es sollte klar sein, dass der Thearchentiger sonst seinem Herrn zur Hilfen kommen wird.

Am Ende sollte die Suche nach dem (und schließlich der Sieg über den) bösen Geist im Körper des Satrapen stehen. Wenn Sie diesem Muster folgen, ist die (immer noch sehr schwere) Aufgabe der Helden am besten zu lösen.

Wenn der Satrap schließlich befreit ist, besitzt er die nötige Raffinesse, sich außer den Helden gegenüber anfänglich nichts anmerken zu lassen, sondern erst einmal die meisten 'seiner' Pardir zu einem Einsatz weit außerhalb der Stadt zu schicken.

Ob Sie diesem Abenteuer noch eine direkte, aber unabhängige Fortsetzung anfügen wollen, in der die Helden die (eventuell notgelandete) Hummel finden, die Rebellen aufsuchen und zur Rückkehr nach Malrhira bewegen müssen, um die Pardirgefahr endgültig zu bannen, liegt ganz an Ihnen.

Der Lohn des Risikos

Meisterinformationen:

Zum dritten und letzten Mal in diesem Abenteuer ist es nun Zeit, Abenteuerpunkte zu verteilen – das Schema dafür kennen Sie ja bereits. An Punkten gibt es für die Erkundung des Palastes, die Überwindung Krinamutons und des Sadur insgesamt noch einmal **200 AP**. Spezielle Erfahrungen (siehe S. 30) sollten Sie nach Vorgehen der Helden vergeben, jedoch dürften auf jeden Fall die eingesetzten Kampftalente der Helden dabei zu finden sein.

Diesmal kommt jedoch auch noch einiges an weltlichen Belohnungen dazu: Wenn die Helden dem Satrapen das Stirnauge des Sadur anbieten, überlässt er ihnen alle Dinge, die sie im Palast

gefunden und erbeutet haben, als Eigentum. In jedem Fall aber rundet er den vorher ausgehandelten Lohn auf 10 Aureal pro Person auf und belohnt seine Retter für ihren Mut mit einem prunkvoll bestickten Calar, einem Ring aus matt leuchtendem Illuminium und geschliffenem Diamanten (Wert 20 Aureal) und einer fein geschmiedeten Nahkampf-Waffe (BF um 2 niedriger; doppelter Marktwert) aus seinem Arsenal.

Danach lädt er sie ein, während der Feierlichkeiten und für das restliche Oktal seine Gäste zu sein. In dieser Zeit ist er auch bereit und in der Lage, den Helden Lehrmeister für eine Talentsteigerung zu stellen (und zu entlohnen).

Ausklang

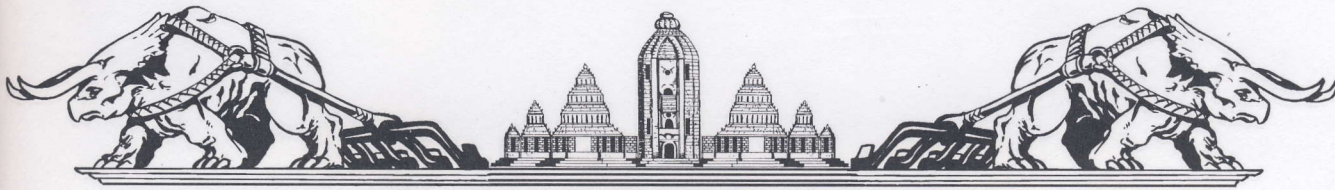
Meisterinformationen:

Die Helden können sich bis Ende Brajan als Gäste des Satrapen in Malrhira aufhalten und auch an den Wettbewerben und Feierlichkeiten teilnehmen – doch ob die Schaukämpfe im Moment noch solch einen Reiz haben?

Wenn Sie wollen, dann kann der Satrap sie auch darum bitten, ihm bei der Lösung einiger Probleme behilflich zu sein: In den letzten Tagen sind viele wichtige Dinge unerledigt geblieben, und im Umland sorgen Räuber und versprengte Pardir für Unruhe, während die Pardir in der Stadt entwaffnet und exiliert werden müssen.

Neues Baugestein für die Reparaturen am entweihten RaDja-Tempel ist zu organisieren und vieles mehr – bestimmt fallen Ihnen mancherlei Aufträge ein, die Thyrodatus den vertrauenswürdigen Helden erteilen könnte.

Doch einige Fragen bleiben offen: Vermutlich ist der düstere Schamane Shirrhûgrach am Boden zerschellt – aber geschieht das so mit Schurken? Natürlich nicht, und wenn Sie wollen, verwenden Sie ihn doch einfach als Handlanger anderer Schurken weiter, der den Helden natürlich besondere Rachsucht entgegenbringen wird. Und ist Krinamutons Seele wirklich auf immer verbannt? Wer weiß – vielleicht lassen wir uns dazu noch einmal etwas einfallen ...



Dramatis Personae

Krinamuton UrCho von Malrhira

Krinamuton ist in diesem Abenteuer nur als Geist im Körper des Satrapen von Malrhira präsent. Vor Jahrhunderten hatte er sich dem Namenlosen verschworen und die Rebellion gegen das Imperium gewagt, dafür wurde er für lange Zeit mit körperlosem Untod bestraft. Sein Streben, erneut als Herr von Malrhira zu Macht und Herrschaft zu kommen, scheint bald in Erfüllung zu gehen – bis sich die Helden einmischen ...

Eminenz Thyrodatus MurNaí Serr Aphirdanos

Funktion: Der Satrap der Provinz Malrhira ist ein erfahrener Verwaltungswalter, der sich in der Vergangenheit durch kluge Entscheidungen die Loyalität seiner Untertanen gesichert hat. Als BaLoa hat er versucht, den Fluch des Baumpalastes zu bannen, und ist ihm statt dessen zum Opfer gefallen: Im Abenteuer ist er die meiste Zeit in den hintersten Winkel seines Bewußtseins verbannt, und es ist das Ziel des Verräters Krinamuton, auch diesen letzten Rest zu beseitigen. Währenddessen regiert Krinamuton in Thyrodatus' Namen mehr schlecht als recht.

Lebensweg: In Balan Cantara geboren, wurde Thyrodatus zum Höfling und Diplomaten im Dienste des Hauses Aphirdanos und für seine Fähigkeiten und Leistungen schließlich mit diesem prestigeträchtigen Posten in Tharpura belohnt.

Charakter: Thyrodatus ist grundsätzlich wohlwollend und hat das Wohlergehen seiner Untertanen im Auge – nicht aus reiner Nächstenliebe, sondern weil loyale Menschen einfacher zu lenken sind als rebellische. Seine Zauberkräfte sieht er als Gabe des Himmels, um noch besser zu regieren. Er fühlt sich auch in besonderem Maße dem Stellar MyrUr, dem Prinzip der Herrschaft nahe.

Methoden: Der Satrap neigt dazu, seine Magie als letztes Mittel zu betrachten, mit der er auch Probleme aus der Welt schaffen kann, an denen die Machtbefugnisse seines Amtes versagen. Bislang hatte das mehrfach Erfolg, doch der Versuch, den üblen Geist des Baumpalastes zu bannen, endete im Desaster.

Erscheinung: Ungeachtet dessen, welcher Geist seinen Körper beherrscht, ist Eminenz Thyrodatus eine tadellose Erscheinung: Sein sorgfältig gepflegter Pelz ist lang und golden, seine Tracht (Calar und hohe Mitra) sitzt perfekt und ist fleckenlos. Wenn Krinamuton ihn beherrscht, trägt er häufig eine goldene Triopta in Gestalt eines dreiäugigen Tigerkopfes.

Shirrhûgrach

Funktion: Der Schamane ist das spirituelle und weltliche Oberhaupt des Pardirstammes vom Blutigen Hurda. Damit ist er auch der wichtigste Handlanger Krinamutons und im Abenteuer wesentlich präsenter als sein Vorgesetzter: Er ist derjenige, mit dem die Helden immer wieder zusammenstoßen werden und an dem sie

dafür möglicherweise am Schluss des Abenteuers persönlich Rache nehmen können.

Lebensweg: Wenn schon er als Pardir nicht weiß, wo er geboren und aufgewachsen ist – wie sollen wir das wissen?

Charakter: Shirrhûgrach ist sich seiner Stellung und seiner Macht völlig sicher, und wenn möglich lässt er sich auch von wimmern den Menschen und Amaunir bestätigen, wie unvergleichlich er doch ist.

Methoden: Er liebt es, erst einmal seine Pardir vor-

zuschicken und selber als 'Herr über Leben und Tod' die Szenerie zu betrachten, ehe er eingreift.

Erscheinung: Shirrhûgrach hat ein pechschwarzes Fell und ist über zwei Schritt groß.

Anhänge

Kampfwerte als Pardir

MU 17	AT 13	PA 11 (Ausweichen)
LE 40	RS/BE 2/0	TP 1W+3 (Pardir-Speer)
GS 9	AU 45	MR 9

Kampfwerte als Dämonenbastard

MU 19	AT 15	PA 14 (Ausweichen)
LE 60	RS/BE 4/0	TP 2W+2 (Klauen)
GS 9/22*	AU 60	MR 13

*) fliegend

Cassiorathis SharFo

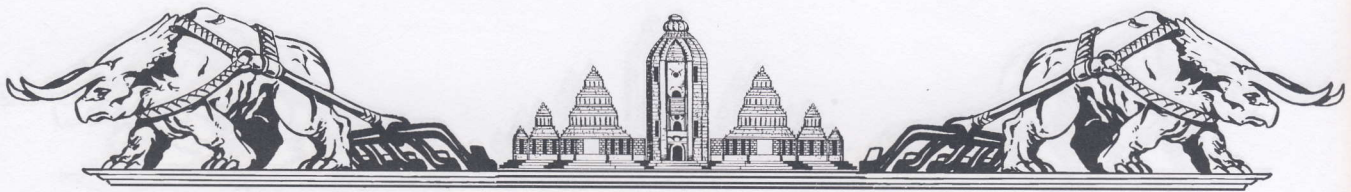
Funktion: Die junge Amauna ist (oder war) die Schülerin und Geliebte des Satrapen. Nach seiner Verwandlung bemerkte sie die Veränderung in seinem Wesen am stärksten und suchte nach Mitteln, ihn zu heilen. Sie ist die Auftraggeberin der Helden und bittet sie, die Sphinx nach einem Heilmittel zu fragen.

Lebensweg: Cassiorathis ist eine Mayenierin, die die feuchtwarme Luft nur unwillig erträgt. Doch die Möglichkeiten, die das Leben am Satrapenhof der neugierigen BaLoa bieten kann, überwiegen alle klimabedingten Nachteile.

Charakter: Die BaLoa ist kaum an Politik interessiert, auch wenn sie sich die Schwierigkeiten ihres Lehrmeisters geduldig anhört; für ihn war sie besonders als Ablenkung von den Staatsgeschäften wichtig und lieb. Sie fühlt sich besonders zu MyrGy, dem Prinzip der Harmonie hingezogen und strebt eigentlich eher nach Verständnis und Ausgleich als nach einem Streit.

Methoden: Cassiorathis besitzt viele Talente, aber kaum irgendwelche, die mit dem Abenteuerleben zu tun hätten: Sie ist eine gute Tänzerin und Verführerin und gewohnt, ihren Willen zu bekommen, indem sie jemandem um den Bart streicht.

Erscheinung: Die kleinwüchsige Amauna von anderthalb Schritt ist eine sehr schöne Frau mit weißem Pelz und sil-



bergrauen Ohren, Händen und Füßen, ihre Augen sind lapislazuli-blau. Sie ist mit Vorliebe nackt oder mit einem schmalen Gürtel bekleidet, der ihr Täschchen hält.

Der Sadur des Satrapen

Diese dreiäugige Großkatze mit ihren braun-orangen Längsstreifen ist eine tigerähnliche Kreatur, die einst mit Menschenfleisch

aufgezogen wurde und seit Jahrhunderten durch die Kraft des düsteren Kultisten Krinamuton überlebt hat. Sie hat die Kräfte eines normalen Sadurs und dazu eine fast menschengleiche Verschlagenheit und Intelligenz.

MU 22	AT 15 (2AT/KR)	PA 18
LE 50	RS 2	TP 3W+1 (Rachen) / 1W+5 (Pranken)
GS 13	AU 50	MR 12 GW 30

Durchschnittliche Gegner

Unerfahrener Mensch

Diese Kategorie umfasst Menschen, die im Kampf ungeübt sind. In anderen Gebieten mögen sie sehr erfahren sein, denn meisterliche Künstler, hochgebildete Gelehrte und professionelle Handwerker fallen ebenso in diese Gruppe wie junge Bauernburschen und -mädchen, die zum ersten Mal eine Waffe in die Hand nehmen. Entscheidend aber ist, dass sie alle die Kampfwerte eines Menschen haben, der so gut wie keine Gefechterfahrung hat.

MU 12	AT 9	PA 7	LE 24	RS/BE 0/0
TP 1W+2 (Friedensstifter)	GS 8	AU 25	MR 7	

Unerfahrener Amaun

Diese Kategorie entspricht weitgehend der beim Menschen, doch aufgrund seiner natürlichen Waffen und anderer Gaben ist selbst der nicht als Kämpfer ausgebildete Amaun seinem menschlichen Gegenstück doch hinreichend überlegen, um eine eigene Werteübersicht zu rechtfertigen.

MU 12	AT 10	PA 8 (Ausweichen)	LE 27
RS/BE 1/0	GS 9	AU 28	MR 6
TP 1W+2 (Schwanzkeule) / 1W+1 (Krallenhieb)			

Geübter Mensch

Ein Mensch dieser Kategorie hat eine gewisse Übung im Kampf und fungiert beispielsweise als Stadtgardist, als Abenteurer oder als Söldner. Das heißt jedoch nicht, dass er nicht zusätzlich noch andere Talente besitzt, die ihn vielleicht sogar deutlich bekannter

machen als seine Kampffertigkeit – so fallen etwa erfahrene Entdeckungsreisende in diese Gruppe.

MU 14	AT 11	PA 10	LE 26	RS/BE 3/3
TP 1W+4 (Säbel, Streitkolben etc.)				
GS 8	AU 27	MR 8		

Geübter Amaun

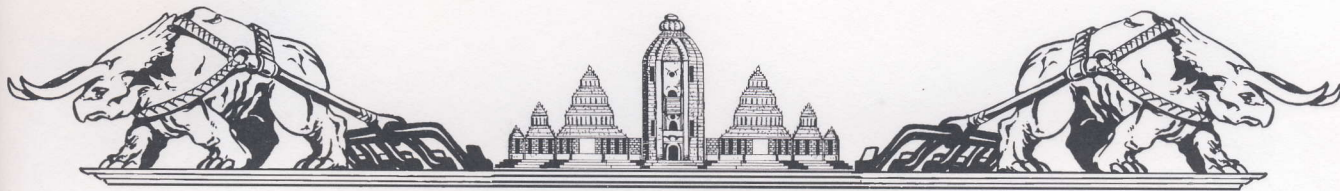
Auch hier gilt wiederum, dass ein kampfgeohnter Amaun aufgrund seiner angeborenen Vorteile den Menschen häufig übertrifft. Gerade in Tharpura gehörten viele dieser Amaunir früher zu den Myriaden und haben nach ihrer Dienstzeit abgemustert, um in dem Land zu bleiben und den Respekt der Menschen zu genießen.

MU 14	AT 12	PA 11 (Ausweichen)
LE 30	RS/BE 4/2	
TP 1W+4 (Phasganon, Spathu etc.) / 1W+1 (Krallenhieb)		
GS 9	AU 30	MR 7

Geübter Pardir

Aufgrund ihrer Kultur, in der sie fast ausnahmslos als Söldner oder Barbarenkrieger leben, gibt es (zumindest in diesem Abenteuer) praktisch keine Pardir, die im Kämpfen ungeübt wären. Deshalb fallen die meisten hier vorkommenden Pardir als Stadtgardisten und Wildnisjäger in diese Kategorie.

MU 15	AT 12	PA 9 (Ausweichen)
LE 32	RS/BE 2/0	TP 1W+3 (Pardir-Speer)
GS 9	AU 37	MR 7



Namenshilfen

Es ist immer sehr hilfreich, wenn Sie als Spielleiter ohne langes Zögern alle Nichtspieler-Charaktere mit einem Namen versehen können, sobald die Helden mit ihnen Kontakt aufnehmen – denn anderenfalls kann es schnell passieren, dass die Spieler bestimmte Meisterfiguren als unwichtig betrachten und nichts auf deren Äußerungen geben, weil sie als 'namenlos' und daher improvisiert zu erkennen sind. Deshalb haben wir für die vier verbreiteten Kulturen, die in diesem Abenteuer vorkommen (imperial, tharpuresisch, amaunisch und pardisch) jeweils Namensgeneratoren geschaffen, mit denen Sie schnell einer Figur einen klangvollen und passenden Namen geben können.

Typische imperiale Namen

Diese Art von Namen wird vor allem im Imperium verwendet, in diesem Abenteuer bezeichnen sie also am ehesten Menschen und Amaunir, die als Statthalter, Höflinge und Verwalter oder auch als Händler aus den nördlicheren Horasiaten nach Tharpura eingewandert sind.

Bestimmen Sie Namensanfang und Namensmitte mit dem W20 und legen Sie eine Endung mit W6 fest:

1 Aego- -bar-	11 Hyraco- -nom-
2 Antigo- -bol-	12 Iso- -phled-
3 Cassio- -con-	13 Kleo- -phyr-
4 Cyro- -crat-	14 Lyco- -quor-
5 Dario- -dat-	15 Mardo -rath-
6 Dio- -dor-	16 Nico- -sal-
7 Draco- -gam-	17 Pytho- -syr-
8 Epami- -her-	18 Roxo- -ther-
9 Gaio- -hyl-	19 Sarda- -xen-
10 Flavio- -lar-	20 Tycho- -zan-

weibl.	männl.
1 -a	-(i)as
2 -e	-(en)es
3 -ene	-(i)o
4 -ia	-(i)os
5 -(i)ope	-(i)us
6 -is	-(i)u

Typische tharpuresische Namen

Dieser Benennungsstil wird vor allem von den einheimischen Menschen gepflegt, aber auch manche Amaunir tragen neben ihrem amaunischen Namen einen tharpuresischen.

Namensanfang und Namensmitte werden mit dem W20 bestimmt, die Endung ergibt sich aus dem Geschlecht: Meist enden Männernamen auf -a, Frauennamen auf -i.

1 Artha- -ban-	11 Mudra- -satr-
2 Auro- -bat-	12 Nagha- -shvar-
3 Butro- -dak-	13 Ocra- -simg-
4 Cadhi- -dvaidd-	14 Pali- -tar-
5 Dsharna- -dyash-	15 Raya- -trij-
6 Gishna- -kar-	16 Rishca- -vand-
7 Hanu- -maitr-	17 Rudri- -vatr-
8 Harja- -nar-	18 Shajra- -vidr-
9 Laksha- -patr-	19 Shali- -yan-
10 Maia- -ran-	20 Uttra- -yut-

Typische amaunische Namen

Amaunische Namen sind vokalreich und melodisch, sie klingen nach den maunzenden und fauchenden Lauten einer Katze. Imperiale Amaunir in Tharpura tragen in der Regel noch die imperiale Übersetzung ihres Rufnamens für den Umgang mit Menschen. Ein Unterschied zwischen Frauen- und Männernamen (abseits gewisser Traditionen) besteht nicht.

Bestimmen Sie die erste und zweite Silbe jeweils mit dem W20; ein Sternchen (*) zeigt einen dreigliedrigen Namen an, so dass Sie insgesamt dreimal würfeln.

1 A	6 Fo	11 Ko	16 Shar
2 Bao	7 Gir	12 Makh	17 Shy
3 Bur	8 Hy	13 Moi	18 Tir
4 Chao	9 Iao	14 Pao	19 Ua
5 Dja	10 Kja	15 Rao	20 *

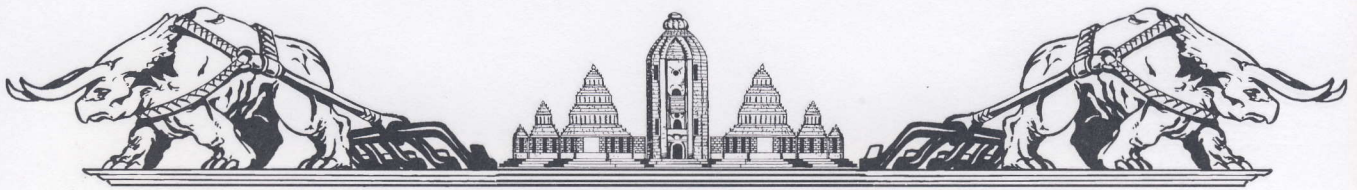
Zu den Lauten: 'kh' ist ein kehliges Fauchen, etwas rauher als in 'Bach'. Ein 'r' am Ende wird stärker gerollt als üblich und ist leicht angehaucht, etwa wie '-rrh'. 'y' ist einfach ein 'ü'. Viele Amaunir sind nicht in der Lage, ein klares 'l' auszusprechen und ersetzen es durch ein gerolltes 'r'.

Typische pardische Namen

Allgemein sind die pardischen Namen voller Vokale und schnurrender Konsonanten. Sie klingen für Menschen fast singend, sind schwer zu merken und noch schwerer korrekt auszusprechen.

Jedes der drei Elemente des Namens wird mit dem W6 ermittelt, wobei das erste und zweite Element austauschbar sind.

1 Arra- -archl-	-chach
2 Chach- -luish-	-fuach
3 Mach- -rai-	-grach
4 Oa- -rhau-	-rah
5 Rua- -rhu-	-thar
6 Shir- -rup-	—



Amaunische Verhaltensweisen

Da Sie es in diesem Abenteuer mit sehr vielen amaunischen Meisterpersonen zu tun haben, wollen wir einige Verhaltensweisen beschreiben, die manche Vertreter dieser Spezies zeigen und mit denen Sie Ihren Meisterpersonen mehr Charakter verleihen können:

- Viele Amaunir verlassen sich auf das Gespür ihrer empfindlichen Schnurrhaare. Daher reiben sie ihre Wangen an Personen oder Dingen, die sie sich 'näher anschauen' wollen. (Natürlich nicht, wenn das offenkundig gefährlich wäre.) Auch bei der Begrüßung vertrauter Personen ist dieses Wangenreiben häufig.
- Der Schwanz der Amaunir ist viel mehr als ein potentieller Waffenträger: Er zuckt, wenn sie aufgeregt sind, und wird bei akuten Wutanfällen zu einer buschigen 'Bürste'.
- Amaunir ist die Einteilung des Tages in eine Wach- und eine Schlafphase eigentlich fremd. Zwar haben sie sich an die Sitten ihrer 'Mitmenschen' gewöhnt, doch eigentlich halten sie lieber viele kurze Nickerchen als einen langen Schlaf. (Das können Sie

optional auch für Charaktere nutzen, indem Sie ihnen gestatten, statt einer nächtlichen Regeneration für jedes zweistündige Schläpfchen einen LeP zu regenerieren.)

- Eine typische Reaktion irritierter Amaunir, die dem menschlichen Kopfkratzen entspricht, ist das Lecken über Mund und Nase; bei regelrechter Verwirrung streichen sie sich fahrig mit den Händen durch Haupthaar und Fell, um es zu glätten.
- Obgleich sie kaum besser riechen können als Menschen, neigen viele Amaunir dazu, bei halbgeöffnetem Mund mit heftigem Züngeln Luft in ihren Mund zu 'schaufeln', wenn sie sich sehr konzentrieren.
- Amaunir sind keineswegs alle farbenblind, doch ist dieser Nachteil vergleichsweise verbreitet.
- Folgendes Merkmal sollten Sie eher erwähnen als ausspielen: Anders als Menschen kennen Amaunir keine Scheu, in Gesellschaft ihre Geschlechtsteile zu berühren und zu kraulen.

Tiere im Baumpalast

Brutvögel

Diverse Vogelarten brüten im Palast der Goldenen Tiger, und ihnen ist gemeinsam, dass sie Störenfriede lieber durch Angriffe vertreiben als ihre Brut im Stich zu lassen. Ganz gleich, welche Farbe und Schnabelform sie auch haben, Brutvögel können in größerer Zahl eine erhebliche Störung sein.

MU 9	AT 9	PA 2 (Ausweichen)
LE 10	RS 0	TP 1W+2 (Schnabel)
GS 9	AU 30	MR 0 GW 6

Raubfrösche

Dies sind ehemalige grellbunte Nutztier, die als Nahrung im Palast der Goldenen Tiger gezüchtet wurden und in späterer Zeit verwilderten. Sie leben heute in großen Regenwassertümpeln, die sich in Blättern und riesiger Blütenkelchen sammeln und werden bis zu faustgroß. Als sprunggewaltige Fleischfresser sind sie nicht zu unterschätzen, da sie immer in großer Zahl angreifen: Es ist kaum möglich, sie mit Waffen anzugreifen (AT-Malus von 3 wegen der geringen Größe und der hohen Beweglichkeit), hingegen tötet jede gelungene Hieb- oder Tritt-AT einen Frosch. Andererseits richten die Tiere ihre Bisse immer gegen ungeschützte Stellen, so dass fast jeder Form von RS (mit Ausnahme des natürlichen RS durch zähe Haut oder einiger Schutzzauber) wirkungslos bleibt.

MU 10	AT 5	PA 0	LE 1	RS 0
TP* 2 SP	GS 6	AU 20	MR 1	
GW 1 ('Rudel' bis zu 10)				
*) Zum RS siehe oben.				

Flederechsen

Diese etwa 3 Okul schweren Tiere ähneln großen bunten Eidechsen, schön, aber harmlos – wenn da nicht diese gewaltigen Flügel wären, die eine Spannweite von fast einem Schritt erreichen. Flederechsen stürzen sich auf ihre Gegner und beißen sich fest, wenn sie sich gestört fühlen.

MU 10	AT 7*	PA 0	LE 5	RS 0
TP 3 SP	GS 15	AU 50	MR 0	GW 1
*) Fällt eine 1, beißen sie sich fest und verursachen wild zappelnd in jeder KR einen weiteren SP, bis ein Held sie mit einer gelungenen Greif-AT entfernt.				

Stechfliegen

Auf den ersten Blick sehen diese Mücken, Fliegen, Schnaken und Käfer wie wunderschöne, fliegende Juwelen aus. Doch wehe dem, der sie unbedacht aufscheucht! Denn dann hüllen sie den Störenfried ein und versuchen, ihm sein Blut auszusaugen. Stechfliegen lassen sich zu W20 Tieren auf ungeschützten Stellen nieder (AT: 14, ein Ausweichen ist ebenso wie eine PA unmöglich, ansonsten verursachen sie ab der nächsten KR je Tier einen Viertel SP). Bei Helden mit natürlichem RS von 1 (Amaunir und Pardir) finden nur 1W6 Tiere eine ungeschützte Stelle, bei denen mit RS 2 (Leonir) sogar nur 1W3 Tiere. Um sie zu erschlagen, ist eine gelungene Schlag-AT nötig, der dann 1W6 Tiere zum Opfer fallen. Die Gefahr einer Ansteckung mit einer gefährlichen Krankheit besteht durchaus, ist in diesem Abenteuer aber irrelevant.

MYRANOR

GRUPPENABENTEUER

Myranor, das Gùldenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urtùmlischer Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein stàndiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kàmpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzen-gestaltigen Amaunir und geschuppten Shingwa, wàhrend hinter meilenhohen Gebirgswàllen unsichtbare Màchte darauf lauern, ganze Lànder zu verschlingen, und die zaubermàchtigen Nachkommen der Grùnder des Imperiums in ihren Sommerpalàsten dem Lebensgenuss frònen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legenden-sànger unsterblich, bergen Sie Schàtze aus verlassen-ten Stàdten, entràtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli.

Die Wege zum Ziel sind vielfàltig und gefàhrlich, und nur der Spielleiter weiù, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glùck sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativitàt, Ihr Wille*, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

PALAST DER GOLDENEN TIGER

Weit ùber die Grenzen Tharpuras hinaus kennt man die pràchtigen Màrkte und beeindruckenden Bauten der Stadt Malrhira – und nicht zuletzt auch ihren weisen Herrscher, den Satrapen Thyrodatus.

In den letzten Oktalen aber ist ein Schatten auf Malrhira gefallen: Schwebbewaffnete Paddir-Patrouillen tyrannisieren die Bevòlkerung, und die meisten Freunde und Vertrauten des Satrapen sind als Verràter eingekerkert oder spurlos verschwunden.

Es bedarf schon einigen Mutes, aber auch kluger Kòpfe und eines starken Schwertarms, um den Hintergrund dieser merkwùrdigen Verànderung herauszufinden – eine pràchtige Gelegenheit fùr auswàrtige Abenteurer, sich einen Ruf als Helden zu machen ... oder bei dem Versuch zu sterben.

ABENTEUER M1

SPIELER: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

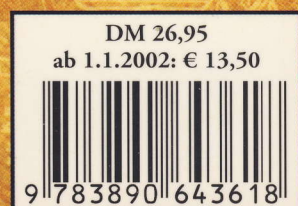
KOMPLEXITÀT (MEISTER/SPIELER): mittel/mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Talenteinsatz,

Kampffertigkeiten, Interaktion

ORT UND ZEIT: Tharpura, ca. 4770 IZ

Zum Spielen dieses Abenteuers brauchen Sie die Box Myranor – das Gùldenland. Weiteres Hintergrundmaterial ist nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGE ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.
Alle Rechte vorbehalten.



10361

ISBN 3-89064-361-2

Das Schwarze Auge

