



KÜPPERS / ROT / WESTE

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR EINSTEIGER-CHARAKTERE

M2
EINSTEIGER

ÄONENSTAUB



Das Schwarze Auge

10364

**MYRANOR:
ÄONENSTAUB**

Umschlagillustration

Zoltán Boros und Gábor Szikszai/Agentur Kohlstedt

Umschlaggestaltung

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Michael Nietzer

Karten und Pläne

Don-Oliver Matthies

Lektorat

Florian Don-Schauen, Momo Evers, Thomas Römer

Gesamtredaktion

Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer

Satz und Herstellung

Fantasy Productions

Belichtung/Lithographie

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck und Aufbindung

Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGÉ 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 3-89064-364-7

Das Schwarze Auge

Äonenstaub

Ein Abenteuer in Tharpura

von

Stefan Küppers, Gregor Rot und Anton Weste

Ein Myranor-Abenteuer für einen Meister
und 3–5 Spieler mit Helden geringer Erfahrungsstufe

Für Lisa, Karin, Ina und alle anderen Musen,
die uns ein steter Quell der Inspiration sind.

»Die Zeit ist eine Larve der Ewigkeit.«

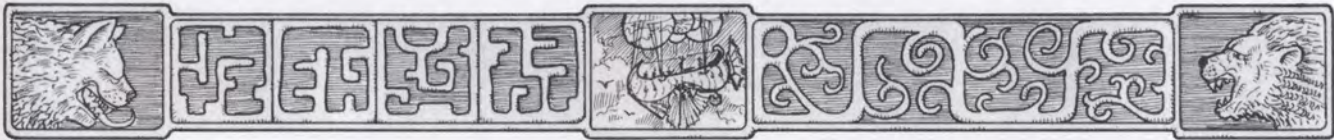
—Jean Paul





Inhalt

Für den Spielleiter.....	5
Kampagnen in Myranor	5
Was bisher geschah.....	6
Was geschehen wird: Das Abenteuer in Kürze	6
Kapitel I – Im Nebel der Metropole.....	8
Wolken aus Feuer	8
Der Überfall	10
Die Jagd nach der zerbrochenen Statue	13
Die Krisrastatue	14
Die Einbruchserie	17
Empor zu luftigen Höhen	20
Kapitel II – Auf den Wegen der Winde	22
Die <i>Nebelkranich</i> – Wolkenkreuzer der Vinshina	22
Über dem Wäldermeer	25
Die Windkämme	28
Sturz in die Steppe.....	30
Kapitel III – Steppenspuren.....	32
Flammen über der Steppe – Ciriadda	32
Orte und Ereignisse	34
Aiphanides	36
Kapitel IV – Der Stolz der Krieger	40
Die Schargrimmszähne	40
Zwischen den Zähnen – Örtlichkeiten.....	41
Spielfiguren	45
Das Rudel der Khuroch	47
Aufnahme in den Stamm	49
Kapitel V – Äonenstaub.....	53
Die Wohnhöhlen der Krisra	53
Das Finale	57
Die Armee marschiert	57
Die Endschlacht	57
Ausklang – Die Ruhe nach dem Sturm	60
Anhänge	61
Dramatis Creaturae.....	61
Dramatis Personae	62
Vinshina	63
Die Ravesaran	66
Für die Spieler: die Schriftfragmente	67
Karten und Pläne	68
Die Reiseroute	68
Krysirenis	69
Die <i>Nebelkranich</i>	70
Rarrkosu	71
Glossar.....	72



Für den Spielleiter

Äonenstaub ist ein Gruppenabenteuer für drei bis fünf Helden mit wenig Erfahrung, das für Ihre Spielrunde die exotischen Weiten des Kontinents Myranor erlebbar macht. Die Abenteuer begeben sich auf Entdeckungsreise in tiefe Straßenschluchten Balan Cantaras, durch wolken-schwangere Lüfte, über trockene Steppen und durch vergessene Felsenhöhlen. Der facettenreiche Kult einer Wettergottheit, Relikte einer Hochkultur von Geflügelten und eine versiegelte Armee aus der Vorzeit spinnen ein Handlungsgeflecht, das Sie gefangen nehmen wird. Lassen Sie sich ein auf eine klassische Abenteuer-geschichte, die Ihnen ein Flair bietet, wie Sie es von Filmen wie *Indiana Jones*, *Quatermain*, *Tomb Raider*, *Stargate* und *Die Mumie* kennen.

Äonenstaub wurde so konzipiert, dass ein Held jeder Rasse und Profession seinen Spielspaß haben wird – dies betrifft aventurische und myranische Charaktere gleichermaßen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß im Staub der Äonen!

Erde, im Juni 2001

Stefan Küppers, Gregor Rot und Anton Weste

Kampagnen in Myranor

- Zentraler Punkt für die Perspektive, aus der Myranor in der Box **Myranor: das Gildenland** beschrieben wird, ist die Metropole Balan Cantara. Während Stadt und Umland noch genau beleuchtet werden, wird der Blick immer verschwommener und märchenhafter, je weiter er in entferntere Regionen des zauberhaften Kontinents schweift. Auch das Abenteuer **Reise zum Horizont**, das aventurischen Helden die Fahrt über das Meer der Sieben Winde ermöglicht, endet mit der Ankunft in der alten Hafenstadt Balan Cantara.
- Wenn Sie mit Ihrer Heldengruppe eine Abenteuerkampagne durch Myranor erleben wollen, ist es sinnvoll, den Schmelztiegel Balan Cantara als Ausgangspunkt zu nehmen und von dort aus langsam das Land zu erkunden. Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, die Größe Myranors voll zur Geltung zu bringen. Deshalb starten die ersten Abenteuer für Myranor, **Vergessene Tiefen** aus der **Myranor-Box**, **Palast der Goldenen Tiger**, **Äonenstaub** und **Die Spur des Sternprinzen**, in oder bei Balan Cantara und befassen sich mit den umliegenden Regionen Cantera, Tharpura und Mayenios. Spätere Publikationen werden die Gruppe in entlegene Gefilde vordringen lassen.
- Was für die Entdeckung neuer Länder gilt, gilt ebenso für die vielen Facetten fremder Kulturen, Geheimnisse von Optimatenhäusern und myranorweite Phänomene: Haben die Helden vielleicht

in **Palast der Goldenen Tiger** zum ersten Mal ein Fluggerät bestiegen, werden Sie sich in **Äonenstaub** längere Zeit auf einem Wolken-schiff der Vinshina behaupten müssen. Die Geheimnisse der gewaltigen, sonnenverdunkelnden Wolkenstädte dieses Volkes allerdings wird erst eine spätere Publikation lüften.

- Einzelne Abenteuer können Sie durch ein übergreifendes Plot-element fester aneinander knüpfen: In diesem Abenteuer werden die Helden den Splittern einer Statue hinterher jagen. Wenn Sie zusätzliche Statuenfragmente erfinden, dann können Sie die Abenteuer **Palast der goldenen Tiger** und **Die Spur des Sternprinzen** mit **Äonenstaub** verbinden, indem Sie einige der zu suchenden Fragmente in die anderen Abenteuer auslagern. So ergibt sich ein roter Faden, der drei einzelne Abenteuer zu einer kleinen Kampagne zusammenfügt.

Für aventurische Helden aus der **Reise zum Horizont** bietet es sich an, eine wahre Odyssee zu veranstalten, die eigentlich das Ziel hat, mit wertvollem Wissen und myranischen Schätzen wieder nach Aventurien zurückzukehren: Mal wird Admiraal Harika entführt, mal muss eine Möglichkeit für *Prinzessin Lamea* gefunden werden, den Efferdwall auch trotz gildenländischer Ausbesserungen am Schiff zu überqueren. Ein anderes Mal genügt ein Gerücht über den Verbleib der Schivone *König Tolman*, um die Helden auf den Weg zu bringen.



Was bisher geschah

Echsen und Katzen

Vor etwa viertausend Jahren waren große Teile des südlichen Mayenios von Wäldern bedeckt. Hier lebte ein friedlicher Stamm des Flugechsenvolkes der Krisra, die man heutzutage nur noch in Xarxaron finden kann. Die Krisra ritten auf den Steppenwinden und hausten in Laubkronen und Felsenhöhlen. Ihre Magie ermöglichte es ihnen, Macht über das Element Humus zu erlangen. Ihre Nist- und Brutplätze in den Wipfeln der majestätischen Asrapanazedern wurden jedoch durch den imperialen Flottenbau bedroht – denn das exzellente Holz dieser Bäume war dafür überaus begehrt. Die Krisra setzten sich mit verzweifelter Attacken zur Wehr, konnten die von Myrmidonen geschützten Holzfäller jedoch nicht allein aufhalten. So schufen sie in den Höhlen der Schargrimmiszähne Leonirchimären, die mit ihrer tödlichen Eleganz die Menschen blutig zurücktreiben sollten. Die überraschenden Attacken aus dem Wald waren anfangs durchaus erfolgreich. Es stellte sich jedoch heraus, dass die geschaffenen Kreaturen einen großen Makel aufwiesen: denn sie fielen auch über die Krisra her. Die Flugechsen waren nicht mehr Herr ihrer Schöpfung.

Mittels eines mysteriösen Stoffes namens 'Äonenstaub' und eines magischen Tonmantels wurde eine kurz zuvor geschaffene Armee von Katzenchimären konserviert, die eigentlich gegen die Menschen gehetzt werden sollte. Man erhoffte sich, eine Kontrollmöglichkeit zu finden, doch dies gelang nicht mehr rechtzeitig. Als die Übergriffe der Menschen immer heftiger wurden, verließ der Großteil der Krisra Mayenios und verschwand in ferne Länder. Nur noch Relikte zeugen von ihrer einstigen Hochkultur in Mayenios.

Mendykte und Kchorrak

Vor einigen Jahren erlangten Grabräuber Zugang zu dem in den Schargrimmiszähnen verborgenen Labor der Krisra und raubten eine vermeintlich wertvolle Chimärenstatue. Diese zerbrach und die verwirrte Katzenchimäre Kchorrak erwachte aus ihrem mittlerweile Jahrtausende währenden Schlaf. Fortan trieb sie der Instinkt, wieder zu ihren heimischen Höhlen zurückzukehren. Anfangs orientierungslos, verdingte sich Kchorrak als Hausdiener und Leibwächter, um sich später der Forscherin Mendykte ter Phraisopos anzuschließen, die Nachforschungen über die chimärologischen Erfolge anderer Rassen anstellte. Sie stieß, teilweise von ihrem chimärischen Assistenten und Handlanger unterstützt, auf alte Legenden und Indizien wie Skelettfunde, die auf Katzenchimären in Ciriadda, einer Provinz im südlichen Mayenios, hinwiesen. Dort – ungewöhnlich weit von der Präsenz aller Katzenrassen entfernt – schien ihr diese Häufung kein Zufall zu sein. Auch Kchorrak spürte, dass hier seine Heimat liegen musste, und drängte Mendykte, Grabungen in Ciriadda anzustellen.

In der Stadt Aiphanides entdeckte die Optimatin zudem ein Bruchstück einer Statue aus Chrysoberyll, die Glyphen mit chimärologischem Bezug aufwies und der Schlüssel zu einem großen Schatz für ihre Wissenschaft sein sollte. Als man ihr zutrug, dass sich weitere Fragmente der Statue in Balan Cantara befänden, und sie kurz darauf die Gelegenheit bekam, durch Gefangennahme der Sippe des Kapitäns ein kleines Vinshinaschiff zu kapern, sandte sie einige Handlanger nach Balan Cantara und beauftragte dort den Neristu Thurolyu Amyanu, mittels des Schiffes die restlichen Bruchstücke zu stehlen. Während dessen forschte sie weiter in der Umgebung der Schargrimmiszähne, in denen sie mittlerweile (zu Recht) den Ursprung der antiken Katzenchimären sah. Nur: Eine verloren wirkende Leonirsippe verwehrte ihr bislang den Zutritt zu dem Gebirgsmonolithen.

Was geschehen wird: Das Abenteuer in Kürze

Als Mendyktes Handlanger versuchen, ein Statuenfragment zu stehlen, das im Besitz des Chyris-Tempels zu Balan Cantara ist, werden die Helden in einen Kampf mit ihnen verwickelt. Irrtümlich der Mittäterschaft verdächtigt, versuchen sie durch eigene Neugier oder auf den Auftrag eines anderen Opfers hin, die restlichen Fragmente zu finden und deren Bedeutung und Bestimmung zu klären. Dabei stoßen sie auf weitere Bestohlene, überwinden letztendlich die Piraten und befreien den Vinshina Avin Nevisu, der den Piraten als Steuermann wider Willen gedient hat.

Er bittet die Helden um Unterstützung seiner Sippe, die als Geisel von Mendykte gefangengehalten wird. Nach einer abenteuerlichen Luftreise gelangen sie an den Südrand eines mayenischen Steppengebietes, wo ihr Luftgefährt abstürzt und der Weg zu Fuß fortgesetzt werden muss.

Nachdem sie in Ciriadda auf einige Legenden über die Krisra

gestoßen sind, werden sie sich an den Schargrimmiszähnen mit dem Leonirstamm auseinandersetzen und müssen Teil des Rudels werden, um in die behüteten Felsen vordringen zu dürfen, da sich ihnen erst dort die Bedeutung der Statue erschließen wird.

Nachdem alle Fragmente zusammengesetzt wurden, öffnet die Statue den Zugang zum alten Labor der Krisra. Hier entdeckt die Gruppe Wunder der Chimärologie, hallende Höhlen und letztlich die eindrucksvolle Grotte mit der konservierten Leonir-Armee. In diesem Moment erkennt Kchorrak seine archaische Bestimmung: Er befreit die schlafenden Chimären und setzt die Armee in Richtung der nahen Menschenstadt Aiphanides in Bewegung.

Durch das heroische Opfer der Leonir, die sich den Chimären in den Weg stellen, um sie aufzuhalten, gelingt es den Helden in letzter Minute, den Äonenstaub einzusetzen und die Chimären abermals in Stasis fallen zu lassen.



Aufbau und Beschreibung

Um Ihnen den Überblick im Text zu erleichtern, sind die Abenteuer des Schwarzen Auges strukturiert:

Hellgrau unterlegt sind die sogenannten *Allgemeinen Informationen*. Diese Passagen sind so verfasst, dass Sie sie Ihren Spielern direkt vorlesen können.

Der übrige Text enthält die sogenannten *Meisterinformationen*, also alle Zusatzinformationen für den Spielleiter. Das können Erläuterungen zu einzelnen Objekten, Personen und Szenen sein, aber auch generelle gestalterische Ratschläge.

Weitere Hintergrundinformationen finden Sie häufig in eigens umrahmten und dunkelgrau unterlegten Kästen.

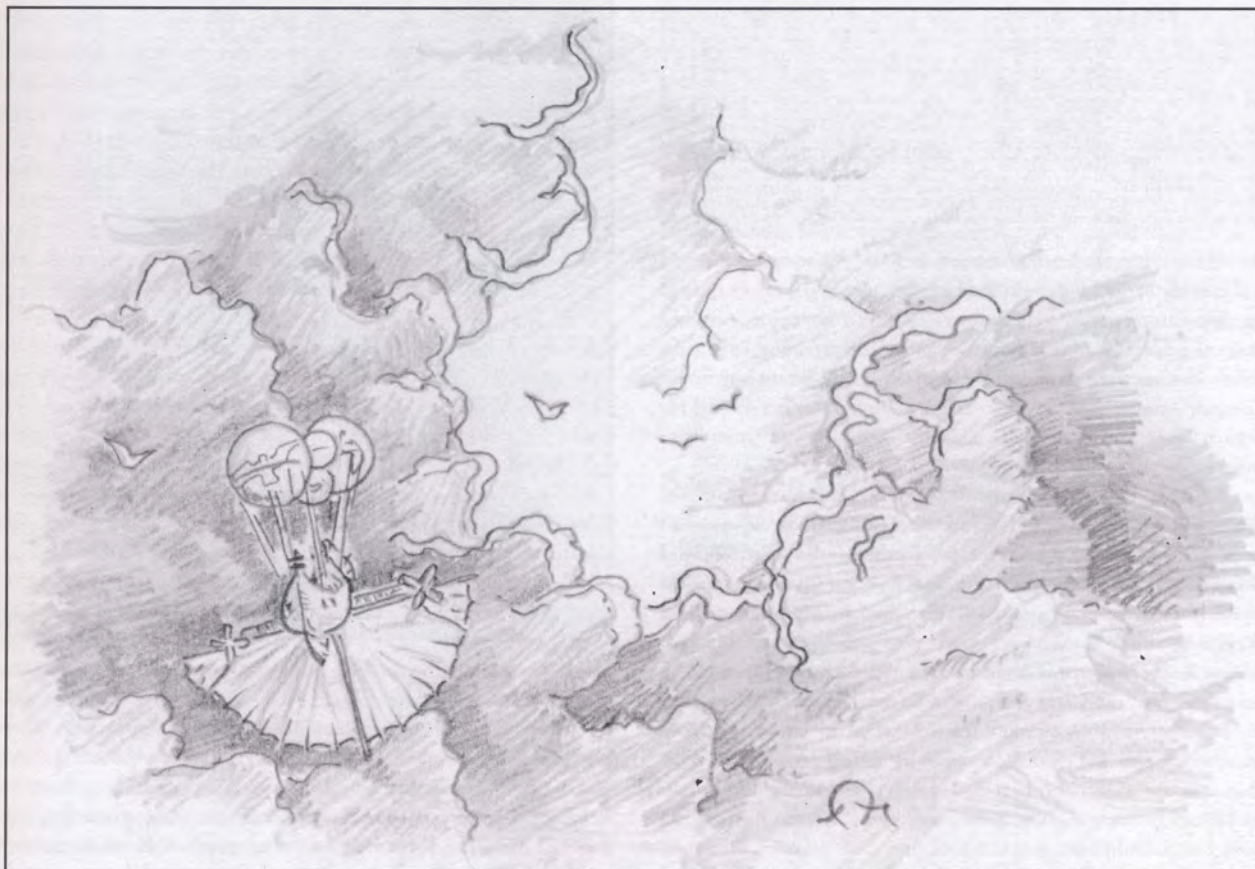
Zur Hervorhebung von Eigenschafts-, Talent- und Zauberproben wird die *Kursivsetzung* verwendet. Eigennamen sind bei ihrem ersten Erscheinen ebenfalls *kursiv* formatiert. Verweise auf andere Kapitel oder weiterführende DSA-Publikationen sind in **Fettschrift** gehalten. VERSALIEN kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, KAPITÄLCHEN Vor- und Nachteile.

Material

Unterstützendes Material für dieses Abenteuer bietet insbesondere die Box **Myranor – Das Gùldenland**, hierauf beziehen sich auch die meisten Verweise im Text. Die DSA/Aventurien-Publikation **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ist nicht unbedingt notwendig, liefert jedoch wertvolle Zusatzinformationen.

Verwendete Abkürzungen:

S/X	Von Shindrabar nach Xarxaron (aus der Box Myranor)
WM	Wege nach Myranor (aus der Box Myranor)
MyMy	Myranische Mysterien
BA	Bestiarium Aventuricum (aus der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos)
HA	Herbarium Aventuricum (aus der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos)





Kapitel I – Im Nebel der Metropole

»Der Markt gehört dem, der bezahlt.«
—Sprichwort der Vinshina

Wolken aus Feuer

Hintergrundmusik: mittelalterliche Tanzmusik oder Pilgerlieder (z.B. Ensemble Unicorn), 'In taberna' und 'Cours d'amour' aus der *Carmina burana* (Carl Orff) – in wechselnder, bisweilen hoher Lautstärke (zur Darstellung von Markttreiben und -geschrei)

Staunend drängt ihr euch durch die engen Gassen des Westhafens, den die Cantaresen Krysirenis nennen. Fast scheint es, als wäre ganz Myranor auf den Füßen und Tatzen, um an diesem Tag den wohl größten Tempel Balan Cantaras aufzusuchen. Gerüchteweise soll der dem Chrysir geweihte Turm sogar den Horaspalast im Zentrum der Stadt überragen – allein, es fehlt der Vergleich. Denn Arcoras, das Domizil des Herrschers, liegt ein halbes Dutzend Millias entfernt, und die Spitze des Tempels ist zu jeder Tages- und Nachtzeit von dichten, weiß-blauen Wolken umgeben. In den sumpfig-grünen Nebelschwaden, von denen die Großstadt eingehüllt wird, stechen sie hervor wie eine in schlammigen Meeresgrund gesunkene Maragita-Perle.

So oder ähnlich könnte Ihr Spielabend in Balan Cantara beginnen – halten Sie sich nicht lange mit Erklärungen auf, was die einzelnen Helden dorthin getrieben hat, denn die größte Metropole zwischen Shindrabar und Xarxaron hält für jeden eine Überraschung bereit, die eine Reise allemal wert ist. Lassen Sie die Spieler eintauchen in die faszinierende Atmosphäre des 'Felsens im Sumpf', und der Grund für den Besuch Ihrer Spieler in Balan Cantara wird sich von ganz allein ergeben.

Sollten sich Ihre Helden noch nicht begegnet sein, nutzen Sie den Trubel der Festivitäten, um einige von ihnen miteinander bekannt zu machen – gemeinsames Engagement beim kommenden Überfall wird sie schließlich vollends zusammenführen. Andernfalls bietet es sich an, auf die Vorschläge im Abschnitt **Kampagnen in Myranor** auf S. 5 zurückzugreifen.

Das Abenteuer beginnt an dem bedeutendsten Chrysir-Fest in Balan Cantara, dem *Tag des Wolkenfeuers* (siehe Kasten). Vielleicht sind die Helden daran interessiert, sich im Tempel segnen zu lassen, auf jeden Fall feiert an diesem Tag ganz Krysirenis. Im Folgenden wird kurz beschrieben, wie die Feierlichkeiten in den einzelnen Vierteln begangen werden. Für den Fortgang des Abenteuers ist es einerlei, in welchem Stadtviertel sich die Helden gerade aufhalten – das Spektakel der Feuerwolken kann von jedem Punkt des Westhafens aus bewundert werden.

Mehr zu Balan Cantara, seiner Geschichte und seinen Bewohnern finden Sie in **S/X** auf S. 59-66, einen Plan der Stadt mit Detailansicht des Distrikts Krysirenis im vorliegenden Band auf S. 69.

Der Tag des Wolkenfeuers

»Als im Jahr der kochenden Flüsse der sterbende Orismani Gift und Galle spuckte, starben die grässlichen Mholuren zuhauf. Viele erhoben sich im Todeskampf aus den Flüssen und wandten sich gegen die Menschen und alle, die sich mit ihnen verbündet hatten. Einige schleppten sich gar bis ins Louranath, dessen salziges Wasser ihnen die Gegend bisher verleidet hatte. Nun schien es ihnen das geringere Übel, und sie begannen, das noch junge Cantara zu überfallen, um die Siedler von hier zu vertreiben. Diese jedoch riefen Chrysir zur Hilfe und versprachen ihm einen Tempel, der bis in die Wolken reichen würde, wenn er sie aus den Klauen der Mholuren befreite. So erbarmte sich der zweite Sohn Sumus der Menschen, enthüllte sein göttliches Antlitz und formte Wolken aus Feuer, die sich über das Wasser ergossen und es verdampften. Von den stinkenden Molchwesen blieben nur brackige Pfützen zurück, das Louranath aber liegt seit jenen Tagen in ewigem Nebel.«

Diese bekannte Sage aus der Gründungszeit der Stadt wird bis heute in Balan Cantara erzählt. Ob das Louranath seine heutige Form tatsächlich erst durch göttliches Eingreifen angenommen hat, kann nach fast fünf Jahrtausenden kaum mehr ergründet werden. Der Bau des großen Chrysir-Tempels der Stadt (siehe S. 20) mag aber durchaus so weit zurückliegen.

Seit jener Zeit gedenkt man in Balan Cantara dieses Ereignisses alljährlich am – durch Orakel festgelegten – *Tag des Wolkenfeuers* (wählen Sie das Datum des Festtags passend zur zeitlichen Planung dieses Abenteuers individuell für Ihre Runde). Während die Zeremonie und anschließende Prozession zahlreiche Pilger und Schaulustige nach Krysirenis zieht, nutzen Händler und Gaukler das Spektakel auf ihre Weise.

Festlichkeiten

Der *Handelshafen* als Heimat des Chrysir-Tempels (eine nähere Beschreibung finden Sie unter **Die Säule des Himmels** auf Seite 20) ist das Zentrum der Feierlichkeiten. An den scheinbar endlosen Piers reihen sich unzählige Buden und Stände aneinander, einige große Lagerhäuser im Nachbarviertel *Speicherkanal* wurden gänzlich zu Markthallen umfunktioniert.

Manche Kauffahrer machen sich nicht einmal die Mühe, ihre Waren abzuladen, und verkaufen direkt vom Deck aus. Die exotischsten Güter werden hier angeboten, und die horrenden Preise lassen sich ge-



Die Stadt im Nebel – Sichtverhältnisse in Balan Cantara

Die Metropole von Cantera ist umgeben vom Louranath, jenem gigantischen Brackwassergebiet, das sich über Tausende von Orthomillia zwischen Thalassion und dem Meer der Schwimmenden Inseln erstreckt. Von seinem Ursprung künden zahllose Legenden und Sagen, die man nicht nur gegen wenige Obuli von einem Erzähler, sondern ungefragt auch von jedem über das Wetter fluchenden Cantaresen erfahren kann: Manche behaupten, die einst lieblichen Wassergärten wären durch sterbende Mholuren vergiftet worden. Andere sprechen von dem Entschluss der Götter, die östlichen und westlichen Wasser zu trennen, worauf sie eine Herde gigantischer Osguras hier ihre Notdurft verrichten ließen. – 'Louranath' ist im Sprachgebrauch der Cantareser gleichzusetzen mit Unrat und Exkrementen.

Unabhängig von seiner Entstehung gibt das Sumpfgebiet viel Feuchtigkeit in die schwüle Luft ab, die sich fast greifbar in Dunst- oder Nebelschwaden über dem Louranath formt und auch Balan Cantara in ihre trübe Umarmung schließt. Je nach Jahreszeit und Wetterlage gelten daher für das Spiel in Balan Cantara folgende Sichtverhältnisse:

- Bei schlechtem *Dunst*, der im Louranath als Zeichen schönen Wetters gilt, können sich bewegende Wesen auf etwa eine Millia ausgemacht und ab 250 Gradu nach Größe, Form und Farbe näher unterschieden werden. Einzelheiten hingegen sind erst bei etwa zehn Gradu zu erkennen.
- Herrscht (wie meistens) *Nebel* oder *leichter Regen*, reduziert sich die Fernsicht auf etwa 500 Gradu, doch noch in über 150 Gradu kann nur grob differenziert werden.
- *ei dichte Nebel* verschwimmt alles, das kleiner ist als ein Jharranoth, schon ab zehn Gradu Entfernung zu einer milchig-trüben Wabern. Der sichere Blick reicht hingegen kaum weiter als der eigene Arm.
- Als graue Schemen sind stets die basaltenen Türme des Horaspalastes auf dem Tafelberg von Arcoras auszumachen – von Krysirenis aus in einer Entfernung von fünf bis acht Millia, was die absolute Sichtgrenze darstellt.
- Die Ziele sämtlicher *Fernkampf*-Proben werden um eine (bei Dunst) bis drei (bei dichte Nebel) Kategorien schwieriger eingestuft und können natürlich nur dann angepeilt werden, wenn sie überhaupt erkennbar sind.

Nutzen Sie das Erscheinen und Verschwinden von Gestalten im Nebel und die ständige Unsicherheit, was in den grauen Wolken Unbekanntes lauern möge, als dramaturgisches Element zur Spannungssteigerung, und vermitteln Sie Ihren Spielern ein stetes Gefühl von Beklemmung: Räucherwerk, geschlossene Fenster und sich ständig wiederholende Musik leisten dazu gute Dienste.

schickt drücken, wenn man zwei konkurrierende Händler gegeneinander ausspielt.

Im Hafenbecken tummeln sich mit bunten Bannern und Wimpeln geschmückte Schiffe. Alle streben sie zum Tempel, um unter dessen Brückenbögen hindurch zu fahren. Wem dies gelingt, der segelt, so heißt es, für ein Oktal unter günstigen Winden – doch wurde in den engen Wasserstraßen schon mancher Kahn zwischen zwei großen Lastseglern einfach zerdrückt (ein solcher Zwischenfall könnte den Einsatz der Helden erfordern).

Im *Kriegshafen* und im *Hexagon* scheint der Feiertag ignoriert zu werden. Über die hohen Mauern dringen die mächtige Stimme eines Ausbilders und das rhythmische Stampfen von Myrmidonentiefeln.

Auch *Desamar* feiert auf seine ganz eigene Art: Kaum einen Schritt kann man hier machen, ohne von einer zwielichtigen, schmierigen oder auch erschreckend vertrauenerweckenden Gestalt angesprochen zu werden, die zu 'Festtagspreisen' besondere Geschäfte vermitteln will. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um den Helden mit verlockenden Angeboten verwirrende Nebenhandlungen schmackhaft zu machen.

Das Vesai-Viertel *Kitovaya-yo* hingegen ist streng bewacht und darf nur nach Abgabe schwerer Waffen betreten werden. Der Besuch lohnt sich aber, denn die vesayische Küche lockt an diesem Tag mit ungeahnten Genüssen, die selbst die von Jimaucha verdorbenen Optimatengaumen noch zu reizen vermögen.

Ausgelassen und völlig zwanglos wird im idyllischen *Lotsenstieg* am Hauptstrom gefeiert: Im trüben Wasser des Flusses werden rasante Bootsrennen veranstaltet, am Ufer bilden Schaulustige bunte Lichterketten und dazwischen tummeln sich Gaukler, Spielleute und Tierbändiger. Hier kann es zu einer unangenehmen Situation kommen, wenn sich die Helden einem scheinbar wild gewordenen Mandrassen (siehe WM S. 124f.) entgegenstellen. Das zahme Tier hört auf den Namen *Hyrodates* und tut niemandem etwas zuleide. Sein Besitzer *Aegoxenias* aus *Xeleuros* hat es jedoch darauf abgerichtet, Angst und Schrecken zu verbreiten,

um dann selbst als Tierbändiger und großer Retter auftreten zu können. Sollten die Abenteurer *Hyrodates* verletzen oder gar töten, ziehen sie damit Verachtung und Spott der Menge auf sich. *Aegoxenias* aber bricht weinend über dem kleinen Raubaffen zusammen.

Südlich des Hauptstroms ist von den Feierlichkeiten lediglich noch das Lichtermeer von Lotsenstieg zu sehen. Denn die Meereswesen aus *Mondwasser* kümmern sich nicht um das Fest des Luftgottes, und die Flussfischer des heruntergekommenen Viertels *Rucania* sind entweder auf Fang oder selbst im Tempel.

Die vornehmen Bewohner *Laternenböhs* haben ihre Nachbarschaft an diesem Tag völlig abriegeln lassen. Nur gelegentlich sieht man eine von Sklaven getragene Sänfte Richtung Chrysis-Tempel wandern.

Auch im gutbürgerlichen, dünn besiedelten *Oberkanal* gibt man sich distinguert und verschlossen. Ausufernde Feierlaune sucht man hier vergeblich.

Szenen in Krysirenis

Gönnen Sie Ihren Helden eine kurze Entdeckungsreise durch die Gassen und Kanäle des Hafendistrikts:

- Beschreiben Sie die wundersamen Kunststücke der Gaukler sowie die musikalischen und kulinarischen Genüsse aus fernen Horasiaten.
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines gerissenen kerrishitischen Händlers und feilschen Sie um einen wertvollen Gegenstand, der den Abenteurern vielleicht später von Nutzen sein kann.
- Erzählen Sie in Gestalt eines fanatischen Predigers vom *Tag des Wolkenfeuers* (siehe Kasten) und dem Zorn des Chrysis, der erneut "über diesen Sündenpfuhl hereinbrechen wird".
- Lassen Sie die Helden an zweifelhaften Wettkämpfen teilnehmen, die große Gewinne versprechen: Es gilt, schneller als ein *Risso* zu schwimmen, mehr zu saufen als ein *Satyr* und anschließend den flinken Fingern eines *Neristu* beim Hütchenspiel zu folgen.



Leuchtender Himmel

Während eure Augen noch gebannt dem Farbwechsel der Lebenden Steine auf den Brüsten einer meditierenden Erasmusierin folgen, dringt plötzlich ein dumpfes Dröhnen an eure Ohren, gefolgt von einem schrillen Pfeifen. Irritiert versucht ihr, die Quelle des lästigen Geräusches auszumachen, das sich langsam zu einer betäubenden Melodie formt. Gellend hallt sie in euren Köpfen wider und wird zu pulsierendem Pochen, das euch in einen schwindelnden, tranceartigen Zustand versetzt.

Gönnen Sie Ihren Spielern einige Augenblicke der Unsicherheit und Spekulation. Vermutlich werden sie – als 'erfahrene' und chronisch überreizte Abenteurer – die fremdartige Musik ihrer unangenehmen Nebenwirkungen wegen als direkte Bedrohung empfinden und sich davor zu schützen suchen. Fallen die Reaktionen der Helden auf offener Straße gar zu hektisch aus, ernten sie dadurch einige verwunderte Blicke nahe stehender Brajans-Gardisten. Diese sind aber von der Melodie und dem bevorstehenden Spektakel ebenfalls derart bezaubert, dass sie sich nicht weiter um die merkwürdigen Fremden kümmern.

Auch die Umstehenden sind von den sphärischen Klängen ganz entrückt. Eure Augen folgen ihren begeisterten Blicken bis zum Ursprung der seltsamen Melodie, dem großen Chrysis-Tempel am Hafen. Aus der Ferne könnt ihr beobachten, wie ein großer Vogelschwarm um den hohen, achteckigen Turm kreist und sich langsam empor schraubt. Er setzt sich aus Hunderten von Tieren zusammen, unter denen ihr alle geflügelten Gattungen der südlichen Horasiata zu erkennen glaubt ...

(An den Helden mit dem höchsten TaW *Sinnenschärfe*):

Mit einem Mal über deine Entdeckung verblüfft, wirst du dir schlagartig der großen Entfernung zum Tempel bewusst. Du kannst

auf über eine Millia einzelne Vögel unterscheiden und sogar eine riesige Flugechse samt ihrer Reiter erkennen!

Doch schlagartig verblasen alle abschweifenden Gedanken in euren Köpfen, als die bunte Schar die Spitze des Tempels erreicht: In großen Kreisen setzen sie ihre Bahn fort und umwinden die wattigen Wolken wie feines Garn eine Spindel. Doch sah es im einen Augenblick noch so aus, als wäre der Tempel von einer Haube aus zuckersüßem Backwerk gekrönt, wechseln die Wolken plötzlich ihre Farbe: von bläulichem Weiß über tiefes Violett bis hin zu feurigem Rot, das nun gleich einer kräftigen Flamme von der Tempelspitze strahlt. Das also ist das berühmte *Wolkenfeuer* – und es hat seinen Namen wahrhaft verdient.

Eine gerissene shingwanische Taschendiebin setzt dem malerischen Schauspiel ein jähes Ende. Sie vermag sich ob ihrer Taubheit den betörenden Töne zu entziehen und nutzt dieses Ereignis schon seit Jahren für ihre erfolgreichsten Beutezüge.

Bodumbash, Shingwa-Diebin

MU 12 LeP 24 AuP 28 AsP – RS 1 MR 7
GS 7 AT 13 PA 11 TP 1W+1 (Phugion)

Bedeutende Vor- und Nachteile: Farbwandel 9, Gefahreninstinkt 7, Taub

Besonderheiten: Mit ihrer Schleuderzunge (AT 15) versucht sie Gegner durch einen Treffer ins Auge für 1W6 KR zu blenden, was ihr bei einer unparierten AT+5 gelingt. Dann wird sie auf schnellstem Wege zu fliehen versuchen.

Besondere Talente: Schleichen 11, Sich Verstecken 14, Taschendiebstahl 12, Gassenwissen 10

Haben die Helden die flüchtige Diebin gestellt oder endgültig aus den Augen verloren, sind die flammenden Wolken bereits wie ein Trugbild erloschen. Auch die Musik ist schon lange verklungen und macht wieder dem lärmenden Treiben der cantaresischen Straßen Platz.

Der Überfall

Hintergrundmusik: zur Prozession pompöse Filmmusik (z.B. aus *Star Wars*), die auch den folgenden Kampf durchzieht.

Für den wundersamen Farbwandel der Wolken wie auch die Versammlung des Vogelschwarms ist der Kopf der Krisrastatue (siehe Kasten auf Seite 14) verantwortlich, Teil eines göttlichen Artefakts des Chrysis. Er ermöglicht es der cantaresischen Priesterschaft schon seit Jahrtausenden, diese Zeremonie zu vollziehen, und gilt als bedeutendste Reliquie des großen Hafentempels. Zur Demonstration der göttlichen Macht wird sie in einer feierlichen Prozession ganz Krysirenis präsentiert. In einer großen Spirale zieht der Schwarm über das ganze Viertel. Je nach Entfernung der Helden zum Tempel können also bis zu deren Auftauchen einige Stunden vergehen.

Die Chrysis-Prozession

Ihr seid schon wieder ganz in den eigentümlichen Flair von Krysirenis eingetaucht, als sich eine Schar dunkler Schatten aus dem Nebel schält – etwa 50 Grad über dem Boden und damit weit höher als die Dächer dieses Vier-

tels. Hunderte Augenpaare richten sich auf die bizarre Formation, die schon bald als jener Vogelschwarm zu erkennen ist, der zuvor noch um Chrysis-Tempel und Wolkenfeuer kreiste.

Wem eine *Tierkunde*-Probe +4 sowie eine *Rechnen*-Probe gelingt, der kann nun zwischen über hundert verschiedenen Tierarten unterscheiden, von denen keineswegs alle in Cantera heimisch sind: Zwischen schillernden Schmetterlingen und Myriaden von Sumpfmücken fliegen lieblich anzusehende Chrysisrpiefer, Buntschwätzer, Sumpfdrosseln und Tharpura-Schwärmer, aber auch Eulen und andere Raubvögel, ein xarxarischer Priestergeier sowie auffallend viele Möwen und andere Seevögel.

Vielleicht halten die Helden ja bereits Ausschau nach der riesigen Flugechse – tatsächlich sinkt kurz darauf ein gewaltiger Schatten herab und setzt sich an die Spitze der Prozession. Der graublaue, langhalsige Flugsaurier misst vom spitzen Schnabel bis zum langen Schwanz gut sieben Grad, die Flügelspannweite ist kaum geringer (*Tierkunde*-Probe: ein Xarthis oder Sumpfschatten, der sich von Fischen, Schlangen und kleinen Säugern ernährt; bei einer Probe +12 verrät die Schwanzform, dass es sich um ein Weibchen handelt). Am Ansatz von Hals und Schwanz sitzen auf sattelartigen Wülsten aus Blutbüffelleder zwei



menschliche Frauen, die das Tier mit sanften Stößen langer Stangen zu steuern scheinen.

Zwischen ihnen ist eine schmale, gut zwei Gradu lange hölzerne Gondel auf den Rücken der Echse geschnallt. Darin steht ein hochgewachsener Chrysir-Priester in blausilberner Robe und präsentiert mit beiden Händen einen etwa straußeneigroßen Echsenkopf aus grünlich

des Hohepriesters *Hydrogennetos Serr Chrysir* (siehe auch S/X S. 66). Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich jedoch, dass dieses symbolische Bündnis auch fleischlich vollzogen wurde.

● Der *Tag des Wolkenfeuers* wird schon seit Generationen (die Floskel 'seit der Gründung der Stadt' ist hier wohl nicht allzu wörtlich zu nehmen) mit der Zurschaustellung der Maske des Chrysir begangen.



durchscheinendem Material. Offenbar handelt es sich dabei um eine göttliche Reliquie, denn bei ihrem Anblick senken viele ehrfurchtsvoll das Haupt und bedecken ihr Gesicht – eine im südlichen Imperium verbreitete Geste der Huldigung.

Wer den Statuenkopf näher betrachtet (*Sinnenschärfe*-Probe +5), erregt den Unmut der Gläubigen, die den direkten Blick auf ein heiliges Artefakt als ungehörige Respektlosigkeit empfinden. Myranische Helden erkennen dadurch aber nach einer gelungenen *Tier- oder Völkerkunde*-Probe +4, dass es sich ob der Kopfform, der großen Augen und nadelspitzen Zähne wohl um einen Krisra handelt.

Geben Sie interessierten Helden nun die Möglichkeit, aus Gesprächen, Erzählungen oder Reaktionen von kundigen Cantaresen mehr über die Prozession und ihre Bedeutung zu erfahren:

● Zur *Maske des Chrysir*, wie der Statuenkopf rituell genannt wird, wissen manche Cantaresen Bruchstücke der menschlichen Legende über ihre Herkunft zu erzählen (siehe Kasten **Die Krisrastatue** auf Seite 14).

● Bei dem Xarthis-Weibchen handelt es sich um *Pasiphyris*, von der hiesigen Priesterschaft als heiliges Wesen und 'Tochter Chrysirs' verehrt. Sie wurde "von ihrem launischen Vater gesandt, um mit den Menschen ein Bündnis einzugehen", und gilt daher als kultische Gattin

Dazu rufen die Priester die Wesen der Lüfte im Tempel zusammen und bilden mit ihnen das symbolische 'Gefolge des Chrysir'. Dieses zieht dann in einer feierlichen Prozession seine Kreise rund um den Tempel – wobei das Wolkenfeuer entfacht wird – und schließlich über ganz Krysirenis.

● An diesem Tag wird im Chrysir-Tempel eine große Segnungsfeier vollzogen, was einen Großteil der Fischer und Bauern des Umlands anlockt, die sich davon reichen Fang und günstiges Wetter versprechen.

Thurolyus Hinterhalt

Wie ein Schwarm von Zugvögeln trotten zahllose Gläubige der heiligen Flugechse nach. In dem Gedränge versucht ihr gerade, einem Trupp brutaler leonischer Myrmidonen auszuweichen, als die Flugechse einen wütenden Schmerzensschrei ausstößt und wild um sich zu schlagen beginnt. Vergeblich forschen eure Augen nach der Ursache, da durchschlägt ein Belabolen ihren rechten Flügel – vermutlich war es nicht der



erste. Er kam von links, aus dem Fenster eines Gebäudes in eurer Nähe. Doch noch bevor ihr euch um den Schützen sorgen könnt, ist eure Aufmerksamkeit von der verletzten Xarthis gefesselt: Ihre Reiterinnen haben völlig die Kontrolle über sie verloren, der Priester verliert dabei den Halt und klammert sich verzweifelt an seinen Sitz, wobei er das Artefakt jedoch fallen lässt: Es rutscht vom Rücken der Echse und beginnt zu fallen ...

... um (hoffentlich) von den aufmerksamen Helden aufgefangen zu werden. Doch davon später, zunächst zu den Hintergründen des Überfalls.

Thurolyu Anyanu, der neristische Handlanger Mendyktes in Balan Cantara (siehe **Dramatis Personae**, S. 62), sah in der Prozession die einmalige Gelegenheit, den Statuenkopf außerhalb des Tempels zu erbeuten. Er postierte zwei mit Belari bewaffnete Schützen in den Obergeschossen zweier gegenüberliegender Wohnhäuser und verteilte ein Dutzend weiterer Schergen in der Gasse dazwischen. Diese sollen sich des Statuenstückes bemächtigen, sobald der Priester von den Schützen getroffen oder aber abgeworfen wurde, und dann unauffällig in der Menge verschwinden. Soweit der Plan.

Da die Helden vermutlich ohnehin danach trachten werden, das fallende Bruchstück aufzufangen, sollten Sie es ihnen nicht zu leicht machen (zeigen sie nicht das geringste Interesse, wirft ihnen das Schicksal den Statuenkopf direkt vor die Füße). Gerade weil es sich nur um wenige Augenblicke handelt, gestalten Sie die Szene um so spannender und lassen Sie deren Ausgang bis zuletzt offen:

- Beschreiben Sie einen großen, kahlköpfigen Mann, der von der Situation offenbar gar nicht überrascht ist und dasselbe Ziel zu haben scheint wie die Helden.

- Ermutigen Sie zu einfallsreichen und akrobatischen Aktionen, um durch oder über die dicht gedrängte Menge zu gelangen.

- Schildern Sie im letzten Moment die mit bedeckten Gesichtern ehrfurchtsvoll zurückweichenden Cantareser und die letzten Grade des fallenden Edelsteinkopfes, der am Boden zu zerschellen droht – denn wer weiß in dieser Situation schon mit Sicherheit über die Struktur und Beständigkeit von Chrysoberyll Bescheid?

Unabhängig davon, ob Sie den Triumph des erfolgreichen Fangs nun Ihren Helden oder dem kahlköpfigen Mann gönnen wollen (oder eine entsprechende Probe Ihnen diese Entscheidung abnimmt), kommt es in der Folge zur Konfrontation mit Thurolyu und seinen Helfern, aufgebrachten Passanten, der wild gewordenen Pasiphyris und schließlich auch der Shinxir- und Brajangsarde.

Falls Ihre Helden jedoch aus irgendeinem Grund gar nicht auf die Idee kommen, den Statuenkopf zu bergen, so lassen Sie das eine junge Amauna übernehmen, die aber von einem Geschütz der Heckenschützen (siehe unten) tödlich getroffen wird und direkt vor den Füßen der Helden zusammenbricht, so dass der Kopf ihnen sozusagen 'in die Hände fällt'.

Gefecht im Gedränge

Die Menschen und Amaunir stehen so dicht gedrängt, dass man bisweilen kaum die Arme ausstrecken kann – geschweige denn eine scharfe Waffe halten, ohne Unbeteiligte zu verletzen (regelmäßige *GE-Proben*). Nur vor dem Statuenkopf weichen die Cantaresen zurück, so er sichtbar getragen wird. Veranschlagen Sie daher je nach Waffengattung und -länge Zuschläge von bis zu –5 auf AT und PA, während alle unbewaffneten Nahkampftechniken hier die brauchbarsten Kampfmethoden darstellen.

Der *Ausweichen*-Wert wird im Gedränge halbiert, mit einem gelungenen Ausweichmanöver ist es aber durchaus möglich, in der Menge zu verschwinden und sich abzusetzen. Verfolgungsjagden sollten unter diesen Bedingungen insbesondere *GE-* und *Körperbeherrschungs*-Proben erfordern.

Wer den Statuenkopf trägt, kann selbstverständlich eine seiner Hände nicht gebrauchen.

Die Angreifer

Die von Thurolyu angeworbenen Schläger (die Werte finden Sie auf Seite 20) werden alles in ihrer Macht stehende tun, um das Statuenfragment an sich zu reißen. Dies schließt auch Mord auf offener Straße mit ein, nicht jedoch den Einsatz des eigenen Lebens – stoßen sie auf erbitterten Widerstand, werden sie sich schnell aus dem Staub machen.

Thurolyu selbst wird den Träger des Statuenkopfes im Nahkampf zu stellen versuchen und je nach Situation kurz nach dem letzten seiner Leute oder aber erst bei Ankunft der Gardien (siehe unten) in der Menge verschwinden.

Die beiden Schützen befinden sich im dritten Stockwerk zweier gegenüberliegender Wohnhäuser und nützen ihre erhöhte Position, um die Helden mit gezielten Schüssen in Schach zu halten. Bei dem Versuch, einen von ihnen zu stellen, muss erst die wütende amaunische Inhaberin einer Garküche im Erdgeschoss besänftigt werden. Im Nahkampf ergibt sich ein Schütze nach der ersten Verwundung, woraufhin der andere zu fliehen versucht.

Scharfschützen

Nahkampfwerte entsprechen denen der Schläger.

Fernkampf: 18* (Leichte Bela, 2W+2)

*) Nachladen und Zielen dauert 10 KR, so dass alle 5 KR einer der beiden Schützen auf jenen Helden schießt, der am deutlichsten aus der Menge heraussticht (indem er gerade kämpft oder den Statuenkopf hält). Wegen des Gedränges trifft der Bolzen bei 1–4 auf dem W20 trotz gelungener Probe einen Unbeteiligten.

Der Zorn der Masse

Je nachdem, wie sehr sich die Helden um das Wohl Unbeteiligter kümmern, werden sie von der Menge Widerstand oder Unterstützung erfahren. Vor blanken Waffen weichen zwar die meisten zurück, doch auch Unbewaffnete können in erdrückender Masse einen Bewaffneten überwältigen. Setzen Sie deren Zorn durch unsanfte Stöße, von hinten zupackende Arme oder auch Schläge mit Knüppeln oder Steinen in dramatischen Augenblicken gezielt (und eventuell kampfbestimmend) ein. Geben Sie den Spielern aber dabei das Gefühl, selbst dafür verantwortlich zu sein, zu wessen Gunsten dies geschieht.

Die Tochter des Chrysir

Pasiphyris fällt nach ihrer Verwundung in eine regelrechte Raserei. Anfangs greift sie nur wahllos die zahlreichen Vögel an, die daraufhin unter großem Gezeter auseinanderstieben. Da die Tiere nicht mehr unter dem ordnenden Einfluss der Maske des Chrysir stehen, bricht am Himmel heillooses Chaos aus. Manche Tiere reagieren gar mit spontaner Darmentleerung ...

Kurz darauf konzentriert das Xarthisiden-Weibchen all ihre Wut jedoch auf den Räuber der heiligen Reliquie – in dem sie jenen Helden oder Schurken sieht, der gerade den Statuenkopf in Händen hält. Pasiphyris wird sich nach W3 Sturzflügen beruhigen und sollte in diesem Kampf tunlichst nicht ernsthaft verletzt werden.



Pasiphyris

MU 18 LeP 35 AuP 100 AsP – RS 1 MR 12
GS 12 GW 9 AT 13 PA 7 TP 1W+5 (Biss)

Der Mühe Lohn?

Hintergrundmusik: Etablieren Sie an dieser Stelle ein bestimmtes Musikstück (ideal wäre z. B. barocke Trompetenmusik von Purcell, Bach oder Händel), das Sie in Zukunft immer dann einsetzen können, wenn sich (unerwünschter?) Kontakt zur imperialen Obrigkeit ankündigt.

Kurz nachdem der letzte Schurke in die Flucht geschlagen oder zur Aufgabe gezwungen wurde, ertönt durch den Nebel ein dumpfes Hornsignal: die Brajangarde! Stehen die Helden der Obrigkeit und ihren Organen ohnehin skeptisch gegenüber, werden sie sich vielleicht gleich aus dem Staub machen wollen – um so den von der anderen Seite der Gasse anrückenden Shinxir-Gardisten geradewegs in die Arme zu laufen. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden den Statuenkopf aushändigen wollen und die beiden Gardisten erst etwas später aufeinander treffen. Passen Sie die Reihenfolge der Auftritte also gegebenenfalls an die Reaktion Ihrer Spieler an.

Die *Brajangarde*, verantwortlich für die Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung, rückt in Rüstungen aus steifem Blutbüffelleder, genagelten Stiefeln und mit eisenverstärkten Friedensstiftern an. Begleitet werden die zehn Gardisten von zwei Chrysir-Priestern. Diese deuten erobert auf euch und verlangen die sofortige Festnahme "dieser schändlichen Räuber".

Da die wahren Schuldigen bereits geflohen sind (oder als Gefangene die irrige Meinung der Priester untermauern) und sich Umstehende wohlweislich aus einem Streit mit der Garde heraus halten, helfen den Helden auch beste Argumente oder die freiwillige Übergabe der Reliquie nicht, sich vor den Bütteln zu behaupten.

Sind die Spieler mit ihrer Geduld am Ende, kommt schließlich 'Hilfe' von völlig unerwarteter Seite: Ein halbes Dutzend Bewaffneter erscheint im Rücken der Helden, sie tragen bronzene Brustpanzer, Helm,

Doros und Schild. Offensichtlich handelt es sich um *Shinxir-Gardisten*, und sie verlangen die Auslieferung der "Aufwiegler und Volksverhetzer". Zweck dieser Szene ist es, den Spielern die Uneinheitlichkeit myranischer Behörden vor Augen zu führen, die insbesondere in einer Großstadt wie Balan Cantara durchaus zu Willkür ausarten kann. Formell besteht die Shinxir-Garde zwar auf ihrer Funktion der Stadtverteidigung, die auch die Unterdrückung von Aufständen mit einschließt. Tatsächlich sind sie aber hinter der Maske des Chrysir her, die sie ebenso wie die Brajangardisten nur gegen 'angemessene' Belohnung an den Tempel zurückzugeben trachten.

Lassen Sie bei der Darstellung der Gardisten deutlich werden, dass sie vor dem Einsatz ihrer Waffen gegeneinander nicht zurückschrecken. Dies schließt auch die beiden Priester mit ein, die sich rege an dem eskalierenden Wortgefecht beteiligen.

Unterstreichen Sie dabei insbesondere für aventurische Helden den Unterschied zum Respekt zwölfgöttlichen Geweihten gegenüber, denen jenseits des siebenwindigen Meeres kein Gardist offen widersprechen würde. Die vielversprechendste Möglichkeit, der drohenden Verhaftung zu entgehen, besteht darin, die Streitenden gegeneinander auszuspielen – Seien Sie offen für kreative Spielerideen, unterbinden Sie jedoch gegebenenfalls den Versuch Ihrer Spieler, mitsamt dem Statuenkopf zu fliehen.

Die Menschenmenge hat sich mittlerweile vollständig aufgelöst, da man im Imperium gelernt hat, sich nicht in Konflikte der Mächtigen einzumischen. Wollen Sie die Situation noch verschärfen oder zögernde Helden zur Eile drängen, rufen Sie einen größeren Trupp Myrmidonen oder Söldner des Magnaten Nyrobuthas Serr Rhidaman (siehe S/X S. 66) auf den Plan.

Welche Gruppe die Statue im Endeffekt erhält, ist für den Fortgang des Abenteuers nicht von Belang. Sorgen Sie aber dafür, dass die Helden keine Belohnung für ihre Tat erhalten, sondern im Gegenteil noch froh sein müssen, nicht festgenommen zu werden.

Sollten sie sich sogar weigern, die Statue herauszugeben, haben sie über kurz oder lang keine Möglichkeit, den nun zusammenarbeitenden Gardisten zu entkommen – und nur der Zufall sollte ihnen gestatten, schließlich doch noch mit heiler Haut, aber ohne Statue davon zu kommen.

Die Jagd nach der zerbrochenen Statue

Für den nun folgenden Teil des Abenteuers bis zum Finale im Chrysir-Tempel müssen Sie den zeitlichen und dramaturgischen Rahmen an die Aktionen und Bedürfnisse Ihrer Gruppe anpassen. Nehmen Sie Ihren Spielern aber schon nach kürzester Zeit die Illusion, es handle sich um ein klassisch-detektivisches 'Stadtabenteuer'. Die Möglichkeiten der Metropole wären zu groß, um sie hier auch nur ansatzweise darzustellen, deswegen ist Ihnen mit dem Ravesaran im folgenden Abschnitt ein Hilfsmittel an die Hand gegeben, die Helden sanft auf die gewünschte Fährte zu locken.

Ebenfalls nicht voraussehen können wir, durch was Ihre Helden am besten zu motivieren sind. Wenn es sich um klassisch neugierige Abenteurer handelt, mag die Tatsache, dass sich jemand auf skrupellose Weise eines göttlichen Artefakts zu bemächtigen versucht, Motivation genug sein. Zählt Ihre Gruppe aber zu den etwas vorsichtigeren, denen der Grund für ihre Bemühungen schon konkreter präsentiert werden soll, dann müssen Sie zu zusätzlichen Maßnahmen greifen. Details finden Sie bei den jeweiligen Abschnitten.

Das Ravesaran

Drei Tage vor dem Überfall auf die Chrysir-Prozession wurde *Dariocastenes pyrr Alantinos*, Honorat und bedeutender Cirkelherr, Opfer eines wohl geplanten Einbruches, bei dem Thurolyu ein Statuenfragment entwendete (siehe auch *Der Spiegel des Patrons* auf S. 18). Da auf dem Schwarzmarkt mittlerweile Höchstpreise für Objekte aus reinem Chrysoberyll gezahlt werden (ausgelöst durch die wiederholten Anfragen von Thurolyus Kontaktleuten), hält Dariocastenes die in den Kampf um das Statuenfragment verwickelten Helden für Handlanger eines bedeutenden Patrons der cantaresischen Unterwelt, in dem er einen persönlichen Rivalen in seinem bevorzugten Metier, dem Kunsthandel, sieht. Indem er die Helden kontaktiert, hofft er, deren mutmaßlichen Auftraggeber das Handwerk legen und das Versteck des Diebesgutes ausfindig machen zu können.

Gewaltsames Vorgehen scheint ihm für dieses Vorhaben unangebracht; nebenbei fehlt ihm dazu das nötige Vertrauen in



Die Krisrastatue

Herkunft: Längst vergessene Sagen der Krisra berichteten von einem alten Alchimisten ihres Volkes, *Srekrebo* mit Namen, der als Wächter über die Höhle der gefrorenen Chimären eingesetzt wurde. Über die Frage, ob er diese Aufgabe aus freien Stücken übernahm, dazu bestimmt oder gar (angeblich ob seiner Hässlichkeit) dazu verdammt wurde, sind sich die spärlichen Überlieferungen uneins.

Jedenfalls war er aber wesentlich an der Suche nach dem geheimnisvollen Äonenstaub und seiner Herstellung beteiligt. Dabei soll er auf eine rätselhafte kristalline Substanz gestoßen sein, die ihre Erscheinung mit dem Licht verändert, das auf sie fällt. Fasziniert von dieser

Eigenschaft, habe er sich so sehr in den Kristall verliebt, dass er kurz vor seinem Tode Chr'Ssir'Ssr versprach, ihm diesen Stein und sich selbst als Opfer darzubringen, wenn er ihn zu diesem ihm heiligen Stoff werden ließe. Und tatsächlich: Der Gott erhörte ihn und verwandelte Srekrebo in eine Statue aus reinstem Edelstein. Die Menschen kennen diesen Edelstein heute als Chrysoberyll und verehren ihn als heiligen Stein des Chrysir.

Die Chrysir-Priester von Balan Cantara hingegen kennen eine eigene Legende zur Herkunft des *Maskes des Chrysir*, wie sie den Statuenkopf nennen: Er sei das Abbild jener Maske, mit welcher Chrysir sein Haupt bedeckt, wenn sich der Gott den Menschen offenbart. Denn beim Anblick seines Antlitzes müsse jeder Sterbliche auf der Stelle durch einen sengenden Blitz vergehen. Zuletzt habe Chrysir sein Gesicht am Tag des Wolkenfeuers (siehe Kasten auf S. 8) enthüllt – die Reliquie sandte er den Menschen als bleibende Warnung davor, was dies für verheerende Folgen nach sich zieht.

Geschichte: Einige Jahrhunderte nach der Verwandlung des Srekrebo hatten die wenigen in Mayenios zurückgebliebenen Krisra das Geheimnis der Chimärenhöhlen vergessen. Die Statue wachte jedoch weiterhin über sie, durchdrungen von den Kraft des Chr'Ssir'Ssr. Als einige junge, neugierige Krisra nun den alten Bann durchbrechen wollten und auf den Wächter einschlugen, bis dieser in neun Teile zerbrach, weckten sie damit den Zorn des Gottes. Er verfluchte ihren ganzen Stamm und rächte seinen treuen Diener Srekrebo, indem er ihnen die Karchysi sandte, die Häscher der gärenden Lüfte

(siehe auch *Reise zum Horizont*, S. 51) – den wenigen Überlebenden hatte die göttliche Vergeltung ihre Flugfähigkeit und einen Gutteil ihres Verstandes gekostet. Ihre degenerierten Nachfahren treffen die Helden später in den Nekresa (siehe unter *Ausgestoßene des Himmels* auf S. 28).

Funktion: Die Krisrastatue ist zugleich Motivation für den Einstieg und Schlüsselartefakt für die Einleitung des Finales. In Balan Cantara steht sie sogar im Zentrum unterschiedlichster Interessen: Thurolyu Amyanu versucht, die Statuentile für seine Auftraggeberin Mendykte zu sammeln; Dariocastenes ist an ihrem Wert als bedeutender Kunst-

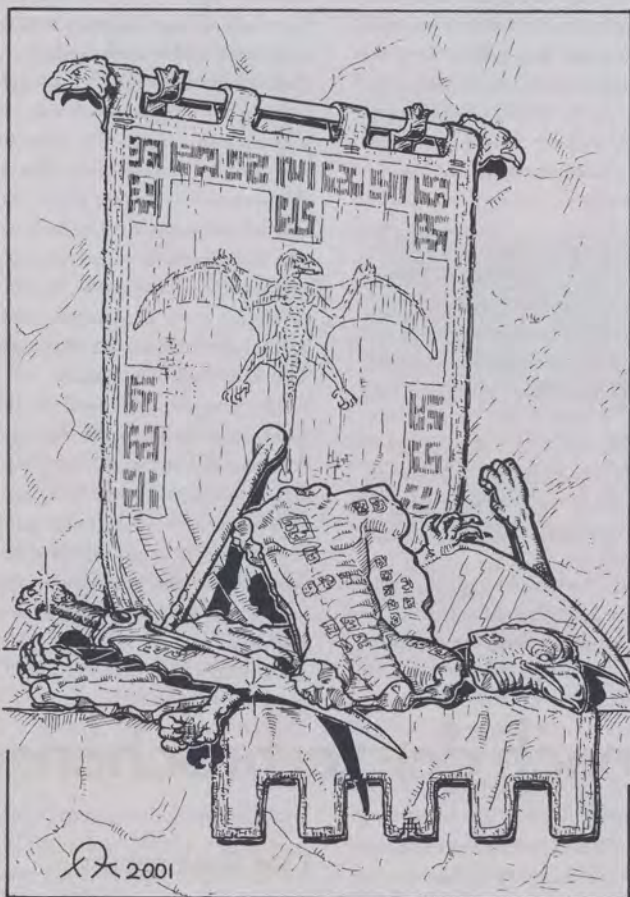
schatz interessiert und die Bestohlenen wollen schlicht ihr Eigentum zurück. Den Chrysir-Priestern ist hingegen daran gelegen, alle Teile außer dem Kopf zu vernichten, da diese nicht in ihr mythologisches Konzept passen – Chrysir wird zwar mit einem Echsenkopf dargestellt, sein restlicher Körper ist aber menschenähnlich.

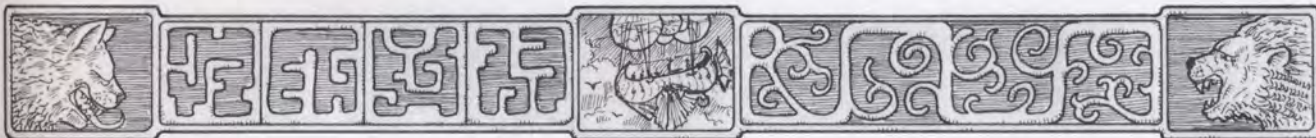
Somit begleitet die Statue die Helden durch das gesamte Abenteuer und sollte während des Spiels dementsprechend präsent bleiben: Durch regelmäßige Hinweise auf ihre Herkunft und Eigenarten (etwa beim Kontakt mit dem Staub der Imaginalie, siehe S. 35) bleibt sie den Spielern im Gedächtnis. Bis zum Ende sollte über ihre Funktion und Geschichte gerätselt werden, was dem Abenteuer einen interessanten Rahmen verleiht – zumal wenn Teile der Statue schon in früheren Episoden Ihrer Kampagne auftauchten.

Erscheinung: Die Statue ist (ohne Schwanz) etwa anderthalb Ellen hoch, die Spannweite beträgt etwas über einen Grad. Sie stellt einen aufrecht stehenden Krisra mit ausgebreiteten Schwingen dar und besteht gänzlich aus dem äußerst seltenen Edelstein Chrysoberyll (*Gesteinskunde*-Probe +7).

Bei einem Gesamtgewicht von gut 15 Okul besitzt die Statue damit einen reinen Materialwert von mehreren Tausend Aureal. Dies offenbart aber erst eine gelungene *Schätzen*-Probe +5, und selbst dann ist es ob der weitreichenden Kontakte von Thurolyu, Dariocastenes und dem Krisrakult unmöglich, das Objekt zu verkaufen, ohne deren Aufmerksamkeit zu erregen.

Chrysoberyll ist bei gewöhnlichem Tageslicht von grün-gelblicher Farbe und trüb, aber durchscheinend. Fällt jedoch der Schein eines Feuers auf seine Oberfläche, beginnt er rötlich zu leuchten; und





zwar um so stärker, je schwächer das Tageslicht ist. Die göttlichen Kräfte der Statue konzentrieren diese natürliche Eigenschaft des Edelsteins in sich ständig wandelnde Glyphen. Sie erzählen die Geschichte von der Erschaffung der Chimären und der Anwendung des Äonenstaubs, entstammen jedoch einer alten Bilderschrift der Krisra, die heute nur mehr mit magischer Hilfe ansatzweise entschlüsselt werden kann.

Dies ist eine gute Möglichkeit, den Helden über Mendykte bruchstückhafte Informationen zukommen zu lassen.

Kräfte: Die Krisrastatue ist ein göttliches Artefakt des Chrysir. Ihre Bestimmung war ursprünglich einmal die Bewachung der erstarrten Chimärenarmee, wozu sie vor dem Höhleneingang aufgestellt worden war.

Seit der Zerschlagung der Statue hat sich ihre Funktion jedoch ins Gegenteil verkehrt: Nun müssen alle Bruchstücke wieder eben dort vereint werden, um den alten Zugang zu öffnen.

Die Kräfte der einzelnen Statuenteile hingegen können äußerst unterschiedlich ausfallen. Schließlich haben sie sich mehrere tausend Jahre lang getrennt 'entwickelt' und waren unterschiedlichsten göttlichen wie magischen Einflüssen ausgesetzt. Der Statuenkopf etwa war vermutlich katalysierendes, wenn nicht auslösendes Artefakt für den Tag des Wolkenfeuers, während andere Teile eigene Ausformungen ihrer göttlichen Kräfte entwickelten. Die ursprüngliche Macht des Artefakts wächst während des Abenteuers mit der Zusammenführung der Statuenteile – wie sie sich jedoch konkret ausdrückt oder einsetzen lässt, bleibt Ihrem Geschmack und dem Einfallsreichtum der Spieler überlassen.

Die einzelnen Bruchstücke

Grundsätzlich sieht dieses Abenteuer neun Statuenteile vor. Scheuen Sie sich aber nicht davor, Bruchstücke aus dem Konzept zu streichen oder neue hinzuzufügen, wenn Sie den Handlungsverlauf straffen oder erweitern oder Verknüpfungen zu anderen Abenteuern erleichtern wollen.

seine Söldlinge. Darum beauftragt er das Ravesaran *Tavesa* (siehe **Dramatis Personae**, S. 62) mit der heiklen Mission, die Identität des Auftraggebers der Helden zu enthüllen sowie Beweise und Hilfsmittel zu dessen Überführung zu sammeln.

Ihnen kommt als Meister jetzt die schwierige Aufgabe zu, bei der Darstellung Tavesas nicht das Misstrauen der Spieler zu erwecken. Ravesaran überzeugen vor allem durch ihr außergewöhnliches Aussehen, ihre wohlklingende Stimme und die Wahl ihrer Worte. Zudem sind sie begnadete Verführer und wissen ungeahnte sexuelle Freuden zu schenken. Kurz gesagt: Kaum ein myranisches Wesen kann ihrem Charme widerstehen oder hätte Grund dazu, ihnen zu misstrauen. (Mehr zu den Ravesaran finden Sie im **Anhang** auf S. 66.)

Das gilt zwar auch für Ihre Helden, unglücklicherweise jedoch nicht für deren Spieler. Diese sind es vielmehr gewohnt, hinter jeder unmotivierten Freundlichkeit von Meisterpersonen eine heimtückische Absicht zu vermuten, und reagieren erfahrungsgemäß äußerst verärgert darauf, wenn der Meister ihnen mitteilt, jemand hätte sie mit seinen oder ihren Reizen betört.

Achten Sie daher darauf, den Helden nicht zu sehr entgegenzukommen: Ein Ravesaran will erobert werden, und das sollte auch am Spieltisch deutlich werden. Dies verleiht dem Spieler das Gefühl, selbst für sein Handeln verantwortlich und nicht von Würfelglück oder willkürlichen Entscheidungen des Spielleiters abhängig zu sein. Der 'Partner'

● Der Kopf befindet sich als 'Maske des Chrysir' im Besitz des Chrysir-Tempels (siehe oben). Er fällt bei dem missglückten Hinterhalt Nerolyus den Helden in die Hände, gelangt jedoch wieder in den Tempel zurück, um schließlich im Zentrum des Finales von Balan Cantara zu stehen. Dieser Teil birgt die stärksten Kräfte und ist etwa für die Wolkenformung und Beherrschung des Vogelschwarms bei der Prozession verantwortlich.

● Die ganze *linke Schwinge* wurde vor Jahrhunderten blank poliert. Der Honorat Dariocastenes pyr Alantinos kaufte sie als seltsam gekrümmten und äußerst scharfkantigen Spiegel, der das Bild jedoch nicht seitenverkehrt zurückwirft. Die Ausformung des linken Armes an seiner Rückseite diente der Befestigung an der Wand. (Siehe **Der Spiegel des Patrons**, S. 18.)

● Die *linke Kralle* nahm einer jener Krisra an sich, der an der Zerstörung der Statue beteiligt war. Sie liegt heute mit ihm zusammen im **Tempel des stürzenden Gottes** (siehe S. 37) begraben.

● Der äußere Teil der *rechten Schwinge* wurde als etwa spannlange Klinge für den **Dolch des Lokegu** (siehe S. 19) verwendet.

● Der innere Teil der *rechten Schwinge* wurde mit dem rechten Arm als wulstförmigem Rand und der Kralle als 'Henkel' zum Namensgeber der **Apotheca Grüner Mörser** (siehe S. 18).

● Den *linken Fuß* verwendet der Apothecario als Stößel zum passenden Mörser.

● Der *rechte Fuß* samt einem Teil des Rumpfes hat das Aussehen einer kleinen Keule und wurde vor einigen Jahrzehnten in Mayenios gefunden. (Siehe **Das Relikt der Jägerin**, S. 18.)

● Den Großteil des *Rumpfs* fand Mendykte ter Phraisopos in Aiphanides, er trägt die meisten chimärologischen Glyphen. (Siehe **Das Optimatenzelt**, S. 41.)

● Der ellenlange, kerzengerade *Schwanz* hat an seinem Ende eine leichte Verdickung. Er diente einer Reihe von Illacrions als Zauberstab, der aufgrund seiner göttlichen Kräfte zwar Illusionen und Luftzauberei unterstützt, aber selbst keine arkanen Muster aufnehmen kann. (Siehe **Der Stab des Illacrion**, S. 18.)

für Tavesa sollte möglichst Mensch, Amaunir oder Satyar sein und von einem Spieler geführt werden, der freizügiges Rollenspiel schätzt (im Falle eines Satyren ohnehin eine Grundvoraussetzung) – oder Sie lassen Ihre Spieler entscheiden und warten darauf, wer in der folgenden Szene als erstes entsprechend auf Tavesa reagiert.

Schon als ihr eure Unterkunft betreten habt, fiel euch ein ausgesprochen schöner Fremdling auf, der irgendwie nicht zu den übrigen Gästen passen mag. Er sieht auf den ersten Blick menschlich aus, kaum acht Spetem groß und von auffallend schlankem Wuchs. Doch ihr könnt nicht genau sagen, ob es sich um einen Mann oder eine Frau handelt. Immer wieder ertappen ihr euch dabei, wie eure Blicke neugierig zu diesem seltsamen Wesen wandern, doch es ignoriert euch ebenso wie alle anderen Gaffer – ja, scheint im Gegenteil sogar peinlich berührt von der Aufmerksamkeit, die es erregt.

Tavesa ignoriert die Helden anfangs bewusst, um Neugier und Interesse zu wecken. Lassen Sie die Spieler eine Weile lang rätseln und gestatten Sie danach einige Proben:

● **Geographie+2:** Bei dem Wesen handelt es sich um ein Ravesaran, eine äußerst seltene Rasse von Zwitterwesen.

● **Geographie+4:** Ravesaran gelten als vollendete Liebhaber und können angeblich geheimste sexuelle Wünsche ungefragt erfüllen.



● **Geschichtswissen +0 oder Magiekunde +8:** Die Ravesaran entstanden aus chimärologischen Experimenten, sind aber sowohl untereinander wie auch mit anderen Rassen fruchtbar.

● **Götter und Kulte +7:** Es heißt, die Ravesaran verehrten vor allem RaDja, die Herrin des Rausches und der Ekstase, und würden sie unter dem Namen Raias kennen.

● **Staatskunst +6:** Ravesaran findet man an vielen Höfen des Imperiums als (meist versklavte) Gespielen der Mächtigen. Angeblich hüten sie daher zahllose Geheimnisse ihrer Bettgefährten.

Als du das Wesen ansprichst, blickt es dich unverwandt aus großen Augen an, die bis auf einige silbrige Lichtreflexe ebenso schwarz sind wie seine schulterlangen, seidenglatten Haare, und stellt sich vor: "Sei mir gegrüßt. Mein Name ist Tavesa, und ich war bereits auf der Suche nach dir und deinen Begleitern. Doch ich denke, wir sollten dieses Gespräch an einem anderen, einem abgeschiedeneren Raum fortsetzen."

Sobald die Helden Tavesa an einen Ort begleiten, wo nicht mehr so viele Zuhörer das Gespräch belauschen können, erklärt es ihnen, dass sein Herr, der selbstverständlich unerkannt bleiben will, eine nicht unerhebliche Summe für "den gestohlenen Spiegel" zu bezahlen bereit ist. Auf Fragen meint das Ravesaran nur, dass sich die Beteiligung der Helden "am Überfall auf die Chrysir-Prozession und den Einbrüchen" herumgesprochen hätte. Dieses Detail muss auf jeden Fall erwähnt werden, da es einen deutlichen Hinweis auf das Wissen Tavesas gibt und außerdem der Umstand zu Sprache kommt, dass der Überfall nicht alleine steht, sondern mit anderen Verbrechen in Zusammenhang steht.

Eine konkrete Summe wird das Ravesaran nicht nennen, sondern vielmehr die Helden dazu anhalten, eine Forderung zu stellen – wie vermessen diese auch sein mag.

Wenn die Helden beteuern, von keinen Einbrüchen zu wissen, geht das Ravesaran nicht darauf ein und betont, dass sie das seinem Herren selbst erklären müssten. Umgekehrt wird es aber auch nichts über die Einbrüche erzählen.

Vermitteln Sie den Helden während dieses Gespräches das Gefühl, dass das Ravesaran weitaus mehr weiß, als es derzeit zu erzählen bereit ist – und dass es vielleicht gesprächiger sein würde, hätte es nur mit einem einzelnen Helden zu tun.

Schließlich schlägt Tavesa vor, *einen* der Helden kurz nach Einbruch der Dunkelheit (eventuell des nächsten Tages) zu seinem Herrn zu bringen – als Treffpunkt dienen die bekannten Laranthisthermen in Laternenhöh (siehe S/X S. 64). Versuchen Sie hierbei, die Neugier wenigstens eines Helden so weit zu wecken, dass er sich auf diesen Vorschlag einlässt – schon allein, um mehr über mysteriösen Auftraggeber zu erfahren.

Falls sich die Helden nicht dazu bewegen lassen, nur einen Unterhändler loszuschicken, sondern unbedingt gemeinsam gehen wollen, wird Tavesa das bedauernd ablehnen. Als äußerste Kompromissmöglichkeit ist er bereit, bis zu drei Helden anzumelden, aber auch das nur, wenn es sich bei allen dreien weder um Zauberer noch um besonders kampf-gewaltige Personen (also etwa Leonir) handelt. Allerdings würde das die Szene mit dem Ravesaran deutlich komplizierter machen (siehe **Verführungskünste**, S. 17), weswegen wir Ihnen als Spielleiter empfehlen möchten, diesen Kompromiss möglichst zu umgehen.

Sollten die Helden wider Erwarten von vornherein keinerlei Interesse an Tavesa zeigen, wird es sich schließlich doch dazu gezwungen sehen, die Kontaktaufnahme selbst zu übernehmen. Wie es dies tut, sei Ihnen überlassen, aber es sollte auf jeden Fall sehr vorsichtig und dezent geschehen.

Auf eventuelle Anzüglichkeiten oder Annäherungsversuche eines Helden (bzw. Gesten oder Worte, die als solche ausgelegt werden könnten) reagiert Tavesa schüchtern und verwirrt. Direkten Blickkontakt zu diesem Helden versucht es fortan zu vermeiden, sieht aber immer wieder in seine Richtung, wenn es sich unbeobachtet glaubt.

Der Patron

Nachdem du bei den Thermen eingetroffen bist und den Eintritt von zwei Pekunos entrichtet hast, wirst du von Sklaven deiner Kleider entledigt und in eine von Dampf erfüllte Halle geführt. In mehreren Becken räkeln sich Menschen, Amaunir und andere Zweibeiner. Die späte Stunde scheint den reinigenden Vergnügungen keinen Abbruch zu tun.

Eben bricht ein amaunisches Pärchen sein in aller Öffentlichkeit ungezügelter Liebesspiel ab; beide blicken mit gierigen Augen und lustvoll aufgestellten Nackenhaaren zum benachbarten Becken, dem gerade Tavesa entsteigt. Nur kurz schmiegt es seinen Körper in ein von Badedienern gereichtes Handtuch, dann kommt das Ravesaran mit leichten Schritten auf dich zu.

Wenn mehrere Helden anwesend sind, müssen Sie diesen und die folgenden Texte entsprechend anpassen.

Nur falls der Spieler ausdrücklich danach fragt: Tavesa ist völlig nackt, zeigt (außer der weiterhin gespielten Schüchternheit) keinerlei Schamgefühl, und es sind die vom Helden bevorzugten Geschlechtsorgane zu erkennen. Auf die Frage nach diesem Detail erwähnen Sie jedoch einen kurzen, aber tiefen Blick aus seinen schwarzen Augen – Tavesa hat das Interesse des Helden durchaus bemerkt.

Tavesa führt dich nun in ein separiertes Massagezimmer, wo ein Mensch auf einem steinernen Tisch von den vier Händen eines neristischen Masseurs verwöhnt wird.

"Sprich ihn stets mit 'Patron' an, um ihn nicht zu erzürnen", flüstert das Ravesaran dir noch ins Ohr, bevor es verschwindet und einen feinen, zimtig-würzigen Duft hinterlässt.

Der 'Patron' entpuppt sich (vermutlich entgegen den Vorstellungen der Spieler) als gut gebauter und recht muskulöser Mann. Sein Gesicht ist jedoch nicht zu erkennen, da er während der ganzen Unterredung über einem Kessel mit dampfendem Kräuterbad ruht, das auch seine Stimme dumpf und unkenntlich macht.

Titel und Gebaren des Honoraten *Dariocastenes pyrr Alantinos* lassen vielleicht Macht und Einfluss vermuten, tatsächlich ist er aber nur ein kleiner Fisch mit guten Beziehungen im cantaresischen Hafenbecken. Neben seiner großen Leidenschaft für Tavesa und alle Bereiche der Körperpflege gilt das Hauptaugenmerk des 35-jährigen Honoraten dem Kunsthandel. Er wird daher versuchen, den Helden nach dessen vermeintlichem Auftraggeber auszuhorchen.

Wiederholt betont der Patron dabei, dass das Schicksal des Helden und seiner Gefährten im Grunde von seinem Wohlwollen abhängig ist – eine *Menschenkenntnis*-Probe +8 oder *EMPATHIE* verrät, dass diese Drohung nur zur Einschüchterung dienen soll. Mit ungespieltem Zorn verlangt er jedoch die unverzügliche Rückgabe seines "vorimperialen Edelsteinspiegels", nachdem die Helden "bei ihrem zweiten versuchten Kunst-raub während der Chrysir-Prozession" erkannt worden wären.

Einem cleveren Helden kann hier das Detail auffallen, dass Dariocastenes offenbar nichts von den 'weiteren Einbrüchen' weiß, die das Ravesaran den Helden anlastete. Daraus lässt sich dann die Schlussfolgerung ziehen, dass Tavesa über deutlich mehr Informationen verfügt als sein Herr.



Der Honorat ist an Unschuldsbeteuerungen nicht interessiert und schneidet dem Helden oft das Wort ab; Widerspruch lässt er nicht gelten – orientieren Sie sich bei seiner Darstellung am Bild eines leicht cholerischen und selbstverliebten Mafiabosses. Da er vermutlich schon bald feststellt, dass der 'Dieb' seinen Auftraggeber offenbar nicht verpfeifen wird, ändert er seine Taktik und bietet dem Helden einen 'Finderlohn' von 50 Aureal für den gestohlenen Spiegel – mit dem Hinweis, dass 'er und seine Kumpels' andernfalls die halbe Unterwelt Cantaras am Hals hätten.

Den Tonfall dieser Drohung sollten Sie Ihrer Gruppe anpassen: Je dringender Ihre Gruppe eine Motivation braucht, um aktiv zu werden, desto überzeugender wird die Drohung.

Anschließend entlässt Dariocastenes den Helden gönnerhaft, ohne eine Antwort abzuwarten – er werde die Abenteurer in einigen Tagen kontaktieren, um das Geschäft abzuwickeln.

Verführungskünste

Ein Schlüsselement dieses Kapitels soll das Verhältnis zwischen Tavesa und einem der Helden sein. Sollte keiner der Charaktere bis jetzt dem Charme des Ravesaran erlegen sein oder haben sich die Spieler standhaft dagegen gestäubt, bietet sich nach dem Gespräch mit dem Patron die vorerst letzte Gelegenheit dazu.

Mittlerweile dürften die Spieler den Eindruck gewonnen haben, in ihrer scheinbar verwickelten Situation von den Informationen des Ravesaran profitieren zu können. Dies lässt in ihnen (oder zumindest dem betroffenen Spieler) hoffentlich den Plan reifen, die Zuneigung auszunutzen, die Tavesa augenscheinlich für einen der Helden zu empfinden scheint, und selbst die Initiative zu ergreifen. Andernfalls wird das Ravesaran nun offen auf den Helden zugehen.

Gerade diese Situation wird etwas vertrackter, sollten mehrere Helden gemeinsam zu dem Treffen erschienen sein. Dann sucht sich Tavesa denjenigen der Anwesenden aus, der einer Annäherung am ehesten offen steht.

Auf einen Ruf des Patrons hin erscheint Tavesa wieder in der Türöffnung und geleitet dich hinaus. Wie zufällig berührt dich eine Hand im Rücken, du zuckst unter der samtweichen Berührung leicht zusammen. Dann gleiten die Fingerspitzen deinen

Arm entlang, eure Blicke begegnen sich und versinken ineinander – und als Tavesa zart, aber fordernd deine Hand umschließt und dich in eine kleine Seitenkammer zieht, ist es fast wie eine Erlösung.

Unabhängig davon, wer den ersten Schritt setzte: Im Bettgeflüster dieser Nacht (die Thermen haben dazu mit weichen Lagern ausgestattete Separées) werden beide Liebespartner versuchen, einander Informationen und Antworten zu entlocken – wichtig ist daher, sich mit dem betroffenen Spieler über die 'ausgeplauderten' Informationen zu einigen.

Sobald Tavesa davon erfährt, dass die Helden keinen Auftrag von einem skrupelloser Cirkelpatron erhielten, sondern von den Wirren des Schicksals in ihre missliche Lage gestoßen wurden, hegt es den Wunsch, den Abenteurern behilflich zu sein. Von cantaresischen Artgenossen hat Tavesa von den bisherigen Diebstählen erfahren, und es kann auch anderweitig wertvolle Informationen geben.

Es lässt durchblicken, dass offenbar irgendjemand in jüngster Zeit großes Interesse an unterschiedlichen Gegenständen aus Chrysoberyll zeigt und dabei auch nicht vor Mord und Totschlag zurückschreckt. Umgekehrt warnt es aber auch davor, dass sein Herr sich nun einmal in den Kopf gesetzt habe, die Helden oder deren Auftraggeber hätten den gesuchten Edelstein-Spiegel.

Und wenn sie es nicht fertig brächten, ihm dieses Stück zu besorgen oder ihre Unschuld zu beweisen, müssten sie mit übelsten Maßnahmen des aufgebrachten Mannes rechnen – ein Umstand, der das Ravesaran ernstlich zu beunruhigen scheint.

Wundern sich die Helden über sein großes Wissen, stellen Sie die Verbundenheit zwischen allen Ravesaran dar, die im ganzen Imperium an den wichtigsten Quellen sitzen. Da dieses Wissen den Ravesaran aber heilig ist, wird Tavesa direkten Fragen (insbesondere über seinen Herrn) stets ausweichen und nur mit vagen Andeutungen weiterhelfen – gerade so viel, wie Sie als Spielleiter für nötig erachten, um den Spielern auf die Sprünge zu helfen.

Wie lange die nächtlichen Treffen zwischen Tavesa und dem Helden fortgeführt werden, liegt ganz in Ihrem Ermessen. Strapazieren Sie die Geduld der übrigen Spieler nicht zu sehr und geben Sie eifersüchtigen Helden durchaus die Gelegenheit, selbst mit Tavesa anzubändeln – ein Ravesaran fühlt sich keineswegs an einen Liebhaber gebunden.

Die Einbruchserie

Da die Helden nun fälschlicherweise einer Reihe von Einbrüchen bezichtigt werden und über kurz oder lang mit Nachstellungen von Garde und Unterwelt gleichermaßen rechnen müssen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als die wahren Täter zu stellen. Sollte ihr eigener Antrieb dazu nicht ausreichen, 'motivieren' Sie sie durch eine Warnung in Form eines versuchten Attentats von Dariocastenes.

Zweck dieser Szenenfolge ist es, die Helden bei jedem Einbruch mit neuen Überraschungen zu konfrontieren und so zu immer ausgefeilteren Plänen zu zwingen, die sie der Bande mit jedem Mal näher bringt – bis zum Finale dieses Aktes im Chysir-Tempel, wo die Helden endlich den Dieben auflauern können. Wollen Sie den Plot in Balan Cantara ausbauen, können Sie einige der vergangenen Diebstähle auch in die Zukunft verlegen und den Helden so die Möglichkeit geben, sie zu verhindern. Insbesondere die Horaszitadelle hätte aber als Schauplatz den Rahmen dieses Abenteuers gesprengt.

Dass die Helden auf ihrer Suche nach den Übeltätern selbst in den Besitz mehrerer Artefakte gelangen kann und wohl auch wird, ist dramaturgisch wichtig – auch wenn sich den Helden der Hintergrund vorerst noch nicht erschließen wird. Sollten sie sich um die Teile der Statue nicht kümmern, dann werden sie sie eben später auf der *Nebelkranich* vorfinden.

Die Opfer

Hier finden Sie nun in chronologischer Reihenfolge die bisherigen Einbrüche beschrieben, außerdem die wichtigsten Informationen, welche die Helden darüber in Erfahrung bringen können. Daran können sie erkennen, dass die Bande etwa alle drei Tage zuschlägt (eine wichtige Erkenntnis für die Vereitelung bevorstehender Einbrüche!), stets sorgfältig plant und auch unerwartete Hinder-



nisse schnell zu beseitigen weiß. Thurolyu selbst darf durch diese Nachforschungen allerdings noch nicht enttarnt werden.

Das Relikt der Jägerin

Die Großwildjägerin *Isocratia aus Manossos* bewohnt eine bescheidene Villa im bürgerlichen Stadtteil Darselion nahe der Horaszitadelle. Noch vor wenigen Jahren machte die Mittsechzigerin die Steppen und Berglande zwischen Sidor Corabis und Balan Cantara unsicher. Auf ihre alten Tage hat sie sich jedoch zurückgezogen und geht nun – nicht weniger leidenschaftlich – dem Kauf und Verkauf von Jagdtrophäen nach. Ihr enormer Erfahrungsschatz hat Isocratia trotz ihrer niederen Herkunft zu einer gefragten Koryphäe in Optimatenkreisen gemacht. Dennoch hält sie nicht viel von den "miraghfüßigen Maskenträgern, die für ihre Palastdekoration nur einen Hauch von Abenteuer suchen, den sie selbst nie atmen werden".

- Um Isocratias Gunst und Handelsmonopol zu gewinnen, 'lieh' ihr ein cantaresischer Magnat vor einem Oktal ein Ravesaran, über das Tavesa Kenntnis von ihr erhielt. Um nähere Informationen zu erhalten, müssen die Helden sie aber persönlich aufsuchen. Gold oder freundliche Bitten vermögen Interesse und Mitteilbarkeit der Greisin nicht zu wecken, wohl aber lukrative Angebote oder spannende Jagderzählungen.

- Vor anderthalb Nonen wurde bei Isocratia eingebrochen. Die Diebe kamen nachts über das Kanalsystem der Stadt und benutzten einen Einstieg, der selbst der heutigen Besitzerin der Villa nicht bekannt war. Die leicht paranoide Jägerin ist ausgesprochen wütend darüber, dass sie dabei nur eine einzige der zahlreichen Fallen in ihrem Haus auslösten und dieser auch noch entkommen konnten. Näheres über ihr Sicherungssystem wird sie den Helden aber nicht anvertrauen.

- Entwendet wurde ausschließlich eine "kleine, kaum spannlange Keule aus grünlichem Edelstein, vermutlich eine archaische Ritualwaffe – oder ein göttlicher Zahnstocher, hihi". Es handelt sich dabei um den rechten Fuß und einen Teil des Rumpfs der Statue.

- Isocratia fand das Relikt vor Jahrzehnten bei einer wenig erfolgreichen Jagd im südlichen Mayenios. Schwärmerisch lobt sie die unbekannten Ahnenfelle der Leonir dieser Gegend (was später zu einem Wissenskonflikt für goldgierige Helden werden könnte) und kann auch sonst einiges über die Region erzählen (siehe **Steppenspuren** ab S. 32 sowie S/X S. 70ff.) – der genaue Fundplatz ist ihr jedoch entfallen.

Der Stab des Illacriion

In der privaten Schatzkammer des Horas von Cantera, Majestät *Porphyrio Gamenicos sa Illacriion* (siehe S/X S. 65), ruhte neben zahllosen anderen kostbaren Erbstücken auch der Zauberstab seines vor langer Zeit verstorbenen Ahnen *Cantarutherenes dyr Illacriion*.

- In einem wohl geplanten Meisterstück drang Thurolyu vor einer None mit drei Kumpanen in die streng bewachte Horaszitadelle ein und entwendete das Artefakt. Zwei seiner Helfer fielen den Wachen in die Hände, der dritte bekam Thurolyus Drepani in den Rücken – er wollte sich an weiteren Schätzen bereichern und verletzte damit die Gaunerehre des Neristu.

- Wie dem dreisten Dieb die Flucht aus Arcoras gelang, sollte den Helden durchaus zu denken geben. Vermeiden Sie aber an dieser Stelle konkrete Hinweise auf Luftunterstützung, um später die Überraschung beim Auftauchen des Vinshina-Luftschiffes nicht zu zerstören.

'Besuch' bei Meophrastes

Auf den berühmten Völkerkundler (siehe S/X S. 64 und 66) werden die Helden vermutlich nach wenigen Erkundigungen

selbst aufmerksam oder kennen ihn vielleicht gar schon als früheren Auftraggeber. Da er in *Laternenhöb* ein Privatmuseum mit zahlreichen Kunstschatzen betreibt, liegt es nahe, ihn als mögliches Opfer der Einbrecher zu sehen.

- Tatsächlich stieg Thurolyu vor einer None nachts in das Museum ein, wozu er in den Hinterhof kletterte und dort ein Fenster aufbrach. Dabei wäre er fast entdeckt worden, da ihn ein wachsender Knurrensalamander überrannte, ehe ihn ein vergifteter Pfeil aus dem Springdorn zum Schweigen brachte.

- Meophrastes vermisst trotz mehrfacher Überprüfung kein einziges seiner Exponate, auch sonstige Wertgegenstände wurden nicht angetastet. Nur wenn die Helden gezielt danach fragen, erwähnt er, zwei Tage vor dem Einbruch einen Phugion aus der Zeit des 1. Imperiums mit gebogener Klinge aus grünem Edelstein an den Lokegu Shinogamos ta Partholon verkauft zu haben (siehe **Der Dolch des Lokegu**).

- Je nach Wissensnot der Helden kann der Völkerkundler auch Auskünfte über weitere Bestohlene oder einzelne Statuenteile geben, billig ist dies jedoch nicht.

Der Spiegel des Patrons

Dariocastenes pyrr Alantinos besitzt ein (für einen Honoraten) mittelgroßes Anwesen in Laternenhöb. Es dürfte den Helden allerdings schwer fallen, es ausfindig zu machen, da Tavesa über den Namen seines Herrn schweigt und Fragen in jenem noblen Viertel ungern gehört werden. Suchen sie den Patron dennoch auf, wird er das als zusätzlichen Beweis für die ohnehin unbezweifelbare Tatsache sehen, dass die Helden die Einbrecher sind – und sie für die Frechheit des erneuten Besuchs kurzerhand von seinem Grund jagen lassen.

- Drei Tage vor dem Hinterhalt auf die Prozession wurde nachts ein Fenster im ersten Stock eingebrochen. Die Stellung der Kletterhaken in der Außenmauer verraten dem Kundigen (*Klettern-Probe +5*), dass es sich um einen vierhändigen Einbrecher gehandelt haben muss.

- Gestohlen wurde ein sichelförmiger, etwa ellenlanger 'Spiegel' aus dünnem Chrysoberyll, dessen Bild 'richtig herum' (also nicht gespiegelt) und schwach rötlich erscheint – der linke Flügel der Statue.

Apotheca Grüner Mörser

Beleuchtung: schwaches, farbiges Neonlicht oder im Idealfall eine Lavalampe – auch eine möglichst rußende Lampe oder Kerzen schaffen eine passende Atmosphäre.

Hintergrundmusik: keine; wenn möglich unruhige Geräuschkulisse

Bei Nachforschungen im Krysirenis-Viertel *Laternenhöb* oder einem Besuch in den nahe gelegenen Laranthisthermen werden die Helden früher oder später auf die *Apotheca Grüner Mörser* stoßen und auf den vielsagenden Namen aufmerksam werden. Sie können das Gebäude zufällig oder bei der Suche nach wirksamen Heilmitteln entdecken oder auf andere Weise von ihm erfahren – vielleicht haben sie den Apothecario ja bereits in einem früheren Balan Cantara-Abenteuer konsultiert. Jedenfalls sollten die Spieler ohne meisterliche Hilfe durch Tavesa auf diese Spur kommen.

Das kleine Gebäude im massiven Pylonen-Stil würde in seiner Schlichtheit zwischen all den Villen und Palästen kaum auffallen, trüge es als Aufbau über dem ersten Obergeschoss nicht eine zehn Grad hohe Chrattac-Spindel. Aus ihrem oberen, spitz zulaufenden Ende steigt unablässig fettiger Rauch auf. Zwei einander zugeneigte Pfeiler aus Nachtgranit flankieren ein massiv hölzernes, stets geschlossenes Tor. Darauf ruht quer ein alabasterner



Block, der in Glyphen und Lautzeichen den Schriftzug 'Apotheca Grüner Mörser' trägt. Die mattgrün leuchtende Einlegearbeit eines über einer Schale schwebenden Stößels auf dem rechten Pfeiler dient als 'sprechendes Bild' ...

... und verkündet bei Berührung in sonorer Stimme den Namen des Betriebes und ob seine Exzellenz die Kunden nun zu empfangen wünscht. Ist dies (wie meistens) der Fall, ertönt als 'Klingel' ein explosionsartiger Knall im Inneren (der nur routinierten Alchimisten nicht durch Mark und Bein fährt) und die massive hölzerne Tür schwingt geräuschlos nach innen auf.

Der Schauraum

Die Helden werden daraufhin von einem Sklaven um die Abgabe von Beleuchtungsquellen mit offenem Feuer sowie ihrer Waffen gebeten und in einen kaum möblierten, von kaltem Stein beherrschten Raum gebeten. An den kahlen Wänden stehen auf marmornen Sims:

- gläserne Fläschchen mit auffallend bunten, teilweise leuchtenden und farbwechselnden Flüssigkeiten;
 - an exponierter Stelle ein formschöner Mörser mit Stößel, beide aus grünem Edelstein;
 - ein unscheinbarer, faustgroßer Tontiegel (Ist der Apothecario im Raum, macht der Tiegel von Zeit zu Zeit einen kleinen Sprung und schreckt erst nach einem strafenden Blick wieder auf seinen Platz zurück.);
 - pulsierende Herzen, glupschende Augen und hörbar schnüffelnde Nasen verschiedenster Rassen in dickwandigen, sichtverzerrenden Gläsern;
 - ein hoher, durchscheinender Optrilith-Kolben, der umgestürzt mit der Öffnung nach unten steht. Eine zähe, Blasen schlagende Substanz blubbert unaufhörlich dem Sims entgegen, fließt aber immer wieder nach oben und sammelt sich am Boden des Kolbens.
- Hierbei handelt es sich um meist wirkungslose oder auch misslungene 'Ausstellungsstücke', die Kunden beeindrucken und eine mystische Atmosphäre schaffen sollen. Ergänzen Sie die Auswahl nach Belieben und gönnen Sie den Spielern einige Zeit des Staunens. Der grüne Mörser ist aus Turmalin und hat ebenfalls nur Vorzeigefunktion. Exzellenz *Antigo Perindias u Phraisopos* empfängt die Helden gönnerhaft, zeigt sich auf Fragen hin aber sehr reserviert. Mehr zu dem Apothecario finden Sie in **S/X** auf S. 64.

Weitere Räumlichkeiten

Das untere Stockwerk beherbergt neben den 'offiziellen' Räumlichkeiten der Apotheke (Eingangshalle, Schauraum, zwei Gästezimmer) auch die Küche und Unterkünfte der Haussklaven. Das Obergeschoss ist den Privatgemächern des Optimaten vorbehalten, von hier führt eine steile Treppe in die Chratrac-Spindel.

Das Laboratorium

Der spindelförmige Aufbau aus feuerfestem Chratmörtel hat an seiner Basis einen Durchmesser von etwa fünf Grad, der sich bis zur zehn Grad hohen Deckenluke auf einen Grad verengt. Direkt darunter befindet sich eine große Feuerstelle, die eine Wärmeplatte und mehrere Kessel unterschiedlicher Größe erhitzt. Die schrägen Wände haben zahlreiche Einbuchtungen, die – einem kruden Ordnungssystem folgend – unzählige alchimistische Gerätschaften und Zutaten enthält. Auf der Wärmeplatte in der Mitte des Raumes steht eine eigenartig geformte Schale aus grünlich-rot leuchtendem Edelstein mit dazu passendem Stößel. Dabei handelt es sich um den Crater des Alchimisten (siehe **MyMy**, S. 73) bzw. zwei der begehrten Statuenfragmente. Die

Helden werden keine Zeit haben, das Laboratorium näher zu untersuchen, weswegen hier auf eine detaillierte Beschreibung verzichtet werden soll. Kommt es hier jedoch zu einem Kampf, lassen Sie Ihrer Phantasie und der Erinnerung an zahlreiche Actionfilme in ähnlicher Umgebung freien Lauf: Explodierende Kolben, verschüttete Säuren und giftige Gaswolken sind in diesem Fall alte, aber durchaus bewährte Stimmungselemente.

Der Einbruch

Die Ideen und Pläne der Spieler zur Vereitelung des Einbruchs sind leider nicht vorhersehbar. Gelingt es Ihren Helden mit starken Argumenten, Antigo Perindias von dem bevorstehenden Diebstahl seines Mörsers zu überzeugen, wird er zu ihrer Enttäuschung die Garden informieren und einige Söldner anheuern – nicht aber die 'dahergelaufenen Abenteurer'.

Sich über ein Fenster in das Haus einzuschleichen und dort die Diebe zu erwarten, scheint jedoch deutlich erfolgversprechender. Die schroffe Oberfläche des Chratmörtels ist jedoch scharf wie gesplittertes Glas. Sie schneidet durch Seile, Handschuhe und Sohlen gleichermaßen und lässt sich unmöglich erklettern.

Thurolyu rechnet nach dem gescheiterten Hinterhalt bereits mit der Einmischung der Helden und wählt deshalb einen Weg, den diese unmöglich vorhersehen können: In einer Nacht, die der Apothecario bei Feierlichkeiten in Arcoras verbringt, lässt er Avin Nevisu mit der *Nebelkranich* (siehe S. 22) über der Apotheke ankern und seilt sich durch die Dachluke direkt ins Laboratorium ab, das er auf gleichem Weg wieder verlässt.

Sind die Helden rechtzeitig im Laboratorium, wird er sie mit Wurfsternen attackieren (er kann mit vier Armen zugleich klettern und werfen) und mit seiner Beute schnell zu entkommen trachten – denn längere Zeit über dem ruhenden Feuer zu schweben ist selbst bei kleiner Flamme äußerst unangenehm. Zieht Thurolyu an einem zweiten Seil, werden seine Helfer den Vinshina zum Abheben zwingen, der Neristu schwebt dann bedrohlich schwankend durch die Luke davon.

Der Dolch des Lokegu

Beim Völkerkundler Meophrastes (s. S. 18) können die Helden in Erfahrung bringen, dass er einen Krummdolch gegen eine hohe Summe an den Lokegu *Shinogamos ta Partholon* verkauft hat. Die Klinge der Prunkwaffe besteht aus messerscharfem Chrysoberyll und ist in einen fein ziselierten goldenen Griff gefasst – ein Statuenfragment.

Den Lokegu ausfindig zu machen, ist nicht allzu schwer: Er gehört zum Stab der cantaresischen Myriade *z Mholurenicta* und ist den meisten hier stationierten Myrmidonen als gnadenloser Ausbilder bekannt (diese reagieren auf etwaige Nachforschungen allerdings sehr misstrauisch). An ihn heranzukommen, gestaltet sich jedoch wesentlich schwieriger, denn das Hexagon von Balan Cantara verlässt er nur einmal pro None (wählen Sie ein passendes Datum), um sich einen erholsamen Abend in Laternenhöhen zu gönnen, wobei er den Prunkdolch natürlich in seinem Quartier zurücklässt.

Genau diese Nacht, an der ein Großteil der in Shinogamos Trakt einquartierten Myrmidonen Ausgang hat (was die Helden etwa einem betrunkenen Soldaten entlocken können), nutzt Thurolyu für sein gewagtes Unternehmen.

Um in die schwer bewachte Festung von fast zehntausend Soldaten einzudringen und dort den Luftpiraten zuvorzukommen, sollten die Spieler schon einen ausgefeilten Plan entwerfen. Auf eine detaillierte Beschreibung des Hexagons muss an dieser Stelle aus Platzgründen leider verzichtet werden.



Folgende Schwierigkeiten müssen die Helden jedoch bewältigen:

- Die fast zwanzig Grad hohe Außenmauer war einst aus spiegelglattem Granit. Dieser verbietet zwar die Verwendung von Kletterhaken, weist aber mittlerweile handbreite Risse und größere Bruchstellen auf, die einigermaßen sicheren Halt bieten (drei Klettern-Proben mit Zuschlägen bis +5 je nach Einfallsreichtum der Helden).
- Die Aufmerksamkeit der Myrmidonen ist innerhalb der Festung relativ gering. Kommt es jedoch zum Kampf mit auch nur einer einzigen Wache, ist in Kürze die halbe Myriade alarmiert.
- Wie die Helden in den ewig gleichförmigen, fast labyrinthischen Gänge des Hexagons die Zelle des Lokegu ausfindig machen und dabei nicht die Orientierung verlieren, stellt vielleicht die größte Herausforderung dar.

Bedenken Sie bei Thurolyus Aktionen, dass er über einen Grundriss des Stützpunktes und die Unterstützung eines Luftschiffes verfügt. Präsentieren die Spieler aber einen durchdachten Plan, der dies berücksichtigt und mögliche Schwachstellen des Neristu ausnutzt, sollte ihnen der Dolch durchaus in die Hände fallen. Thurolyu entkommt in diesem Fall und alarmiert vor seinem Abflug noch die Wachen, was die Flucht aus der Kaserne zu einem Speißenlauf macht.

Thurolyus Handlanger

Der Neristu hat eine kleine Gruppe von Schlägern angeheuert, die ihn bei seinen Einbrüchen unterstützt und zusammen mit den vier Söldnern Mendyktes, die das Vinshinaschiff nach Balan Cantara brachten, auch Avin Nevisu bewacht. Wählen Sie die Zusammensetzung von Thurolyus Truppe gemäß der Stärke Ihrer Heldengruppe – zu einem echten Kampf sollte es jedoch nur während der Prozession und bei der Übernahme des Luftschiffes kommen.

Schläger

MU 11 LeP 22* AuP 25 AsP – RS 1 MR 6
GS 8 AT 12 PA 9 TP 1W+2 (Friedensstifter)

*) Sobald ihre LE auf die Hälfte gesunken ist, strecken sie die Waffen.

Mendyktes Söldner

MU 13 LeP 25 AuP 28 AsP –
RS 3 (Lederharnisch) MR 6 GS 8
AT 13 PA 12 TP 1W+4 (Schwert)

Empor zu luftigen Höhen

Hintergrundmusik: Große Kirchenorgel

Die Säule des Himmels

Sorgen Sie möglichst dafür, dass die Helden sich als letztes um das Fragment kümmern, mit dem die ganze Angelegenheit begonnen hat: den Statuenkopf im Chrysir-Tempel. Notfalls können Sie ihnen die Information zukommen lassen, dass es im Rahmen der Vorfälle erst einmal einige Tage in der Obhut der Garde verbleibt, bevor es schließlich wieder in den Tempel zurückkehrt.

Aus dem Wasser des Hafenbeckens ragt ehrfurchtgebietend die Säule des Himmels, der große Chrysir-Tempel von Balan Cantara. Die milchig-weißen Mauern wirken wie erstarrte Luft. In acht Stockwerken aus aneinander geschmiegt Spitzbögen und ausladenden Säulen und Stützwerten strebt der achteckige, sich nach oben hin immer mehr verjüngende Turm den Wolken entgegen. Jede Ebene wirkt zierlicher als die darunter liegende, während der Weißstein oben immer durchsichtiger wird, bis er in einer Höhe von fast hundert Grad durch die Wolken stößt und mit der Luft zu verschmelzen scheint. Die Cantaresen behaupten, ihr Tempel reiche unsichtbar bis in den Himmel. Dort soll an seiner Spitze das Firmament befestigt sein, dessen anderes Ende auf Chrysirs Pfeiler ruht. Die zahllosen Bögen sind verschwenderisch mit blauen, goldenen und silbernen Intarsien verziert, unter denen jene aus leuchtendem Illuminium besonders hervorstechen. Von der etwa vierzig Grad breiten Basis spannen sich Brücken wie Stelzen eines Wasserläufers zum über hundert Grad entfernten Kai. Sie wölben sich hoch genug, um auch großen Schiffen die segenspendende Durchfahrt zu ermöglichen. In einigen Spitzbögen des Tempelturmes sind Simse und Balkone zu erkennen, von denen sich (vor allem am Tag des Wolkenfeuers) immer wieder Gläubige in die Tiefe stürzen. Ihr Vertrauen in Chrysirs Element scheint gerechtfertigt, denn durch günstige Winde lan-

deten bisher alle im Wasser des Hafenbeckens – auch wenn nicht alle den Aufprall überlebten.

Der Weg in die Wolken

Das Innere des Tempels ist vollkommen hohl und überraschenderweise arm an Verzierungen; keine Zwischendecke durchbricht die konische, oben offene Luftsäule, nur ein gutes Dutzend langer Gebetsfahnen knattert im Wind und schwingende Räucherfässer verbreiten ein würziges Aroma. Knapp über dem Wasserspiegel verläuft ein kaum drei Grad breiter Wandelgang, dazwischen plätschern die Wellen des Hafenbeckens. Viel lohnender ist jedoch der Blick nach oben, der bei jedem Wetter auf strahlend blauen, wolkenfreien Himmel fällt.

Ständig pfeift der Wind durch die vielfach durchbrochenen Mauern und erfüllt den Tempel mit einer immerwährenden Melodie, die zwischen sanftem Säuseln und mächtigem Tosen schwankt – als wäre der Turm zu einer einzigen gigantischen Orgelpfeife geworden.

An den Innenwänden schraubt sich in endlosen Windungen eine schmale, ungesicherte Treppe empor, die auch zu den erwähnten Balkonen führt. Vom oberen Ende der Treppe werfen Priester Opfergaben herab, die aber nur in den seltensten Fällen 'angenommen' und von einem kräftigen Windstoß aufwärts getragen werden.

Was die Spieler zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen können (da auch kaum ein Cantarese offen darüber spricht), ist die Funktion der Treppe: Sie stellt tatsächlich ausschließlich einen Weg in die Wolken dar. Nicht nur, dass man einem Entgegenkommenden auf den nur einen halben Grad breiten Stufen kaum ausweichen kann (Körperbeherrschungs-Probe +3, sonst Sturz) – die wechselhaften Winde scheinen sich zudem gegen alle Abwärtsstrebenden verschworen zu haben und machen ein Weiterkommen schon nach wenigen Schritten unmöglich. Wer die Treppe nicht betreten will, übergibt seine Gaben einfach den



Priestern und verlässt den Tempel über eine der Brücken. Wahrhaft Frommen bleibt aber letztendlich nur der Sprung in die Tiefe – der um so gefährlicher wird, je näher sie dem Luftgott kommen wollen. Die Priesterschaft verfügt außerdem noch über die Unterstützung von Pasiphyris, doch entfernt man sich ohnehin nur ungern von der Spitze des Tempels und ernährt sich dort von den Spenden der Gläubigen.

Über den Wolken

Auf den letzten hundert Stufen war die malerische Sicht über Balan Cantara von blau-weißen Wolken verdeckt, und als ihr nun über den Rand der Tempelmauern blickt, überkommt euch für einen kurzen Augenblick das Gefühl, tatsächlich in göttliche Gefilde emporgestiegen zu sein. Unter einer trüben Masse aus Wolken, Dampf und Nebel schimmern in weiter Ferne die grünen Felsen von Balan Cantara – über euch jedoch glänzt glasklarer Himmel, soweit das Auge reicht.

Erst jetzt werdet ihr der Kälte gewahr, die euch der kräftige Wind hier um die Ohren weht.

Nicht nur der Wind erschwert hier die Standfestigkeit, auch der fast völlig durchsichtige und kaum noch wahrnehmbare Boden sorgt nicht gerade für zuversichtlichen Halt. Verlangen Sie in regelmäßigen Abständen KK- und eventuell Sinnenschärfe-Proben und vergessen Sie nicht auf eventuell vorhandene HÖHENANGST würfen zu lassen.

Eine Bemerkung am Rande: Natürlich schwebt auch in Myranor die Wolkendecke nicht in hundert Schritt Höhe – ob es sich dabei aber um göttliche Täuschung oder übersteigerte Einbildung handelt, werden

die Helden wohl nicht ergründen können. Vermutlich enthalten aber auch die Erzählungen der Cantaresen ein Körnchen Wahrheit ...

Die Unterkünfte der Priester befinden sich in seitlich von der Treppe abzweigenden Gemächern in den Pfeilern der Bögen, die in den trüben Wolken aber nur Eingeweihte zu finden vermögen. Die Helden dürfen in diesem Bereich froh sein, die kommenden Stufen ertasten zu können. Die Plattform an der Spitze des Turms hat einen Durchmesser von etwa zehn Grad, das Loch in ihrer Mitte misst etwa die Hälfte davon. Der heiß begehrte Statuenkopf ruht auf einem Podest neben der angeketteten Pasiphyris.

Kampf um das Luftschiff

Kurz nach der Ankunft der Helden über den Wolken von Balan Cantara tauchen aus dem Nebel auch schon die Ballons der *Nebelkranich* auf – die Luftpiraten setzen zur Landung ihrer letzten Kaperfahrt an. Bevor die Spieler das Vinshinaschiff allerdings kurzerhand zum Absturz bringen wollen, sollte ihnen klar werden, dass es die einzige Alternative zu einem waghalsigen Sprung in Chrysirs Arme darstellt.

Je nach Initiative der Helden spielt sich der Endkampf mit Thurolyu und seinen Handlangern (Werte siehe Kasten auf Seite 20) auf der kaum sichtbaren Plattform oder den Brettern des Luftschiffes ab. Um die Piraten zu überraschen, böte sich beispielsweise ein weicher Sprung in die Ballons an; später kann das Deck nur über eines der herabhängenden Seile erreicht werden. Dabei stellt sich Avin Nevisu schon nach kurzer Zeit als Verbündeter der Helden heraus, verzichtet aber selbst in dieser Situation nicht auf einen guten Tausch: Er bringt die Abenteurer nur von hier fort, wenn sie sich dazu verpflichten, seine Sippe zu befreien.

Die Chrysir-Priester schließlich werden den Statuenkopf beschützen und bei Verlust desselben die Ketten von Pasiphyris lösen. Kann dies nicht verhindert werden, lenkt Avin die *Nebelkranich* bei seiner Flucht in die den Tempel umgebenden Wolken, um sie abzuhängen.

Durchschnittlicher Chrysir-Priester

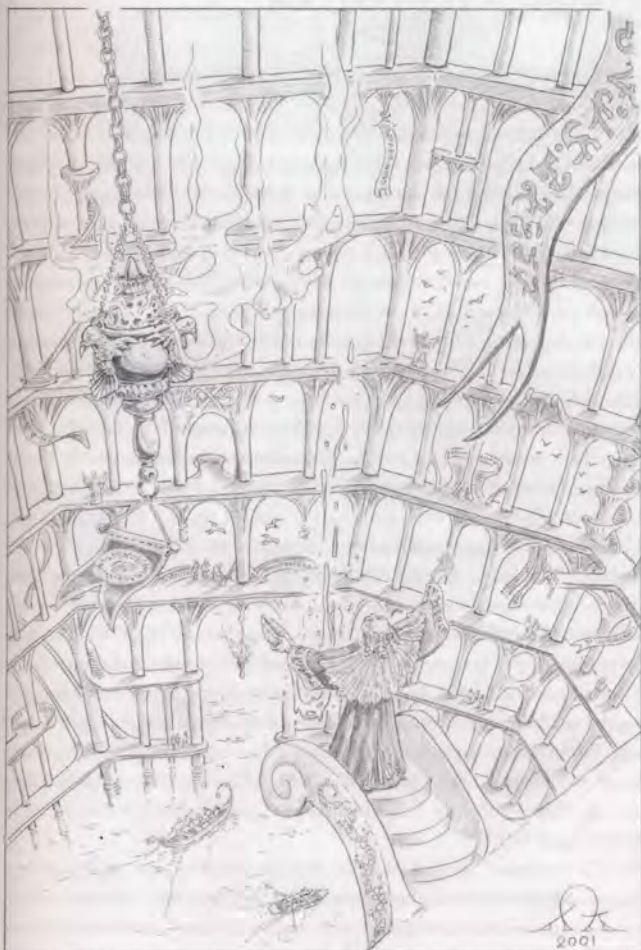
MU 13	LeP 24	AuP 25	AsP –	RS 1	MR 10
GS 8	AT 11	PA 8	TP 1W+1 (Phugion)		

Auf zu neuen Gestaden!

An Bord des Luftschiffes befinden sich alle bisher gestohlenen Statuenfragmente. Wollen die Helden auf die Mitnahme des chrysirheiligen Kopfes verzichten, wird Avin Nevisu dies zum Teil seiner Forderung machen: "Nun will ich auch herausfinden, wofür meine Sippe entführt wurde!"

Konnten die Helden schon zuvor Statuentile an sich bringen, müssen sie diese ebenso wie zurückgebliebene Ausrüstung eventuell noch aus ihrem Quartier holen – gönnen Sie ihnen, einmal selbst den Weg der Luftpiraten zu wählen.

Pauschal gibt es an dieser Stelle für jeden Helden 100 AP und weitere 30 AP für jedes vor dem Finale errungene Statuenfragment, außerdem 'Spezielle Erfahrungen', die Ihre Helden mit Sicherheit ebenfalls gemacht haben. Hiermit sind besonders häufige oder erfolgreiche Anwendungen von Talenten gemeint. Diese Talente sollten nach einer entsprechenden Anwendung auf dem Charakterbogen markiert werden und können jetzt gesteigert werden, ohne zusätzliche Zeit und Kosten aufzuwenden. Für die Steigerung ist die nächst leichtere (linke) Spalte der Steigerungskostenstelle zu verwenden. Beachten Sie bitte hierzu auch die erweiterten Regeln zu Lernmethoden aus *MyMy*. Wir schlagen *Gassenwissen*, *Götter und Kulte* sowie eventuell *Klettern* und *Betören* als Spezielle Erfahrung der Helden vor.





Kapitel II – Auf den Wegen der Winde

»Oben? Was meinst du mit 'oben'? Meine Sprache kennt ein Dutzend verschiedene Begriffe für das, was du, Bodensatz, einfach als 'oben' bezeichnest.«
— Avin Nevisu, gehört auf einem Vinshinamarkt in Vinerata

Mit der Überwältigung von Mendyktes Luftpiraten und dem Verlassen des Chrysis-Tempels auf den Wegen der Winde beginnt ein neuer Ab-

schnitt des Abenteuers:
Die Helden erfahren vom geknechteten Vinshinakapitän Avin Nevisu, dass die Bruchstücke der Statue offenbar eine

wichtige Rolle für eine chimärologisch interessierte Optimatin bei umfangreichen Ausgrabungen in Mayenios spielen. Es beginnt eine lange Luftreise auf einem Wolkenkreuzer, der

über wundersame Gefilde und zwischen die heulenden Gipfel der Windkämme bis zur trockenen Steppe segelt.

Nach der Beschreibung des Vinshinaschiffes *Nebelkranich*, das seine luftigen Geheimnisse auch den Helden nur ansatzweise preisgibt, finden Sie eine Auflistung von möglichen Begegnungen und Ereignissen auf dieser Reise über den Himmel Myranors.

Zusatzregeln zur Darstellung von Luftkämpfen zwischen einzelnen Fliegern (etwa, wenn ein Held mit einem Gleiter unterwegs ist oder anderweitig flugfähig ist) finden Sie in der Spielhilfe **Myranische Mys-
terien**.

Die Nebelkranich – Wolkenkreuzer der Vinshina

Das schwankende Gefährt, das die Helden betreten, ist ein kleines Wolkenschiff der Vinshina, getragen von mysteriösen Kräften in Holz und Ballons, gesteuert von einem Zusammenspiel von Fächersegeln, Luftschrauben und anderen geheimnisvollen Kräften.

Die leuchtend rot, gelb und braun bemalte *Nebelkranich* misst etwa zwölf Grad in der Länge und unter vollen Segeln 16 Grad von den Flaggen bis zum Kielfächer. Sie verfügt über den Grundaufbau vieler kleiner Vinshinakreuzer, die mit den Winden zwischen Tharamans Rippen und den Türmen des Morgens reisen: Verzurrte Auftriebsballons tragen eine große geflochtene und gezimmerte Gondel, die in der Form einem Schiffsrumpf ähnelt. Seitlich und unterhalb des Rumpfes fangen Segel die Luftströme auf.

Avin und seine Sippe nutzen das Schiff für kleinere Geschäfte und steuern nur selten die mächtigen Wolkenstädte ihres Volkes in erhabeneren Luftschichten an.

Das Wolkenschiff wurde aus möglichst leichten Materialien erbaut: Rattan, das angeblich selbst schwebende Peroxyl, Bambus (Deckböden, Verstreibungen), Balsaholz (Verzierungen) und das getrocknete und wasserabweisend behandelte Fleisch von Riesenpilzen. Der untere Teil von Rumpf, Bug und Deckenteilen ist aus wasserabweisend behandeltem Chratholz konstruiert, einem extrem leichten und stabilen Baustoff. Kaum fingerdickes, doppeltes Flechtwerk bedeckt den Boden, durch den der Wind pfeift. Armdicke Bambusstreben stabilisieren die Innen- und Außenwände aus gespanntem Leinen.

Eine durchgehende Konstruktion aus rotem Bambus trägt den Rumpf und die Ausleger für die Segel, die sich unter dem Rumpf befinden und wie Fächer zusammengefaltet werden können, um den Vortrieb zu verringern. Zur Kurskorrektur kann man sie drehen, so dass sie parallel oder rechtwinklig zur Rumpfachse stehen. Weit aus dem Schiffsrumpf ragende Ausleger tragen Segel und die Ver-

ankerungen für das Ballonnetz. Über ihnen drehen sich auch je zwei wagenradgroße Propeller, über komplizierte Seilzüge einzeln schwenkbar. Einen Antriebsmechanismus sucht man indes vergebens. Über den beiden Deckplattformen schweben, gehalten von einem gewaltigen Netz, zwei große und vier kleine weiß-bläuliche Ballons aus feinsten Wolkenseide. Sie über zwei schwankende Strickleitern zu erreichen, erfordert eine *Klettern*-Probe +4 (+ HÖHENANGST).

Gondel, Steuer- und Rumpfsegel sowie Ballons sind mit Vogelmotiven bemalt; den Rumpf zierte ein Flamingoschwarm. Die Ballons sind mit abschreckenden Greifvögeln geschmückt und die Steuersegel zeigen Goldfasane, die in ihrer bunten Pracht nur noch von den Paradiesvögeln auf dem Rumpfsegel übertroffen werden – Farben, die angeblich aus dem Gefieder von Vögeln destilliert wurden. Zahlreiche dünne, lange Fahnen wehen bunt an der Mastspitze sowie den seitlichen Segelträgern. (Einen Plan der *Nebelkranich* finden Sie auf S. 70.)

1) Oberdeck – Bugplattform

Auf dem Bambusboden des Vorderdecks breitet ein riesiger, aufgemalter Paradiesvogel seine Flügel aus. Hier befindet sich unter einem kleinen Zeltdach der Steuersitz des Wolkenschiffes. Neben einem xylophonartigen Steuerpult gibt es Hebel für spinnennetzartig zusammenlaufende Seilzüge, mit denen sich das Heck-, Bug- und Rumpfsegel entfalten und drehen lassen. Das Steuerpult ist fein gearbeitet, von Schmucksteinen eingefasst und mit komplizierten Orientierungssymbolen übersät. Zwei Schlägel mit Lapislazuliköpfen ruhen wie heilige Artefakte in einer Schmuckhalterung. Der Blick ist in fast alle Richtungen frei.

Am Zentralmast hängen mehrere Blashörner, die mit verschiedenen langgezogenen und knochen vibrierenden Klängen bei schlechter Sicht zur Kommunikation zwischen Luftschiffen dienen. Dem selben Zweck



dient ein geschützähnliches Eisenrohr, das gezielt bunte Stäube, Leuchtsand und Goldflitter verschießen kann, die bei freiem Himmel milliaweit zu sehen sind und auch regelmäßig die von den Vinshina angesteuerten Handelsplätze beeindrucken.

Zehn Sandsäcke zu je fünfzehn Okul ermöglichen durch Abwurf einen schnellen Aufstieg.

2) Oberdeck – Heckplattform

Aus einem Dutzend geräumiger Volieren dringt lautes Gezwitscher bunter Singvögel. Direkt daneben gibt es drei Käfige, deren Bewohner (drei Falken) jedoch normalerweise auf einer Stange davor hocken – ausgebildete Jäger und Boten, die auf wenige verbale Befehle reagieren können. Ständig scheint zudem einer von ihnen in der Nähe der Hel- den zu hocken und diese scharf zu beobachten.

Am Ende der Heckplattform ragt ein mit vielen glänzenden Schwung- federn ausgestaffierter Avinas-Altar so weit auf, dass man den Kopf in den Nacken legen muss, um das von Winden umspielte Abbild des Gottes zu sehen, der auf einem Paradiesvogel reitet. Im Hintergrund kann man drei Berge mit abgeflachter Spitze sehen, die aus einem Wald ragen. Bunte Bänder und Glockenspiele wiegen sich farbig und kling- end bei jedem Lufthauch. In einer vergoldeten Opferschale liegen Vogelfedern, Speisereste und einige Münzen. Auf Gebetsfahnen ste- hen Fürbitten, die der Wind zu Avinas trägt.

3) Unterdeck – Bug

Raumteiler aus mit Federn besetzten Stoffbahnen schaffen sechs Schlafnischen der Vinshina: Hier schaukeln Daunebetten mit himm-

lischer Wolkenseide, in denen sich die Träume selbst wohlfühlen sol- len: Wer hier schläft, regeneriert jede Nacht einen Punkt zusätzlich. Klimpernder Metallschmuck, Federgewänder und ausgesuchte Stoffe sind sichtbare Habseligkeiten der Vinshina, weiteres wurde offenbar von Mendyktes Leuten von Bord geschafft.

Die kleine Kochnische mit metallendem Ofen ist möglichst brandsicher errichtet. Da Vinshina streng darauf achten, dass keine Gefahr durch Feuer entstehen kann, sind die von Avin Nevisu zubereiteten Gerichte halb roh: Fleisch vom Kragenhuhn und anderen Vögeln, Gemüse- maden, gedünstete Früchte, Cassavaprodukte – alles häufig scharf mit dem traditionellen Alamanth gewürzt, einem bleigrauen Pulver unbe- kannter Herkunft, das die Zunge in flüssiges Eisen zu verwandeln scheint (Selbstbeherrschungs-Probe +6, um bei klassischer Vinshina-Würze die Fassung bewahren zu können). Vogeleier sind als Speise tabu, was zu solch interessanten Gerichten wie Schlangeneiomelett, Schneckenrührei und (der scherzhaft so genannten) Asharielbrut führt.

Die ursprünglich üppigen Vorräte, die im Küchenbereich an Haken von der Decke hingen, sind ebenfalls geplündert worden. Wegen der überstürzten Abreise aus Balan Cantara war es nicht möglich, die Vor- räte aufzufüllen.

4) Unterdeck – Heck

Ein Stauraum für verschiedenste Waren: auf Rollen gewickelte und in schützendes Leinen gerollte Tuche, Aqualeder aus Balan Cantara, ge- schnitzte Korallenfiguren von den Loualil, Vinshinatee, wasserlös- liche Shingwafarben, Kisten voller Gewürze, getrocknete Pisangbeeren, perlmuttbelegte Fellkratzer und Kämmе, eine



gut verpackte Chratarra, aus bläulichem Chitin geschnittene Figuren und Gebrauchsgegenstände und vieles andere. Viele der Gegenstände sind kostbare Einzelstücke, es gibt jedoch auch einige erschwinglichere Handelsgüter.

In der Mitte des Raumes ist ein Aufzug, der über eine Handkurbel betrieben wird. Der Aufzugskorb aus stabilem Bambusgeflecht steht neben dem Loch, das im Normalfall durch ein Gitter verschlossen ist.

5) Kielraum – Bug

Der vordere Teil der Bugwand kann ähnlich einer Zugbrücke nach vorne gesenkt werden, um dem hier stehenden Gleitflügler den Start zu ermöglichen. Dieser kann von großer Höhe gestartet und auf günstigen Aufwinden schwebend eine beachtliche Strecke zurücklegen. Um ihn steuern zu können, ist das Berufstalent *Fluggeräte Steuern* (möglichst mit Spezialisierung *Gleiter*) notwendig. Der Gleiter ist in Gestalt eines Adlers geformt, bemalt und seine Flügelspitzen sind mit echten Federn bestückt. Sein Rumpf besteht aus Bambus, die Flügel sind mit dünnem Leder bespannt. Mit eingeklappten Flügeln ähnelt er eher einem befiederten Sarkophag. Erst nach dem wagemutigen Sprung aus der Luke (*MU*-Probe, je nach *HÖHENANGST* erschwert) kann der Pilot die Schwingen majestätisch entfalten.

Oberhalb der Luke ist ein Ankerzug angebracht, mit dem man das Schiff am Boden halten oder einzelne Gegenstände hinauf ziehen kann.

6) Kielraum – Heck

Hier ist allerhand Werkzeug und Ersatzmaterial untergebracht: Taue, Seilrollen, Fadenbündel, Netze und scheinbar klare Holzfarbe, die nachts rot leuchtet. Lediglich Ersatzballons finden sich nicht. Die Aufzugsklappe öffnet und schließt sich automatisch mit Bewegungen des Lastenaufzuges. Hier finden sich zusätzliche Schlafplätze in großen Rattankörben.

Wunder der Wolkenschiffe

Die Luftgefährte der Vinshina sind selbst für große Gelehrte des Imperiums ein Geheimnis: Niemand weiß, wie die Wolkenschiffe schweben, wie die Vinshina ihre mal trügen, mal flinken Gefährte durch Unwetter und Stürme steuern. Viele Mysterien werden auch die Helden auf ihrer jetzigen Reise nicht lüften. Geben Sie anstatt genauer Einblicke in die enigmatische Konstruktion dieser Wunderschiffe nur staunenswerte Phänomene preis. Avin Nevisu wahrt das Geheimwissen seines Volkes gegenüber dem 'Bodensatz' und weicht Erklärungen mit wissendem Lächeln und augenzwinkernden Lügenmärchen aus. Analysen der Steuerung, der Fächermechanismen und Ballons sollte auch Helden mit entsprechend entwickelten Talenten nur bis zu einem gewissen Grad gelingen.

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung von typischen Szenen zu den Wundern des Schiffes, die die Helden während der Fahrt erleben können:

- Häufig blickt der Vinshina auf eine Art Kompass, klopft dagegen und peilt mehrfach per zugekniffenem Auge unzählige Striche und Punkte an (siehe Kasten).
- Wenn die *Nebelkranich* an Höhe gewinnen soll, weist Avin einigen Helden bestimmte Seile zu, die nach oben in das Ballongewirr führen. Auf Kommando soll gemeinsam und rhythmisch mehrmals gezogen werden: Einige Ballons dehnen sich aus, die Wolkenseide spannt sich immer mehr. Im Innern der Luftpolster scheinen Schatten zu huschen.

Der Vinshinakompass

Avin Nevisu bedient sich zur Navigation bisweilen einer Art Kompass und Höhenmesser: Im Zentrum eines kugelförmigen Drahtgeflechts ist eine bunte Feder an kaum sichtbaren Wolkenseidenfäden aufgehängt, deren Spitze von Balan Cantara nach Nordnordwest, von Balan Mayek aus direkt nach Westen zeigt. Wird der Kompass auf Meereshöhe benutzt, weist die Spitze in leichter Neigung nach oben, erst in einer Höhe von etwa fünfhundert Grad ruht sie parallel zur Erdoberfläche. In die Drahtglobule eingeflochten sind bunte Perlen und Federn, die anscheinend Himmelsrichtungen und Entfernungen kennzeichnen. Da sich Avin Nevisu jedoch standhaft weigert, seine Funktionsweise und Bedeutung zu erklären, können die Helden darüber nur Mutmaßungen anstellen. Um die Schargrimmiszähne zu finden, händigt er ihnen dennoch den 60 Uncias schweren Kompass aus, wenn sich die Helden im südlichen Mayenios von ihm trennen. Dies geschieht jedoch nicht, ohne ihnen einzuschärfen, dass er überaus kostbar ist und dass er ihn unbeschädigt zurück erwartet. Er verdeutlicht ihnen, dass der Kompass niemals auf die Erde fallen darf, sonst verliert er all seine Kräfte. Falls unter den Helden ein Magier mit entsprechenden analytischen Fähigkeiten ist, wird er feststellen, dass der Kompass nicht magisch ist.

- Durch das ganze Schiff verlaufen einige dickere Bambusrohre wie Leitungen, in denen manchmal ein Sausen und Gurgeln zu hören ist. Einmal verfolgt Avin ein solches modulierendes Sausen durch das halbe Schiff, versucht es mit dem Schlagen eines Steuerschlägels in eine andere Richtung zu lenken und flucht: "Willst du wohl wieder zurückströmen, ungehorsames Biest? Deine Mutter war ein Windbeutel!"

- Bei jeder Kurskorrektur spielt Avin eine kleine Melodie auf dem Xylophon: schwermütige, langsame Stücke für langsame Manöver und schnelle, fröhliche Tonfolgen bei Beschleunigungen. Bei drohendem Gegenwind beginnen die seitlichen Luftschrauben zu rotieren, bis von ihnen nur noch ein Dröhnen zu hören ist.

- Mehrmals am Tag lässt Avin einen Vogel aus den Volieren auf seine Hand hüpfen und spielt auf einer verquerten Beinflöte muntere Weisen, bis sich zwischen seiner Musik und dem Gezitscher des Vogels eine Art Zwiesprache entwickelt. Anschließend flattert der Vogel davon und kehrt erst Stunden später zurück, wobei sich erneut das seltsame Sangesgespräch entfaltet und der Vinshina Erkenntnisse über den weiteren Weg erhält. Dies ist das Vogelgeflüster, für einen Vinshina die zuverlässigste Art, Kundschaft zu erhalten.

- Sollten die Helden über Geräte zur Sichtverbesserung, etwa zauberische Arcanoptik oder aventurische Fernrohre verfügen, wird Avin sie ihnen aus der Hand schlagen: "Hinfort damit! Wollt ihr die Augen des Falken schmähen, Bodensatz?" Jede Art von Verbesserung des Gesichtsinnes hält er offenbar für Blasphemie.

Die *Nebelkranich* legt bei Windstille etwa acht Millia pro Stunde zurück. Rückenwind und Propeller können das Schiff auf bis zu 80 Millia pro Stunde beschleunigen; bei zu starkem Gegenwind muss gekreuzt werden. Die übliche Flughöhe beträgt 100 Grad über dem Boden. Avin möchte nicht höher fliegen, um nicht die Aufmerksamkeit der "Himmelsdrachen und anderer missgünstiger Wesen des Firmaments" zu erregen, deren Kräften das Wolkenschiff nicht standhalten könne. Die Maximallast beträgt um die vier Quader, ist derzeit aber nicht einmal zur Hälfte beansprucht.



Über dem Wäldermeer

Dem Himmel entgegen

Das Schiff lässt die feuchten Gassen, modrigen Kanäle und dumpfstückige Luft Balan Cantaras immer weiter unter sich. Bald scheint die Sonne unverhüllt auf die *Nebelkranich*, während die Dunstglocke des Louranath Einzelheiten am Boden verschwimmen lässt. Kaum dass eine leichte Brise herüberstreicht, eilt Avin Nevisu zu verschiedenen Kurbeln an Bug, Heck und dem Steg im Unterdeck und ruft: "Ich brauche zwei helfende Hände."

Durch gemeinsames, behutsames Kurbeln (GE-Probe) entfalten sich langsam und vielfach die Fächersegel des Schiffes: scheinbar fragile Meisterwerke der Faltkunst. Sofort fährt der Wind hinein und treibt den Wolkenkreuzer voran. Bambus ächzt, Holz knarzt bedenklich, der Wind schlägt in den Segeln und überall pfeift es durch Ritzen.

Das Schiff ist natürlich stabil, dennoch wirkt das Luftgefährt für manche Bodenbewohner wie ein Spielball der Winde: Der MU-Wert sinkt für die Dauer der Reise um die HÖHENANGST.

Im Folgenden finden Sie einige generelle Hinweise zur Luftreise.

● **Reiseweg:** Es sind über 350 Millia über die Windkämme bis zur Ciriadasteppe im südlichen Mayenios zurückzulegen – der schnellstmögliche Weg für ein Wolkenschiff. Avin schätzt, dass bei günstigem Wetter die Reise mit der *Nebelkranich* drei Tage dauern wird. Die Strecke durch die schroffen Windkämme liegt abseits aller bekannten Himmelspfade, an die die großen Wolkenstädte der Vinshina gebunden sind, und auch er ist diesen Weg noch nie geflogen, da er mit den Piraten an Bord eine Route an der Küste nahm.

● **Aufgaben an Bord:** Da Avin Nevisu niemanden in die Kunst einweisen möchte, einen Wolkenkreuzer zu steuern, vergibt er nur von Fall zu Fall kleine Aufgaben an die Helden, wie das Verzurren von Schiffsrat, Ausschau halten nach großen Raubgeflügelten, Flickern von Sonnenplanen und sonstige kleinere Arbeiten. Einem Helden, der Avin neugierig über die Schulter blickt, während er das Schiff steuert, können Sie Bonuspunkte gewähren, wenn er in einer Notsituation das Ruder übernehmen sollte.

● **Ankern:** Wenn abends Dunkelheit vom Thalassion heraufzieht, geht die *Nebelkranich* tiefer, der Anker wird ausgeworfen und an einer Baumkrone, einem Felsen oder auch dem Marmorgiebel einer Palastruine festgemacht. Das erfordert manchmal nur ein geschicktes Zerrn am Ankerseil, mal muss einer der Helden das Seil hinabklettern (*Klettern-Probe +2*) und den Anker manuell ausklappen und festklemmen (*Festeln/Entfesseln*). Nachts kann Avin nicht fliegen, da die ignoranten Piraten vor einigen Tagen seine schmackhaften Leuchtmeisen, die für gewöhnlich lotsend voranfliegen, gegrillt und verspeist haben. Sollte ein Held mit NACHTSICHT den Vinshina von seinen Fähigkeiten überzeugen können, wagt dieser dennoch den Dunkelheitsflug.

● **Wasser- und Nahrungsaufnahme:** Da in Balan Cantara noch keine neuen Vorräte aufgenommen wurden, muss während der Reise zumindest einmal Trinkwasser geschöpft ("Geh über diesem Bergsee mal tiefer ...") und eventuell Essbares gejagt werden: Vögel werden mit Hilfe von vorhandenen Lockpfeifen, Fangnetzen und Kurzbögen erlegt. Wildtiere am Boden können jedoch nicht vom Schiff aus erlegt werden.

Imperiale Patrouille

Das Monument des Chrysis-Tempels hinter euch wird kleiner und kleiner, das Läuten der Röhrenglocken aus den Türmen verhallt langsam. Blickt ihr nach unten, so weichen die Straßen, Mauern, Insulae und Häuser Balan Cantaras langsam dem wuchernden Sumpf: Laubreiche Bäume mit Luftwurzeln, schillernde Moskito-seen und Rankgewächse belagern die immer seltener werdenden Reisfelder. In der Ferne steuert ein schwarzer Punkt, nein, ein anderes Luftgefährt in Richtung des Horaspalastes: ein kleiner Insektopter, dessen Brummen ihr noch schwach ausmachen könnt.

Für diese und eventuell weitere Begegnungen mit Aerial-Truppen des Imperiums können Sie die Reaktion des Insektopters (hier eine zweisitzige Hornisse mit Belari) auf das Vinshinaschiff erwürfeln (W6). In einigen Fällen werden sich die Helden vielleicht verstecken oder mit Hilfe von Federkrausen und Goldschmuck wie Vinshina verkleiden wollen, wenn sie befürchten, sie könnten bereits durch die Priesterschaft des Chrysis gesucht werden.

1–2: Das Fluggerät ignoriert den Wolkensegler oder bemerkt ihn erst gar nicht.

3: Die Hornisse fliegt einmal um die *Nebelkranich* herum, die Insassen werfen einen flüchtigen Blick herüber und signalisieren mit Symbolscheiben freien Weiterflug.

4: Die Hornisse geht brummend längsseits, einer der Myrmidonen nimmt seinen Helm ab und ruft herüber, ob jemand hier eine Vinshina namens Netu Jutilla kenne, eine juwelenäugige Schönheit, die ihm offenbar vor Oktalen das Herz gebrochen hat ...

5–6: Mit geladener Bela positioniert sich die Hornisse vor dem Bug der *Nebelkranich*, einer der Myrmidonen schickt sich an, an Bord zu kommen. Gesucht werden Diebe, die einen Sadur des Horas gestohlen haben sollen. Mit 2W20 Argentale kann der Myrmidone davon abgehalten werden, allzu neugierig zu sein oder zu viele Schwierigkeiten zu machen.

Aerial-Myrmidone

MU 13	LeP 25	AuP 27	AsP –	RS 2	MR 7
GS 8	AT 12	PA 12	TP 1W+3 (Kurzschwert)		

Xarthidenhäppchen

Die *Nebelkranich* gleitet mittags über tiefe Regenwälder: Gewaltige Farne, dichtes Blattwerk und Bäume mit leuchtenden Früchten bilden ein dichtes Dach, aus dem einzelne Urwaldriesen ragen, die von Vogelschwärmen umkreist werden.

Bald bindet sich Avin eine Schürze um, zerlegt ein in einem Essigfass eingelegtes und speziell gewürztes Vark in vier Teile und gibt Anweisung, sie unter dem Schiff aufzuhängen und an langen Spießen vor dem Bug und hinter dem Heck zu halten.

"Das ist eine Ablenkung für die Sumpfschatten", erklärt er. "Wir erreichen jetzt ihre Brutplätze, und sie sind hungrig und hassen alles, was fliegt. Mit ein wenig Glück begnügen sie sich mit diesen Leckerbissen. Möge das Hasardspiel beginnen! Haltet die Augen offen!"



Sumpfschatten oder Xarthiden sind große, geflügelte Raubechsen – mit einem besonders stattlichen Exemplar haben die Helden bereits in Balan Cantara Bekanntschaft gemacht. Es ist schweißtreibend, die tiefenden Fleischstücke über der Reling zu halten (KO-Probe). Beschreiben Sie immer wieder Geräusche aus dem Wald unter den Helden, die sie zusammenfahren lassen: Geraschel, Affengebrüll, auffliegende Libellenschwärme. Endlich startet ein mächtiger, blau-gelber Xarthis von der Krone eines Baumes und segelt in einiger Entfernung mit seinen sieben Gradu messenden Schwingen um das Wolkschiff. Ihm schließen sich bald W3 weitere Xarthiden an, die von dem Geruch des Essigfleisches angezogen werden. Es braucht schon einiges an Mut, Stehvermögen und Armkraft, um nicht die langen Fleischstecken loszulassen, wenn am anderen Ende ein Xarthis reißt und zerrt oder nur wenige Handbreit vor dem Gesicht eine lederne Schwinge vorbeizieht. Einer der Xarthiden lässt sich gar nicht von den Varkenhappen ablenken, sondern attackiert bald das Luftschiff und die Insassen. Sollte ein Held die Mächte Chrysirs anrufen wollen und sich dem Xarthis mit dem Kopf der Krisrastatue entgegenstellen (MU-Probe), können Sie diesen stimmungsvollen Akt mit dem Abdrehen des Sumpfschattens und einem AP-Bonus belohnen.

MU 13 LeP 40 AuP 100 AsP – RS 1 MR 12
GS 1/12 GW 8 AT 2/13* PA 2/7 TP 1W+5 (Biss)
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner
 *) hinter dem Schrägstrich: Werte im Luftkampf

Nachdem der aggressive Xarthis bezwungen wurde und die übrigen sich im Streit um die Varkenhappen gegenseitig die Augen aushacken, will Avin Nevisu durch die Propeller möglichst viel Luft zwischen sich und die Flugechsen bringen. Der Tribut an den Schatten über dem Sumpf ist gezahlt.

Spielleiter-Tipp: Verlust der Statuenterteile

Lassen Sie sich von der Gruppe beschreiben, wo und wie sie die wertvollen Teilstücke der Krisrastatue an Bord verstauen. Eben just jener Platz sollte zur Spannungssteigerung bei gefährlichen Begegnungen bedroht sein: Xarthiden reißen eine Seite am Schiff auf, ein Blitz entfacht ein Feuer oder ein heimlicher Plünderer schleicht sich bei einer Landung ein.

Ein herabgefallenes Stück Chrysoberyll in einer Schlucht der Windkämme zu suchen oder eine diebische Fledermaus zu verfolgen kann sich zu einem ganz eigenen Abenteuer ausweiten. Spinnen Sie eine solche Episode nur so lange weiter, wie Ihre Spieler daran Gefallen finden. Rollen diese allerdings vermehrt frustriert mit den Augen, sollten Sie auf weitere Stolpersteine verzichten und davon ausgehen, dass die Teile des Artefakts in Zukunft gut von den Charakteren gehütet werden.

Der gepeinigete Bote

Unter euch seht ihr auf einer Lichtung, dass ein zwischen zwei Baumstämmen gefesselter Ashariel von sechs wilden Menschen mit roten Hautmalereien umtanzt wird: Sie bewerfen den erschöpften Geflügelten mit Steinen und zupfen ihm Schwungfedern aus. Er trägt auf seinem Rock das Symbol des Schwarzen Dreizacks auf Grün, Zeichen des Horasiats Cantera.

Avin Nevisu ist seit einigen schlechten Erfahrungen mit Ashariel diesem Volk spinnefeind und sieht keinen Anlass, einzugreifen. Erst einige Überredungskunst kann ihn zur Landung bewegen.

Der Ashariel Jorkiel verdingt sich als teurer Bote für Optimatenhäuser und transportiert derzeit eine Depesche des Horas zur imperialen Bastion Myrennis (siehe Ereignis unten) in einer Karetanhülse. Nach einer Xarthidenattacke musste er notlanden und wurde bewusstlos von den Waldwildern des Dschungels, primitive Bansumiter mit einer Jäger- und Plünderkultur, gefangen genommen.

Die Gruppe kann den Ashariel mit wenigen Vinshinawaren auslösen, wenn sie sich auf Makshapurisch oder Abishant mit den Waldbewohnern verständigt. Die Wilden lassen sich auf keinen Kampf mit den 'Meistern der Winde' ein, sondern versuchen zu fliehen, sobald die ersten Attacken fallen.

Jorkiel bedankt sich unter Verneigungen und ehrerbietigem Flügelschlagen, kann aber vorerst nicht alleine weiterfliegen und bittet die Helden, ihn oder zumindest seine Botschaft nach Myrennis, etwa 50 Millia nördlich, zu schaffen.

Die Sulphurgräben von Nurg

Im Schein der Abendsonne spiegelt sich unter euch der brandrote Himmel in einem Gewirr aus kochenden Seen mit Gipssäulen und salzverkrusteter Küste. Milliaweit reichen diese Gräben, gefüllt mit rotem, blauem und gelbem Wasser und durchsetzt von dampfenden Schloten und übergroßen Schwefelkristallen. Eure Augen sind gereizt, und die stinkenden Erddämpfe lassen euch röcheln. Weiter entfernt erkennt ihr halbverfallene Sandsteinbögen, an denen Zweibeiner – ihr könnt nicht erkennen, um welche Rasse es sich handelt – das Wasser dieser brodelnden Seen in glänzenden Gefäßen sammeln und forttragen.

Die stickige Luft über den Sulphurgräben nötigt jedem in der Gruppe eine KO-Probe ab, die je nach Empfindlichkeit des Geruchsinns um bis zu 7 Punkte erschwert sein kann. Bei Misslingen verliert man 2W6 AuP und W3 LeP.

Das Ende der vulkanischen Seen ist fast erreicht, da faucht unter den Helden eine heiße Gasblase empor, die das Luftschiff ins Schwanken bringt und allen den Atem raubt. Avin versucht hektisch, das Schiff noch weiter aufsteigen zu lassen, dann fällt er in Ohnmacht.

Ihr steigt höher und höher, bekommt wieder frischen Atem in eure Lungen. Avin ist immer noch ohne Bewusstsein. Die Sulphurgräben habt ihr tief unter euch gelassen, doch ihr steigt noch weiter: Die Ballons haben sich weit aufgebläht, die Seile knirschen unter der Anspannung. Es wird kälter.

Avin hat einen Notaufstieg aktiviert, der die *Nebelkranich* bis an die Portale des Götterhimmels tragen wird, wenn er nicht von kundiger Hand abgebrochen wird.

Je höher das Schiff treibt, desto kälter wird es. Der Wind pfeift schneidend; irgendwann bilden sich erste Eiskristalle und zermürben das Gewebe der Ballons. Die Luft wird dünner: Lassen Sie als Spannungselement am Spieltisch immer wieder mal auf Konstitution würfeln. Bei jeder misslungenen Probe sinkt die Eigenschaft um einen Punkt, bis ein Held kaum noch zu Bewegungen in der Lage ist. Die Wolken werden durchstoßen und hinterlassen klamme Feuchtigkeit. Die vereisten Seile drohen zu brechen, wenn das Eis nicht abgeschlagen wird (FF-Probe). Bevor "mehr Himmel unter einem, als über einem ist", wie die Vinshina zur tödlichen Höhengrenze sagen, die sie nicht zu überschreiten wagen, sollte eine Gegenmaßnahme der Helden gefruchtet haben:

● **Avin aufwecken:** Dies mag durch Rütteln, einen kalten Wasserguss oder auch Zauberei gelingen – jedoch erst, wenn Sie es für gekommen erachten, um die Szene spannend zu gestalten.



● **Ballons kappen:** Um einzelne Ballons aus dem Netz zu entfernen, müssen die entsprechenden Halteseile durchschnitten und das Netz an der richtigen Stelle aufgetrennt werden: Auf alle Fälle eine waghalsige Kletterpartie in mehreren Millia Höhe und bei möglicherweise plötzlich auftretenden Windböen.

● **Das Schiff steuern:** Wer versuchen will, mittels des Steuerxylophons und des Schlägels das Schiff dazu zu bringen, den Auftrieb zu verringern, kann sich mit Proben auf *Fluggerät Steuern* und *Musizieren* versuchen. Jeder Klang verursacht etwas in der organischen Funktionsweise der *Nebelkranich*, jede Tonfolge beeinflusst den Flugweg des Schiffes. Nach einigen womöglich gefährlichen Fehlversuchen (Schräglage, Segel unsinnigerweise einfahren oder aufspannen, zappelnde Ballons) sollte es dem Held gelingen, 'aus Versehen' auch die richtigen Signale für einen behutsamen Sinkflug zu geben.

Myrennis: Streitende Heerscharen

Nachdem die *Nebelkranich* endlich wieder normale Flughöhe erreicht hat, steuert Avin im bewaldeten Waldland erschöpft einen Landeplatz an: ein ausgetrockneter Baum auf einer Lichtung, an dem gut die Nacht verbracht werden kann. Nur eine halbe Millia entfernt leuchtet es aus den Bauernhäuser einer nahen Domäne.

Die Helden können – entweder, indem sie selbst die Ansiedlung aufsuchen, oder weil neugierige Feldarbeiter das Wolkenschiff bestaunen – in Erfahrung bringen, dass sie sich hier im Grenzland der Provinzen Vicolias und Oremphis befinden, die derzeit ob der Bastion Myrennis im Krieg miteinander liegen. Die Bastion liegt einige Millia nordwestlich, bewacht den Zugang zu einer reichhaltigen Aquamarinmine und soll in ihren Tiefen arcanomechanische Geheimnisse hüten.

In der Nacht erhalten die Helden Besuch von einer Plage von fingerlangen Dschungelameisen: Der Baum, an dem die *Nebelkranich* ankert, beherbergt ihren Bau und sie schätzen alles, was süß schmeckt. Ihre Säure färbt die Haut für W6 Tage puterrot, Haare werden dagegen ausgebleicht.

Früh am nächsten Morgen wird erneut aufgebrochen.

Bald nachdem das Wolkenschiff wieder abgehoben hat, macht ihr vor euch eine gedrungene Festung auf einem Felsen aus, zu deren Füßen ein breites Flusstal liegt. Ihr erkennt Truppen diesseits und jenseits der Mauern: Belagerer und Verteidiger, über denen verschiedene Fahnen wehen. Die Belagerer, zwei bis drei Lokeden Fußtruppen, verfügen über mehrere Wurfmaschinen und haben ihre Zelte rings um die Bastion – zweifellos das besagte Myrennis – positioniert. Auf der Burg sind Draglossas gegen die Angreifer gerichtet.

Beide Lager machen einen eher ruhigen Eindruck, dieser Zustand hält wohl schon seit Oktalen so an.

Die Flaggen sind erkennbar als das Zeichen des Hauses Kouramion (Myrennis, gekreuzte silberne Kentemen über silbernem Pflug auf Purpur) und des Hauses Eupherban (Belagerer, offene goldene Hand auf Schwarz).

Die Festung besitzt nicht sonderlich hohe Mauern, aber mehrfache Wälle von riesigen Ausmaßen. Die einzige Straße, die zu ihr hinführt, fällt an beiden Seiten steil ab und wird von den Belagerern kontrolliert. Im Streit darum, wem Myrennis gehört, wechselt die Festung meist mehrmals innerhalb eines Jahres den Besitzer: Entweder die Trodinarin von Oremphis (eine Eupherban) oder der Trodinar von Vicolias (ein

Kourmanion) pflanzen dann ihr Banner auf. Endlich hat sich der Horas in Balan Cantara zu einem Richtspruch in dieser Frage durchgerungen und den Asharielboten Jorkiel ausgesandt, um seine Entscheidung zu verkünden.

Der Ashariel möchte von den Helden an der Feste abgesetzt werden – oder aber seine Botschaft dort abgeliefert wissen. Dies ist jedoch nicht so einfach, wie man glauben möchte: Die Belagerer fürchten, dass das plötzlich auftauchende Vinshinaschiff Entsatz für die Eingeschlossenen bringen könnte. Auf der anderen Seite glauben die Besetzer der Bastion an eine Kriegslist der hinterhältigen Eupherban: ein gekapertes Vinshinaschiff voller Brandöl ...

Bald sausen also von beiden Seiten Pfeile und Bolzen zur *Nebelkranich* herauf, die Draglossas heizen die Luft auf und schmoren die Seile an. Ballons verlieren an Luft, Helden werden – je nachdem, wo sie sich aufhalten – von bis zu W6 Geschossen getroffen. Es liegt an der Gruppe, möglichst schnell den verletzten Ashariel und seine Botschaft auf die Festung zu bringen, während Avin Nevisu eiligst verschwinden möchte.

Werfen Sie einen Würfel: Bei einem geraden Ergebnis spricht der Horas die Festung Oremphis zu, bei einem Ungeraden dagegen Vicolias. Innerhalb eines Vierteljahres gibt sich die unterlegene Partei damit ohnehin nicht zufrieden und stürmt wiederum die Bastion ...

Spilleiter-Tipp: Sturz in die Tiefe

Vom Wolkenskreuzer in die Tiefe zu fallen ist ständige Gefahr während der Luftreise und kann immer bei einer waghalsigen Aktion, einem Würfelpatzer oder während einer Kampfsituation geschehen. Als Spilleiter sollten Sie den Charakter nicht mitleidlos sterben lassen, sondern spannende Rettungsmöglichkeiten inszenieren.

● Das letzte Festklammern an der Reling, einem Seil, einem Haken oder Streben kann noch mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +2W6 gelingen. Sich wieder hinaufzuwuchten, braucht eine *Klettern*-Probe. Mit ein wenig Glück verfängt sich der Held auch in einem Seitennetz oder bleibt mit dem Kragen am Kielsegel hängen.

● Fallende Helden können sich womöglich selbst durch Magie retten: durch die Verwandlung in ein flugfähiges Wesen, die Herbeirufung von Schwerelosigkeit (etwa mit der seltenen Matrize *FEDERFALL* des Hauses Partholon, siehe *MyMy* S. 41) oder die Kontrolle über Luftgeister. Als letzte Rettung können Sie Avin in ein magisches Kupferhorn stoßen lassen, mit dessen Klang ein Wirbelwind hinter dem Fallenden hersaust, ihn auffängt und an Bord zurückschleudert: ein Genie der Winde.

● Ein Sturz aus der *Nebelkranich* ist nur zu überleben, wenn sie sich knapp über dem Boden befindet. Jeder gefallene Grad Höhe verursacht 1W6–1 SP Fallschaden, gegen den Rüstung nicht schützt. Bei Stürzen aus niedrigerer Höhe kann man versuchen, halbwegs elegant aufzukommen und so den Schaden zu minimieren. Dazu ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe nötig, die pro Grad Höhe um 1 Punkt erschwert ist (bis zu einem Maximum von +10). Pro übriggebliebenem Talentpunkt kann der Held einen W6 (üblicherweise den mit der höchsten Augenzahl) vom Gesamtschaden abziehen.

Über dem Dschungel fällt ein Held durch weiches Blattwerk, so dass er trotz größerer Höhe nur 4W6 SP erleidet. Ein Sturz ins Wasser könnte auch bei der üblichen Flughöhe von 100 Grad überlebt werden, wenn mittels einer *Körperbeherrschungs*-Probe +6 elegant eingetaucht wird: W6 SP.



Die Windkämme

Gewogene Lüfte

Die schneebedeckten Höhenzüge der Windkämme mit ihren flachen Gipfeln kommen im Laufe des Tages immer näher. Vor euch breiten sich nebelfeuchter Bergwald, tiefblaue Seen und feuchte Savannen mit grünem Gras aus, in das der allgegenwärtige Wind Wellen schlägt.

Avin Nevisu verbringt Stunden damit, seine Frisur kompliziert neu zu flechten und kunstvoll mit Federn zu akzentuieren. Er kleidet sich in ein paradiesbuntes Festgewand und fordert euch auf, einem Gebet an Avinas, dem Schutzgott eurer Reise, teilzunehmen.

Die Anbetung fremder Götter neben den eigenen hat in Myranor Tradition, doch bei den Vinshina gilt es als große Ehre, von ihnen zu einer Verehrung Avinas' eingeladen zu werden: Für gewöhnlich ist der 'Bodensatz' nicht würdig, dem Paradiesvogel zu huldigen, so dass Avin zornig wird, wenn jemand sein großzügiges Angebot ausschlägt. In der Zeremonie vor dem Altar lauscht Avin dem Rauschen des Windes, tanzt meditativ in den Böen, ruft auf Vinshinish laut die Gunst des Vogelgottes herbei und preist sein großes Reich, das von den Schwingen des Morgens bis zu den Schwungfedern des Abends reicht. Jeder Teilnehmer muss einige kehlige Worte nachsprechen, ein Flamingoi (das kurz vor dem Schlüpfen ist ...) mit der Hand zerdrücken und etwas in die vergoldete Opferschale spenden. Anschließend überantwortet Avin den Inhalt mitsamt rotem Leuchtstaub dem Wind. Hat ein Held etwas offensichtlich Unpassendes geopfert, können Sie später angesichts der nachfolgenden Katastrophen Zweifel in ihm säen: Hat seine Gabe den Vogelgott erzürnt?

Tropensturm

Während die *Nebelkranich* zwischen feinen weißen Wattewolken hindurch nach Norden segelt, auf die höchsten Gebirgszüge zu, ballen sich im Osten Massen von dunklen Wolkenfäusten zusammen, die einen Sturm vom Thalassion bringen. Schon von hier aus sind Blitze zu erkennen, die in der Wolkenfront zucken. Der Dschungel unter dem Schiff wird dunkel und ruhig, während die Windstärke immer weiter zunimmt und den Wolkenkreuzer ins Schwanzen bringt. Der Vinshina setzt seine Federnhaube ab: "Das ist der Teren Vorek – ein Zyklon, der in seinem Zentrum so stark ist, dass er Tiefseefische und Seegrün mit sich führt. Macht alles sturmfest!"

Avin lässt das Schiff höher steigen und versucht, den Sturm zu nutzen, um schnell vorwärts zu kommen. Um diesen Effekt zu erreichen, wirft er die Luftschrauben an. Er braucht mindestens zwei starke Helden zur Kontrolle von Heck- und Kielsegel, mit deren Hilfe in den tobenden Lüften der Kurs gehalten werden soll. Lassen Sie sich von der Gruppe beschreiben, wie sie sich davor bewahren wollen, von Bord gefegt zu werden. Verdeckt gewürfelte *Fesseln/Entfesseln*-Proben können in einem kritischen Moment darüber entscheiden, wie gut ein Knoten geknüpft worden ist.

Das Wolkenschiff wird von einem Luftstoß zum nächsten geworfen und taumelt fast hilflos zwischen den

Gewalten. Ihr wisst kaum noch, wo oben und unten ist. Überall ein dunkles Wolkenmeer, eisige Regentropfen stechen wie Nadeln ins Fleisch und der Sturm übertönt jeden Schrei. Avin steht, sein Federkleid gestäubt, fest vor dem Steuer und versucht, den Kurs zu halten. Die Segel sind bis zum Zerreißen gespannt, und es scheint ein Wunder, dass sie noch nicht zerfetzt sind. Chrysirs Blitze zucken durch das Chaos, mal fern, mal so nah, dass euch die Haare zu Berge stehen. Doch dann wird es mit einem ohrenbetäubenden Laut gleißend hell um euch, verwehender Brandgeruch, gerissene Seile: Ein Blitz hat eingeschlagen!

Die Helden stehen an allen wichtigen Stellen, um den drohenden Absturz zu verhindern. Verlangen Sie gelegentlich GE-Proben, wenn die Helden demonstrieren sollen, dass sie trotz des schwankenden Luftschiffs auf den Beinen bleiben.

● **Brand bekämpfen:** Im vorderen Unterdeck ist ein Feuer ausgebrochen, das durch den Sturm eher angefacht als ausgeblasen wird. Trinkwasser und der Inhalt der Sandsäcke können ein Ausbreiten der Flammen verhindern.

● **Ballon festhalten:** Ein Held sieht mit Schrecken, dass sich einer der kleineren Ballons aus dem Haltenetz zu lösen droht. Mit einer GE-Probe kann er das Seil zu fassen kriegen und sich mit den Beinen an der Reling festklemmen. Er erleidet fortan alle 10 KR 1 SP und muss eine KO-Probe ablegen, um den Ballon nicht doch loszulassen – oder den Halt zur Gondel zu verlieren und mit dem Ballon in den Sturm zu verschwinden ...

● **Statue zusammensetzen:** Die glorreiche Idee, sich mit Chrysirs Artefakt vor seiner Gewalt zu schützen, muss hier leider versagen. Im tobenden Gewitterchaos beginnen die Teile der Krisrstatue beim Zusammensetzen zwar zu leuchten, doch werden die Helden schmerzlich feststellen müssen, dass ihre Macht ohne die letzten beiden fehlenden Teile zu schwach ist. Wollen Sie Ihren Spielern Respekt vor dem Luftgott einflößen, honoriert Chysir den Versuch – und schickt einen Blitz mitten in die Statue (2W6 SP für jeden, der sie berührt).

● **Segel einholen:** Das Kielsegel droht im stärksten Zyklon zu zerreißen, wenn es nicht rechtzeitig zusammengefaltet wird. Hierzu muss ein Held schleunigst kurbeln (KK-Proben, bei jeder misslungenen Probe stellen die überzähligen Punkte den Bruchfaktor des Segels dar). Ganz gleich, wie viel die Helden von dem Wolkenkreuzer retten konnten: Avin ist gezwungen, zu landen, um Reparaturen einleiten zu können.

Ausgestoßene des Himmels

Landung

Im Sinkflug sucht die *Nebelkranich* bei schwerem Sturm einen Landeplatz, eilig wird das Kielsegel eingeholt. Die Berglandschaft besteht aus hohen Hügeln, Geröllfeldern und Felsabbrüchen sowie Wäldern von gradu hohen Riesenhütlerpilzen. Plötzlich erkennt ihr aus der Luft gewaltige Felsmalereien auf einem Bergsattel: Bilder, aus farbigen Steinen gebildet, so groß, dass sie nur aus der Luft auszumachen sind – verschlungene Symbole, Kreise und Flugechsen-silhouetten mit über hundert Grad Spannweite. Avin setzt inmitten des letzten Bildnisses zur Landung an.



Der Wolkenkreuzer droht sich bei starkem Seitenwind zu überschlagen: Die Insassen erleiden W6 TP. Dann schwebt das Schiff still in der Luft, so dass der Kiellmast ein Dutzend Grad über dem Boden endet. Die Ballons werden schlaff und eingeholt, die Gondel mit Eisenpfählen am Boden befestigt.

Die Bilder an den Bergen wurden von einem ehemals fliegenden Volk errichtet: Letzte Reste des Krisravolkes, das vor Jahrtausenden Mayenios bewohnt hat, nun aber nur noch eine degenerierte Barbarenrasse ist. Die Nekresra, wie sie sich nun selbst nennen, bemerken bald das Himmelschiff, das ihnen der Zyklon gebracht hat, und nähern sich vorsichtig.

Die Götter aus der Höhe

Gut eine Stunde nach der Landung bemerkt ihr einige Kreaturen (?), die sich an die *Nebelkranich* anschleichen: flugechsenartige Wesenheiten von vielleicht anderthalb Grad Größe, die mal auf zwei Beinen gehen, mal auf allen Vieren kriechen. Ihre grauviolette Schuppenhaut wird stellenweise von geflochtener Graskleidung bedeckt. Ihre Schwingen sind allerdings nur noch lose Fetzen. Im breiten Kopf sitzen zwei hekrische blickende Augen.

Nachdem sich etwa drei Dutzend Echsenartige in zwanzig Grad Entfernung versammelt haben, tritt eine Wesenheit mit verzweigtem Stab vor und spricht: "Krrss ... Seid willkommen ... krrss, ihr Götter des Himmels ... krrss."

Die Nekresra halten die Insassen des Wolkenschiffes aufgrund ihrer Flugfähigkeit für überlegene Wesen, denen Verehrung gebührt. Sie bieten den Helden alle Hilfe an, wagen es kaum, ihnen in die Augen zu blicken, bestehen aber darauf, dass Avin und die Spielercharaktere in primitiven Körben von den Nekresra (jeweils sechs Träger) umhergetragen werden: Es heißt, dass die Himmelswesen ihre Kräfte verlieren, wenn sie zu lange festem Grund ausgesetzt sind. Sie laden die Gruppe offenbar zu sich ein, damit sie dem 'Zorn des Sturmdämonen' entzogen sind. Avin, der an Bord bleiben will, wird nicht weiter behelligt (und eventuell andere Helden mit ihm). Die flugechsenartigen errichten sechs Wachfeuer in respektvoller Entfernung um die *Nebelkranich*. Die Nekresra sprechen ein einfaches, aber den Helden unbekanntes Idiom. Nur wenige beherrschen einige Brocken Myranisch. Sie verfügen bergab über große Nestbehausungen aus zusammengeflochtenem Reisig, die in dichten Pinienwäldern hängen. Ihre Kultur kennt nur Holzwerkzeuge, Feuer und zahllose Insektengerichte. Beim Genuss eines erfrischenden Käfernektars können die Helden mehr über die Nekresra erfahren.

● Die Nekresra sind die letzten Überlebenden eines einst größeren Volkes, das unter dem Namen Krisra die Lüfte beherrscht hat. Es gibt von den Nekresra jedoch nur noch so viele "wie Bäume am Fluss Cobenis stehen" – was immer das heißt. Es steht in ihren Orakeln, dass ihre Zahl immer geringer wird, immer weniger Kinder die Blätter der Bäume erblicken und innerhalb von wenigen Generationen auch die letzten Nekresra verschwunden sein werden.

● Die Krisra bevölkerten vor vielen Zeiten die fruchtbaren Wälder nördlich des Gebirges. Doch sie ließen zu, dass Schuppenlose ihre Brutbäume vernichteten und sie dem Verwehen im Wind geweiht wurden. Ihr Gott Chr'Ssir'Ssr sandte seine Häsher, die modernsten *Karchysi*, um sie zu bestrafen: Sie zerfetzten allen übrig gebliebenen Krisra die Schwingen und warfen sie in die Schluchten der Windkämme. Aventurischen Helden sollten die *Karchysi* von ihrer Überfahrt im Abenteuer **Reise zum Horizont** bekannt vorkommen.

● So entstanden die flugunfähigen Nekresra, die im Laufe der Zeit das große Wissen und die Zauberkräfte ihrer Vorfahren verloren, die Meis-

ter der Luftbeherrschung und Lebensformung waren. Da es ihnen selbst verwehrt ist, beten sie alles an, was fliegt, insbesondere die großen Flugkörper der Haarträger, die sie bisweilen von Ferne sehen. Beim Gedanken an die Freiheit des Himmels, aus der sie ausgestoßen wurden, zittern ihre Köpfe, als würden sie weinen.

● Noch heute gibt es in der nun baumlosen Savanne nördlich der Windkämme alte Wohnstätten und Höhlenstädte der Krisra, in denen ihre Himmelsgaben lagern sollen, aber auch Waffen für den Kampf gegen die schuppenlosen Baumfäller.

● Die Helden sollen als Himmelswesen einige dargebrachte Nekresra-Eier berühren und mit Speichel benetzen. Ganz bestimmt sei ihre Kraft ja ein Segen für die Ungeborenen.

● Sollten die Nekresra irgendwann einen der Splitter der Statue sehen, dann entsteht große Aufregung, denn sie erkennen ihn als Teil einer alten Überlieferung wieder. In diesem Fall wird ein alter Nekresra vortreten und den Helden die »Sage von dem gesplitterten Wächter« erzählen (siehe unten).

Jede Anweisung der Helden wird von den Nekresra willig befolgt, allerdings bewirken deren fremdartige Riten, aufkeimende Wünsche an die 'Himmlichen' und ihre primitive Kultur nicht gerade, dass sich die Spielercharaktere wohlfühlen werden. Nach einer Nacht ist dank der Hilfe der Nekresra die *Nebelkranich* wieder flugfähig und steigt unter dem krächzenden Jubel der Echsenwildn mit einem erleichterten Avin Nevisu am Steuer dem Himmel entgegen.

Die Sage von dem gesplitterten Wächter

Als der heilige und unfehlbare Chr'Ssir'Ssr in Seiner Weisheit beschloss, die unwürdigen Krisra zu bestrafen, da nahm Er ihnen auch das größte ihrer Heiligtümer: die Quelle von Stärke und Leichtigkeit. Die schwarze Figur jedoch, die die Quelle bewacht hatte, ließ Er von Seinen *Karchysi* zerschlagen und die Splitter in alle Winde verstreuen. Wenn aber eines Tages alle Splitter wieder beisammen sind und am richtigen Orte vereint werden, dann wird Er die Quelle wieder fließen lassen und ein Strom aus großer Kraft wird sich über das wüste Land ergießen und es befruchten.

Mit dieser alten Überlieferung erhalten die Helden einen Grund, die Statue wirklich an dem davor vorgesehenen Ort zusammenzusetzen und damit dem Verhängnis seinen Lauf zu lassen.

Sollte sich bei den Nekresra keine Gelegenheit ergeben, den Helden diese Sage zuzuspielen, dann können Sie sie ihnen auch im Tempel des stürzenden Gottes (s. S. 37) zuspähen.

Weitere Informationen haben die Nekresra nicht, und sie wissen auch nicht, was es genau mit der 'Quelle von Stärke und Leichtigkeit' auf sich haben könnte. Aber sie sind der festen Überzeugung, dass es sich bei dem gesehenen Splitter um einen Teil des Wächters der Quelle handelt.

Wolkenqualle voraus!

Ihr fliegt dicht unter der Wolkendecke über ein stumpfes Gewirr aus grauen, rostbraunen und weißen Felsen, die sich mal zu schroffen Zacken und Kegeln erheben, mal tiefschattierte Schluchten und Klammern bilden, durchtost von Bergflüssen, die immer wieder im Gestein verschwinden oder daraus hervortreten. Plötzlich taucht hinter einem Berg ein anderes Flugobjekt auf: ein ballonförmiger Leib, der wie eine Qualle lange Nessel-fäden hinter sich herzieht. Das Ding ist drei Dutzend



Gradu lang und wabert doch grazil über die Windkämme. Als es näher kommt, bläht es sich auf und scheint seine helle Farbe ins Rötliche zu verändern.

Die Helden werden einer Wolkenqualle ansichtig. Zu diesen Wesen finden Sie mehr Informationen und die Werte im **Anhang** auf Seite 61. Die Wolkenqualle trägt in ihrem Gewebe eine lange, abgebrochene Lanze, die bei näherer Betrachtung und entsprechenden Kenntnissen als Waffe der Ashariel erkannt werden kann. Die Qualle konnte der Begegnung mit einem Ashariel entkommen, windet sich aber in Todes-schmerzen und attackiert blind alles, was fliegt. Sie rammt das Schiff mit ihrem Rumpf und greift alles an Bord mit ihren Nesselfäden an. Avin steuert die *Nebelkranich* nach den ersten Angriffen in eine Schlucht, an deren Grund ein Bach braust, und schließlich in die geräumige Höhle, aus der das Wasser kommt. Beschreiben Sie, wie die Ballons bereits stellenweise die Höhlenwände berühren (RAUMANGST-Probe). Das Kielsegel muss eingeholt werden, wenn es nicht ins Wasser tauchen soll. Am anderen Ausgang scheint man die Wolkqualle abgehängt zu haben, bis sie wieder über das Wolkenschiff herfällt. Haben die Helden die Kreatur aber schließlich besiegt, stirbt sie:

Der große, luftige Leib krümmt sich zusammen, die Nesseln zap-peln erst panisch und werden dann schlaff. Langsam treibt die Qualle nach oben, immer höher und höher. Bald streift sie die Wolken und steigt weiter in den Himmel hinauf.
"Darum findet ihr Bodensätzigen nie die toten Leiber der Wolken-qualen", belehrt euch Avin augenzwinkernd. "Die Mächte der Winde nehmen sie zu sich."

In den Netzen der Wolkenraupen

Hoch aufragende Berggiganten, tückische Fallwinde und Luftlöcher in der Tiefe zwingen die *Nebelkranich* zum Aufstieg. Eurem Flug schließt sich ein Schwarm Gauraben an, dem die Winde in Bodennähe ebenfalls zu tückisch sind. Dicke Wolken, die biswei-len fadenförmige Anhängsel bilden, türmen sich schwer über euch. Plötzlich bemerkt ihr, wie das gleichmäßige Schlagen der Fahnen aus dem Takt kommt und wie sie nur noch träge flattern. Dann seht ihr auch einige Vögel hilflos in der Luft zappeln und erst jetzt könnt ihr hauchfeine Fäden wahrnehmen – ein Gespinst, dass vor und über euch den Himmel erfüllt und nach euch zu greifen beginnt.

Die *Nebelkranich* und ihre Besatzung befindet sich in den herabhängenden Fäden des *Schwadenschwärmers*, einer großen Schmetterlingsart, die in den Lüften lebt und dort ihrer Brut Nester webt. Das magische Gespinst webt Wolken ein, gibt ihnen feste Form und benutzt sie als Treibkörper, in die der Schmetterling seine Eier legt.

Viele der im Wind schwebenden Fäden lassen ihre Beute nicht mehr los, sobald sie mit ihr in Berührung kommt. So dient das seidige Netz den schlüpfenden Raupen zugleich als Vorratskammer. Wenn sie sich genügend genährt haben, lösen sie die eingesponnenen Wolken und verpuppen sich darin. Treibt diese Wolkenhülle davon und verliert schließlich an Höhe und Konsistenz, löst die Puppe sich auf und ihr entschlüpft ein graublauer Schwadenschwärmer, der aufgrund seiner weißblauen Unterseite vom Boden kaum auszumachen ist. Anhaltspunkt für die große Verbreitung des Schwadenschwärmers ist, dass sogar der Festumer Tiergarten in Aventurien Exemplare dieser Riesenschmetterlinge besitzt.

Mit der *Nebelkranich* ist den Schwadenschwärmerraupen ein dicker Brocken ins Netz gegangen, und neugierig geworden lassen sich an hauchdünnen Fäden 2W6 Raupen hinab, um die vermeintliche Beute zu inspizieren. Sie attackieren in ihrem Fresstrieb alles, was sich bewegt (Reaktion auf Bewegungen); einen still stehenden Gegner nehmen sie hingegen nicht wahr.

Avin Nevisu gibt vor, dieser Spezies noch nie begegnet zu sein. Jegliche Vermutungen der Helden über die Herkunft der Wolkenseide von diesen Raupen quittiert er mit einem spöttischen Lächeln. Für ihn scheint es übrigens offensichtlich, dass die Wolkenraupen sich von Vögeln und anderen Wesen der Luft ernähren, damit ihre Wolkennester in der Höhe treiben können. Nehmen die Helden Fangfäden mit, so verlieren sie an Stärke, je näher sie dem Erdboden kommen und lösen sich letztendlich ganz auf.

Bisweilen treiben am Wolkenschiff kleinere Fetzen fester Wolken vorbei, die man einfach mit der Hand ergreifen kann, als bestünden sie aus Watte. Wollen die Helden neugierig eine der großen Brutwolken betreten (je nach Schritt einmal sehr fester, häufig nachgiebiger und manchmal doch nur luftiger Untergrund ...), bieten Sie Ihnen eine bizarren Anblick: Überreste von Berg- und Zugvögeln, Chitinskelette einiger Großlibellen und selbst ein Horndrachengerippe. Dazwischen in Wattebausch geschlagene, blau-gelbe Kokons und sich hin und her walzende Raupen. Seltsame Pilze machen sich stellenweise auf den verfestigten Wolken parasitär breit.

Vielleicht findet die Gruppe auch das Wrack eines hier gestrandeten Insektopters, der vor Jahren eine kostbare arcanomechanische Appa-ratur nach Balan Mayek bringen sollte.

Sturz in die Steppe

Lichterzug im Morgengrauen

Um das letzte Stück Weg über die mayenische Savanne möglichst bald zurückzulegen, startet Avin den Wolkenkreuzer bereits lange vor Sonnenaufgang, wenn noch die Sterne leuchten. Bald sehen die Helden unter sich in der abschüssigen Landschaft eine lange Lichterkette: gewiss 50 Leuchtpunkte, einige davon grünlich brennend.

Wenn sich die Gruppe für das Phänomen interessiert (oder Avin die Gelegenheit für ein gutes Geschäft wittert), können

Sie auswählen oder erwürfeln, auf was die Helden stoßen (W6):

- 1: Ein Zug von 150 Vesai aus Vinerata samt Wagen und Tieren, die an der Thalassionküste eine neue Kolonie gründen wollen.
- 2: Ein Transport von 200 Feldsklaven, die von 30 Myrmidonen und Söldnern bewacht werden.
- 3: Paarungstänze von Zhindekhi-Käfern, zwei Gradu lange Blattkäfer, die ein leuchtendes Hinterteil besitzen.
- 4: Ewig brennende Fackeln, die ein längst verlassenes Heiligtum eines nun kopflosen Götzen mit drei Krallenbeinen und Stachelwanst markieren.
- 5: Irrlichter in einem Teersumpf.



6: Die Lichter erlöschen, kaum, dass die *Nebelkranich* niedergeht. Außer Steppe ist nichts mehr zu finden.

Und der Himmel verdunkelt sich ...

Nach all den Beschädigungen, die die *Nebelkranich* erleiden musste, bringt eine Plage der Wüsten und Savannen den endgültigen Absturz, der die Helden dazu zwingt, den restlichen Weg zu Fuß zurückzulegen.

Der Schwarm

Ihr reitet friedlich auf den Winden über eine Hügelschleife, aus deren gelbem Gras bisweilen Akazien und Farnbäume ragen. Hochplateaus mit mächtigen Felswänden nehmen euch manchmal die Sicht zum Horizont, wo irgendwo das Lager Mendyktes sein muss. (Sinnenschärfe-Probe) Mit einem Mal liegt ein Summen in der Luft und schwillt immer weiter an, bis es ein alles durchdringendes Beben ist, unter dem Luft und Boden aufstöhnen. Dunkler Nebel rieselt von einem Hochplateau rasend schnell herab. Nein, kein Nebel, sondern Heuschrecken! Ein gewaltiger Schwarm zahlloser Landfresser!

Die Helden haben nur 10 KR Zeit, um zu reagieren, dann ist der Schwarm brummend über ihnen. Die gelben Heuschrecken sind fingerlang und nagen an allem, was ihnen zwischen die Kiefer kommt. Sie nehmen die Sicht und dringen durch jede Öffnung auch in das Unterdeck vor. Die hungrigen Insekten rauschen in 2W6 Minuten über das Wolkenschiff her. Würfeln Sie für jede Minute einen W20: Bei einem Ergebnis von 1 bis 5 erhält ein Held SP gleich der gewürfelten Zahl.

Die Heuschrecken bedecken Kleidung, Haar, Augenlider und drücken euch mit ihrer schieren Last nieder. Alles ist in zirpende Dunkelheit getaucht, die der Sturm zahlloser fliegende Insektenkörper hervorbringt. Zernagte Seile zerspringen, Bambusrohre brechen auseinander, Ballons senken sich herab. Irgendwo schreit Avin panisch: "Das ist das Ende! Wir stürzen ab!"

Unter der Last des Schwarms wankt die *Nebelkranich* in die Tiefe. Gönnen Sie es den Helden, durch Abwerfen der Sandsäcke das Schlimmste zu verhindern. Der Kielmast schlägt schließlich, Staub und Insekten aufwirbelnd, in der Savanne auf: 3W6 SP, verringert um übrig behaltene Punkte einer *Körperbeherrschung*-Probe. Ein bedrohliches Knacken ist zu vernehmen, das befürchtete Splittern des Mastes bleibt jedoch aus. Kurz über dem Erdboden kommt die *Nebelkranich* zum Stillstand. Der Schwarm zieht schließlich weiter, um anderswo sein vernichtendes Werk fortzusetzen.

Unter sengender Sonne

Während die letzten Heupferde zirpend davon hupsen und ihre ohnmächtigen Gefährten bergt, wird das Ausmaß des Absturzes deutlich: Das Kielsegel ist zerdrückt, die Gondel an einigen Stellen schwer beschädigt. Ein Ballon ist verlorengegangen, ein anderer hat seinen Inhalt verloren und hängt schlaff auf der Erde.

Avin ruft mehrfach den Himmel, die Winde, Avinas und seine Schwiegermutter an, wie denn dieses Unglück habe geschehen können. Er stellt nach einiger Zeit fest, dass genug Ersatzteile vorhanden sind, um das Schiff wieder flott zu machen – das braucht jedoch fachkundige Hände und Zeit. Da vor allem kompliziertes Steuergerät beschädigt wurde, würde eine Reparatur mit Hilfe der Helden nur unwesentlich kürzer dauern als ohne sie. Er schätzt den Zeitaufwand auf etwa eine None. Wie er die schweren Beschädigungen ohne fremde Unterstützung in dieser Zeit beheben will, erklärt er nicht, sondern spricht nur davon, dass er durchaus "unsichtbare Gehilfen" habe, während er sich versichert, dass in den Bambusrohren noch das vertraute Rauschen zu hören ist.

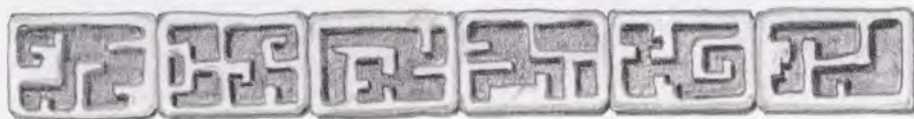
Damit seine Sippe dennoch gerettet werden kann, appelliert er an die Helden, alleine weiter nach Norden loszuziehen und ihren Weg zu Fuß über die Savanne bis zu den Schargrimmzähnen zu finden. Sie müssen das Lager der Mendykte erreichen, bevor die Optimatin das Wolkenschiff nach regulärer Zeit zurückerwartet oder gar Nachricht von den besiegten Luftpiraten bis zu ihr dringt. Die Teile der Krisrastatue und den Vinshinakompass (siehe S. 24) gibt er ihnen mit. Er ist nicht bereit, seine kostbare *Nebelkranich* allein zu lassen: "Das alte Mädchen bekomme ich schon wieder hin, bei allen Windläufern."

Er verspricht den Helden, an den Schargrimmzähnen zu erscheinen, sobald das Schiff wieder fliegt. Ein kleiner Goldkrangenvogel in einem Käfig, den er der Gruppe mitgibt, kann dazu dienen, ihm eine Botschaft zukommen zu lassen.

Abenteuerpunkte

Hiermit endet der zweite Teil des Abenteuers, die Luftreise über die Windkämme. Die Helden erhalten einen Pauschalbetrag von **200 AP** sowie bis zu weiteren **100 AP** für besonders tatkräftige Einsätze während einzelner Szenen.

Helden mit *HÖHEN-* oder *FLUGANGST* erhalten zwei Versuche, durch Unterwürfeln ihre schlechte Eigenschaft um einen Punkt zu senken. Aufgrund der gewonnenen Erfahrungen können Sie Steigerungen für die Talente *Klettern*, *Geographie*, *Wettervorhersage* und vor allem *Fluggeräte steuern* verteilen, vielleicht auch für *Körperbeherrschung*, *Tierkunde* und *Sprachen kennen*.





Kapitel III: Steppenspuren

»Bläst dir der Wind ins Gesicht, schau einfach auf den Boden: Er sagt dir, wo du bist.«
—Weisheit wandernder Vesai

In diesem Teil des Abenteuers reisen die Helden durch die trockene Steppe Ciriaddas und stoßen in der Wildnis und der Stadt Aiphanides

Flimmern über der Steppe – Ciriadda

Etliche Epochen lang haben Regenfälle an den Nordhängen der Windkämme große Wälder gedeihen lassen, in denen Magnolien, gewaltige Säulenbäume und die himmelshohen Asrapanazedern wuchsen. Diese feuchtwarmen Gefilde gaben lange vor den Menschen anderen Rassen, wie den in den Aufwinden segelnden Krisra, eine Heimat.

Mit der Gründung Balan Mayeks vor etwa vier Jahrtausenden änderte sich dies. Als man die Wälder im Umfeld der Stadt dem Bau der gewaltigen mayenischen Flotte opferte, wurde auch das Holz des südlichen Mayenios geschlagen. Besonders die Asrapanazedern mit fünfzig Grad Höhe waren begehrtes Bauholz für die Werften. Dabei störte es niemanden, dass sie Behausung und Brutstätte für das Flugechsenvolk der Krisra waren, die mit dem Wald verschwanden. Man benannte gar die ganze Provinz nach den Zedern: Ciriadda.

Heute ist nach diesem Raubbau vielerorts nur noch eine karge Steppenlandschaft zurückgeblieben. Das Wasser, das einst den Boden tränkte, hat nicht nur die fruchtbare Erde davongetragen, es hat zudem tiefe Furchen und Schluchten ins Land gegraben.

Der Marsch durch die Steppe

Die Helden stoßen in diesem Teil des Abenteuers auf eine trostlose und ausgebeutete Landschaft.

Vom Landeplatz der *Nebelkranich* bis zu den Schargrimmiszähnen sind es etwa 50 Millia – eine Entfernung, die die Gruppe unter günstigen Bedingungen in zwei Tagen zurücklegen kann. Das Klima ist trocken und warm, ein Umstand, der nicht nur AQUATISCHEN LEBEWESEN Probleme bereitet. Der Marsch durch kniehohes Gras, über nachgebende Geröllhalden und unwegsame Kieswüsten zehrt an den Kräften, so dass häufige Pausen wahrscheinlich sind. Wasser zu finden stellt eine eigene Aufgabe dar und kann über Proben auf *Wildnisleben* abgehandelt werden. Auch mit Hilfe des Vinshinakompasses mag es sein, dass die Helden in der eintönigen Landschaft, inmitten eines Waldes oder beim

Umgehen eines Hindernisses die Orientierung verlieren, die mit Hilfe von Proben auf das gleichnamige Talent wiedergewonnen werden kann.

auf erste Spuren der einstigen Herrscher dieses früheren Waldlandes: den Krisra. In der Umgebung der Schargrimmiszähne entdecken sie das Lager Mendyktes samt dem letzten fehlenden Teil der Statue und Hinweisen, wozu dieses alte Artefakt dienen soll: als Wegweiser zu verborgenen Höhlen in den Bergen. Die Gruppe muss jedoch erfahren, dass die wachenden Leonir vom Khuroch-Rudel keine Fremden den geheiligten Berg betreten lassen. Nur, wer sich den brutalen Prüfungen der Leonir unterwirft, um Mitglied ihres Rudels zu werden, wird schließlich zum verwitterten Statuensockel geführt, auf dem die Teile der Krisraskulptur zusammengesetzt werden müssen.

Während die Reise durch die Steppe hier linear dargestellt wird, finden Sie alle Orte und Ereignisse um die Schargrimmiszähne in 'Baukastenform' angeboten, da sich hier vor den Helden ein freies Erkundungsgebiet ausbreitet. Erst mit den gefundenen Erkenntnissen zur Statue, den Krisra, den Leonir und der gefangenen Vinshina-Sippe verdichten sich die Handlungsfäden wieder, bis schließlich die Zeit gekommen ist, den Zugang zu den Laboratorien der Krisra zu finden.

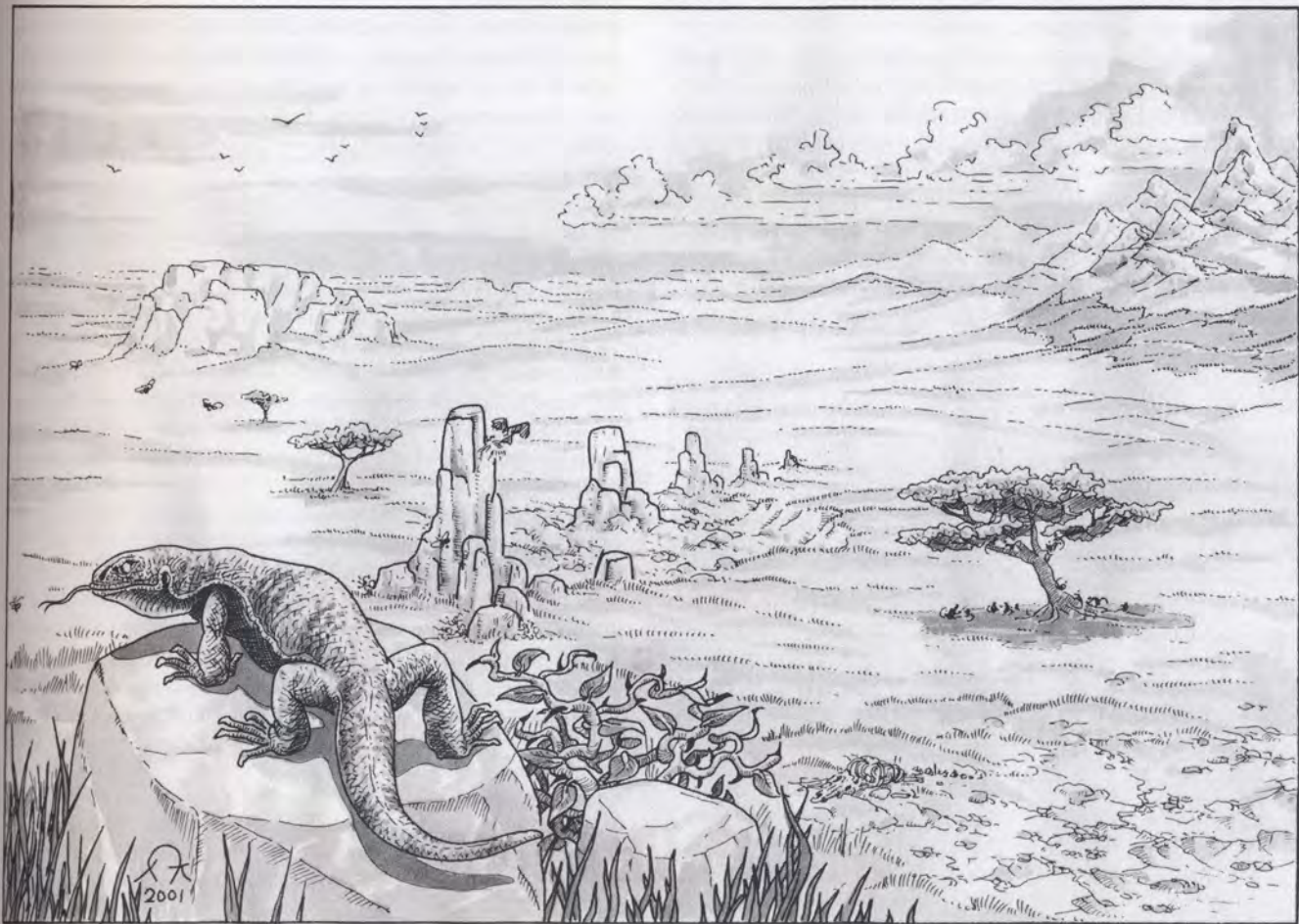
Beschreibungen

Im Folgenden finden Sie einige Elemente aus Landschaft, Flora und Fauna in anschaulichen Bildern dargestellt. Sie können mit Hilfe dieser Beschreibungen die Reise durch die heiße Steppe plastischer ausgestalten oder gar aus besonderen Orten und Gegebenheiten interessante Spielsituationen entwickeln. Zur Illustration können Ihnen eventuell Bildbände zu Afrika, Südasien und Australien weiterhelfen.

Als Begleitmusik und zur Untermalung des Marsches durch die Wüste empfehlen wir die Filmmusik zu *Der englische Patient*, *Dune* oder *Die Mumie*. Tipps für weitere Musikeinsätze in diesem und anderen Abenteuern finden Sie übrigens auch im Internet unter <http://www.lowangen.de/lowangen/dsaag/index.html>.

Landschaft

- Hügel- und Hochfläche bestimmen das Bild, fallen jedoch langsam nach Norden ab. Hinter euch ragen im Süden die weißen Spitzen und grauen Hänge der Windkämme auf, die immer wieder Fetzen einstiger Wolkenbänke entlassen.
- Trockenes, rotbraunes Gras bedeckt bis zum Horizont kniehoch den Boden. In der Steppe sieht man außer vereinzelt, weitausladenden und Schatten spendenden Bäumen lediglich Gruppen aus dornigen, dickblättrigen Büschen.
- Immer wieder haben heftige Regenfälle das Land aufgerissen, als grabe ein Gigant nach verborgenen Schätzen: Sandkuhlen, tief aufgerissene Klüfte und Schlammwüsten zerfurchen die Bodenkrupe und erschweren das Vorwärtskommen.
- Das endlose Grasmeer verschwimmt in der Ferne mit dem flimmernden Horizont, und Entfernungen sind mangels Anhaltspunkten schwer zu schätzen.
- Eine ausgetrocknete Wasserstelle, neben der einige Skelette in der Sonne bleichen.
- Einzelne rotgraue Monolithen, auf denen sich Warane sonnen, ragen immer wieder aus der Steppe. Manche bilden derart ver-



blüffend gerade Linien, dass sie von denkenden Wesen so gesetzt sein müssen.

● Als ihr durch eine tiefe Senke mit feuchtem Savannengras wandert, erschüttert etwas den Boden. Einzelne Schlammhügel erzittern. Plötzlich tost aus einem Erdkegel ein zwei Grad hoher Wasserstrahl empor, der euch mit eiskaltem Wasser benetzt. Blaue Ringelwürmer bohren sich durch das Erdreich, kaum, dass der Boden feucht wird. (Eine artesische Quelle, aus der von Zeit zu Zeit mit großem Druck Grundwasser hervorbricht.)

● Ein Steppengebiet, aus dem sich bis zu dreißig Grad hohe, rote Sandsteinklippen erheben, von deren Spitze man eine ausgezeichnete Orientierungsmöglichkeit hat.

Auf vielen dieser Felsen nisten krächzende Wamuqs (WM S. 125), die zunächst Scheinattacken und dann einige echte Angriffe durchführen, wenn ein Held mittels zweier *Klettern*-Proben +4 eine Klippe erklimmt. Belohnen Sie die mutige Tat mit dem Erblicken eines Rastplatzes, der Stadt Aiphanides mitsamt der Schargrimmszähne am Horizont oder einer Abkürzung. Wamuqeier, die in den Nestern vorgefunden werden können, sind schmack- und nahrhaft.

Tagesverlauf und Wetter

● Der rote Feuerball des Morgens wird in der Ferne von Steppenraubtieren angeklafft. Für Minuten ist die Luft frisch und von Vogelgesang durchdrungen. Doch bald herrscht wieder Trockenheit und nur noch Insekrengezirpe.

● Die Sonne brennt, als wolle sie euer Hirn austrocknen. Steine in der Steppe sind bereits zerbröckelt unter der Macht ihrer blendenden Strahlen.

● Tagsüber weht euch ein heißer Wind ins Gesicht, drückt euch erhitzte Luft in die Lungen, lässt Schweiß aus den Poren quellen und die Augen brennen. Bisweilen sausen Luftwirbel empor, sogenannte Staubdaimonen, die Sand in die Höhe schleudern.

● Den ganzen Tag schon weht ein kühlerer Wind von Nordost, der wallende Dunkelwolken vor sich her treibt. Es wird stockfinster. Die gedörrte Ciriadda hält den Atem an in Erwartung des kommenden Regens. Da – ein, zwei Tropfen fallen euch ins Gesicht, ein paar dunkle Flecken im Sand. Dann kommt wieder heißer Wind auf und treibt die Wolken weiter fort, während die erbarmungslose Sonne erneut mit gnadenloser Gewalt durchbricht. Dieses Mal ist kein Regen gekommen. Aber vielleicht im nächsten Jahr.

● Die Schatten des Abends werden länger, und die Luft bietet euch eine klarere Sicht, als es das tägliche Steppenflimmern ermöglichen könnte. Im fernen Norden seht ihr jetzt bereits steile Gebirgsfelsen aufragen: die Schargrimmszähne? Wenn nach Sonnenuntergang die Sterne zu funkeln beginnen, leuchtet über Sonnen- und Mondbahn das ewige Thearchenlicht, das an die Macht des fernen Sternenthrons erinnert.

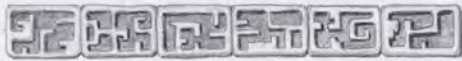
Vegetation

● Dornenbüsche mit verdrehten Haken bilden bisweilen ganze



Hecken. Umgehung bedeutet W3 Stunden Zeitverlust, Durchquerung den Verlust von 1 RS-Punkt und W6 TP.

- Im Verwitterungsschatten großer Felsen erblickt man immer wieder Reste vertrockneter Bäume, die Jahrtausende alt sein müssen. Proben auf *Pflanzenkunde* lassen die für den Schiffbau wichtige Asrapanazeder und andere Dschungelbäume erkennen, die früher mal das Land bedeckt haben mögen.
- Der würzige Eiseneukalyptus wächst in als Jungpflanze schnell an Felsen und Hängen empor, bleibt dann aber, wenn er ein gewisses Stadium erreicht hat, für Jahrhunderte in dieser Form bestehen: Manchmal bildet diese Pflanze nun hohle Glocken und mehrere Grad hohe Kletterwälle an einstigen Gesteinsformationen, die längst der Erosion zum Opfer gefallen sind.
- Wälder bilden sich mitunter etliche Millia langgestreckt an kleinen Rinnsalen oder auch nur unterirdischen Wasseradern. Hier finden sich Tapire, Kleinechsen, aber auch die ein oder andere (verlassene?) Khemosi-Behausung (WM S. 124).
- Einzelne Lebensbäume, verloren in der Steppe stehend, bilden Rastplätze für Wandertiere, Gräber für verunglückte Wanderer und Heimstätten für territorialbewusste Affen.
- An manchen Stellen ragen kümmerliche, ledrige Dreiecksblätter aus den Boden, unter denen sich jedoch faust- bis kopfgroße Wurzeln verbergen, die viel Wasser speichern (*Pflanzenkunde*-Probe +5).



Orte und Ereignisse

Hier finden Sie einige ausführlichere Szenen beschrieben, die sich während der Reise durch Ciriadda zutragen können. An den meisten Orten können die Helden auch auf wichtige Informationen zu den Krisra und dem Ziel ihrer Reise stoßen.

1. Tag, mittags: Zollstation

Ihr passiert eine große, trockene, grasbedeckte Ebene, als vor euch eine zwanzig Grad breite Steinschlucht das Grasmeeer teilt. In zehn Grad Tiefe plätschert ein Rinnsal in einem viel zu großen Flussbett. Zu eurer Überraschung spannt sich eine niedrige, verwitterte Steinbrücke, gerade breit genug für einen Wagen, über die Schlucht. Am diesseitigen Ufer der Brücke steht ein von einer wehrhaften Mauer umgebenes Steinhaus, von dem euch eine junge Frau in einer altertümlichen, vielfach geflickten und viel zu großen Uniform entgegenkommt.

Hierbei handelt es sich um eine schon ewig bestehende Zollstation der mayenischen Provinz Ciriadda, die angeblich an diesem Flussufer beginnt. Der mittlere Brückenbogen weist bedenkliche Risse auf und ist mittels einer gewagten Holzkonstruktion stabilisiert. Auch der Fluss Aipbane, den die Helden stromabwärts wiedertreffen werden, hat seinen Lauf geändert, so dass das diesseitige Ende der Brücke nur noch mit einer nachträglich angebrachten hölzernen Behelfsbrücke zu betreten ist, während der letzte, jenseitige Brückenbogen bereits über Land führt.

Die Zöllnerin Migenda trägt die Uniform ihres Urgroßvaters,

Tiere der Ciriadda

- Die Reste eines Raubtierüberfalls: ein frischer Miragh-Kadaver, an dem noch Wamuqs krächzen, ein blankes Skelett eines Hügelkaters oder sogar die blutige Ausrüstung eines Myrmidonens, Alassasammlers oder einer Sklavenkolonne. Vielleicht finden sich noch einige Blutbohrer (WM S. 128; Schwarmgröße W6+3), vor denen sich die Gruppe in Acht nehmen muss.
- Der *Mähnenrißer* ist ein Webervogel, der seine Nester nur aus Haaren baut und besonders an langhaarigen und befellten Helden Interesse zeigt. (Siehe *Dramatis Creaturae*, S. 61.)
- Morgens strömen zahllose schwarzgrüne Heuschrecken auf Grashalme, um den Tau einzusammeln. Mit aufsteigender Sonne pumpen sie Luft in ihre Flügel und heben schließlich ab.
- Eine Herde von großen Pflanzenfressern (siehe WM S. 122ff.) ist in der Nähe auszumachen. Mal einige Dutzend Tiere, mal ein Meer von Steppenbewohnern, unter deren Hufen die Savanne erzittert, sobald sie loslaufen. 2W6: 2–4 Ghaal, 5–6 Zebra, 7 Miragh, 8 Shadar, 9 Riesenrenoster, 10–12 Steppenhirsch
- Ein im Sand eingegrabener *Wüstenmokthai*, der auf seine Beute wartet. (siehe *Dramatis Creaturae*, S. 61)
- Im hohen Gras kauern Raubtiere (siehe WM S. 124f.), um urplötzlich hervorzustoßen oder sich anzuschleichen (2W6): 2–3 Khemosi, 4–6 Mandrass, 7–8 Shagul, 9–10 Moranth, 11 Striga, 12 Vulturn.
- Das vor den Helden liegende Eukalyptuswäldchen bietet nicht nur einen angenehmen Rastplatz. Die auf den Bäumen lebenden, kleinen Bärchen liefern ein eigenartig schmeckendes Fleisch und ein weiches Fell.

der seinerzeit hierhin versetzt wurde. Zusammen mit ihren Brüdern, Schwestern, Kindern und einem Dutzend weiteren, sich verdächtig ähnlich sehenden Personen mit seltsamen Verwandtschaftsverhältnissen versieht sie hier getreu ihren Dienst. Dabei stört es sie nicht, dass seit mehr als 50 Jahren niemand mehr die Zollgebühren abgeholt hat und dass auch die Anzahl der Durchreisenden maximal ein Dutzend pro Jahr ist.

Sie begrüßt Anreisende immer noch mit der Jahrtausende alten Formel: "Willkommen in Ciriadda, dem Land des großen Waldes."

Als Zoll verlangt sie 5 Pekunos pro Person und weitere 10 Pekunos pro mitgeführter Axt. Einen attraktiven Helden versucht die einfältige Zöllnerin mit ihrer vierzehnjährigen Tochter – gleichzeitig auch ihre Halbschwester – zu verkuppeln. Ähnliches versucht sie mit einer ansprechenden Heldin und ihrem Schwippschwager, der zugleich ihr Cousin ist.

Zu erfahren ist in anstrengenden Gesprächen:

- Die nächste größere Stadt, Aiphanides, liegt gut anderthalb Tagesreisen nordwärts. Die Schargrimmiszähne sind ein zerklüfteter Gebirgszug jenseits dieser Stadt, sie sind jedoch für Menschen verboten, da – so sagt man – "zähnefletschende Biestgeister" eines unheimlichen Ortes namens Rarrkosu über das Land wachen.
- "Ja, früher hat es hier ein fruchtbares Waldland gegeben. Aber, oh weh, all die schönen Bäume sind verschwunden, als die Baumgeister verschwanden. Sie haben zuvor die Bäume am Leben erhalten und sie aus Missgunst eingehen lassen, als sie sahen, dass wir Menschen viel mehr und fruchtbarer als sie sind." Spricht's und deutet auf ihre Großfamilie.



● Mehrere kleine Kinder tragen Holzamulette in Form eines flugechsen-ähnlichen Wesens: "Das sind die Baumgeister. Sie schenken Leben, aber man darf sie nicht erzürnen, sonst nehmen sie es mit dem Steppenwind."

1. Tag, abends: Alte Zuflucht

Kaum ist die Sonne hinter dem Horizont versunken, ziehen seltsam bodennahe Wolken von Westen heran: ein Sandsturm, der euch zur Begrüßung wilde Böen entgegen schickt. Blitze zucken in seinen Wirbeln und lassen euch einen dunklen Riss in einer nahen Felsnadel erspähen.

Der Riss erweist sich als Spalt, der sich zu einem zwei Grad hohen, weiter ins Felsinnere führenden Tunnel öffnet. Hier können die Helden im aufkommenden Sturm Zuflucht finden.

Im Licht von Lampen erkennt man Wandzeichnungen: Mit einfachen, braunroten Strichen sind die Umrisse von Tieren und Menschen auf die Höhlenwand gemalt. Man sieht Jagdszenen, in denen Menschen mit Speeren und Äxten verschiedene Waldtiere bedrohen. Die meisten Szenen spielen zwischen Bäumen – in einem dichten Wald, von dem heutzutage weit und breit nichts zu sehen ist. Ebenso erkennt man mannsgroße, geflügelte Echsen, die sich ausschließlich auf Bäumen aufzuhalten scheinen.

An der Stirnwand der Höhle sieht man die Umrisszeichnung eines von einem Strahlenkranz umgebenen Menschen, der in seinen Händen einen Speer und eine Scheibe oder Schale hält.

Dies ist ein Einblick in die Zeit, als die großen Wälder von Mayenios noch nicht den Äxten der Menschen zum Opfer gefallen waren. Bei den Flugechsen, mit denen die Menschen auf keinem der Bilder Konflikte austragen, handelt es sich um Krisra. Welcher Entität das strahlenumkränzte Bild gewidmet ist, überlassen wir Ihrem Meisterwillen. Auf keinem der Bilder tauchen Leonir oder andere humanoide Katzenwesen auf. Auf dem Boden kann man die Reste eines lange vergangenen Mahles finden: Scherben von Tongefäßen, Reste von Feuerstellen und Tierknochen mit Schnitt- und Nagespuren.

Im Laufe des Sturmheulens müssen die Helden feststellen, dass sie nicht als einzige diese Zuflucht entdeckt haben: Plötzlich drängen 3W20 röhrende Miraghs (WM S. 123) in die Höhle, um der tobenden Naturgewalt zu entkommen, und lassen kaum Raum zwischen sich (event. RAUMANGST-Probe –3).

2. Tag, vormittags: Die Immaginalie

Am Fuße eines bewaldeten Hügels ragen die Ruinen einer kleinen Siedlung auf. Dies scheint ein idealer Platz für die anstehende Mittagsrast zu sein. Direkt neben den eingestürzten Mauern eines ehemals monumentalen Steinturms schimmert ein klarer See, an dessen Ufer sogar einige Obstbäume stehen und nicht nur kühlenden Schatten, sondern auch saftige Birnen und faustgroße Pflaumen darbieten.

Diese Idylle ist fast zu schön, um wahr zu sein, und tatsächlich laufen die Helden hier Gefahr, einer *Immaginalie* (siehe Anhang *Dramatis Creaturae* auf Seite 61) in die blättrigen Hände zu fallen, die einst das Prachtstück des hier stehenden Honoratenpalastes war. Sie lockt mit der Illusion dessen, was die Helden am ehesten herbeisehnen. Wenn ein Held sich in den imaginären See stürzt oder sich an seinem Ufer niederlässt und ihm keine Probe auf seine Magieresistenz gelingt, so ist er bereits ein Opfer der Immaginalie geworden.

Wenn die Magieresistenz Ihrer Helden so niedrig ist, dass Sie befürchten müssen, dass sie alle ein Opfer der Imaginalie werden, so lassen Sie einen Helden misstrauisch werden, der sich zuerst die Ruinen ansieht und bei der Rückkehr den See verlassen vorfindet. Wenn die Pflanze in Not ist, wendet sie die überzeugendste Illusion ein: ihren eigenen Tod. Erst wenn ein Held daran zweifelt, können Sie ihm eine erneute und erleichterte Probe auf MR zugestehen.

Während des Kampfes gegen die Illusionspflanze bleibt blauer Blütenstaub an den Händen der Helden kleben und lässt sich kaum wieder entfernen. Sobald die Helden das nächste Mal Teile der Krisrastatue berühren, beginnen beide überderischen Materialien zu reagieren und erschaffen eine Illusion aus ferner Zeit, die von der Entstehung der Fragmente kündigt:

Wie eine Luftspiegelung erhebt sich plötzlich ein flackerndes Bild von den Statuenfragmenten in die Höhe: Zweibeinige, geflügelte Echsenwesen umstehen eine wie gläsern wirkende Statue. Im Hintergrund ein roter, schroff aufragender Gebirgssporn inmitten von Tropenwald. Wolkenstrudel am Himmel. Wind bläst Blätter umher. Da schwingen die Echsengeflügelten mächtige Hämmer und zerschlagen die Statue, die splitternd in neun Teile zerfällt. Das Luftbild flimmert und verschwindet.

2. Tag, mittags: Die Stele

Mitten aus der Dornensteppe ragt eine schiefe Marmorsäule, vielleicht fünf Grad hoch – offenbar ein Denkmal aus alter Zeit. Steinplatten im Boden zeugen von einer Straße, die hier einst entlang geführt haben muss. Halbfriese archaischer Darstellungsart zeigen auf der Stele Schiffbauer und Holzfäller. Darunter Myrmidonen und Holzfäller, die im Kampf gegen einen übermächtigen Feind stehen: katzenartige Kreaturen, die mit übergroßen Klauen aus dem Wald hervoreilen und die menschlichen Kämpfer zurückdrängen. An einigen Stellen sind die früh-imperialen Glyphen noch intakt.

Wenn ein Held Früh-Imperial in seinen volkstümlichen Bilderzeichen beherrscht, kann er noch Folgendes entziffern und übersetzen (Doppeldeutungen mit Schrägstrichen):

"... zu (Ehren / Füßen) der drei (Rüstungen / Lokeden), die (hier / jetzt) (fielen / zerstört wurden) unter Sonne und Mond gegen die ..."
 "... wir nicht (zurückschrecken von den / besitzen die) Wälder, die (abgeholzt / verschlungen) sein werden, bevor der Thearchenstern achtmal auf- und unter..."

"... bestialische (Klauenwesenheiten / Krallenträger) und (Katzenbasarde / Fellzwitler), denen wir die Stirn boten und deren verfluchte(n) (Asche / Staub) in den (Südwind / das Vergessen) ..."

"... sei es gesetzt im Jahr 937 seit Bestehen des Imperiums."

Die Stele wurde anlässlich eines Sieges errichtet, dessen Ruhm längst vergessen ist: Hier kämpften Tausende gegen die Katzenchimären der Krisra und schlugen sie unter hohen Verlusten zurück.

Auf S. 67 finden Sie die Texte in einer Version für die Spieler.

2. Tag, mittags: Steinerne Wellen

Während am Horizont eine Herde Steppenhirsche vorbei zieht, lenkt eine eigenartige Steininformation eure Blicke auf sich. Fern aller Wasser ragen die Felsen wie erstarrte Wellen bis zu fünf Grad in die Höhe.



Im Labyrinth der Felsenwellen rauscht der Wind stets an- und abschwelkend wie eine Brandung am Strand. Im Zentrum des spiralförmigen Areals finden die Helden ein aus dem harten Stein geschlagenes Abbild von sechs Gradu Länge (samt einem langen Schwanz, der noch zwanzig Gradu entfernt als Halbreif im Fels zu erkennen ist): eine mehrfach geflügelte Echse im Sturzflug. Die ganze Steinmetzarbeit ist von winzigen, kunstvollen Löchern durchbohrt.

Das Götzenbild ist umgeben von eingeritzten, kränzlich langgezogenen Schwingenechsen und etlichen aufrecht gehenden Flugechsen mit Stäben, Lanzen und Hämmern in den Händen, darum herum ein dichter Wald. Einst verehrten die Krisra in diesem Heiligtum ihren Gott Chr'Ssir'Ssr, der hier von seinen Dienerkreaturen (den Karchysi) und seinem Volk (den Krisra) umgeben ist. In der Nähe des Götzenbildes ist ein ständiges Pfeifen zu hören. Steigert sich die Windstärke, erzeugen die Löcher ein schrilles Heulen, das bis zu einem infernalischen Kreischen anwächst, das Schädel vibrieren und Ohren schmerzen lässt (je nach Empfindlichkeit des Gehörs zwischen 1 und W6 SP nach misslungener

Selbstbeherrschungs-Probe). In den Tönen schwingt eine rauschende Stimme mit, die in einer unbekannten Sprache Bedrohliches flüstert, aus dem die Helden nur die Wort "Chr'Ssir'Ssr" und "Krisra" heraushören können.

2. Tag, abends: Die Taufänger

Auf den Feldern vor Aiphanides stehen Bauwerke, die man aus der Ferne für fünfflügelige Windmühlen halten könnte. Es sind dreißig Gradu große Steingebäude mit kegelförmigem Dach, die inmitten von Wassergräben stehen.

Die vermeintlichen, dunkelblauen Windmühlenflügel drehen sich jedoch trotz des Windes nicht; in ihnen wird vielmehr Wasser aus der Luft gefangen und in Bewässerungsgräben geleitet. Aufwand und Nutzen der magischen Konstruktion scheinen in keinem sinnvollen Verhältnis zu stehen und zeigen, wie kostbar Wasser in der Steppe ist.

Aiphanides

Der Aufenthalt in Aiphanides, etwa ein Dutzend Millia vor den Schargrimmzähnen, liefert den Helden nötige Hintergrundinformationen, damit sie sich die Zusammenhänge zwischen den verschwundenen Wäldern, dem Abwehrkampf der Krisra gegen die Bäume schlagenden Menschen und den erschaffenen Chimären erklären können. Ebenso wird den Helden klar, dass hier einige Tausend Menschen die ersten Opfer der wütenden Chimären sein werden, wenn diese erwacht sind.

Aiphanides wird gegen Sonnenuntergang am zweiten Reisetag nach dem Absturz der *Nebelkranich* erreicht.

Die Stadt

Wären nicht die Rauchsäulen aus dem Inneren der Stadt und würdet ihr nicht eine staubige Karawane sehen, die zeitgleich mit euch eintrifft, so könnte man denken, ihr hättet eine Geisterstadt vor euch.

Leere Fensterlöcher aus eingefallenen Wänden starren euch an, und aus den Staubhügeln vor euch ragen zerborstene Stadttore hervor. Der gleiche Wind, der euch schon den ganzen Tag quält und euch Sand in Mund, Nase, Ohren und Wams bläst, hat nicht nur die Wände der einstigen Stadtbefestigung blankpoliert. Die aus dem Schutt ragenden Statuen von lange vergessenen Göttern und Heroen wurden von ihm zu gesichtslosen Götzen geschliffen, die euch augenlos beobachten. Im Zentrum steht ein gewaltiger Turmtempel. Einst muss diese Stadt prächtig gewesen sein, selbst die Stadtbefestigungen waren mit Reliefs und Figuren übersät. Leere Löcher in den Häuption der Figuren lassen zudem erahnen, dass hier so manches Juwel als Zierde diente.

Aiphanides ist heutzutage von 10.000 Meraniern bewohnt, war jedoch in seiner Blütezeit Heimat für die fünffache Menschenmenge. Mit dem radikalen Abholzen der Wälder verschwand damals die Grundlage für den Gewürz- und Holzhandel, der die Stadt reich gemacht hatte, und die zunehmende Versteppung führte zu Hungersnöten.

Über Jahrhunderte verlagerte sich die Aiphane, der Fluss, dessen dreckig schlammiges Wasser heute einzige Lebensader der Stadt ist, weiter nach Nordosten. Mit ihm ging die Stadt, und so ist

heute nur noch ein kleiner Teil der alten Häuser und Paläste bewohnt. Je näher die Häuser dem einstigen Stadtzentrum liegen, desto besser sind sie erhalten und umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, Bewohner anzutreffen. Im Zentrum der Stadt kann man anhand von Brücken, die über trockenen Boden führen, die einstige Lage der Aiphane erkennen, die sich ihr neues Flussbett in einem ehemaligen Nebenarm gesucht hat.

Reliefs und Wandfriese, teils zerstört und ausgebleicht, legen Zeugnis von den einstigen Wäldern im Umland, ihrem Reichtum und dem Wohlstand der Stadt ab.

Gesprochen wird Gemein-Imperial in einem altertümlichen Rhythmus und mayenischen Dialekten.

Spuren im Staub

Bei folgenden Personen und Orten können die Helden wichtige Informationen erhalten, die sie zum Verständnis dessen brauchen, was sich hier bzw. in der jetzigen mayenischen Steppe vor Jahrtausenden ereignet hat. Da auch hier – wie überall in Myranor – Wissen ein kostbares und wohlbewahrtes Gut ist, haben die Helden nur wenige Möglichkeiten, konkrete Hinweise zu erhalten. Es ist wahrscheinlich, dass sich die Gruppe etwa einen Tag in der Stadt aufhält, um brauchbare Hinweise zu erhalten, dann aber aufgrund der Zeitnot die letzte Etappe ihrer Reise in Angriff nimmt.

Das Heiligtum der Paranja

Als die Helden in die Stadt einreisen, fällt ihnen ein Gebäude besonders auf, da es von einem wilden Garten umgeben ist, der sich beharrlich gegen die Eroberung durch Sand und Staub wehrt. Dennoch ist abzusehen, dass es nur noch einige Jahrzehnte dauern wird, bis auch er von der Steppe absorbiert wird.

Nach den Ausmaßen des Tempels zu urteilen, muss er einst eine wichtige Rolle in der Stadt gespielt haben. Acht Gradu hohe Pylone tragen ein mächtiges Dach, dessen Fries jedoch herausgebrochen und tausendfach zersplittert vor euren Füßen liegt. Ein vier Gradu breiter und bis zum Dach hinaufreichender, trapez-



förmiger Eingang führt in das Innere. Hier stehen zwei weitere Säulenreihen, die kunstvoll in Baumgestalt behauen und bemalt sind und die Decke tragen. Die Reste einer einstigen Bemalung an den Wänden zeigt alle Arten von Pflanzen und Bäumen sowie Flussauen voller Frösche, Störche und Fische. Ein in der Mitte stehender Altarquader ist halb unter Steinen des teilweise eingestürzten Daches begraben.

Bei den Ruinen handelte es sich um einen verlassenen Tempel der storchengestaltigen Göttin *Paranja*, deren Kult mit dem Exodus der Hexatée aus Mayenios und großen Teilen Myranors vertrieben wurde. Falls Ihre Helden Stärkung brauchen, können Sie ihnen im einstigen Tempelgarten den Fund einiger verwilderter Heilkräuter (insgesamt 4W6 LeP) gönnen.

Die Gruppe kann hier auf die Satyarin *Flaviata* treffen, die sich inmitten der Ruinen unter selbstgezogenen Weinstöcken räkelte. Sie hat sich die Ruinen vor einigen Jahren als Heimat auserkoren und geschworen, den 'Tempel der Storchenhöras' wiederzuerrichten, sobald sie wieder nüchtern sei – dies ist jedoch seitdem nicht mehr vorgekommen.

Abgesehen von vielen schlüpfrigen Geschichten aus den Kaschemmen der Stadt, wo sie sich nachts herumtreibt, kann sie einiges über die Zeit erzählen, als der Tempel noch blühte.

Das Haus der hundert Säulen

Der Palast des örtlichen Herrschers: keine der 124 Säulen, die die Fronten dieses Gebäudes im Mayenischen Stil säumen, gleicht der anderen. Jeder Pilaster hat Menschengestalt und trägt auf seinen Schultern Obergeschoss und Dach.

Hier residiert hinter einer Malachitmaske Exzellenz *Nerytomphanes fin Illaciron* im Kreise zahlreicher Gespielinnen. Der hochbegabte, alternende Dramatiker schreibt seit vielen Jahren an einem kolossalen Schauspiel, in dem er die Geschichte Mayenios' darstellen will. Aufgrund dessen verfügt er nicht nur über weitreichendes Wissen von der hiesigen Geschichte, sondern auch eine umfangreiche Schriftensammlung. In dieser lassen sich erschöpfende historische Informationen finden, die *Nerytomphanes* jedoch nur gleich- oder höhergestellten Optimaten zugänglich macht. Hiervon sind selbstverständlich alle Angehörigen des verfeindeten Hauses *Eupherban* ausgeschlossen, und für alle anderen ist die Auskunft nicht kostenlos: Geld oder Schätze können ihre Exzellenz nicht reizen. Für eine abenteuerliche Geschichte, die sein Epos um eine neue Komponente bereichert, ist er jedoch zur Unterstützung bereit.

Für einen Helden, der unter seinem Rang liegt, ist *Nerytomphanes* generell nicht zu sprechen. Dennoch können die Helden von seiner Schriftensammlung profitieren. Wenn sie sich in der Stadt nach geschichtlichen Informationen umhören, so kommt dies unweigerlich *Glaucyne*, der Bibliothekarin, zu Ohren, die durchaus bereit ist, den Wissensdurst der Helden gegen Gold oder erotische Dienstleistungen – hier kommen nur attraktive Heldinnen in Frage – zu stillen.

Der Tempel des stürzenden Gottes

Der örtliche Chrysir-Tempel, das vielleicht größte Gebäude der Stadt, besteht aus einem vierzig Gradu hohen Turm aus weißem Marmor, dessen goldene Spitzen und Kanten in der Sonne gleißen. Gottesdienste werden unter freiem Himmel vor dem Tempel abgehalten. Dort befindet sich ein kreisrunder Altar inmitten eines arena-artigen Halbrundes mit Sitzreihen.

Die Helden werden erst vom Priester *Mesopylos Serr Chrysir* in den Tem-

pel gelassen, wenn sie in der Mittagshitze eine Stunde kopfüber mit den Füßen an die 'Fesseln der Sturzwinde' gekettet werden – Eisenbänder, die an der Außenwand des Tempels in zwei Gradu Höhe eingelassen sind. Diesen Respektbeweis vor dem Gott besteht jeder Held, der vier KO-Proben ablegt. Bei Misslingen erhält der Held W6 Abzug auf AuP und droht bei einer um mehr als 6 Punkte misslungenen Probe ohnmächtig zu werden.

Die Chrysir-Anbetung folgt hier einer regionalen Tradition, die den Gott vor allem in Verbindung mit Flugechsen, Steppenwind und als Bringer von spendendem und vernichtendem Wasser sieht.

Im Inneren der acht Gradu durchmessenden Säule gibt es einen kleinen Reliquienraum. Neben einem übermannshohen Chrysir-Relief, das den Gott in Menschengestalt und mit wolkenumkränztem Haupt darstellt, gibt es hier eine mit einer Opthrilithscheibe verschlossene Nische. Erhellet von zwei Ölschalen hängt dort die teilweise vergoldete Mumie eines zweieinhalb Gradu großen Flugechsenwesens. Die zerfressenen Schwingen breiten sich über fünf Gradu Spannweite aus: ein Krisra. Ein lederner Brustgurt und einige daran befestigte Lederbeutel sind der einzige Hinweis auf die Intelligenz des Wesens. Zwischen den Rippen funkelt die Nachbildung einer Krisrakralle aus Chrysoberyll.

Wie Sie vermutlich schon ahnen, handelt es sich bei der Krisrakralle um ein weiteres Teil der Statue. *Mendykte* war nicht bereit, Chrysir den Respekt zu erweisen, und ist dadurch nicht auf das fehlende Fragment gestoßen. Wenn die Helden es an sich nehmen wollen, richten Sie sich nach den Angaben aus dem Kasten **Der Fluch der Mumie** auf S. 39. (Sollten Ihre Spieler den Tempel partout nicht betreten, finden die Helden auch dieses Statuenstück in *Mendyktes* Lager.)

Der örtliche Priester bezeichnet den Krisra als Gesandten Chrysirs: Er kam vor unendlich langer Zeit in die Stadt, um die Menschen vor "den Katzendämonen aus den Baumschatten" zu warnen, wurde jedoch von ängstlichen Bürgern gesteinigt. Zur Strafe ließ Chrysir den Regen versiegen, so dass die Wälder vertrockneten. Auch der Fluss wurde von der Laune des Gottes erfüllt und wechselt seit jenen Zeiten sein Bett, wie es ihm gefällt. Soweit die Geschichte des Priesters, die jedoch nur in Ansätzen wahr ist.

Informationen

Über die Zeit des Großen Waldes

- (klassisches Thema in alten Geschichten und Märchen:) Stets wird eine paradiesartige frühere Zeit genannt, in der die heutige Steppe von hohen Wäldern bedeckt war, das Leben im Überfluss spross und die Stadt ein reicher Handelsposten war.
- (verbreitete Sage:) »Unsere Vorfahren waren zu gierig und raubten dem Wald all seine Schätze. Holzfäller töteten die Bäume, um aus ihnen in Balan Mayek Galeeren und Kriegswagen zu bauen.«
- (fragmentarische Stadtchronik; mündliche Überlieferung:) »Als die Aiphanider gewahr wurden, wie die Kräfte des Humus schwanden und der Wald nicht zurückkam, erbauten sie der Storchenfrau *Paranja* ein Gotteshaus. Doch die letzten Bäume wurden dennoch gefällt, und die Steppe brach mit den Winden Chrysirs herein. Bald wandten sich die Menschen wieder von der Göttin *Paranja* ab.«
- (Sprichwort für einen niemals kommenden Zeitpunkt:) »Wenn der Große Wald wieder grünt.«

Über die Krisra

- Der Begriff Krisra taucht nur in wenigen Überlieferungen auf, kann dann aber von einem Helden mit gut gelungener



Tierkunde-Probe mit den heute wilden Geflügelten aus anderen Teilen Myranors, wie z.B. Xarxaron, in Verbindung gebracht werden. Siehe hierzu auch **MyMy** S. 100.

- Ein verbreiteter Aberglaube: »Einst wachten geflügelte Baumgeister über die Furchtbarkeit des Landes und die regenbringenden Winde. Mit der Rodung des Waldes wurden sie vertrieben, aber ihre Symbole in Form von Amuletten, Armreifen und Broschen sind immer noch ein Zeichen des Lebens.«

- Papyri zu Fremdrassen oder Kulturhistorie, verfasst in Geheimschrift: »Zu Mayenios soll es einst ein großes Baumreich von geflügelten Echsen gegeben haben. Sie gelten als Meister der Lebenswandlung und Mentoren der Vivomorphie. Doch sie waren nicht auf das mächtige Menschengeschlecht gefasst und wurden hinfort geweht vom Sturmwind der imperialen Zivilisation. Sie kannten das Geheimnis des ewig andauernden Lebens und lassen es noch immer verhohlen in der Steppe von Mayenios liegen.«

- In Holz geritzte Warenauflistung aus der Zeit der Waldrodung: »200 Stämme Galvensäule, 350 Stämme Drachenflügelbaum, 150 exzellente Asrapanazedern, größtenteils mit Echsennestern, Ausschuss: 100 Stämme, die sich selbst nach dem Abholzen noch seltsam verbogen und absonderliche Formen bildeten. Chimärologe aus B.M. für Ratsschlag gerufen.«

- Tempelvita des Chyrsirhauses, 4360 IZ: »Da der aus Chrysoberyll modellierte Kopf dem Götterboten gleicht, der im Tempel verwahrt wird, konnte er für die Summe von achtzig Aureal und zehn geeignete Tempelsklaven an den Hohen Tempel zu Balan Cantara verkauft werden.«

Über die Katzenchimären

- Fragment aus einem antiken Bericht: »Zur Unterstützung im Kampf gegen die Katzenwesen wurde eine weitere Hektade aus Asrapana berufen. Ein Einsatz von fliegender Abwehr erscheint wegen des dichten Waldes nicht möglich.«

- Stadtchronik: »Als die Katzendaimonen den Tod brachten, wurde Ihrer hochgeehrten Exzellenz Aipalondrus dyll Celiu-Brajanos ein Sohn geboren. Die Vorbereitung für ein Festoktal ...«

- Zusammenfassung alter Legenden: Jeder, der einst in den großen Wald ging, um ihm etwas Wertvolles zu nehmen, wurde Opfer von heranpirschenden Katzendaimonen, die im Unterholz unbesiegbar waren. Selbst ein Herrscher mit seinen Armeen wurde von den Katzenbastarden gefressen. Erst als der Wald gerodet war, verbargen sich die

Katzenwesen, doch wenn sie erneut hervorkommen, werden sie sich an den Menschen rächen.

- Gemunkel: Es gibt noch immer Orte, an denen Gebeine der Katzendaimonen aus der Steppe ragen und ihre Geister nachts nach dem heimischen Wald suchen. Sie sind dafür verantwortlich, wenn ein Mensch nachts dem Hitzschlag erliegt oder der Tod schnell wie ein Tatzenhieb kommt.

Über die Schargrimmszähne

- Den schroffen Gebirgszug aus rotem Sandstein kann man etwa ein Dutzend Millia nördlich der Stadt erblicken, wie er im Abend- und Morgenlicht glimmt.

- »Dort gibt es nur trockene Strauchsteppe und lose Felsen, die auf einen herabfallen. Geht nicht dorthin.«

- »Ein Stamm von Tyarkhash-Leonir macht jedem Eindringling den Garaus. Zuerst hört man nichts von ihnen, dann kommt ihr Gebrüll von allen Seiten. Keiner weiß, wo sie hausen, aber sie haben wohl einen Löwenhäuptigen zu ihrem Heiligtum erkoren.«

Über Mendykte

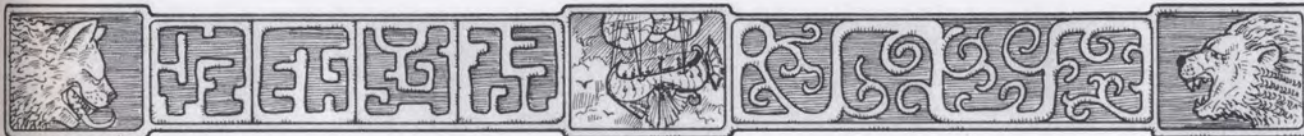
- Ja, eine Optimatin mit goldener Maske aus dem Haus Phraisopos wurde in den letzten Jahren häufiger in Aiphanides gesehen, wie sie sich Zugang zur Bibliothek im Haus der 124 Säulen verschaffte und mit ihren Dienern die Ruinen durchstöberte.

- »Mendykte? Mag sein, dass das der Name war. Sie interessierte sich vor allem für Legenden zu den Katzendaimonen und ein Zaubermittel namens 'Äonenstaub', das Unsterblichkeit bringen soll.«

- Vor etwa einem Jahr hat sie einer alten Frau ein glänzendes Bruchstück aus Optrilith abgekauft. Zwei Tage später war die alte Frau tot – zerfetzt von Katzenklauen. Wenn die Helden ihre Fragmente vorzeigen, mag sich ein Aiphanider finden, der bestätigen kann, dass das besagte Bruchstück ganz ähnlich aussah.

- Es ist fünf Oktale her, da zog die Optimatin mit einem Tross von sieben schweren Wagen, gezogen von Steppenhirschen, zehn Bewaffneten, zehn Leibsklaven und 30 Schauflern durch Aiphanides in Richtung der Schargrimmszähne. Um einige seltsame Apparaturen auf den Wagen war die Dame sehr besorgt.

- Wo das Lager der Optimatin liegt, ist nicht genau bekannt, aber sie scheint irgendetwas bei den Schargrimmszähnen auszugraben. Alle paar Nonen kommen Diener von ihr hierher in die Stadt, um Vorräte einzukaufen.



Der Fluch der Mumie – Meisterinformationen

Der Krisra, der einst nach Aiphanides ging, gehörte zu den Zerstörern der Statue und wollte die Menschen vor der Armee der Katzenchimären im Berg warnen. Mit dem Fragment der Statue, das er selbst als mumifizierter Leichnam noch hütet, brachte er jedoch auch den ihn verfolgenden Fluch des Chr'Ssir'Ssr in die Stadt – auch wenn die damaligen Ereignisse vom Priester des Chrysir anders interpretiert werden.

Dieser würde offensichtlich niemals gestatten, dass sich die Helden an dem 'Götterboten' vergreifen. Wenn die Helden z.B. nachts heimlich in den Tempel schleichen, um das Fragment an sich zu bringen, müssen sie das Außenportal oder eine Nebentür öffnen (nicht verschlossen) und die Optrilithscheibe zerschlagen (sie hat eine 'LE' von 20 Punkten und einen RS von 6 Punkten). Es bedarf schon einer MU-Probe, um der grinsenden Mumie aus längst vergangenen Zeiten das Stück zu entnehmen. Bei allzu großem Lärm droht der Priester aufzuwachen. Dennoch: Der 'Raubzug' gestaltet sich insgesamt sehr einfach. Geben Sie dem Helden mit dem höchsten Intuitions-Wert den Hinweis, dass er vielleicht etwas zu einfach war.

Tatsächlich 'erwacht' die Mumie durch den Diebstahl der Helden aus dem Tod und verfolgt fortan ihren Grabschänder. Am nächsten Tag können die Helden (so sie noch in Aphanides weilen) einen wehklagenden Chrysir-Priester beobachten, der berichtet, dass der 'Götterbote' gestohlen wurde. Andere Bewohner sprechen dagegen von einem klappernden Schatten, der morgens mit Verwesungsgeruch durch die Gassen der Stadt streifte und tote Canillen hinterließ.

Nachts darauf findet die Mumie den Helden mit ihrem Fragment – ganz gleich, wo er sich aufhält. Zunächst hört der Held Windgeflüster, dann – deutlich in seinem Geist – ein dumpfes "Gib es zurück!" Schließlich wankt die zweieinhalb Gradu große Krisramumie in den Kreis des Feuers auf den Dieb zu.

MU 20 LeP 50 AuP 1000 AsP – RS 1 (Bandagen)

MR 20 GS 3/8* GW 8

AT 9/13* PA 4/8* TP 2W-2 (Klauen) oder Zauber**

*) Hinter dem Schrägstrich: Werte im Luftkampf

**) Würfelt die Mumie bei der AT eine 1-3 auf dem W20, setzt sie einen Zauber ein, dessen Wirkung sich Helden mit gelungener MR-Probe -4 entziehen können: ein Windstoß von den verwesenen Schwingen, der einen Helden W6 Gradu weit fortbläst und ebenso viele SP verursacht; ein Zauberbann, der einen Helden für 2W6 KR unter den Willen der Mumie zwingt; Beherrschen eines nahen Strauches, der einen Helden mit Zweigen so lange umklammert und festhält, bis diesem eine KK-Probe +6 zur Befreiung gelingt. Mit improvisierten Wurfspeeren (aufgesammelte Äste) kann die Mumie gut umgehen und einen Schaden von 1W+5 verursachen.

Lassen Sie die Krisramumie zunächst im Nahkampf auftreten, um in einem passenden Moment die überraschende Flugfähigkeit, dieses 'plumpen Untoten' zu demonstrieren.



Kapitel IV – Der Stolz der Krieger

»Wenn sich Khemosi aneinander reiben,
müssen sich die Mücken in Acht nehmen«
— Sprichwort der Leonir

Nach den Erkundigungen in Aiphanides sind die Helden am Ziel angelangt. In der Umgebung der Schargrimmiszähne stoßen sie auf das Lager Mendyktes samt dem letzten fehlenden Teil der Statue und Hinweisen, wozu dieses alte Artefakt dienen soll: als Wegweiser zu

verborgenen Höhlen in den Bergen. Die Gruppe muss jedoch erfahren, dass die wachenden Leonir vom Khuroch-Rudel keine Fremden den geheiligten Berg betreten lassen. Nur, wer sich den brutalen Prüfungen der Leonir unterwirft, um Mitglied ihres Rudels zu werden, wird schließlich zum verwitterten Statuensockel geführt, auf dem die Teile der

Krisra-
Skulptur
zusammen-
gesetzt
werden
müssen.

Wieder ein-

mal finden Sie alle Orte und Ereignisse um die Schargrimmiszähne in 'Baukastenform' angeboten, da sich auch hier vor den Helden ein freies Erkundungsgebiet ausbreitet. Erst mit den gefundenen Erkenntnissen zur Statue, den Krisra, den Leonir und der gefangenen Vinshina-Sippe verdichten sich die Handlungsfäden erneut, bis schließlich die Zeit gekommen ist, den Zugang zu den Laboratorien der Krisra zu finden.

Die Schargrimmiszähne

Wie in den Himmel stehende Reißzähne ragt vor euch unvermittelt eine doppelte Kette roter Sandsteinfelsen spitz auf. Schartig und schroff reihen sich die Gipfel milliaweit grob von West nach Ost. Die höchsten Zähne mögen mehrere hundert Grad messen. Während man im Schatten der Berge einige Baum- und Buschgruppen ausmachen kann, ziehen sich lediglich wenige krüppelige Gewächse die steil ansteigenden Wände hoch, fast überall liegt der rote Fels blank. Schutthalden und Kiesabbrüche zeugen davon, wie sehr Chrysirs Gewalten an diesen Rudimenten eines einst größeren Massivs nagen.

Eine Karte der Schargrimmiszähne mit allen wichtigen Örtlichkeiten finden Sie auf der gegenüberliegenden Seite.

Das einsame Gebirge, weithin in der Ciriadda sichtbar, besteht aus zwei ineinander verschränkten Ketten, die teils geschwungen sind, teils gerade von West nach Ost verlaufen. Insgesamt erstreckt es sich über ein Areal von etwa 8 auf 14 Millia. Zwischen den Zähnen breitet sich Gras- und Strauchsteppe mit weidenden Blutbüffeln aus. In den Felsen findet sich außer streitbaren Klippböcken, einer Steinbockart, sowie einigen Vogel- und Eidechsenarten kein Leben, und damit auch keines, das ein Heldendasein verkürzen könnte. Die steilen, unwegsamen Wände und großen Geröllhalden am Fuß der Berge erschweren das Erklettern (je nach Stelle können Sie eine oder mehrere Kletterproben mit Zuschlägen nach eigener Maßgabe verlangen).

Um möglichst weit von den störenden Kräften des Humus entfernt zu sein, beschlossen die Krisra vor vier Jahrtausenden, hier ihre Experimentierstätten und die Beschwörungskammer zur Konservierung ihrer Chimärenkreaturen einzurichten (siehe Kapitel V: **Äonenstaub** ab Sei-

te 53). In einen der Zähne ist ein Antlitz eingeschlagen, das man mit etwas gutem Willen als Amaunir- oder Löwinnenhaupt identifizieren kann. Was einst als Warnung gedacht war, kehrte sich Jahrtausende später ins Gegenteil: Ein Rudel der Thyarkash-Leonir sah dieses Zeichen und die roten Sandsteinzähne als Erfüllung einer Prophezeiung und göttlichen Fingerzeig, sich hier niederzulassen. So entstand die kleine Siedlung Rarrkosu (siehe S. 47).

Um die bis zu 800 Grad hohen, roten Sandsteinfelsen hat sich bei den Khuroch ein eigener Mythos gebildet. Ihrem Glauben nach sind es Zähne, die Khorr verlor, als er gegen den schädelhäuptionen Verschlinger der Savannen kämpfte. Das Gebiet der inneren Felsen um 'ihr Löwenkopfmassiv' ist für jeden tabu, der nicht dem Rudel angehört.

Erforschung

Die Helden erreichen die Schargrimmiszähne mit dem Wissen, dass hier irgendwo das Lager Mendyktes und die gefangene Sippe des Avin Nevisu zu finden ist. Auch die Teile der Krisrastatue scheinen eng mit einem Geheimnis verwoben zu sein, das Mendyktes in dieser Wildnis sucht.

Die Helden sind frei, sich ihren Weg durch die Schargrimmiszähne selbst zu wählen. Sie finden im Folgenden auffällige Örtlichkeiten und die wichtigsten Begegnungen und handelnden Parteien aufgelistet. Lassen Sie die Gruppe nach und nach auf immer mehr Hinweise zur Vergangenheit dieses Ortes, Mendyktes Ziel und das Löwenkopfmassiv mitsamt den darüber wachenden Leonir stoßen, bis sie genug Hinweise haben, um selbst den Schluss ziehen zu können, dass die Statue der Schlüssel zu einem Geheimnis im Löwenberg ist.



Zwischen den Zähnen – Örtlichkeiten



(1) Die alte Tokedenbefestigung

Wo die beiden südlichen Gebirgszüge der Schargrimmzähne einen schmalen Durchlass zwischen den Felsen bilden, ragen die Überreste einer alten Festung mit zwei Türmen auf. Über 150 Gradu spannen sich acht Gradu hohe Mauern durch den Pass. Der blaue Lapislazuli ist längst von den Lehmzinnen abgeplatzt, vom Holztor existieren nur noch verrostete Eisenverstärkungen. Die einstigen Podeste für Belari sind verlassen oder werden von Wamuqs als Nester genutzt. Gelegentlich stößt man auf Überreste einer Straße, die durch die Schargrimmzähne führte, vermutlich von Asrapana nach Aiphanides.

In einem längst vergangenen Provinzkrieg diente die Festung der Kontrolle des Engpasses und Stationierung von Tokeden, Geräteschützen einer Myriade. Das Innere beherbergt heute nur noch Teilen von einigen Skorpionen, zerschlagenes Tongerät und pyramidenförmige Stapel von vergessenen Steingeschossen. In den umgebenden Felsen finden sich viele Höhlungen und Überhänge.

Der Engpass und die alte Festung spielen im Finale des Abenteuers eine wichtige Rolle: Hier müssen die Helden die erwachte Armee aufhalten.

(2) Der unsterbliche Baum

Einsam in verdorrter Strauchsteppe wirft ein leuchtend grüner König von einem Baum seinen Schatten über das Land: eine gewaltige Zeder mit weit ausladenden Ästen und riesenhaften Wurzeln. Als ihr näher kommt, schätzt ihr die Höhe des Baumes: 30, 40, nein, eher 50 Gradu. Im Geäst trällern verschiedene Vögel.

Pflanzenkunde-Probe: eine Asrapanazeder, wie sie hier früher zuhauf gewachsen sein sollen. Ihr helles Holz wurde jedoch bevorzugt für die großen Galeeren der Thalassionflotte geschlagen.

Der Baum wirkt für die umgebende Trockenheit ungewöhnlich vital. Ebenso ist nicht ersichtlich, warum er stehen blieb, während offenbar alle anderen Bäume seiner Art gefällt wurden.

Auf etwa 15 Gradu Höhe sind im Stamm Zeichen zu erkennen, die jeder ohne sehr gutes Sehvermögen (*Sinnenschärfe-Probe* +15) nur entziffern kann, wenn er hinaufsteigt: zwei *Klettern-Proben* +3.

Die letzte Asrapanazeder wurde von den schwindenden Krisra verzaubert, um als ständige Warnung vor der Armee im Berg dienen zu können: Sie riefen die Kraft des Humus an, um dem Baum ein ewiges Leben, Selbstheilungskräfte und Wurzeln, die bis zu den tiefsten Wasseradern reichen, zu geben. Die Borke des Baumes lie-



ßen sie Schriftzeichen der Warnung formen: Glyphen des ihnen eigentlich fremden Früh-Imperial (die entsprechend unbeholfen wirken), damit auch ihre Feinde die Warnung verstünden. Wer diese tote Sprache kennt, kann aus den Bildzeichen den kurzen Text erkennen:

»Was (begraben / gebraten) steht im (Berg / Fels) in (Gestalt / Ähnlichkeit) eines (Mähnen / Haar)-(Wald / Baum)-Wesens: (Nähert / Erdreistet) euch nicht, sonst wird es (geboren / erwachen) aus (der Asche / dem Staub) der (Äonen / Urzeiten) und (erfüllen / vollenden) seinen (Sinn / Lebensziel) und alle (vernichten / fällen), die vom (Nest / Volk / Behausung) der (vielen / zahllosen) (Baumfäller / Nesträuber) sind.«

Eine Version dieses Textes für Ihre Spieler finden Sie auf Seite 68. Natürlich versuchten einst die Holzfäller, auch dieser Zeder mit dem Beil zu Leibe zu rücken. Doch jede geschlagene Kerbe wuchs in Augenblicken wieder zu, jeder abgebrochene Zweig wuchs raschelnd nach. Auch die Helden können derlei beobachten, falls sie etwa versuchen, Steighaken als Kletterhilfe in das Holz zu rammen ...

(3) Mendyktes Lager

Direkt an einem Berghang macht ihr ein großes Zeltlager aus: Um ein mittig gelegenes, grünes Zelt, das durch seine Größe und den prächtigen Besatz mit goldenen Ähren beeindruckt, stehen zwölf einfache Leinenzelte, umgeben von einer Dornenpalisade. Im Lager bewegen sich Dutzende Menschen, offensichtlich Arbeiter. Wagen mit ausgeschirrten Steppenhirsen, ein Windschutz, eine zentrale Feuerstelle und patrouillierende Kentemasöldner vervollständigen das Bild einer Expedition. Eine Flagge, die am Rand des Lagers weht, zeigt ein rotes Herz in goldenem Ährenkranz auf grünem Feld – das Zeichen des Hauses Phraisopos.

In der Umgebung des Lagers finden sich mehrere große Gruben, die offenbar vor einigen Oktalen bis Nonen ausgehoben worden sind. Aus zwei frischen Löchern schaffen die Arbeiter derzeit quaderweise Aushub, jedes Quäntchen Erde wird durchsiebt, einzelne Fundstücke (zumeist Knochen) sorgsam beschriftet.

Insgesamt wird das Lager von 35 Arbeitern, 4 Aufsehern, 8 Söldnern und 10 Leibdienern und Gehilfen Mendyktes bewohnt. Nahezu rund um die Uhr finden Arbeiten statt, nachts im Licht von großen Ölfeuern. Am Felshang werden die Vinshina wie in einer Art eigenem Pferch gefangengehalten (siehe unten).

Die tagsüber schwülwarmen Unterkünfte der Sklaven und Diener sind wenig angenehm. Da zwei der Zelte inzwischen für Fundstücke requiriert sind, ist es darin nachts zudem recht eng.

Zu jeder Zeit behalten drei Wachen die Umgebung im Auge, Helden können sich trotzdem am Berghang, in Gruben und zwischen Sträuchern leicht an das Lager heranschieben. Lassen Sie die Gruppe zunächst über das emsige Tun rätseln, bisweilen einen Aufseher Sprüche von sich geben wie: »Habt ihr den Zugang gefunden?« und »Harr, das ist ein prächtiges Exemplar. Wird die Herrin freuen.«

Schließlich tritt in einem passenden Moment Mendykte mit Goldmaske unter einem von Sklaven gehaltenen Sonnenschirm auf. Die Optimatin lässt seit ihrer Ankunft nach den zahlreichen Überresten von Katzenchimären suchen und glaubt mittlerweile (fälschlich), dass es hier einen Eingang in den Berg zu geheimen Chimärenbrutstätten der Krisra geben muss.

Das Optimatenzelt

Mendyktes Zelt hat einen Durchmesser von sechs Grad. In seinem Inneren stehen ein Diwan, ein Badezuber in Sadur-

Aufzeichnungen

Auf ihren Wachstafeln und Pergamenten hat die Forscherin ihre Erwartungen, Entdeckungen und Misserfolge aufgezeichnet. Die Texte sind nur teilweise und dann eher simpel verschlüsselt (jede Stunde KL-Probe +5, um den Verschlüsselungsmodus zu erkennen), da Mendykte die Kryptographie nie gut beherrschte. Je mehr Zeit die Helden finden, ihre Aufzeichnungen durchzusehen, desto größere Erkenntnisse können sie gewinnen. Ein unter Zeitdruck stattfindendes Überfliegen oder Zusammenraffen von einigen Notizen bringt nur blitzlichtartige Informationen.

● In alten Pergamenten aus Amaunirleder, den gebundenen Werken *Vivomorphia* und *Aus dem Staub der Äonen* sowie einem namenlosen Leporello neristischer Herkunft hat Mendykte Stellen unterstrichen, die von »katzenhaften Waldbastarden«, den Krisra und Chimärenbrutstätten fremder Völker sprechen. Die Existenz eines angeblich lebensverlängernden »Äonenstaubs« ist hier ebenso angedeutet wie das »Homunkult der hohen Lebenswandlung«.

● Ein großes, bemaltes Seidentuch wellt sich bei Berührung zu einem dreidimensionalen Panorama der Schargrimmszähne (einfache, formgebende Magie): die Grabungskarte. Im Westen sind viele Gruben mit Anzahl der Funde gekennzeichnet, das verbotene Land der Leonir wird als »Blutzone« gekennzeichnet, ein Fels neben dem Löwenkopfmassiv trägt den Vermerk »Hier die Statue zusammensetzen«. Drei Felsen (darunter der Löwenkopf) sind mit »Tellurische Räumlichkeiten?« beschriftet. Nach einer Spielrunde glättet sich das Tuch wieder.

● Nonenberichte, seit Beginn der Expedition vor fünf Oktalen geführt, geben Auskunft über Status und Erfolge im Lager: Nach anfänglichen Erfolgen und häufigen Funden von Überresten von Katzenchimären hinderten die Leonir Mendykte daran, den Suchradius nach einer möglichen Chimärenbrutstätte weiter einzugrenzen und die Knochengrube zu untersuchen. Sie will, sobald alle Statuenteile beisammen und 50 bestellte Söldner aus Balan Mayek eingetroffen sind, mit aller Gewalt bis zu dem Ort vordringen, an dem die Statue offenbar zusammengesetzt werden soll. Mit Freude registriert sie, dass in den letzten Nonen die stolzen Leonir offenbar von einem »Nachtschrecken« heimgesucht werden, der sie ablenke.

● Mendyktes Suche gilt vorrangig zwei Dingen, wie sich aus Anmerkungen immer wieder herauslesen lässt: Sie vermutet einen Nabel archaischer Chimärenkunst in diesen Bergen, von den untergegangenen Kultur der Krisra geschaffen. Ihre Schwärmerieen über das Wissen, das dort noch verborgen liegen mag, überschlagen sich. Und sie hofft, hier auf die Substanz »Äonenstaub« zu stoßen, von der sie glaubt, sie schenke ewiges Leben.

gestalt, ein formverändernder Schreibtisch aus lebendem Holz und ein Sessel mit Beinen, die von eigener Kraft einherschreiten. Wachstafeln und Pergamente mit verschlüsselten Aufzeichnungen liegen umher, Topfpflanzen geben betörende Düfte von sich, und überall häufen sich alte Knochen, Krallen, Schädel, Speerspitzen und Lederfunde. Unter vielem Schmuck hängen auch kompliziertes Mobiles aus Arkanium von der Zeltwand, die Träger für viele magische Spielereien sind: Erhitzen und Kühlen von Wasser, eine angenehme Innentemperatur sowie Schallschutz gegen ungebetene Lauscher.

In einer verschlossenen Steineichentruhe befindet sich ein weiteres Fragment der Krisrastatue: der Rumpf. Der Schlüssel zur Truhe wird in einem hohlen Bettpfosten verwahrt; ohne ihn ist die Truhe nur mit *Schlösser Knacken* +8 zu öffnen.



Das Telluroskop

Bereits wenn sich die Helden dem Lager nähern, hören sie in Abständen von einigen Minuten ein gewaltiges Dröhnen durch die Erde jagen. Je geringer die Distanz zum Lager ist, desto lauter wird das Geräusch.

Schon wieder ein Geräusch wie vom Schritt eines Titanen. Diesmal erkennt ihr vor euch, bei Mendyktes Lager, den Ursprung: ein schwerer, dreiachsiger Wagen, der eine verwinkelte Metallapparatur trägt. Ein rauchender Tubus, gehalten von acht Metallarmen, kann mit großer Wucht in den Boden gerammt werden. Wie Fühler liegen andere Metalläste auf dem Boden, ja, graben sich sogar ins Erdreich ein. Vier Sklaven sind an ratternden Kurbeln beschäftigt, zwei fegen stets den Boden um das Gerät frei, während zwei in blauen Samt gekleidete Gehilfen auf der Apparatur angestrengt durch ein Prisma blicken, bis einer ruft: "Dreißig Grad nach Westnordwest! Dort sieht es günstig aus."

Das Telluroskop ist eine seltene Magomechanik, eines der wertvollsten Besitztümer Mendyktes. Mit Hilfe von erzeugten Explosionen in der Erde und deren zurückschwingenden Erschütterungen kann Aufschluss über Gesteinsschichten und Erdreich gewonnen werden. Das empfindliche Gerät muss von kundigen Händen bedient und zwölf Stunden täglich gereinigt und gekühlt werden. Angeblich haust eine Seele in dem G'Rolmur-Konstrukt, die schon einmal das Telluroskop außer Kontrolle geraten ließ, so dass es ein Zelt mit drei Arbeitern überrollte.

Die gefangenen Vinshina

100 Grad vom Lager entfernt ist eine kurze Schlucht an den Sandsteinklippen durch eine Dornenpalisade abgetrennt. Dahinter steht ein einfaches Leinenzelt, das den Sklavenunterkünften in Mendyktes Lager gleicht. Man hört getragenen, traurigen Gesang von Frauen und Kindern und rassende Schellen.

Hier sind die fünf gefangenen Vinshina (siehe S. 64) untergebracht, da Mendykte die Anwesenheit der Gefangenen im Hauptlager als störend empfand. Drei Wachen sind hier abgestellt und leiden unter den Streichen der Kinder und dem Spott der Vinshina-Frauen, die ihnen ausmalen, was Avin Nevisu mit ihnen anstellen wird, wenn er sie befreien kommt.

Bei einer der harmlosesten der detailliert ausgeschmückten Grausamkeiten spielen eine 'Reise' als lebendige Galionsfigur auf einem Luftschiff, einige blutige Fleischstücke und ein hungriger Krähschwarm eine wichtige Rolle ...

Der hochgewachsene Wächter Nendarmenion leidet zusätzlich, da er sich unsterblich in *Ter Scholune* verliebt hat, die Ehefrau von Avin Nevisu. Seit sie dies bemerkte, nutzt sie diese Schwäche erbarmungslos aus, ergaunert sich Freiheiten für ihre Familie und hat Gefallen daran gefunden, ihren Leib insbesondere dann auf dem Hof zu waschen oder ihr Geschäft in aller Öffentlichkeit zu verrichten, wenn Nendarmenion in der Nähe ist.

Die Wachen achten vor allen Dingen auf das Innere im Gefangenenpferch und die Steppe vor ihnen, während der mäßig schwer zu erkletternde Felshang (Klettern-Probe +6) hinter ihnen kaum beachtet wird.

Wächter Mendyktes

MU 12	LeP 24	AuP 25	AsP –	RS 3	MR 6
GS 8	AT 13	PA 12	TP 1W+3	(Kurzschwert)	

Wenn die Helden die Vinshina hier herausholen, ist nicht klar, wen sie wirklich befreit haben – die Vinshina oder die Wachen ...

(4) Die Knochengrube

Inmitten eines langgezogenen Tales im Schatten der Schargrimmzähne fallen euch relativ frische Erdhaufen auf. Wenn man den Hügel erklimmt, der wie eine übergroße steinerne Schildkröte aus der Steppe ragt, kann man in seiner Mitte eine über 100 Grad messende Senke ausmachen, an deren Grund in Staubhaufen weiße Knochen glänzen: ein wahrer Krater.

Jedem, der sich näher mit den Gebeinen beschäftigen will und unter TOTENANGST leidet, muss eine Probe misslingen, um zu bleiben.

Die Knochen können mit einer *Anatomie*-Probe Katzenmenschen zugeordnet werden. Die meisten Skelette scheinen von Amaunir zu stammen, es gibt jedoch einige Knochen, die eher Leonir oder Lyncil zuzuordnen sind oder sogar typische Merkmale verschiedener Rassen vereinen. Dazwischen findet man auch Gebeine anderer Rassen: Menschen, Shingwa und diverse Tierarten.

Hier wurden einst die Ergebnisse erster Chimärenexperimente der Krisra 'entsorgt'. Mendykte hat vor zwei Nonen die Grube entdeckt und mit Grabungen begonnen. Die Leonir haben dies jedoch verboten und sie von weiteren Untersuchungen abgehalten. Sie meiden die Knochengrube ebenfalls, selten kommen jedoch einige Krieger hierher, um Knochensplitter für ihre Waffen zu holen.

Hier weilen noch immer einige der Geister der Chimärenkreaturen, und nachts herrscht an diesem Ort eine bedrohliche Aura. Man hat den Verdacht, unheimliche Gestalten würden just am Rande des Gesichtsfeldes oder gerade außerhalb des Feuerscheins umherschleichen. Im Zentrum der Grube ist das Gefühl der Bedrohung erheblich größer, die TOTENANGST-Probe um 5 Punkte erleichtert.

Schmerz, Angst und Hass strömen auf die Anwesenden ein. Der Held mit der höchsten Intuition, der sich hier aufhält, leidet in der nächsten Schlafphase unter einem Alptraum:

Du stehst inmitten einer endlosen Grassteppe. Vor dir liegt eine alte, einstmals blühende Stadt: Menschen wandeln auf den Straßen, feilschen mit Händlern, begrüßen Freunde und tauschen Waren mit Fremden wie dir. Du drehst dich um, und plötzlich erheben sich gewaltige rote Reißzähne aus der Steppe. Die Zähne zersplittern und formen sich zu klauenbewehrten Kampfmaschinen. Katzenkreaturen, die auf dich zurennen, -springen und -laufen: ein Dutzend, eine Hundertschaft, eine ganze Armee. Sie überrennen dich und reißen dich mit, so dass du mit ansehen musst, wie sie über die Stadt herfallen, Menschen mit ihren Krallen zerreißen, ihre zerfetzenden Zähne in weiches Kinderfleisch senken und einen See aus Blut zurücklassen, auf dem bloße Schädel schwimmen.

(5) Blutbüffelweiden

Im östlichen Teil der Schargrimmzähne bedeckt hohes Savannengras das Hochland zwischen den Felsen. Gräben und Erdaufrisse zeugen von Regenzeiten und zeitweilig wasserführenden Bächen.

Eine Millia westlich von Rarrkosu zieht sich eine sandige und steinige Schlucht milliaweit: Sie ist bis zu 100 Grad breit und 40 Grad tief. Von Felsspitzen blicken bemalte Blutbüffelschädel herab.

Im Süden sind häufig die Blutbüffelherden zu sehen: zwei Tiergruppen von etwa 100 und 50 Büffeln und genügsame Steppenrinder. Hier führt ein tiefelegener See die meiste Zeit des Jahres Wassers, im Moment ist er jedoch nahezu ausgetrocknet und bietet kaum



mehr als Schlammwasser. Im von Rissen übersäten Boden liegen tote Kaulquappen und Käfer.

Die Beschreibung Rarrkosus finden Sie ab Seite 47. Jeweils ein Leonirkrieger und etwa ein halbes Dutzend Leonirfrauen behüten eine Büffelherde, die fern ab des Dorfes weidet. Das trockene Land bietet nicht genug rasch nachwachsende Pflanzen, so dass sich die verschiedenen Herden mitunter einige Tage von Rarrkosu entfernen und stets die Weidegründe wechseln.

(6) Das Löwenkopfmassiv

In der Ferne seht ihr den höchsten der Schargrimmzähne: ein majestätischer Monolith mit vielen Überhängen und Felsnasen. Fast wirkt der Berg wie der Kopf eines gewaltigen Löwen, geheimnisvoll schweigend und lächelnd.

Die Helden werden sich diesem Ort nicht ohne Widerstand der Leonir nähern können. Hier hatten die Krisra ihre Bruthöhlen errichtet, die in Kapitel V: Äonenstaub näher beschrieben sind.

(7) Termitenhügel

Aus dem Gras ragen Dutzende von Termitenstädten, bis zu vier Grad hoch. Wie ihr feststellen könnt, sind die länglichen Gebilde stets in Nord-Süd-Richtung ausgerichtet, vermutlich um morgens und abends die Sonnenwärme zu speichern, jedoch mittags nicht zu verbrennen. Vor euch ziehen sich ganze Termitenstraßen durch die Umgebung.

Inmitten der Hügel könnte ihr einen Bau entdecken, der sich bewegt: Er wurde von den Termiten auf einer vier Grad langen Sandschildkröte errichtet, die sich gemächlich vorwärts schleppt. Über ihre schuppigen Beine verlaufen streng disziplinierte Termitenstraßen. Auf dem Luftschacht der Termitenstadt hockt ein bunter Shingwa in weißer Toga und blickt gedankenverloren zum Himmel.

Sofern die Helden nicht plump auf eine Insektenstraße treten oder das Innere einer Termitenstadt freilegen wollen, bleiben sie von den Holz-fressern unbeachtet.

Das seltsam aufeinandergetürmte Gespann besteht aus der uralten Riesenschildkröte *Geshedra* und dem stummen Shingwa *Luwosch*, die ihre Seelenverwandtschaft entdeckt haben und Jahre an sich vorüberstreifen lassen, während derer sie die Sterne zählen, mit den Termiten sprechen und auf den Steppenwind schimpfen. Der Shingwa kraut die intelligente Schildkröte, die wiederum mit Hilfe ihrer Empathie als Sprachrohr für den Zungenlosen dient. Wenden sich die Helden beim Sprechen anfangs dem Shingwa zu, wird sie *Geshedra* überraschend anfauchen: "Heda, rede ich etwa mit deinen Füßen, wenn ich verlange, dass dein Mund mir antwortet?"

● Die beiden Steppenträumer sind vordergründig eine skurrile, aber typisch myranische Begegnung am Rande. Sie können erzählen, dass sie bereits seit "acht Regenzeiten" hier an den Schargrimmzähnen hausen und philosophische Gespräche über Gerüche, Farben, Zeit und Vergessen führen.

● Nein, der Termitenbau auf dem Panzer ist nicht zu schwer. Im Gegenteil: Die Säure der Termiten hält lästige Parasiten fern.

● Die Leonir sind für sie "laute Fellflegel", von Mendykte haben sie bislang kaum mehr mitbekommen als die störenden Erschütterungen des Telluroskops.

● Irgendwann können die Helden sehen, dass die riesige Schild-

kröte nicht so träge ist, wie der erste Blick glauben lässt: Nachdem ein Rasseln im Gras zu hören war, ruckt *Geshedra* auf, geht ein paar Schritt so eilig vorwärts, dass der Shingwa fast hinunterfällt, und hält wieder keuchend inne: "Schlangen! Wie ich sie hasse." – Eine interessante Erkenntnis für den später stattfindenden Wertlauf mit den Leonir (siehe S. 60).

● Verwenden Sie die beiden notfalls als Hinweisgeber, wenn den Helden wichtige Informationen zur Statue, dem Löwenkopfmassiv und der von den Krisra geschaffenen Armee fehlen. Auch wenn es *Geshedra* nicht zugibt, ist sie ein wenig neugierig und interessiert sich dafür, was die Helden hierher treibt. Und wer weiß, vielleicht ist sie wirklich so uralte, wie die roten Augen wirken: Sie kann Verschwommenes aus der Zeit des Großen Waldes erzählen, allerdings ist nicht zu erkennen, ob es ihre eigenen Erinnerungen sind oder zugetragene Legenden.



Verbotenes Land

In einer Zone von etwa drei Millia um das Löwenkopfmassiv dulden die Khuroch keine Eindringlinge. Die Grenze dieses Gebietes ist nur selten markiert: bisweilen durch aufeinandergeschichtete Steinpyramiden, Stöcke, an die Büschel von Mähnen gebunden wurden, und – nur für Charaktere mit gutem Geruchssinn zu erkennen – Leonirharn.

Haben die Helden bisher allerhöchstens Gerüchte über den Stamm der Khuroch gehört, erleben sie das Tabu nun am eigenen Leib, sobald sie das Verbotene Land betreten.



Die erste Warnung

Als ihr zwischen büffelgroßen Felsbrocken hügelwärts steigt, vernehmt ihr ein sirrendes Geräusch, das abbricht, als ein Speer mit rotem Tuchbesatz wenige Grad vor euren Füßen in den Boden schlägt. Von irgendwo ertönt ein anschwellendes Brüllen.

Dies ist die erste Aufforderung an die Helden, nicht weiterzugehen und sich aus den Schargrimmzähnen zurückzuziehen. Auch wenn die Helden einen höheren Punkt erklimmen, können sie niemanden sehen, der den Speer – zweifellos ein Jagdinstrument eines Leonir – geworfen hat. Der Speerwerfer ist ein junger Krieger, der mittlerweile nach Rarrkosu eilt, um seine Stammesgefährten über die Eindringlinge zu informieren.

Die zweite Warnung

Es ist vielleicht eine Stunde her, seit euch der Speer fast durchbohrt hätte. Plötzlich erheben sich vor euch auf einem höher gelegenen Felsen drei Leonirfrauen und lassen ihre Schatten auf euch fallen. Sie rühren sich nicht, starren euch lediglich an und halten ihre Stoßwaffen vor sich.

Sobald die Helden weitergehen wollen oder ihr Wort an die Leonirfrauen richten, erklärt die mittlere Jägerin: "Geht. Das verbotene Land darf von niemandem betreten werden, der nicht Khuroch ist. Khorrs Berg darf von niemandem gesehen werden, der nicht Khuroch ist."

Die Frauen lassen sich auf keine Diskussion ein, sondern ziehen sich nach diesem Satz zurück.

Lassen sich die Helden nicht abschrecken und stoßen jetzt oder später weiter in die Schargrimmzähne vor, kommt es zu folgender Begegnung:

Die letzte Warnung

Etwas knirscht am Fels. Plötzlich umgeben euch wehende Mähnen: Acht grimmig aussehende Leonirkrieger kommen euch entgegen und bilden einen Halbkreis vor euch. Nein, sieben! Einer

von ihnen ist ein Mensch in derselben Kleidung und mit abenteuerlicher Gesichtsbemalung. Ohne Vorwarnung werfen [ANZAHL DER HELDEN] Krieger den Kopf in den Nacken, stoßen ein mächtiges Gebrüll aus und sprinten mit gezogenen Waffen auf euch zu: über zwei Grad groß, ungebändigte Kampfeslust in den Augen.

Auch dies ist nur eine – schmerzhaft und letzte – Warnung: Die Leonir fechten jeweils drei Kampfunden mit den Helden, lassen dann wieder von ihnen ab und reihen sich erneut ein.

Leonirkrieger

MU 15 LeP 40 AuP 38 AsP – RS 2 MR 6

GS 8 AT 14 PA 12

TP 1W+3 (Kentema mit Hornklänge)

Besonderheiten: Einschüchterndes Gebrüll (13/12/11) TaW: 4

Während ihr noch die Krallenschläge in eurem Fleisch spürt, erhebt der höchste Krieger, ein Leonirhüne mit ergrauter Mähne, seine heisere Stimme: "Was, Glatzkörper, ist euch so wichtig, dass ihr euer Leben verlieren wollt? Verlasst das Gebiet der Schargrimmzähne, oder ihr werdet von ihnen zerbissen."

Der menschliche Stammeskrieger baut sich neben ihm auf und ruft euch zu: "Wer kein Khuroch ist, muss verschwinden!"

Der alte Hüne *Frochak* und der als Mensch geborene *Xelzanias* (siehe S. 65) sind gereizt, ungeduldig und haben keine Lust, sich lange Erklärungen der Helden anzuhören. Treten die Helden selbstbewusst auf, können sie bereits hier fragen, wie es möglich ist, dass ein Mensch Khuroch ist, und wie sie selbst dem Stamm beitreten können (siehe unten). Andernfalls werden sie von den Leonir vertrieben und müssen anderweitig ihr Anliegen vorbringen. Die Löwenartigen rufen ihnen dann hinterher: "Lauf! Wir verfolgen euch nicht, aber nachdem wir bis zwölf gezählt haben, werfen wir unsere Speere – und es gibt keine besseren Speerwerfer als uns." Verschwinden die Helden dennoch nicht, attackieren die Leonir gnadenlos, bis die Helden kampfunfähig sind, und schleppen sie zur Grenze ihres Gebiets.

Spielfiguren

Nachdem wir nun das 'Spielfeld' präsentiert haben, wollen wir Ihnen auch die Spielfiguren vorstellen, die sich hier zusammen mit den Helden bewegen. Welche Motivation haben sie? Welche Handlungsmöglichkeiten haben die Helden?

Mendykte

- Mendykte will die vermutete Chimärenbrutstätte der Krisra und den angeblich Unsterblichkeit bringenden Äonenstaub finden. Dazu benötigt sie alle Statuentile und Zugang zum Sockel auf dem Gipfel, der dem Löwenkopfmassiv benachbart ist.
- Sie ist an den Helden nur interessiert, wenn diese ihr nützen können. Als Optimatin ist sie es gewohnt, Befehle zu erteilen, nicht Kompromisse einzugehen. Selbst wenn ihr die Helden anbieten, ihr ihre Teile der Statue zu überlassen und gemeinsam das Mysterium zu lösen, wird sie die Helden als ihre Bediensteten teilhaben lassen, dennoch macht sie keinen Hehl daraus, dass sie alle zu gewinnenden Besitztümer und Erkenntnisse für sich beansprucht. Als Ausgleich bietet sie

den Helden 200 bis 300 Argental pro Statuenfragment. Am besten lässt sich mit der Optimatin verhandeln, indem man ihr nur nach und nach die Statuentile gibt und sich die Gruppe auch sonst wertvoll für ihre Suche präsentiert.

- Die Helden könnten auch versuchen, sich gänzlich unbedarft zu geben und nur eine Anstellung als Wache, Stoßtrupp oder Arbeiter zu suchen – das Angebot nimmt Mendykte gerne an. Aus dieser Position heraus kann die Gruppe versuchen, Kontakt mit den gefangenen Vinshina aufzunehmen und das letzte Statuenfragment aus dem Zelt der Chimärologin zu stehlen.
- In jedem Fall lernen die Helden *Keborak* als Verhandlungspartner, Assistent der Herrin und eventuell auch Vorgesetzten kennen.
- Sind die Helden bereits Teil des Leonirrudels geworden, dann ist Mendykte hocherfreut "endlich mit jemand Einsichtigem sprechen zu können", da ihr die Leonir Grabungen und das Betreten der verbotenen Zone verbieten.
- Ein Zweckbündnis mit Mendykte mag nur von kurzer Dauer sein, kann aber auch bis zur Erforschung der Krisrahöhlen hal-



ten. Das kommt ganz darauf an, was für die Optimatin schwerer wiegt: der Aufwand und die 'unschöne Entwicklung', die Helden beiseite zu räumen, oder die Verträglichkeit ihrer Anwesenheit mit ihren Zielen. Sie lässt eher ungerne andere aus dem Weg räumen, verzeiht aber keine Fehler.

Mehr zu Mendykte und ihrer Darstellung finden Sie in **Dramatis Personae** auf Seite 64.

Optionales Ereignis:

Eintreffender Luftpirat

Jederzeit, wenn Sie das Gefühl haben, die Aktivitäten der Helden in den Schargrimmzähnen drohten einzuschlafen oder dem Spieltisch tue eine spannungsgeladene Szene wieder gut, können Sie folgendes Ereignis einflechten: Die Gruppe erblickt einen schnellen Reiter, der auf einem Pferd eine Staubwolke hinter sich herzieht. Mit Schrecken müssen die Helden feststellen, dass es sich um einen der Luftpiraten handelt, die damals am Chrysir-Tempel entkamen. Er hat offenbar den schnellstmöglichen Landweg von Balan Cantara in die Ciriadda genommen, um Mendykte vom Scheitern der Mission und dem Verrat Avin Nevisus berichten zu können. Er steuert direkt auf Mendyktes Lager zu.

Hier kann sich eine wilde Verfolgungsjagd entwickeln, in der die Helden versuchen, den Piraten aufzuhalten: mit Waffengewalt, einer List oder auch der Drohung, sein Leben zu verlieren, wenn er seinen Weg fortsetzt. Er selbst erklärt bei Gelegenheit, sich nicht mehr 'an Mendykte gebunden' zu sehen und schnurstracks am nächsten Horizont zu verschwinden, wenn er nur genügend 'Reisegeld' hätte: 30 Aureal und nicht einen Obolus weniger.

Kchorrak

Der Diener Mendyktes spielt sein eigenes Spiel, dessen Regeln er selbst nicht komplett kennt: Getrieben von dem Wunsch, endlich wieder die Stätte seiner Geburt zu erreichen, gibt er tagsüber den gefassten Assistenten der Optimatin, nachts jedoch schleicht er als Unkreatur zu den Leonir, die den Zugang zum Löwenkopfmassiv bewachen, und begeht Bluttaten, an die er sich tagsüber kaum erinnern kann.

Er hasst die Leonir wegen ihrer Natürlichkeit, die man seinem Körper genommen hat.

Mehr zu Kchorrak und seiner Darstellung finden Sie in der **Dramatis Personae** auf Seite 64.

Der Assistent

Wenn die Helden einen Weg gefunden haben, sich in Mendyktes Lager aufzuhalten, können sie bisweilen Merkwürdigkeiten beim sonst so gefassten Assistenten feststellen:

- Unterwürfigkeit gegenüber Mendykte, Härte gegenüber Sklaven und Misstrauen gegenüber Fremden mag noch normal sein, seine Brutalität wird manchmal jedoch exzessiv – und ihm selbst peinlich, wenn er sie bemerkt.
- Er versenkt sich selbst einmal täglich in seinem Zelt mittels Euhypnos in seine Gefühlswelten, um zu ergründen, woher die heimlich-vertraute Stimmung, die ihn hier berührt, stammt.
- Wird er zornig, tendiert seine Augenfarbe plötzlich ins Rötliche – nur um danach wieder gelb zu werden. Krallen wachsen scheinbar knirschend aus den Pfoten und ziehen sich wieder zurück.

● Einen Animisten oder Seelenkundigen unter den Helden wird Kchorrak nach anfänglichem Zögern um Rat ersuchen: Er schildert Träume von "Krallen, die in unschuldiges Fleisch gleiten" – scheinbar ähnlich dem, was Helden an der Knochengrube erfahren können (siehe S. 43). Sollte der Held Verdacht schöpfen und Maßnahmen einleiten, um den Assistenten nachts festzuhalten (Beruhigungsmittel, Fesseln), wird Kchorrak dies entweder mit Hinweis auf seine Stellung ablehnen oder aber jedes Zugeständnis während seiner Nachtgestalt wieder zurücknehmen und in die Finsternis entschwinden.

Das Monster

Während die Helden noch die Steppe erforschen und Kontakt zu den Leonir aufnehmen, schlägt Kchorrak zu. Dabei geht er sehr vorsichtig vor und versucht, alle Spuren zu verwischen. Doch alleine die zerbißenen und zerrissenen Leiber seiner Opfer verraten, dass ein Katzenwesen der Angreifer sein könnte.

- Eine Zebraherde wurde abgeschlachtet. Dabei kam es dem Jäger offensichtlich nicht auf das Fleisch an, das er zurückließ.
 - Eine Jägerin verschwindet und wird einen halben Tag später ausgebeutet aufgefunden.
 - Drei Krieger auf Patrouille in den Schargrimmzähnen werden angegriffen. Zwei Krieger fallen der Attacke zum Opfer, der dritte wird schwer verwundet. Er berichtet von einem "schwarzen Klauenschatten, der aus der Nacht kam".
 - Ein Leonirkind, das als Mutprobe zur Knochengrube wollte, wird vermisst. Einen halben Tag später wird es weitab davon gemartert gefunden. Das Kind lebt noch – da der Täter ihm jedoch die Augen ausgestochen hat und es somit seinen Nutzen für den Stamm verloren hat, wird es durch den Prankenschlag eines Leonir erlöst.
 - Bei einem Angriff auf das Lager werden zwei Krieger verletzt, und auch die Helden können den Angreifer als Schatten in der Nacht davonlaufen sehen, der ungewöhnlich flink ist.
- Vermeiden Sie den Konflikt der Helden mit dem unheimlichen Angreifer, denn der Verdacht der Helden darf zwar auf Kchorrak fallen, sie dürfen ihn jedoch erst im Finale der Abenteuers stellen. Kommt es bereits vorher zur Aufdeckung der Chimäre, flieht Kchorrak in die Felsenwildnis und tritt erst am Ende des Abenteuers wieder in Erscheinung.

Die Vinshina-Sippe

● Sobald die Helden die Vinshina befreit haben, werden diese versuchen, mit Avin Nevisu Kontakt aufzunehmen. Eine geheimnisvolle Kommunikation mittels einer Pfeife, deren Rauch Vogelgestalt annimmt und nach Süden fliegt, erbringt nach einigen Stunden die Antwort Avin Nevisus: Er wird über die Schargrimmzähne fliegen, sobald die *Nebelkranich* wieder flugtüchtig sei, was nicht mehr als einige Tage dauern dürfte. Dieser Zeitpunkt fällt natürlich mit dem Finale des Abenteuers zusammen, wenn die Abenteurer die Höhlen der Krisra erkunden.

● Sollten die Helden die Vinshina nicht bei Mendykte auf die ein oder andere Art ausgelöst haben, versteckt sich die Sippe so lange in einer verborgenen Höhle im Süden der Schargrimmzähne. Sie helfen den Helden so weit, wie sie sich selbst nicht wieder in Gefahr bringen. Lediglich der junge Avin Avantio schleicht den Helden unerlaubt hinterher, um Abenteuer zu erleben.

● Der späteste und vielleicht spannendste Zeitpunkt, die Sippe Avin Nevisus zu befreien, ist der Marsch der erwachten Armee auf das Lager Mendyktes (siehe S. 58).



Das Rudel der Khuroch

Wenn die Helden den Leonir erstmalig begegnen, verbieten diese ihnen das Betreten der Schargrimmzähne. Hierbei ist egal, ob sie zuerst mit einem Leonir-Jagdtrupp oder den Leonir in Rarrkosu zusammen treffen. Wichtig bei dem Verbot ist die Betonung, dass *nur Mitgliedern des Rudels* der Zugang erlaubt ist. Dies soll die Helden animieren, das Vertrauen der Leonir gewinnen zu wollen.

Die Helden werden in diesem Abenteuer wahrscheinlich ihre erste größere Begegnung mit einer Leonirkultur haben, daher ist das Rudel der Khuroch hier in allen für das Abenteuer und die Interaktion mit den Helden notwendigen Einzelheiten dargestellt. Immerhin sollen die Helden im Laufe dieses Kapitels ein Teil des Stammes werden.

Bei den Khuroch handelt es sich um ein großes Rudel der Thyarkhash, die aus den von den Draydal eroberten Gebieten exilierten. Sie haben hier in der Bewachung der Schargrimmzähne eine neue Aufgabe gefunden. Als die ersten Leonir vor etwa 1.500 Jahren zu den Schargrimmzähnen kamen und das Löwenantlitz im Fels sahen, hatte *Yorouchar*, das Rudeloberhaupt, eine Vision. Den heute überlieferten Worten nach sollte sein Rudel solange "an den Schargrimmzähnen Wache stehen, bis die missgestalteten Vettern über die Steppe ziehen". Über die Bedeutung der Worte wurde schon viel spekuliert, doch bisher konnte niemand ihren Sinn entschlüsseln.

Zusätzlich dienten und dienen viele Krieger des etwa 150 Mitglieder umfassenden Rudels als tüchtige Myrmidonen in den Armeen Mayenios' und Canteras.

Im Gegensatz zu vielen anderen entwurzelten Thyarkhash haben sich bei den Khuroch ein normales Rudelgefüge und einige urtümliche Riten von Steppenbewohnern erhalten. Der Stamm – beziehungsweise das Rudeloberhaupt – besitzt im Gegensatz zu den meisten Thyarkhash fern der einstigen Heimat sogar einige gut genährte Blutbüffel.

Rarrkosu

In einer Senke zwischen drei Hügeln liegt ein Dorf, zwischen dessen Hütten ihr einige Dutzend Leonir seht. In der Mitte des Dorfes ist ein freier Platz von sechs Gradu Durchmesser, der von horn- und geweihekrönten Hölzern begrenzt wird. Die Hütten sind kegelförmige Bauten, deren Wände aus Fellen und Häuten bestehen. Zu eurem Erstaunen scheinen einige der Felle von Leonir zu stammen.

Die genaue Lage der einzelnen Örtlichkeiten entnehmen Sie bitte dem Plan auf Seite 71.

1 – Das Langhaus des Rudeloberhauptes

Mit einer Länge von dreißig, einer Breite von zehn und einer Höhe von vier Gradu hebt sich das Langhaus von den anderen Häusern alleine durch seine Größe ab. Über einer Konstruktion aus Holz und Knochen spannen sich Häute von Rindern und Klippböcken.

An einem acht Gradu hohen Baumstamm vor der Hütte hängen die Hörner jener Rinder, die das Rudeloberhaupt für Festlichkeiten oder den Göttern zum Dank geopfert hat. Der reichlich behängte Hörnerbaum ist zugleich Ausdruck seines und des Stammes Reichtum.

Drei Eingänge führen in das Innere der durch mächtige Fackeln erhellen Halle. Während der linke den Frauen und der rechte den Männern vorbehalten ist, darf alleine das Rudeloberhaupt den drei Gradu hohen, von Hörnern umgebenen Eingang zur Mitte durchschreiten. Das

Innere des Hauses ist in zwei Bereiche geteilt. Während der Wohnbereich des Herrschers, der nur durch einen Vorhang rechts des Throns betreten werden kann, dem Rudeloberhaupt selbst und seinen Lieblingsfrauen vorbehalten ist, ist die Haupthalle Versammlungsort des Stammesrates und Thronhalle in einem.

Die Wände sind mit den Häuten und Trophäen der vergangenen Rudeloberhäupter bedeckt. Dem Eingang gegenüber steht auf einem Sockel der mit Zebrafell bespannte Thron des Stammesoberhauptes, dessen Rückenlehne aus Blutbullenhörnern besteht.

Zur Linken steht die Trommel des Herrschers, die nur dieser schlagen darf und deren Klang stets eine wichtige Versammlung ankündigt.

Zur Rechten sind die Trophäen des amtierenden Herrschers aufgebaut: die Skalps erschlagener Feinde, eine mit Blut bestrichene Nachbildung der Himmelslanze des Khorr, eine Trinkschale aus einem Tighrirschädel, ein deformierter Katzenmenschenschädel, den man beim Löwenkopfmassiv fand, ein Wedel aus den Mähnenhaaren Yorouchars und anderes.

2 – Die Häuser der Männer

Die sieben länglichen Männerhütten bieten den sieben männlichen Leonir Quartier. Den Hütten fehlen die Wände, so dass man sie rundum betreten kann, gegen Regen und böse Geister schützt ein Dach aus den Häuten ruhmreicher Ahnen.

Neben der Schlafstätte jedes Leonirs, einer einfachen Bastmatte, ist ein Pfahl in den Boden gelassen, der an Nägeln seine Waffen, Trophäen und wenige private Besitztümer trägt. Besonders auffällig ist das Lager des *Xelzanias*, neben dem ein weiterer Pfahl eine komplette Myrmidonenuniform trägt. Mehr zu dem menschlichen Rudelmitglied finden Sie in der *Dramatis Personae* auf Seite 65.

3 – Die Häuser der Frauen

Obwohl sie etwas kleiner sind, gleichen die zehn Frauenhütten im Aufbau den Häusern der Männer und sie sind ebenso mit den Häuten bedeutender Ahnen bedeckt. Die Schlafplätze der achtzig Leonirfrauen des Dorfes sind jedoch nicht durch Trophäen oder Besitztümer gekennzeichnet. Als privaten Besitz kennen die Jägerinnen nur ihre Waffen. Alle Werkzeuge, Gefäße und Verbrauchsgüter sind gemeinsamer Besitz aller Leonirfrauen.

4 – Die Hütte der Kinder

Zentrum des Dorfes ist die Hütte der – etwa drei Dutzend – Kinder, in der diese gemeinsam aufwachsen. Hier mischt sich selten einmal ein erwachsener Leonir in die Streitigkeiten um den besten Schlafplatz, das beste Stück Fleisch oder das interessanteste Spielzeug ein. Das Leben der Kinder ist von klein auf von Kampf und dem Zwang, sich durchzusetzen, geprägt.

5 – Die Arena

In der Arena finden Ehren- und Freundschaftskämpfe, Duelle und Götterurteile statt. Während die Frauen des Stammes auf der Jagd sind und ein Teil des Rudels die Steppe auf der Suche nach möglichen Feinden durchstreift, ist der Rest der Leonirmänner meist hier zu finden, wo er sich im Kampf stählt und trainiert.

Das Rund der Arena wird von einem Kreis aus Knochen sowie mit Hörnern verzierter und mit Blut bestrichener Pfähle begrenzt. Bei einem Kampf in der Nähe dieser Begrenzung besteht die



Gefahr (1–6 auf W20), dass man sich bei einem Sturz oder Straucheln an den Hörnern verletzt (erwürfelte Zahl an SP).

6 – Die Stele der Sprecher

Vor der Hütte des Rudeloberhauptes steht ein drei Grad hoher Holzpfehl, an dem eine hölzerne Löwenmaske hängt und neben der ein zwei Grad langer Stab aus Eisenholz lehnt. Wer immer der Sippe etwas Wichtiges kundzutun hat, sei es nun eine sich nähernde, lohnende Jagdbeute, eine Bedrohung oder etwas anderes, zieht die Maske auf und schlägt mit dem Holz gegen die hohle Stele. Der Klang trägt weit und erreicht alle Leonir in näherer Umgebung des Dorfes. Doch wehe, wenn das Anliegen des Trommlers nicht wichtig genug war: Auf einen falschen Umgang mit der Stele stehen Strafen, die bis zur Verbannung führen können.

Sitten, Bräuche und Begegnungen

Besitz

Es ist selbstverständlich, sich Besitztümer von anderen Rudelmitgliedern auszuleihen. Ausgenommen hiervon sind nur sehr persönliche Waffen und Trophäen, die als Gaben Khorrs gelten. Geschenke kennt man nicht: Wer schenkt, führt etwas im Schilde. Eine Gabe mit klarem Nutzen, um sich für erwiesene Gastfreundschaft zu bedanken, ist dennoch gerne gesehen.

Waffen

Jeder Krieger hat seinen eigene, meist selbst gefertigte oder ererbte Waffe, überwiegend Stoßspeer oder Keule, aber auch viele andere Waffen, die von Vorfahren stammen, die Ruhm als Myrmidonen erwarben. Die Khuroch sind sehr begabt in der Hornschnitzerei und kennen Techniken, mittels Feuer und besonderen Tinkturen Horn zu formen und hart wie Eisen zu machen. Auf diese Art entstehen Stoßspeere mit einer langgezogenen, leichten und stabilen Spitze.

Da die Leonir vor den Geistern der Knochengrube (siehe S. 43) zittern, zugleich aber auch die rachsüchtigen Geister mächtiger überwundener Gegner fürchten, machen sie sich dies zunutze. Die Leonir arbeiten in ihre Speerspitzen winzige Teile der Knochensplitter aus der Grube ein, da sie davon ausgehen, dass so auch der Geist der Grube mit ihnen kämpft und rachsüchtige Seelen vom Jäger ablenkt. Diesen Aberglauben können Sie benutzen, um die Helden auf die Knochengrube aufmerksam zu machen, falls sie diese noch nicht entdeckt haben.

Jagd

Für die Jagd sind die Frauen des Stammes zuständig. Erjagtes Wild wird dem Rudeloberhaupt übergeben, das es unter Männern und Frauen aufteilt. Kinder erhalten zusammen einen Fleischanteil und müssen sich die besten Happen erstreiten. Solange männliche Helden noch nicht in das Rudel aufgenommen wurden, verwehrt man ihnen die Teilnahme an der Jagd nicht. Sind sie Teil des Rudel geworden, gibt man ihnen zu verstehen, dass die Jagd 'Frauenarbeit' ist. Man fordert sie statt dessen auf, an den Patrouillen um die Siedlung und an den Schargrimmszähnen oder den häufigen Kampfübungen in der Arena teilzunehmen. Man erwartet, dass Helden ihre Jagdbeute ebenfalls dem Rudeloberhaupt und damit dem Stamm überlassen. Wird dies nicht getan, wird der Held beim nächsten Rudelmahl ausgeschlossen, bis er seine Essensschuld wieder beglichen hat.

Leonirkinder kann man häufig bei der Jagd auf Springmäuse oder Wüstenfüchse antreffen, mit der sie ihre Geschwindigkeit, Reflexe und Instinkte üben. Wird man hingegen von einem Erwachsenen "Füchse jagen" geschickt, so ist dies eine große Beleidigung.

Typische leonische Namen

Dieser Text zur Generierung leonischer Namen soll Ihnen helfen, weitere Mitglieder des Rudels zu beschreiben. Allgemein sind leonische Namen voller Vokale und kehliger, fast fauchender Konsonanten: Sie haben für menschliche Ohren etwas Raues und Kraftvolles und klingen fast wie zornig hervorgestoßene Flüche oder Drohungen.

Ein leonischer Name ist zwei- oder (seltener) dreisilbig. Typische Anfangssilben sind Akhe-, Aokh-, Bruu-, Chao-, Phu-, Khor-, Oa-, Shoo- und Shuu-, in der Mitte findet man -chach-, -gruu-, -oakh-, -rao- und -takh-, typische Endsilben sind -chruu-, -drara-, -fyach-, -(n)orrh-, -rhach-, -rhu-, -rokh oder -shaa, wobei auf Konsonanten endende Endsilben üblicherweise männlich sind und solche, die auf Vokale enden, weiblich.

Nachnamen sind bei Leonir fast ausschließlich Rudel-Namen, was bedeutet, dass sie sich fuach ('Sohn des ...') oder chaa ('Tochter des ...') zusammen mit dem Namen des Rudelpatriarchen nennen. Ein Leonir nimmt zwar gerne Ehrennamen an (wenn er sie sich verdient hat), käme jedoch nie auf die Idee, seinen Namen zu 'imperialisieren'.

Zur Aussprache: Das KH ist ausnehmend kehlig (ein scharf und rau ausgesprochenes 'Loch'). RH ist ein sehr kehliger Laut, doppelt geschriebene Vokale werden sehr lang gezogen, einfach geschriebene dagegen sehr kurz gesprochen.

Götter und Glaube

Bei den Khuroch verdienen es Götternamen, laut herausgebrüllt zu werden und nicht in der Lautstärke gewöhnlicher Sprache unterzugehen: Jeder, der einen der Götter nur leise nennt, wird mit schallender Ohrfeige zurechtgewiesen.

Als ihren einzigen 'offiziellen' Gott kennen und ehren die Khuroch – wie alle Thyarkhash – (den) *Thyarkh*. Daneben kennen sie noch das *Sternenrudel*: den kriegerischen *Khor*, der ihnen zürnt, weil sie seine heimatliche Steppe nicht verteidigen konnten, und den sie nicht wagen, direkt anzubeten; seine ebenso zornige Gattin *Rrondr*, die Schützerin der Jagd; den Herden- und Hirtengott *Brassach*, der ihnen die heimatlichen Blutbüffelherden nahm; den Todesboten *Shirr*, der die Seelen der Leonir zu Thyarkh bringt. *Urraib*, der Handwerkskult der rhacornischen Leonir, ist der einzige Gott, den man sich getraut, um Beistand zu bitten. Die freudenspendende *Raia* kennt man zwar ebenso, doch hat sie sich ebenfalls von den Thyarkhash abgewandt, so dass man im Diesseits keine Freude finden wird. Bei den Khuroch genießt auch der Stammesvater *Yorouchar* Verehrung, den man als Mittler zum mildesten aller Götter, Thyarkh, schätzt.

Ein Löwenmahl

Wenn Jagdbeute – zumeist Ghaale, Zebras, Miraghs, Shadare oder Riesenrenoster – ins Dorf gebracht wird, versammelt sich der Stamm, um gemeinsam Mahl zu halten. Das Fleisch wird über einem Rost aus Bambus über einem Feuer angebraten und halb roh verschlungen. Vor den meisten Innereien macht man ebenfalls nicht Halt, als besondere Leckerbissen gelten Herz, Lunge und Leber. Es ist verpönt, beim Essen Fett wegzuschneiden – je mehr Fett am Fleisch ist, desto besser schmeckt es den Leonir. Insbesondere den Gästen werden große, rohe und wabbelnde Fettstücke gereicht.

Das wichtigste ist die Reihenfolge beim Mahl. Auch nachdem das Fleisch verteilt ist, fängt niemand an zu speisen, bis das Rudeloberhaupt, die besten Krieger des Stammes und die erste Jägerin ebenfalls mit



dem Mahl beginnen. Bleibt ein Stück Fleisch übrig, so lässt man dem Stärkeren Vortritt – oder man muss damit rechnen, es sich erkämpfen zu müssen.

Die kostbaren Rinder dienen normalerweise nur als 'Blutquelle', sie werden nur zu feierlichen Anlässen, z.B. der bestandenen Reifeprüfung der Helden, geschlachtet. Das Blut der Büffel wird frisch oder als Blutmilch getrunken. Blutmilch wird aus Büffelmilch und Büffelblut gebraut: Für Menschen, Ravesaran, Elfen, Ashariel und maritime Wesen ist sie kaum genießbar.

Rote Krallen

Den Helden fällt ein Krieger auf, der sich von den anderen fernhält und oft alleine in die Steppe zieht. Besonders auffällig sind seine rot lackierten Krallen. Sie sind das Zeichen einer Blutfehde. Der Krieger *Ksartorr* ist auf der Suche nach seinem Feind *Kshartorr*, an dem er den Tod seines Bruders rächen will. Dieser wurde von einem Vultur attackiert, doch statt seinem bedrängten Kampfgefährten zu Hilfe zu kommen, floh *Kshartorr* vor dem Riesenvogel.

Der Feuerlöwe

Der Kampf gegen den Feuerlöwen ist eine Mutprobe nach altem Brauch, zu der auch die Helden aufgefordert werden, wenn sie sich vermeintlicher Feigheit schuldig gemacht haben.

Ein Holzgestell – dem man die Löwenform kaum ansehen kann – wird mit trockenem Stroh gefüllt, umwickelt und angezündet.

Während die Flammen immer höher züngeln, springen die Krieger im Bocksprung abwechselnd über den Löwen. Je später man springt, desto heißer wird das Feuer und desto instabiler die Konstruktion. Für jeden Sprung ist eine MU-Probe fällig. Der Feuerlöwe hat einen Bruchfaktor von 4, dieser erhöht sich alle 20 KR um 1. Würfeln Sie, ob der Löwe unter den Springern zusammenbricht – in diesem Falle erhält der Betroffene 1W6–1 SP durch das Feuer. Bedenken Sie auch die besonderen Auswirkungen des Feuers auf AQUATISCHE LEBEWESSEN.

Kinderspiel

Leonirkinder – Mädchen genauso wie Jungen – haben ein dichtes Fell mit einer dunklen und nur schwach erkennbaren Ringzeichnung. Sie

werden vom ganzen Rudel gemeinsam erzogen und lernen von klein auf, dass Leben gleich Kampf ist. Ihre Mahlzeiten müssen sie sich ebenso erstreiten wie einen guten Schlafplatz im Gemeinschaftszelt. Bevor die Helden in das Rudel aufgenommen werden, haben sie in den Augen der Leonir ebenfalls den Status von Leonirkindern. Deshalb kommt es auch vor, dass die Helden Angriffen der Kinder ausgesetzt sind. Ein schmackhafter Leckerbissen, ein interessanter Gegenstand oder eine Waffe können hierzu der Auslöser sein. Ein Held, der unterliegt oder der Konfrontation ausweicht, zieht sich die Verachtung des Rudels zu. Schlimmeres droht ihm, wenn er sich mit Waffengewalt verteidigt. Eine Verteidigung mit Katzenkrallen ist durchaus legitim, ein Angriff mit einer Blankwaffe führt zu einer schmerzhaften Maßregelung durch einen erwachsenen Leonir.

Typische Werte eines männlichen Leonirkindes im Alter von 12 Jahren

MU 10	KO 11	LeP 22	AuP 24	AsP –
RS 1	MR 6	GS 8	AT 8	PA 7
TP 1W (Klaue) / 1W+1 (Gebiss)				

Optionales Ereignis: Leonirkinder in Not

Diese Begebenheit sollten Sie besonders dann verwenden, wenn Sie das Gefühl haben, das das Ansehen der Helden bei den Leonir nicht sonderlich gut ist, oder wenn sie von sich aus partout nichts Heroisches zustande bringen, das die Aufnahme in den Stamm fördern würde.

● Als die Helden bei einer Erkundung der Umgebung sind, stoßen sie auf fünf Leonirkinder in Not. Diese waren mit einer Leonir in der Steppe, um die Schleichjagd zu erlernen. Unglücklicherweise wurden sie von einem Vultur (Werte siehe WM S. 125) überrascht, der ihre Lehrerin schwer verwundete. Sie wehren sich zwar mit wahren Löwenmut, haben jedoch keinerlei Chance gegen den überlegenen Gegner. Bei Leonirkindern besteht eine übliche Mutprobe darin, ein Knochenfragment aus der Grube zu stehlen und es in der darauf folgenden Nacht wieder dorthin zurückzubringen. Falls die Helden sich in den Augen der Leonirkinder nicht ehrenhaft verhalten, werden sie von diesen zur Mutprobe aufgefordert. Das Ablehnen derselben entehrt natürlich noch mehr, als es die Aufforderung zur Mutprobe ohnehin tut.

Aufnahme in den Stamm

Um bei den Leonir akzeptiert zu werden und (noch wichtiger) um die Schargrimmszähne betreten zu dürfen, müssen die Helden in das Rudel der Khuroch aufgenommen werden. Vorher bringt man ihnen den gleichen Respekt wie Leonirkindern entgegen, jedoch ohne ihnen deren Rechte zuzugestehen.

Da die Helden bei jedem Vordringen in die Schargrimmszähne von den Leonir aufgehalten werden und da diese betonen, dass das Betreten derselben nur Mitgliedern des Rudels erlaubt ist, sowie durch Xelzanias, dessen Status zeigt, dass es Außenstehenden durchaus gelingen kann, ein Teil des Rudel zu werden, sollte den Charakteren klar sein, dass dies ihr Ziel sein muss: selbst ein Khuroch zu werden!

Wenn dies nur einem Teil der Helden gelingt, dann gibt es nur eine Möglichkeit, wie die anderen Helden dennoch die Schargrimmszähne betreten können: indem sie von den 'Khuroch-Helden' adoptiert werden. Dazu ist kein besonderes Ritual notwendig, es stellt die Adoptierten in den Augen der Leonir auf eine Stufe irgendwo zwischen Kind und Frau.

Die Bitte, Aufnahme in den Stamm zu finden, kann jeder Held dem Rudeloberhaupt Shoorukh gegenüber äußern. Shoorukhs Reaktion wird je nach bisherigem Verhalten der Helden ausfallen. Haben sie sich als ehrenvolle Krieger erwiesen, wird er dem Wunsch nach eingehender Beratung mit dem Stammesrat zustimmen. Haben sich die Helden nicht oder eher durch Zurückhaltung oder gar Feigheit ausgezeichnet, beschimpft und verlacht er sie. Eine zornige, aufbrausende Heldenreaktion auf den Spott wäre eine richtige Entgegnung und würde dem Wunsch der Helden förderlich sein. Auch Hartnäckigkeit nach der Ablehnung oder die Herausforderung eines starken Leonirkämpfers ist ein guter Schritt, um später abermals die Aufnahme zu fordern. Lassen Sie die Leonir nicht zu großzügig sein, nur weil Sie befürchten, das Abenteuer würde sonst nicht den gewünschten Verlauf nehmen. Die Helden sollen sich das Ansehen bei den Leonir verdienen. Sollten Sie der Meinung sein, dass Ihre Helden einen 'handfesteren' Anlass brauchen, um den Respekt der Leonir zu erringen, greifen Sie auf den Abschnitt **Leonirkinder in Not** zurück.



Sobald Shoorukh die Erfüllung des Heldenwunsches in Erwägung zieht, berät er sich mit dem Stammesrat, der aus den besten Krieger, darunter auch Xelzanas, und der besten Jägerin besteht. Die Beratung ergibt, dass man dem Wunsch der Helden entspricht, wenn sie die folgenden Aufgaben bestehen. Die Reihenfolge der Prüfungen wird auf jeden Fall eingehalten. Wenn die Helden durch eine vorangehende Probe allzu stark geschwächt wurden, kann die folgende Aufgabe jedoch um einige Tage verschoben werden. Es kommt nicht nur auf den Sieg an, der wird nicht allen Helden in allen Situationen gelingen. Eine – in den Augen der Leonir – ehrenvolle Niederlage zählt mehr als ein Sieg, der ergaunert wurde. Aber auch dabei gibt es Ausnahmen, mehr dazu weiter unten.

Der Mut des Kriegers

Im Morgengrauen werdet ihr in eine schmale Schlucht zwischen zwei steil aufragenden Sandsteinklippen geführt. Der Leonir, der euch hierhin geführt hat, blickt euch der Reihe nach in die Augen: "Steht hier, solange ein Krieger steht."

Nach diesen Worten geht er weiter in die Schlucht hinein. Schon bald habt ihr ihn im Halbdunkel aus den Augen verloren, doch das Knirschen der Steine und des Sandes unter seinen Tatzen hallt noch länger durch die Schlucht.

Falls die Helden dem Leonir folgen, so bleibt dieser stehen und bedeutet ihnen, zurückzugehen und zu warten. Wenn man sich näher umschaut, sieht man drei Leonir, Shoorukh und zwei Mitglieder des Stammesrates, auf einem Felsen stehen. Aus vier Grad Höhe beobachten sie die Helden, antworten jedoch nicht, wenn sie angesprochen werden.

Es vergeht etwa der vierte Teil einer Stunde, bis schließlich etwas zu hören ist, das nach einem Donnerrollen klingt. Ein bedrohliches Grollen nähert sich aus der Schlucht, und als vor euch eine Staubwolke aufwirbelt, seht ihr auch ihre Verursacher: eine Herde Steppenrinder, die mit gesenkten Hörnern auf euch zuhält und euch in wenigen Augenblicken erreichen wird.

Machen Sie den Helden sofort klar, dass dies nicht die richtige Zeit für Absprachen ist. Jetzt ist sofortiges und schnelles Handeln gefragt. Doch sollten die Helden nicht zu schnell agieren. Dies ist eine Mutprobe, und jeder Held, dessen Verhalten zeigt, dass er zwar nach einem Rettungsweg Ausschau hält, aber mutig genug ist, nicht wie ein Hase Haken zu schlagen, sobald eine Gefahr auftritt, gewinnt im Ansehen der Leonir.

Es gibt zwei Möglichkeiten, sich vor zwei Dutzend heranstürmenden Steppenrindern zu retten: einen Spalt im Fels zu suchen oder die Felsen zu erklimmen. Während ersteres für maximal drei Charaktere möglich ist, die nicht gerade leonische Körpermaße aufweisen, steht letztere Möglichkeit jedem offen. Eine Klettern-Probe +2 reicht aus, um sich aus der Reichweite der spitzen Hörner und malmenden Hufe zu bringen. Wem es nicht gelingt, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen, dem drohen 3W6 SP durch die Stampede.

Die Ehre des Kriegers

Wie immer waren die Leonir über das Ziel der Prüfung vorher verschwiegen, und so führt man in der Glut der Mittagshitze [Heldenname] in die Arena. Die Wahl der Waffen ist dir überlassen, auch einen Gegner gilt es noch zu wählen,

denn in der Arena erwarten bereits drei bewaffnete Leonir deine Ankunft.

Diese Prüfung dient dazu, die Ehre des betroffenen Kriegers zu prüfen. Für die Leonir fällt unter Ehrbewusstsein auch die Wahl eines angemessenen Gegners: Der Sieg über einen schwächeren Kontrahenten zählt weniger als die Niederlage vor einem überlegenen Feind. Somit ist das Gewinnen eines Kampfes bei dieser Prüfung nur zweit-rangig. Die Helden werden nacheinander in die Arena geführt und wissen nicht, was sie dort erwartet oder wie es ihren Mitstreitern ergangen ist. Bei dem Duell stehen drei Gegner zur Auswahl:

Okaraash, ein selbst für einen Leonir kräftig gebauter Krieger, von dessen Reflexen und Kampfkraft sich die Helden schon durch die stattfindenden Übungskämpfe ein gutes Bild machen konnten. Er ist der stärkste und beste Krieger des Stammes.

MU 16	LeP 55	AuP 40	AsP –	
RS 2	MR 8	GS 8	AT 16	PA 15
TP 1W+5 (Schwertlanze)				

Arkoorak, ein alter Leonir mit ergrauter Mähne, der sein linkes Bein nachzieht. Arkoorak ist Mitglied im Stammesrat und nimmt selbst nicht mehr an Kämpfen und Spährtrups teil. Er hat von allen Kämpfern die größte Erfahrung, ist wegen seiner alten Beinwunde jedoch stark in seiner Kampfkraft eingeschränkt.

MU 14	LeP 50	AuP 38	AsP –	
RS 2	MR 7	GS 7	AT 14	PA 13
TP 1W+5 (Schwertlanze)				

Khoroark, ein junger Krieger, der sich durch großen Mut auszeichnet, dem es jedoch noch deutlich an Kampferfahrung fehlt, wie die Helden ebenfalls in der Arena sehen konnten.

MU 15	LeP 40	AuP 35	AsP –	
RS 2	MR 7	GS 8	AT 13	PA 12
TP 1W+5 (Schwertlanze)				

Die Helden werden danach beurteilt, welchen Gegner sie wählen. Nehmen sie den offensichtlich Schwächeren, haben sie an Ansehen verloren und die Prüfung nicht bestanden. Der Kampf wird bis zum 'Herzblut' geführt, d.h. bis die erste schwere Wunde geschlagen wurde. Dies ist dann der Fall, wenn einer der Kontrahenten ein Viertel seiner LeP eingebüßt bzw. eine unparierte Gute Attacke oder einen anderen effektiven Treffer abbekommen hat. Während des Kampfes setzen die Leonir kein EINSCHÜCHTERNDES GEBRÜLL ein. Die Helden werden unabhängig voneinander getestet und sehen sich erst nach dem Kampf wieder.

Der Lauf des Kriegers

Zusammen sollen die Helden gegen die drei drahtigen Leonir *Tachyoch*, *Huryfyach* und *Kutrasch* ihre Schnelligkeit und Ausdauer in einem Staffellauf beweisen. Shoorukh geht mit allen Teilnehmern am Wettlauf gemächlich die gut zehn Millia lange Strecke ab, während sich die drei schnellen Leonir unablässig warm machen und arrogant ihre flinken Läufe demonstrieren.

Der Weg führt von der Stele des Sprechers (Wo der Läufer traditionell laut brüllen und dann verkünden muss: "Ich laufe jetzt los!") in Rarrkosu über die Blutbüffelweiden bis zur Sandschildkröte Geshedra bei den Termitenhügeln und wieder zurück zur Stele (bei deren Berührung gebrüllt wird: "Ich bin wieder da!"). Während des Laufes muss ein großes Beißholz zwischen den Zähnen gehalten werden.



Die Helden bilden eine Partei, die Leonir die andere: Durch Abgabe des Beißholzes und geschicktes Positionieren der einzelnen Teilnehmer kann die Ausdauer aller voll ausgenutzt werden. Die drei Leonir geben es nach jeweils gut drei gelaufenen Millia an einen frischen Kamerad weiter.

Zunächst laufen die Leonir, dann die Helden. Shooruk misst die verstrichene Zeit anhand von drei verschiedenen schnellen Schnecken, die vor fünf Linien abgesetzt werden. Im Morgengrauen beginnt schließlich der Wettlauf unter den aufgeregten Zurufen von Frauen und Kindern und rhythmischem Schlagen der Waffe gegen den Schild durch die Männer.

Die drei Leonir zählen tatsächlich zu den besten Läufern des Rudels und sind bereits nach etwa einer Viertelstunde wieder zurück, um tänzelnd das Beißholz gegen die Stele des Sprechers zu werfen. Um einen Vergleich zwischen Leonir und Helden zu ermitteln, kann ein Punktwert für die 10 Millia Strecke ermittelt werden: Die AuP aller Beteiligten werden mit der durchschnittlichen GS addiert. Für jede gelaufene Millia (also zehn insgesamt) ist eine *Athletik*-Probe nötig, bei der übrig behaltene Punkte zum Punktwert hinzuaddiert, fehlende dagegen abgezogen werden.

Tachyroch: GE 15, KO 13, KK 12, AU 30, *Athletik* 3, GS 7
Huryfyach: GE 16, KO 13, KK 12, AU 31, *Athletik* 7, GS 8
Kutrasch: GE 14, KO 17, KK 14, AU 35, *Athletik* 5, GS 7

Pauschal können Sie davon ausgehen, dass die Leonir etwa 130 Punkte erreichen – ein Wert, den die Helden überbieten müssen, wozu sie sich mehrerer Taktiken bedienen können:

Wir sind schneller: Die Gruppe nimmt mit möglichst vielen Staffelläufern die Herausforderung an und versucht, das vorgelegte Tempo zu schlagen. Diverse laufunterstützende Zauberei kann gewirkt werden, wenn sie die Leonir nicht bemerken.

Behinderung der Leonir: Wenn man selbst nicht schnell genug ist, müssen eben die Leonir langsamer werden. Die Gruppe kann versuchen, den Lauf der drei Athleten durch eine aufgeschreckte Blutbüffelherde, verwirrenden magischen Nebel oder Blendung durch einen in die Sonne gehaltenen Spiegel beeinflussen. Durchaus zulässig, aber mit anschließenden wütenden Attacken der drei Leonir verbunden.

Veränderung der Laufstrecke: Kurz bevor die Helden mit ihrem Lauf dran sind, können sie versuchen, die Position der angeblich so festen Geshedra zu verändern, um so weniger weit laufen zu müssen als ihre Konkurrenten. Mit Schlangen kann man die große Schildkröte geradezu jagen und den unglaublichen Anblick genießen, wie sie mit schreckensgeweiteten Augen über die Steppe galoppiert. Ebenso kann versucht werden, den Shingwa Luwosch mit einer exotischen Farbe zu locken: Ein funkelnbes Statuenstück aus Chrysoberyll könnte seine Neugier wecken und ihn dazu veranlassen, Geshedra dorthin zu dirigieren.

Der Schmerz des Kriegers

Mit Erstaunen vernehmst ihr eure neue Aufgabe. Mit den Beinen an einen davon rennenden Blutbüffel gebunden, gilt es möglichst lange den Schmerz zu ertragen. Ihr bekommt ein langes Messer an euren Schwertarm gebunden, mit dem ihr euch selbst befreien könnt. Als ihr euch gerade an die unangenehme Lage gewöhnt habt, kommt ein Leonir und drückt eurem Blutbüffel eine glühende Schwertklinge in die Seite. Laut aufbrüllend schießt der Büffel davon und schleift euch hinterher. Rasend schnell rennt

das wütende Tier davon, Steine bohren sich in euren Rücken, schlüpfen in eure Kleidung und zerreißen eure Haut.

Mühsam haltet ihr den Kopf hoch, doch als der Büffel eine Erdwelle hinabrennt, schlägt ihr schmerzhaft auf, und warmes Blut rinnt euch in den Nacken. Der Schmerz in eurem Rücken und eurem Gesäß steigert sich.

Eure Kleidung zerreißt zu Fetzen. Dornige Äste, Sand und Kies zerschlitzen eure Haut und ihr fühlt, wie auch eure Kleidung vor Blut feucht wird. Als ihr euch nach vorne beugt, um zu testen, ob ihr die Fesseln erreichen könnt, scheinen sich glühende Eisen in eure Haut zu bohren, und ihr fühlt den Schmerz im Gesäß um so intensiver.

Ihr fragt euch, was geschieht, wenn ein erneuter Schlag an den Kopf dazu führt, dass ihr bewusstlos werdet, oder wie lange ihr noch Kraft haben werdet, um euch nach vorne zu beugen und den Strick durchtrennen zu können.

Das Problem dieser Probe liegt insbesondere in der Darstellung der Charaktere. Natürlich kann ein Spieler jederzeit verkünden, dass sein Held ein harter Kerl ist, der Schlangen zum Frühstück verspeist und mit Vitriol nachspült, und dass ihm deswegen diese kleine Unpässlichkeit nichts ausmacht. Wenn Sie der Meinung sind, dass sich der Charakter für seine Rolle und sein bisheriges Verhalten untypisch zeigt, dann erschweren Sie die notwendigen MU- und *Selbstbeherrschungs*-Proben entsprechend. Passen Sie jedoch auf, dass der Ausgang der Probe nicht nur von den Würfeln abhängt. Ein Trick, der zur Reduzierung von Schmerz und erleichterten Proben führt, besteht darin, sich zu drehen und somit nicht immer die gleiche Stelle seines Körpers zu belasten. Pro 50 Grad erhält jeder Geschleifte 1W3+1 SP und es ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+1 fällig, um den Schmerz zu unterdrücken. Nach je weiteren 50 Grad ist die Probe um +2, dann um +3 etc. erschwert. Versagt die *Selbstbeherrschung*, erträgt der Gefolterte den Schmerz nicht länger und will sich befreien. Dazu muss ihm jedoch noch eine GE-Probe gelingen.

Um den Spielern vor Augen zu führen, wie sich der Schmerz langsam steigert, haben wir die Vorlesetext in mehreren 'Häppchen' serviert.

Weitere Prüfungen

Erfahrungsgemäß sind die Helden nach diesen Prüfungen ermattet und ausgelaugt. Wenn Sie wollen und Ihre Helden entsprechende körperliche Konstitution aufweisen, dann können Sie folgende Anregungen für weitere Prüfungen aufgreifen und ausgestalten:

● **Die Jagd des Kriegers:** Hierbei wird unter den wachsamen Augen der obersten Jägerin des Stammes der *Jagderfolg* der Helden bewertet. Es gibt jedoch vorher lange Diskussionen bei den Leonir, ob die Helden das Tier mit bloßen Händen töten müssen oder ob ihnen eine Waffe erlaubt ist. Diese Prüfung entfällt natürlich, wenn die Helden vorher schon erfolgreich an einer Jagd teilgenommen haben.

● **Der Sieg des Kriegers:** eine reine *Kraftprobe*, die ein Zwei- oder Gruppen-Ringkampf oder ein Armdrücken sein kann.

● **Die Kraft des Kriegers:** ein *Wettessen*, bei dem es um die Menge des Essens, evtl. mit vorangehendem Streit um die besten Stücke eines erlegten Tieres, geht. Da es keiner der Helden mit einem Leonirmagen aufnehmen kann, ist dies nur mit einem Trick oder Zauberei zu bewältigen.

● **Das Blut des Kriegers:** Diese Prüfung müssen Sie sehr individuell auf Ihre Gruppe zurechtschneiden; bewertet wird da-



bei die Männlichkeit der Helden. Leonirfrauen bewerten das Balzverhalten. Gebrüll, Muskelspiel und Haarpracht spielen dabei eine wichtige Rolle. Ein markerschütterndes Gebrüll mag durch Illusion ersetzt werden, vielleicht überraschen die Recken die Leonirfrauen mit anderen Fähigkeiten, die Leonirmänner nicht beherrschen: Witz, Charme, Intelligenz. Vielleicht macht ein menschlicher 'Frauenversther' mehr Eindruck als ein zähnefletschender Krieger.

Wenn die Helden versagen

Hintergrundmusik: 'Who wants to live forever' (Queen), wenn das den Ernst der Szene in Ihrer Runde nicht zu sabotieren droht.

Da es für die Abenteuerhandlung von Nachteil wäre, wenn die Helden die Prüfungen oder zumindest deren größten Teil nicht bestehen, gibt es eine Alternative:

Vierzehn Krieger bilden um [Heldennamen] einen Kreis, indem sie ihm den Rücken zuwenden. Ernsten Gesichts tritt Shoorukh durch die Reihen seiner Krieger. "Du hast dich mit dem Herz und dem Blut der Krieger gemessen. Ebenso hättest du versuchen können, einen Stein zu essen, die Sterne zu greifen oder den Schädelhäuptigen zu schlagen. Ebenso wie all dies unmöglich ist, so ist es unmöglich, uns zu bezwingen. Dennoch bist du uns gleich im Mut geworden, hast dein Blut diesem Land gegeben. Du hast von diesem Land genommen und dich mit ihm verbunden. Wenn du noch immer ein Krieger der Khuroch sein willst, so tritt vor und vermenge dein Blut mit dem Blut des Stammes."

Mit diesen Worten drehen sich die Krieger um und [Heldennamen] wird von einer Leonir eine hölzerne Schale und ein altertümliches Kupfermesser gereicht.

Alles weitere finden Sie im nächsten Abschnitt. Obiger Vorlesetext ist so verfasst, dass er für einen Helden gilt. Selbstverständlich können Sie dies auch auf alle Helden anwenden. Wenn jedoch die meisten Helden die Prüfungen geschafft und sich die Aufnahme erwirkt haben, raten wir davon ab, diese Methode anzuwenden, um auch noch die letzten wenigen Helden aufzunehmen. Es würde den Erfolg und die Leistung der Sieger unnötig verringern.

Die Geburt des Kriegers

Jeder Held, der in den meisten Prüfungen gewann oder zumindest Kampfgeist und Mut unter Beweis stellen konnte, wird schließlich für würdig befunden, Aufnahme in das Rudel zu finden.

Mit ernstem Blick tritt Shoorukh auf [Heldennamen] zu. "Du hast eine leichtfertige Bitte gesprochen und bist in die Fährte des Kriegers getreten", beginnt er. "Du hast dein Blut diesem Land gegeben. Du hast von diesem Land genommen und dich mit ihm verbunden. Wenn du noch immer ein Krieger der Khuroch sein willst, so tritt vor und vermenge dein Blut mit dem Blut des Stammes."

Mit diesen Worten wird dir von einem Leonir-Weibchen eine hölzerne Schale und ein altertümliches Kupfermesser gereicht.

Man erwartet, dass der Held einige Tropfen seines Blutes in die Schale fließen lässt. So geht die Schale reihum zu allen Helden, bis sie wieder

zu Shoorukh gelangt. Während man große Blutbüffelhäute in Anzahl der Helden ausrollt, lässt auch Shoorukh einige Tropfen Lebenssaft in die Schale rinnen. Dann tritt dieselbe Leonir, die bereits die Schale brachte, der Reihe nach an die Helden heran, schneidet ihnen einige Haare ab und überreicht sie dem Rudeloberhaupt, der sie in seiner Pranke verschwinden lässt und erneut zu den Helden spricht.

"Ihr habt Schmerzen gefühlt und wie Krieger gekämpft. Legt euch nieder und ruht euch aus, dann sollt ihr neu geboren als Krieger wiederkehren."

Mit diesen Worten deutet Shoorukh auf die Häute, die man inzwischen mit dem Blut eines Opfertieres bestrichen hat. Während man euch in die Büffelhäute einnäht, legt Shoorukh seinen mit den Krallen seines Ahnen Yorouchar bewehrten Amtsstab jedem von euch auf die Brust und spricht abermals: "Diese Krallen werden deinen Leib zerreißen, wenn du die Treue zu deinem Rudel brichst. Die Ahnen und ihr Blut sind mein Zeuge für diesen Schwur."

Nach bestandener Prüfung werden die Helden in eine Blutbüffelhaut eingenäht. Erst wenn sie sich erfolgreich aus dieser Haut befreit haben, gelten sie als neu geboren und als vollwertige Krieger. Heldinnen gelten als Jägerinnen und werden den Leonirfrauen gleichgestellt, Helden bekommen einen Platz in einem der Männerhäuser zugewiesen. Normalerweise befreien sich Leonir mit eigenen Krallen und Zähnen. Den Helden reicht man jeweils ein kleines Messer.

Sobald die letzte Büffelhaut vernäht ist, tritt neben jede 'Heldenrolle' ein Leonir mit einem Stab und fängt an, auf diese einzuschlagen. Dies ist nicht nur ein Sinnbild dafür, dass es schmerzhaft ist, in diese Welt geboren zu werden, es ist gleichzeitig das Signal für die Helden, sich zu befreien.

Einem Helden mit dem Nachteil RAUMANGST sollten Sie noch eine Probe auf diese negative Eigenschaft abverlangen. Falls sie ihm misslingt, fällt er in Panik und braucht erheblich länger, um sich zu befreien. Während alle anderen Helden durch die Schläge 1W6 AuP verlieren, büßt er 2W6 AuP ein.

Das Zahnfeilen

Als Abschluss der Zeremonie zur Erlangung der Volljährigkeit werden jungen Leonir beiderlei Geschlechts symbolisch die Reißzähne zugefeilt. Diese Behandlung bleibt auch den Helden nicht erspart. Es mag sein, dass ein Leonir es gut mit einem Menschen meint, ihm seine kümmerlichen und keineswegs spitzen Zähne 'verbessern' will und mit der Feile richtig zulangt. Verlangen Sie gegebenenfalls eine Probe auf Selbstbeherrschung.

Spätfolgen

Erinnern Sie die Helden (evtl. in Form von Meisterpersonen) daran, dass die Mitgliedschaft im Rudel der Khuroch kein 'Club' ist, wo man jederzeit wieder austreten kann. Bis an ihr Lebensende werden sie von den Khuroch respektiert werden. Ebenso sollten sie dem Rudel oder einem seiner Mitglieder zu Hilfe eilen, wenn dies vonnöten ist. Um dies zu betonen, sollten Sie in ein späteres Abenteuer eine entsprechende Szene mit einem Khuroch-Thyarkhash (oder einem den Khuroch verfeindeten Leonir) einbauen.

Wenn die Helden die Steppe verlassen, werden sie gebeten, eines Tages wiederzukommen und von ihren 'ehrvollen Kämpfen' zu berichten.



Kapitel V – Äonenstaub

»Laufe niemals einem Blutbüffel entgegen.«
– Sprichwort der Leonir

Spätestens mit Aufnahme der Helden in das Rudel nehmen die Übergriffe Khorraks überhand, der immer wieder wie ein Geist aus dem Dunkeln zuschlägt, so dass sich die Leonir nur noch um den Schutz des Dorfes kümmern. Die Helden sind zwar nun ebenfalls für den Schutz des Rudels zuständig, es wird ihnen jedoch leicht fallen, den Leonir gegenüber damit zu argumentieren, dass ihre Mission ebenfalls den nächtlichen Überfällen entgegenwirkt.

Wachablösung

Nun, als Krieger der Khurroch, begegnet auch ihr dem Löwenkopfmassiv mit gebührendem Respekt. Fast scheint es euch, als

wolle das Gesicht dieser Raubkatze vor einer großen Gefahr warnen – doch nun gibt es kein Zurück mehr ...

Nach langem Marsch und anstrengender Kletterei erreichen die Helden (ob mit oder ohne Mendykte) ein gut zwanzig Gradu durchmessendes Plateau am Fuß des Massivs.

In seiner Mitte ragt ein fast menschenhoher, würfelförmiger Sockel aus dem Fels, seine verwitterte Oberseite trägt zwei krallenförmige Eindrücke.

Stellt man die Füße der Krisrastatue in diese Kerben, verschmelzen sie augenblicklich mit dem Stein, ebenso verbinden sich alle anderen Bruchstücke, die man hinzufügt, zu einem Ganzen – als wäre die Statue nie geteilt gewesen.

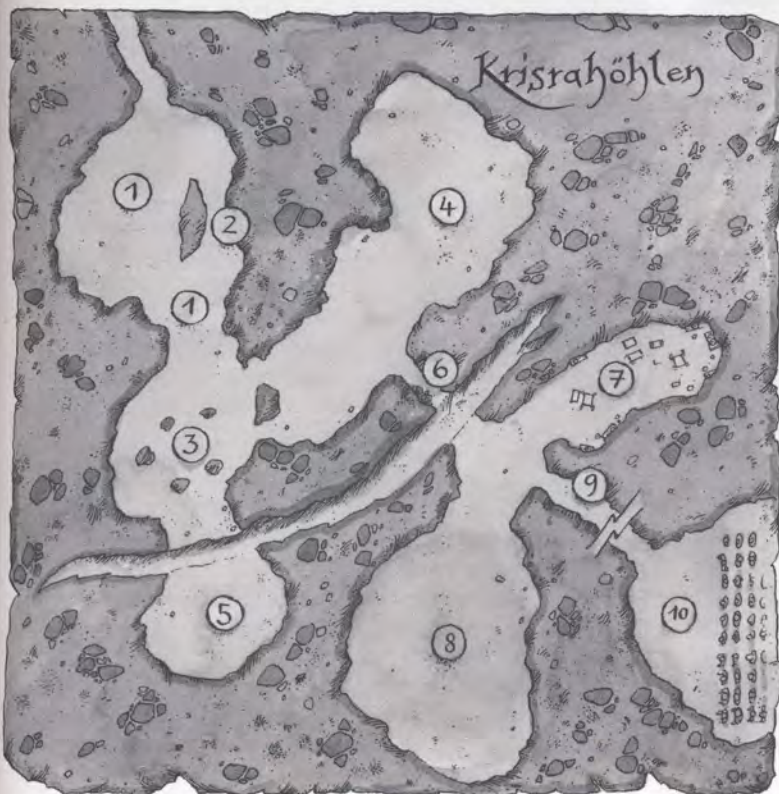
Kaum habt ihr das letzte Fragment der Statue hinzugefügt, beginnt diese rötlich zu glühen und schimmert bald in allen Farben des Regenbogens. Eben schien es euch, als hätte sich eine ihrer Schwingen bewegt, und tatsächlich beginnt sie langsam zu wachsen, wobei sie stetig an Farbe verliert. Als sie eine Höhe von fast zweieinhalb Gradu erreicht hat, ist sie kaum mehr als der luftige Schatten eines riesigen, geflügelten Echsenwesens.

Majestätisch breitet der Krisra die Schwingen aus und erhebt sich in die Lüfte.

„Nun ist meine Wache zu Ende“, erklingt eine Stimme in euren Köpfen, „und es ist an euch, die schlummernde Gefahr erneut zu bannen. Chr'Ssir'Ssr ist mit euch.“

Damit schraubt er sich in die Lüfte empor und verschwindet hinter dem katzengeachtigen Felsen.

Die Wohnhöhlen der Krisra



Noch während ihr dem schattenhaften Krisra nachseht, fällt euer Blick einen fünf Gradu durchmessenden Eingang zu einem Tunnel im Felsen, der euch zuvor nicht aufgefallen ist. Das Ende des Ganges mündet in eine leere, große Höhle, aus der zwei Gänge abzweigen. Leuchtende Flechten an der Decke und den Gangmündungen spenden ein rötliches Dämmerlicht. Kriechmoos weicht eurem Fackellicht aus und bleiche Knochenasseln huschen davon, als ihr eintretet.

Da die letzten Bewohner dieser Höhle flugfähig waren und ihre Dienerkatzen gut klettern konnten, hatten sie keinen Grund, die natürlichen Felsgänge so zu erweitern, dass sie auf dem Boden der Höhle enden. Dies führt dazu, dass die Helden zum Betreten der meisten Höhlen klettern müssen. Entscheiden Sie selbst, wie sehr Sie den Spielern den Weg durch Klettern-Proben erschweren wollen.

Von der Einrichtung der Höhlen ist nur wenig erhalten geblieben. Die Krisra waren nicht nur in der humus-elementaren Chimärologie kundig, sie konnten auch Pflanzen nach ihrem Wunsch formen. Von diesen natürlichen 'Einrichtungsgegenständen' sind nach einigen Jahrtausenden nur noch Staub und eingetrocknete, mumifizierte Reste übrig geblieben. Vieles davon zerfällt bei der geringsten Berührung. Löcher in Wänden und Decken der Höhlen hielten einst Sitzstangen der Krisra, auch sie sind zerfallen. Einige steinerne Stangen sind



jedoch noch erhalten und können den Helden beim Klettern helfen. Die **Eingangshöhle (1)** ist leer, weist jedoch mehrere Gänge auf.

2 – Die Kinderstube

Eine steil ansteigende Felswand macht es schwer, den fünf Gradu über euch liegenden Bereich zu erreichen. Glücklicherweise gibt es in der Mitte einige vertrocknete Kletterranken, die den Aufstieg erleichtern.

Für Shingwa oder andere geübte Kletterkünstler dürfte dies kein unüberwindbares Problem darstellen: *Klettern*-Probe+3. Wer jedoch zu den vermeintlich verdorrten Ranken greift, erlebt eine unangenehme Überraschung.

Wenn man die Hälfte der Strecke zurückgelegt hat, bohren sich Dornen aus den Ranken in die Hände oder Pfoten des Kletterers und verursachen 1W3 SP – abzüglich von natürlichem oder künstlichem RS durch Handschuhe oder ähnliches. Wenn man sich fallen lässt, so ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe fällig, um keinen Schaden (1W6–2 SP) zu erleiden. Es sind jeweils zwei Kletterschritte nach oben oder unten notwendig. Dabei verursachen die Dornen, die sich selbständig nach dem Kletterer richten, weitere 1W3 SP. Ein Schaden an der Waffenhand bedingt Abzüge auf FF und AT/PA von je –2.

Der nach dreißig Gradu anschließende Raum diente einst als Kinderstube der Krisra. Die vertrockneten Reste von Rankpflanzen an der Decke dienten als Halt, Stütze und Ruhestätte. Der Boden ist drei Finger dick mit Fledermauskot bedeckt. Dort schlummern graue Skarabäen, die beim Eintreten der Helden erwachen und davonlaufen.

3 – Wohnhöhlen

Fünf massive Felssäulen tragen die zehn Gradu über euch liegende Höhlendecke. Braune Erde und knöcheltiefer, grauer Staub bedecken den Boden. An den Säulen kann man die mumifizierten Reste von breiten Ranken ausmachen.

Ehedem blühte hier ein grüner Garten, magisch geformte Ranken bedeckten Wände, Decke und Felssäulen und ersetzten die Wohnbäume der Wälder. All dies ist inzwischen zu Staub zerfallen. Die einzigen Lebewesen hier sind graue Fledermäuse, die jedoch keine Gefahr für die Helden darstellen, sie jedoch schwarmweise umschwirren. Ihre Verbindung zur Außenwelt sind schmale Spalte und Luftlöcher im Fels.

4 – Die Zuchtkammern

Am Hall eurer Schritte ist zu erkennen, dass die vor euch liegende Felshalle weit über den Lichterschein eurer Fackeln hinausreicht. Rechts und links von euch liegen Skelette, dazwischen die euch inzwischen bekannten, vertrockneten Rankenreste.

Die Ranken bildeten hier einst Käfige für Wesen, die man mittels humuselementarer Chimärologie verband. Die Knochen gehören Amaunir, Menschen, verschiedenen Katzenarten und Adlern. Es gibt sogar eine im Tode schwarz gewordene Shingwamumie, die bei Berührung zu vielfarbigem Staub zerfällt. Auf dem Weg zu Schrein des Chr'Ssir'Ssr stoßen die Helden auf mumifizierte Überreste, die deutlich jünger als alles andere sind: die Leiche eines Schatzsuchers, der jener Truppe entstammt, die Kchorrak barg. Eine durch ihre Aktivierung unwirksam gewordene Wächterkreatur hat ihm jega-

liche Atemluft geraubt, so dass unheimlicherweise keine Todesursache zu erkennen ist.

5 – Der Schrein des Chr'Ssir'Ssr

Jenseits einer breiten Felsspalte seht ihr eine Höhle, die sich nach oben zu einem Felskamin fortsetzt. Der Schacht reicht bis an das ferne Tageslicht, denn in großer Höhe könnt ihr einen hellen Schimmer ausmachen. Unter der Öffnung liegt ein Skelett aus dünnen, bleichen Knochen, das halb von Fledermauskot bedeckt ist.

Der Gang zum Schrein ist durch eine natürliche Felsspalte versperrt, die für ein fliegendes Wesen kein Problem ist, für unsere Helden wahrscheinlich schon: *Klettern*- oder *Körperbeherrschungs* (*Springen*)-Probe+3. Danach stehen die Helden inmitten eines Chr'Ssir'Ssr-Schreins. Das Knochenbündel ist eine kaum noch zu erkennende bildliche Darstellung des Luftgottes und schwebte einst inmitten des Schachtes. Es ist aus dem Gebein verschiedener Krisra gemacht und weist wesentlich mehr Knochen auf, als für ein Krisraskelett üblich wäre.

Die Wände sind im oberen Bereich mit einem Fries verziert, der unterschiedliche Wesen der Luft darstellt.

6 – Der geheime Eingang

Der Gang ist halb mit Schutt und Geröll verschlossen. Offensichtlich wurde er jedoch soweit frei geräumt, dass man ihn wieder passieren kann.

Das Geröll stammt aus einer zugigen Felsspalte, die schräg bergaufwärts führt.

Vor einigen Jahren gelang es Schatzsuchern, die wachenden Leonir zu umgehen und einen Eingang zu finden, der vor einigen hundert Jahren durch einen Erdrutsch entstanden war. Folgt man der Felsspalte, so kommt man nach einer beschwerlichen Klettertour in einer Millia Entfernung an der Flanke der Schargrimmzähne ans Tageslicht.

7 – Labore

In diesem Raum sind die Überreste eines bizarren Laboratoriums zu bewundern: tischähnliche Gebilde mit hölzernen, herabhängenden Armen, ein hölzerner Pfahl, aus dem verdorrte Ranken ragen, die bleiche Knochen umklammern, tönerner Töpfe und lederne Behälter mit farbigen Pulvern und zu Staub gewordenen Ingredienzen. Auf einem steinernen Bord in zwei Gradu Höhe stehen schlecht gearbeitete Tonmodelle einer Katze und eines Affen. Auch in dieser Höhle hängen wieder Rankenreste von der Decke hinab. Der steinerne Boden ist feucht und von kleinen Rillen zerfurcht.

Dies war das Labor der Krisra. Hier wurden die geschaffenen Chimären untersucht und geistig konditioniert. Sind die Helden in der Begleitung Mendyktes, so bleibt diese im Labor zurück, weil sie sich genauer umsehen möchte.

Einige Krüge sind zerbrochen, ganze Regale wirken abgeräumt, und im fingertiefen Staub sind Abdrücke zu erkennen – ein Hinweis auf die Grabräuber, die auch Kchorrak raubten.

Die *Tische* bestanden aus belebtem Holz und waren dazu geschaffen, ihre Opfer eigenständig festzuhalten. Einer der Tische, dessen Beine in tönernen Krügen mit einem lebensspendenden Elixier ruhen, hat bis



heute 'überlebt' und greift mit hölzernen Tentakeln nach den Helden (AT 10) und versucht sie auf die Tischplatte zu ziehen. Das Elixier wirkt lebensspendend auf sämtliche Pflanzen – aber nicht auf zweibeinige Recken.

Die organischen Türen, die das Labor verschlossen, sind schon lange verfallen. Die Ingredienzien ziehen sich auf steinernen Regalen bis zu fünf Gradu die Wand hinauf und sind nicht mehr brauchbar. Auf einem der obersten Regale liegen Aufzeichnungen: unidentifizierbare Schriftzeichen auf grauen Lederstücken, die an überdimensionale Sensenblätter erinnern – Haut von Krisraschwingen. Wenn die Helden diese an einen Chimärologen verkaufen wollen, können sie ein kleines Vermögen oder ein Messer zwischen die Rippen erwarten. Entscheiden Sie bitte selbst, wie viel Reichtum Sie Ihren Helden zugestehen wollen. Bei näherer Untersuchung sieht man in den Rillen eine 'entkrochene' Schöpfung der Krisra: einige schneckenähnliche Tierchen, die einen winzigen Löwenkopf mit noch kleineren Zähnchen haben. Zerschlägt man die Tierchen, so spritzt eine ätzende Flüssigkeit heraus, die den Helden bei 1–16 auf W20 trifft und dabei 1W3 SP verursacht.

Eine tiefe Kuhle im Boden enthält eingetrockneten, rissigen Lehm. Zusammen mit dem Äonenstaub diente er dazu, die Chimärenarmee zu konservieren. Diesen Zusammenhang sollten die Helden über die vermeintlichen Tonmodelle von Katze und Affe erkennen können. Versuchen Sie zu arrangieren, dass eines der beiden zerbricht. Dies kann geschehen, wenn einer der Helden ein Regal in der Nähe erklettert und dieses nachgibt, wenn ihm eine Klettern-Probe misslingt oder er auf dem feuchten Boden ausrutscht.

Die tönernen Tiere fühlen sich unangenehm kalt an. Sobald ihr Lehmpanzer beschädigt wird, zerbricht er vollends und lässt das darin eingeschlossene Tier frei, das vollkommen desorientiert, aber erstaunlicherweise lebendig ist.

Die wichtigste Entdeckung können die Helden jedoch auf einem Regal in Augenhöhe machen: ein Dutzend mit Raureif bedeckte kristallene Eier voller Äonenstaub.

Äonenstaub

Öffnet man die mit einer milchigweißen, wachsähnlichen Substanz verschlossenen, ei-ähnlichen Behälter, so findet man ein kristallines Pulver. Mit geeigneten optischen Mitteln vergrößert, kann man Strukturen erkennen, die an jene von Schneeflocken erinnern. Der Äonenstaub verströmt eine extreme Kälte, die nur unter großer Hitzeeinwirkung wieder verfliegt. Einige Krümel reichen aus, um einhundert Cukiron Wasser gefrieren zu lassen. Der Grimmfrost des Äonenstaubes ist rein elementarer Herkunft, wie magische Analysen enthüllen können. Auf blanker Haut verursacht er keine Frostbeulen und Erfrierungen, sondern sich schnell ausbreitende Taubheit und Lähmung. Holz, Leder und selbst Metall wird jedoch mit einer genügenden Menge Äonenstaub brüchig. Seinen dramaturgischen Zweck erhält der elementare Frost im Finale dieses Abenteuers, wenn er die erwachten Chimären wieder lähmen soll, die viel anfälliger für seine Kältewirkung sind als normale Lebewesen.

8 – Gladiatorenarena

Der Boden der vor euch liegenden Höhlenhalle wurde eingeebnet und mit Sand ausgestreut. In Halterungen rundherum stehen altertümliche Waffen und Rüstungen verschiedenster Art.

Dies war die Arena, in der sich die Chimären im Kampf gegeneinander

stählen konnten und mussten. Statt Sitzreihen gibt es auch hier Hängevorrichtungen an Decke und Wänden, die jedoch ebenfalls nur noch in Fragmenten vorhanden sind. Waffen und Rüstungen sind für Katzenmenschen gemacht. An ihnen haben Satinavs Hörner gerieben, und so ist das Leder brüchig geworden und zerfällt bei Berührung. Eisen ist rostig, Bronze angelaufen und Klingen sind stumpf geworden.

9 – Der letzte Wächter

Der Gang verbreitet sich zu einem Raum mit nierenförmigem Grundriss. Vor euch schweben in einem leichten Luftzug fingerdicke Stäbe in der Luft. Vom Wind bewegt, reiben sie aneinander und geben unheimliche, klagende Klänge von sich.

Von der Decke dieser Kammer hängen Röhrenknochen der Krisra, aufgehängt an Spinnwebfäden. Stören die Helden den natürlichen Wind und damit den Klang der Knochen, so wird eine elementare Wesenheit der Luft gerufen, um die Eindringlinge abzuwehren. Bewegt man sich vorsichtig über den Boden kriechend, so kann man die Falle umgehen. Ist das Elementar jedoch gerufen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, dennoch voranzukommen:

● **Körperkraft:** Jeder Schritt weiter in den Raum hinein verlangt eine KK-Probe, die immer schwerer wird: der erste Schritt +1, der zweite +2, der dritte +3 usw. Um den Raum zu durchqueren, müssen insgesamt sechs Schritte gemacht werden. Wenn Helden metallene Rüstungen tragen, gelten Sonderregeln, s.u.

● **Kampf:** Der Kampf gegen das unsichtbare und nur mit magischen Waffen zu verletzende Elementar ist fast unmöglich (AT/PA um jeweils 8 erschwert). Mit Rauch oder anderen Luftveränderungen ist es jedoch sichtbar(er) zu machen. Es gleicht einem frei schwebenden, halbttransparenten vierarmigen Stern mit variabler Form.

LeP 35 RS 0 MR 35 AT 10 PA 14 TP *

*) Kein Schaden, der Gegner wird jedoch von einem heftigen Windstoß zurück- und evtl. (KK-Probe) umgeworfen.

● **Köpfchen:** Dem Luftpfeiler ist Schwere und alles Starre zuwider. Am sichersten und einfachsten kommt man durch den Gang, wenn man sich mit möglichst viel metallenen Rüstungsteilen, z.B. aus der Rüstkammer der Gladiatorenarena, behängt. Dann ist die KK-Probe um den halben RS erleichtert.

● **Geduld:** Nach 30 KR verschwindet das Elementar wieder, kommt jedoch sofort zurück, wenn es wieder eine störende Luftströmung spürt ...

10 – Die Armee

Ihr tretet auf einen steinernen Balkon, der weit in eine gewaltige Halle hineinreicht, deren Boden von kühlem Nebel bedeckt ist. Vier Gradu unter euch steht eine Armee. Schulter an Schulter reihen sich in ordentlichen Reihen verschiedene Katzenwesen. Reglos stehen dort mehr Statuen, als euer Licht erhellen kann. Ebenso wenig, wie das Licht eurer Fackeln ausreicht, die Ausmaße der Halle zu erfassen, könnt ihr die Anzahl der tönernen Soldaten ermitteln.

In Zehnergruppen reihen sich die Chimären aneinander, und so ist die Anzahl schnell zu ermitteln, wenn man erst einmal hinabgestiegen ist: Etwa tausend Individuen stehen hier im Staub der Äonen. Jede Chimäre gleicht einem grob getöpterten Katzenwesen: Amaunir, Leonir und diverse Mischformen (s.u.). Feinheiten wie Krallen



oder Augen sind nur selten modelliert. Ein Detail ist jedoch allen gleich, ein V-förmiges Mal, dass auch Kchorrak als Fellzeichnung aufweist. Keine Figur hat einen Sockel, sondern steht auf ihren eigenen Beinen, einige werden durch ihren Nachbarn gestützt. Jeder Zehnergruppe vorangestellt ist eine besonders kräftige Gestalt, die als Anführer gedacht war. Der vorderste Platz ist jedoch leer, hier stand einst Kchorrak, bevor ihn die Grabräuber mitnahmen.

Wenn man sich zwischen den Figuren bewegt, spürt man die von ihnen ausgehende Kälte. An einer Seite sind im Fels die Umrisse dreier steinerne Tore zu erkennen. Eine gelungene Probe auf *Orientierung* verrät, dass es sich hierbei um die 'Außenwand' des Berges handeln muss. Der Boden der Halle ist mit einem Netz tiefer Rillen bedeckt, das von einem Dutzend röhrender Wasserbecken bis zu den Toren reicht. Zerschlägt man die Quellbecken, ergießt sich das Wasser in die Rillen und aktiviert den Mechanismus, der die Tore öffnet. Dieser Mechanismus muss auf jeden Fall von Kchorrak aktiviert werden können, um die Chimären zu befreien, selbst wenn die Helden einige der Becken mit Äonenstaub zuseien. Notfalls können Sie eine 'Geheimkammer' erfinden, in der weitere Quellen kanalisiert sind.

Die Krisra-Chimären

Grundlage für die meisten Chimären waren Amaunir, die man durch Verschmelzung mit anderen Katzenrassen und verschiedenen Tieren in ihren Kampffertigkeiten verbessern wollte. Den meisten Chimären ist ein niedriger Intellekt und instinktive Handlungsweise zu Eigen, ihre zehn Anführer haben jedoch eine normale Intelli-

genz. Optisch unterscheiden sich viele nur durch Kleinigkeiten von ihrem natürlichen Vetter: übergroße Klauen, fehlende Schwänze, größeres Gebiss. Einige Chimären weisen hingegen spezielle Fähigkeiten auf, die sie besonders für den Kampf im Wald und Überraschungsangriffe auf die seinerzeit dort eindringenden Menschen befähigten (siehe unten).

Besonders gefährlich sind Chimären, in denen sich mehrere Sonderfähigkeiten vereinen, z.B. Gleiter, welche die Farbe des Himmels angenommen haben und lautlos sowie kaum wahrnehmbar aus der Luft hinabstürzen können u.ä. Für alle Wesen sind nur die Werte der natürlichen Waffen, also der Krallen, angegeben. Wenn Sie gerne tödlichere Gegner verwenden wollen, ist es jedoch auch möglich, dass sich die Chimären in der Gladiatorenarena der Krisra oder bei gefallenem Leonir mit Waffen bedient haben.

Katzenchimären

Hiermit sind alle Chimären gemeint, die dem Grundtypus des Amaunir folgen und nur wenige Veränderungen aufweisen.

MU 13-15	LeP 25-35	AuP 30-35	AsP -
RS 1-2	MR 7-10	GS 9	GW 8-10
AT 12-14	PA 10-13	TP 1W+1/+3 (Krallenhieb)	

Geflügelte und Gleiter

Einige geflügelte Chimären haben zwischen Armen und Rumpf dünne Häute, die sie zu einem Gleitflug befähigen. Andere besitzen ein mit Fell und Federn überzogenes Flügelpaar auf dem Rücken, das ihnen einen Flug aus eigener Kraft möglich macht.

MU 15	LeP 20	AuP 25	AsP -	RS 1
MR 7	GS 8/15 (in der Luft)	GW 8		
AT 12	PA 10	TP 1W+1 (Krallenhieb)		

Farbwandler

Im Kampf auf der Steppe sind diese Chimären, in die farbwandelnde Eigenarten eines Chamäleons – oder Shingwa – einfließen, nicht bevorteilt. Im Wald jedoch waren sie überraschend tödlich zuschlagende Kämpfer.

MU 14	LeP 30	AuP 30	AsP -	RS 1
MR 7	GS 7	GW 8		
AT 12	PA 11	TP 1W+1 (Krallenhieb)		

Vorteil: FARBWANDEL

Vierbeiner

Anstatt zweier Arme besitzen diese Kreaturen zwei Beinpaare, die sie nicht nur zu hervorragenden Läufern, sondern auch zu überraschenden Kletterern machen.

MU 12	LeP 23	AuP 30	AsP -	RS 1
MR 6	GS 12	GW 9		
AT 12	PA 8	TP 1W+2 (Krallenhieb)		

Springer

Besonders ausgeprägte Sprungmuskeln erlauben diesen Chimären Sprünge von bis zu zwölf Grad Reichweite bzw. zehn Grad Höhe. Damit sind sie im Finale sogar für das Luftschiff des Vinshina eine Gefahr.

MU 13	LeP 24	AuP 26	AsP -	RS 1
MR 6	GS 12	GW 10		
AT 13	PA 11	TP 1W+1 (Krallenhieb)		



Das Finale

»Strategu siegen, Myrmidonen fallen.«
— Sprichwort der Myrmidonen

Die Armee marschiert

Der ideale Zeitpunkt für den finalen Einsatz Kchorraks ist dann gekommen, wenn die Helden sich in der Halle umgesehen haben. Idealerweise stehen einige von ihnen zwischen den Chimärenstatuen und untersuchen diese gerade.

Falls die Helden ihre Wunden verarzten wollen, dann gewähren Sie Ihnen diese kurze Pause, denn ab dem Zeitpunkt der Erweckung der Chimären bleibt ihnen keine ruhige Minute – bis zum Ende. Sobald Mendykte etwas vom Aufbruch der Chimären mitbekommt, eilt sie zurück zum Lager, um ihre kostbaren Unterlagen zu schützen – jedoch nicht ohne im Labor so viele Lederstücke mitzunehmen, wie sie tragen kann.

Stehen die Helden unter ihrem Kommando, herrscht sie diese an, es ihr gleichzutun und 'ihre Entdeckungen' zu retten.

Mit einem Triumphschrei springt eine Gestalt aus dem Schatten über eure Köpfe hinweg und landet inmitten der tönernen Armee – Kchorrak! Ein halbes Dutzend der Soldatenfiguren fällt sofort um. Einige andere schwanken hin und her, bevor sie eine gewaltige Kettenreaktion in Gang setzen: Immer mehr Statuen fallen gegeneinander. Reihe um Reihe stürzt zu Boden und weitere Tonpanzer zerschellen auf dem Felsenboden. Dann erheben sich die ersten Katzenkreaturen und strecken, befreit vom Staub der Äonen, die Muskeln. Krallen werden aus- und eingefahren, während Mäuler einen befreienden Schrei ausstoßen.

Die Armee ist erwacht, und es gibt nichts mehr, das sie aufhalten könnte – außer den Helden mit dem Äonenstaub. Doch diesen auf alle Chimären anzuwenden, ist in der Enge der Höhle nicht möglich, un-

aufhaltsam drücken sie die Helden beiseite. Noch ist ihre Kampfkraft und -lust nicht vollends erwacht, und bisher drängt es sie nur an die Sonne, in die Freiheit.

Wenn die Helden nach Kchorrak suchen, so werden sie ihn im Durcheinander nicht finden. Er wird erst wieder hervorkommen, wenn die Armee das Licht erblickt hat.

Machen Sie den Helden klar, dass *hier* nicht die Zeit für Heldentaten ist. Auch wenn sie einige Dutzend der Chimären töten würden, sie würden letztendlich von der schier Masse überwunden. Während sie im Vordergrund kämpfen, fallen im Hintergrund immer mehr Statuen zu Boden – diesmal bewusst zerschlagen von den Chimären, die ihre Kampfgefährten befreien wollen. Und noch etwas fällt: die Tore in die Freiheit.

Die Tore öffnen sich

Mit einem Knirschen, das aus den Tiefen der Erde dringt, die riesige Halle erschüttert und Staub von der Decke rieseln lässt, senken sich die gewaltigen Felstore in die Tiefe, und Tageslicht dringt in die Höhle. Wie Ertrinkende, die nach einem rettenden Ast greifen, stürmen die Chimären auf die Ausgänge zu – rennen, springen und hasten hinaus.

Als die Helden schließlich ebenfalls wieder ans Tageslicht kommen, sehen sie Kchorrak auf einem Felsen stehen und nach Südwesten deuten. Gleichzeitig formen erst Dutzende und schließlich Hunderte Kehlen einen heiseren Schrei: "Aiphanides!"

Die Endschlacht

Jetzt gilt es, sich zu beeilen. Die Chimären marschieren unaufhaltsam auf Aiphanides zu, wobei sie zuerst das Lager Mendyktes zerstören. Auch wenn sie an der Tokedenbefestigung von den Leonir aufgehalten werden können, so ist abzusehen, dass deren Kraft nicht ausreicht, sie endgültig zu besiegen. Da die Helden nun (hoffentlich) von der Wirkung des Äonenstaubes wissen, sollte ihnen auch klar werden, dass sie unmöglich den Staub auf alle Chimären verteilen können. Wenn sie nicht selbständig auf die Idee kommen, Avin Nevisu um Hilfe zu rufen, dann geben Sie ihnen aus dem Mund einer Meisterperson diesen Tipp. Vielleicht genügt auch schon der dezente Hinweis eines der Vinshinakinder: "Wenn meine Vater jetzt hier wäre, der würde es denen aber zeigen!"

Ob die Helden bereits an Bord des Luftschiffes sind oder ob sie den Vinshina herbeigerufen haben, um von Bord der *Nebelkranich* den Äonenstaub auf die Chimären auszubringen – das Ergebnis ist gleich. Sobald das Luftschiff erscheint, wenden sich einige der Chimären dem neuen Gegner zu. Im folgenden haben wir für Sie einige ihrer Aktionen aufgeführt. Da sich die Helden an der Reling der *Nebelkranich* und somit in prädestinierter Lage aufhalten, sind sie natürlich das erste Angriffsziel der Chimären. Währenddessen versucht Avin Nevisu, unterstützt von seiner Sippe, das Schiff so zu steuern, dass die Helden agieren können. Dazu ist es notwendig, möglichst tief über die Streitenden zu fliegen, da der Wind den Äonenstaub sonst zu stark verteilt und er keine Wirkung zeigt.



Unter euch wogt ein Meer aus Klauen und Mäulern. Einige Chimären springen aus dem Stand hoch und kommen der Bordwand erschreckend nah, bevor sie wieder in die sich bergab bewegend Kämpferschar hinabstürzen, die gnadenlos über sie hinwegstürmt. Ungezähmte Aggressivität richtet sich gegen alles Lebendige, und so geraten einzelne Kämpfer aneinander – doch dies sind wenige Einzelfälle. In eine rote Staubwolke gehüllt stürmen die Chimären voran, und wo sich der Schleier des Todes lüftet, kann man drohende Krallenfäuste sehen.

Mendyktes Lager

Als der Heerwurm das Lager Mendyktes erreicht, hat man sich dort in den schützenden Dornenwall zurückgezogen, doch dieser kann die Tobenden, deren Blutdurst nun vollends erwacht ist, nicht aufhalten. Als die ersten Chimären versuchen, den Wall einzureißen, holen sie sich blutende Pfoten, doch ihre Hintermäner stürmen einfach über sie hinweg und drücken ihre Leiber in die Dornen.

Über die blutig zuckenden Körper hinweg stürmen die Chimären das Lager und fegen Mendyktes Söldner hinweg, bevor sie die schreienden Sklaven zerreißen. Selbst Mendykte, die vom Rande des Lagers zuckende Dornenranken lenkt und Dornen aus ihren Händen schleudert, gelingt es nicht, ihre Diener zu retten.

Diese Szene dient dazu, das kompromisslose Töten der Chimären den Spielern eindringlich zu schildern. Mendykte wird mit Hilfe ihrer Magie entkommen können, aber sofern die Helden

nicht rettend zu Hilfe kommen, wird keiner ihrer Diener das Massaker überleben. Das Gernzel hält die Chimären so lange auf, dass Avin Nevisu sich nähern kann, die Helden das Schiff besteigen oder auch mit den Leonir versuchen, an der Tokedenfestung die anstürmenden Scharen zu erwarten. Nach der Zerstörung des Lagers umrundet die Chimärenarmee die letzten Felsen und stürmt südwärts in Richtung der Festung und Aiphanides.

Die Leonir

Der tobende Heerwurm nähert sich der alten Tokedenfeste, doch das scheint ihn nicht zu bremsen, Krallen bohren sich in den Stein und hangeln sich an Sims entlang, andere Katzen springen von Fels zu Fels – über die Häupter ihrer Mirstreiter. Wie eine anbrandende Flut umströmt das Heer die Felsen, und wer stehen bleibt, der wird von seinen eigenen Gefährten niedergewalzt. Dennoch gerät der Heerwurm ins Stocken, und als ein heftiger Windstoß die Staubschleier beiseite fegt, seht ihr die Leonir auf den Felsen stehen. Zwei Dutzend, vier Dutzend, zehn Dutzend – der ganze Stamm! Mit weit in den Nacken zurückgelegten Löwenhäuptern stoßen sie Kampfschreie aus, die sich zu einem einzigen vereinen – einem Ruf nach Blut, der die Erde erzittern lässt, die Chimären lähmt und euch kalte Schauer über die Haut jagt. Selbst die Ballone des Wolkenschiffes scheinen unruhig zu zappeln. Dann stürmen die Leonir voran.

Vor den Augen der Helden spielt sich ein mit unglaublicher Brutalität und Kompromisslosigkeit geführter Kampf ab. Die Leonir kennen ebenso we-



nig ein Pardon wie ihre Gegner. Machen Sie den Helden klar, dass eiliges Handeln vonnöten ist, denn obwohl die Leonir den Chimären kämpferisch überlegen sind, so ist deren Übermacht dennoch erdrückend.

Anfangs bilden die Leonir einen Keil, der sich der gegnerischen Streitmacht entgegenstellt und diese aufhält und zerteilt. Wenn sich die Wirkung des Äonenstaubes zeigt, dann stürmen die Chimären auseinander, um dem Luftschiff und seiner eisigen Waffe zu entkommen. Als die Leonir dies erkennen, wechseln sie ebenfalls ihre Strategie und bilden zwei Fronten, um die Chimären zusammenzutreiben.

Die Helden

Angriff der Gleiter: Vier Springer, die jeweils zu zweit einer weiteren Chimäre unter die Arme greifen, springen an Bord der *Nebelkranich*. Während die Mehrheit jeden angreift, der in ihrer Nähe ist, erklettert eine Chimäre die Wanten und steigt ballonwärts auf, um dort mit ihren Krallen Unheil anzurichten. Für den Kampf in den Wanten sind AT und PA jeweils um +2 erschwert. Zusätzlich dürfen Sie Proben auf Gewandtheit oder *Körperbeherrschung* verlangen, wenn der Held eine gewagte Aktion ausführt, von einem schweren Schlag getroffen wurde, eine Glückliche Attacke seines Gegners hinnehmen musste oder ihm gar ein Patzer unterläuft. Beachten Sie bitte auch, ob der Held die negative Eigenschaft *HÖHENANGST* hat!

Angriff der Flieger: Während die Helden sich noch gegen die Springer wehren, haben zwei Gleiter eine Felsnadel erklommen und kommen von dort hinübergeschwebt, um ebenfalls in den Kampf einzugreifen. Ihnen folgen zwei geflügelte Angreifer, die mit Speeren, die sie den Leonir entrissen haben, neben dem Schiff fliegend über die Bordwand hinweg attackieren. Gegen die fliegenden Gegner müssen folgende Probeerschwernisse berücksichtigt werden: AT+2/PA+4.

Kletterkünstler: Über den Rumpfmast und die Rumpfsegel wagen einige Chimären den Vorstoß an Bord. Vielleicht versucht ein wagemutiger Held, sie kletternderweise aufzuhalten.

Eindringling im Schiff: Einer der Helden bekommt mit, wie eine weitere Sprungchimäre das Schiff anspringt, jedoch offensichtlich unterhalb des Rumpfes landet, da sie nicht mehr anderweitig zum Vorschein kommt. Der Eindringling hat sich mit seinen scharfen Klauen im Schiffsrumpf festgekrallt und bricht durch die Aufzugluke oder am Bug durch die Gleiterluke ein. Wenn die Helden nicht von sich aus nachschauen, wo der Gegner geblieben ist, dann lenkt der wütende Aufschrei von *Netu Válejscha* die Aufmerksamkeit unter Deck.

Entführung: Einer der geflügelten Angreifer an Bord oder unter Deck hat den bewusstlosen *Avin Avantio* unter dem Arm und springt von Bord oder verlässt das Luftschiff durch die Gleiterluke.

Um den Entführten zurückzubringen, muss der Entflozene mittels des Gleiters zurückgeholt werden. Bedenken Sie jedoch, dass ein Held, der mit dem Gleiter hinter dem Entführungsoffer herschwebt, anschließend am Rande der tobenden Chimärenmeute steht und eine Rückkehr auf das Schiff vorerst nicht möglich ist.

Zum Abschluss wollen wir Ihnen noch ein paar allgemeine Tipps zum Kampf um die *Nebelkranich* geben:

- Vergessen Sie bitte nicht die *Vinshina* an Bord. Diese wehren sich zwar heldenhaft, besitzen jedoch keine Kampferfahrung und liegen schon bald in ihrem Blut. Dennoch können sie auch beherzt einem Helden aus der Patsche helfen.
- Überzählige Gegner, die Sie nicht ins Kampfgeschehen einbringen wollen, weil dann Ihre Helden zu sehr in Bedrängnis wären, verschwinden unter Deck, von wo sie jederzeit wieder auftauchen können.
- Wenn Ihre Helden bereits geschwächt sind, dann verzichten Sie auf eine der obenstehenden Aktionen ihrer Gegner. Es schadet der Dramaturgie, wenn die Chimären vernichtet, die Helden aber tot sind.

Der Äonenstaub

Unter der Wirkung des eisigen Staubes werden die Bewegungen der Chimären langsamer und ersterben letztendlich ganz, woraufhin sie den erbarmungslosen Hieben der Leonir zum Opfer fallen.

Die Wirkung des Äonenstaubs zeigt sich genau dann, wenn Sie es möchten, und erst, nachdem die Helden einen spannenden Abwehrkampf wider angreifende Chimären ausgetragen haben.

Kchorrak

Die Chimäre sieht durch die Vernichtung der Chimärenarmee ihre Bestimmung, ihre Erfüllung, ja ihre Lebensaufgabe schwinden. Wenn Sie Kchorrak nicht für weitere eigenen Abenteuer verwenden und diese Figur zum 'Erzfeind' der Helden aufbauen wollen – und auch dies wäre eine schöne Option –, dann stehen die Helden der aus zahlreichen Wunden blutenden und vor Wut rasenden Chimäre in ihrer Nachtgestalt spätestens dann gegenüber, wenn sie wieder sicheren Boden betreten haben und sich dem Schlachtfeld nähern.



Ausklang – Die Ruhe nach dem Sturm

Der Feind ist bezwungen, Aiphanides gerettet und die überlebenden Khuroch lecken die Wunden. Es gibt keinen Leonir, der nicht schwere Verletzungen davongetragen hat, und in den nächsten Tagen werden viele ihren Wunden erliegen und ihren Kampfgefährten in die Seelensteppe des Thyarkh folgen. Ein Drittel des Stammes wurde von den Chimären getötet, und so beginnt neben der Versorgung der Verletzten die Vorbereitung für den Leichenschmaus – denn es ist Sitte, die Verstorbenen körperlich mit dem Stamm zu vereinen.

Schon bald waten die Helden wieder im Blut, als ihren Kampfgefährten und Rudelgenossen – auch natürlich auch eventuell gefallenen Helden – das Fell abgezogen und zumindest die wertvollsten Teile – Herz, Geschlechtsteil, Lunge, Leber – zum rituellen Verzehr vorbereitet werden.

Und noch ein zweites Mahl steht an, dessen Verlauf Sie selber ausgestalten können. In der Gegend, aus der die Leonir vor Jahrtausenden kamen, war es Sitte, einen besiegten, überlegenen Feind zu verspeisen. Es ist kein Wunder, dass derlei Brauchtum entstand, in einer Gegend, in der besiegte Gegner nur selten tot blieben.

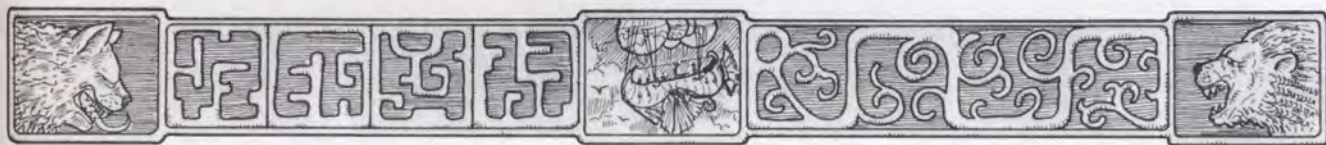
Gleichzeitig ist das Leichenmahl aber auch eine Ruhmesfeier für die Helden, von deren Tat die Leonir noch lange brüllen werden. Erst viel später reift auch die Erkenntnis und Frage, ob die Leonir nicht mit der

Bezwingung der Chimären ihre Jahrhunderte alte Wächterrolle verloren haben. Doch wie sie sich entscheiden, ob sie länger bei den Schargrimmzähnen verbleiben, eine neue Aufgabe suchen oder gar die Helden bitten, dies zu tun, das liegt in Ihren Händen und mag Sie und Ihre Spieler vielleicht wieder in ein neues Abenteuer führen.

Was geschieht, wenn die Helden den Nekresra berichten, dass ihre Schuld von einst gesühnt ist, mag ein weiteres Abenteuer, aber zumindest eine interessante Begegnung ergeben, vielleicht begeben sich die Nekresra auf die Suche nach den letzten Krisra – eine Reise, bei der sie wahrlich heroischen Beistand brauchen. Doch all dies liegt in Ihrer Hand.

Der Lohn der guten Tat

Zu guter Letzt sollen die Helden auch noch den Lohn für ihre Mühen erhalten: **250 AP** für jeden Charakter. Dazu können Sie für besondere Erlebnisse, Entdeckungen oder Erfahrungen, z.B. während der Leonirprüfungen, bis zu **75 AP** vergeben. Hinzu kommen noch einige 'Spezielle Erfahrungen'; wir schlagen die Talente *Klettern*, *Selbstbeherrschung*, *Geographie*, *Geschichtswissen*, *Götter und Kulte* (*Chrysir und Krisra*) sowie verwendete Kampftechniken vor.



Anhänge

Dramatis Creaturae

Schwadenschwärmerraupen

Die Raupe des Schwadenschwärmers sind einen halben Grad lang und haben einen durchscheinenden Körper, in dem man gläserne Organe pumpen und pulsieren sieht. Die Beine sind mit langem, weißem Flaum bedeckt, den Kopf schützt ein dreieckiger, ebenfalls durchscheinender Hornschild. Sie attackieren in ihrem Fresstrieb alles, was sich bewegt (Reaktion auf Bewegungen); einen still stehenden Gegner nehmen sie hingegen nicht wahr.

Verbreitung: die Lüfte von den Wäldern der Ochobischen Seenplatte bis zum Nebelwald

Rumpflänge: 0,5 Grad

Gewicht: unbedeutend

MU 14 LeP 5 AuP 10 AsP – RS 0

MR 2 GS 6 GW 5

AT 10 PA 9 TP 1W+1 (Biss)

Die Raupe kann einmal pro Kampf einen gezielten Strahl klebriger Seide abschießen (AT 12). Ein Gegner, der davon getroffen wird, verliert jeweils 2 Punkte auf AT, PA, GE, FF und GS.

Wolkenquallen

Der große, ballonförmige Leib gleicht einer grauen, faltigen Qualle. Aus einem von purpurnen Hautlappen umgebenen Kranz ragen acht Tentakel, von denen vier die anderen um zwei Grad Länge überragen und in paddelförmige Greiflappen auslaufen. Die Tiere lieben anscheinend den Aufenthalt in Gewitterwolken, wohin sie sich auch zur Fortpflanzung zurückziehen. Warum sie bisweilen aggressiv reagieren, ist im Imperium unerforscht.

Verbreitung: die Lüfte von den Wäldern der Ochobischen Seenplatte bis zum Nebelwald

Rumpflänge: 6 Grad + 10/12 Grad Nesselfäden

Gewicht: unbedeutend

MU 25 LeP 12/40 (Tentakel/Rumpf) AuP 100

AsP – RS 1 MR 25 GS je nach Wind

GW 12 AT 12* PA 4 TP 1W+3 (Schlag)*

*) Nach 1W6 KR kann jeder Tentakel zusätzlich zur körperlichen Attacke einen elektrischen Schlag abgeben, der 2W6 SP (Modifikator von +3 auf Metallrüstungen) verursacht. Der Getroffene muss eine Probe auf seine **Körperkraft** ablegen – misslingt sie, ist er für 10 KR paralytisiert.

Mähnenreißer

Der Mähnenreißer ist ein Webervogel, der seine Nester nur aus den Haaren von Felltieren baut. Alle katzenartigen Heldentypen sind ebenso bedroht wie Träger langer Haare, wenn die blau-braunen, spanngroßen Vögel in Schwärmen von 2W6 Angreifern heranstürzen, sich mit Krallen und Schnäbeln in Haaren festkrallen und sie auszureißen versuchen.

Verbreitung: Steppen, Savannen

Spannweite: 2 Spann **Gewicht:** 5 Uncias

MU 14 LeP 4 AuP 80 AsP – RS 0

MR 7 GS 13/1 GW 2

AT 11* PA 5 TP W2-1 SP (Haare ausreißen)

*) Nach W3 erfolgreichen Attacken hat der Vogel genug Haare gesammelt.

Wüstenmokthai

Der *Wüstenmokthai*, ein schmerzbäuchiger Waran mit Dornenschwanz, gräbt sich in losem Sand bis auf die Augen ein und wartet auf seine Beute: Nagetiere und Zhindekhi-Käfer. Er setzt sich aber auch gegen größere Gegner zur Wehr, die versehentlich auf ihn treten.

Verbreitung: Trockensteppen und Sandwüsten

Länge: 1 Grad **Gewicht:** 30 Okul

MU 12 LeP 35 AuP 200 AsP – RS 2

MR 8 GS 3 GW 5

AT 15 (Biss) / 9 (Schwanz)* PA 4

TP 2W6 (Gebiss) / 1W+3 (Dornenschwanz) (+Gift)**

*) Die erste Attacke wird stets überraschend und mit dem Maul geführt, danach kämpft die Echse mit dem Schwanz.

**) Verursacht der Dornenschwanz SP, dringt das Gift des Wüstenmokthais ein: Es führt binnen kurzer Zeit zu verstärktem Schweiß- und Speichelfluss, bis das Opfer in der Hitze schließlich austrocknet. Für 2W6 Stunden jede Stunde Verlust von W6 AuP, fällt die AU dadurch unter 0, wird für je zwei fehlende Punkte unter 0 ein LeP abgezogen.

Immaginalie

Diese Pflanze wurde einst aus den Außenregionen des Imperiums eingeführt. Obwohl sie sich im Laufe der Jahrtausende verbreitete, ist sie extrem selten, da ihre Kultivierung nur wenigen meisterlichen Pflanzenkundigen gelingt und auch nicht ungefährlich ist. Die Trugbilder der Pflanze sind heute die Prunkstücke in zwei Dutzend Optimatenpalästen – imperiumsweit. Erst wenn man die Illusion der Pflanze durchschaut hat oder diese gesättigt ist, sieht man sie in ihrer wahren Gestalt: Um ein tiefblaues Zentrum, das einem tellergroßen Blütenauge gleicht, reihen sich sechs bis zu zwei Grad lange, grünrot gefleckte Blätter. In diese wird jeweils ein Opfer eingerollt, langsam zerquetscht und verdaut.

Wirkung: Die Pflanze, an der sich die Optimaten in ihren Palastgärten erfreuen, ist in freier Wildbahn eine tödliche Falle. Die Imaginalie ist in der Lage, Wünsche von Lebewesen zu erspüren und entsprechende Trugbilder zu erzeugen. Das Opfer erliegt der magischen Fata Morgana, sofern ihm keine Probe auf MR gelingt. Wenn es in den Bann der trügerischen Illusion gerät, dann gelangt es auch in die Blätter der Pflanze und erleidet 1W SP pro KR.



Werte: Der Stamm mit dem sich daran anschließenden Blütenauge hat 20 LeP, einfacher ist es hingegen, die einzelnen Blattstiele (je 6 LeP) abzuschlagen. Die Zerstörung des Stammes lässt die Illusionen verschwinden, die Zerstörung der Blätter hat zur Folge, dass die darin Eingeschlossenen keinen weiteren Schaden erleiden.

Verbreitungsgebiet: kultiviert: Kerngebiet des Imperiums, wild: heutzutage unbekannt

Verbreitungsraum: trockenes oder feucht-warmes Klima

Bekanntheit: +18

Dramatis Personae

In der Reihenfolge ihres Auftretens sind hier alle Personen aufgeführt, mit denen die Helden über längere Zeit zu tun haben und mit denen sie öfters interagieren.

Thurolyu Amyanu

Erscheinung: ein gedrungener, sehniger Neristu von schlankem Wuchs. Die flachsweißen Haare sind – völlig untypisch für seine Rasse – zu Dutzenden dünner Zöpfchen geflochten, die bis zum oberen Schulterpaar reichen. Das hagere Gesicht wird von hohen Wangenknochen dominiert, die in starkem Kontrast zu den tiefliegenden, stechend blauen Augen stehen. Gekleidet ist er in hautenges Echsenleder und mehrere lederne Gürtel, die allerhand Messer und kleine Taschen tragen.

Geschichte: Thurolyu wurde im Nerenith Balan Cantaras als Sohn eines bedeutenden Khaner'ras geboren und lernte in dessen Schatten schon bald den Wert weitreichender Kontakte kennen und schätzen – obwohl er seinen Sippennamen heute verschweigt. Da er zudem den Großteil seiner Jugend in den finstersten Straßen der Metropole verbrachte, baute er sich über die Jahre ein regelrechtes Netzwerk an zwielichtigen Handlangern auf.

Charakter: Trotz seiner hohen Herkunft hat Thurolyu gelernt, sich sein Geld mit eigener Hände Arbeit zu verdienen. Zwar schreckt er vor (fast) keiner Ruchlosigkeit zurück und lässt gerne seine Beziehungen für sich arbeiten, verzichtet bei großen Aufträgen aber niemals darauf, selbst zu den Drepani zu greifen und die Sache 'sauber und stilvoll' zu erledigen. Dies sicherte ihm Respekt und Loyalität seiner Untergebenen, verhinderte aber andererseits seinen Aufstieg in die höchsten Kreise der cantaresischen Unterwelt, die ihm dilettantischen Idealismus vorwirft.

Funktion: Als oberster Handlanger und Kontaktmann Mendyktes in Balan Cantara soll Thurolyu die Bruchstücke der Krisrastatue ausfindig machen, sie mit Avin Nevisus Hilfe beschaffen – und nicht zuletzt den erpressten Vinshina im Auge behalten. Damit ist er der bedeutendste Gegenspieler der Helden im ersten Teil des Abenteuers.

Darstellung: Spielen Sie in geduckter, wachsamer Haltung unaufhörlich mit Ihren Händen, sprechen Sie mit scharfer, leicht höhnischer Stimme – um zwischendurch immer wieder das zweite Armpaar zu erwähnen, wenn die Spieler es gerade aus den Augen verloren haben.

Zitate:

»Die Ehre eines Neristu wird nicht durch seine Taten, sondern durch seinen Stil bestimmt.«

»Lieber einem schlechten Herren für gutes Gold dienen als einem edlen Herrn aus Freundschaft.«

»Balan Cantara ist wie ein riesiger Dir-An-Sun: Je weiter du in seine Tiefen vordringst, umso länger werden die unbekannten Gassen, umso unberechenbarer deine unheimlichen Gegner.«

Relevante Werte:

Geb.: 4734 IZ

Größe: 74 Finger

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: hellblau

MU 14

KL 14

IN 15

CH 12

FF 13

GE 15

KO 12

KK 9

LeP 24

AuP 30

AsP –

MR 10

RS 2 (Echsenleder)

GS 7

AT 15 (2AT/KR)

PA 12

TP 1W+3 (Drepani)

Wurfmesser: 20 (Springdorn, 1W+3 / 6 Wurfsterne, 1W+1)

Bedeutende Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Tarnung, Beidhändig, Immunität gegen Gifte, Gefahreninstinkt, Talentschub (Schleichen), Lichtempfindlich

Besonderheiten: Während Thurolyu mit einem Drepani-Paar kämpft, hält sein zweites Armpaar stets einen Wurfstern und den Springdorn einsatzbereit, dessen Pfeil mit leichtem Lähmungsgift (AT, PA je –2 für eine Stunde) bestrichen ist.

Bedeutende Talente: Linkshändig 12, Klettern 16, Schleichen 13, Sich Verstecken 13, Sinnenschärfe 11, Überreden 10

Tavesa

Erscheinung: siehe S. 15 sowie S. 66.

Geschichte: Tavesa wurde in Balan Cantara in Sklaverei geboren und vor fünf Jahren an Dariocastenes pyrr Alantinos verkauft. In den Diensten des Honoraten hat es seitdem dessen unbedingtes Vertrauen gewonnen.

Charakter: genießerisch und grüblerisch, mit einem gewissen sehnsuchtsvollen Hang zu Schwärmerei und Sentimentalität, wenn es um das Leben 'da draußen' geht.

Funktion: durch gezielte Informationen den Spielfluss aufrechtzuerhalten und die Helden nicht zu weit vom Hauptplot abdriften zu lassen.

Darstellung: zunächst scheu und verführerisch, später interessiert und neugierig wie ein kleines Kind

Zitate:

»Entspann dich!«

»Und das habt ihr alles wirklich erlebt?«

Relevante Werte:

Geb.: 4744 IZ

Größe: 88 Finger

Haarfarbe: schwarz mit dunkelbrauner Strähne

Augenfarbe: schwarz mit drei silbernen Lichtreflexen



Avin Nevísu –

Schiffsführer der Nebelkranich

Erscheinung: ein überaus attraktiver, braungebrannter Vinshinamann, der zu menschlichen Heldinnen so lange überaus zuvorkommend ist, wie seine Frau und Schwiegermutter nicht in der Nähe sind. Seine rabenschwarzen, langen Haare werden im Nacken von einer goldenen Spanne zusammengehalten. Ein Ring aus Illuminium ziert sein rechtes Ohrfläppchen. Sein stetes Grinsen enthüllt strahlende Zähne und einen Diamant in einem der Schneidezähne.

Geschichte: Avin Nevísu ist einer der wenigen von den großen Vinshina-

Luftstädten unabhängig fahrenden Vinshina-Kleinhändler.

Charakter: ein gerissener Halunke, der seine Großmutter verkaufen würde, wenn diese nicht noch gewitzter wäre. Er wittert jede Gelegenheit für ein gutes Geschäft und nutzt sie sofort. Ebenso ist er ein treuer Familienvater, dem seine Sippe über alles geht.

Funktion: Er ist auf die Hilfe der Helden angewiesen und führt somit die Handlung der Schauplätze Balan Cantara und Rarrkosu zusammen. Den Helden kann er in allen 'luftigen' Dingen weiterhelfen.

Darstellung: Versuchen Sie Ihre Ausführungen möglichst blumig und gestenreich auszuführen. Unterstützen Sie jeden Satz durch Gesten und ausgeprägte Mimik.

Vinshina

Um es direkt vorweg zu nehmen: Wir wollen die Geheimnisse der Vinshina erst in späteren Publikationen lüften. Dennoch haben wir hier einige für die Darstellung von Avin Nevísu und seiner Familie wichtige Informationen zusammengefasst.

Avin Nevísu hat zu Beginn des Abenteuers alles andere als seine Geschäft im Kopf, dennoch bleibt er wie andere Vinshina immer ein schlitzohriger Händler, dem man nicht böse sein kann, wenn man von ihm gerade übers Ohr gehauen wurde. Eher ist man über die eigene Dummheit bestürzt.

Wo Vinshina auftauchen, und dies ist unweigerlich mit der Präsentation ihrer Waren verbunden, wird gefeiert. Ihre Tänzerinnen und Tänzer präsentieren die zu verkaufenden Stoffe und Schmuckstücke, umschmeicheln aber auch die Kunden und potentielle Käufer. Es wird eine Atmosphäre geschaffen, in der sich der Kunde wohlfühlen soll und wo er für kurze Zeit in die 'Familie' der Vinshina aufgenommen wird. Eines der ehernen Gesetz der Vinshina ist daher auch, dass interne Streitigkeiten unter keinen Umständen nach außen dringen. Sie müssen innerhalb von Sippe und Familienverbund gelöst werden.

Wie bei Avin Nevísu deutlich wird, hängen Vinshina einem Vogelkult an, jedem ihrer Götter (mit Ausnahme von Kalwe und Sirisia) ist ein Vogel als Symboltier zugeordnet.

Avin Nevísu verbringt lange Zeit damit, vom Oberdeck aus den Vogelflug zu studieren und zu deuten. Einige Kasten der Vinshina haben zudem ihre eigenen Symboltiere: Die Krieger sind in Adlerrüstungen gekleidet, Kundschafter und Jäger nennen als Symboltier den Falken ihr eigen, während die Elster das liebste Tier der Händler ist.

Frauen tragen bunte Röcke, die in ein meist durchscheinendes, ärmelloses Oberteil übergehen. Bei Männern trifft man ebenfalls einen knielangen Rock – eher eine Art Kilt – an, der durch eine ärmellose Weste ergänzt wird. Beide Geschlechter tragen zum Schutz vor Sturm und Regen die *Tala*, einen knielangen Überwurf. Vinshina lieben bunte Farben, zarte Stoffe und alles, "was die Luft zum Klingen bringt": Klangstäbe, Plättchen und Glöckchen an Rocksäum oder Ärmel. Als zusätzlichen Schmuck ergänzen *Federbänder*, Feder-Halbkreise an Arm- und Kniebeuge, die Gewandung. Besonders auf der *Tala* gibt es einen weiteren Schmuck: Wie Mosaik fügen sich bunte Federn aller Größen zu Bildern. Meist sind dies Vogelbilder, aber auch Abbilder von Handel und Erwerb, Tanz und Lebenslust. Die Kleidung wird bisweilen durch Vogelköpfe nachgeformte Masken, Helme und andere Kopfbedeckungen sowie Broschen vervollständigt, häufig wie Haarschmuck aus Federn.

Namen

Der Name besteht aus drei Teilen: einem Eigennamen in der Mitte, einem hinten angehängten, aber nur selten verwendeten Sippennamen und einem vorangestellten Prädikat, das die Geburtsreihenfolge anzeigt: Avin, Ter, Netu für den Erst-, Zweit-, Später-Geborenen gleichen Geschlechts. Es kann also sowohl einen erstgeborenen Sohn Avin ..., als auch eine erstgeborene Tochter mit gleichem Namensvorsatz geben.

Götter und Mythologie

Weit über allen Göttern thront Avinas, der nicht nur Gott von Handel, Reise und den Winden ist, sondern auch als Stammvater der Vinshina gilt. Als er ihnen ihre neue Heimat zuwies, lebte er lange bei ihnen, bevor er auf seinen Göttervogel gen Aiwera entschwand. Nach der Mythologie der Vinshina begann die Schöpfung am Himmel: Avinas zeugte mit der geflügelten Sirisia zehn Eier, die sie in den Sternhorst *Aiwera* legte. Zuerst schlüpfen Bairun und Raischa. Neidisch auf die Liebe Avinas' zu seinen Kindern warf Sirisia die übriggebliebenen Eier aus dem Horst, so dass sie zur Erde fielen. Bevor sie dort jedoch zerschellen konnten, verwandelte Avinas die Eier in Vögel, so dass sie sanft landeten. Nur ein Ei fiel schneller, als Avinas Zauber wirken konnte, und aus ihm ward Kalwe geboren, die jedoch so stark war, dass der Sturz ihr nichts anhaben konnte. Als Erdgeborene galt ihre Liebe den Menschen, deren Gestalt sie annahm und die sie stets behütet.

Aus den verwandelten Kindern wurden Trondaja, die aufbrausende Hüterin der Stürme, die ihr Vater ihr gab, und ihre sechs Geschwister. Seine Gemahlin jedoch verbannte Avinas aus Aiwera, woraufhin sie sich in einen Heuschreckenschwarm verwandelte und zur vielleibigen Verschlingerin und Zerstücklerin der Welt wurde. Während seine Mutter für wahllose Zerstörung steht, sind Bairuns Aspekte die natürliche Beendigung und der Tod aller Dinge, Wesen und Zustände, während seine Schwester Raischa für den Beginn, neues Leben und damit verbundene positive Gefühle steht.



Zitate:

»50 Aureal habe ich diesem fetten Wicht in Balan Cantara für dieses Figürchen bezahlt. In Sidor Valantis bekomme ich dafür das Vierfache.«

»Die Winde stehen günstig, die Tauben schwärmen aus. Gute Zeichen für eine Fahrt mit dem Ostwind.«

»Wie die Leute in Sidor Coroman sind? Denen ist der Geldbeutel am Leibe festgewachsen, und das Gold bleibt ihnen in der Hand kleben.«

»Es gibt Zeiten, da muss die Möwe zum Falke werden, um überleben zu können.«

Relevante Werte:

Geb.: 4735 IZ Größe: 90 Finger
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: dunkelbraun

Die Familie von Avin Nevisu Teskemu

Da die Familie von Avin Nevisu – aus der Sippe der Teskemu – in diesem Abenteuer nur eine untergeordnete Rolle spielt, seien hier nur die wichtigsten Charakterzüge und Hinweise zur Darstellung genannt.

● **Tar Scholune**, die Ehefrau von Avin Nevisu. Eine dreißigjährige, glutäugige Schönheit, die stets mit sanfter, verführerischer Stimme spricht. Eine Fleisch gewordene RaDja, die um ihre Verführungskraft weiß und sie einsetzt, wo sie nur kann.

● **Avin Avantio**, der Sohn (14) der Familie. Aufgeweckt und stets neugierig. Er ist in den Wanten des Luftschiffs ebenso flink wie mit seinen Fingern in anderer Leuts Taschen.

● **Avin Melisia**, die Tochter (16) der Familie. Sie scheint älter, als sie tatsächlich ist, und könnte von Aussehen her die Schwester ihrer Mutter sein, der sie an Schönheit nicht nachsteht.

● **Netu Valejscha**, die Schwiegermutter Avins und das Oberhaupt der Familie. Eine dickköpfige alte Frau, der man trotz fortgeschrittenem Alter und grauer Haare noch immer große Schönheit bescheinigen kann. Jedes Wort von ihr ist ihrer Sippe Befehl und ihr großes Herz öffnet sie nur denen, die sie wirklich mag.

● **Tar Arsintos**, der jüngere Bruder (25) Avin Nevisus. Der aufbrausende Heißsporn begehrt ständig gegen die Gefangennahme auf, wird jedoch von Netu Valejscha zurückgehalten, da diese um ihre Enkel fürchtet.

Kchorrak – Chimärenmeisterstück

Erscheinung: Sein gestreiftes Fell lässt ihn auf den ersten Blick wie einen Tighrir erscheinen. Die eher zierliche Körpergröße und der trotz gewaltiger Läufe und Pranken gewöhnliche Körperbau belehrt jedoch eines besseren. Er bewegt sich recht eckig und ungelenk. Außer einem ledernen Lendenschurz und einem handbreiten Gürtel, an dem ein Kurzsword befestigt ist und von dem ein paar Tighirkralen baumeln, ist Kchorrak unbekleidet. Seine Füße stecken in ledernen Gamaschen, aus denen vorne seine Krallen herauslugen. Auf der Stirn trägt er eine V-förmige Fellzeichnung.

Geschichte: siehe den Abschnitt **Die Vorgeschichte** auf Seite 6.

Charakter: Solange seine Herrin Mendykte in der Nähe weilt, ist er untätig, hört auf jedes ihrer Worte und Kommandos. Als beflissener Assistent kann er ihr sowohl in wissenschaftlichen als auch logistischen Fragen zur Seite stehen. Mendykte vertraut seinem Instinkt, nur dieses unterirdische Funkeln in seinen Augen ist bisweilen irritierend. Untergebenen gegenüber ist Kchorrak herrisch und bisweilen sogar brutal.

Er scheint ganz mit der Expedition mitzufühlen, jauchzt über erfolgreiche Funde und wird betrübt von Misserfolgen. Als

brenne ein Feuer in ihm, wirkt er ständig getrieben davon, die große Chimärenbrutstätte, die seine Herrin vermutet, zu finden.

Der Katzenassistent ahnt vieles, aber er weiß nicht wirklich, dass er selbst eine Chimäre ist. Wenn nachts seine Kräfte erwachen und er in seiner geschmeidigen Dunkelgestalt auf bestialische Leonirjagd geht, glaubt er am nächsten Tag nur an verschwommene Träume und leckt sich eilig das Blut von den Pfoten. Je näher er seiner Geburtsstätte im Berg kommt, desto stärker übermannen ihn die Erinnerungen – und die alte Bestimmung, ein Vernichter der Menschen zu sein.

Funktion: Kchorrak ist Assistent und Handlanger Mendyktes und deren Kerl 'fürs Grobe'. Er ist die vielschichtigste Gestalt des Abenteurers, deren Persönlichkeitsaspekte von den Helden erst erahnt und zum Schluss aufgedeckt werden.

Darstellung: Falls Kchorrak in Nähe seiner Herrin steht, spricht er unterwürfig, mit leiser Stimme und mit gesenktem Kopf. Wenn Sie ihn darstellen, wie er mit Untergebenen umgeht, dann sprechen Sie laut und drohend. Lassen Sie Ihre Finger klauengleich über den Tisch kratzen, um seine Aggressivität zu betonen.

Zitate:

»Jawohl Herrin, Ihr werdet von mir nicht enttäuscht werden.«

»Schneller, ihr Schwächlinge, oder ich ziehe euch die Haut in Streifen ab!«

»Auch wenn ihr euch gegen meine Krallen und das Haus Phraisopos stellen wollt. Hier kommt ihr nicht vorbei.«

Relevante Werte:

Geb.: 777 IZ Größe: 91 Finger
Haarfarbe: Ocker, weiß-schwarz getigert
Augenfarbe: gelb, nachts violett

MU 12	LeP 60	AuP 45	AsP –	RS 2
MR 5	GS 7			
AT 11	PA 11	TP 1W+2 (Krallen)		

In seiner Nachtgestalt und wenn er seine Bestimmung erkannt hat, ändern sich seine Werte wie folgt:

MU 16	LeP 60	AuP 45	AsP –	RS 2
MR 8	GS 9			
AT 14	PA 14	TP 1W+4 (Krallen)		

Kchorrak kann aufgrund seiner gewaltigen Sprungmuskulatur aus dem Stand bis zu drei Grad hoch oder sechs Grad weit springen. Damit kann er sich sofort aus einem Kampf zurückziehen oder überraschend in ein Gefecht eingreifen.

Mendykte ter Phraisopos –

Chimärologin und Forscherin

Erscheinung: Wie in ihrem Hause üblich, trägt auch Mendykte eine schlichte Vollmaske. Sie gibt die Züge einer Frau im Alter zwischen 30 und 40 Jahren in einem warmen, ins Rot spielenden Goldton wieder. Auch die Hände deuten auf eine Frau dieses Alters hin. Ihr Zauberstab besteht aus dem hellweißen Unterschenkelknochen eines Shakagra. (Mehr zu den Stabzaubern und der Magie des Hauses Phraisopos erfahren Sie in **MyMy**, S. 44.)

Geschichte: Als eher unbedeutende Angehörige ihres Hauses widmet sie sich ganz der Erforschung der chimärologischen Historie, insbesondere den Errungenschaften anderer Rassen.

Charakter: eine Forscherin, der nichts wichtiger als ihre Studien ist. Die



für sie unbedeutenden Dinge wie Aufsicht über Arbeiter, Lagerlogistik u.ä. lässt sie von ihren Untergebenen erledigen. Infolgedessen nimmt sie auch die Helden erst wahr, wenn sie von Nutzen sein können.

Funktion: eine nicht leicht zu gewinnende Verbündete der Helden, die ihnen helfen kann, geschichtliche Lücken zu füllen und Zusammenhänge zu klären.

Darstellung: Mendykte ist keine zerstreute Professorin. Sie übergeht die Helden, weil sie ihr unbedeutend erscheinen – solange sie nicht von Nutzen sind. Gespräche mit ihnen führt sie nur widerwillig und knapp. Stets hat sie Augen für anderes; anstatt den Helden auf ihre Fragen zu antworten, geben Sie Kommandos an imaginäre Dienstboten und Arbeiter.

Zitate:

»Anscheinend sind diese Knochen präleonischer Herkunft. Diese Verwachsungen der Wirbel hier scheinen jedoch auf eine arcanomorphische Beeinflussung hinzudeuten ...«

»Was heißt hier zu schwach? Gebt den Sklaven mehr Wasser oder die Peitsche. Hauptsache, dieser Schutt ist bis Sonnenuntergang fortgeräumt.«

»Ein *dyr* Alantinos also ... – aus welchem Zweig der Familie seid Ihr genau?«

Relevante Werte:

Geb.: 1430 IZ

Haarfarbe: rotbraun

Größe: 87 Finger

Augenfarbe: grün

Xelzánias – Mensch und Leonir

Erscheinung: Die rotblonde, verfilzte Mähne dieses Mannes von unbestimmbarem Alter reicht bis zur Mitte seines Rücken und ist an den Seiten nach Thyarkhash-Art geschoren. Da Xelzánias außer einem Löwenfellschurz unbekleidet ist, kann man die Narben vieler Kämpfe sehen. Ungewöhnlich ist eine dreieckige Narbe in Herzgegend. Xelzánias trägt Tighrirkralen, die er nur selten ablegt. Als weitere Bewaffnung baumelt an einem breiten Ledergürtel ein Kurzschwert.

Geschichte: Viele Jahre diente Xelzánias als Myrmidone im Kampf gegen die Ghulenhorden der Draydal. Als er in Gefangenschaft geriet, auf einem Blutstein der Draydal lag und sich bereits das Opferrmesser in seine Brust senkte, rettete ihm der Kampfgefährte Oadraa, ein Leonir aus Rarrkosu, das Leben. Zusammen kämpften sie noch einige weitere Jahre und erlebten viele Abenteuer, auch nachdem sie ihren Abschied von den Myriaden nahmen. Mehrfach retteten sie sich gegenseitig das Leben und schlossen Blutsbrüderschaft. Als Oadraa nach Rarrkosu zurückkehrte, folgte Xelzánias ihm und wurde wegen seines Mutes und seines Kampfwillens in den Stamm aufgenommen. Er genießt hohes Ansehen bei den Khuroch und ist gleichberechtigtes Mitglied des Rudels. Er kämpft mit den Leonirmännern und darf sich eine Frau des

Stammes nehmen – wovon er jedoch nur selten Gebrauch macht.

Charakter: Xelzánias hat sich innerlich von den Menschen und auch vom Imperium losgesagt. Eigentlich ist er ein Rebell, der die Unterdrückung und Unfreiheit des Imperiums hasst. Das würde er jedoch nie laut äußern oder sich selbst eingestehen.

Funktion: Xelzánias soll die Spieler auf die Idee bringen, dass es auch ihren Helden möglich ist, in das Rudel aufgenommen zu werden, um so Zutritt zu den Schargrimmsszähnen zu erhalten. Zusätzlich dient er möglicherweise als falscher Verdächtiger für die Morde Kchorraks.

Darstellung: Stets sind seine Äußerungen aggressiv und vorwurfsvoll. Sprechen Sie mit vorgereckter Brust und starren Sie Ihr Gegenüber nieder. Dieses Verhalten ändert sich erst, wenn Xelzánias Vertrauen zu den Helden gefasst hat, am ehesten dann, wenn er ebenfalls sieht, dass sie sich gegen Unterdrückung auflehnen oder zumindest ihren eigenen, von imperialen Strukturen unabhängigen Weg gehen wollen.

Zitate:

»Was meint ihr mit Menschlichkeit? Sich einem Herrn zu unterwerfen oder zu versklaven, was schwächer ist als ihr?«

»Dies ist mein Rudel. Ich laufe mit den Khuroch, ich kämpfe mit den Khuroch und ich sterbe mit den Khuroch. Ich glaube nicht, dass ihr bereit seid, diesen Weg ebenfalls zu gehen.«

Relevante Werte:

Geb.: 4719 IZ

Haarfarbe: rotblond

Größe: 95 Finger

Augenfarbe: grau

Shoorukh – Rudeloberhaupt der Khuroch

Das einäugige Rudeloberhaupt der Khuroch hat bisher noch jeden Herausforderer überwinden können, dennoch ist das Ende seiner Zeit in Sicht. In seiner Linken trägt er einen Stab mit den Krallen Yorouchars – das Zeichen seines Amtes. Shoorukh hat niemals seine heimatliche Steppe verlassen, er ist hier groß geworden und wird hier sterben. Er hofft, dass dies in einem ehrenvollen Kampf geschieht, und kämpft daher bei der Abwehr der Chimären an vorderster Front mit. Er ist ein ehrenvoller Krieger, auf dessen Wort unbedingt Verlass ist.

Zitate:

»Warum ehrt ihr euren Feind nicht, in dem ihr seine Kraft nehmt? Ihr lasst sein Blut sinnlos im Boden versickern.«

»Der Mann ist das Haupt der Frau, wie auch Thyarkh das Haupt der Götter ist.«

Relevante Werte:

Geb.: 4720 IZ

Haarfarbe: mit grauen Strähnen

Größe: 111 Finger

Augenfarbe: gelb



Die Ravesaran

Mit einer einzigen Handbewegung hatte Rataen eine Spange gelöst, und sein – ihr? – Gewand fiel in einer fließenden Bewegung zu Boden. Noch immer schlug das Ravesaran die Trommel und begleitete die Schläge mit Gesang, der keine Worte, sondern nur Laute kannte. Etwas zerrte an mir, schien mich von meinem Körper lösen zu wollen. Wie berauscht streichelten meine Blicke Rataens Körper; nicht Mann, nicht Frau, doch beides in einem und von unvergleichlicher Schönheit. Eine feurige Lohe breitete sich von den Lenden in den Rest meines Körpers aus. Erregt riss ich mein Gewand entzwei und atmete den berausenden Rauch des Feuers ein, während Rataen noch mehr Weihrauch ins Feuer warf. Eine Spur Funken stob empor und immer schneller wurde der Rhythmus ihrer Trommel. Der Takt ihres atonalen Gesangs steigerte sich, und auf der Bahn der Töne zogen die Funken gen Himmel. Funken, die wie Juwelen glänzten und auf denen meine losgelöste Seele emporstanzte, um sich mit Rataens Geist zu vereinigen. In einem rauschenden Reigen vereinten sich unsere Seelen, und unsere Leiber taten es ihnen gleich; stießen aufeinander, ineinander, durchdrangen sich, wurden eins und verschmolzen schließlich vollends.

Als Vertraute und Unterhalter sind Ravesaran in vielen Optimatenpalästen anzutreffen und können sich somit elegant auf dem bisweilen gefährlich glatten Parkett bei Hofe bewegen. Meist sind sie jedoch nur eines: Diener und Gesellschafter im raiagefälligen Sinne.

Herkunft und Verbreitung: Die Ravesaran sind eine Meisterleistung imperialer Chimärologie, welche die Häuser Phraisopos und Illacriion für sich beanspruchen. Im ganzen Imperium verteilt sind einige Tausend Ravesaran bei Hofe zu finden. Kleinere Gruppierungen freier Ravesaran leben zudem in entlegenen Gegenden, etwa am Meer der Schwimmenden Inseln. Die *Raiara* dort – wie sie sich selbst nennen – sehen sich als wahre Kinder der Raia und schauen verächtlich auf alle – ihrer Meinung nach unvollkommenen – zweigeschlechtlichen Rassen herab. Hartnäckig hält sich das Gerücht von einer entlegenen Zuflucht freier Ravesaran, in der sie frei vor Verfolgung und Versklavung sind – ein gelobtes Land, zu dessen Suche schon mancher Angehörige dieses Volkes aufgebrochen ist.

Körperbau: Ravesaran sind androgyne Zwitterwesen von sprichwörtlich gewordener Schönheit. Eine Illustration finden Sie in *Wege nach Myranor*, S. 50 – oben rechts. Männliche und weibliche Geschlechtsteile sind voll entwickelt, ihre Brüste meist flach. Primäre Geschlechtsorgane können kurzfristig im Körperinneren verborgen werden, so dass scheinbar ein oberflächlicher Geschlechtswandel möglich ist. Die samtweiche Haut, besonders der Schweiß, hat einen angenehmen, zimtigen Geruch. Der Blick ihrer Augen weckt Begehren, und ihre wohlklingende Stimme macht sie zu begnadeten Sängern. Ravesaran altern körperlich wie Menschen und haben auch eine ähnliche Lebenserwartung. Ihre Schönheit bleibt jedoch bis ins hohe Alter erhalten, so dass es schwer fällt, dieses zu schätzen.

Vermehrung: Der schlimmste Frevel eines Ravesaran ist es, mit sich selbst ein Kind zu zeugen, möglich wäre dies jedoch. Wenn aus der leiblichen Verbindung zweier Ravesaran Kinder entspringen, so sind zumeist beide Partner des Liebesaktes schwanger und erziehen ihre Kinder gemeinsam. Ravesaran paaren sich mit allen anderen Rassen. Obwohl die Verbindung mit einem Ravesaran oder Mensch wesentlich häufiger fruchtbar ist, so sind in überaus seltenen Fällen auch

Kinder mit anderen Wesen gezeugt worden. Ist der Empfänger des Kindes ein Ravesaran, so trägt es bisweilen Male, die auf seinen Vater schließen lassen: schräggestellte Katzenaugen, starke Behaarung, Hornansätze u.ä. War ein Ravesaran der Zeuger des Kindes, gleicht es vollkommen der Rasse seiner Mutter. Die Tragzeit dauert etwa 270 Tage, Mehrlingsgeburten kommen nur selten vor.

Ravesaran

Haarfarbe

1–6	7–11	12–15	16–18	19–20
schwarz	dunkelbraun	mittelbraun	hellbraun	rotbraun

bei 1–8 auf W20 jeweils mit einer andersfarbigen Strähne

Augenfarbe

1–7	8–15	16–17	18–20
schwarz	braun	grün	blau

bei 1–4 auf W20 jeweils mit silbrigen Reflexen

Körpergröße: 165 + W20 Zentimeter

Gewicht: Größe – 115 Kilogramm

Eigenschafts-Modifikationen: IN+1, CH+2, KK–2

AU-Modifikationen: +2

MR-Modifikationen: +3

Vorteile: Herausragendes Aussehen, Wohlklang, Altersresistenz

Nachteile: Nahrungsrestriktion (keine tierischen Produkte)

Magie: sehr selten, Ausrichtung nach Ausbildung

Geisteskräfte/Gaben: Talentschub (Betören)

Muttersprache: Gemein-Imperial

Talentmodifikatoren

Kampftechniken: Ausweichen +1, Entwinden +4

Körperliche Talente: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Betören +3, Galanterie +1
Wissenstale: Volkskunde +1, Brettspiel +2

Die Ravesaran im Imperium (5 GP)

Siedlungen von Ravesaran sind rar, man trifft selten mehr als zwei oder drei Individuen an. Begegnen sie einander, dann meist auf unterschiedlichen Seiten, im Dienst oftmals konkurrierender Gebieter. Sie sind sich bewusst, dass ihr Leben Dienst an ihrer Herrschaft ist, doch es ist das einzige Leben, das sie kennen – und sicherlich nicht das schlechteste ...

Lebensweise: Obwohl sie meist nur Spielobjekte raiagefälliger Orgien am Hofe sind, behandelt man sie dennoch gut, denn Ravesaran sind teure Sklaven, deren 'Nachzucht' zwar möglich, doch äußerst kostspielig ist.

Die Lüste und Genüsse, die zu spenden sie in der Lage sind, haben einige ihrer Herren in ihre Abhängigkeit gebracht – etwas, das sie nur selten ausnutzen, ihnen aber immer wieder die neidische Konkurrenz anderer Mätressen und Konkubinen einbringt. Nach einer alten Sitte, deren Ursprung niemand mehr kennt, wird dem Erstgeborenen die Freiheit geschenkt, ebenso ist es nicht unüblich, dass ein Ravesaran



nach vielen Jahren seine Freiheit erkaufen kann – doch nur wenige machen davon Gebrauch.

Ravesaran bleiben einsam, denn unter den 'unvollkommenen' und 'halbwertigen' Menschen – und anderen Rassen – finden sie selten dauerhafte Freunde. Vielleicht fühlen sich deshalb alle Ravesaran einander verbunden, denn noch nie hat es zwischen zweien von ihnen Streit gegeben. Sehr selten kommt es zu Treffen in den wenigen Ravesaran-Enklaven der größten menschlichen Städte, bei dem man sich zu gemeinsamem Gesang trifft und Informationen austauscht, für die ihre Herrschaften ein Vermögen ausgeben würden, um sie zu erhalten. Doch kein Ravesaran würde verraten, was man ihm anvertraute, ohne dass man extreme Gewalt oder Magie anwendet.

Weltsicht und Glaube: Prägend ist oft der Glaube ihrer Herrschaft, doch alle Ravesaran stehen einer Göttin besonders nahe: Raia / RaDja, die sie als Raia kennen.

Sitten und Bräuche: Sexualität ist für sie Kunst-, vor allem aber Kommunikationsform. Dies gilt ebenso für Tanz und Sprache. Ravesaranische 'Feinsprecher' sind für ihre geschliffenen Worte bekannt und haben eine eigene, auf dem Imperial beruhende Sprache entwickelt, um sich vollendeter ausdrücken zu können.

Tracht und Bewaffnung: Kleidung gilt nicht als notwendig und wird nur als Schmuck oder zum Schutz gegen widriges Klima getragen. Wenn möglich wird sie körperbetonend und möglichst freizügig gestaltet.

Darstellung: Ravesaran blicken oft unverständlich auf die beiden unvollkommenen 'Geschlechterhälften' anderer Rassen hinab. Es fällt ihnen mitunter schwer, die vergeblichen Versuche beider Geschlechter, miteinander auszukommen, zu verstehen. Je nach Charakter amüsiert sie dies oder lässt sie mitleidig zusehen.

Eine lebenslange Verbindung, wie sie oft bei anderen Rassen gelobt wird, ist für Ravesaran undenkbar. Gefährten auf Zeit wählen sie mit Bedacht, doch für sie ist jedes Wesen fast jeder Rasse ein geeigneter Partner. Einfühlbarkeit ist für sie wichtig, und so sind sie auch in der Lage, wahre Schönheit dort zu erkennen, wo sie niemand anders sehen

würde. Auch wenn das Ziel ihres Interesses zu einer anderen Rasse gehört, so sind Ravesaran in der Lage, diese Person als schön zu sehen und Zuneigung zu ihr zu empfinden, die sie durch intensive körperliche Nähe zeigen. Da für sie jedes Wesen ein potentieller Partner ist, ist es unüblich, lange um einander zu werben – eine Tatsache, die schon manchen Menschen in Verlegenheit gebracht hat.

Aus diesen Gründen werden Ravesaran von verklemmten Gemütern für frivol oder lasterhaft, von anderen gar als oberflächlich angesehen, insbesondere weil sie keine dauerhafte Beziehung eingehen.

Ravesaran im Imperium

Vorteile: Ausrüstungsvorteil, Soziale Anpassungsfähigkeit

Kampftalente: Griff +1, Entwinden +1

Körperliche Talente: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Singen +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zehen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Betören +3, Etikette +2, Sich verkleiden +1, Galanterie +2

Wissenstalente: Volkskunde +1 (nach Region der Anstellung/ Herkunft), Götter und Kulte +2, Brettspiel +2, Malen/Zeichnen +0, Rechnen +0

Sprachen und Schriften: Sprache Gemein-Imperial, Ravesaran (eine Verfeinerung des Imperial zur Verständigung untereinander), Lesen/Schreiben +2

Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Seele +3

Geeignete Professionen: Gesellschafter, Hausdiener, Hofkünstler, Höfling, Legitimat, Leibwächter, Medicus (Leibarzt), Müßiggänger, Schreiber, Handelsagent, Legenden-sänger

Typische Namen: (immer zusammengesetzt aus den 8 heiligen Silben ve, sa, ra, ta, ne, se, en, nen, während die Silbe ia(s) dem Göttlichen vorbehalten ist) Nentara, Netanen, Rataen, Senenta, Tarase, Verata, Vesara

Für die Spieler: die Schriftfragemente

"... ZU (Ehren / Füßen) DER DREI (Rüstungen / Lokeden), DIE (hier / jetzt) (fielen / zerstört wurden) UNTER SONNE UND MOND GEGEN DIE ..."

"... WIR NICHT (zurückschrecken von den / besitzen die) WÄLDER, DIE (abgeholzt / verschlungen) SEIN WERDEN, BEVOR DER THEARCHENSTERN ACHTMAL AUF- UND UNTER..."

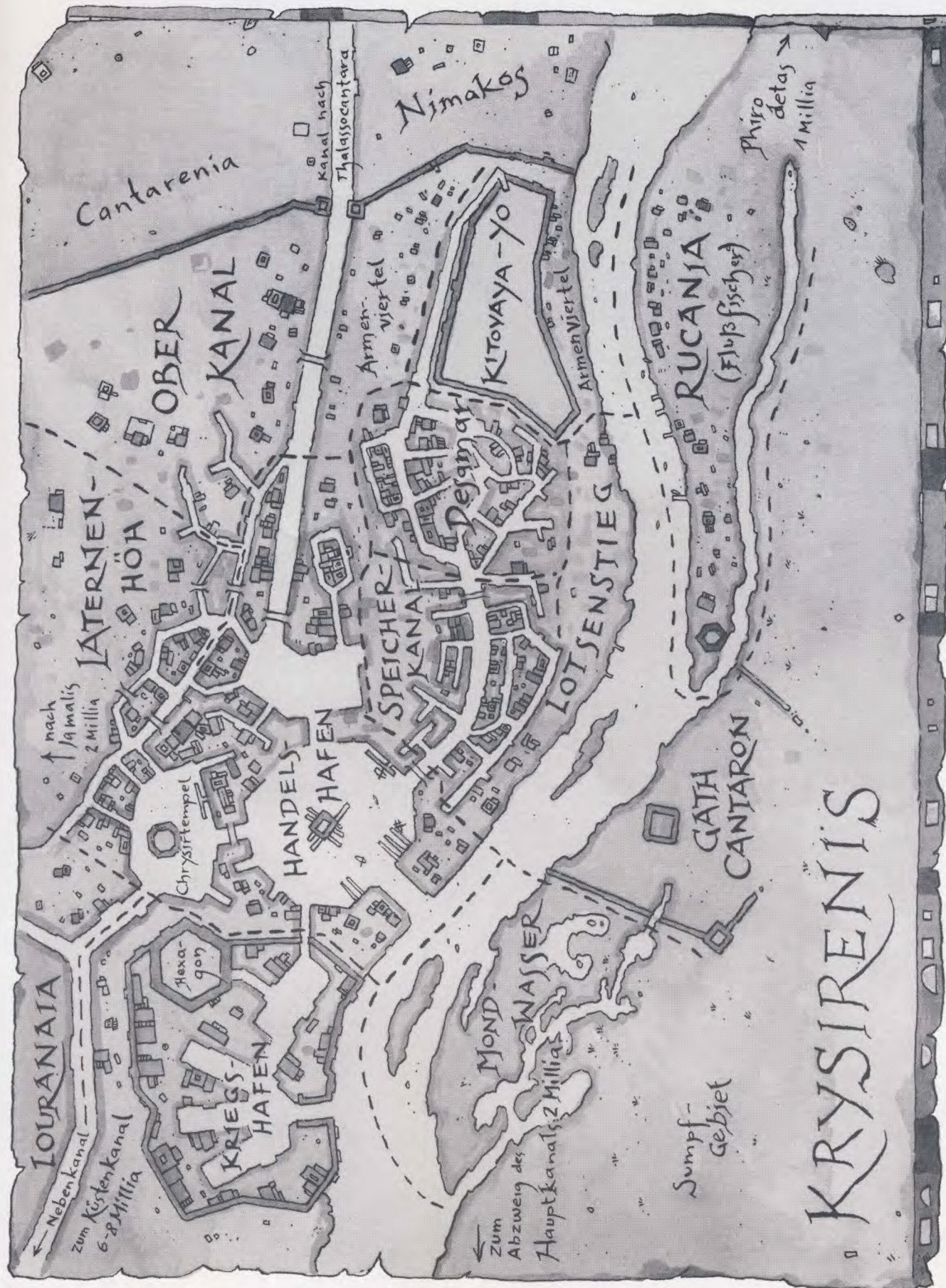
"... BESTIALISCHE (Klauenwesenheiten / Krallenträger) UND (Katzenbastarde / Fellzwitter), DENEN WIR DIE STIRN BOTEN UND DEREN VERFLUCHTE(n) (Asche / Staub) IN DEN (Südwind / das Vergessen) ..."

"... SEI ES GESETZT IM JAHR 937 SEIT BESTEHEN DES IMPERIUMS."

»WAS (begraben / gebraten) STEHT IM (Berg / Fels) IN (Gestalt / Ähnlichkeit) EINES (Mähnen / Haar)-
(Wald / Baum)-WESENS: (Nähert / Erdreistet) EUCH NICHT, SONST WIRD ES (geboren / erwachen)
AUS (der Asche / dem Staub) DER (Äonen / Urzeiten) UND (erfüllen / vollenden) SEINEN (Sinn / Lebens-
ziel) UND ALLE (vernichten / fällen), DIE VOM (Nest / Volk / Behausung) DER (vielen / zahllosen) (Baumfäller
/ Nesträuber) SIND.«

Karten und Pläne









Glossar

Aiphanes	ganzjährig wasserführender Fluss der Ciriadda	Chratarra	fast zwei Gradu langes Instrument mit zwei zirpend-sirrenden Saiten aus gesponnener Chratwolle, die über einen langen Hals aus Chratholz gespannt sind und an einem Ende in einer hautbespannten Schale verschwinden.
Aiphanides	verlassen wirkende Stadt in Ciriadda, 10.000 Einwohner	Chratholz	leichtes, aber hartes Produkt der Chrattac
Alamanth	extrem scharfes Gewürz, das nur von den Vinshina zu beziehen ist.	Chrysirpfeifer	kleiner Singvogel mit blau-weißer Kehle
Asharielbrut	auf lauffartiges Gericht der Vinshina mit undefinierbaren Zutaten	Chrysirs Pfeiler	das höchste Gebirge des Kontinents
Asrapana	Zerstörte Stadt in Mayenios (WM S. 71).	Ciriadda	Steppenlandschaft und Provinz des südlichen Mayenios
Asrapanazeder	bis 50 Gradu hohe Bäume, die früher in Mayenios von den Krisra als Brutplätze verwendet wurden; sehr begehrt im Schiffbau.	Desamar	zwielichtiges Viertel des Distrikts Krysirenis
Avinas	der auf einem Paradiesvogel reitende Hauptgott der Vinshina	Dir-An-Sun	fensterloser Pyramidenturm, der die Haupttempel einer Neristusiedlung beherbergt.
Bodensatz	abfällige Bezeichnung der Vinshina für alle auf dem Boden lebenden (sesshaften) Völker	Eiseneukalyptus	Rankbaum, der nach seiner Wachstumszeit für Jahrhunderte dieselbe Form behält.
Buntschwätzer	keifender Singvogel mit buntschillerndem Gefieder	Euhypnos	berauschende Substanz, die aus der Cuina-Blüte gewonnen wird.
Chr'Ssir'Ssr	Schwingengott der Lüfte und des freien Falls bei den Krisra und Nekresra; womöglich ein Vorbild für die heutige Chrysir-Verehrung	Glatzkörper	Bezeichnung der Leonir für Rassen ohne Fellbehaarung
		Goldkragenvogel	Botenvogel der Vinshina



Gwen-Petryl	selbstleuchtende Steine mit grünblauem bis orangefarbenem Licht		
Handelshafen	Viertel des Distrikts Krysirenis	Pisangbeeren	Arcanomechanik – insbesondere von Flugschiffen – eine wichtige Rolle.
Hexatéer	historische Sekte, die nur sechs Götter akzeptierte, wanderte zu großen Teilen zum Ostkontinent Aventurien aus.		eine besonders in Shindrabar verwendete Nutzpflanze. Irdisch und aventurisch besser als Banane bekannt.
Homunkulyt	legendäre Substanz, die die Schaffung künstlichen Lebens erleichtern soll. Der 'Stein der Weisen' der myranischen Chimärologen und Lebensformer.	Riesenhütlerpilze	bis zu einem Grad hohe Pilze mit dunkelbrauner Kappe
Immaginalie	fleischfressende, seltene Kulturpflanze, die magische Illusionen erzeugen kann – siehe S. 61.	Rucania	heruntergekommenes Flussfischer-Viertel des Distrikts Krysirenis
Karchysi	strafende Dienerkreaturen des Gottes Chr'Ssir'Ssr	Satinav	der Herr der Zeit
Khaner'ra	'Wegbegleiter', neristische Bezeichnung für einen Annereton-Priester	Schargrimmszähne	schroffe Sandsteinfelsen in der Ciriadda
Khuroch	Leonirudel der Thyarkhash, die sich an den Schargrimmszähnen angesiedelt haben.	Schwadenschwärmer	großer Schmetterling, der magisch verfestigte Wolken als Kinderstube für Eier, Raupen und Kokons verwendet.
Kiovaya-Yo	Vesai-Viertel des Distrikts Krysirenis	Speicherkanal	Viertel des Distrikts Krysirenis
Klippbock	einem Steinbock ähnliche Art streitbarer Klettertiere aus den Apelioten, Lichterhöhen und Windkämmen. Wegen der hartnäckigen Art, ihr Revier zu verteidigen, sind sie eine große Gefahr für Kletterer.	Sulphurgräben v. Nurg	kultisch verehrte Schwefelseen nördlich von Balan Cantara
Knochenasseln	fingerlange, blinde Asseln, die bevorzugt in Höhlen und lichtfernen Orten wohnen.	Sumpfdrossel	im Louranath beheimatete Vogelart
Kragenhuhn	Truthahn	Taufänger	in manchen Trockengebieten verbreitete, windmühlenartige Bauten, die Feuchtigkeit aus der Luft sammeln und nutzbar machen. Teure Arcanomechanik.
Kriechmoos	mobile, lichtscheue Moosart	Tellurisch	den Erdboden oder Sumus Leib betreffend
Laternenhöh	vornehmes Viertel des Distrikts Krysirenis	Teren Vorek	Bezeichnung der Vinshina für einen bestimmten tropischen Wirbelsturm
Leuchtmeisen	Nachtvögel mit glimmendem Gefieder, die auf Vinshinaschiffen als Lotsen für Flüge in Dunkelheit dienen.	Tharpura-Schwärmer	Zugvogel des südlichen Myranors
Lotsenstieg	Viertel des Distrikts Krysirenis	Thearchenlicht	vor allem in tropischen Gebieten zu beobachtender, schwacher Lichtstreifen, der nachts entlang der Bahn von Sonne und Mond glüht.
Lyncil	luchsartiges Katzenmenschenvolk aus dem Norden Myranors	Vicolias	eine der zwölf Provinzen des Horasiats Cantara, derzeit in der Hand des Hauses Kouramnion
Mähnenreißer	Webervogel, der seine Nester aus Haaren baut.	Vogelgeflüster	bei den Vinshina üblicher Ritus, den Luftraum mit Hilfe von Vögeln auszukundschaften
Mondwasser	Aquatier-Viertel des Distrikts Krysirenis	Weißstein	hartes, milchig durchscheinendes Material, das von Wasserschnecken produziert wird. Loualil errichten daraus ihre Häuser.
Myrennis	zwischen Oremphis und Vicolias umstrittene Festung	Wolkenkreuzer	kleines, relativ bewegliches Vinshinaschiff
Nekresra	degenerierte Abkömmlinge der Krisra, die in den Windkämmen hausen. Siehe S. 29.	Wolkenqualle	bisweilen auch als Luftwal oder Luftqualle bezeichnete, quallenähnliche Luftbewohner – siehe S. 61.
Oberkanal	gutbürgerliches Viertel des Distrikts Krysirenis	Wüstenmokthai	giftige Waranart
Oremphis	eine der zwölf Provinzen des Horasiats Cantara, derzeit in der Hand des Hauses Eupherban	Xarxar. Priestergeier	aassfressender Gebirgsvogel
Paranja	storchengestaltige Göttin der Hexatéer	Xeleuros	kleine Stadt im nördlichen Mayenios
Pheroxyl	Holz der Fliegenden Bäume aus den Dschungeln des Ostens. Es spielt in der	Yorouchar	Gründer Rarrkosus und bedeutendstes Rudeloberhaupt der Khuroch
		Zhindekhi-Käfer	zwei Grad langer langer Blattkäfer mit leuchtendem Hinterteil

MYRANOR

GRUPPENABENTEUER

Myranor, das Guldenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urtdmlicher Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein standiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kampfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzengehaltigen Amaunir und geschuppten Shingwa, wahrend hinter meilenhohen Gebirgswallen unsichtbare Machte darauf lauern, ganze Lander zu verschlingen, und die zaubermachtigen Nachkommen der Grunder des Imperiums in ihren Sommerpalasten dem Lebensgenuss fronen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legenden sanger unsterblich, bergen Sie Schatze aus verlassen en Stadten, entratseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli.

Die Wege zum Ziel sind vielfaltig und gefahrlich, und nur der Spielleiter wei, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Gluck sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativitat, Ihr Wille*, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

AONENSTAUB

Der Chrysirkult ist im gesamten Imperium verbreitet, und wenn es um Geheimnisse geht, die Reliquien und Artefakte des Windgottes umgeben, darf man damit rechnen, dass die Zukunft weite Reisen fur die Charaktere bereit halt – vielleicht sogar Reisen auf den Wegen des Windes. Was diese Reisen aber enthullen, sind Geheimnisse aus so tiefer Vergangenheit, dass selbst der Wind davon nichts mehr flustert.

Welche Mysterien liegen in Ciriadda versteckt? Bergen sie den Schlussel zu unschatzbarer Macht oder drohen aus den Tiefen Tod und Verderben?

Aonenstaub konfrontiert die Helden mit uralter Zauberei, den Riten des Chrysirkults, Sitten und Brauchen eines Leonir-Stammes und aeraler Piraterie – und ist damit fur Helden jeglicher Profession und Kultur geeignet.

ABENTEUER M2

SPIELER: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITAT (MEISTER/SPIELER): mittel/mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Talenteinsatz,

Interaktion, Kampffertigkeiten

ORT UND ZEIT: Cantera und Mayenios, um 4770 IZ

Zum Spielen dieses Abenteuers benotigen Sie die Box Myranor – Das Guldenland. Weiteres Hintergrundmaterial ist nicht erforderlich; Kenntnis der Spielhilfe Myranische Mysterien ist empfohlen.



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.

FANPRO

10364

ISBN 3-89064-364-7

Das Schwarze Auge