

MYRANOR

MICHAEL WUTTKE

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR EINSTEIGER-CHARAKTERE

M3
EINSTEIGER

Die Spur des Sternenprinzen



Das Schwarze Auge

10365

**MYRANOR:
DIE SPUR DES STERNENPRINZEN**

Umschlagillustration

Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Umschlaggestaltung

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Marko Djurdjevic, Sabine Weiss

Karten und Pläne

Sabine Weiss, Christian Lonsing

Lektorat

Florian Don-Schauen, 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 AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH.

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

1 2 3 4 5 05 04 03 02 01

**Printed in Germany
ISBN 3-89064-365-5**



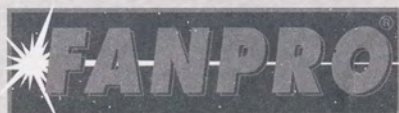
Die Spur des Sternenprinzen

Ein Abenteuer in Cantera

von
Michael Wuttke

mit Hilfe von Dieter Dengel und Alfons Krüger
Ein Myranor-Abenteuer für Einsteiger-Charaktere
für einen Spielleiter und 3-5 Spieler

Vielen Dank an diejenigen, die mir immer mit Rat und konstruktiver Kritik zur Seite standen, vor allem Britta Herz, Steffi Schwarz, Norbert Dudek, Tom Finn, Stefan Küppers, Jörg Raddatz, Thomas Römer und Anton Weste

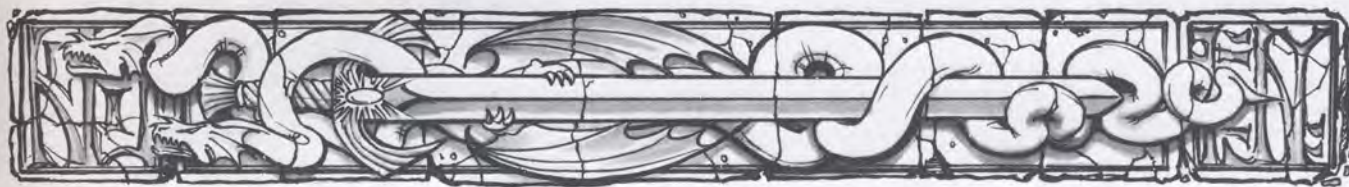




Inhalt

Für den Spielleiter	5	Dritte Episode: Die Weiße Krypta.....	44
Der Hintergrund des Abenteuers.....	6	Das Tor in die Tiefe	44
Vorgeschichte und Handlungs- zusammenfassung / Meisterinformationen.....	6	Die Weiße Krypta	45
Erste Episode: Balan Cantara.....	8	Vierte Episode: Die Spur des Sternenprinzen	55
Das Abenteuer beginnt	8	Der Weg ins Gidang-Massiv.....	55
Unterwegs in Balan Cantara	13	Die Regenbogenphilosophen.....	57
Bei Mophenor serr Kouramnion	14	In Vinerata	60
Ein Auftrag für die Helden.....	17	Zurück nach Balan Cantara.....	64
Zweite Episode: Zwischen Krysirenis und Gol Uccura.....	19	Das Flammenschwert entsteht	65
Die »Stern von Daranel«.....	19	Ke'Kemeshs Insel.....	66
Die Uccura-Senke.....	25	Ausklang.....	68
Gol Uccura	31	Anhänge	69
Der Weise und der Zentaur	35	Von Sternenprinzen und Sternenboten	69
Die Klamm der Flüsternden Ma'ada.....	37	Dramatis Personae.....	70
Die Ebene der Obeliskten.....	37	Matrizen des Hauses Melarythor	72
Die Ruinen von Ebonshaya.....	38	Äonenstaub und Die Spur des Sternenprinzen... 73	
		Glossar	74
		Das Pergament	75
		Karten und Pläne	55

D
M
de
Di
ist
sch
Ve
Ge
Sp
de
da
au
die
Fü
My
fin
he
"W
"S/
xar
My
zu
der
Inf
my
my
Gr
alle
gilt
mit
hab
Ch
kur
von
wer
wie
Sel
Ste
dies
My
unc
der



Für den Spielleiter

Allgemeines zum Abenteuer

Die **Spur des Sternenprinzen** ist ein Abenteuer für die Spielwelt Myranor, den phantastischen Kontinent auf Dere, der Welt des Schwarzen Auges.

Dieses Abenteuer wurde für **Myranor-Einsteiger** konzipiert, es ist daher recht geradlinig aufgebaut. Viele erfahrene Rollenspieler schätzen jedoch Elemente wie Intrigen und komplizierte Verwicklungen. Durch die Vielschichtigkeit und lebendige Gestaltung des Abenteuers stehen Ihnen als Meister auf den Spuren des Sternenprinzen unzählige Möglichkeiten offen, den roten Faden der eigentlichen Geschichte zu verlassen und das Abenteuer mit Nebenhandlungen in Eigenregie weiter auszuschnüffeln. Auch erfahrenen Rollenspielern wird es auf diese Weise sicherlich nicht langweilig werden.

Für das Leiten dieses Abenteuers sollten Sie im Besitz der Box **Myranor – das Güldenland** sein, alle weiteren Informationen finden Sie in diesem Band. Hin und wieder wird für weitergehende Details auf die Hefte der Myranor-Grundbox verwiesen: "WM, S. xx" steht hierbei für das Heft **Wege nach Myranor**, "S/X, S. xx" für das Quellenbuch **Von Shindrabar nach Xararon**. Hilfreich ist selbstverständlich auch der Quellenband **Myranische Mysterien** (abgekürzt **MyMy**), obwohl Sie ihn zum Leiten dieses Abenteuers nicht dringend benötigen. In den **Myranischen Mysterien** finden Sie auch weitergehende Informationen zur Zauberei, zu den Optimatenhäusern, zu myranischen Namen und vielerlei andere Tipps für das Leiten myranischer Abenteuer.

Grundsätzlich ist **Die Spur des Sternenprinzen** mit Charakteren aller myranischen Rassen und Professionen spielbar. Allerdings gilt auch hier (wie so oft), dass eine ausgewogene Heldengruppe mit breitem Talentspektrum sicherlich den meisten Spielspaß haben wird. So sollten sich mindestens ein oder zwei kampfstärke Charaktere, ein Gelehrter oder Wissenschaftler und ein Naturkundiger in Ihrer Spielergruppe finden. Charaktere, die etwas vom Schleichen, Stehlen und von Heimlichtuerei verstehen, werden in diesem Abenteuer ebenso ihre großen Auftritte haben wie Schwimmer, Athleten und Diplomaten.

Selbstverständlich ist es desgleichen möglich, der **Spur des Sternenprinzen** mit aventurischen Helden zu folgen – wenn diese die **Reise zum Horizont** mitgemacht haben und nun in Myranor gestrandet sind. Für aventurische Helden finden Sie hin und wieder spezielle Anmerkungen in den Meisterinformationen der einzelnen Kapitel.

Allgemeine Tipps für den Meister

Obwohl es sich um ein Fantasy-Rollenspiel in einer fiktiven Welt handelt, lebt das Rollenspiel in Myranor von der Kenntnis der Spieler über die myranischen Gegebenheiten. Sollte zum Beispiel ein Gelehrter nicht wissen, welche Aspekte dem Gott Shinxir zugeordnet sind oder was man sich allgemein über die Machenschaften des Hauses Onachos erzählt, weil sich der betreffende Spieler vielleicht noch nicht in die Quellenbücher eingelesen hat (oder sich von den Wundern Myranors überraschen lassen will), so greifen Sie zu einem einfachen Trick und werden Sie zum Gedächtnis beziehungsweise der Allgemeinbildung Ihrer Helden.

Eine Möglichkeit ist es zum Beispiel, kleine Zettel mit Informationen vorzubereiten, die Sie den betreffenden Spielern bei einer gelungenen Probe zuschieben können. Zum einen können Sie so den myranischen Wissenslevel für Ihre Gruppe selbst festlegen, zum anderen ist es rollenspielerisch schöner, wenn der Held selbst 'sein Wissen' vorträgt und dies nicht zu einer Spielleiterangelegenheit wird. Wir empfehlen, als 'Gedächtnis-Zettel' Informationen zu den Göttern der Oktade, zu den Optimatenhäusern Kouramnion, Illacirion, Melarythor und Onachos, kleine Hinweise zu Fremdassen (wie zum Beispiel Amaunir, Leonir, Loualil und Satyaren) und zu einigen Tieren wie Hurda, Ghaal und Blutbüffel vorzubereiten. Passende Proben wie *Geschichtswissen*, *Götter & Kulte*, *Heraldik*, *Etikette*, *Tierkunde* und *Geographie* sollten dabei der jeweiligen Situation beziehungsweise gewünschten Information angepasst werden.

Nähere Details zu den Optimatenhäusern finden Sie in **S/X, S. 18ff. und 123ff.**, sowie in **MyMy 31ff.**, zur myranischen Religion in **S/X, S. 42ff.**

Vergessen Sie beim Spielleiten in Myranor auch die Vor- und Nachteile Ihrer Helden sowie zusätzliche Extremitäten wie Schwänze, zusätzliche Armpaare oder Schleuderzungen nicht. Als Gedankenstütze könnten Sie sich für Ihre Gruppe ein Datenblatt mit derlei Informationen anlegen und es während des Abenteuers im Auge behalten. So gelingt es Ihnen, Nach- und Vorteile gezielt anzuspielen.

Und nun viel Spaß auf der **Spur des Sternenprinzen**!

Michael Wuttke, im Juni 2001



Von den Sternenprinzen

Vor Jahrhunderten lebte ein mächtiger Magier im Imperium, der nur unter dem Namen der *Stellare Tribun* bekannt war. Dieser Magier war fasziniert von den Kräften der stellaren Geister und er schuf für jeden Stern ein Artefakt, das die dem jeweiligen Stern zugeordneten Aspekte bei dem Träger des Artefakts verstärkten. Die Träger dieser magischen Gegenstände wählte der Stellare Tribun aus vielen Männern und Frauen unterschiedlicher myranischer Rassen aus. Die Träger der Artefakte nannten sich selbst die *Sternenprinzen*. Die Insignien eines Sternenprinzen (oder einer Sternenprinzessin) bestanden stets aus drei Komponenten: dem eigentlichen Artefakt sowie einem darin eingelassenen Sternkristall, der die magische Macht in sich barg, und dazu noch ein ebenfalls fest mit dem Artefakt verbundener Stern aus Eternium, der dazu diente, die Kräfte des Sternkristalls zu lenken und zu kontrollieren.

Eines dieser Artefakte war das Flammenschwert, welches die Aspekte des weißen Sterns *Xetobal*, Mut und Spontaneität, in sich trug. Das Schwert leuchtete in einem blauen Licht, und kleine blaue Flammen huschten und zuckten während eines Kampfes über Klinge und Heft. Der Sternenprinz, der das Flammenschwert trug, war ein großer, kräftiger Krieger namens Kupua – und er benutzte das Schwert, wie es die Aspekte Xetobals bestimmten: voller Mut, aber bisweilen auch unüberlegt und spontan – und viele Lieder und Legenden künden von seinen Taten.

Wie Sie sehen, haben wir in diesem Abenteuer nur einen Sternenprinzen beschrieben. Natürlich gibt es in Myranor noch Spuren zahlreicher anderer Sternenprinzen und ihrer Artefakte, aber die Einzelheiten überlassen wir Ihrer meisterlichen Phantasie – wenn Sie wollen, kann dieses Abenteuer ja der Auftakt zu einer ganzen Kampagne rund um die magischen Artefakte des Stellaren Tribuns sein. Orientieren Sie sich bei den verbleibenden Sternenprinzen (und -prinzessinnen), ihren Eigenschaften und Charakterzügen an den Eigenschaften der Stellare, die Sie in *WM*, S. 111f. und S. 119 bzw. *MyMy*, S. 17ff. finden.

Als Kupua sein Ende kommen fühlte, beauftragte er eine g'rolmurische Baumeisterin und Technomantin namens *B'ashmari* mit der Errichtung eines Grabmals. *B'ashmari* fand einen geeigneten Platz auf einer Hochebene in den Windkämmen und schuf ein unterirdisches Meisterwerk: die *Weißer Krypta*. Auf der Ebene selbst errichtete die Baumeisterin als oberirdisches Gegenstück fünfundzwanzig große Basaltquader, die der Ebene bald den Namen einbrachten, unter dem sie auch heute noch bekannt ist: die *Ebene der Obelisken*.

Da geschah es, dass ein junger Mann aus Kupuas

Gefolge seinem Herrn das kostbare Flammenschwert stahl. Da er jedoch den Kristall zurückließ, konnte er die Kräfte des Schwertes nicht nutzen. Außerdem hatte sich bei dem Diebstahl der lenkende Eternium-Stern aus der Klinge gelöst und war in der Baustelle der Weißen Krypta zurückgeblieben.

Kupua machte sich auf, um den Dieb zu verfolgen, ohne den Eternium-Stern zu entdecken.

Unterwegs freundete er sich mit Homdarak, einem jungen

Der Hintergrund des Abenteuers

Vorgeschichte und Handlungs- zusammenfassung / Meisterinformationen

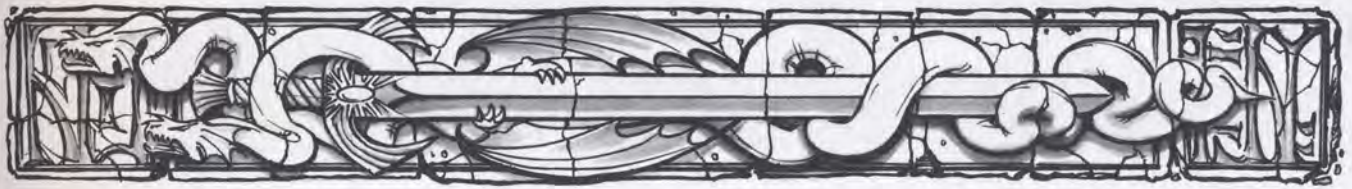
Krieger aus Vinerata an, und gemeinsam erreichten sie eine Drachenhöhle im Gidang-Massiv, einer Bergkette der Lichterhöhen, wo die Spur des Diebes endete – denn der war von dem Drachen getötet worden, und das Untier hatte das prächtige Schwert in seinen Hort genommen.

Kupua und Homdarak drangen in die Höhle des Drachen vom Gidang ein und stellten sich zum Kampf. Doch der Drache war auch ihnen überlegen, bis es Kupua in einer verzweifelten Aktion gelang, das Flammenschwert zu ergreifen und dem Ungeheuer einen tödlichen Hieb zu versetzen. Doch Kupua erlag noch in der Drachenhöhle seinen furchterlichen Verletzungen. Seine geschwächte Seele aber wurde aufgrund der Verbindung zwischen ihm und dem Artefakt von den unkontrollierten Kräften des Kristalls angezogen und aufgesaugt. Dort ruht sie noch heute.

Homdarak, nicht ahnend, was mit der Seele seines Freundes geschehen war, bestattete Kupuas Körper, stellte eine Stele zum Andenken an den Krieger auf und nahm Schwert und Kristall mit nach Vinerata. Bald wurde er dort als Drachentöter gefeiert, machte sich einen großen Namen als militärischer Berater und Heerführer und wurde aufgrund seiner Verdienste schließlich in das Haus Kouramnion aufgenommen.

Jahre später wurden die Insignien des Sternenprinzen aufgrund von Erbstreitigkeiten geteilt: Der Kristall blieb bei dem einen Zweig der Familie in Vinerata, das Flammenschwert nahm der zweite Erbe mit nach Balan Cantara, wo er sich niederließ und eben jenes Schwert zur Grundlage einer heute berühmten Waffensammlung machte.

B'ashmari, die Baumeisterin der Weißen Krypta, wartete nach dem Diebstahl des Schwertes noch lange auf Kupuas Rückkehr. In dieser Zeit fand sie auch den Stern, der sich aus dem Schwert gelöst hatte. Als Kupua nicht zurückkam, stellte sie schließlich



alle Arbeiten ein, versiegelte die Zugänge und versah Gänge und Räume mit Fallen und Rätseln, die nur der Sternenprinz selbst oder einer seiner Vertrauten überwinden konnte. Dann schickte sie ihren letzten Helfer mit einer Nachricht in die Heimatstadt des Sternenprinzen. Der Bote erreichte die Stadt jedoch nie, denn er wurde überfallen und das Pergament und die beiliegenden Artefakte in den Trümmern einer Ruine verschüttet.

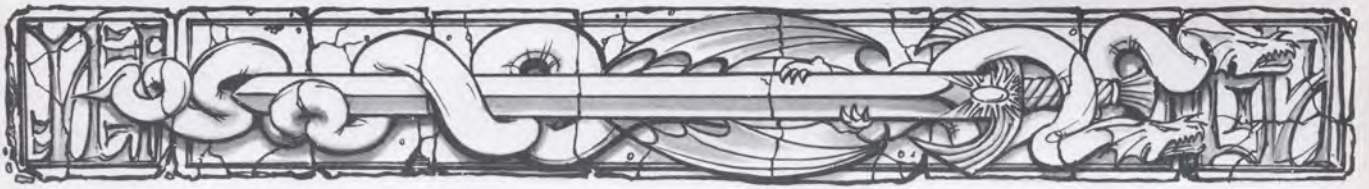
B'ashmari selbst verunglückte, als sie den letzten und mächtigsten Wächter erschaffen wollte: einen Golem. Als sie das erschaffene Wesen aktivieren und beseelen wollte, unterlief ihr ein verhängnisvoller Fehler, und anstelle einer willenlosen Gestalt wurde der Golem von ihrem eigenen Geist beseelt. Es dauerte sehr lange, bis sie lernte, diesen fremden Körper zu kontrollieren, aber dadurch ist ihr Geist auch wesentlich älter geworden, als ihre eigentliche Lebensspanne gedauert hätte. Im Laufe der folgenden Jahrhunderte wurden die Sternenprinzen und ihre zauberkräftigen Artefakte zu einem Mythos, einem Märchen aus lang vergangener Zeit. Doch wie so oft gab es Menschen, die hinter den Mythen und Sagen ein Körnchen Wahrheit vermuteten. Und so gründete sich ein geheimer Cirkel, der sich der Aufgabe verschrieb, nach der Wahrheit hinter den Legenden zu suchen und die Artefakte zu bergen, um sie würdigen neuen Trägern zu überreichen. Die Mitglieder des Cirkels nannten sich in Anlehnung an ihre Aufgabe und die Sternenprinzen die 'Sternenboten'. Und nicht nur Menschen, sondern auch viele Amaunir, Leonir und sogar einige Meereskinder und Satyare gehörten dem Cirkel an. Einer dieser Sternenboten ist der weise und gütige *Alar Shukra*, der in Balan Cantara dem Geschäft des Seidenhandels nachging. Vor etwa einem halben Jahr fand Shukra in einer alten Ruine ein Kästchen. In diesem befanden sich eine Scheibe aus grünem Optrilith, auf der ein silberner Schlüssel befestigt war, sowie ein altes Pergament. Nach dem Studium des Pergaments stand für Alar Shukra fest, dass er die Spur zu der Grabstätte eines der Sternenprinzen gefunden hatte. Denn bei dem Fund handelte es sich um jene Botschaft, die B'ashmari, die Erbauerin der Weißen Krypta, vor langer Zeit abgeschickt hatte; die ihren Adressaten aber nie erreichte. Der Sternenbote handelte schnell: *Mophenor serr Kouramnion*,



ein in Balan Cantara bekannter Honorat und Waffensammler, sollte eine Expedition in die Windkämme zur Ebene der Obeliskten finanzieren. Anonym spielte Shukra dem Honoraten das Kästchen und seinen Inhalt in die Hände und wartete ab. Was der Sternenbote nicht ahnen konnte war, dass sich das Flammenschwert, von dem in dem Pergament die Rede war, bereits in den Händen des Honoraten befand, denn es war jenes Schwert, das den Grundstock zu Mophenors Waffensammlung bildete, jenes Schwert, das einst Homdarak von Vinerata getragen hatte.

Auch der Honorat, Mophenor serr Kouramnion, ahnte nicht, dass das gesuchte Objekt bereits einen Platz in seiner Sammlung hatte. So richtete er, begierig auf das zu erlangende Flammenschwert, die Expedition unter der Führung des Neristu *Paräker* aus. Diesem übergab er auch einen Kjabaal, eine Botenchimäre, um eine schnelle Nachrichtenübermittlung zwischen der Ebene der Obeliskten und Balan Cantara zu gewährleisten.

Kurz nach der Abreise der Expedition tauchte ein weiterer Sternenbote in Balan Cantara auf: der Kerrishiter *Hugar Ke'Kemesh*. Dieser Ke'Kemesh ist ein ehrgeiziger Mann, der mehr sein eigenes Wohl im Sinn hatte als das des Cirkels. Er hatte von anderen Mitgliedern des Cirkels von der Expedition in die Windkämme und der Suche nach dem Flammenschwert gehört und beabsichtigt, das Schwert, sollte es gefunden werden, für sich selbst zu behalten. Ke'Kemesh verlangte eine Unterredung mit Alar Shukra, und die beiden ungleichen Sternenboten vereinbarten ein Treffen in einer Schenke in Krysirenis, dem Westhafenviertel Balan Cantaras – einer Schänke, in der aus einer Laune des Zufalls heraus just zu jenem Zeitpunkt auch die Helden anwesend sein werden. Währenddessen hatte die Expedition des Neristu die Ebene der Obeliskten erreicht, und Paräker begann, unterstützt von einigen Arbeitern, mit der Suche nach der Grabkammer. Was jedoch niemand voraussehen konnte, war die Gefahr, die in einer alten Ruinenstadt in der Nähe lauerte. In den alten Ruinen der Stadt Ebonshaya, einst eine Hochburg des mit Daimonen paktierenden Hauses Melarythor, vollführte etwa zur gleichen Zeit der Magus *Shedor*, genannt 'der Bleiche', daimonische Ritualen. Er schuf aus der Essenz der in den Ruinen herumirrenden Geister von



ehemaligen Bewohnern Gebilde aus Rauch und Qualm: die *Schwarzen Schwärmer*. Als er erfuhr, was auf der Ebene der Obeliskten vor sich ging, beschloss er, das Flammenschwert in seinen Besitz zu bringen und es seinem dunklen Gott, dem Daimonen Azzai-Koragh zu opfern.

Als Paràker eine Art Tor unter einem der Obeliskten fand und den Kjabaal zu Mophenor serr Kouramnion schickte, hetzte Shedor einen der Schwarzen Schwärmer hinter der Chimäre her. Der Schwärmer holt den Kjabaal über Balan Cantara ein, wird aber im gespiegelten Licht eines Daches vernichtet, da die Schwärmer gegen derlei besonders empfindlich sind. Der Kjabaal stürzt verletzt auf Krysirenis zu, durchschlägt die Fensterläden eines Gasthauses ... und landet vor den Füßen der Helden.

... und was passieren wird ...

Die Helden sitzen eines Abends in der Schenke *Zum Gehenkten Draydal* in Krysirenis, als der Kjabaal wie ein Kugelblitz durch ein Fenster schlägt und die Helden um Hilfe bittet. Allerdings sind nicht alle Gäste des *Draydal* von dem ungewöhnlichen Besucher angetan: Einige Hjaldinger provozieren eine Kneipenschlägerei, während der anwesende Kerrishiter Hugar Ke'Kemesh die Herausgabe des Kjabaal von den Helden fordert. Die Helden jedoch helfen (hoffentlich) dem verletzten Kjabaal, was Ke'Kemesh dazu veranlasst, sich mit den Hjaldingern gegen die Helden zu verbünden – ein Bündnis, das wiederum Alar Shukra durchkreuzen möchte.

Die Helden bringen den Kjabaal zu Mophenor serr Kouramnion, verhindern ein scheinbares Attentat auf den Honoraten und werden letztendlich von ihm angeworben, zur Ebene

der Obeliskten zu reisen. Mit der *Stern von Daranel*, einem Schrauben-Kurierschiff, gelangen sie in die Hafenstadt Louamar am Rande der Uccara-Senke. Von dort geht es durch die gefährliche Senke bis zur Domäne Gol Uccara und weiter in die Bergwelt der Windkämme. Durch die *Klamm der Flüsternden Ma'ada* erreichen die Helden schließlich die *Ebene der Obeliskten*, müssen dort aber feststellen, dass Shedor der Bleiche den Neristu und dessen Arbeiter in die Ruinen von Ebonshaya entführt hat.

Nach der erfolgreichen Befreiung Paràkers und der Öffnung des Tores zur Krypta können die Helden in die unterirdischen Räume des Grabmals vordringen. Nach einigen Gefahren erreichen sie den Sarkophag des Sternenprinzen, doch bevor sie ihn öffnen können, offenbart sich ihnen B'ashmaris Geist und erzählt die Geschichte vom Raub des Flammenschwerts. Über *Gol Uccara* folgen die Helden dann der Spur des Sternenprinzen bis ins *Gidang-Massiv*, wo sich heutzutage der 'Konvent der Tausend Farben', eine philosophische Shingwa-Schule befindet. Schließlich können die Helden eine unter Wasser liegende Drachenhöhle erreichen und erfahren, dass Homdarak das Schwert einst mit nach Vinerata nahm.

In Vinerata machen die Helden Bekanntschaft mit einer Nachfahrin Homdaraks und erhalten nach einem Dienst von ihr den Sternenkristall. Zurück in Balan Cantara, müssen die Helden dann erfahren, dass Hugar Ke'Kemesh den Honoraten Mophenor entführen ließ. Es kommt zu einem Endkampf zwischen Helden und Hjaldingern auf der Insel des Kerrishiters, in dessen Verlauf Mophenor serr Kouramnion und der ebenfalls gefangenhaltene Alar Shukra befreit werden können. Die Artefakte des Sternenprinzen werden wieder vereinigt und so der Geist des Sternenprinzen aus seinem Kerker befreit.



Erste Episode

Balan Cantara

Das Abenteuer beginnt

Zum Spiel in Balan Cantara und Krysirenis

Balan Cantara ist groß. Sehr groß. Fast eine halbe Million Einwohner drängen sich auf den Wegen, Stegen, Kanälen und Brücken dieses städtischen Molochs, der auf zwei Landzungen, vierzehn größeren und unzähligen kleineren Inseln inmitten des Louranath-Sumpflands errichtet wurde. Die zweitgrößte Stadt des Imperiums besteht aus sechzehn Distrikten, jeder davon eher eine kleine, eigenständige Stadt, und mehreren kleineren Vierteln. Die Distrikte liegen teilweise so weit auseinander, dass sich zwischen ihnen schon wieder wie Wildnis anmutendes, städtisches Ödland erstreckt. Die einzelnen Viertel der Distrikte wiederum sind gleichermaßen verbunden wie getrennt durch Brücken und Wälle (die nicht immer im allerbesten Zustand sind), künstliche und natürliche Kanäle und Wasserarme, trockene Plattformen und unwegsames Sumpfgelände. Ein Einwohner Balan Cantaras kann sein ganzes Leben in dieser Stadt verbringen, ohne auch nur einmal 'die Welt da draußen' zu Gesicht zu bekommen.

Schildern Sie diese Stadt wie einen gewaltigen Organismus, der niemals schläft und der alle Sinne einem ständigen Feuerwerk unterschiedlicher Eindrücke aussetzt: Gerüche vielerlei Art (und bei weitem nicht nur angenehme tharpuresische Kräuter oder koromantischer Weihrauch), Stimmen und Gesprächsfetzen in einigen bekannten und erheblich mehr unbekannten Sprachen, nie endende, merkwürdige Geräusche (vom öligen Plätschern des Kanalwassers über das Knarren der hölzernen Antriebsräder der Schiffe oder den gurgelnd-brummenden Flügelschlägen der seltenen Insektopter) und visuelle Eindrücke unterschiedlichster Natur (vom grellen Vesai-Rot über bunte Shingwa-Schärpen zum grauen Treibholz der Armensiedlungen, von Slumsiedlungen mit Bewohnern, die genauso gut Untote sein könnten, bis zum prächtigen, himmelhohen Chrysir-Tempel).

Beschreiben Sie diese Eindrücke, vermitteln Sie den Helden die Größe der Stadt und die Vielfalt der Kulturen, die hier auf einen Punkt konzentriert auftreten: Neben Menschen aus der Stadt und dem Umland sowie aus Tharpura können die Helden auf dunkelgewandete Neristu, bunt geschmückte Shingwa, arrogant-geschmeidige Amaunir, muskulöse, über und über tätowierte Hjaldinger und schlanke, aber mindestens genauso stark tätowierte Shindrabarim treffen. Aber auch fremdländische Kerrishiter, Narkramarer, ja sogar der ein oder andere schwarzhäutige Ban Bargui, ein Pristiden-Leibwächter oder gar einer der geheimnisvollen Ashariel auf einem Dachfirst verstärken den Eindruck

der Rassenvielfalt. Lassen Sie die Helden auf Abteilungen der Stadtgarden treffen, zwingen Sie sie, Sänften mit trioptatragenden Optimaten ausweichen, lassen Sie sie Tempel und Schreine von bekannten Gottheiten wie denen der Oktade und unbekannten Fluss- und Meeresgottheiten bestaunen und in Tavernen oder bei den zahlreichen Händlern auf den Brücken und Plätzen exotische Speisen und Getränke probieren. Vielleicht ist es schwierig für Sie, eine solche Größe und Rassenvielfalt darzustellen – orientieren Sie sich an Bildern und Szenen von irdischen internationalen Metropolen wie London oder New York, gemischt mit einer Prise Venedig und einer großen Portion Bangkok und Hongkong. Und über allem hängt fast immer der neblige Dunst des Louranath. (Weitere, detaillierte Informationen zu Balan Cantara finden Sie in S/X S. 59ff.)

Einer der wichtigsten Bezirke Balan Cantaras ist Krysirenis, der westliche Binnenhafen, der Zugang zum Meer der Schwimmenden Inseln und dem Küstenkanal nach Norden. Dieser Bezirk wird von circa 30.000 Einwohnern aller bekannten (und etlichen den Helden wahrscheinlich bisher unbekannten) myranischen Rassen bewohnt. Ein Schmelztiegel der Kulturen, Religionen, Meinungen und Sprachen – und ein idealer Startplatz für Helden, da Sie als Meister Krysirenis quasi als 'Verteilerstation' in alle Gegenden Myranors benutzen können. Das Meer der Schwimmenden Inseln ist nicht weit. Mit Segelschiff oder Galeere können die Ufer des Meeres und über den Hauptkanal auch der Seehafen Thalassocantara (und somit weitere Gestade des Thalassion) erreicht werden. Da hier mit Handels- und Kriegshafen die wichtigsten Binnen-Anlegestellen Balan Cantaras angesiedelt sind, können die Helden Schiffe unterschiedlichster Form und Funktion bestaunen: imperiale Flussegler, Schraubengaleeren und -kurierboote sowie – wenn auch seltener – kerrishitische Dschunken, hjaldingische Zweimaster und shindrabarische Klein-Trimarane. Wer weitere 'exotische' Schiffe sehen möchte, muss sich allerdings auf den Weg nach Osten ins Viertel Thalassocantara aufmachen, denn die Seehandelsmächte, seien es nun Serover, Hjaldinger oder Kerrishiter, ankern meist bereits in diesem Viertel der Metropole.

Interessant für dieses Abenteuer sind die krysirenischen Viertel *Lotenstieg*, *Laternenhöh* und, zumindest als Streiflicht, das Vesai-Viertel *Kitovaya-yo*. Informationen zu diesen Vierteln finden Sie in S/X S. 63ff.



Die Schänke »Zum Gehenkten Draydal«

Ein lauer Abend in Krysirenis, dem Westhafen von Balan Cantara. Nebelbänke ziehen von Süden und Westen auf die Stadt zu, kriechen durch die Gassen und über die Dächer, verhüllen die Spitzen der Türme und tauchen die Silhouetten der Häuser in trübes Zwielicht. So mancher, der in dieser Zeit unterwegs ist, versucht schnell, eine sichere Behausung aufzusuchen, denn die Stunden des Nebels gehören den Spitzbuben und Beutelschneidern, Mördern und Halunken. Derweil geht es in den Schänken und Etablissements am Lotsenstieg hoch her: Fischer, Schauerleute, Matrosen und allerlei Glückssritter und Abenteurer geben sich hier ein Stelldichein; sie trinken und lachen miteinander, duellieren sich, schlagen sich gegenseitig die Schädel ein und versöhnen sich wieder, erzählen Geschichten aus der Ferne oder Sagen aus früheren Zeiten – und manch einer der Zuhörer bekommt glänzende Augen, wenn er erfährt, welche unglaublichen Abenteuer hinter dem Horizont locken. Canteraner und Cantaresen, Amaunir, Shingwa, Tharpuresen, wenige Neristu und Hjaldinger, sogar einige Kerrishiter und Sholai tummeln sich in den Tavernen, Gaststuben und Spielhallen. Besonders gut besucht ist heute die Schenke *Zum Gehenkten Draydal*, der Treffpunkt für Abenteurer und solche, die es werden wollen.

Der Wirt Talpasch, ein beliebter Shingwa, spendiert eine Lokallrunde nach der anderen, da sein Weib gerade das dritte Gelege abgelegt hat. Die rauchgeschwärmte Decke hängt tief im *Gehenkten Draydal*, geharzter Wein und dünnes Hirsebier fließen in Strömen und nur ein Haufen mürrisch dreinblickender Hjaldinger trübt ein wenig die Stimmung ...

Meisterinformationen: Bei dieser Schänke handelt es sich um eine Lokalität, die sich der Verköstigung vieler verschiedener Spezies verschrieben hat. Obwohl der *Draydal* von einem Shingwa geführt wird, herrscht keineswegs das typisch farbenfrohe Shingwa-Ambiente vor. Und so können auch Menschen oder Katzenartige die Schenke betreten, ohne in Gefahr zu geraten, von den merkwürdigen Farbvorstellungen der Shingwa in den Wahnsinn getrieben zu werden.

Die Sitzgelegenheiten sind grob gezimmert, ebenso die Tische. Die mit Bohlen verstärkte Decke hängt zwar tief, zwingt aber hochgewachsene Wesen wie Leonir noch nicht in eine gebückte Haltung – ein Chrattac jedoch hätte wohl seine Probleme.

Talpasch legt sehr großen Wert darauf, dass auch Angehörige anderer Spezies seine Schenke besuchen. Denn die Aussicht auf Geschichten aus der Ferne oder verlockende Aufträge füllen die Bänke und Hocker seines Etablissements – und seine Kasse. Der Wirt bedient selbst, außerdem beschäftigt

er Verwandte als Aushilfe (auf diese Weise bietet sich eventuell der Einstieg für einen Shingwa-Helden an).

Eine Wendeltreppe hinter dem breiten Tresen führt zum einen in den Keller, zum anderen ins erste Stockwerk. Beide Stockwerke sind mit schmalen Fenstern bestückt, die nächtens mit ledernen Planen verschlossen werden. Hinter dem Tresen führt eine Tür zum Lagerraum, wo sich neben Fässern mit Wein und Hirsebier auch das eine oder andere Blutwein-Fass oder süßer Grauchmok-Saft finden lassen. Eine Spezialität von Talpasch sind kleine Pulpa-Scheibchen, die in Öl ausgebacken und mit dem exotischen Kerhi gewürzt wurden.

Wie bringe ich die Helden in den »Draydal«?

Ihr sitzt an einem der großen Rundtische, direkt unter einem der tiefliegenden, schmalen Fenster, aus denen zur Zeit mehr Nebel in den Raum hineinzieht, als Rauch aus der Stube nach draußen gelangt. Eure Becher sind gefüllt, auf dem Tisch steht eine Schale mit gerösteten Pulpa-Scheibchen. Am Nebentisch unterhalten sich flüsternd zwei Händler – es geht wohl um Stoffe und andere Waren aus Tharpura. Etwas weiter entfernt sitzen mehrere muskulöse und auffallend tätowierte Hjaldinger mit griesgrämigen Gesichtern vor großen Humpen mit Hirsebier ...

Meisterinformationen: Die Aussicht auf einen Auftrag, ein zu entschlüsselndes Geheimnis oder eine verwertbare Einnahmequelle führt immer wieder Entdecker, Schmuggler, Kopfgeldjäger und viele andere Personen (und Auftraggeber) in den *Draydal* – sicherlich haben die Helden genügend Motivation, sich an diesem Abend in der Schenke aufzuhalten. Neugier, Geldmangel oder einfach nur Kontaktfreudigkeit sollten bereits genügen.

Aventurische Helden können natürlich auch aus einem anderen Grund die Schänke aufsuchen: auf der Suche nach Informationen über einen potentiellen Weg zurück in ihre Heimat. Streuen Sie eventuell bereits am Ende des Abenteuers, das Ihre Spielergruppe vor dem Ihnen nun vorliegenden erlebt hat, ein, dass sich potentielle Auftraggeber und/oder Informanten häufig im *Draydal* treffen. So erzeugen Sie eine stimmungsvolle, logische Kette zwischen zwei Abenteuern und haben am Ende des letzten Abenteuers sogar einen kleinen 'Cliffhanger'. Falls sich die Helden allerdings erst in diesem Abenteuer kennen lernen, sollten Sie im Vorfeld des Treffens in der Wirtsstube noch mehrere zusätzliche Szenen für Ihre Spieler einbauen. Das Kennenlernen Ihrer Heldengruppe kann genauso gut im *Draydal* wie draußen auf der Straße stattfinden. Schließlich kommt derlei auf die Heldentypen in Ihrer Spielrunde und deren Professionen an – also auf Details, die wir an dieser Stelle nicht vorausahnen können (aventurische Helden werden allerdings mit größter Wahrscheinlichkeit in einer geschlossenen Gruppe auftreten).



Die Botenchimäre

Plötzlich saust etwas wie ein Kugelblitz durch das Fenster, zerbricht dabei das Gestell des Fensterladens und knallt mit ohrenbetäubenden Lärm mitten auf euren Tisch. Einer der Händler am Nebentisch, ein Kerrishiter mit schwarzem, gewachsenen Lockenbart und einem ledernen Kapuzenumhang, fällt vor Schreck rückwärts vom Stuhl, ein shingwanischer Kellner verschüttet Bier auf das Wams eines der Hjaldinger und auch euch jagt dieses Geschoss einen gehörigen Schrecken ein.

Doch als ihr das 'Ding' näher in Augenschein nehmt, entpuppt es als ein etwa einen Spann großes Wesen mit schuppiger, blauer Haut, großen Glotzaugen, einer langen Nase und ledernen Fledermausschwüngen, aus seiner Stirn wachsen zwei kleine Hörner. Das Wesen rappelt sich auf, stellt sich auf krummen Beinchen mitten auf den Tisch, schaut etwas irritiert in die Runde und fragt völlig außer Atem: "Was seid ihr denn für Gestalten? Hier ist nicht die Villa von Mophenor serr Kouramnion, oder?"

Meisterinformationen: Bei diesem Wesen handelt es sich um ein Kjabaal, genauer: um die Botenchimäre des Mophenor serr Kouramnion. Die beiden vermeintlichen Händler am Nebentisch sind die zwei bereits erwähnten Sternenboten Alar Shukra und Hugar Ke'Kemesh.

Nach dem Absturz der Chimäre in den *Draydal* passieren mehrere Dinge gleichzeitig: Erstens beginnt der mit Hirsebier übergossene Hjaldinger den Shingwa-Kellner zu verprügeln, wobei ihn seine Kumpane zunächst johlend anfeuern. Weiterhin rappelt sich der gestürzte Hugar Ke'Kemesh wieder auf und kommt mit neugierigem Blick an den Tisch der Helden, während Alar Shukra, ein würdevoll aussehender Mann mit weißem Haar und kostbaren Gewändern, eher erstaunt als erschreckt das Wesen von seinem Platz aus betrachtet.

Hugar Ke'Kemesh

Die Helden können nun dem Shingwa beistehen, sich mit dem Kerrishiter beschäftigen oder versuchen, mit dem Wesen zu kommunizieren. Was sie auch unternehmen, Ke'Kemesh wendet sich schließlich an sie: "Grüß Euch, edle Leute! Mein Name ist Hugar Ke'Kemesh, ich bin Seidenhändler und möchte dieses Ding dort haben. Würdet Ihr es mir bitte überlassen?"

Bei diesen Worten beginnt das Wesen ängstlich zu quieken und klammert sich mit einem furchterfüllten "Nein, nicht weggeben, bringt mich zu Mophenor serr Kouramnion, er wird euch belohnen!" an den Arm eines Helden.

Meisterinformationen: Da Ke'Kemesh von Alar Shukra erfahren hat, dass Mophenor serr Kouramnion einen Kjabaal zur Informationsübermittlung einsetzen würde und dieser den Namen des Honoraten erwähnt, steht für ihn fest, dass sich

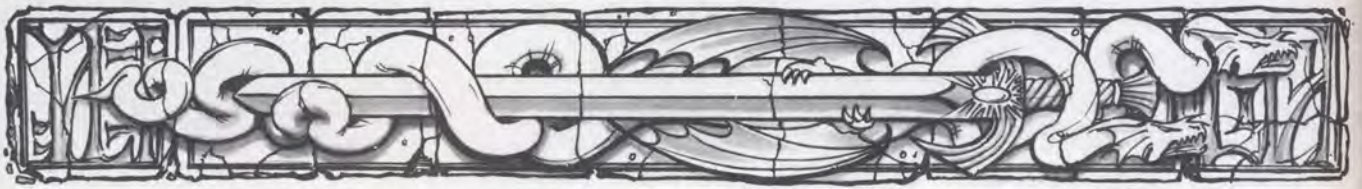


auf der Ebene der Obeliskten etwas ereignet hat – er will nun unbedingt diese Information erhalten. Alar Shukra hingegen ist darauf bedacht, dass der Kjabaal den Honoraten erreicht.

Kneipenschlägerei?

Die Hjaldinger bilden einen Kreis um den verängstigten Shingwa und stoßen ihn hin und her, wobei ihre Tritte und Stöße zunehmend heftiger werden. Die Helden sollten eingreifen, bevor dem Shingwa etwas zustößt. Greifen sie einfach an, so provozieren sie eine deftige Kneipenschlägerei. Vielleicht versuchen Ihre Helden es aber auch zuerst mit Verbal-Attacken (Verhöhnern oder Beleidigungen erfreuen Spielerherzen!). Unter diesen Umständen lassen die Hjaldinger von dem Shingwa ab und wenden sich mit gezogenen Waffen oder blanken Fäusten den Helden zu.

Meisterinformationen: Zeigen Sie anwesenden aventurischen Helden, dass die myranischen Hjaldinger – es sind drei Männer und eine Frau – nicht mit den vergleichsweise 'gemütlichen' aventurischen Thorwalern zu verwechseln sind. Zwar haben beide Völker einen gemeinsamen Ursprung, aber Hjaldinger sind eine Kategorie härter, grimmiger und entschlossener als der 'bekannte Thorwaler'. Hier bietet sich eine schöne Rollenspieleinlage an, falls sich unter den



aventurischen Helden ein Thorwaler befinden sollte: 'Der Kleine' wird von den Hjaldingern recht hart angepackt ...

Es liegt natürlich nicht im Interesse dieses Abenteurers, dass die Helden bereits jetzt ins Totenreich einziehen. Lassen Sie also nach drei bis fünf Kampfrunden entweder den Wirt Talpasch ins Geschehen eingreifen, indem er den Hjaldingern einen Beutel mit klimmernden Argentale zuwirft ("Das sollte für das Wams reichen, und jetzt raus!"), oder beenden Sie den Kampf notfalls mit dem Auftauchen der Brajansgarde.

Was auch passiert – grimmig und Flüche gegen die Helden ausstoßend mäßigen sich die Hjaldinger und verlassen die Schenke, nicht ohne mehrmals finster die Helden zu fixieren und ein "Wir sehen uns noch!" als Abschiedsgruß zu hinterlassen. Die Werte der Nordleute finden Sie im Anhang auf Seite 71.

Ke'Kemeshs Plan

Hugar Ke'Kemesh versucht derweil immer wieder, das Wesen zu greifen, das sich ängstlich an einen der Helden klammert. Lassen Sie ihn alles Erdenkliche versuchen, in den Besitz des Kjabaal zu kommen – aber lassen Sie nicht zu, dass er es letzten Endes bekommt.

Schließlich gibt der Kerrishiter auf und wendet sich mit den Worten "Letzten Endes bekomme ich immer, was ich will!" zum Gehen.

Alar Shukra steht ebenfalls auf, schaut noch einmal mit einem langen Blick auf das Wesen, schmunzelt und meint: "Bringt den ... das Ding zu Mophenor serr Kouramnion. Ich vermute, es ist ihm wichtig und wert!" Dann nickt er den Helden freundlich zu und verlässt ebenfalls den *Draydal*.

Keuchend lässt sich das Wesen mitten auf den Tisch fallen, grinst die Helden frech an und stellt sich als "Kjabaal, Bote für alles" vor.

Meisterinformationen: Hugar Ke'Kemesh gibt natürlich nicht so schnell auf. Draußen holt er die Hjaldinger ein und 'überredet' sie für gutes Geld, den Helden auf dem Weg zu Mophenor serr Kouramnion aufzulauern, sie zu überfallen und 'das Ding' zu rauben. Da die Hjaldinger mit den Helden noch 'einen Vultur zu rufen haben', sind sie von diesem Angebot äußerst angetan. Aber auch Alar Shukra hat erkannt, dass es sich um den Kjabaal des Honoraten handelt – und er ist entsetzt über die Rücksichtslosigkeit des Kerrishiters und folgt diesem heimlich. Als er das Gespräch zwischen Hugar Ke'Kemesh und den Hjaldingern belauscht, erlangt er die Gewissheit, dass Ke'Kemeshs Interessen von derart eigener, egoistischer Natur sind, dass sie keineswegs mit den Zielen der Sternenboten übereinstimmen. Zwar hatte Shukra bei dem Gespräch mit dem Kerrishiter etwas ähnliches vermutet, doch nun weiß er definitiv, dass Hugar Ke'Kemesh seine eigenen Interessen über die des Cirkels zu stellen bereit ist.

Was der Kjabaal erzählt

Meisterinformationen: Zunächst ist der Kjabaal wenig mitteilend. Sobald er jedoch seine lange Nase in einen der Hirsebier-Humpen gesteckt und kräftig geschluckt hat, wird er nicht nur betrunken, sondern auch gesprächig ...

Geben Sie also nicht alle Informationen aus der folgenden Liste auf einmal preis. Lassen Sie sich Zeit, bis das Wesen mit glucksender und immer stärker lallender Stimme zu plappern beginnt. Ganz nebenbei versucht der Kjabaal hartnäckig und beständig, an etwas Essbares zu gelangen.

Folgende Informationen können die Helden erhalten (sortiert nach Geheimhaltung bzw. Alkoholisierungsgrad des Kjabaal):

—Der Kjabaal ist im Auftrag des Honoraten Mophenor serr Kouramnion unterwegs, der hier in Balan Cantara sein Refugium hat.

—'Kjabaal' ist nicht sein Eigenname, sondern die Bezeichnung seiner Rasse.

—Er sollte einem magischen Leuchtfeuer folgen, das allerdings nur aus der Luft zu sehen ist. Wo der Honorat genau wohnt, weiß er nicht.

—Der Kjabaal hat auch eine Münze bei sich, die das persönliche Siegel des Mophenor serr Kouramnion trägt. Diese Münze tragen alle Boten bei sich, um sich auszuweisen.

—Da er an einem Flügel verletzt ist und sich nur erholen kann, wenn er sich wie ein Insekt verpuppt, bittet er die Helden, ihn unbedingt zu dem Honoraten zu bringen.

—Über Balan Cantara wurde er von einem merkwürdigen schwarzen Wesen, "so eine Art Xarthis oder so was, aber ganz aus Rauch – glaube ich", angegriffen, das es anscheinend auf ihn abgesehen hatte. Aus Angst flüchtete der Kjabaal im Sturzflug in die Stadt hinunter.

—Das schwarze 'Ding' schrie, als es bei der Verfolgung in die Nähe eines im Licht funkelnden Daches kam. Wohin und warum es dann verschwunden ist, weiß der Kjabaal nicht.

—Er wurde von Paräker, einem Neristu, der in den Windkämmer Ausgrabungen durchführt, mit einer eiligen Nachricht zu Mophenor geschickt.

—Mehrere Arbeiter der Ausgrabungstruppe sind während der Arbeiten spurlos verschwunden.

—"Und ich darf auf keinen Fall erzählen, dass wir nach dem Flammenschwert der Sternenprinzen suchen ... uuups, das hätte ich jetzt nicht sagen dürfen, oder?"

Nachdem der Kjabaal berichtet hat, dass sich das ihn verfolgende 'Etwas' beim Passieren eines 'funkelnden Daches' quasi aufgelöst hat, kommen die Helden eventuell auf die Idee, jenes funkelnde Dach zu suchen. Egal, ob sie einen Brajans-Gardisten, den Gassenlotsen Pretschatt (siehe Abschnitt **Der Gassenlotse** auf S. 13) oder den Wirt Talpasch zu Rate ziehen, sie werden auf jeden Fall zum *Turm von Licht und Feuer* verwiesen, dessen funkelnde Spitze sich nicht weit entfernt vom *Gehenkten Draydal* in den Himmel über Krysirenis reckt.



Unterwegs in Balan Cantara

Der Turm von Licht und Feuer

Der Turm ist ein hohes, fenster- und türenloses Gebäude mit zwei Turmspitzen. Auf der einen Spitze befindet sich eine Plattform, auf der bei Einbruch der Dämmerung ein Feuer zu flackern beginnt, ohne dass jemand weiß, wie es entzündet wird. Der zweite Turm wird von einer großen Kugel gekrönt, deren Außenseite mit vielen spiegelnden Plättchen bedeckt ist. Sobald das Feuer im ersten Turm zu lodern beginnt, beginnt die Kugel sich um eine horizontale Achse zu drehen. Durch das von den Plättchen reflektierte Feuer schießen Lichtstrahlen wie Speere in die Dunkelheit.

Meisterinformationen: Kaum jemand weiß noch, dass dieser Turm vor langer Zeit von G'Rolmur erbaut wurde, und sein Zweck ist völlig in Vergessenheit geraten. Ein Eindringen in den Turm ist nicht möglich, da er weder Fenster noch Türen hat und das Baumaterial äußerst stabil ist. Auch auf magischem Weg kann der Turm nicht betreten werden, denn das Baumaterial scheint die magischen Kräfte praktisch 'aufzusaugen', ohne dass sie irgendeine Wirkung zeigen.

Die Fassade zeigt keinerlei Alterungsspuren oder Verwitterung. Ein Erklettern des Turmes ist mit geeigneten Hilfsmitteln durchaus möglich, auf der Feuer-Plattform sind mehrere im Boden eingelassene Schlitzlöcher zu finden, aus denen nachts das Feuer schießt. Wie der Mechanismus und der Antrieb der Kugel funktionieren und auf welche Weise die Feuer-Plattform mit Brennstoff versorgt wird, können die Helden nicht erfahren. Sie finden lediglich am Fuße des Turms ein Signum, das vielleicht ein Name – vielleicht der des Baumeisters – oder ein Hinweis auf den Mechanismus ist: "Khugaron".

Was dieses Wort bedeutet, werden die Helden in diesem Abenteuer nicht enträtseln können ... vielleicht in einem späteren Abenteuer durch die Idee eines findigen Spielleiters, wer weiß?

Der Gassenlotse

Meisterinformationen: Die Helden werden den Kjabal hoffentlich zu dem Honoraten bringen wollen – aber wie sollen sie Mophenor serr Kouramnion finden? Balan Cantara ist groß und hat unzählige Einwohner, selbst einem in Balan Cantara ansässigen Helden ist der Name völlig unbekannt. Kommen die Helden auf die Idee, Talpasch zu fragen, verweist er sie an Pretschatt, den Gassenlotsen, der drei Straßen weiter wohnt. Die Bekanntschaft mit einem oder gerade diesem Gassenlotsen kann eventuell über den Vorteil *Verbindungen* geregelt werden. Eventuell hat einer der Helden aber auch Kontakte zu einer der

Garden der Stadt oder kennt durch den Vorteil *Verbindungen* andere Personen, die etwas über Mophenor serr Kouramnion wissen könnten.

Pretschatt, ein alter Bansumiter mit kobaltblauer Haartracht und rötlich-bronzener Haut, zeichnet den Helden für einen gewissen Betrag – möglichst Naturalien oder Informationen, er lässt sich auch gerne auf Feilschen ein – eine Stadtkarte mit dem Weg, den die Helden nehmen müssen. Mophenor serr Kouramnion wohnt in einem herrschaftlichen Haus aus rotem Marmor im Edelviertel Laternenhöh in der Nähe der Laranthisthermen.

Während des Gesprächs kann einem der Helden eine Gestalt auffallen (*Sinnenschärfe*-Probe), die die Unterhaltung belauscht. Eine eventuelle Verfolgung des Lauschers ist jedoch nicht von Erfolg gekrönt. Es ist niemand anderes als der verkleidete Alar Shukra, der die Helden weiterhin heimlich verfolgt und beobachtet.

Versuchen Sie es so einzurichten, dass die Helden Mophenor erst am nächsten Morgen aufsuchen. Entweder sie treffen den Gassenlotsen (oder andere Kontaktpersonen) erst am nächsten Tag, oder sie erhalten den Tipp, dass der Honorat um diese Zeit unter keinen Umständen mehr Gäste empfängt – egal, wie wichtig ihre angebliche Botschaft ist.

Zur überzeugenderen Darstellung des Gassenlotsen haben wir Ihnen ein paar typische Sprüche zusammengestellt, die er im Laufe einer Unterhaltung von sich geben könnte:

"Ich habe schon den Sternenneifer gesehen, Jungchen – bis dahin wirst du wohl niemals kommen, so wie du herumläufst!"

"Ihr wollt eine Karte? Was gebt ihr mir dafür? Geld? Ha, wer braucht das schon, Geld macht nicht glücklich!"

"Mophenor serr Kouramnion? Kenne ich nicht ... eine schöne Waffe hast du da, vielleicht fällt's mir ja doch ein ... eine solche Waffe könnte mir helfen, mich zu erinnern ..."

Meisterinformationen: Die Karte zeigt einen verschlungenen Weg über Brücken und Stege der Inseln und Plattformen, auf die Balan Cantara gebaut ist. Wichtige Eckpunkte des Weges sind mit Symbolen markiert: der Startpunkt beim *Draydal*, die Brajanskuppel (ein ehemaliger Prunkbau zu Ehren der Oktade, der am Rand des Vesai-Viertels Kitovaya-yo liegt), das Kontor der Händlerfamilie Hyracenes an der Grenze zwischen den Vierteln *Oberkanal* und *Laternenhöh*, die Laranthisthermen und schließlich die Villa des Mophenor serr Kouramnion.

Sie können für Ihre Spieler eine derartige Karte entweder kopieren (als Basis siehe S. 78) oder auch selbst anfertigen. Dazu genügt ein pergamentfarbenes Stück Papier, auf dem Sie die genannten Anlaufpunkte vermerken und durch ein paar verschlungene Wege verbinden.



Die Brajanskuppel

Die erste Etappe führt die Helden zur sogenannten Brajanskuppel am Rande des Vesai-Viertels *Kitovaya-yo*, einem der größten Vesai-Viertel im gesamten Imperium. Die Kuppel liegt noch im Viertel Desamar und ist ein recht zerfallener Prunkbau des gleichnamigen Gottes, in dem nur noch einige Priester der Oktade leben. Dennoch ist die Kuppel nicht zu verfehlen, da sie auf einem offenen Platz liegt, auf den die Helden schnurstracks zulaufen. Auffällig viele Vesai mit irrwitzigen Frisuren im typischen Vesai-Rot sind auf den Straßen unterwegs und singen unentwegt höchst melodische Weisen. Viele von ihnen tragen zu dem sonst üblichen Vesai-Schmuck noch bunte, vorwiegend jedoch grüne Bänder an den Unterarmen. Werden die Vesai auf den Singsang angesprochen, so erklären sie, dass heute der Tag *Vashno'hama* ist, an dem Sonne und Wind geehrt werden. Eine (sehr hübsche) Vesai versucht, einem der Helden eines der grünen Bänder zu überreichen.

Meisterinformationen: Woher die Vesai kommen, ist nicht genau bekannt – man kann sie aber überall im südlichen Imperium antreffen. Ihre Haut ist sehr hell, fast weiß, und ihre Haarfarbe besitzt einen sehr kräftigen Rot-Ton. Überhaupt sind die Haare das auffälligste Merkmal der Vesai, denn dieses Volk neigt zu skurrilen Frisuren: Türmchen, Spiralen, abstehende Locken und ähnlich gewagte Konstruktionen sind keine Seltenheit.

Vesai bleiben gerne unter sich, sind arbeitsam und fleißig – allerdings sagt man ihnen auch merkwürdige Riten und Drogengeschäfte aller Art nach. Mehr zu den Vesai erfahren Sie in S/X, S. 54.

Das grüne Band der Vesai hat keinerlei besondere Auswirkungen.

Alte Bekannte

Von der Brajanskuppel geht der Weg weiter in Richtung des Kontors der Händlerfamilie Hyracenes zwischen den Vierteln *Oberkanal* und *Laternenhöhle*.

An einer engeren Stelle zwischen zwei etwas heruntergekommenen Gebäuden stellen sich den Helden plötzlich acht (zum Teil bekannte) grimmige Hjaldinger mit Friedensstiftern und Serovermessern in den Weg.

Bei Mophenor serr Kouramnion

Am Haus des Honoraten

Vom Kontor Hyracenes führt eine breite Straße leicht aufwärts zu den Laranthisthermen, die die Helden eventuell noch von dem Abenteuer *Äonenstaub* kennen. Kurz darauf erreichen die Helden das herrschaftliche Haus des Mophenor serr Kouramnion.

Mit der gebrüllten Behauptung, sie wollten die Helden wegen der Schmach im *Draydal* jetzt verprügeln, greifen sie ohne langes Vorspiel an. Kurz nach den ersten Attacken tritt jedoch ein Trupp Brajansgardisten auf den Plan und greift auf Seiten der Helden ein, woraufhin sich die Hjaldinger bald wutschnaubend zurückziehen.

Meisterinformationen: Die Brajansgarde besteht aus zwanzig Soldaten und einem Anführer im Range eines Hektagu. Die Gardisten tragen Uniformen mit einem Brajanssymbol auf dem Wams: ein dreiäugiger, stürzender Greifvogel mit ausgestreckten Krallen. Die Hälfte von ihnen sind mit Doren (Speeren) bewaffnet, die anderen haben geladene Belari in den Händen. Als Seitenwaffen führen sie nietenbeschlagene Friedensstifter mit sich.

Die Werte der Hjaldinger finden Sie im Anhang auf Seite 71. An dieser Stelle noch ein Hinweis zu den Hjaldingern: Manche Spieler (besonders jene mit kampfstarken Helden) könnten eventuell darüber enttäuscht sein, dass nun schon zum zweiten Mal ein Kampf mit den Hjaldingern praktisch abgebrochen wurde.

Nun – aufgeschoben ist nicht aufgehoben, und aller guten Dinge sind drei ... beim Endkampf im letzten Kapitel des Abenteuers werden die Helden Gelegenheit finden, den Hjaldingern kräftig einzuheizen. Aber das müssen Sie ihnen ja jetzt noch nicht verraten.

Der Hektagu der Brajansgardisten, ein circa fünfunddreißig Sommer zählender Mann, stellt sich den Helden als Daregios vor: "So, die Unruhestifter haben das Weite gesucht. Ihr hattet Glück, dass Euer Freund uns von diesem Hinterhalt berichtet hat!"

Wenn sich die Helden nach diesem ominösen Freund erkundigen, kann der Hektagu nur berichten, dass sich der Mann 'Myril' nannte, schon älter war und weiße Haare und einen weißen Bart hatte.

Natürlich handelt es sich um Alar Shukra, der die Pläne Hugar Ke'Kemeshs und der Hjaldinger vereiteln wollte. Sollten sich die Helden weiter nach einem Mann namens Myril umhören, eventuell im *Draydal* oder bei Pretschatt, so werden sie weder eine Spur noch einen Hinweis auf diesen unbekannten Mann finden.

Das Gelände des Hauses ist von einer zwei Schritt hohen Mauer umgeben, die von schmiedeeisernen Stacheln gekrönt ist. Dahinter ist ein Park mit niedrigen Büschen und kleinen Bäumen zu sehen, und etwas zurückgesetzt steht das zweistöckige Haus, das gänzlich aus rotem Marmor erbaut ist.

In der Mauer befindet sich als Durchlass ein runder Torbogen, der mit einer eisernen Gittertür versperrt ist. Neben der Tür



hängt eine große silberne Glocke mit Intarsien aus Goldflitter, die geflügelte Wesen darstellen, anscheinend Ashariel.

Wird die Glocke geläutet, erschallt kein Ton, aber eine der Intarsien löst sich aus der Glocke, wird dreidimensional und fliegt zur Tür der Villa. Dort klopft das Flügelwesen mit einer immensen Kraft an. Eine Amauna mit blaugefärbtem Fell und einer geschmückten (Dienstboten-)Weste, öffnet, kommt zu den Helden ans Tor und fragt schnurrend nach ihrem Begehr.

Doch gerade, als die Amauna den Helden erklärt, dass der Honorat nicht im Haus ist, wird sie von einem dunkel gekleideten Neristu unterbrochen, der eiligst zum Tor kommt und die Amauna ins Haus zurückschickt. Dieser Neristu, der sich als Haushofmeister Rainis vorstellt, hält in den beiden unteren Händen jeweils einen schwarzen und einen weißen Fächer, mit denen er sich ständig Luft zufächelt: Es scheint, als habe er Atemprobleme. Er spricht mit einer keuchenden, heiseren Stimme und versucht, die Helden abzuwimmeln, indem er ihnen erzählt, sein Herr habe keine Zeit.

Zeigen die Helden die Münze des Kjabaal vor, so erklärt Rainis trotzdem, dass die Helden morgen wiederkommen sollen.

Während des Dialogs zwischen den Helden und dem Neristu (oder wenn die Helden versuchen, auf andere Weise in das Haus zu gelangen oder gerade wieder gehen wollen) kommt die blauffellige Amauna

aus einer Seitentür und winkt einen der Helden heimlich zu sich.

Meisterinformationen: Vermutlich beteiligen sich nicht alle Helden an der Diskussion mit dem Neristu und dem Versuch, ins Haus zu gelangen. Wählen Sie deshalb als Kontaktperson zu der Amauna einen Helden, der zur Zeit nichts zu tun hat. Diesem Helden erzählt die Amauna schnurrend und mit zuckendem Schwanz: "Ich bin TiBaYa, die Kammerzofe Seiner Exzellenz. Ich weiß nicht, warum Rainis Euch abwimmelt oder Euch nicht sagt, dass der Herr gar nicht im Hause ist. Dem komischen Mann, der gerade eben da war, hat er es nämlich gesagt. Ihr könnt meinen Herrn in den Laranthisthermen finden."

Bei dem 'komischen Mann' handelt es sich um Kapitän Boregias, einen alten Freund des Honoraten. Dass der Kapitän eine Augenklappe trägt, grimmig blickt und geheimnisvoll tut, ist eine kleine Macke von ihm. Ein unfreiwilliger Beobachter könnte ihn durchaus für einen Geheimniskrämer halten, oder für jemanden, der nicht erkannt werden will.

Der Amauna kam der Fremde jedenfalls nicht geheuer vor und so bittet sie die Helden, besonders wenn sie die Münze haben und sich somit quasi als Boten ausweisen können, in den Thermen nach dem Rechten zu sehen. Sie liebt ihren Herren abgöttisch und hat fürchterliche Angst, dass der Fremde vielleicht ein Attentäter oder etwas in der Art sein könnte. Falls die Amauna die Münze des Honoraten nicht gesehen haben kann (zum Beispiel weil die Helden sie gar nicht vorgezeigt haben), so wendet sie sich an die Helden, weil die entweder 'so heldenhaft und ehrlich aussehen' oder sich vielleicht ein Angehöriger ihrer Rasse bei der Gruppe befindet, dem sie sich anvertraut. Rainis, der schon lange Jahre bei Mophenor serr Kouram-nion beschäftigt ist, kennt Kapitän Boregias und hat ihn deshalb zu seinem Herrn in die Thermen geschickt.

Die Laranthisthermen

Es ist zunächst einmal kein Problem für die Helden, die Thermen zu betreten. Machen Sie ihnen jedoch klar, dass die Thermen ein unübersichtlicher Komplex mit zahlreichen einzelnen Räumen ist – hier auf gut Glück nach einer Person zu suchen, ist aussichtslos.

Der Vorraum

Meisterinformationen: Der Vorraum der Thermen beherbergt einen Tresen, hinter dem ein in eine Weste und einen Lendenschurz aus blütenweißem Leinen gekleideter Amaunir sitzt und etwas blasiert dreinschaut. Von diesem Vorraum gehen drei Flure ab, auf denen man Türen, Durchgänge und Nischen entdecken kann. Wassergeplätscher, zischender Dampf, Harfenmusik, melodischer Gesang und fröhliches Lachen klingt an die Ohren der Helden, Dienstboten mit Tablett voll exotischer Speisen und Getränke huschen





an ihnen vorbei. Egal, auf welche Weise die Helden die Thermen betreten, der Amaunir wird nur nach längerer Diskussion verraten, in welchem Raum sich Mophenor serr Kouramnion mit seinem Besucher aufhält. Sätze wie "Schon wieder Gäste für Mophenor serr Kouramnion ... ich habe doch gerade erst jemanden dort hin geschickt!" können den Elan der Helden nur noch mehr steigern. Doch dieser Elan wird dann sofort wieder gebremst: "Der Herr beliebt sich im Dampfbad Nummer Fünf aufzuhalten. Dies ist Teil der Goldenen Kammern – Zutritt nur für hochgestellte Persönlichkeiten und ihre geladenen Gäste."

Der blasierte Amaunir ist annähernd unbestechlich – mit Helden unter SO 8 lässt er sich gar nicht erst auf Verhandlungen ein. Auch die Aussage, der Honorat schwebt in Gefahr, beeindruckt ihn recht wenig. Wenn die Helden also keine wirklich hervorragenden Argumente vorbringen, ist er allerhöchstens bereit, eine Nachricht zu hinterlegen, bis der hohe Herr das Bad verlässt.

Wenn die Helden allerdings auf die Idee kommen, erst einmal in die Thermen hineinzugehen und dann zu versuchen, Kouramnion zu finden, dann werden sie problemlos eingelassen. Den Weg zu den Goldenen Kammern kann ihnen jeder Bedienstete oder Stammkunde erklären, wobei die Helden durchaus den einen oder anderen abschätzigen Blick ertragen müssen, wenn sie sich nach den Goldenen Kammern erkundigen.

Das prunkvolle Portal zu den Goldenen Kammern wird von zwei imposanten Leonir bewacht. Zwar wirken ihre mit Gold und Intarsien bedeckten Rüstungen eher geckenhaft denn kämpferisch-wild, aber dennoch lässt ihre ausgeprägte Muskelmasse an Armen und Beinen auf gute Kämpfer schließen.

Die Rüstung besteht aus einer Brustplatte, einem mit Metallstreifen verstärkten Schurz, Arm- und Beinschienen sowie einem visierlosen Helm mit einem gezackten Kamm. Bewaffnet sind beide Wachen mit verzierten Schwertlanzen. Die Leonir haben die Anweisung, nur hochgestellten Persönlichkeiten und deren Begleitern Zugang zu gewähren – allen anderen wird der Zutritt verweigert. Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten, um dennoch die Goldenen Kammern betreten zu können:

—Version "Der Adel hat immer Recht": Falls ein Optimat (eher unwahrscheinlich) oder ein Honorat unter den Helden ist, erhält dieser zusammen mit einem Begleiter nach kurzer Diskussion Zutritt.

—Version "Dienstbote": Die Helden können einen Bäcker beobachten, der Zuckerwerk und andere Naschereien durch einen Seiteneingang anliefert. Sie könnten sich also als Lieferanten ausgeben. Welche Waren sie 'anliefern' wollen, ist der Phantasie Ihrer Spieler überlassen.

—Version "Dummschwätzer": Wenn die Helden merken, dass die beiden Leonir nicht unbedingt die Weisheit mit der Schöpfkelle geschlürft haben, hilft auch *Überreden*. (Aber bitte nicht einfach nur eine Probe würfeln lassen – dies ist ein Rollen- und kein Würfelspiel. Talente wie *Überreden* sollten immer an-, besser noch ausgespielt werden!)

Dampfbad »Nummer Fünf«

Auf dem Weg zum Dampfbad kommen die Helden an einer offenen Tür vorbei, hinter der sich eine merkwürdig aussehende Apparatur und zwei gelangweilt blickende Neristu verbergen. Direkt daneben ist die Tür zum Dampfbad 'Nummer Fünf'.

Die Tür ist nicht verschlossen. Wird sie geöffnet, schlägt den Helden als erstes feuchter, nach Kräutern und edlen Essenzen duftender Dampf entgegen. Die Sicht innerhalb des Bades beträgt einen knappen Spann, lediglich Helden mit *Dämmerungssicht* können etwa einen Schritt weit sehen. Es wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als nach Mophenor serr Kouramnion zu rufen – falls dies geschieht, wird er mit einem fröhlichen "Immer gerade aus, hier sind wir!" antworten.

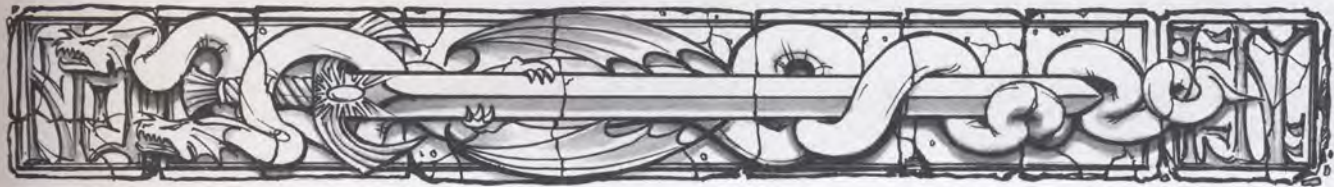
Meisterinformationen: Was die Helden in dem Dampfbad unternehmen, um das vermeintliche 'Attentat' zu verhindern, können wir leider nicht voraussagen – daher finden Sie hier mehrere Auswahlmöglichkeiten:

—Dampf absaugen: Im Nebenraum steht ein Apparat, der per Kurbelantrieb einen Ventilator im Dampfbad in Bewegung setzt und den Dampf durch Öffnungen in der Decke absaugt. Allerdings werden sich die zwei Neristu weigern, außerhalb der vom Honoraten gewünschten Zeit die Maschine in Bewegung zu setzen.

—Sturmlauf in den Dampf: Sollten die Helden das Dampfbad stürmen wollen, so lassen Sie sie über den gefliesten Boden schlittern und/oder in das Wasserbecken in der Mitte des Raumes fallen, sofern sie dieses im dichten Dampf nicht erkennen können. (*Körperbeherrschungs-* und *Akrobatik*-Proben sind hier, falls die Helden blindlings in den Dampf rennen, sicherlich angebracht.)

—Maskerade: Eventuell wollen sich die Helden dem Honoraten und dem vermeintlichen Attentäter auch unerkannt nähern. Hier bietet es sich an, dass sie sich als Bedienstete der Thermen ausgeben, die etwas servieren wollen (Bedienstete mit Tablett voller Leckereien oder Getränken konnten bereits mehrfach beobachtet werden). Eine andere Möglichkeit der 'Verkleidung' wäre die eines Boten mit einer wichtigen Nachricht – oder einfach eines 'harmlosen' Besuchers der Thermen.

Auf jeden Fall sollten die Helden nach kurzer Zeit den Honoraten und seinen Besucher erreichen. Falls sie ohne zu zögern Kapitän Boregas angreifen, wird sich Mophenor serr Kouramnion entsetzt zurückziehen, laut "Hilfe, Attentäter!" rufen und versuchen, aus dem Raum zu entkommen. Trotzdem sollte sich das Missverständnis mit dem vermeintlichen Attentäter schnell aufgeklärt haben – der Honorat ist erfreut über die Sorge seiner Bediensteten und den Einsatz der Helden; Kapitän Boregas schlägt den Helden sogar anerkennend auf die Schulter (selbst wenn er durch den Angriff der Helden leichte Blessuren abbekommen haben sollte). Wenn die Helden dem Honoraten dann noch erklären, warum sie überhaupt sein Haus und danach die Thermen aufgesucht haben, lädt er sie in seine Villa ein.



Ein Auftrag für die Helden

Zurück in der Villa

Kurze Zeit später erreichen Mophenor serr Kouramnion und die Helden das Haus des Honoraten, wo sie vom verkniffen dreinblickenden Haushofmeister in einen üppig ausgestatteten Salon geführt werden, während sich Kapitän Boregias verabschiedet und auf den Weg zum Hafen macht. Das Haus ist prunkvoll eingerichtet, die Wände sind holzvertäfelt oder von dünnen Marmorschichten bedeckt, die Böden mit Teppichen aus tharpurischer Spinnenseide ausgelegt.

Mophenor bittet die Helden zunächst, im Salon zu warten, während er mit dem aufgeregt plappernden Kjabaal ins Nebenzimmer geht. TiBaYa, die amaunische Dienerin, serviert Grünen Makshapuramer (ein aromatisches Teegetränk) und bedankt sich bei den Helden für die 'Rettung' ihres Dienstherrn. Nach kurzer Zeit kommt Mophenor mit dem Kjabaal zurück und bittet die Helden, ihm zu folgen.

Die Waffensammlung

Der Honorat führt die Helden in einen großen, an ein Museum erinnernden Raum, der durch Fenster im Dach wie sonnendurchflutet wirkt. Waffen aller Art, Größe, Form oder Anwendungsgebiet sind fein säuberlich an den Wänden oder auf Ständern mitten im Raum verteilt und beschriftet – Schwerter, Säbel und andere Waffen aller bekannten Arten. In einer Ecke sind in einem Ständer mehrere archaisch aussehende Lanzen und Stoßspeere zu sehen.

In einem Gestell aus erlesenem Holz hängen übereinander drei merkwürdig aussehende Schwerter, zu diesem 'Wandschmuck' führt der Honorat die Helden. Freudig erklärt er: "Dies sind Waffen, die mir mein Ahn vermachte und die den Grundstock seiner Sammlung bildeten, einer überaus exquisiten Sammlung, die ich nun weiterführe! Beachtet den Schliff der Klingen, die wunderschön gearbeiteten Parierstangen ... einfach, elegant und doch gefährlich!"

Die drei Schwerter

Bei der obersten Klinge handelt es sich um ein recht einfaches Breitschwert. Es verfügt über eine gerade Klinge und eine Parierstange mit verschnörkelten Verzierungen. Kurz oberhalb des Heftes befindet sich im Metall der Klinge eine Vertiefung in Form eines fünfzackigen Sterns. Der Knauf ist am unteren Ende halbkugelförmig nach innen ausgebeult, fast so, als wäre dort einmal eine Kugel oder ein ähnliches Objekt angebracht gewesen.

Mophenor berichtet: "Dieses Schwert ist schon seit Genera-

tionen im Besitz meiner Familie, angeblich soll einer meiner Vorfahren damit einen Drachen erschlagen haben. Mit diesem Schwert begründete mein Ururgroßvater diese Waffensammlung, die ich nun weiterführe."

Das mittlere Schwert hat eine gerade, an den Rändern leicht gewellte Klinge. Die Parierstange zeigt zwei ineinander verschlungene Drachen, der Knauf besteht aus einem achteckigen Kristall von leicht blauer Farbe.

Mophenor erklärt: "Dieses Schwert stammt aus den Mholuren-Kriegen – beachtet den Wellenschliff und die überaus präzise gearbeitete Parierstange. Wer es geschmiedet hat, konnte bis heute nicht ermittelt werden, denn eine solche Arbeit ist bisher nur von neristischen oder g'rolmurischen Arbeiten bekannt – dieses Schwert ist aber weder aus der einen oder der anderen Fertigung!"

Das unterste Schwert sieht eher aus wie ein Säbel, denn es weist eine schwach gekrümmte Klinge auf, die in einer scharfen Spitze ausläuft. Trotzdem sind beide Kanten der Klinge scharf geschliffen. Bemerkenswert sind die Runen, die die Klinge bedecken, sowie eine Art Dämonenschädel, der Griff und Knauf des Schwertes bildet.

Hierzu erläutert Mophenor: "Eine bemerkenswerte Klinge – angeblich stammt sie aus einem Kampf zwischen Draydal und Imperiumstruppen; der Kampf soll sich in der Nähe von Xarxaron zugetragen haben. Die Runen konnten bisher nicht entziffert werden. Ich habe schon einige der besten Schriftkundigen befragt. Ich würde zu gerne wissen, was dort auf der Klinge geschrieben steht!"

Meisterinformationen: Was weder der Honorat, noch Alar Shukra oder die Helden wissen können – das oberste der Schwerter ist das gesuchte (sozusagen 'inaktive') Flammenschwert des Sternenprinzen! Wie es in die Hände des Honoraten kam, können Sie in der Vorgeschichte nachlesen. Wichtig ist in dieser Szene, dass Sie die Schwerter genau beschreiben – besonders jenes, um das es in diesem Abenteuer eigentlich geht. (Vergessen Sie aber die anderen zwei Schwerter darüber nicht.) Die Helden beziehungsweise die Spieler dürfen an dieser Stelle noch keinen Verdacht schöpfen, dass das gesuchte Schwert bereits vor ihnen an der Wand hängt. Allerdings sollte die Beschreibung so genau ausfallen, dass bei den Helden, sobald sie in der Weißen Krypta vom Diebstahl des Schwertes und dem fehlenden Eternium-Stern erfahren, der Pekuno fällt.

Versuchen Sie, die Ausführungen Mophenors rollenspielerisch etwas euphorisch darzustellen. Der Honorat liebt seine Waffensammlung und ist stolz darauf, sie jemandem zeigen zu können. Sollten sich die Helden für weitere Waffen interessieren, dann können Sie nach Belieben andere ausgefallene Stücke improvisieren.



Nachricht aus der Vergangenheit

Nachdem die Helden die Waffen ausgiebig bestaunt haben – Mophenor achtet darauf, dass sie nichts anfassen –, bittet der Honorat sie wieder zurück in den Salon. Bei einem Tee erläutert er ihnen sein Vorhaben: "Wie Ihr Euch sicherlich denken könnt, bin ich als Waffensammler selbstverständlich erpicht darauf, möglichst viele seltene und exotische Waffen in meinem Besitz zu sehen. Vor einiger Zeit wurde mir von einem anonymen Absender ein Holzkästchen in die Hände gespielt. Darin befand sich ein zerrissenes, vergilbtes und kaum noch leserliches Pergament sowie dieser Schlüssel ..."

Der Honorat greift nach einem Holzkästchen, öffnet es und legt das Pergament sowie eine handtellergroße Scheibe aus grünem Optrilith auf den Tisch. Der Silberschlüssel befindet sich in einer Halterung auf der Optrilith-Scheibe.

Meisterinformationen: Bei dem Pergament handelt es sich um die Nachricht der Baumeisterin B'ashmari an den Sternenprinzen Kupua – das Blatt selbst ist zerfetzt und nicht mehr vollständig leserlich (siehe **Das Pergament** auf S. 75). Die grüne Optrilith-Scheibe dient als Schlüssel zur ersten Tür der Weißen Krypta, mit dem Silberschlüssel kann B'ashmaris magotechnischer Golem ausgeschaltet werden. Die Scheibe hat einen Durchmesser von einer myranischen Hand und ist eineinhalb Finger dick. Sie ist komplett aus grünem Optrilith gefertigt und weist weder Einschlüsse noch Risse oder Kratzer auf. Bei dem Silberschlüssel handelt es sich um einen Bartschlüssel von vier Fingern Länge. Er ist schmucklos und klemmt zwischen zwei Erhebungen auf der Oberseite der Scheibe.

Wenn Sie als Meister Spaß an solchen Dingen haben, dann besorgen Sie sich einen alten, nicht mehr benötigten Bartschlüssel und besprühen diesen mit Silberlack. Als Optrilith-Scheibe genügt eine Holz- oder Pappscheibe in grüner Farbe. Achten Sie jedoch darauf, dass den Spielern eindeutig klargemacht wird, dass die Scheibe durchsichtig (!) ist, da dies eine entscheidende Rolle beim Öffnen der ersten Tür zur Krypta spielt.

Im Auftrag des Honoraten

Nachdem die Helden Pergament, Optrilith-Scheibe und Schlüssel eingehend betrachtet haben, fährt Mophenor mit seinen Ausführungen fort: "Kennt Ihr die Legende von den Sternenprinzen? Nein? Nun gut, ich erzähle Euch in Kürze, was Ihr wissen müsst. Vor vielen Jahrhunderten zogen die Sternenprinzen durch Myranor. Sie waren sehr mächtig, denn jeder von ihnen hatte ein besonderes Artefakt, in dem angeblich die Kräfte der Sterne wohnten. Jeder Stern verkörpert andere Fähigkeiten und Eigenschaften, und genauso waren auch diese Artefakte – jedes war anders, jedes hatte andere Aspekte. Die Sternenprinzen taten Gutes, halfen dem Volk, dienten aber immer der Sache des Thearchen. Und als eines Tages die Sternenprinzen verschwanden, waren auch ihre

Artefakte nicht mehr auffindbar. Man sagt, dass sie alle noch irgendwo versteckt sind. Viele haben danach gesucht, aber niemand hat sie bisher gefunden – so heißt es zumindest. Dieses Pergament hier scheint nun eine Spur zu einem dieser Artefakte zu sein – zu dem Flammenschwert, in dem sich die Kräfte des Sterns Xetobal verkörpern sollen. Für mich als Waffensammler war das natürlich eine Herausforderung. Und so schickte ich eine Expedition unter der Führung meines Vertrauten Paräker, einem Neristu, auf jene Ebene der Obeliskten, die in der Bergwelt der Windkämme liegt. Kontakt halten wir mit Hilfe des Kjabaal, den ihr gerettet und zu mir gebracht habt. Paräker scheint eine Art Tor gefunden zu haben und bat mich, zur Ebene zu kommen, um bei der Öffnung des Tores anwesend zu sein. Leider bin ich zur Zeit nicht abkömmlich, und daher möchte ich Euch beauftragen, in meinem Namen zur Ebene zu reisen, dort nach dem Rechten zu sehen und das Tor zu öffnen. Ihr habt Euren Mut und Eure Einsatzbereitschaft bereits unter Beweis gestellt, und da dies beides Aspekte des Xetobal sind, könnte ich mir keine besseren Vertreter vorstellen. Eure Belohnung wird großzügig ausfallen, wenn Ihr mir das Schwert bringt. Nehmt Ihr an?"

Meisterinformationen: Sollten die Helden nicht annehmen, könnte das Abenteuer hier bereits zu Ende sein – was wir natürlich nicht hoffen wollen. Nun könnten Sie sich als Meister natürlich fragen, wieso ein Honorat 'irgendwelchen dahergelaufenen' Helden diese Mission anvertraut. Die Antwort ist einfach: Zum einen braucht er wirklich Leute, denen er zutraut, das Schwert zu bergen. Denn Paräker hat nur Arbeiter, meist Sklaven, bei sich. Zum anderen hat der Kjabaal kleinlaut zugegeben, einige Details über die Expedition preisgegeben zu haben – der Honorat ist in einer Zwickmühle. Lässt er die Helden einfach wieder gehen, könnten sie sich mit den Informationen, die sie vom Kjabaal erhalten haben, an ein anderes Haus, vielleicht gar die Eupherban, wenden. Das will Mophenor unbedingt verhindern. Und wie kann man die Helden dazu bringen, nicht mit den Informationen handeln zu gehen? Indem man sie zu seinen Verbündeten macht! Und genau das versucht der Honorat nun ...

Je nach finanzieller Lage der Helden sollten Sie als Meister mit dem Lohn der Helden großzügig sein. Ein einfacher Söldner verdient circa 2 Aureal pro None (9 Tage), also wird der Honorat 10 bis 15 Aureal pro Person für einen erfolgreichen Abschluss der Mission anbieten.

Nehmen die Helden an, so versorgt der Honorat sie noch mit genügend Geld zum Einkauf der nötigen Ausrüstung. Weiterhin schickt er einen Bediensteten zum Hafen, wo am nächsten Morgen die Schraubengaleere *Stern von Daranel* in Richtung Vinerata ablegen soll. Die *Stern* fährt unter dem Banner des Hauses Kouramion und Mophenor will dafür sorgen, dass die Helden auf der Galeere eine Passage bis Louamar bekommen. Das Schiff liegt im Hafen an der Anlegestelle 'Pfeiler 27'.

Weiterhin erklärt er den Helden, dass sie sich in Louamar an den Händler Acertil wenden können, der ihnen für den weiteren

Weg b
und ge
Dienst
den H
Scher
mittle
nicht
bekan
die He
Acertil
er die
mitzun
sobald
dass di
Tage a
zusam

Am näc
Bereits
Treiber
Schau
Klänge
kündig
kommt
sicher
Im Du
einmal
ihnen
Mauere
knirsch
entdeck
eines E
Krache
Kiste fä

Meister
ist eine



Weg bis zur Ebene der Obeliskens entsprechende Anweisungen und geeignete Reittiere zur Verfügung stellen wird, da er in den Diensten des Hauses Kouramnion steht. Mophenor übergibt den Helden eine Abschrift des Pergaments sowie die Optrilith-Scheibe mit dem Schlüssel samt Holzkästchen. Denn er ahnt mittlerweile, dass diese Dinge eine Bedeutung haben und nicht nur aus Zufall in dem Kästchen lagen. Auch die bereits bekannte Münze mit seinem Siegel gibt er weiter, damit sich die Helden beim Kapitän der *Stern von Daranel*, beim Händler Acertil und auch bei Paräker ausweisen können. Dann entlässt er die Helden mit der Bitte, auch den verpuppten Kjabaal mitzunehmen und ihm eine Nachricht zukommen zu lassen, sobald das Schwert gefunden ist. Er weist außerdem darauf hin, dass die Verpuppung seines Boten noch ungefähr fünf bis sechs Tage anhalten wird – bis dahin sieht der Kjabaal aus wie ein zusammengeknülltes, dickes Tuch.

Die erste Belohnung

Meisterinformationen: Hiermit endet die erste Episode des Abenteuers – der Teil, der die Ereignisse in den Straßen Balan Cantaras und den Auftrag des Honoraten beinhaltet. Wir empfehlen für die Absolvierung dieser Episode die Vergabe von **75 AP** pro Charakter. Hinzu kommen für besondere Erlebnisse und von Ihnen präsentierte kleine Zwischensequenzen nochmals bis zu **50 AP**. Wenn die Helden die erworbenen AP sogleich umsetzen wollen, beachten Sie bitte die Regeln zur Talentsteigerung in **WM, S. 12**, ergänzt durch **MyMy, S. 126ff**. Denken Sie aber auch an die Regeln zur Steigerung von 'Speziellen Erfahrungen'. In diesem Fall dürfte es sich um *Orientierung (Stadt)*, *Überreden* und/oder *Überzeugen* und gegebenenfalls einige *Kampftalente* und *Gassenwissen* handeln.

Zweite Episode Zwischen Krysisirenis und Gol Uccara Die »Stern von Daranel«

Im Hafen

Am nächsten Tag beginnt für die Helden die Reise nach Norden. Bereits am frühen Morgen herrscht im Hafengebiet geschäftiges Treiben: Schiffe werden be- und entladen, Matrosen und Schauerleute eilen im Morgennebel hin und her, die dumpfen Klänge von Muschelhörnern und schrille Fanfarenstöße kündigen die Ankunft neuer Schiffe an. Ein leichter Wind kommt auf, der die Nebelfelder zerfasert und langsam aber sicher die Sicht über den Hafen ermöglicht.

Im Dunst des Morgens müssen sich die Helden zunächst einmal nach 'Pfeiler 27' durchfragen, den Weg dorthin kann ihnen jeder Matrose erklären. Doch als die Helden um eine Mauerecke biegen, um sich der Mole zu nähern, hören sie ein knirschendes Geräusch über sich. Als sie nach oben schauen, entdecken sie direkt über sich in zehn Schritt Höhe den Arm eines Entladungskrans, an dem eine große Holzkiste baumelt. Krachend reißt eines der Halteseile, dann noch eines, und die Kiste fällt zu Boden – direkt auf die Helden zu.

wendig. Ansonsten trifft die Kiste den (oder die) Unglücklichen mit **W6+5 TP**. Sobald die Kiste auf dem Boden aufschlägt, verteilt sich ihr Inhalt (Obst und Gemüse in nicht unbedingt zum Verzehr geeigneten Zustand) in einem Umkreis von zehn Schritt, und auch die Helden werden eventuell von faulendem Obst getroffen.

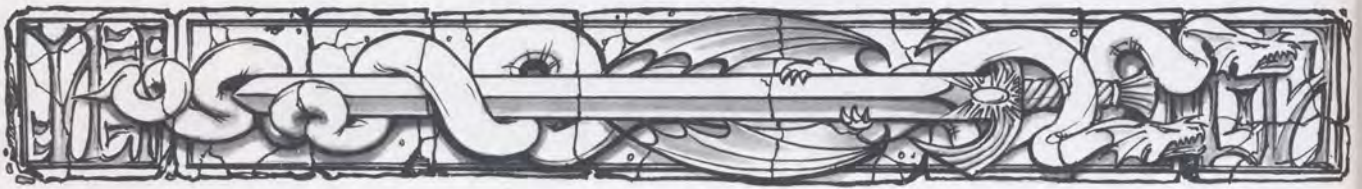
Dies *kann* ein von den Hjalldingern oder Hugar Ke'Kemesh arrangierter Anschlag auf das Leben der Helden gewesen sein, muss es aber nicht ...

Die »Stern von Daranel«

Die *Stern von Daranel*, eine imposante Schraubengaleere, liegt an der steinernen Hafenmauer; der Wimpel des Hauses Kouramnion weht im Wind – eine purpurne Flagge, auf der zwei silberne, gekreuzte Kentemen über einem silbernen Pflug zu sehen sind (nähere Informationen zur Galeere entnehmen Sie bitte dem grauen Kasten).

An Bord werden die Helden von Kapitän Tardiss erwartet. Wenn sie die Münze des Honoraten vorzeigen, begrüßt er sie freundlich, zeigt ihnen das Schiff und macht sie mit der Steuerfrau, der Amauna DaoLan, bekannt.

Meisterinformationen: Um der fallenden Kiste auszuweichen, ist eine *Körperbeherrschungs-* oder *Ausweichen*-Probe +3 not-



Weiterhin berichtet er, dass sich sein Schiffmechanikus vor zwei Stunden nicht einsatzfähig gemeldet habe und eine Ersatzperson kurzfristig nicht aufzutreiben sei. So sei er gezwungen, ohne den Mechanikus abzulegen, um den Zeitplan einzuhalten. Da ertönt ein lauter Ruf von der Mole und im letzten Augenblick springt ein Mann an Bord, der sich als 'Thalinomenes von Blacon' vorstellt und als Ersatzmechanikus eingesprungen ist. Dann stemmen sich die Sklaven auch schon auf dem Schraubendeck im Takt der Trommeln in die Antriebspedale. Majestätisch und mit zunehmender Geschwindigkeit legt die *Stern* ab und nimmt Kurs auf den Küstenkanal.

Meisterinformationen: Thalinomenes ist beileibe kein Mechanikus, sondern ein Agent Hugar Ke'Kemeshs, der den Kjabaal entführen soll. Ke'Kemesch weiß nicht, dass der Kjabaal bereits verpuppt ist und mittlerweile auch das Wissen um die Nachricht verloren hat. Thalinomenes wird versuchen, den Kjabaal schnellstmöglich an sich zu bringen, und lungert, bis er enttarnt wird, immer in der Nähe der Ausrüstung der Helden herum (mehr dazu im Abschnitt **Der Algengründler** auf Seite 22).

Die »Stern von Daranel«

Die *Stern* ist ein schraubengetriebenes Kurier- und Patrouillenboot. Solche schnellen und wendigen Boote werden von den Optimatenhäusern meistens für eilige Fahrten eingesetzt, ursprünglich wurden sie jedoch für militärische Zwecke entwickelt. Sie eignen sich besonders gut für Fahrten in ruhigen Gewässern, also auf dem Küstenkanal, den Orismanis und der Küste des Meeres der Schwimmenden Inseln. In dieser Funktion werden sie auch von der imperialen Flotte eingesetzt.

Die große Wendigkeit und die hohe Geschwindigkeit dieser Boote wird durch ihre schlanke Bauform und ihren geringen Tiefgang von nur 8 Spann erreicht. Hauptursache für die guten nautischen Eigenschaften sind jedoch die seitlich am Rumpf eingelassenen Halbröhren (1) und die darin verlaufenden Antriebsspindeln (2). Diese Halbröhren verjüngen sich dabei zum Heck hin, damit eine höhere Strömungsgeschwindigkeit erreicht wird. Jede der beiden Antriebsspindeln wird von 15 Sklaven angetrieben, die im Unterdeck in je einer Reihe (6) nebeneinander sitzen. Die Kraftübertragung auf die Schrauben erfolgt dabei mit Hilfe von Zahnrädern an beiden Enden der Pedalstange (9). Die Sitzreihen der Pedalo-Sklaven sind im Unterdeck (auch Schraubendeck genannt) untergebracht und durch eine mit Stroh gefüllte Doppelwand (7) voneinander getrennt. Sowohl für die Steuerbord- als auch für die Backbordseite ist ein eigener taktgebender Trommler (5), der Tageru, zuständig. Die Tagerus sitzen im Heck (4), direkt unter dem Steueraufbau. Das Schraubendeck weist nur eine Deckenhöhe von 1,5 Schritt auf, Ausnahmen bilden die Räume unter den Deckaufbauten, die eine Deckenhöhe von 2 Schritt haben. Wegen der geringen Höhe des Schraubendecks ist es den Sklaven nicht möglich, ihren Pedalplatz aufrecht zu erreichen. Aus diesem Grund nehmen das Einnehmen und Verlassen der Pedalplätze eine recht lange Zeitspanne in Anspruch. Außerdem ist es üblich, auf diesen Booten

die Pedalo-Sklaven nicht anzuketten, da eine schnelle Flucht praktisch nicht möglich ist. Der einzige Einstieg zum Schraubendeck (10, 14) liegt unmittelbar hinter dem mit einer großen, drehbaren Bela (12) bestückten Bugaufbau. Innerhalb dieses Aufbaus befinden sich zwei Lagerräume (11), in denen neben der wenigen Fracht auch Waffen und Proviant untergebracht sind. Der Aufbau selbst ist über eine Treppe erreichbar (13).

Auf dem Oberdeck sind zusätzlich zu den Bug- und Heckaufbauten zwei Zelte installiert, die als Schlafräume für den Kapitän und seine drei Offiziere (15) sowie für die zehn Seesoldaten (16) dienen. Jede Kirene (5 Seesoldaten) wird von einem Offizier geführt und ist im Falle eines Kampfes für die Verteidigung einer Schiffsseite zuständig. Der dritte Offizier ist der Steuermann, der zusammen mit dem Kapitän das Boot vom Heckaufbau, der ebenfalls über eine Treppe (17) zu erreichen ist, her steuert. Dazu dient neben einem über Seilzüge gesteuerten Ruder (3, 8, 19) auch ein Sprachrohr (20), mit dem der Kapitän den Tagerus die Befehle übermittelt. Diese schlagen bei scharfen Wendemanövern einen unterschiedlichen Takt an, so dass die Antriebsspindeln unterschiedlich starken Vortrieb erzeugen. Üblicherweise ist zur Wartung des Antriebsmechanismus, der Bugbela und der beiden kleinere Heckbelari (18) auch ein Mechanikus an Bord.

Technische Daten:

Takelage: ein Hilfsmast

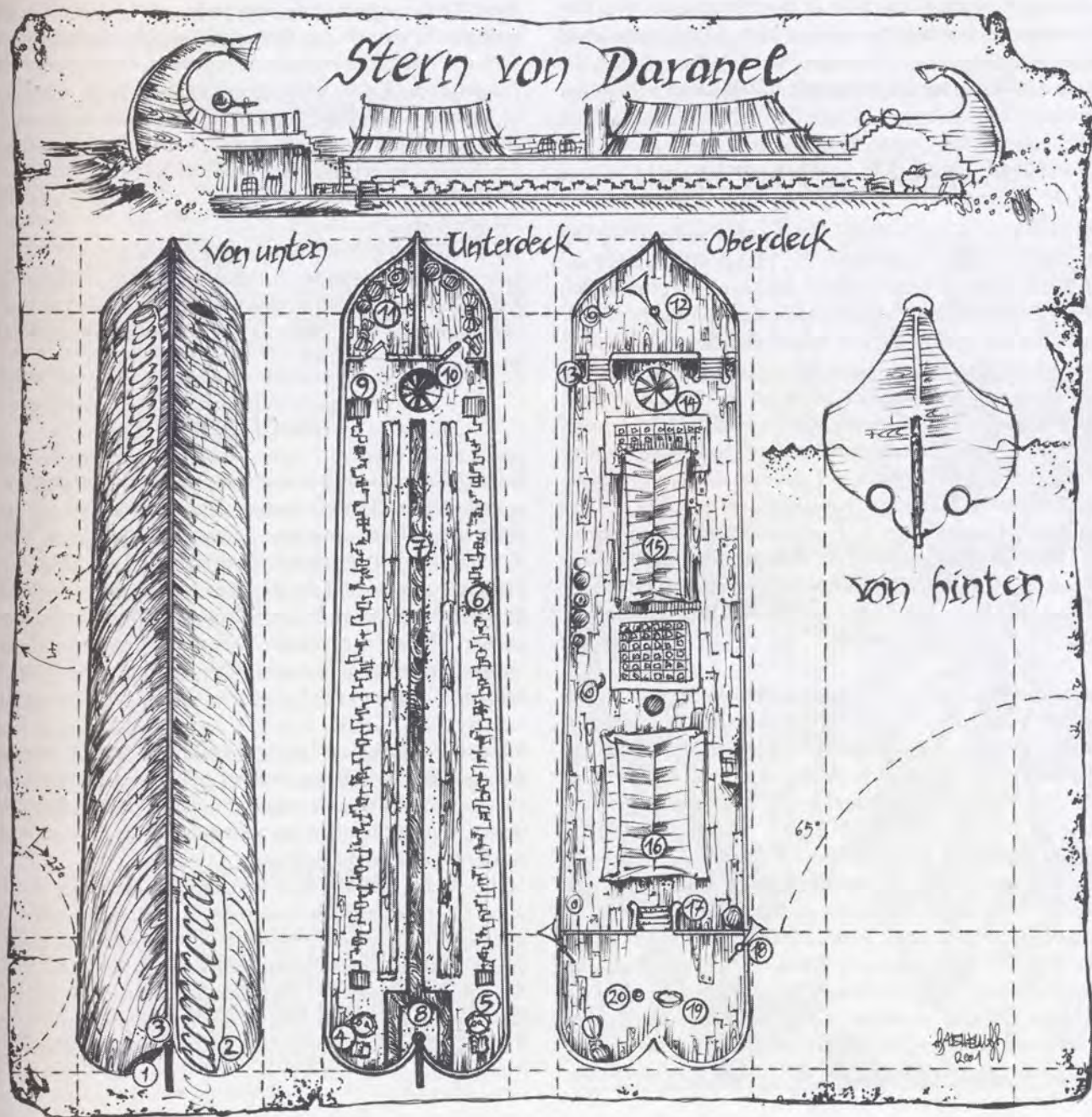
Länge: 25 Schritt, **Breite:** 6 Schritt, **Tiefgang:** 1,6 Schritt

Besatzung: 30 Pedalo-Sklaven, 1 Mechanikus, 3 Offiziere, 2 Tagerus, 10 Krieger, 1 Kapitän

Beweglichkeit: extrem hoch

Preis: für Helden unerschwinglich

Geschwindigkeit: 10–15 Meilen pro Stunde Marschgeschwindigkeit, kurzzeitig (max. 10 Minuten) bis zu 22 Meilen pro Stunde



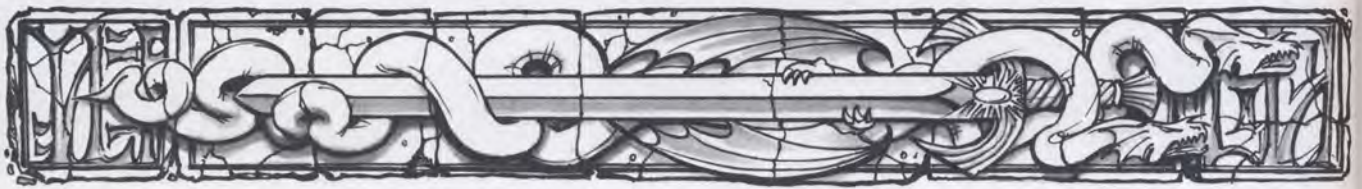
Auf dem Küstenkanal

Die Helden können nun sehr genau die Hafenanlagen mit den verschiedenen Schiffstypen, den beweglichen Kränen, den Hausbooten der Händler und die schwimmenden Vergnügungsstätten betrachten. Schließlich ragt vor ihnen die imposante Silhouette des Chrysis-Tempels viele Dutzend Schritt hoch in den dunstigen Morgenhimmel.

Die Fahrt führt zunächst am Tempel vorbei, der wie meistens von unzähligen Hausbooten und schwimmenden Basaren umlagert ist. Viele durcheinanderschreiende Stimmen dringen an die Ohren der Helden und der Geruch nach Meer und

Brackwasser, Fisch und exotischen Gewürzen liegt in der Luft. Das Stampfen der Schraubenlager im Bauch des Schiffes lässt das Deck rhythmisch vibrieren, während die *Stern* langsam die äußeren Bezirke Balan Cantaras passiert. Trutzig recken sich die Zollfestungen in den Morgennebel und die Shinxir-Gardisten grüßen zur Galeere herüber. Mit ölig klingenden Flügelschlägen schiebt sich ein Insektopter aus dem Dunst, zieht eine Schleife über der *Stern*, um dann auf der nächstgelegenen Zollfestung zu landen.

Die Schraubengaleere erreicht nach etwa zwei Stunden den Abzweig nach Westen zu jener Lagune, die ins Meer der Schwimmenden Inseln führt, hält sich aber



weiter nach Norden und fährt in den Küstenkanal ein. Der Küstenkanal selbst besteht aus einer Vielzahl von natürlichen Fahrrinnen, Lagunen, Nehrungen, und Brackwasserseen, die durch künstlich angelegte Kanäle miteinander verbunden sind.

Ein Weihefest für Chrysir

Am Abend des ersten Reisetags auf dem Küstenkanal legt die *Stern von Daranel* an den Stegen des Hafens von Rashkor an. Der kleine Hafen im Inneren einer Lagune ist bunt geschmückt, überall sind durch den Dunst der Abenddämmerung Lichter zu sehen und viel Volk ist auf den Wegen und Stegen unterwegs. Amaunische Musikanten spielen Melodien voller Leidenschaft und singen von der Unberechenbarkeit von Meer und Wetter, und einige Loualil geben als Kontrapunkt schwermütige Lieder zum besten. Die meisten Bewohner haben sich vor dem Chrysir-Tempel versammelt, der wie eine Miniatur-Ausgabe des Heiligtums in Krysirenis aussieht und auf einer kleinen künstlichen Insel inmitten der Lagune steht. Auf Anfragen wird den Helden erklärt, dass heute ein Weihefest stattfindet, an dem Chrysir als Herr über Wind und Nebel geehrt wird. Zahlreiche Passanten fordern die Helden auf, an den Wasserspielen zu Ehren des Gottes teilzunehmen.

Meisterinformationen: Als Disziplinen der Wasserspiele stehen Wettschwimmen, eine fingierte Unterwasserjagd, Turmspringen von einer Leuchtfuerplattform und ein Wasserballspiel auf dem Programm. Alle Wettbewerbe finden in der mit Fackeln und Laternen ausgeleuchteten Lagune statt. Leuchtsteine spenden auch unter der Wasseroberfläche Licht.

Auf eine detaillierte Beschreibung der Disziplinen wollen wir hier allerdings verzichten. Die Ausarbeitung liegt ganz in den Händen des Spielleiters, da dieser das Weihefest auf seine Heldengruppe abstimmen sollte. Beachten Sie auf jeden Fall etwaige Spezialisierungen des Talents *Schwimmen*. Falls die Helden nicht an den Spielen teilnehmen wollen, erleben sie auf jeden Fall eine unruhige Nacht mit ebenso unruhigem Schlaf (eine derartige Feier ist feucht, fröhlich – und laut!), bevor es am nächsten Morgen mit der *Stern von Daranel* weiter den Küstenkanal hinaufgeht.

Der Algengründer

Plötzlich stoppen die Antriebsspindeln, Schmerzensschreie hallen aus dem Schraubendeck hinüber. Kapitän Tardiss schaut über die Reling und schüttelt verärgert den Kopf.

"Ein Algengründer", meint er zu den Helden. "Diese Drecksbiester verhaken sich immer wieder mit ihren Tentakeln in den Spindeln. Da muss der Mechanikus runter und die Tentakel lösen, ohne die Spindeln zu beschädigen!"

Meisterinformationen: Dies ist tatsächlich eine Aufgabe für den Schiffsmechanikus – Pech für Ke'Kemeshs

Agent Thalinenomes, denn er versteht von Mechanik nicht das geringste. Er versucht sein Bestes, doch ohne Erfolg. Irgendwann wird der Kapitän misstrauisch und treibt Thalinenomes mit Fragen in die Enge. Wenn es gar nicht mehr zu vermeiden ist, gibt der Spion seine Tarnung auf und versucht mit einem gewagten Manöver, eventuell auch durch Geiselnahme, an den Kjabaal zu gelangen und sich mit dem nachgeschleppten Beiboot vom Schiff zu entfernen – ein verzweifelter und aussichtsloser Unterfangen.

Wird der Spion gestellt, zieht er eine Bela und kämpft um sein Leben. Sollten die Helden ihn lebend überwältigen, zerbeißt er eine Kapsel mit schnell wirkendem Gift, das einen sofortigen, von Krämpfen und Bluthusten begleiteten Herzstillstand auslöst.

Tauchgang

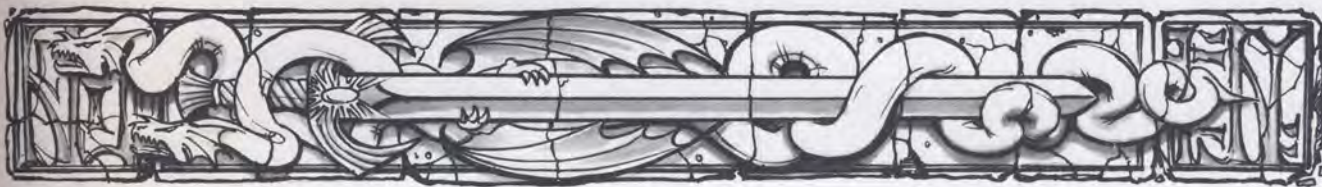
Kapitän Tardiss wendet sich nun an die Helden und bittet diese, anstelle des falschen Mechanikus unter die *Stern* zu tauchen. Sollte ein geübter Schwimmer unter den Helden sein, stellt der Tauchgang kein Problem dar. Kann kein Held gut genug (TaW 7) schwimmen, so holt der Kapitän einen mit Wasser gefüllten Glasbehälter mit einem Szirri-Szirri (siehe unten) hervor. Dazu erklärt er: "Dies ist ein bereits altes Exemplar und es ist kaum noch zu gebrauchen. Wenn ihr es nutzt, könnt ihr es hinterher behalten, wenn ihr wollt."

Meisterinformationen: Der tauchende Held kann mittels einer gelungenen *Mechanik*-Probe und drei gelungenen FF-Proben die abgerissenen Tentakel des Algengründers entfernen. Wenn Sie wollen, können Sie allerdings auch während des Tauchens noch einen Alligator auftauchen lassen ...

Mehr zu den Szirri-Szirri und einem Tauchgang mittels dieser Unterwasserwesen finden Sie in WM, S. 127, sowie im Abenteuer *Vergessene Tiefen* in S/X, S. 110ff. Allerdings spendet dieser Szirri-Szirri aufgrund seines hohen Alters nur noch Atemluft für 1W6+2 SR. Nach dem Tauchgang kann der Held die Glasglocke mit dem Szirri-Szirri tatsächlich behalten; der Kapitän gibt dem Helden sogar noch Szirri-Szirri-Futter für ein Oktal dazu.

Ankunft in Louamar

Das Kurierschiff trifft am Abend in Louamar ein. Von den Türmen des Landviertels leuchten Fackeln und Leuchtsteine, und auch unter Wasser, in den Behausungen der Loualil, ist der Schein von Leuchtsteinen zu sehen. Die schneckenförmig gewundenen Türme aus Weißstein ragen wie glitzernde Speere aus der Wasseroberfläche. Auf den Brücken, die die Türme verbinden, funkeln Mosaik von atemberaubender Kunstfertigkeit in rot, grün und türkis. Imposant liegt eine große Schraubengaleere am Kai, die Fahne mit dem Symbol einer silbernen Lyra in goldenen Blüten auf grünem Feld flattert im Wind – ein Schiff des Hauses Illacrien. Kapitän Tardiss lässt die



Stern beidrehen und auf eine Mole zulaufen, die mit der Flagge des Hauses Kouramnion geschmückt ist.

HenRa, der Amaunír

Als die *Stern* das Anlegemanöver beendet hat, verabschiedet Kapitän Tardiss die Helden und erwähnt, dass er am nächsten Tag nach Vinerata weiterfahren und dort einige Tage auf Reede liegen bleiben werde. Er bedankt sich nochmals für die angenehme Reise und die Hilfe.

Als die Helden dann von Bord gehen, tritt ihnen in unterwürfiger Pose ein älterer Amaunír entgegen, der sich HenRa nennt und den Helden anbietet, sie in der Stadt herumzuführen.

HenRa drängt die Helden, sich ihm anzuschließen, da es "im wunderschönen Louamar so viel zu sehen gibt" ...

Meisterinformationen: HenRas Alter ist schwer zu schätzen, sein Fell ist an einigen Stellen bereits ergraut, aber seine Augen sind sehr lebhaft. Er hinkt und zieht den Schwanz hinter sich her, als wäre dieser kraftlos. Gekleidet ist der Amaunír in derbe Matrosenkleidung, die mit Flecken übersät ist.

Sollten die Helden erwähnen, dass sie sich zum Haus des Händlers Acertil begeben wollen, so ist HenRa natürlich bereit, die Helden "gegen eine kleine Spende" dorthin zu führen. Der Amaunír führt die Helden allerdings zunächst zum Zentrum Louamars, dem Kristallplatz. Er erklärt dazu, dass jeder Reisende diesen Platz einmal in seinem Leben gesehen haben müsse. Wollen die Helden aber direkt zum Hause des Händlers, so murren HenRa kurz ... und führt die Helden – ob eines "zufälligen Umweges" – trotzdem zum Kristallplatz.

Der Kristallplatz

Der Kristallplatz im Zentrum Louamars besteht aus einer Ansammlung von Kristallblöcken, die als Bänke, Verkaufsstände und Rednerpulte dienen. Alle Kristalle sind unterschiedlich groß und von ebenso differierender Form. Der kleinste der Kristalle mag so groß wie ein Wassereimer sein, der größte von ihnen ragt fast drei Schritt in die Höhe. Alle Kristalle glühen aus ihrem Kern heraus in einem warmen, flackernden Gelb, das den Platz in ein angenehmes Licht taucht. In der Mitte des Platzes gruppieren sich mehrere hüfthohe Kristalle ringförmig um einen etwas größeren, der mit Muscheln verziert ist.

Auf dem Kristallplatz hat sich eine Menschenmenge versammelt, die gebannt einem älteren Loualil mit wirr abstehenden Haaren lauscht, der auf dem muschelverzierten Kristall in der Mitte und mit getragener Stimme Geschichten erzählt. Neben ihm kauert ein Satyar in einem farbenfrohen Narren-Kostüm. Als die Helden auf dem Platz ankommen, können sie noch dem Schluss einer Geschichte lauschen.

Meisterinformationen: Als die Helden den Platz betreten, hören sie zunächst nur die Worte "Sternenprinz" und "flammendes Schwert", die hoffentlich ihr Interesse wecken.

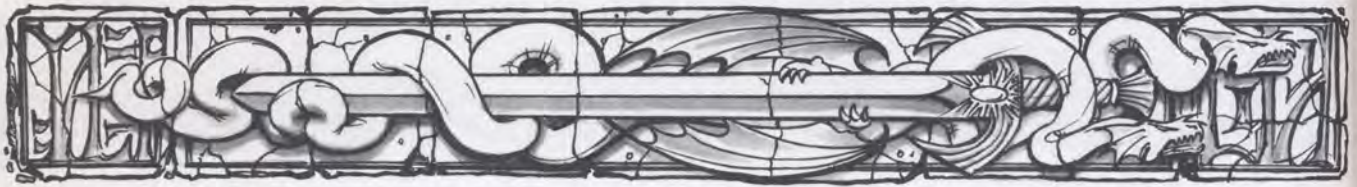
Der Schluss der Geschichte lautet wie folgt: "... und dann kam der Sternenprinz mit dem flammenden Schwert emporgestiegen aus den Tiefen des Meeres, Efhardh selbst hatte ihn geschickt um Gericht zu halten. Und er vernichtete jene, die die See und ihre Bewohner quälten und sein Schwert hielt reiche Ernte. So gewaltig war der Zorn des Sternenprinzen, dass er in seiner Wut auch nicht vor den Unschuldigen Halt machte. Und Efhardh bedauerte, dass er ihn gerufen hatte. Da entrückte Ma'ada den Krieger mit dem Flammenschwert, und er verschwand. So tat sie es mit allen Sternenprinzen und ihren magischen Artefakten, so dass heute nichts mehr von ihnen übrig ist, außer den Geschichten und Liedern. So endet nun auch diese Geschichte, und ich hoffe, dass sie Euch allen gefallen hat."



Mauoní, der Geschichtenerzähler

Als der Loualil geendet hat, applaudieren die Zuhörer und der Satyar hüpfte zwischen ihnen umher und bittet um Spenden, die er in einem alten Bronzehelm sammelt. Dann verstreut sich die Menge. Wenn die Helden den Loualil über die Legende des Sternenprinzen befragen wollen, so ist nun Gelegenheit dazu. Ansonsten drängt HenRa die Helden zum Weitergehen.

Meisterinformationen: Mauoni, der Geschichtenerzähler, ist ein sehr alter Loualil, der bereits sein Leben lang in Louamar wohnt. Der Loualil ist sehr schlank und grazil gebaut und vom Alter ein wenig gebeugt. Seine



Augen blicken etwas trübe, aber seine Stimme hat ein fesselndes Timbre. Während er erzählt, sind seine tentakelartigen Haare ständig in Bewegung.

Die Helden sollten sich mit dem Loualil unterhalten, da sie bei ihm Informationen bekommen, die ihnen helfen können, den Eingang zur Weißen Krypta zu öffnen. Folgende Informationen kann er ihnen geben:

—Die Sternenprinzen waren mächtige Halbgötter (falsch).

—Als die Sternenprinzen zu den Göttern entrückt wurden, verschwanden auch ihre magischen Waffen (falsch).

—Der Sternenprinz Kupua war ein egoistischer, brutaler Kämpfer (hin und wieder wahr).

—Sein Grabmal wurde nie gefunden (wahr) und das Tor zum Grab soll im Schein der grünen Sonne liegen (Hinweis auf den Öffnungsmechanismus des Eingangs zu Krypta).

—Die Grüne Sonne ist ein Artefakt, das dem Sternenprinzen einst von Louagha dem Silbernen, einem weisen Loualil, zum Geschenk gemacht wurde (damit ist die grüne Optrilith-Scheibe gemeint; allerdings handelt es sich hier um ein altes Loualil-Märchen, woher die Scheibe tatsächlich stammt, ist unbekannt).

Die Grüne Sonne

Sollten die Helden nicht von alleine auf die Idee kommen, dass die Scheibe gemeint ist, so zeigt Maouni auf jenen Helden, der die Scheibe bei sich trägt und spricht ihn an: "Sonnenträger, zeige mir doch das Artefakt – damit ich erkennen kann, dass die alten Geschichten tatsächlich wahr sind."

Zeigt der Held dem Loualil dann die Optrilith-Scheibe, so nimmt dieser das Artefakt ehrfurchtsvoll in die schlanken Hände, dreht und wendet es, schaut hindurch, nickt mehrmals und gibt es dem Helden dann mit den Worten "Ich danke dir – ich hoffe, du gebrauchst es gut!" wieder zurück.

Meisterinformationen: Was genau es mit dieser Scheibe auf sich hat, vermögen die Helden dem Geschichtenerzähler nicht zu entlocken. Jeden Versuch wimmelt der Alte mit den Worten "Ihr werdet es wissen, wenn die Zeit gekommen ist!" ab. Allerdings fällt einem der Helden bei einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe +3 auf, dass das Licht einer nahen Fackel einen kleinen grünen Lichtkegel durch die Scheibe hindurch wirft. Dieser Kegel ist aber nur für Sekundenbruchteile sichtbar, da Maouni die Scheibe in seinen Händen hin und her dreht. Sollten die Helden dem Loualil die Scheibe nicht übergeben oder sie ihm vielleicht überhaupt nicht zeigen wollen, verabschiedet sich der Geschichtenerzähler nach einer kurzen Unterhaltung von ihnen. Vorher aber erklärt er: "Der Schlüssel liegt auf der Grünen Sonne, aber die Grüne Sonne ist der Schlüssel!"

Das Haus des Händlers

HeRa führt die Helden nun zielstrebig zum Haus des Händlers Acertil. Das Haus liegt etwas außerhalb

der eigentlichen Stadt am Rande des Sumpfes. Es ist recht groß, zweistöckig und besitzt einen steinernen Sockel sowie ein Satteldach. Hinter dem Haus ist in der Dämmerung eine Art Pferch aus Bambusrohren zu sehen, in dem große, spinnenartige Tiere, die dumpfe, klickende Laute von sich geben, gemächlich auf und ab schreiten.

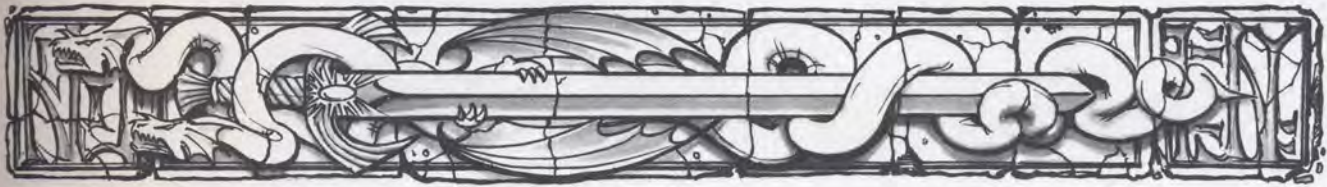
Meisterinformation: Der Pferch misst dreißig Schritt im Quadrat und ist mit einem dreieinhalb Schritt hohen Gatterzaun aus dicken Bambusrohren umgeben. Bei den Tieren handelt es sich um eine Rote Ne'war, Chimärenwesen, die man auch 'Sumpfschreiter' nennt. Falls sich die Helden die Tiere ansehen wollen, bevor sie an die Tür des Hauses klopfen, entnehmen Sie die Beschreibung der Chimären dem Kasten **Die Ne'war** auf Seite 25.

Acertil, der Händler

Wenn die Helden anklopfen, öffnet ein buckliger Diener die Tür des Hauses und bittet die Helden herein, nachdem sie sich vorgestellt und ihre Mission geschildert oder die Münze des Mophenor serr Kouramnions vorgezeigt haben. Der Diener, anhand seiner Tätowierung im Gesicht eindeutig als Sklave zu erkennen, führt die Helden in das Arbeitszimmer des Händlers.

Acertil, ein hagerer freundlicher Mann mittleren Alters, dessen kleine 'Schweinsäuglein' inmitten von unzähligen Runzeln liegen, hört sich die Geschichte der Helden an und verspricht ihnen, dass er die 'Freunde seines Freundes' Mophenor serr Kouramnion natürlich unterstützen wird. Der Händler bietet den Helden weiterhin an, in seinem Haus zu übernachten, ein Angebot, das diese sicherlich annehmen werden.

Meisterinformation: Die Helden können von Acertil im Laufe des Gesprächs erfahren, dass auch Parákerts Expedition von Louamar aus aufbrach und ebenfalls von Acertil ausgerüstet wurde. Über den Stand der Dinge bei den Ausgrabungen weiß der Händler jedoch nichts. Er hat auch keine Ahnung von der Existenz des Kjabaal. Acertil sagt den Helden zu, für einen kundigen Führer durch die Uccara-Senke zu sorgen – ein Mitglied des *Cirkels der Sumpfspäher*, der die Helden sicher durch die Senke bis zu einer kleinen Reisbauerndomäne namens Gol Uccara führen kann. Wie es von dort aus weitergeht, weiß er allerdings nicht, da er bisher noch nie diesen Ort besucht hat. Er hat lediglich gehört, dass von Gol Uccara aus mehrere Pfade in die Windkämme führen. Das beste sei es, sich in Gol Uccara selbst um einen Führer für den weiteren Weg zu kümmern, da der Sumpfspäher, der die Helden begleitet, mit den Ne'war nach Louamar zurückkehren muss. Wenn die Helden wissen wollen, was denn die Ne'war sind, führt Acertil die Helden nach draußen zu dem Pferch und zeigt ihnen die Chimären. Auch in diesem Fall entnehmen Sie die Beschreibung der Chimären dem Kasten **Die Ne'war**.



Die Ne'war oder Sumpfschreiter

Einst wurden die Ne'war als geeignete Reittiere für Optimaten in sumpfigem Gelände und bei der Jagd nach Reißlurchen gezüchtet. Im Laufe der Zeit stellten die Optimaten dieses Vergnügen jedoch ein und die Sumpfschreiter wurden in den Dienst von Händlern und Sumpfspähern gestellt. Die Chimären sind vermehrungsfähig und es gibt in der Uccara-Senke einen Gebäudekomplex, der *Newarium* genannt wird und in dem sich spezialisierte Sumpfspäher mit der Aufzucht, Pflege und der Ausbildung junger Sumpfschreiter beschäftigen.

Die Ne'war sehen wie riesige Weberknechte aus, mit rotvioletter Schuppenhaut und großen grünen Facettenaugen über stumpfen Mandibeln. Sie sind sehr genügsam und flüchten bei Gefahr lieber, als zu kämpfen. Der krumme Rücken der Ne'war eignet sich nur bedingt zum Befestigen eines Sattels. Normalerweise tragen die Chimären ein Gestell, von dem auf jeder Seite ein Tragekorb herunterhängt, der bequem Platz für bis zu zwei Personen bietet. Gelenkt werden die Sumpfschreiter durch festes Klopfen auf die Schädeldecke, was normalerweise mittels eines Bambusstabes erfolgt. Je schneller man klopft, desto schneller laufen auch die Chimären. Klopfen auf die rechte oder linke Kopfhälfte zeigt die Richtung an, in die die Reise gehen soll.

Die Legende vom Sternenprinzen

Nachdem die Helden zusammen mit Acertil ein reichhaltiges Mahl zu sich genommen haben, bekommt der Händler Besuch: Ein bunt gekleideter junger Mann tritt ins Zimmer, der eine Lyra mit sich trägt. Acertil begrüßt ihn freudig und stellt ihn als seinen Neffen Laernion vor. Der junge Mann gesellt sich

zu den Helden und erzählt ihnen, dass er als angehender Legendensänger durch die Lande zieht. Dabei rühmt er sich, 'alle Legenden der Vergangenheit und Gegenwart' zu kennen.

Meisterinformationen: Kommen die Helden von selbst auf die Idee, Laernion nach der Legende vom Sternenprinzen zu fragen, so erzählt er ihnen die unten stehende Geschichte. Geschieht dies nicht, erklärt der Legendensänger, dass er 'eine wundervolle neue Geschichte' gehört habe, die er nun vortragen wolle. So oder so sollten die Helden die Geschichte hören, weil in ihr ein Hinweis versteckt ist, wie eine der Türen innerhalb der Weißen Krypta zu öffnen ist.

Laernion setzt sich auf einem Hocker in Pose und beginnt, auf seinem Instrument zu spielen. Dazu rezitiert er mit voller, melodischer Stimme die folgenden Zeilen:

*Höret Leute, die Geschichte, von des Sternenprinzen Mut,
von dem Dunkel und dem Lichte und des Schwertes blauer Glut.
Am Rand des großen Waldes lebte die scheußlich' Drachenkreatur,
die Feuer spie und Schrecken webte um Menschen, Tiere und Natur.
Drei Köpfe trug das Ungeheuer auf seinem dunklen Schuppenleib,
des Drachen Blutzoll war sehr teuer, verlangt pro None er ein Weib.
Der Sternenprinz erfuhr dies auch und zog hinaus, den Drach' zu schlagen.
Er stellte sich dem Schreckenshauch und wollt die schwere Bürde tragen.
Den ersten Kopf trennte der Krieger vom Rumpf mit einem schnellen Streich
Und sprang behände wie ein Tiger aus des Drachen Blickbereich.
Des Drachen Lohe spie ins Leere, der Krallenfuß bezwang ihn nicht,
der Sternenprinz mit Shinxirs Ehre lachte dem Schrecken ins Gesicht.
Dann sprang er voll des Ungestüms, die Flammenklinge hoch erhoben,
zum zweiten Kopf des Ungetüms und ließ der Klinge Flammen toben.
Mit Kraft stieß er die Flammenklinge in des Drachen Rachenzwingel,
auch dieser Kopf fiel wie das Korn unter des grimmen Schnitters Zorn.
Des dritten Kopfes Schuppenwand zerbarst unter der Schläge Wut,
die Kreatur sank auf das Land in einem See aus Schleim und Blut.
Da reckt der Sternenprinz die Klingen voll des Triumphs zum Himmelszelt,
Auf ewig woll'n wir von ihm singen, dem größten Krieger dieser Welt.*

Die Uccara-Senke

Allgemeines zur Uccara-Senke

Die westliche (Binnenmeer-)Küste Canteras besteht zum größten Teil aus einem großen Sumpfgebiet. Die Lagunen und Flüsse reichen tief bis ins Binnenland und bilden zum Teil mit dem Küstenkanal natürliche Fahrrinnen, und ein ständiger Dunst liegt über dem Land.

Auf halber Strecke zwischen Vinerata und Balan Cantara liegt im Dreieck zwischen Louamar an der Küste und den Ausläufern der Bergketten von Windkämmen und Lichterhöhen die Uccara-Senke: Bambuswälder, Riesenfarne, gewaltige Mangroven und gestürzte Baumriesen prägen die Vegetation; Brackwasserteiche und plötzlich endende

Nehrungen und Lagunen erschweren die Reise durch das Gebiet, doch es gibt auch trockene Stellen festen Untergrundes, auf denen sich Leben in vielerlei Form tummelt.

Auch die Tierwelt der Uccara-Senke wird von der urtümlichen Wildheit des Landstriches geprägt: Sumpfdrahen, Wasserschlangen, Kaimane, Riesenlibellen und der gefährliche Reißlurch sind hier beheimatet. Nur wenige (fast sichere) Wege führen durch die Senke zum Rand der Gebirge, aber die Jäger von Kaimanen und Uccara-Salamandern nehmen die gefährliche Reise durch die Senke auf sich, um in Louamar ihre Waren umschlagen zu können. Es gibt zahlreiche Kundige, die sich in den Küstensümpfen auskennen und



die größtenteils im einflussreichen *Cirkel der Sumpfspäher* zusammengeschlossen sind.

Doch auch diese erfahrenen Gesellen meiden die **Bannzonen**, die überall in den Sümpfen verteilt sind: Gebiete, die man nach den lokalen Überlieferungen nicht betreten darf, ohne eines schrecklichen Todes zu sterben. Die Bannzonen sind durch warnende Stelen und Palisadenzäune begrenzt, die teilweise nah beieinander, meist jedoch bis zu fünfzig Schritt voneinander entfernt aufgestellt wurden. Wer sie einst in den sumpfigen Boden rammte, ist in den Liedern und Geschichten ebenso wenig überliefert wie der Grund – man weiß nicht, ob die Bannzonen geschaffen wurden, um Neugierige draußen oder 'etwas' drinnen zu halten.

Eine weitere, eher nur Ansässigen bekannte Kuriosität ist der **Uccaraja-Hügel**. Der Legende nach trafen sich hier einst die Göttin Raja und der Goldene Uccarai, ein Bote aus dem Gefolge des Brajan, und verbrachten einen Tag und eine Nacht miteinander. Sie suchten sich absichtlich dieses etwas trostlose Fleckchen aus, damit keiner der Götter auf die Idee kommen würde, sie hier zu suchen. Doch nachdem Raja das

Land in Augenschein genommen hatte, verweigerte sie sich dem Uccarai. Daraufhin ließ dieser einen Hügel errichten, der wie ein Kegel aus der Landschaft wuchs und von dessen Kuppe man einen weiten Blick über die Senke hatte. Auf der Spitze des Hügel vergnügten sich die beiden, und als sie wieder gingen, blieb der Hügel zurück. Soweit die Legende ... heute gilt der Uccaraja-Hügel als Wegmarke bei der Reise durch die Senke und als Nistplatz zahlreicher Vogelarten.

Die Uccara-Senke in diesem Abenteuer

Um die Reise durch die Senke nicht unnötig aufzublähen, finden Sie im Folgenden lediglich die für das Abenteuer relevanten Szenen und einige Stimmungsbeschreibungen. Natürlich steht es Ihnen frei, die Reisetage in eigener Regie weiter auszuschmücken (und wenn Ihre Helden bislang noch durch keinen größeren Sumpf marschiert sind, *sollten* Sie es tun). Dazu können weitere Begegnungen mit wilden Tieren, das Passieren halb im Boden versunkener Ruinen, Treffen mit Jägern oder anderen Reisenden oder ein plötzlicher Wetterumschwung gehören.

Die Reise beginnt

Am nächsten Morgen macht Acertil die Helden nach einem reichhaltigen Frühstück mit dem Sumpfspäher Coday bekannt (siehe Beschreibung im Anhang auf Seite 71), der die Charaktere begleiten wird. Coday erklärt den Helden die Reiseroute und meint, dass die Reise wahrscheinlich drei bis vier Tage dauern wird. Er hofft, spätestens zur Mittagszeit des vierten Tages die kleine Domäne Gol Uccara zu erreichen, wo die Helden dann einem Pfad in die Windkämme folgen müssen.

Die erste Nacht will er an einem Ort namens *Newarium* verbringen, die zweite und dritte in der Wildnis. Acertil kann alle benötigten Dinge zusammenstellen, die den Helden zu ihrer Expedition noch fehlen, und schreibt lächelnd eine umfangreiche Rechnung an Mophenor serr Kouramnion. Dann führt er zusammen mit Coday die Helden nach draußen zum Pferch der Ne'war (eine Beschreibung von Coday mit allen spielrelevanten Werten finden Sie im **Anhang** auf Seite 71).

Auf in die Senke

Nach einer kurzen Einweisung zur Lenkung der Ne'war und dem Verstauen von Gepäck und Ausrüstung in den Tragekörben kann die Reise losgehen. Acertil wünscht den Helden noch ein gutes Gelingen, dann lenkt Coday seinen Ne'war zügig zum Rand der Uccara-Senke, über die selbst zu dieser Tageszeit neblige Schleier ziehen. Über feuchte Niederungen, umgestürzte Baumriesen, trockenen Flecken inmitten blubbernder Sumpflöcher, kleinen Rinnsalen und größeren Wasserläufen dringt die Gruppe immer tiefer in die schwülwarmen Nebel der Uccara-Senke vor.

Meisterinformationen: Die Ne'war zu lenken erweist sich als nicht besonders schwierig – mit einem Knüppel auf eine bestimmte, große Stelle zu schlagen, sollte den Helden auch ohne Probe gelingen. Lassen Sie hin und wieder einmal eine Riesenlibelle vorbeischnellen, denen einer der Ne'war hinterherlaufen will, oder die glotzenden Augen eines Kaimans aus einem Wasserloch auftauchen, vor welchem der betreffende Ne'war scheut und erst durch mehrere Schläge zur Raison gebracht werden kann. Lassen Sie hierzu den Lenker des Ne'war drei *KK-Proben* würfeln, bei denen er insgesamt mindestens 10 Punkte übrigbehalten muss. Andernfalls rennt der Ne'war in eine unerwünschte Richtung und bremst abrupt vor einem brackigen Tümpel. Alle Helden, die sich weder mit einer *KK-Probe* +3 am Korb festhalten noch mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik-*Probe aus dem Tragekorb retten können, fliegen in hohem Bogen in den Tümpel – was zwar keinen Schaden verursacht, dafür aber Kleidung und Ausrüstung verdreckt.

Die Bannzonen

Nach zwei Stunden Reisezeit können die Helden in mehreren hundert Schritt Entfernung Stelen erkennen, die in weitem Abstand (cirka vierzig bis fünfzig Schritt) voneinander aufgestellt wurden und, so sieht es aus, ein besonderes Gebiet abgrenzen. Die Stämme sind mit allerlei Tierschädeln dekoriert – man sieht auch bunte, flatternde Bänder oder geflochtene Kränze aus Farnen.

Sprechen die Helden Coday auf die Stelen an, so erklärt er ihnen, dass es sich um Bannzonen handelt, die jeder vernünftige Sumpfspäher meidet. "Es herrschen Tod und Verderben in den Bannzonen, niemand kann berichten, was sich dort drinnen



verbirgt. Der Sumpf gibt ungern seine Geheimnisse preis!" Weitere Informationen können die Helden dem Canteraner nicht entlocken, so sehr sie auch nachfragen, denn er weiß selbst nichts genaueres – auch wenn er das nicht zugeben wird.

Die Salamander-Jäger

Gegen Mittag treffen die Reisenden in einer ruhigen Lagune auf einige Salamander-Jäger: Mehrere Canteraner in recht abgerissener Kleidung lauern mit Speeren und Netzen bewaffnet in schmalen Kanus, den Blick angestrengt auf das schlammige Ufer gerichtet. Als die Ne'war näherkommen, gerät Bewegung in die Gruppe, Speere blitzen auf – eine schnelle Bewegung der gleißenden Stahlspitzen ... und plötzlich zuckt ein grün-purpurner, etwa einen halben Schritt langer Körper auf der Spitze eines Speers. Die Salamander-Jäger jubeln und stopfen die Beute in einen geflochtenen Korb, der in einem der Kanus steht.

Eventuell fragen die Helden ihren Führer, was die Jäger da gejagt haben. Coday erklärt dazu: "Das sind Salamander-Jäger. Das Fleisch des Uccara-Salamanders, den die Jäger da gerade gefangen haben, gilt in dieser Gegend als Delikatesse, und viele Leute bessern sich mit dem Jagden der Salamander ihren Lebensunterhalt auf. Das Fleisch schmeckt ... hm ... prickelnd würde ich sagen. Wenn ihr wollt, kann ich versuchen, den Jägern etwas von dem Fleisch abzukaufen. Das wäre eine sehr geschmackvolle Mahlzeit für den morgigen Tag, denn heute Abend werden wir im Ne'warium ein gutes Essen bekommen!"

Die Jäger lassen sich gegebenenfalls auf einen Handel ein und verkaufen den Helden für fünf Argental drei große Salamander.

Meisterinformation: Vielleicht wollen die Helden ja selbst auf die Jagd nach einem Uccara-Salamander gehen – und könnten bei einer misslungenen Probe in *Wildnisleben* einen Kaiman aufstöbern.

Uccara-Salamander

Länge: bis 0,5 Schritt; **Gewicht:** bis 20 Okul
LE 5 RS 1 GS 7 (im Wasser) **AU 30**
MR -1 GW 1
Jagd: +5, Flucht
Beute: Haut (2 Ag), Fleisch (6 Rationen)

Uccara-Kaiman

Verbreitung: Uccara-Senke und angrenzende Sumpfgebiete
Körperlänge: 5 Schritt, **Gewicht:** 280 Okul
MU 16 LeP 25 AuP 30 MR 5 GS 5 (Wasser) / 2 (Land)
GU 8 AT 8 PA 4 RS 4
Angriffe: 2 AT/KR (1 x Rachen, 1 x Schwanz)
TP 1W+3 (Schwanz), **2W+2** (Rachen)
Beute: circa 70 Rationen Fleisch (sehr tranig), Haut (4 Au), Zähne (beim Alchimisten bis zu 5 Ar)

Uccara-Kaimane sind einzelgängerisch und treten selten in Gruppen auf. Die grünblaue Haut ist sehr großschuppig und wird gerne zum Anfertigen von Bein- und Armschienen benutzt. Da die Tiere sehr schwer zu finden sind, gibt es nur sehr wenige professionelle Kaiman-Jäger.

Der Diplodocian

Plötzlich erzittert der Boden, erschrocken bleiben die Ne'war stehen. Dann wieder eine Erschütterung, leicht und kaum zu spüren, aber stärker als die erste. Dann eine dritte. Die Ne'war scheinen nervös zu werden, doch Coday beruhigt euch: "Das ist nur ein Diplodocian. Suchen wir uns ein sicheres Plätzchen, bis er vorübergezogen ist."

Die Vibrationen des Untergrundes nehmen zu, und Coday lenkt die Ne'war zu einem umgestürzten Baumriesen. Als ihr im Schatten des mächtigen Baumes anhaltet, schiebt sich ungefähr einhundert Schritt von euch entfernt ein echsenhafter Kopf aus dem Unterholz, der auf einem langen, schlangenähnlichen Hals sitzt. Krachend splintern Buschwerk und Bäume, als sich der Körper des Wesens aus der Deckung wälzt. Mächtige Säulenbeine tragen einen massigen Körper, der vom Kopf bis zur Schwanzspitze sicherlich dreißig Schritt misst. Der Schwanz ist ebenso lang wie der Hals, allerdings dicker und fleischiger, und er scheint dem riesigen Tier erst die Balance zu ermöglichen. Pendelnd bewegen sich der Schwanz und der Hals mit dem kleinen Kopf hin und her, der Luftzug der schwingenden Gliedmaßen erreicht sogar euer Versteck. Der Diplodocian reckt seinen Hals hoch in die Luft und bäugt mit wachen Augen die Krone eines Baumes. Dann schnellt der Kopf nach vorne, blitzschnell schließen sich die Kiefer um das Blattgewirr des Baumes. Ein reißendes Geräusch ertönt, und ihr könnt sehen, wie ein großer Teil der Baumkrone im Maul des riesenhaften Wesens verschwindet. Breite Lappen von zerkauten Blättern und Speichel tropfen zu Boden, während der Diplodocian genüsslich schmatzend weiterzieht. Noch ein paar Minuten lang zittert der Boden unter den Tritten des Ungetüms, dann herrscht Ruhe – nur das Zwitschern der Vögel und das Gluckern der Sumpflöcher ist noch zu hören. Coday mahnt euch zum Aufbruch: "Der Diplodocian ist zwar sehr groß, aber er frisst nur Pflanzen – allerdings sollte man nicht unter seine Füße geraten!"

Meisterinformation: Bei dem Diplodocian handelt es sich um einen großen, pflanzenfressenden Dinosaurier, der grob dem irdischen Brontosaurier ähnelt. Spieltechnische Werte wollen wir an dieser Stelle nicht angeben, da der Diplodocian den Helden nur gefährlich werden kann, wenn diese sich tatsächlich unbedacht in die Nähe der Säulenbeine wagen sollten – und sie in diesem Fall schlichtweg zerquetscht.



Das Ne'warium

Am Abend des ersten Reisetages erreicht die Gruppe das von Coday erwähnte *Ne'warium*, eine 'Aufzuchtstation' für die Sumpfschreiter. Der Komplex liegt auf einer Insel in einer Sumpffläche und ist nur über einen breiten Bohlendamm zu erreichen. Mehrere Gebäude aus Stein und Holz sind großzügig in einem weiten Rund gruppiert, einige Stallungen und Pferche mit Ne'war sind zu sehen. Geschäftig laufen Menschen und eine Handvoll Satyare hin und her, tragen Kübel mit Futter, pumpen Wasser aus Brunnen oder richten Sumpfschreiter dazu ab, auf die Klopfbefehle mit dem Stock zu reagieren. Etwas abseits ist ein großer Grillrost zu sehen, auf dem ein Canteraner gerade mehrere Fische zubereitet, die köstlich duften.

Die Gebäude scheinen sehr alt zu sein, die Ecken der flachen Dächer sind mit hölzernen Schädeln geschmückt, die Mholuren oder andere Reptilienwesen gehörten. Die Eingangstüren der Wohngebäude liegen etwa einen Schritt über dem Bodenniveau und sind über eine breite, steinerne Stufe zu erreichen.

Meisterinformationen: Ständig sind ungefähr dreißig Personen im Ne'warium anwesend, viele davon sind ausgebildete Sumpfspäher, aber auch Tierbändiger und -abrichter finden hier gute Arbeitsbedingungen vor. Als Tierbändiger werden gerne imperiale Satyare (Bestiäre) in die Gemeinschaft aufgenommen, da diese durch ihr natürliches Verhältnis zu Flora und Fauna schnell Zugang zu den Ne'war finden. Der Vorsteher des Ne'wariums ist zur Zeit ein Bestiar, ein alter Satyar namens Cleophyros.

Zu Tisch bei Cleophyros

Für Gäste und Reisende durch die Uccara-Senke wird im Ne'warium immer ein Gebäude bereit gehalten, in dem einfache Strohsäcke als Nachtlager dienen. Die Helden und Coday werden von Cleophyros, dem Vorsteher des Ne'wariums, eingeladen, mit ihm eine Abendmahlzeit einzunehmen. Das Abendessen wird eine halbe Stunde nach Ankunft der Gruppe im Haupthaus aufgetragen. Serviert wird der gegrillte Fisch, dessen Duft die Helden bereits bei ihrer Ankunft wahrnehmen konnten.

Der alte, silberbepelzte Cleophyros ist während des Abendessens recht gesprächig und erzählt ausgiebig aus dem Alltag der Aufzuchtstation. Außerdem fragt er die Helden, wohin denn die Reise gehen würde, sowie Coday nach der geplanten Reiseroute. Als Coday anmerkt, dass die nächste Etappe der Reise der Heldengruppe in Sichtweite des Uccaraja-Hügels vorbeiführen soll, warnt Cleophyros eindringlich vor einer Gefahr: "Es ist zwar noch nicht bestätigt, aber es soll ein einzelner Xarthis in der Nähe des Hügels gesehen worden sein. Du weißt, dass mit denen nicht zu spaßen ist!"

Bei diesen Worten nickt Coday grimmig, erwidert aber dann, dass die Gerüchte über den Xarthis ja noch nicht

bestätigt seien und er nicht aufgrund von Gerüchten einen Umweg in Kauf nehmen wird.

Falls die Helden nicht wissen, was ein Xarthis ist, können sie durch Nachfragen folgende Informationen bekommen: Xarthisen oder Sumpfschatten sind große, bis zu sieben Schritt lange Flugechsen, die eine Spannweite von ebenfalls sieben Schritt aufweisen können. Der Kopf sitzt auf einem langen Hals und hat einen Papageienschnabel, mit dem der Xarthis gefährlich zuhacken kann. Der Körper ist schuppig und besitzt einen langen, reptilienhaften Steuerschwanz. Xarthisen sind sehr eigensinnig, was ihr Revier angeht, und verteidigen es gegen alle Eindringlinge. Normalerweise ernähren sie sich von Fischen und Affen, aber es wurden schon Xarthisen gesichtet, die Insektopter angegriffen haben, wenn sie sich durch die Flugmaschinen gestört fühlten.

Aufbruch vom Ne'warium

Am nächsten Morgen reisen die Helden erfrischt und gestärkt weiter. (Gestatten Sie ihnen eine erhöhte Regeneration, falls sie durch bisherige Ereignisse bereits LeP verloren haben sollten.) Cleophyros winkt noch einmal zum Abschied, dann ist das Ne'warium auch schon hinter den Helden im Morgennebel verschwunden.

Im Sumpfloch gefangen

Die Gruppe überquert gerade einen kleinen Damm durch ein grünbraunes, blasenwerfendes Sumpfgebiet. Einzelne Mangroven und Baumreste ragen aus der gluckenden Brühe, stellenweise wiegen sich einzelne Flecken von Schilf und anderem Niedergehölz im auffrischenden Wind. Plötzlich zischt ein Schwarm Riesenlibellen hinter einer alten Mangrove hervor und nimmt Kurs auf einen der Ne'war, der von einem Helden gelenkt wird. Überrascht und voll aufkommender Panik scheut das Lastentier, und die Halteseile eines Tragekorbs reißen mit einem hässlichen Knacken.

Meisterinformationen: Die Helden im Tragekorb müssen eine *Körperbeherrschungs-Probe* +5 bestehen, um nicht in den gluckenden Sumpf zu fallen. Gelingt dies nicht, sinkt einer der Helden sofort bis zur Brust im Morast ein – vermutlich derjenige, dessen Probe am heftigsten misslungen ist.

Der im Morast steckende Held merkt, wie der Untergrund ihn immer weiter nach unten zieht. Helden, die dem Unglücklichen helfen wollen, müssen *KK-Proben* bestehen, um ihn wieder herauszuziehen, bei jedem Zieh-Vorgang müssen mindestens 15 Punkte (aus den Proben aller Beteiligten zusammenaddiert) übrig bleiben, um den Helden fünf Finger weit aus dem Sumpf heraus zu ziehen. Bleiben weniger als 15 Punkte übrig, sinkt der Held um weitere fünf Finger tiefer in den Morast ein. Die *KK-Proben* müssen solange wiederholt werden, bis der Einsinkende nur noch bis zu den Waden im Sumpf steckt. Gelingt dies, ist



er gerettet. Natürlich können auch Hilfsmittel wie Seile oder die Zugkraft der Ne'war genutzt werden – der Einsatz eines Ne'war bringt bei den *KK-Proben* einen Bonus von 5 Punkten, untergelegte Stämme oder Waffen einen Bonus von 2 Punkten. Wir wollen hoffen, dass es den Helden gelingt, ihren Gefährten zu bergen. Sollten Sie dennoch versagen, lassen Sie den Einsinkenden in dem Augenblick, in dem der Sumpf ihm den Atem nehmen würde, festen Boden erreichen – aber nicht, ohne ihn vorher etwas Sumpfwasser geschluckt haben zu lassen, was ihn W6 SP kostet.

Der Xarthis taucht auf

Als es dunkelt, lenkt Coday die Ne'war zu einer Gruppe riesiger Mangroven. Während der Canteraner die Sumpfschreiter versorgt, können die Helden mittels einer *Wildnisleben*-Probe ein Lager einrichten und Feuer machen sowie daran gehen, die erstandenen Salamander auszunehmen und zuzubereiten (*Kochen*-Probe+4). Plötzlich lässt ein schriller Schrei die Helden aufhorchen. Der Schrei kam von weit oben, und Coday deutet aufgeregt in den Abendhimmel. Dort zeichnet sich die Silhouette einer geflügelten Gestalt ab: mit breiten ledernen Schwingen, einem kleinen, beschnäbelten Kopf auf einem langen Hals und einem ebenso langen Schwanz. Das Flugwesen reißt nochmals den Kopf hoch und lässt einen Schrei ertönen, um sich dann in enger ziehenden Kreisen weiter empor zu schrauben und schließlich im Dunkel der Dämmerung zu verschwinden.



"Das war der Xarthis!", erklärt Coday grimmig. "Also doch! Wir sollten unbedingt Wachen aufstellen und das Feuer möglichst klein halten."

Meisterinformationen: In dieser Nacht passiert außer dem 'Erwachen' des Kjabaal nichts außergewöhnliches, der Xarthis lässt sich jedenfalls nicht wieder blicken.

Die Puppe der Botenchimäre platzt plötzlich auf und der Kjabaal krabbelt daraus hervor, gähnt ausgiebig und reckt alle Glieder. Er sieht die Helden kurz an, fragt, was denn passiert sei, und kuschelt sich während der Erzählung in die Armbeuge eines Helden oder neben einen Stein.

Die Reißlurch-Attacke

Am nächsten Morgen kommt nach der Überquerung eines flachen Morastfeldes in der Ferne der Uccaraja-Hügel in Sicht. Wie ein Kegel hebt sich der über hundert Schritt hohe Felsen aus dem Sumpf, Nebel wabert an seinen Flanken und anmutig aussehende Bäume mit einer erstaunlichen Farbenpracht wachsen in weitem Rund rings um den Hügel. Der Uccaraja-Hügel selbst weist sanft ansteigende Wände auf, die über und über mit Blumen bedeckt sind. Nicht weit entfernt ist eine Gruppe von vier Salamander-Jägern zu sehen. Coday führt die Gruppe direkt auf den Hügel und die Salamander-Jäger zu. Als die Helden ungefähr zwanzig Schritt von den Jägern entfernt sind, schießt plötzlich ein massiger, dreieinhalb Schritt langer Körper aus dem Wasser und große Kiefer mit nadelspitzen Zähnen schnappen nach den Jägern.

Meisterinformationen: Die Helden werden in diesem Augenblick Zeugen eines Reißlurch-Angriffs. Da die Jäger selbst nur leicht bewaffnet sind, haben sie gegen den Lurch alleine nicht die geringste Chance. Die Helden sollten den Jägern zur Seite stehen, vor allem, da der Lurch bereits einen der Jäger gepackt hat und versucht, den schreienden Mann ins Wasser zu ziehen. Mehr zum Reißlurch finden Sie in **WM**, S. 126.

Reißlurch

MU 18 **AT** 10 (2AT/KR)* **PA** 5 **LE** 50 **RS** 5

TP 1W+4 (Schwanz) / 2W+2 (Zähne)**

GS 5 (im Wasser) **AU** 35 **MR** 4 **GW** 15

*) Reißlurche haben zwei Attacken pro KR und greifen mit Schwanz und Gebiss verschiedene Gegner an.

***) Bei Bisschaden kommt (ggf. mehrfach) Giftschaden hinzu: Stufe 6, 3SP/KR für 2W6 KR

Jagd: +13, Angriff

Beute: Schädel (komplett, Trophäe, 3 Au), Haut (10 Ag), Zähne (3–5 Pk/Stück)

Optionale Kampfregelein: Gelände (Sumpf), Hinterhalt, Kampf im Wasser, Gifttauch (alle 3 KR statt Beißangriff, AT 18, Giftwirkung s.o.)



Der Xarthis greift an

Während sich die Helden mit dem Reißlurch beschäftigen, sucht Coday den Himmel ab. Plötzlich ertönt der Schrei des Canteraners: "Der Xarthis! Er kommt!"

Dann ist das geflügelte Ungetüm über der Kampfstätte, schrill gellen seine Schreie über die Kämpfenden. Coday versucht noch, unter einem Baum Deckung zu finden, doch zu spät: Der Xarthis packt den Sumpfspäher, hackt mit seinem Schnabel nach einem Ne'war und fliegt mit dem zappelnden und schreienden Coday in die Lüfte – direkt auf die Spitze des Uccaraja-Hügels zu.

Meisterinformationen: Falls die Helden zunächst den Jägern beistehen, kann der Angriff des Reißlurchs abgewehrt werden – der Xarthis entkommt allerdings unbehelligt mit seiner Beute. Lassen die Helden von dem Reißlurch ab, um gegen den Xarthis vorzugehen, tötet der Reißlurch zwei von den Jägern und verletzt einen dritten schwer.

Xarthis

Körperlänge: um 7 Schritt **Spannweite:** um 7 Schritt **Gewicht:** ca. 150 Okul

MU 13 **AT** 2/13* **PA** 2/7*
LE 40 **RS** 1 **TP** 1W+5 (Biss)
GS 1/12 **AU** 100 **MR** 12 **GW** 8

Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner

*) hinter dem Schrägstrich Werte im Luftkampf

Von den überlebenden Salamander-Jägern können die Helden erfahren, dass sich das Nest des Xarthis auf der Spitze des Uccaraja-Hügels befinden muss. Auch die Jäger selbst hatten bereits von dem Xarthis gehört, allerdings lassen sich in der Nähe des Hügels äußerst schmackhafte Salamander fangen, so dass die Hoffnung auf einen guten Fang letzten Endes die Angst vor dem Ungeheuer besiegt. Die Jäger wollen nun versuchen, zurück in ihr Dorf zu gelangen, und wünschen den Helden viel Glück bei der Rettung des Sumpfspähers. Nur wenn die Helden selbst schon angeschlagen sind und sie den Jägern zu Hilfe geeilt sind, lassen sich ein oder zwei von ihnen überreden, den Helden bei der Rettungsmission zu unterstützen.

Sollten die Helden sich nicht um Coday kümmern wollen und versuchen, einen der Salamander-Jäger als Ersatz-Führer anzuheuern, so wird ihnen das nur zu astronomischen Preisen gelingen: Die Jäger wissen sehr wohl, dass die Ne'war Coday gehören und es also Diebstahl wäre, sie sich nun einfach anzueignen. Außerdem müssen sie damit rechnen, von den Helden bei nächster Gelegenheit ebenso im Stich gelassen zu werden, wie sie es gerade mit Coday tun.

Um sicher aus der Uccara-Senke herauszukommen, wird den Helden also nichts anderes übrigbleiben, als den Uccaraja-Hügel zu erklimmen und sich an der Rettung Codays zu versuchen.

Codays Befreiung

Der einhundert Schritt hohe Uccaraja-Hügel erscheint mit seinen flachen Flanken und dem bunten Bewuchs auf den ersten Blick leicht erklimmbar. Das Nest des Xarthis auf der höchsten Stelle des Hügels ist schon von unten sichtbar – ein sicherlich fünf Schritt durchmessendes Gebilde aus verschachtelten Ästen.

Nicht nur bekannte Blumen wachsen auf den Hängen des Hügels, auch den Helden völlig unbekannte Gewächse lassen sich finden.

Meisterinformationen: Was auf den ersten Blick wie niedriger Bewuchs aussieht, entpuppt sich als ein geschlossener Teppich aus Schlingpflanzen und Moosen über einem zerklüfteten und mit dichtem Unterholz überzogenen Berghang. Die Helden müssen sich den Weg nach oben mit Serovermessern oder ähnlichem Gerät frei schlagen, und selbst dann noch müssen sie mehrere *Klettern*-Proben bestehen, um überraschende Spalten im Hang zu überwinden. Ein Held, der eine der Proben nicht besteht, fällt in einen schmalen Spalt, entdeckt dort jedoch ein Loch im Boden.

Das Loch misst ungefähr eineinhalb Schritt im Durchmesser, die Ränder sind glatt und wirken wie poliert. Es setzt sich als Röhre fort, die steil nach oben führt. Durch die glatten Seitenwände ist sie ohne Hilfsmittel wie Steigeisen nicht erklimmbar. Vermutlich handelt es sich um einen Gang in einem ehemaligen Bau von Großinsekten – vielleicht gar einen ehemaligen Vorposten der Chrattac. Die Röhre zieht sich bis unter das Nest des Xarthis und kann den Helden gegebenenfalls als Fluchtweg dienen.

Als die Helden ungefähr auf halber Strecke sind, hören sie den durchdringenden Schrei des Xarthis. Dann sehen sie das Ungeheuer aufsteigen und nach Süden davonfliegen. Als sie kurze Zeit später unbehelligt das Nest erreichen, finden sie Coday leblos inmitten von abgenagten Knochen (von Tieren und Menschen) und einigen zerdrückten Rucksäcken (die augenscheinlich von früheren Opfern stammen). Er liegt direkt neben einem fast einen halben Schritt hohen, grünbraun gesprenkelten Ei. Codays Hand liegt auf einem der Rucksäcke und hält eine Tonflasche umklammert, die ein Totenkopf-Symbol zeigt. An einer Seite des Nestes ist ein rundes Loch im Boden zu sehen.

Meisterinformationen: Das Loch ist natürlich der Eingang in die Röhre (siehe oben).

Coday lebt noch, allerdings ist sein rechtes Bein so stark verletzt, dass er nicht gehen kann. Außerdem ist er durch den Schmerz bewusstlos geworden. Das Einflößen eines Heiltranks gibt ihm zwar das Bewusstsein wieder, kann aber das Bein nicht soweit wiederherstellen, dass es ohne Probleme belastet werden kann. Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten, den Sumpfspäher nach unten zu befördern – wobei Heruntertragen



auf dem Rücken eines Helden, das Bauen einer Trage (Äste finden sich hier zu Genüge) oder das vorsichtige Abseilen durch die Röhre sicherlich die naheliegendsten Alternativen sein dürften.

Die Flasche mit dem Totenkopf enthält ein starkes Schlafgift, das Coday in einem der Rucksäcke gefunden hat, bevor er bewusstlos wurde. Als Spielleiter können Sie in den Rucksäcken weitere passende, abenteuerrelevante Gegenstände für die Helden unterbringen, wenn Sie wollen. Falls die Helden das Ei des Xarthis zerstören wollen, gelingt dies ohne nennenswerte Probleme.

Sobald die Helden mit dem Abtransport Codays aus dem Nest beginnen, kehrt der Xarthis zurück, Eile tut nun Not. Wenn die Helden den Weg durch die Röhre nach unten wählen, wird eine *Körperbeherrschungs*-Probe fällig, andernfalls erleidet sie W6 Trefferpunkte.

Der sterbende Jäger

Bei Einbruch der Dämmerung sollten die Helden nach einem geeigneten Lagerplatz suchen. Im Schutze eines großen Steinkreises aus bis zu vier Schritt hohen Felsbrocken, der am Rande einer versumpften Lagune liegt, schlägt die Gruppe schließlich ihr Lager auf. Als das Feuer hell auflodert, dankt Coday den Helden nochmals für die Rettung aus dem Xarthisen-Nest.

Zwei Stunden nach Einbruch der Dunkelheit ist vom nahen Ufer ein Plätschern und ein Keuchen zu hören. Sehen die Helden nach, so finden sie einen fast bewusstlosen Mann im Wasser treiben. Er atmet nur noch schwach und hält einen mit allerlei Runen verzierten Speer fest umklammert in der rechten Hand. Wenn die Helden den Mann ans Ufer bringen, können sie eine schreckliche Wunde sehen, die sich von der Hüfte

quer über den Brustkorb bis zur linken Schulter hinzieht. Eine *Heilkunde Wunden*-Probe+3 lässt keine Zweifel offen: Der Mann liegt im Sterben.

Meisterinformationen: Es handelt sich bei dem Todgeweihten um den Salamanderjäger Jo'hey aus Gol Uccara. Der Jäger ist zwar in seiner Profession sehr geschickt, konnte aber dem heimtückischen Angriff eines Reißlurchs nichts entgegensetzen. Nachdem der Reißlurch aus unerfindlichen Gründen von seinem Opfer abließ, schleppte sich der Verwundete trotz des hohen Blutverlustes davon. Als er das Feuer der Helden sah, bot er seine letzten Kräfte auf, um die Gruppe zu erreichen.

Jo'hey ist todgeweiht und höchstens durch mächtige Zauberei noch zu retten, und selbst wenn dies gelingt, zu schwach, um mit den Helden weiterzureisen. Kurz bevor er seinen vermutlich letzten Atemzug macht, kommt er allerdings noch einmal zu klarem Bewusstsein. Mit einer letzten Anstrengung bittet er keuchend und Blut hustend die Helden, den Speer seinem Vater Lemahim in Gol Uccara zu übergeben, da es sich um eine seit Generationen in der Familie weitervererbte Waffe handelt. Kurze Zeit später macht er seinen letzten Atemzug. Es fällt nun den Helden zu, dem Verstorbenen ein angemessenes Begräbnis zukommen zu lassen. Immerhin erleichtert der weiche Boden das Ausheben eines Grabes.

Am nächsten Morgen geht die Reise weiter, das Gelände wird weniger sumpfig, die Schwüle der Luft nimmt ab. Gegen Mittag erreicht die Gruppe die Domäne Gol Uccara.

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden den Wunsch des Sterbenden respektieren und den Speer beim Vater des Toten abgeben. Denn bei Lemahim handelt es sich um denjenigen Bewohner Gol Uccaras, der ihnen bei der Suche nach dem Flammenschwert mit Informationen weiterhelfen kann.

Gol Uccara

Gol Uccara ist ein hinterwäldlerisches, verschlafenes Grenzörtchen. Zwischen den Ausläufern der Uccara-Senke auf der einen und den undurchdringlichen Nebelwäldern an den Hängen von Windkämmen und Lichterhöhen auf der anderen Seite fristen die Bewohner mehr schlecht als recht ihr karges Dasein.

Nominell gehört Gol Uccara zum Einflussbereich des Magnaten von Louamar, doch dieser hat recht wenig Interesse an dem kleinen Ort. Um die Domäne herum liegen ausgedehnte Reis- und Maniokfelder, viele der Dörfler arbeiten als Bauern oder verdingen sich als Salamander-Jäger. Gol Uccara selbst besteht aus einer Ansammlung von etwa einhundert Hütten aus Bambus und Holz, nur wenige haben ein Steinfundament. In der Mitte des im weiten Rund gebauten Dorfes erheben sich ein Brunnen, der tief in den Boden reicht, und eine Marmor-Statue, die einen schwächlich wirkenden Mann darstellt, der mit einem großen Schwert einen Reißlurch erschlägt.

Eine Schenke oder einen Krämer findet man in Gol Uccara nicht. Jeder Dörfler besorgt sich die Dinge, die er zum Leben braucht, aus anderen Domänen, von reisenden Krämern oder bei einem Marktbesuch in Louamar – oder schöpft direkt aus den natürlichen Ressourcen der Umgebung.

Meisterinformationen: Coday hat einen Freund in Gol Uccara, einen alten Sumpfspäher namens Karlophanus. Bei ihm will er die nächsten Tage verbringen und seine Verletzung auskurieren, um dann mit einigen anderen Sumpfspähern und den Ne'war nach Louamar zurückzureisen. Von Karlophanus können die Helden auch erfahren, wo Lemahim, der Vater des toten Jo'hey wohnt: in einer Hütte in der Nähe der Statue des Reißlurchbezwingers. Der alte Mann wird auch 'Bewahrer der Legende' genannt. Dieser Titel bezieht sich auf seine Kenntnis um die Gründungszeit Gol Uccaras und die Errichtung der Statue.



Der »Reißlurch-Bezwinger«

Die Statue zeigt einen etwa 20 bis 30 Jahre alten Mann von schwächlicher Statur mit kurzgeschorenen Haaren, der mit Schwung ein gewaltiges Schwert gegen einen angreifenden Reißlurch führt. Markant am Gesicht der Statue sind eine Narbe, die sich von der linken Schläfe bis fast zum Mundwinkel zieht, sowie die hervorspringende Hakennase. Eingemeißelt im Sockel der Statue kann man mit Mühe die Inschrift DER REISSLURCH-BEZWINGER – DEM RETTER VON GOL UCCARA ZU EWIGER EHRE entziffern.

Meisterinformationen: Bei dem ominösen Reißlurchbezwinger handelt es sich um jenen Mann, der vor vielen Jahrhunderten das Flammenschwert des Sternenprinzen stahl. Sobald die Helden in der Weißen Krypta B'ashmaris Geschichte gehört haben, werden sie in dem Reißlurchbezwinger den Dieb des Flammenschwertes wiedererkennen. Was der Dieb in Gol Uccara bewirkte und warum ihm das Standbild errichtet wurde, erfahren die Helden bei gezielter Nachfrage bei Lemahim, dem 'Bewahrer der Legende'.

Lemahim, der Bewahrer der Legende

Lemahim, ein alter Mann mit silbern glänzenden Haaren und einem zotteligen Kinnbart, nimmt die Geschichte über den Tod seines Sohnes sehr gefasst auf. Über sein starres Gesicht rollt lediglich eine einzelne Träne. Übergeben die Helden dem Alten den Speer, nimmt er ihn mit zitternden Fingern und hängt ihn an einen Platz an der Wand. Dann dankt er den Helden und bittet sie, ihn nun mit seiner Trauer allein zu lassen.

Meisterinformationen: Normalerweise sollten die Helden den Alten in seiner Trauer nicht stören. Sollten sie dennoch nach der Legende um die Statue des Reißlurchbezwingers fragen, erwidert Lemahim, dass er den letzten Personen, die Jo'hey lebend gesehen haben, diese Bitte nicht abschlagen kann.

Kasten: Die Legende vom Reißlurchbezwinger

»Als vor vielen Jahrhunderten Gol Uccara gegründet wurde, waren die Reißlurche in dieser Gegend eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Sie waren so mutig, dass sie sich sogar an Land wagten, um die Menschen der Gründerzeit anzugreifen und zu töten. Einer dieser Reißlurche trug den Namen 'Clynvath', was in der Sprache der damaligen Zeit 'Bissiger Schrecken' bedeutet. Gol Uccara litt unter den Angriffen Clynvaths, und viele Einwohner ließen ihr Leben bei den heimtückischen Angriffen des Ungeheuers.

Eines Tages geschah es, dass die Gründerin Gol Uccaras, Godorieta die Schöne, am Rande der Senke entlang wanderte.

Plötzlich sprang Clynvath aus einem Wasserlauf und stürzte sich auf Godorieta. Sie war dem Tode geweiht und wähnte sich schon bei Nereton, als

Die Legende vom Reißlurchbezwinger

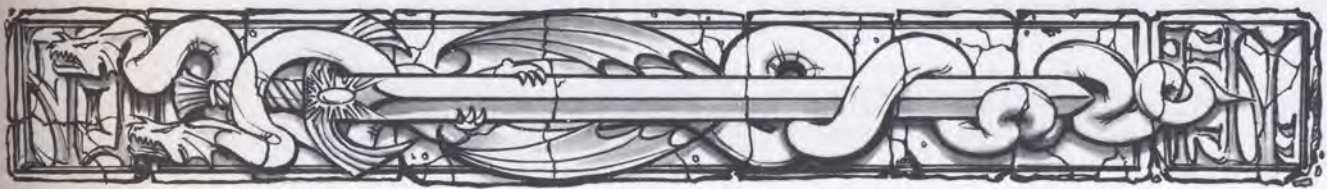
»Als vor vielen Jahrhunderten Gol Uccara gegründet wurde, waren die Reißlurche in dieser Gegend eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Sie waren so mutig, dass sie sich sogar an Land wagten, um die Menschen der Gründerzeit anzugreifen und zu töten. Einer dieser Reißlurche trug den Namen 'Clynvath', was in der Sprache der damaligen Zeit 'Bissiger Schrecken' bedeutet. Gol Uccara litt unter den Angriffen Clynvaths, und viele Einwohner ließen ihr Leben bei den heimtückischen Angriffen des Ungeheuers.

Eines Tages geschah es, dass die Gründerin Gol Uccaras, Godorieta die Schöne, am Rande der Senke entlang wanderte. Plötzlich sprang Clynvath aus einem Wasserlauf und stürzte sich auf Godorieta. Sie war dem Tode geweiht und wähnte sich schon bei Nereton, als der Reißlurchbezwinger auftauchte. Er trug ein mächtiges Schwert und kämpfte mutig gegen das Ungeheuer. Mit wenigen Streichen tötete er Clynvath und rettete die Gründerin unserer Ortschaft. Goldorieta verliebte sich in den Unbekannten und bat ihn, zu bleiben. Doch der Reißlurchbezwinger erwiderte, dass er zu einem Ort mit dem Namen Gidang eilen müsse, da dort ebenfalls ein Ungeheuer zu besiegen sei. So zog er fort, und sein Weg führte am Rand des Gebirges entlang nach Nordwesten. Goldorieta jedoch ließ die Statue errichten, um jenen Unbekannten, der Gol Uccara vor Clynvath gerettet hatte, auf ewig zu ehren.»

der Reißlurchbezwinger auftauchte. Er trug ein mächtiges Schwert und kämpfte mutig gegen das Ungeheuer. Mit wenigen Streichen tötete er Clynvath und rettete die Gründerin unserer Ortschaft. Goldorieta verliebte sich in den Unbekannten und bat ihn, zu bleiben. Doch der Reißlurchbezwinger erwiderte, dass er zu einem Ort mit dem Namen Gidang eilen müsse, da dort ebenfalls ein Ungeheuer zu besiegen sei. So zog er fort, und sein Weg führte am Rand des Gebirges entlang nach Nordwesten. Goldorieta jedoch ließ die Statue errichten, um jenen Unbekannten, der Gol Uccara vor Clynvath gerettet hatte, auf ewig zu ehren.»

Der Weg in die Windkämme

Außer der Legende über den Reißlurchbezwinger ist in Gol Uccara nichts Nennenswertes mehr zu erfahren. Die Helden erhalten jedoch die Information, welchen Weg Paràkers Expedition seinerzeit eingeschlagen hat. Der Neristu ist mit seinen Leuten und seiner Ausrüstung zu einem weisen Mann weitergezogen, den alle Personen, die die Helden befragen, ehrfürchtig den 'Herrn der Winde' nennen. Dieser Mann wohnt an einer Steilklippe, dem Schroffenstein, der einen Zugang zu den höheren Lagen der Windkämme und somit auch zur Ebene der Obelisken bildet. Der Schroffenstein liegt etwa ein bis zwei Tagesreisen in nordöstlicher Richtung.



Meisterinformationen: Außer der Bezeichnung 'Herr der Winde' und dessen Eigennamen Arcanostatos ist über den Weisen wenig zu erfahren, aber man spricht mit Ehrfurcht und Respekt von ihm. Allerdings kann bei gezielter Befragung durchaus das Missverständnis aufgeklärt werden, das aus seinem Namen entstehen kann: Er ist der Herr 'einer Winde', also einer Art Aufzug, und nicht etwa der 'Herr der Lüfte'. Auch

über den Schroffenstein und den weiteren Weg dorthin ist wenig bekannt.

Wollen die Helden erst am nächsten Tag weiterreisen, können sie bei Codays Freund Karlophanus ein Nachtlager und eine Mahlzeit bekommen. Am nächsten Morgen kann die Reise dann wie geplant weitergehen.

Der Weise und der Zentaur

Der Schroffenstein

Von Gol Uccara aus führt der Weg der Helden in fast gerader Linie auf die Berggipfel der Windkämme zu, deren schneebedeckte Spitzen nach einem halben Reisetag am Horizont auftauchen. Die Reise führt durch eine hügelige, von feuchten Wäldern mit hochaufragenden Baumriesen bestimmte Vorgebirgslandschaft, die oft von weiten Flächen hochaufragendem Steppengras, gespickt mit einzelnen Farnen und Schachtelhalmen von fünf Schritt Höhe unterbrochen wird. Menschen oder Angehörige anderer zivilisierter Rassen treffen die Helden nicht auf diesem Weg, allerdings ist der Bestand an jagdbarem Wildgetier recht hoch, so dass für Nahrung ausreichend gesorgt ist. Gegen Abend finden die Helden eine von acht hohen Bäumen umstandene Anhöhe, die sich hervorragend als Lagerplatz eignet. Die Nacht verläuft ruhig und ohne Störungen.

Am nächsten Morgen wandern die Helden weiter auf die Windkämme zu. Der Baumbestand wird langsam geringer, die Bäume kleiner, die Luft kühler und trockener. In den Steppengrasfeldern wimmelt es neben wilden Shadaren und Steppen-Khardanen von Nagetieren und mittelgroßen Raubtieren wie Luchsen, Füchsen und ähnlichem Getier, die den Helden aber nicht gefährlich werden.

Um die Mittagszeit taucht der in Gol Uccara erwähnte Schroffenstein auf: eine fast lotrechte Felswand von mindestens dreißig Schritt Höhe, die sich links und rechts bis über den Horizont hinaus zieht und die auf diese Entfernung praktisch unüberwindbar wirkt. Nach einer weiteren Stunde Marsch ist eine kleine Rauchsäule zu sehen, die vom Fuß des Schroffensteins in den klaren Himmel steigt. Halten die Helden auf diese Rauchsäule zu, können sie bald den kleinen, gedrungenen Turm erkennen, der sich wie ein Neristu im Schatten eines Leonir an den Fuß der Felswand drückt. Um den Turm herum sind einige Pferche zu erkennen, in denen drei Ghaale weiden.

Plötzlich kommt den Helden vom Turm her ein dunkelbraun gefiederter, eulenähnlicher Raubvogel entgegen geflogen, die sie mehrmals umkreist und scharf beäugt. Dann krächzt das Tier schrill auf und fliegt in einem eleganten Bogen wieder zurück zum Turm.

Meisterinformationen: Der kleine Turm gehört dem Weisen Arcanostatos, dem 'Herrn der Winde'. Ursprünglich aus Balan Cantara stammend, suchte Arcanostatos in seiner Jugend in dieser Gegend nach Bodenschätzen. Als er zu alt für die hin und wieder gefährlichen Expeditionen wurde, siedelte er sich hier am Fuße des Schroffensteins in der Einsamkeit an. Mit der Zeit lernte er viel über die Flora und Fauna der Gegend, versuchte sich im Brauen alchimistischer Essenzen und als Konstrukteur aberwitziger Gerätschaften. Sein Meisterstück ist die Windenkonstruktion, die es ermöglicht, Personen und Güter die steile Wand des Schroffensteins hinauf zu transportieren. Prospektoren, Kräutersammler, Wanderer nach Mayenios und auch Abenteurer nehmen gerne seine Dienste in Anspruch, und der Name 'Herr der Winde' ist weithin bekannt.

Der Greifvogel, der den Helden entgegengefliegen ist, hört auf den Namen 'Sardata' und ist Arcanostatos' Haustier. Er ist weder intelligenter als andere Vertreter seiner Art noch ein magisches Vertrautentier. Allerdings dürfen die Helden nach der Begegnung mit dem Tier ruhig vermuten, dass der Name 'Herr der Winde' in irgendeiner Weise etwas mit Zauberei zu tun hat – wenn sie den Hintergrund des Namens nicht schon in Gol Uccara erfragt haben. Umso größer wird ihre Überraschung sein, wenn sie Arcanostatos' Bekanntschaft machen.

Arcanostatos – der Herr der Winde

Wenn die Helden den kleinen, windschiefen Steinturm erreichen, werden sie dort vom bereits wartenden Arcanostatos begrüßt. Der Weise ist circa 1,6 Schritt groß, besitzt wallendes graues Haar, einen ebensolchen Bart und ist in derbes Leinen gekleidet. Erklären die Helden ihm den Grund ihres Besuches, so ist Arcanostatos natürlich bereit, sie am nächsten Tag den Schroffenstein hinauf zu führen. Er bittet sie in den Turm, weist ihnen ein Nachtlager zu und lädt die Helden ein, mit ihm die Abendmahlzeit zu sich zu nehmen.

Nach dem üppigen, allerdings fleischlosen Mahl schenkt er ein selbstgebrautes, alkoholisches Getränk namens 'Windsbraut' aus, das aus allerlei Kräutern und einer nicht näher zu bestimmenden Geheimzutat zusammengemischt



wurde. Es ist weiß und trüb, schmeckt ein wenig bitter und verursacht einen leichten Rausch.

Meisterinformationen: Wird Arcanostatos auf seinen Titel 'Herr der Winde' angesprochen, lächelt der Alte und verspricht, dass die Helden am nächsten Tag sehen werden, warum man ihn so nennt.

Da die Helden auch erfahren, dass Arcanostatos in der Kunst der Alchimie bewandert ist, möchten sie vielleicht den Schlaftrunk aus dem Nest des Xarthis analysieren lassen. Der Weise experimentiert dann ein wenig mit ein paar Tropfen des Tranks herum und erkennt, dass selbiger stark genug ist, um zwanzig starke Männer für mehrere Stunden ins Reich der Träume zu befördern.

Fragen die Helden nach, welchen Weg sie vom Schroffenstein aus einschlagen müssen, um zur Ebene der Obeliskten zu gelangen, gibt ihnen Arcanostatos folgende Hinweise:

— Vom Schroffenstein aus führt zunächst ein Pfad zur Aureliumquelle, an der sich die Helden für die Weiterreise mit Frischwasser versorgen können. Der Pfad führt direkt darauf zu, die Helden können die Quelle also nicht verfehlen, und es dauert ungefähr einen Tag, bis man sie erreicht. An der Quelle gabelt sich der Weg, und der rechte Pfad führt durch unwegsames Gelände direkt in die Berge, wo er abrupt an einem großen, mit allerlei Runen beschrifteten Findling endet. Allerdings können die Helden von dort aus in der Ferne einen Berggipfel ausmachen, der an einen sitzenden Leonir erinnert, welcher sinnierend sein Kinn auf eine Faust stützt. Unterhalb dieses Gipfels liegt der Eingang zur *Klamm der Flüsternden Ma'ada*. Durch die Klamm erreicht man nach einem halben Tag einen Wildpfad, der direkt zur Ebene der Obeliskten führt. Arcanostatos merkt an, dass auch Paräker vorhatte, diesen Weg mit seinen Leuten zu beschreiten.

— Der Pfad, der von der Aureliumquelle nach links abbiegt, führt nach einem halben Tag zu einer felsigen Rampe, die zu einem Pass über die Berge hinauf führt. Der Pass wird 'Hungerturmpass' genannt, nach dem trutzigen Gemäuer, welches am Passeingang errichtet wurde.

Dahinter öffnet sich ein Tal, in dem die Ruinen der Stadt Ebonshaya liegen. Von den Ruinen aus führt ein weiterer Pfad zur Ebene der Obeliskten. Arcanostatos warnt die Helden eindringlich, sich Ebonshaya zu nähern und zählt immer wieder die Vorzüge der *Klamm der Flüsternden Ma'ada* auf. Fragen die Helden nach, warum sie sich von Ebonshaya fernhalten sollen, erzählt er ihnen Folgendes: "Einst lebten Anhänger des Hauses

Melarythor in der Stadt, die Dämonen huldigten und finstere Riten praktizierten. Doch als der Thearch beschloss, das Haus zu entmachten, wurde Ebonshaya dem Erdboden gleichgemacht.

Die Erstürmung der Stadt kostete viele Todesopfer auf beiden Seiten, und nur ganz wenige überlebten. Doch die Dämonen lassen einen nicht aus ihren Klauen, auch im Tode nicht. Daher gehen die Geister der Erschlagenen immer noch in den Ruinen um, heulen und schreien in der Nacht und bringen jeden um, der sich den Ruinen nähert. Die Ruinen sind verflucht, keiner nähert sich diesem Ort des Grauens!"

Vermutlich werden die Helden sich nun beraten, welchen Weg sie wählen sollen. Egal wie sie sich entscheiden, Sie können als Spielleiter das Abenteuer immer wieder in die richtige Bahn

lenken, lediglich die Reihenfolge der Ereignisse ändert sich – und die Spieler haben so nicht das Gefühl, am Gängelband des Spielleiters zu hängen. Falls Sie sich das Abenteuer weiter durchlesen, können Sie sich natürlich auch entscheiden, welchen der beiden Wege Sie persönlich favorisieren, und versuchen, die Spieler in die 'richtige' Richtung zu lenken.

Bei vielen Heldengruppen gilt: Je vehementer Arcanostatos gegen die Route durch die Ruinen wettert, umso neugieriger werden die Helden – und desto eher werden sie diesen Weg wählen.

Die Winde

Am nächsten Morgen führt Arcanostatos die Helden in eine Felsspalte unweit des Turms. Nach wenigen Metern mündet diese in einen Felsenkamin, der lotrecht in die Höhe führt. Von oben scheint Tageslicht in den Schacht. Am Boden des Kamins befindet sich ein aus Holz gefertigter Korb, der zwei





durchschnittliche Menschen samt Gepäck tragen kann. Durch eine abenteuerlich aussehende Konstruktion aus Balken, Bohlen und Seilen kann der Korb wie ein Aufzug den Kamin hinauf befördert werden. Er ist mit einem Riegel an der unteren Winde verankert. Arcanostatos löst den Verschluss und bittet die ersten zwei Helden, in den Korb zu steigen und das Führungsseil mit beiden Händen festzuhalten. Dann weist er die Helden an, mit aller Kraft zu ziehen. Der Alte selbst kommentiert die ganze Aktion mit einem lauten: "Uuund zieht, uuund zieht!" Da die Helden mit anpacken, kostet eine Fahrt pro Person auch nur 5 Argental.

Meisterinformationen: Um den Höhenunterschied von dreißig Schritt zu absolvieren, bedarf es pro beteiligtem Helden vier gelungene *KK-Proben* +4. Sobald alle Helden oben sind, holt Arcanostatos den Korb mittels eines Seils wieder hinunter und ruft ihnen noch ein letztes "Viel Glück!" zu.

In der Bergwelt der Windkämme

Der Bewuchs wird spärlicher und karger, es finden sich lediglich noch vereinzelte Pinien- und Zedernwäldchen. Der Boden ist mit Moosen und großen Gruppen von Schachtelhalmen und Riesenhütlerpilzen bedeckt, die hier auf dem felsigen Untergrund einen Lebensraum gefunden haben. Auch die Tierwelt hat sich der Landschaft angepasst: Wenige Vögel und Raubkatzen kreuzen den Weg der Helden, dafür umso mehr Fluginsekten, Schlangen und Eidechsen. Auf den Hängen sind Stein- und Brajansböcke zu sehen und hin und wieder tauchen kleine, pelzige Felsenhörnchen zwischen den Felsen auf.

Meisterinformationen:

—Riesenhütlerpilze erreichen eine Höhe von bis zu einem Schritt, tragen eine dunkelbraune Kappe und sind äußerst schmackhaft.

—Brajansböcke sehen irdischen Steinböcken sehr ähnlich, haben jedoch ein goldschimmerndes Fell. Das Fleisch dieses Tieres ist zwar sehr zäh, aber dennoch genießbar. Die gedrehten Hörner erzielen auf dem Markt einen Preis von fünf Argental.

—Die Felsenhörnchen sind trotz ihres eher pummelig-gemütlichen Aussehens zu flink und darüber hinaus zu scheu, um gejagt werden zu können. Sollten es die Helden dennoch versuchen, fiepen die Tierchen die Helden bei den erfolglosen Versuchen schadenfroh aus.

Die Aureliumquelle

Gegen Abend führt der Pfad die Helden zu der von Arcanostatos beschriebenen Aureliumquelle. Im Licht der untergehenden Sonne öffnet sich ein kleines Felsental, dessen Wände mit grünen Pflanzenteppichen und bunten Blüten bedeckt sind. Aus zehn Schritt Höhe stürzt ein Wasserfall in ein Becken von etwa zwölf Schritt Durchmesser. Das Wasser schimmert golden.

Am Ufer des Beckens sind einige Findlinge aufgestellt, auf denen es sich angenehm sitzen lässt. Der Weg gabelt sich, wie von Arcanostatos beschrieben, direkt vor der Quelle: Ein Pfad führt nach Nordwesten, ein zweiter nach Südosten weiter.

Meisterinformationen: Die Szenerie wirkt so einladend, dass die Helden sich wahrscheinlich entschließen werden, an diesem Ort die Nacht zu verbringen. Das Wasser der Quelle ist äußerst erfrischend und bringt jenen Helden, die davon trinken, W6+2 LeP und, wenn nötig, W6+1 AsP zurück. Falls die Helden Wasser aus der Quelle in ihre Wasserschläuche füllen möchten: Die heilende Wirkung der Flüssigkeit hält W6 Tage an.

Die Schwärmer kommen

»Als langsam die Sonne hinter dem Horizont versinkt und die letzten Strahlen der Sonne wie glitzernde Speere über die Oberfläche des Wasserbeckens huschen, hört ihr heftiges Hufgetrappel vom nordwestlichen Pfad. Es scheint sich um ein Pferd zu handeln, und es kommt schnell näher. Dumpfes Brüllen klingt durch die Luft. Dann erscheint das Pferd in eurem Blickfeld – aber nein, es ist kein Pferd, es ist ein Zentaur! Die Hufe des Pferdeunterleibs peitschen den Staub auf, als der Zentaur auf euch zu galoppiert. Die kräftigen, muskulösen Arme schwingen einen großen Säbel, die lange Haarmähne flattert im Wind. Doch was sind das für Schatten, die wie düstere Vögel um den Zentaur herumschwirren? Der Kjabaal nimmt euch die Lösung des Rätsels ab: "Da! So etwas war es, das mich verfolgt hat! So ein Ding war es!"

Und dann seht ihr die Gegner des Zentaurs in aller Deutlichkeit: raubvogelgroße Gebilde aus Rauch und gestaltgewordener Dunkelheit, mit Schwingen und Schnäbeln. Sie umflattern den Zentaur, hacken auf ihn ein, fügen ihm blutende Wunden zu. Die Waffe des Zentaurs dringt durch die Gebilde wie ein heißes Messer durch Butter, zeigt aber keine Wirkung. Wenige Meter vor euch bricht der Zentaur zusammen, während zwei der Gebilde von ihm ablassen und mit einem hässlichen, schrillen Kreischen auf euch zuschießen.«

Meisterinformationen: Die Helden stehen nun zum ersten Mal den *Schwarzen Schwärmern* gegenüber. Während der dritte Schwärmer auf den erschöpften Zentauren einhackt, müssen sich die Helden gegen zwei der Schwärmer zur Wehr setzen.

Schwarze Schwärmer

MU 18 **LeP** 25 **AuP** unendlich **RS** 5 **MR** 15 **GS** 15
AT 15 **PA** 14 (Ausweichen) **TP** 1W+2 (Berührung)

Besonderheiten: Die Schwärmer sind nur durch magische Waffen oder durch gespiegeltes Licht (Sonnenlicht oder künstliche Lichtquelle wie Fackel, Lagerfeuer etc.) verletzbar. Von der Intensität des Lichtstrahls und der Fläche der spiegelnden Oberfläche hängt der Grad des LeP-Verlustes ab, wobei Sonnenlicht einen größeren Schaden anrichten kann als



eine Fackel oder Laterne. Sobald die LeP eines Schwarzen Schwärmers unter 10 sinken, ist er zu keiner kontrollierten Handlung mehr fähig und flattert in Bodennähe herum.

Bei der Schadensermittlung können Sie sich an folgenden Werten orientieren: Schwerter, Säbel o. ä. verursachen 1W+2 TP, Schilde 1W+6 TP. Die Werte beziehen sich auf Fackel- oder Laternenschein, bei Sonnenlicht kommt 1W6 zusätzlich dazu.

Was auch immer geschieht – flechten Sie folgende Szene während des Kampfes für einen Ihrer Helden ein – am besten zwischen der dritten und sechsten Kampfunde:

Du hast schon mehrere Attacken gegen die unheimlichen Nebelwesen geführt, aber deine Hiebe scheinen keine Wirkung zu zeigen. Weder Wunden noch andere Auswirkungen deiner Treffer sind zu entdecken. Als du deine Waffe wieder gegen das Wesen erhebst, bricht einer der letzten Sonnenstrahlen durch das Unterholz und spiegelt sich auf deiner Klinge. Der gespiegelte Sonnenstrahl trifft auf das Nebelwesen, ein Zischen ertönt, das Wesen kreischt auf. Verwundert erkennst du ein zerfranstes Loch in einem der Flügel und bemerkst, wie das Wesen versucht, dem Sonnenstrahl auszuweichen.

Dem Helden sollte nun klar sein, dass gespiegeltes Licht den Schwarzen Schwärmern Schaden zufügt. Auch erklärt sich nun, warum der Schwarze Schwärmer über Balan Cantara so plötzlich 'verschwand'. Problemlos sind die Helden in der Lage, spiegelnde Oberflächen (zum Beispiel ihre Waffen, Schilde, Gürtelschnallen oder Rüstungsteile) in die letzten Sonnenstrahlen zu halten und die Reflektionen auf die Schwarzen Schwärmer zu richten. Wenn die Schwärmer merken, dass sie zu unterliegen drohen, fliehen sie. Nun können sich die Helden um den Zentaur kümmern.

Tavor, der Zentaur

Der Zentaur blutet zwar aus mehreren Wunden, kann durch das Wasser der Quelle aber schnell wieder auf die (vier) Beine gebracht werden. Nachdem er sich zu voller Größe aufgerichtet hat (er hat eine Risthöhe von gut 2 Schritt, dazu kommt der menschliche Oberkörper), stellt er sich mit einer angenehm melodischen Stimme als "Tavor, der Reisende" vor – Helden, die bemerken, dass die Stimme in keinsten Weise zu den dumpfen Kampfschreien von soeben passt, erklärt er, dass die Schreie der

Zentauren ein Überbleibsel aus einer weit zurückliegenden, kriegerischen Zeit sind, deren Erbe beim Kämpfen immer wieder durchschlägt.

Tavors Mähne ist, ebenso wie sein Schweif, von tiefschwarzer Farbe, das Fell ist erdbraun mit weißen Einsprengseln an den Fesseln. Die langen Haupthaare sind zu mehreren kleinen Zöpfen verflochten. Als Waffen trägt Tavor einen scharfen, sehr langen Säbel sowie einen Bogen samt Köcher bei sich, der sich zusammen mit einer ledernen Satteltasche auf dem breiten Rücken des Pferdeleibes befindet.

Nach einer kurzen Erholungspause berichtet Tavor am prasselnden Lagerfeuer von seinen Erlebnissen. Was das für Wesen waren, die ihn da angegriffen haben, oder was sie von ihm wollten, vermag der Zentaur nicht zu sagen. Er berichtet jedoch, dass er vor wenigen Stunden an einer großen Rampe vorbeikam, die zu einem Pass hinaufführte. Auf dem Pass entdeckte er einen mächtigen Turm sowie mehrere Menschen, die sich dort zu schaffen machten. Neugierig erklimmte er die steile Rampe, doch die Menschen verjagten ihn mit gezielten Bela-Schüssen. Zum Glück konnte er schnell genug davon galoppieren, bis kurz vor der Aurelium-Quelle die drei Wesen auftauchten und ihn angriffen. Er vermutet, dass die Menschen an dem Pass in ihm einen Zeugen für irgend eine Freveltat sahen, den es zu beseitigen galt. Was es aber gewesen sein könnte, dessen Zeuge er ungewollt geworden war, vermag er nicht zu sagen.

Meisterinformationen: Der Bericht des Zentauren bezieht sich auf den Hungerturmpass und die dort zur Zeit stationierten Söldner, die im Sold von Shedor dem Bleichen stehen – dem Erschaffer der Schwarzen Schwärmer. Dieser will verständlicherweise keine Zeugen für seine Taten, und so schickte er dem flüchtenden Zentauren drei seiner Kreaturen hinterher.

Die Helden stehen daher am nächsten Morgen vor einer Entscheidung: Folgen sie dem Pfad nach Südosten, geht das Abenteuer im Abschnitt **Die Klamm der flüsternden Ma'ada** weiter. Möchten sie aber den Ereignissen in der Ruinenstadt auf den Grund gehen, fahren Sie mit dem Abschnitt **Die Ruinen von Ebonshaya** auf Seite 38 fort.

Tavor wird noch ein paar Tage an der Aurelium-Quelle rasten und sich ausruhen. Sie können ihn daher notfalls als 'rettende Kavallerie' einsetzen, falls die Helden beim Kampf in der Ruinenstadt zu unterliegen drohen und weitere Hilfe von Nöten ist.



Die Klamm der Flüsternden Ma'ada

Nach dem Aufbruch von der Aurelium-Quelle wird der Pfad zusehends steiniger und steiler. Gegen Mittag erreicht ihr den von Arcanostatos erwähnten, runenbeschrifteten Findling. Auch könnt ihr in der Ferne den an einen sitzenden Leonir erinnernden Berggipfel ausmachen.

Nach zwei Stunden anstrengenden Wanderns erreicht ihr schließlich den Eingang zur Klamm.

Vor euch erhebt sich eine steile Felswand, in der ein dunkler Spalt gähnt – die Seitenwände der Schlucht reichen bis in schwindelnde Höhen. Kein Sonnenstrahl erhellt den Grund des Spaltes und seine Seitenwände scheinen irgendwo über euren Köpfen förmlich miteinander zu verschmelzen. Rechts und links von diesem schmalen Durchgang sind große, mondsichelförmige Ornamente in den Felsen geschlagen, die eine Höhe von vier Schritten erreichen. Die Darstellungen zeigen den Mond, wie er in archaischen Liedern besungen wird: ein Frauenantlitz in Seitenansicht, mit geschlossenen Augen und langen, wehenden Haaren.

Während das linke Antlitz lächelt, verzieht sich der Mund des rechten Bildes zu einer Grimasse aus Angst und Zorn. Beide Frauenantlitze wenden ihre Gesichter vom Eingang der Klamm ab. Aus dem Spalt weht euch ein leichter Wind entgegen, der wie ein Flüstern in euren Ohren klingt. Worte allerdings könnt ihr nicht verstehen. Es gibt keinen Zweifel – ihr habt die *Klamm der Flüsternden Ma'ada* erreicht.

Meisterinformationen: Der Marsch durch die Klamm dauert ungefähr drei Stunden. Es ist dabei so finster, dass die Helden mit Fackeln oder auf ähnliche Weise für Licht sorgen müssen. Das Flüstern im Wind hat keinerlei Auswirkungen auf die Helden, lediglich die Enge der Klamm kann Helden mit dem Nachteil *Raumangst* Probleme bereiten. Hin und wieder löst sich ein kleiner Kiesel aus der Höhe, fällt die steilen Wände hinab und landet mit hohl klackerndem Hallen auf dem felsigen Boden. Nach der Wanderung öffnet sich die Klamm zu einem breiten Felsental, aus dem ein Pfad zur Ebene der Obelisken führt.

Die Ebene der Obelisken

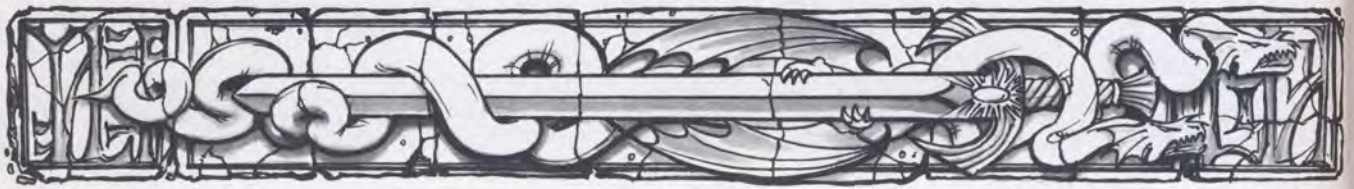
Paràkers Lager

Vor den Helden öffnet sich eine weitläufige Hochebene, die in den Randgebieten zu sanften Hügeln ansteigt, bevor das Land zu schneebedeckten, schroffen Gipfeln emporwächst. In der Mitte der Ebene ist ein ausgedehntes Feld hoher, aus hellem Stein bestehender Obelisken zu entdecken. Im Norden des Obelisken-

feldes sind einige bunte Zelte sowie Hügel mit ausgehobenem Erdreich zu sehen.

Meisterinformationen: Die Obelisken sind auf der beiliegenden Karte (S. 78) mit den Bezeichnungen A1, A2 usw. bis E5 versehen, so dass es für Sie und die Spieler einfacher ist, sich zwischen den Obelisken zu orientieren. Diese Einteilung ist identisch mit dem Bodenmosaik der Sarkophag-Halle in der





Weißes Krypta, welches ein Abbild der Obelisk darstellt. Jeder Obelisk hat eine Grundfläche von 4 x 4 und eine Höhe von 8 Schritt, die Spitze läuft pyramidenförmig zu. Der Abstand der Obelisk voneinander beträgt (immer von Mittelpunkt zu Mittelpunkt gemessen) in Nord-Süd-Ausrichtung circa 35 Schritt, in Ost-West-Ausrichtung 56 Schritt.

Die Zelte gehören zu Paräkers Lager, insgesamt vier Zelte für die Arbeiter, zwei größere, mit Holzlatten verstärkte Zelte für Ausrüstungsgegenstände und Proviant sowie ein allein stehendes Zelt für den Neristu.

Ein ausgedehntes Areal ist in der nordöstlichen Ecke des Obeliskfeldes bereits bis zu drei Schritt tief ausgehoben, bei dem auf der Karte mit C1 gekennzeichneten Obelisk sind in eineinhalb Schritt Tiefe verschiedene Symbole zu erkennen (siehe auch den Abschnitt **Das Tor in die Tiefe** auf Seite 44).

Im Südosten führt ein Pfad zur Klamm der Flüsternden Ma'ada. Ein weiterer Pfad im Südwesten führt zu den Ruinen von Ebonshaya.

Die Helden betreten die Ebene

Betreten die Helden die Ebene zum ersten Mal von der Klamm der Flüsternden Ma'ada aus, so bietet sich ihnen zunächst ein scheinbar friedliches Bild. Merkwürdig erscheint nur, dass keine Personen zu sehen sind. Beim Näherkommen entpuppt sich die

Idylle jedoch als Täuschung: Die Seitenwände der Zelte sind aufgerissen, Ausrüstungsgegenstände überall verstreut, teilweise finden sich sogar blutige Kleiderfetzen. In der ausgehobenen Grube der nordöstlichen Ecke des Obeliskfeldes liegt in einer Blutlache und mit dem Gesicht nach unten ein Mann, in dessen Rücken drei Bela-Bolzen stecken.

Haben sich die Helden an der Aureljumquelle entschieden, zunächst die Ereignisse in Ebonshaya zu untersuchen, betreten sie zusammen mit Paräker und den befreiten Arbeitern zum ersten Mal die Ebene (siehe nächste Seite: **Die Ruinen von Ebonshaya**). Die Szenerie gleicht der bereits oben beschriebenen, allerdings müssen die Helden nun zwei Schakale verjagen, die sich an der Leiche in der Grube gütlich tun.

Meisterinformationen: Eine Untersuchung der Leiche ergibt, dass der Tote schon zwei bis drei Tage hier liegt. Eine *Fährten-suche-Probe* +2 zeigt den Helden, woher die Angreifer kamen: aus Richtung der Ruinenstadt. Dorthin führen auch die Spuren der Arbeiter.

Folgen die Helden den Spuren, so erreichen sie bei Anbruch der Dämmerung den Rand der Ruinen. Weiter geht es dann mit dem Abschnitt **Die Ruinen von Ebonshaya**.

Liegen die Geschehnisse in Ebonshaya bereits hinter den Helden, können Sie direkt mit dem Kapitel **Die Weiße Krypta** auf Seite 45 fortfahren.

Die Ruinen von Ebonshaya

Historie und Gegenwart Ebonshayas (Meisterinformation)

Einst war Ebonshaya eine wichtige Etappe auf einer Handelsroute zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und Mayenios. Doch als das Dämonen verehrende Haus Melarythor die Macht in der Stadt erlangte, blieben die Handelskarawanen mehr und mehr aus, denn die Herren der Stadt verlangten in zunehmendem Maße Blutopfer als Wegezoll. Als der Thearch dann eines Tages beschloss, das Haus Melarythor zu entmachten, fiel auch Ebonshaya: Die Bewohner wurden erschlagen oder versklavt. Die Stadt blieb als Ruinenfeld zurück, aber die Geister der Erschlagenen fanden keine Ruhe und wandelten in den Ruinen umher. So wurde aus der blühenden Metropole die 'verfluchte Stadt' – und die Bewohner des Landes mieden fortan die Gegend.

Vor kurzem jedoch kam Shedor der Bleiche, ein abtrünniger xaxarischer Magier, in die Ruinen. Unterstützt von einer Gruppe verwegener Söldner und von mehreren Sklaven versuchte er, den Geistern der Toten wieder einen Körper zu verschaffen. Shedor betete zu Azzai-Koragh, einem Diener

der Dämonin Khalyanar, der auch der 'Herr des Schwarzen Nebels' genannt wurde, und jener Schwarze Nebel war es schließlich, der den Toten Ebonshayas wieder Substanz verlieh: Mit Hilfe der dämonischen Essenz schuf Shedor die Schwarzen Schwärmer – gefährliche, tödliche und fast unbesiegbare Kreaturen.

Als sich die Sklaven durch die für die Rituale notwendigen Blutopfer zu dezimieren begannen, berichtete einer der Schwärmer von den Aktivitäten auf der Ebene der Obelisk. Der Magier fand heraus, was Paräker dort suchte, und beschloss, dass das Flammenschwert seinem dunklen Gott gehören sollte, anstatt in die Hände eines ihm verhassten Optimatenhauses zu gelangen. Er begann, Arbeiter von der Ebene zu entführen, um seine Rituale weiter voran zu treiben.

Als Paräker schließlich den Kjabal mit der Nachricht nach Balan Cantara schickte, versuchte Shedor, die Chimäre mit Hilfe eines Schwärmers abzufangen – das Letzte, was er



gebrauchen kann, sind noch mehr unerwünschte Besucher in der Gegend. Doch als der Schwärmer nicht zurückkehrte, wurde der Magier nervös. Seine Söldner überfielen das Lager und verschleppten den Neristu und die Arbeiter. In Ebonshaya versuchte Shedor, Paräker auf seine Seite zu ziehen – doch

dieser Plan scheiterte an der Widerstandskraft des Neristu. In jener Nacht, in der die Helden die Ruinen erreichen, will Shedor gerade eine starke Präsenz Azzai-Koraghs manifestieren, die in den Körper des Neristu einfahren und ihn zu seinem willenlosen Sklaven machen soll.

Die Ruinen und das Umfeld

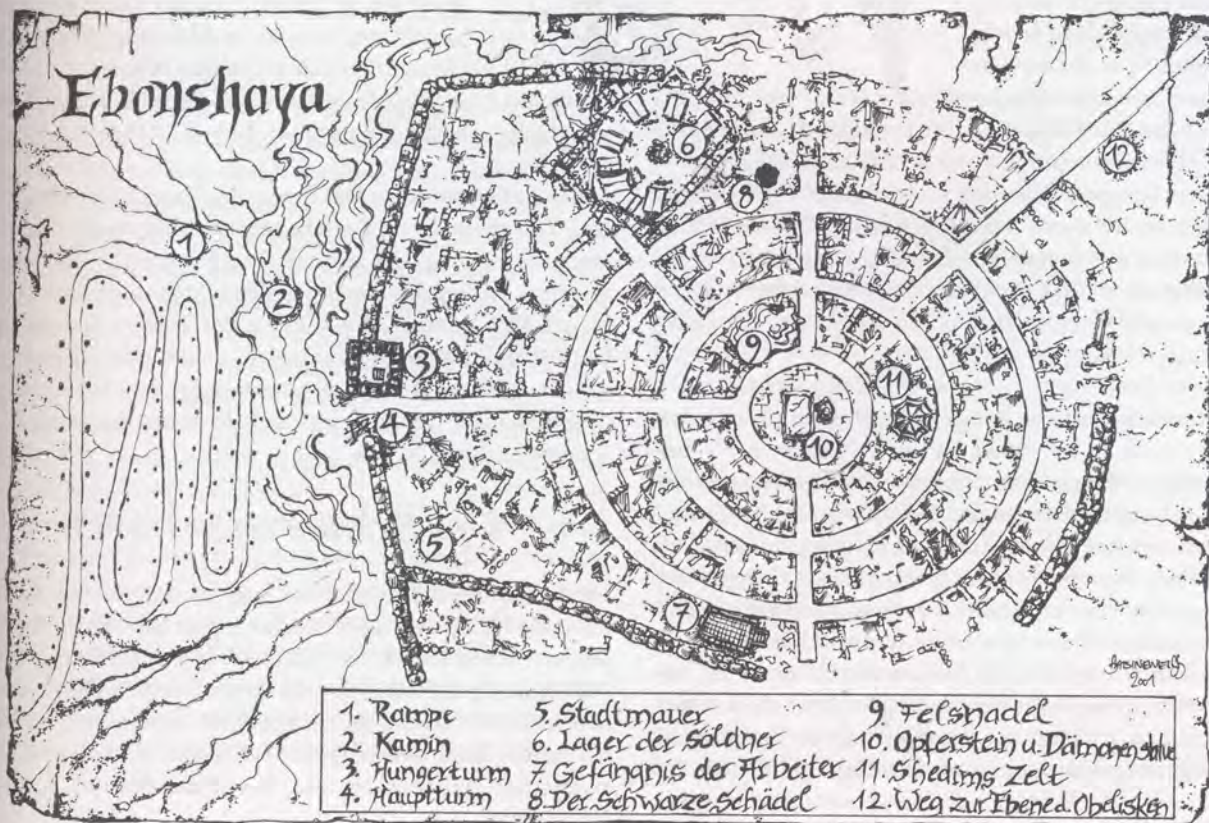
Heute bietet das Gelände in und um die ehemalige Stadt immer noch ein Bild der Zerstörung. Über weite Flächen sind die Ruinen der Häuser verstreut, lediglich Reste der einstigen, mit dämonischen Bildnissen verzierten Stadtmauern, der mächtige Hungerturm am Zugang zum Pass, wenige Gebäude und einige der alten Götzenbilder sind noch erhalten. Moose und Ranken haben die steinernen Zeugen der Geschichte erobert, und Blutmoos, Schwarzdorn und Nessellianen wachsen in Eintracht mit Brajansblumen und Gyladaranien zwischen den Ruinen.

Weiterhin findet man zwischen den Trümmern ungefähr ein Dutzend Götzenbilder. Diese Statuen bestehen lediglich aus einem übergroßen Kopf von ungefähr einem Schritt Durchmesser, der eine dämonische, verzerrte Fratze zeigt. Spitze, ausgefranzte Ohren, pupillenlose Augen und messerscharfe Zähne in einem weit aufgerissenen Rachen vervollständigen das Schreckensbildnis. Die noch erhaltenen Köpfe bestehen allesamt aus rotem Gestein, das in den vielen vergangenen Jahre

Wind und Wetter getrotzt hat, denn an den Köpfen lassen sich keinerlei Verwitterungsspuren ausmachen. Alle Götzenbilder haben ihren steinernen Blick auf einen gemeinsamen Punkt gerichtet: Ihre kalten Augen starren ins Zentrum der Stadt – in Richtung des Opfersteins.

Meisterinformationen: Die Ruinen können von Wanderern nur über drei Zugänge betreten werden: Erstens über den Pfad, der von der Ebene der Obelisk her führt. Hier sind ständig drei Söldner stationiert, die diesen Zugang überwachen. Allerdings erwarten sie von dieser Seite keine Gefahr und sind etwas unachtsam, so dass die Helden mit einer einfachen *Schleichen*-Probe ohne Probleme in Kampfreichweite gelangen können. Falls die Helden heimlich vorgehen, können sie auch Gespräche zwischen den Söldnern belauschen.

Den zweiten Zugang bildet die Rampe der ehemaligen Handelsstraße, die zum Hungerturm hinaufführt. Auch hier stehen ständig drei Söldner bereit, welche die Rampe von oben überblicken. Einer von ihnen ist auf den Zinnen des Hungerturms stationiert, die zwei anderen am ehemaligen





Haupttor der Stadt. Dieses Tor war einst ein Bollwerk gegen den Feind, heute liegen die mächtigen Flügel zerbrochen auf dem steinigen Grund. Am Haupttor brennen zwei große Lagerfeuer, so dass die Silhouetten der zwei Söldner ein gutes Ziel für Fernkampfangriffe bieten. Sollten es Ihren Helden gelingen, die beiden Wächter zu überwinden, so liegt ein weiterer Wächter oben auf den Zinnen auf der Hut – bereit, Alarm zu schlagen.

Der dritte Zugang führt durch den Felskamin. Die Helden können, falls sie sich über die Rampe oder durch den Felskamin dem Hungerturm und dem Haupttor nähern, Gesprächsfetzen von Unterhaltungen zwischen den Söldnern und dem in der Dunkelheit nicht sichtbaren Kämpfer auf den Turmzinnen belauschen.

Die Rampe und der Felskamin

Von Westen kommend windet sich der Pfad in engen Serpentin und in einer Rampe aus Geröll und festgestampftem Lehm zum Hungerturmpass hinauf. Die Rampe selbst ist vollkommen ohne Bewuchs und bietet den Helden keinerlei Deckung.

Rechts und links des Weges sind menschengroße, stehende Steine im Abstand von jeweils zehn Schritten aufgestellt. Nördlich der Rampe öffnet sich in der steilen Felswand des Gebirges ein senkrechter Felskamin, dessen fast glatte Wände einen Aufstieg auf den ersten Blick unmöglich machen. Allerdings hat sich in den letzten Jahren eine Schmarotzerpflanze im Kamin eingenistet: Der Kletterdorn, der fast wie eine Leiter in die Höhe wächst.

Meisterinformationen: Die Rampe ungesehen zu überwinden ist fast unmöglich, da sie ständig im Blickfeld der zwei Söldner am ehemaligen Haupttor beziehungsweise des Mannes auf dem Hungerturm ist. Die einzige Deckung bieten die Steine. Um hinter diesen in Deckung zu gehen, ist eine gelungene *Sich Verstecken*-Probe notwendig; bis zum Haupttor am Hungerturm sollten insgesamt fünf erfolgreiche Proben absolviert werden. Misslingt eine der Proben, werden je nach Situation und Ideenreichtum der Spieler die Wachen am Haupttor auf die Helden aufmerksam. Allerdings schlagen diese nicht sofort Alarm, sondern schauen zunächst auf eigene Faust nach.

Gegebenenfalls kommt es zum Kampf, bei dem die Helden die Söldner sicherlich überwinden können.

Denken Sie als Spielleiter aber immer auch noch an den Söldner auf dem Hungerturm.

Der Felskamin kann beim Umgehen der Rampe problemlos entdeckt werden. Um durch den Spalt auf die Rückseite des Hungerturms zu gelangen, sind drei gelungene *Klettern*-Proben +2 erforderlich. Gelingt eine Probe nicht, stürzt der Held zwar nicht ab, kommt aber auch nicht vorwärts. Der rötlich-grüne Kletterdorn erleichtert zwar die Kletterpartie in dem felsigen Schacht, fügt durch seine Dornen einem Kletternden jedoch pro abgelegter *Klettern*-Probe W6-3 SP zu.

Der Hungerturm

Der klobige Turm hat einen viereckigen Grundriss von 15 Schritt Seitenlänge und eine Höhe von rund 25 Schritt, was ihm ein gedrungenes Aussehen verleiht. Er ist komplett aus großen, dunklen Steinquadern gefertigt, besitzt eine große Holztür, die in Richtung Zentrum (also nicht zum Haupttor!) zeigt, und keinerlei Fenster. Eine Dachluke führt auf die mit Zinnen bewehrte, offene Dachplattform.

Rund um die Tür sind abartige Reliefs von dämonischen Wesen, versklavten Menschen, Opferungen und ähnlichen Szenen zu sehen. Allerdings sind die meisten dieser Reliefs im Laufe der Jahre Wind und Wetter zum Opfer gefallen und nur noch rudimentär erkennbar.

Meisterinformationen: Das Innere des Turmes ist vollkommen leer. Die ehemaligen Zwischendecken sind eingestürzt, von einer Einrichtung oder anderen Gegenständen ist nichts mehr zu sehen. Lediglich steinerne Stufen führen an der Innenwand bis zu der Dachluke. Im Inneren des Turmes herrscht eine bedrückende Atmosphäre. Helden, denen eine IN-Probe +3 gelingt, spüren auf eine unbestimmte Art und Weise, dass in diesen Räumen vor langer Zeit viele Personen ihr Leben ließen – womit sie Recht haben.

Der Schwarze Schädel

Dieses Monument fällt sofort ins Auge, da es die meisten Ruinen mit einer Höhe von ungefähr zehn Schritt überragt: Es handelt sich um einen schwarzen Schädel, der am nördlichen Rand des ehemaligen Stadtzentrums steht. Der Schädel ist einem menschlichen Totenkopf nachgebildet, dessen Augenhöhlen tief in den Kopf hineinragen. Von diesem Schädel geht eine eigenartige Ausstrahlung aus, beunruhigend und dennoch faszinierend.





Meisterinformationen: Der Schwarze Schädel ist die Behausung der Schwarzen Schwärmer, hier halten sich die meisten dieser Kreaturen tagsüber auf. Helden, denen eine *Gefahreninstinkt*-Probe+3 oder *IN*-Probe+3 gelingt, können fühlen, dass hier 'etwas Böses' lauert. Beobachten die Helden den Schädel über einen längeren Zeitraum, können sie einige der Schwärmer auf ihren Patrouillen-Flügen beobachten. Insgesamt sind hier zur Zeit zehn Schwarze Schwärmer untergebracht. Die Werte der Schwärmer finden Sie auf S. 35.

Das Zentrum Ebonshayas

Das Zentrum der Ruinenstadt ist ein großer, weitläufiger Platz, der einst mit blanken Platten ausgelegt war. Heute sind die meisten der Platten gesprungen oder überhaupt nicht mehr sichtbar, und viele Pflanzen haben sich durch die Risse gedrängt.

Nördlich des Turms schraubt sich eine zehn Schritt durchmessende Felsnadel vierzig Schritt in die Höhe. Sie scheint hohl zu sein, denn man kann an ihrer Spitze eine Galerie sowie Fenster erkennen.

Die Mitte des Platzes wird von einem altarähnlichen Felsquader eingenommen, der eine eigentümlich braune Färbung aufweist. Neben dem Felsen steht eine drei Schritt hohe, völlig schwarze Statue, die einen aufrecht gehenden Wolf mit Skorpionschwanz darstellt.

Ungefähr zwanzig Schritt von Statue und Quader entfernt ist ein großräumiges Zelt zu sehen, dessen Seitenwände mit arkanen Symbolen bedeckt sind. Vor dem Zelt steht eine Wache mit einem Doros.

Meisterinformationen: Der Felsbrocken in der Mitte des Platzes diente in der Vergangenheit den Herren Ebonshayas als Opferstein. Shedor folgt dieser Tradition und zelebriert seine Rituale auch an eben dieser Stelle.

Die Wolfsmenschenstatue stellt Azzai-Koragh dar. Sie ist drei Schritt hoch, komplett aus schwarzem Basalt und besitzt als Augen funkelnde Rubine. Der Skorpion-Schwanz ist zwei Schritt lang und, wie für einen Skorpion üblich, von hinten über den Kopf gebeugt. Das Standbild wurde nicht hier errichtet, sondern von Shedor hierher gebracht.

In dem Zelt wohnt der Magier, zur Zeit hält sich hier auch Paräker auf, bewacht von dem Magier und zwei Söldnern (einer davon mit dem Doros vor dem Zelt).

Die Felsnadel diente einst als Wachturm und kann durch einen Durchgang im Norden betreten werden. Innerhalb des Turmes führt eine steinerne Wendeltreppe bis zur Spitze auf eine Galerie. Von dieser Galerie aus hat man einen Blick über das gesamte Ruinenfeld und kann im Licht der Feuer neben dem direkt unter dem Turm liegenden Zentrum auch das Zeltlager der Söldner, die Ruine mit den gefangenen Arbeitern und das Haupttor mit dem Hungerturm überblicken.

Die gefangenen Arbeiter

Die Arbeiter von der Ausgrabungsstelle werden in den Überresten eines relativ gut erhaltenen Gebäudes gefangen gehalten. Dieses Gebäude hat eine Seitenlänge von zehn mal zwanzig Schritt, eine Seitenwand und das Dach fehlen und sind durch ein Gittergeflecht aus Bambus ersetzt, das teilweise genagelt, teilweise aber auch nur mit Seilen zusammengehalten wird. Ein kleines, ständig von zwei Söldnern bewachtes Tor führt ins Innere der Ruine. Dort sind momentan fünfzehn Arbeiter (zehn Menschen und fünf Amaunir) inhaftiert.

Meisterinformationen: An der hinteren Außenseite der Ruine sind Stufen angebracht, die zum ehemaligen, jetzt nicht mehr vorhandenen Obergeschoss des Hauses führten. Es ist daher recht einfach, auf den 'Deckel' des Käfigs zu gelangen und die Seile des Gitters zu durchtrennen.

Die Arbeiter sind allerdings sehr eingeschüchtert und zum Teil in einer sehr schlechten körperlichen Verfassung. Werden sie befreit, gehört eine große Portion Überzeugungskraft oder Überredungskunst dazu, sie zu einem Kampf gegen die restlichen Söldner zu motivieren. Die Arbeiter haben keinerlei Kampfausbildung – bis auf die Amaunir KoGirMoi und AraoMakh, die einst als Myrmidonen gedient haben. Sollten die Helden also noch Unterstützung brauchen, kämpfen die beiden, bewaffnet mit den Kurzschwertern der besiegten Söldner, an ihrer Seite. Die Werte der beiden Amaunir finden Sie im Anhang auf S. 72.

Die Zelte der Söldner

Die Zelte der Söldner sind in der Ruine eines Lagerhauses am nördlichen Rand der Ruinen zu finden. Insgesamt stehen in einem Halbkreis acht große Zelte, ein neuntes steht etwas abseits. In der Mitte des Halbkreises brennt ein Lagerfeuer, an dem zwei Söldner stehen und eine in einem Topf brodelnde Masse umrühren und hin und wieder probieren. Vor den Zelten sind Stangen angebracht, an denen Waffen aufgehängt sind: mehrere Kurzschwerter, drei Belas, Kriegsbeile und mehrere Doren. Alle Waffen sind mit Tüchern umwickelt, man kann aber trotzdem erkennen, was sich unter den Umhüllungen verbirgt.

Meisterinformationen: In den Zelten halten sich zur Zeit dreizehn Söldner auf, zusätzlich zu den beiden am Lagerfeuer. Sie vertreiben sich die Zeit mit Schlafen und Ausruhen sowie Würfel- und Kartenspielen. In dem abseits stehenden Zelt sind Ausrüstungsgegenstände und Beutestücke gelagert.

—Neben alltäglicher Ausrüstung wie Werkzeugen, Seilen und Verpflegung können die Helden hier auch acht große, polierte Rundschilder finden. Diese Schilder fand Paräker bei den Ausgrabungen auf der Ebene der Obeliskten und die Söldner brachten sie als Beutestücke mit in ihr Lager. Vor allem



als Waffe gegen die Schwarzen Schwärmer eignen sie sich hervorragend.

—Falls die Helden die Söldner belauschen, erhalten sie folgende Informationen (wir geben die Gespräche hier in Dialog-Form wieder, die Sie natürlich, wenn Sie es wünschen, auch ändern oder erweitern können):

"Ich fühle mich unwohl, wenn ich meine Waffen nicht griffbereit in der Nähe haben kann!"

"Wieso? Da liegen sie doch, was willst du?"

"Ja, aber seit der Meister verboten hat, sie offen zu tragen, muss ich sie immer in ein Tuch einwickeln. Da ist sehr umständlich ..."

"Du weißt doch, was passiert, wenn spiegelnde Oberflächen offen ausliegen ... denk an Rodigus, der hat darüber gelacht, und dann haben ihn die Schwärmer geholt!"

"Diese schwarzen Flieger sind aber auch unheimlich, oder? Hoffentlich kommen wir hier lebend wieder raus. Ich habe da ein ganz ungutes Gefühl."

"Naja, dafür hat der Überfall auf diesen Neristu und seine Ausgräberbande gut geklappt. Keine Verluste ... und der Neristu soll heute Abend geopfert werden ..."

"Geopfert? Etwa Azzai-Koragh? Das kann ich mir nicht vorstellen. Der Meister hat bestimmt noch etwas vor mit dem Kerl."

"Doch, er soll geopfert werden. Shanolos hat's mir erzählt, der bewacht heute die Arbeiter von der Obelisksen-Ebene. Der hat mir auch erzählt, dass der Meister heute ein Fass echten Roten aus Valantia spendiert."

Eine kleine Zeitleiste der möglichen Ereignisse (Meisterinformationen)

Da auch Meisterfiguren ein Eigenleben führen und nicht darauf warten, auf Aktionen der Helden zu reagieren, finden Sie im Folgenden eine Zeitleiste, um die Geschehnisse in Ebonshaya zu umreißen. Nehmen Sie sie als grobe Richtlinie, denn vieles wird natürlich von den Aktionen der Helden selbst beeinflusst.

—Die Helden erreichen bei Einbruch der Dämmerung die Ruinen.

—30 Minuten später: Die Helden entdecken die ersten Schwarzen Schwärmer auf Patrouillenflug.

—Weitere 30 Minuten später: Ein Hornsignal vom Zentrum der Stadt ruft die Söldner in die Nähe des Opfersteins. Da es nicht üblich ist, dass alle Söldner an diesen Versammlungen teilnehmen, fällt es nicht weiter auf, wenn die Helden bereits einige von ihnen ausgeschaltet haben. Shedor hält



eine kurze Ansprache, in der er betont, dass "ich in dieser Nacht vor einem Triumph stehe" und er den Söldnern für ihre Dienste ein Fass valantischen Rotwein aus dem Versorgungszelt spendieren möchte.

—Weitere 15 Minuten später ziehen zwei Schwarze Schwärmer gefährlich nahe an den Helden vorbei.

—Nach einer weiteren Stunde beginnt Shedor mit dem Ritual. Paràker liegt gefesselt auf dem Opferstein, ein Söldner assistiert dem Magier. Von den übrigen Söldnern sind nur noch eine Wache am Hungerturm sowie jeweils eine Wache bei den Gefangenen und am Pfad zur Ebene auf ihren Plätzen. Alle anderen finden sich am Lagerplatz ein, um das Fass Rotwein zu leeren.

—Weitere zwei Stunden später – also etwas über 4 Stunden nach Ankunft Ihrer Heldengruppe – hat Shedor das Ritual beendet, Paràker ist nun eine willenlose Marionette unter dem Befehl des Magiers. Die Helden sollten allerdings vorher eingegriffen haben ...

Wie die Helden es letztendlich schaffen, Paràker und seine Arbeiter zu befreien und gegebenenfalls Shedor und seine Schergen sowie die Schwarzen Schwärmer zu besiegen, lässt sich nicht im Voraus planen. Jede Heldengruppe wird eigene Ideen zur Problemlösung haben, die von einem offenen Schlagabtausch bis zu einem heimlichen Vorgehen oder einer Art Partisanenkampf führen können. Benutzen Sie als Spielleiter daher die Übersicht über die Örtlichkeiten und deren Besonderheiten und reagieren Sie flexibel auf die Unternehmungen der Helden.

Wichtig ist, dass diese bei ihren Erkundungen in den Ruinen darauf achten, weder von den Söldnern noch von den Schwarzen Schwärmern entdeckt zu werden, da dies einen verfrühten Alarm und eine Suche nach den Eindringlingen auslösen würde.

Am einfachsten (und das ist der von uns favorisierte Weg) wäre es, zunächst das Weinfass der Söldner mit dem Schlafgift aus dem Xarthis-Nest zu 'verfeinern'. Somit sind viele Söldner schon einmal ausgeschaltet. Die übrigen Söldner lassen sich ebenfalls durch koordinierte Aktionen ausschalten. An den Opfer-Stein im Zentrum der Ruinen und die Azzai-Koragh-Statue heranzuschleichen, sollte für Helden mit entsprechenden Fähigkeiten auch kein Problem darstellen, Deckung bieten Mauerreste und Gebüsche, die Felsnadel bietet mit ihrer Galerie eine hervorragende Schussposition für Fernkampf-Angriffe. Auch ein kreativer Einsatz des Kjabaal ist durchaus möglich, allerdings ist die Botenchimäre nicht dazu in der Lage, irgendwelche Gegenstände zu manipulieren (z.B. die Gefangenen zu befreien).

Falls die Helden das Ritual stören, schlägt Shedor Alarm,

hofft auf die Unterstützung der (leider bereits angetrunkenen oder schlafenden) Söldner und wird die Helden mit seinen Zaubern bekämpfen.

—Es soll immer wieder Helden geben, die ein heimliches Vorgehen verurteilen und sich lieber eine offene Feldschlacht mit den Söldnern liefern wollen. Machen Sie diesen klar (*Kriegskunst*-Proben zur Einschätzung der Lage empfehlen sich hier), dass dieses Unterfangen aller Wahrscheinlichkeit nach nur mit einer Niederlage enden kann – und wenn die Helden trotzdem einen Sturmangriff vorziehen, müssen sie auch die Konsequenzen tragen. Gegen eine Übermacht von Söldnern, Schwarzen Schwärmern und einem Magier zu bestehen dürfte auch für kampferprobtere Heldengruppen ein Problem darstellen.

—Es ist durchaus auch möglich, dass Shedor sich mit verbliebenen Söldnern und Schwärmern zurückzieht, wenn die Helden eindeutig zu gewinnen drohen. Er wird jedoch in der Gegend verbleiben und versuchen, entweder geborgene Artefakte zu stehlen oder durch Sabotageakte die Expedition zu enervieren, schlimmstenfalls gar versuchen, die wichtigen Gegner (Paràker und die Helden) zu meucheln.

—Verstirbt Shedor, so verstreuen sich eventuell noch überlebende Schwärmer, indem sie sich zuerst in die dunkelsten Schatten Ebonshayas flüchten, um von dort später nächtens auf Raubzug zu gehen, denn ohne unterstützende Zauberei oder das Blut und die Lebenskraft von kulturschaffenden Zweibeinern sind sie nicht lange lebensfähig. Die Söldner werden, wenn die Helden sich im Kampf nicht barbarisch verhalten haben, erschlagene Kameraden bestatten (nachdem sie, was die Helden übrig gelassen haben, unter sich aufteilen) und den Helden dann dreist ihre Dienste anbieten: für 25 Argental pro Person und None. Werden sie nicht benötigt, setzen sie sich in Richtung Mayenios ab.

Die spielrelevanten Werte von Shedor und den Söldnern finden Sie im Anhang auf Seite 71.

Die zweite Belohnung

Meisterinformationen: An dieser Stelle endet die zweite Episode des Abenteuers. Die Helden sind auf dem Küstenkanal gereist, haben die Uccara-Senke durchquert, neue Freunde gefunden und Shedor und seine Schwarzen Schwärmer bekämpft (und hoffentlich besiegt). Wir empfehlen daher für die Absolvierung dieser Episode die Vergabe von **150 AP** pro Held und bis zu **75 AP** für von Ihnen präsentierte, zusätzliche Zwischensequenzen. Denken Sie aber auch hier an die Regeln zur Steigerung von 'Speziellen Erfahrungen', in dieser zweiten Episode wären dies wahrscheinlich Talente wie *Schwimmen*, *Tierkunde*, *Wildnisleben* (*Sumpf*) und *Wildnisleben* (*Gebirge*) sowie die *Kampftalente* der Helden.



Dritte Episode Die Weiße Krypta

Das Tor in die Tiefe

Die Öffnung des Tores

Wenn die Helden mit Paräker und den befreiten Arbeitern wieder die Ebene der Obelisksen erreichen, führt der Neristu sie am nächsten Morgen zu jener Ausgrabungsstelle, die ihn vor mehr als einer None dazu veranlasst hat, den Kjabaal zu Mophenor serr Kouramnion zu schicken. Es handelt sich um einen Obelisksen am Rande des Obelisksenfeldes, dessen Sockel tief in den Boden hinabreicht und der ca. drei Schritt unterhalb des Erdbodens rundherum mit Glyphen und Symbolen bedeckt ist, die teilweise vereinzelt auftauchen, teilweise aber auch in Gruppen wiederkehren. Insgesamt können auf dem Obelisksen folgende Symbole entdeckt werden (die Zahl in den Klammern gibt die Häufigkeit des Symbols an): ein roter Drache (12), ein gelber Ring mit einem Punkt in der Mitte (10), ein Totenschädel (10), ein roter Kreis (8), gelbe Ähren (6), ein weißer Stern (5), ein schwarzer Stern (5), ein Halbmond (3), eine Wellenlinie (3), ein grüner Stern (2), ein H-förmiges Symbol von dunkler Farbe (2) und zwei gekreuzte Schwerter (1). Weiterhin ist ein stilisierter Torbogen zu sehen: eine haarfeine Linie in der Oberfläche des Obelisksen, die ein imaginäres Tor von zwei mal zwei Schritt nachzeichnet.

Meisterinformation: Es handelt sich um jenen Obelisksen, der auf dem Übersichtsplan die Bezeichnung C1 trägt.

Auf dem Pergament, das Mophenor serr Kouramnion den Helden mitgegeben hat, ist, wenn auch etwas fragmentiert, die Lösung zur Öffnung des Tores angegeben.

Diese Lösung ist eigentlich recht simpel und die Helden sollten auch ohne großartiges Nachdenken auf die richtige Idee kommen – dass die Opirlith-Scheibe mit dem Silberschlüssel als 'Grüne Sonne' bezeichnet wird, haben sie in Louamar erfahren. Sie müssen also mit Hilfe von Sonnenstahlen einen Strahl grünen Lichts (durch die Scheibe) auf das Symbol der gekreuzten Schwerter auf dem Obelisksen richten. Sobald dies geschehen ist, öffnet sich das Tor im Felssockel des Obelisksen.

Hinab ins Ungewisse

Leise knarrend und scheinbar unendlich langsam öffnet sich im Sockel des Obelisksen die vorher kaum zu entdeckende Tür – offenbar auf magische Weise. Dahinter führt eine Rampe in die Tiefe und verschwindet nach etwa vier Schritt in der Dunkelheit. Die Rampe ist nicht beleuchtet. Direkt am Anfang der Rampe ist ein großes Symbol als Mosaik in den Boden eingelassen. Es stellt einen roten Drachen dar, der dem Symbol auf dem Obelisksen ähnelt.

Mit Fackeln ausgerüstet können die Helden nun die Rampe hinabsteigen. Paräker bleibt auf der Ebene zurück, da er durch Gefangenschaft und versuchte Verzauberung sehr geschwächt ist (sorgen Sie notfalls dafür ...). Er könnte mit den Helden ausmachen, dass sie den Kjabaal mitnehmen, um mit diesem notfalls 'um Hilfe zu rufen'. Außerdem könnte er, falls





die Helden sich innerhalb einer bestimmten Frist nicht zurückmelden, mit KoGirMoi und AraoMakh nachrücken.

Paräker ist zwar neugierig, was dort unten zu finden ist, aber eine konkrete Vorstellung der unterirdischen Gegebenheiten hat er nicht.

Meisterinformation: Sollten die Helden keine Beleuchtung dabei haben, kann der Neristu auf jeden Fall mit einigen Fackeln aus seinem Lager aushelfen.

Die Rampe windet sich spiralförmig in die Tiefe, der Gang selbst weitet sich kurz hinter dem Eingang zu einer Breite von vier Schritten und einer Höhe von drei Schritten. Wände, Boden und Decke bestehen aus glatt poliertem Felsgestein. Alle zehn Schritte ist das Symbol des roten Drachen als Mosaik in den Boden eingelassen. An solchen Stellen finden sich auch rechts und links an den Wänden eiserne Ringe als Fackelhalter. Die Rampe führt etwa siebenzig Schritte in die Tiefe und endet vor einem drei mal vier Schritte hohen Doppeltor aus Metall.

Hinein in die Krypta

Das Tor am Fuß des Ganges ist aufwendig mit Ornamenten bedeckt, besitzt aber weder eine Klinke noch ein Schlüsselloch. In den Ornamenten taucht immer wieder der rote Drache auf, der sich nun um ein Schwert oder eine Kugel oder um einen Stern herum windet.

Meisterinformation: Die Helden stehen vor dem eigentlichen Eingangstor zur Weißen Krypta. Das Tor selbst ist nicht verschlossen und kann mit Hilfe einer Körperkraft-Probe+4 aufgedrückt werden. Die Symbolik der Ornamente weist bereits auf den Sternenprinzen und das aus drei Teilen bestehende Flammenschwert hin: der rote Drache als Sinnbild für Kupua, die Kugel bezieht sich auf den Sternenkristall, der Stern auf den Eternium-Stern, das Schwert erklärt sich von selbst. Hinter dem Tor liegt die große Eingangshalle der Krypta.

Die Weiße Krypta

Nachstehend erhalten Sie alle Informationen zu den Räumen der Weißen Krypta, wobei nicht näher auf die Verbindungsgänge zwischen den einzelnen Räumen eingegangen wird. Diese Gänge sind in der Regel fünf Schritte breit und weisen eine Deckenhöhe von ebenfalls fünf Schritten auf, während die Länge variiert. Alle Gänge sind mit Marmorplatten ausgelegt, Wände und Decke bestehen aus poliertem Felsgestein – bei Abweichungen ist dies im entsprechenden Abschnitt vermerkt. Die Türen zu den einzelnen Räumen und Gängen werden jeweils beim entsprechenden Raum beschrieben.

A: Die Halle der Statuen

Nachdem die Helden das Tor aufgedrückt haben, betreten sie eine große, domartige Halle, deren Seitenlänge etwa vierzig mal vierzig Schritte beträgt. Die Decke wölbt sich kupfelförmig nach oben. An der Decke ist ein Mosaik eingelassen, das den myranischen Sternenhimmel abbildet. Aus der Decke selbst strahlt außerdem ein warmes, bläuliches Licht. An den beiden Längsseiten der Halle sind jeweils vier Statuen von fünf Schritte Höhe aufgestellt, einige davon sehen jedoch sehr unfertig aus, manche ähneln eher einem rohen Steinblock denn einer

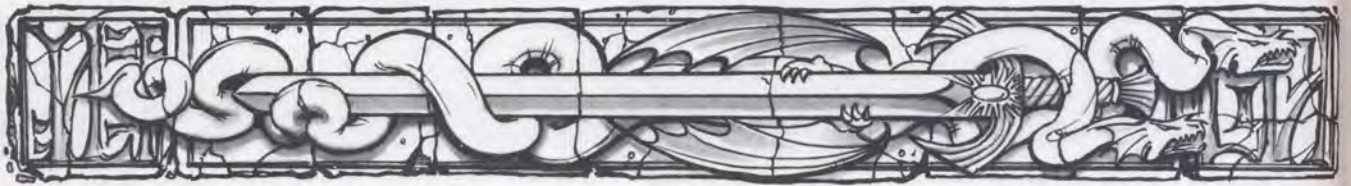
Statue. Die drei mal vier Schritte große Doppeltür in der Westwand ist aufgebrochen und aus den Angeln gehoben. In der südwestlichen Ecke glitzert etwas am Boden, was auf den ersten Blick wie eine große Kristallplatte aussieht.

Eine nähere Betrachtung der Statuen offenbart dem Betrachter Folgendes:

Nordseite (von Westen nach Osten):

1. Ein großer, muskulöser Krieger mit ernstem Gesicht, dessen Arm- und Handhaltung aussieht, als hätte er sich einst auf ein Schwert oder ähnliches gestützt. Von einer Waffe ist allerdings nichts zu sehen, vor der Statue liegen feine Kristallsplitter auf dem Boden. Die Statue ist ansonsten komplett erhalten.
2. Eine schlanke Amauna, die ursprünglich wohl ein harfenähnliches Instrument in den Händen hielt, das jetzt aber fehlt.
3. Ein recht großer Leonir, der von der Hüfte abwärts noch nicht bearbeitet wurde. Was er einst in den Pranken hielt oder halten sollte, ist nicht erkennbar.
4. Ein fast unbearbeiteter Steinblock, dessen 'Gesicht' einer sehr ernst blickenden Frau mit langem Haar ähnelt.





Südseite (von Westen nach Osten):

1. Ein Satyar, der einen Stock oder einen Knüppel trägt.
2. Ein Mensch, der beschwörend die Hände erhoben hat; dieser Körper ist lediglich vom Kopf bis zu den Knien ausgearbeitet.
3. Ein fast unbearbeiteter Steinblock, lediglich der Kopf ist modelliert und zeigt ein Amphibienwesen, das von einem Riss bis zu einem Mholuren alles mögliche sein könnte.
4. Ein roher Steinblock, an dessen Unterseite mit grobem Meißel der Begriff "Baal-Urgol" eingeschlagen wurde.

Meisterinformationen: Die Statuen stellen einige der Sternenprinzen mit ihren Artefakten dar oder hätten sie einmal darstellen sollen. Die Arbeiten wurden eingestellt, als Kupua damals die Weiße Krypta verließ, und wurden, wie man an den unfertigen Blöcken sieht, nicht wieder aufgenommen. Lediglich Kupuas Statue war zu diesem Zeitpunkt komplett fertig gestellt.

Wir möchten an dieser Stelle keine konkreteren Informationen über die anderen Sternenprinzen geben, denn wie bereits auf S. 6 angedeutet, sollen Sie die Möglichkeit haben, daraus eigene Abenteuer zu gestalten, wenn sie das möchten. Sie können auch Geschlecht, Spezies und Rasse der Sternenprinzen im Endeffekt frei variieren. Beachten Sie jedoch, dass die Attribute der Sternenprinzen den jeweiligen Stellaren angepasst sein sollten.

Das Glitzern am Boden rührt von den Schuppen eines Kristallwurms her, der vor geraumer Zeit durch einen Tunnel in die Krypta eindrang, etliche Kristallornamente zerstörte – unter anderem auch die Nachbildung des Flammenschwerts an der Kupua-Statue – und wieder verschwand. In dieser Halle hat er einige seiner Schuppen verloren, und noch immer hängt, wenn auch sehr vage, der Geruch seiner aggressiven Magensäure in der Luft. Um was für ein Tier es sich handelte, können die Helden mittels einer *Tierkunde*-Probe +4 herausfinden, weitere Informationen über einen Kristallwurm finden Sie in **WM, Seite 129**. Falls die Helden die Schuppen einsammeln, können sie dafür auf dem Markt oder bei einem Alchimisten einen Preis von bis zu 5 Aural erzielen.

B: Gang zur Gebetshalle

Dieser Gang führt von Raum A in Raum C, ist zehn Schritt breit und fünfzehn Schritt lang. Die Ost- und die Westtür sind zerstört, die Ornamente der Türflügel weisen Biss- und Kratzspuren auf. An diesen ehemals gediegenen Ornamenten der Türen hat sich der Kristallwurm gütlich getan.

C: Gebetshalle, vorderer Teil

Der vordere Teil der Gebetshalle ist vierzig mal zwanzig Schritt groß, die Decke zehn Schritt hoch. Der Boden

besteht aus marmornen Platten, die Decke weist einen ähnlich gestalteten Sternenhimmel wie in Raum A auf – allerdings kann man erkennen, dass die Westwand später eingezogen wurde, da die Sternbilder dort abrupt aufhören, um anscheinend auf der anderen Seite der Wand weiterzugehen. Zwei Türen führen jeweils nach Süden und Norden, wobei die südliche Tür zerstört ist.

In der Halle sind die spärlichen Überreste von hölzernen Bänken zu sehen, die bei Berührung zu Staub zerfallen. Die Westwand ist mit Fresken bedeckt, die Szenen aus dem Leben des Sternenprinzen zeigen; von Süden nach Norden sind dies:

1. Der Sternenprinz erhält von einer verhüllten Gestalt ein blau leuchtendes Schwert überreicht.
2. Der Sternenprinz im Kampf gegen einen zottigen Minotaur (siehe die Außenillustration des Abenteuers).
3. Der Sternenprinz kämpft gegen eine vierköpfige Wasserschlange.
4. Der Sternenprinz hält eine junge, verschleierte Frau im Arm und weist mit dem Schwert auf eine Ebene, auf der gerade Obelisk aufgestellt werden.
5. Der Sternenprinz erschlägt eine große, völlig in Schatten gehüllte, gehörnte Gestalt.
6. Der Sternenprinz unterhält sich mit einem großen, rotgeschuppten Drachen.
7. Der Sternenprinz reitet auf einem prächtigen, schwarzen Einhorn durch einen grünen Wald.

Meisterinformationen: Die südliche, zerstörte Tür führt in Gang D und zu B'ashmaris ehemaligem Wohnraum (E), die nördliche Tür in Gang F und zu der einstigen Werkstatt der Baumeisterin (G). Die nördliche Tür ist verschlossen, kann aber mit einer *Schlösser knacken*-Probe +5 geöffnet werden. Man kann sie allerdings auch mit einer *KK*-Probe +8 eintreten. Der Weg in Raum H, den hinteren Teil der Gebetshalle, ist durch die Wand mit den Fresken versperrt. Um hindurch zu gelangen, müssen sich die Helden an die Geschichte des Legendensängers Laernion erinnern. Laut der Legende hatte die Wasserschlange drei Köpfe und nicht vier, und hier ist auch der Schlüssel zu suchen: Einer der vier Köpfe kann eingedrückt werden. Geschieht dies, öffnet sich ein Durchgang in der Mitte der Wand, der den Weg in Raum H freigibt. Da dieser Mechanismus mit keiner Falle verbunden ist, lässt er sich natürlich auch durch schieres Ausprobieren finden, und auch Proben auf *Sinnenschärfe* oder *Bergbau* leisten gute Dienste.

D: Gang zum Wohnraum

Der Gang ist fünfzehn Schritt lang und weist keine Besonderheiten auf. Er endet vor einem offenen Durchgang in einen unbeleuchteten Raum (E). Die Tür, die den Durchgang einst verschloss, liegt aus den Angeln gebrochen im Gang.



(ein Schwert, ein Speer, eine Axt und ein Krummsäbel) sind dreidimensional geschaffen worden, sie ragen bis zu einem Spann aus dem Bild heraus. Ähnlich beschaffen sind die Waffen der Gegner, die komplett aus Speeren bestehen. Alle Waffen haben an der Stelle, an der sie die Tür berühren, eine Art Gelenk, so dass sie wie skurrile Hebel wirken. Eine genauere Untersuchung des Reliefs zeigt, dass bei allen acht Personen jeweils ein Auge locker sitzt – diese Augen können in die Tür hineingedrückt werden. Eine Klinke oder ein Schlüsseloch sind nicht zu entdecken. Ansonsten ist der Raum komplett leer.

Meisterinformation: B'ashmari nannte diese Tür *Xetobals Probe* ... Hier werden die Aspekte Xetobals – Mut und Spontaneität – zur Öffnung der Tür benötigt. Eigentlich funktioniert der Öffnungsmechanismus ganz einfach: Sobald einer der 'Hebel' bewegt oder eines der Augen gedrückt werden, ertönt fünfmal hintereinander (etwa im Sekundentakt) ein lautes "Klick". Danach herrscht wieder Ruhe und es hat sich nichts verändert. Dieses Spiel können die Helden endlos weiterführen, wenn sie nicht während (!) des Klickens den Mut aufbringen, spontan irgend einen weiteren Hebel zu betätigen oder irgendeines der Augen zu drücken. Sobald dies geschieht, öffnet sich die Tür.

Machen Sie den Helden die Klickgeräusche akustisch zugänglich, entweder durch Würfelklappern, Trommeln auf der Tischplatte oder einem einfachen "Klick – Klick – Klick..." Achten Sie genau darauf, was die Helden innerhalb dieser fünf "Klicks" tun, beziehungsweise fordern Sie die Helden auf, ihre Handlungen genauestens zu beschreiben.

Falls sich die Helden nach fünf bis zehn erfolglosen Versuchen immer noch keinen Reim darauf machen können, wie die Tür geöffnet werden kann, lassen Sie den weißen Stern über den Kämpfenden hell aufleuchten und die Worte XETOBALS PROBE in archaischem Hiero-Imperial erscheinen. Die Helden sollten sich dann an die Aspekte Xetobals erinnern.

Sobald der Öffnungsmechanismus ausgelöst ist, versinkt ein Teil der Wand neben (!) der Kampfszene im Boden und gibt einen Durchgang frei.

I: Der "Y"-Raum

Die Helden stehen in einer kleinen Halle, deren Wandlänge acht mal sieben Schritt beträgt. Der Boden ist auch hier mit Marmorplatten ausgelegt, die teilweise Risse und Lücken aufweisen. Nach Norden und Süden verzweigt sich die Halle zu Gängen, die jeweils vor einer geschlossenen Tür enden. Beide Türen sind unverschlossen, die nördliche Tür ist unnatürlich warm.

Meisterinformationen: Die nördliche Tür führt zu Raum J, der durch einen hindurchfließenden Lavastrom erhitzt wird. Diese Hitze erwärmt auch die Tür.

J: Der Lava-Raum

Dieser Raum hat eine Wandlänge von fünfzehn mal fünfzehn Schritt und eine Deckenhöhe von fünf Schritt. Der Boden besteht nur noch aus einigen stark verkohlten Bohlen, unter denen sich in ungefähr drei Schritt Tiefe zäh ein Lavastrom dahinwälzt. Die in dem Raum vorherrschende Hitze ist fast nicht zu ertragen. In der Westwand ist ein großes Fenster von sechs Schritt Breite und drei Schritt Höhe eingelassen, aus dem heraus man einen Blick auf einen großen Lavasee werfen kann. In der Mitte des Sees, cirka drei Schritt über der Lava, schwebt das sich drehende Abbild eines roten Drachen. Weiterhin kann man in über zwanzig Schritt Entfernung auf der anderen Seite des Sees durch Rauch und Qualm hindurch ein weiteres Panoramafenster ausmachen. Hinter diesem Fenster wabert grünlicher Nebel, in dem hin und wieder kleine weiße Lichter aufblitzen. Ein offener Gang führt in Richtung Nordwesten, doch auch hier ist der Boden beschädigt.

Meisterinformationen: Öffnen die Helden die Tür zu diesem Raum, ohne ihre Hände zu schützen, erleiden sie 1W-1 SP durch die starke Hitze. Diese Hitze, die den Helden entgegenschlägt (2W+2 Punkte Ausdauerschaden pro Spielrunde), ist vor allem für *Aquatische Lebewesen* ein erhebliches Problem (doppelter Schaden) – sie sollten sich weigern, den Raum näher in Augenschein zu nehmen. Durch ein Erdbeben riss die Einfriedungswand des Lavasees und die Lavamassen suchten sich einen neuen Weg. Um diesen Raum zu durchqueren und den Gang nach Nordwesten zu erreichen, müssen die Helden von Bohle zu Bohle springen. Hierzu sind drei gelungene *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik-* Proben +2 nötig. Bei einem Fehlschlag gibt die Bohle nach, fällt krachend in die Tiefe und nur eine weitere gelungene Probe +3 befördert den Helden erneut auf einen sicheren Platz. Achten Sie bei den Proben bei den Helden immer auf Vorteile wie *Balance* oder *Talentschub/Kräfteschub*.

Gestalten Sie diese Szene dramatisch: Lassen die Bohlen ächzen und wackeln, die Lava hin und wieder eine Fontäne ausstoßen und, wenn alle Helden es geschafft haben, die meisten der Bohlen in die Lava stürzen, so dass ein Rückweg unmöglich scheint.

Sie können natürlich auch die Dielen einstürzen lassen, wenn sich erst die Hälfte der Helden auf der anderen Seite befindet – wenn sie zum Beispiel den Kjabaal bei sich haben, ist nach wie vor eine Kommunikation zwischen den beiden Teilgruppen möglich.

Der Gang in Richtung Nordwesten führt die Helden weiter in Raum K.

K: Der Shinxir-Schrein

Dieser Raum ist zehn Schritt breit und fünfzehn Schritt lang. Die Decke hat eine Höhe von fünf Schritt und ist schmucklos. Der Boden ist mit Marmorplatten ausgelegt. An der Nordwand



steht die drei Schritt hohe Basalt-Statue einer imposanten Kriegergestalt, die allerdings gesichtslos ist. Das Haupt der Statue ist flammenumkränzt, der Körper sehr muskulös und in eine altertümliche Myrmidonenrüstung gekleidet. An der rechten Seite der Statue lehnt ein Schild, der ebenfalls aus Basalt ist und einen (sehr geordneten) Insektenschwarm als Wappen zeigt. An der Südwand befindet sich eine Bank aus Metall, die sich allerdings durch die Hitze der Lava verzogen hat. In der Westwand befindet sich ein offener Torbogen, dahinter ein Gang.

Meisterinformationen: Hier handelt es sich um eine Gebetsstätte für Shinxir, den Gott des Krieges. Sollten Ihre Spieler nicht von alleine darauf kommen, weil ihnen vielleicht das Hintergrundwissen über die myranischen Religionen fehlt, lassen Sie eine einfache *Götter und Kulte*-Probe würfeln. Der Durchgang in der Westwand führt zu Gang L.

L: Der Gang des blitzenden Stahls

Der gebogene Gang ist knapp fünfundzwanzig Schritt lang und drei Schritt breit; Decke und Wände bestehen aus glatt geschliffenem Felsgestein. Der Gang endet vor einer mit Runen geschmückten Bronzetür, die ein Relief mit der Darstellung von vier großen Bäumen trägt. Die beiden mittleren Bäume sind wie von einem Sturm abgeknickt.

Meisterinformationen: Wenn dem vordersten Helden nicht eine *Gefahreninstinkt*-Probe +7 oder *Sinnenschärfe*-Probe +9 gelingt, löst er knapp zehn Schritt hinter dem Eingang eine Falle aus: Dünne stählerne Ketten zwischen aus den Wänden, umschlingen Hals und Hände des Unglücklichen und ziehen ihn zu Boden. Wenn die anderen Helden versuchen, ihren Kameraden zu befreien, ziehen sich die Ketten immer fester zu.

Seien Sie unbittlich und gnadenlos. Zuerst einmal sollte die – arcanomechanisch aktivierte – Falle wirklich kaum zu bemerken sein. Zum anderen sollten Sie den Spielern klar machen, dass sie nicht viel Zeit haben. Die Ketten ziehen sich so fest um die Hände, dass diese irgendwann abzusterben drohen.

Zählen Sie laut von 1 bis 100, in einer Geschwindigkeit, die Ihnen angemessen erscheint (noch effektvoller ist eine 5-bis-10-Minuten-Sanduhr, die Sie auf den Tisch stellen). Reagieren Sie auf alle Aktionen der Helden, teilen Sie ihnen die Auswirkungen ihrer Aktionen mit – aber vergessen Sie das Zählen nicht. Wenn Sie möchten, unterlegen Sie die Aktion eventuell noch mit dramatischer Musik. Gefragt ist hier Ideenreichtum und Spontaneität – niemandem liegt daran, den gefangenen Helden an dieser Stelle qualvoll versterben zu lassen.

Sobald einer der Befreier eine spontane, vielleicht auch völlig unlogische Idee einbringt, reagieren Sie darauf. Klappern Sie ein wenig mit den Würfeln, blättern Sie ein wenig im Abenteuer hin und her – und teilen Sie den Spielern dann mit, dass sich die Ketten ein wenig gelockert haben und der Held befreit

werden kann. Dieser kommt mit einem Verlust von W6 LeP (+ etwaigem Schaden, den ihm seine Kameraden bei dem Befreiungsversuch zugefügt haben) und einem Abzug von W6+4 AuP davon.

Das Relief der Tür enthält einen versteckten Hinweis auf die richtige Stellung der Hebel in Raum Q.

M: Der Illusions-Raum

Der Raum hat eine Wandlänge von fünfzehn mal fünfzehn Schritt und eine Deckenhöhe von fünf Schritt – einen Boden jedoch hat er nicht: Vor den Helden gähnt ein bodenloser Schacht.

Ein offener Gang führt nach Südwesten, hier ist wieder fester Boden zu sehen. Der Abgrund selbst wird kreuz und quer von einem guten Dutzend handgelenkdicker, weißer Seile überspannt, die vibrieren und ein leises Summen von sich geben. Vier Schritt unterhalb dieses Netzes befindet sich in dem Schacht ein ähnliches Netz – allerdings sitzt auf diesem Netz eine pferdegroße, weiße Spinne, deren Facetten-Augen schwarz glitzern und deren behaarte Beine ständig auf und ab zucken. In der Westwand ist ein Fenster von sechs Schritt Breite und drei Schritt Höhe eingelassen, aus dem man einen Blick auf einen großen Lavasee werfen kann. In der Mitte des Sees, circa drei Schritt über der Lava, schwebt das sich drehende Abbild eines roten Drachen. Weiterhin sieht man in über zwanzig Schritt Entfernung auf der anderen Seite des Sees ein weiteres Panoramafenster. Hinter diesem Fenster wabert grünlicher Nebel, in dem hin und wieder kleine weiße Lichter aufblitzen.

Meisterinformationen: Bei dem Abgrund handelt es sich um eine perfekte optische Illusion, die mittels eines magischen Prismas erzeugt wird, welches mittig in dem südwestlichen Gang verankert ist. Sobald ein Held den Gang erreicht und aus dem Einflussbereich des Prismas kommt, erkennt er die Illusion.

Der Boden des Raumes liegt etwa anderthalb Schritt unter dem Niveau der Räume I und N, die Seile sind echt; das Summen ebenfalls eine Illusion.

Lassen Sie die Helden *Körperbeherrschungs*- oder *Akrobatik*-Proben würfeln, um über das imaginäre Spinnennetz zu balancieren. Schafft jedoch einer der Helden die Probe nicht und stürzt ab, so bleibt er quasi 'mitten in der Luft' liegen – nämlich auf dem echten Boden des Raumes. Wollen die Helden die Spinne angreifen, verschwindet diese im Abgrund. Stechen die Helden durch das 'Netz' hindurch, so treffen sie erst in anderthalb Schritt Tiefe auf Widerstand.

Der Gang führt weiter zu Raum N.

N: Der Brajan-Schrein

Dieser Raum ist zehn Schritt breit und fünfzehn Schritt lang. Die Decke hat eine Höhe von fünf Schritt und ist schmucklos. Der Boden ist mit Marmorplatten



ausgelegt, die grobe Risse und fehlende Stücke aufweisen. An der Südwand steht die drei Schritt hohe Basalt-Statue einer imposant ausschenden Männergestalt. Sie strahlt Weisheit und Macht aus. Um das Haupt der Statue sind Sonnenstrahlen, auf seinem Gewand Sonnensymbole und stilisierte Greifvögel abgebildet. Die Gestalt ist dreijugig. An der linken Seite der Statue lehnt ein großes Zepter mit einer Sonnenscheibe, ebenfalls aus Basalt geschnitten. An der Nordwand steht eine Bank aus Metall, der der Zahn der Zeit scheinbar wenig anhaben konnte – sie ist lediglich stark erodiert. In der Westwand befindet sich ein offener Torbogen, dahinter ein Gang.

Meisterinformation: Bei diesem Raum handelt es sich um eine Gebetsstätte für Brajan, den obersten Gott der Oktade. Sollten Ihre Spieler nicht von alleine darauf kommen, weil ihnen vielleicht das Hintergrundwissen über die myranischen Religionen fehlt, lassen Sie eine einfache Probe auf *Götter und Kulte* würfeln.

Der Durchgang in der Westwand führt zu Gang O.

O: Der Gang der zerbrochenen Platten

Der gebogene Gang ist knapp fünfundzwanzig Schritt lang, drei Schritt breit und ebenso hoch. Decke und Wände bestehen aus glatt geschliffenem Felsgestein. Der Boden scheint ehemals mit Marmor-Platten bedeckt gewesen zu sein, doch diese sind stellenweise zerbrochen und geben im Mittelteil des Ganges den Blick auf acht gähnende Löcher von jeweils einem halben Schritt Durchmesser frei. Diese Löcher scheinen bodenlos zu sein. Wände, Decke und Boden sind unverziert. Das Ende des Ganges wird von einer Bronzetür verschlossen, auf der ein Relief zu sehen ist, das einen Krieger im Kampf gegen ein drachenähnliches, viergehörntes Ungeheuer zeigt. Die beiden äußeren Hörner zeigen nach oben, die beiden mittleren nach unten.

Meisterinformationen: Der Gang ist eine Falle, denn die Löcher sind nicht zufällig entstanden, sondern absichtlich angelegt worden. Verschiedene Marmorplatten rechts und links neben den Löchern sind mit einem Mechanismus verbunden, der angespitzte Stämme von unten aus den Löchern schnellen lässt, sobald jemand die entsprechende Platte betritt. Sie können zum einen den Gang und die Löcher beschreiben, spannender ist jedoch die Variante, diesen Gang mit den Platten und Löchern zu skizzieren und festzulegen, welche Platte welches Loch aktiviert. Die Helden können nun ihren Weg durch den Gang mit Hilfe von Zinnfiguren oder Ähnlichem genau simulieren. Falls eine der Fallen aktiviert wird, kann sich ein betroffener Held mit einer *Ausweichen-* oder *Körperbeherrschungs*-Probe +3 in Sicherheit bringen. Die Stämme verursachen einen Schaden von W6+5 TP und verschwinden nach ihrer Aktivierung nicht wieder im Boden.

Die Hörner des Ungeheuers auf der Bronzetür

enthalten einen versteckten Hinweis auf die richtige Stellung der Hebel in Raum Q (siehe unten).

P: Der Lavasee

Die Abmessungen des Lavasees betragen in der Nord-Süd-Richtung circa dreißig Schritt, in der Ost-West-Richtung circa vierzig Schritt. Nach Nordosten fließt ein breiter Strom in Richtung Raum J. Die Kaverne selbst ist ungefähr dreißig Schritt hoch, die Decke ist unregelmäßig beschaffen und weist Schründe und Klüfte auf. Drei Schritt oberhalb der Lava ist das sich drehende Abbild eines roten Drachen sichtbar.

Meisterinformationen: Das Abbild ist eine magische Projektion und wird von einem Kristall gesteuert, der von B'ashmar in einer der Deckenspalten installiert wurde.

Q: Der Sumpfgasraum

Der Raum ist zwanzig Schritt breit und fünfzehn Schritt lang, die Deckenhöhe beträgt fünf Schritt. Der Boden ist mit Marmorplatten ausgelegt, in der Decke ist eine Art Schachtel zu sehen, der ins Dunkel reicht. Die Ostwand besteht zum größten Teil aus einem Panoramafenster mit Blick auf den Lavasee.

Öffnen die Helden die bronzene Nord- oder Südtür des Raumes von den Gängen L oder O aus, so stehen sie zunächst vor einer schimmernden, fast durchsichtigen Wand, die allerdings problemlos durchschritten werden kann. Der Raum selbst ist mit einem grünlich wabernden Sumpfgas gefüllt, das zunächst starke Hustenkrämpfe auslöst. Im Nebel selbst blitzen hin und wieder kleine weiße Funken auf, die den Raum blitzlichtartig erhellen.

Die Tür an der Westwand ist aus violett schimmerndem Metall und weist statt einer Klinke vier Hebel auf, die auf den Stellungen (oben, mittig und unten) eingestellt werden können. Wenn die Helden den Raum das erste Mal betreten, stehen die Hebel waagrecht in den Raum (Stellung: mittig).

Meisterinformationen: Die schimmernden Wände dienen dazu, das Gas im Raum zu halten und wirken tatsächlich nur als Gas oder gasförmige Stoffe eindämmend; Lebewesen können die Wände problemlos in beide Richtungen durchschreiten. Allerdings greift das Gas die Lunge und das Nervensystem der Helden an: Sobald ein Held den Raum betritt, beginnt ein starker Hustenanfall, der alle 5 Kampfrunden 2 LeP kostet. Nach 15 KR Aufenthalt im Raum beginnt das giftige Gas zu wirken: GE, FF, KK und KO sinken ab nun pro 5 KR um jeweils 1 Punkt. Sinkt dabei eine der Eigenschaften auf 0, bricht der Held zusammen. Wird er nicht binnen der nächsten zehn Sekunden aus dem Raum geschafft, stirbt er.

Lediglich ein Held mit entsprechender *Giftimmunität*, zum Beispiel ein Neristu oder ein Held mit einem entsprechenden Vorteil, kann sich gefahrlos innerhalb des Raumes bewegen.



Wenn die Helden vor Betreten des Gasbereiches tief einatmen und die Luft anhalten, kann ihnen das Gas für AUx4 Sekunden nichts anhaben. Danach entscheidet das Gelingen einer KO-Probe, ob der Held die Luft noch weitere AU Sekunden lange anhalten kann, dann ein KO-Probe+4 für

die nächsten AU/2 Sekunden, gefolgt von einer KO-Probe +8 für weitere AU/4 Sekunden.

Auch die Orientierung in dem Gas sollte mit entsprechenden Proben geregelt werden. Eine einfache *Orientierungs-Probe* genügt dabei – es sei denn, der entsprechende Held hat Nacht- oder Dämmerungssicht. Die weißen Blitzlichter (die übrigens keinen Schaden anrichten), können die Orientierung in diesem Fall natürlich erleichtern.

Die Bronzetüren geben einen Hinweis auf den Öffnungsmechanismus der Westtür: Die äußeren Hebel müssen nach oben, die mittleren nach unten gedrückt werden. Geschieht dies, so wird ein versteckter Mechanismus in Gang gesetzt, der das Gas durch den Schacht in der Decke absaugt. Gleichzeitig wird die Spitze des Obelisken C4 auf der Ebene wie ein Blütenkelch aufgeklappt, das Gas strömt in einer grüngelben Wolke aus. Sollte der Kjabaal bei Paräker auf der Ebene geblieben sein, so schickt der Neristu die Chimäre nun den Helden hinterher, um sie über diesen unerklärlichen Gasaustritt zu informieren. Sobald das Gas abgesaugt ist, erlöschen die schimmernden Wände und die Westtür öffnet sich mit einem weithin hörbaren Knarren.

R: Der Heldengang

Dieser Gang verbindet die Räume Q und S. Er ist acht Schritt breit und zehn Schritt lang, die Decke fünf Schritt hoch. Der Boden ist mit blau schillernden Fliesen ausgelegt. Dieses Flurstück endet vor einer Tür in der Westwand, auf der ein silberner Schlüssel (ähnlich dem Schlüssel auf der Optrilithplatte)

abgebildet ist. Allerdings verfügt die Tür über kein Schlüsselloch, sondern nur über einen großen Bronzegriff.



Meisterinformationen: Die Tür zu Raum S kann mit einer KK-Probe+2 aufgedrückt werden. Das Symbol des Schlüssels weist auf den Wächtergolem hin, der in dem Raum dahinter auf die Helden wartet.

S: Der Raum des Wächters

Der Raum ist zwanzig Schritt breit und fünfzehn Schritt lang. Boden, Decke und Wände sind komplett mit grünem Marmor verkleidet, die Decke selbst wölbt sich kuppelförmig zwanzig Schritt hoch hinauf. Aus den Wänden strahlt ein sonderbares, silbriges Licht, das den gesamten Raum erhellt. An der Westwand befindet sich ein großes, vier Schritt hohes und ebenso breites Doppeltor aus Bronze, das mit dem Symbol des roten Drachen und acht weißen Sternen geschmückt ist. Vor dem Tor steht eine monströse, drei Schritt hohe Statue. Die Gestalt hat Kopf und Oberkörper eines Leonir, Unterleib und Beine sehen jedoch menschlich aus. In der rechten Hand trägt die Statue ein gewaltiges, geflammtes Schwert, aus dem linken Handrücken ragen die

Dreikantspitzen von vier Kentemen. Die Ellenbogen und Knie der Statue bestehen aus dicken Kugeln, ebenso die Stellen, wo Beine und Arme den Torso berühren.

Nähern sich die Helden der Statue auf weniger als zehn Schritt Entfernung, geht ein Knirschen und Knacken durch das Standbild. Staub wirbelt auf, als die 'Statue' sich bewegt, das geflammte Schwert erhebt und sich den Helden zuwendet.

Meisterinformationen: Ihre Helden haben nun den letzten Raum vor der Grabkammer betreten und müssen gegen B'ashmaris magotechnischen Wächtergolem antreten. Dieses künstliche Geschöpf kämpft mit dem Schwert, kann aber drei der vier Kentemen aus der linken Hand wie mit einer Bela abschießen. Der Golem ist ein ernstzunehmender Gegner und quasi unverwundbar, aber er hat eine Schwachstelle: den Silberschlüssel von der grünen Optrilith-Scheibe. Dort, wo ungefähr bei einem Menschen die Schulterblätter sitzen, besitzt der Golem ein Schlüsselloch. Wird der Silberschlüssel dort hineingesteckt und gedreht, verlangsamen sich die Bewegungen des Golems immer mehr, bis das Geschöpf schließlich wie



erstarrt auf der Stelle verharret. Danach können die Helden mit gelungenen *Körperkraft-Proben*, bei denen insgesamt 15 Punkte übrigbleiben müssen, die bronzenen Torflügel aufdrücken.

Golem

MU 30, **GW** 15 **GS** 7

AT/PA 11/9 (Schwert, 2W TP)

AT 10 (Faustschlag, 1W+2 TP)

FK-Wert 10 (Kentema, 1W+3 TP)

LE 150 **RS** 6

Diese Werte dienen nur zur Untermalung. Nur der Silberschlüssel kann den Golem ausschalten!

Um das Schlüsselloch überhaupt sehen zu können, muss ein Held zunächst einmal hinter den Golem gelangen. Was die Helden dann unternehmen, um auf den Rücken des Wesens zu kommen, können wir natürlich nicht voraussagen. Aber sehr wahrscheinlich werden sie es mit Wurfhaken, Akrobatik, Klettern und ähnlichen Aktionen und Hilfsmitteln versuchen. Lassen Sie entsprechende Proben würfeln und gestalten Sie den Kampf spektakulär. Lassen Sie den Golem plötzliche Richtungswechsel durchführen; ihn Schläge antäuschen, um dann ausweichende Helden mit den Kentemen zu beschießen, oder lassen Sie ihn neben Schwertstreichen auch mit der linken Faust zuschlagen.

Sobald es einem Helden gelungen ist, auf den Rücken des steinernen Wesens zu gelangen, muss er sich zwei Kampfrunden auf dem Golem halten, um den Silberschlüssel gezielt in das Schlüsselloch stecken zu können. Für dieses Unterfangen ist pro KR eine Körperkraft-Probe +3 notwendig. Gelingt diese nicht, fällt der Held vom Rücken des Golems herunter.

Wir gehen natürlich davon aus, dass die Helden zum einen den Silberschlüssel noch besitzen und zum anderen das Schlüsselloch im Rücken des Golems als solches erkennen. Besitzen die Helden den Schlüssel nicht mehr, so ändern Sie die LeP des Golems auf 50 und den RS auf 4. Sobald die LeP des Golems auf 10 Punkte oder niedriger gefallen sind, beginnt die oben beschriebene Bewegungsverlangsamung.

Kommen die Helden nicht von selbst auf den Trick mit dem Silberschlüssel, können Sie folgende Szene einflechten: Bei einer besonders guten Attacke eines Helden taumelt der Golem rückwärts gegen eine Wand. Dabei löst sich knirschend eine Metallplatte von seinem Rücken, und das Abbild des bekannten Silberschlüssels wird unterhalb des Schlüssellocks sichtbar. Nun sollten die Helden wissen, was sie tun müssen.

Eine Anmerkung am Rande: Ihre Helden sollten den Golem in diesem Kampf nicht vollständig zerstören, er wird noch gebraucht ...

T: Kupuas Grabkammer

Die eigentliche Grabkammer der Weißen Krypta ist ein runder Raum von ca. 27 Schritt Durchmesser, der sich ab einer Höhe von 20 Schritt zu einer Kuppel

verjüngt. Der Boden wird von einem Mosaik aus bunten Steinen gebildet, dessen Motiv vom Boden aus nicht erkennbar ist. Im Westen steht ein großer, reich verzierter Sarkophag auf einem runden Steinsockel, das Kopfende zeigt nach Westen.

In einer Höhe von zehn Schritt umläuft eine eineinhalb Schritt breite Galerie den Raum, zu der zwei Treppen, eine im Süden und eine im Norden, hinaufführen. Zehn Schritt oberhalb des Raummittelpunkts befindet sich eine drei Schritt durchmessende, runde Plattform, zu der von der Galerie ausgehend vier Stege führen – aus jeder Himmelsrichtung einer. Von dieser Plattform aus führt eine geländerlose Wendeltreppe in die Höhe und verschwindet in der Decke in einem Schacht.

Der Sarkophag

Der große, steinerne Sarkophag steht an der westlichen Wand der Grabkammer, das Kopfende zeigt nach Westen, das Fußende nach Osten. Er ist fünf Schritt lang, drei Schritt breit, eineinhalb Schritt hoch und mit einem schweren Deckel verschlossen. Außer am Fuß- und Kopfende, wo blauschimmernde Platten eingelassen sind, besteht er vollständig aus einem schwarzen, ölig glänzenden Gestein. Auf dem Deckel ist das bereits bekannte Symbol des Drachen zu sehen. Das ganze Gebilde steht auf einem runden Sockel von drei Spann Höhe.

Meisterinformationen: Der Sarkophag ist fest verschlossen und auch mit Gewalt nicht aufzubrechen. Bemühen sich die Helden darum, den Deckel abzuheben oder zu verschieben, können sie allerdings feststellen, dass der Sockel drehbar gelagert ist. Durch (gemeinsame) KK-Proben, bei denen mindestens 15 Punkte übrigbleiben, können die Helden den Sockel mit dem Sarkophag drehen.

Die Galerie und die Wendeltreppe

Von der Galerie hat man einen guten Blick über das Mosaik, und nur aus dieser Höhe sind die Details erkennbar (siehe **Das Mosaik**). Die Galerie, die Stege zur Plattform, die Plattform selbst und die Wendeltreppe nach oben bestehen aus Stein.

Meisterinformationen: Um über die schmalen Stege zur Plattform zu gelangen, ist eine einfache *Körperbeherrschungs*-Probe erforderlich. Die Treppe führt zunächst freischwebend in die Höhe und verschwindet dann in einem Schacht. Dort führt die Treppe, jetzt an den Schachtwänden verankert, weiter in die Höhe, bis sie in einem quadratischen Raum von drei Schritt Seitenlänge/-höhe endet. Hier ist der Umriss einer zwei mal zwei Schritt hohen und breiten Tür zu sehen, die nach Osten führt. Die Tür kann durch eine KK-Probe +4 aufgedrückt werden. Sie führt ins Freie, und zwar auf die Ebene der Obelisk.

Die Treppe endet im Obelisk mit der Bezeichnung C5, die Tür ist von außen nicht sichtbar.



Das Mosaik

Das Mosaik ist nur von der Galerie aus in seiner ganzen Pracht zu sehen. Es zeigt einen gerüsteten Krieger vom Scheitel abwärts bis in etwa Beckenhöhe, der ein von blauen Flammen umspieltes Schwert vor sich hält. Der Knauf des Schwertes ist kugelförmig und wird von zahlreichen glitzernden Kristallen gebildet. Kurz oberhalb der Parierstange sind in der Schneide mehrere fünfzackige Sterne eingelassen. Auffällig sind fünf- und zwanzig quadratische Mosaikplatten von unterschiedlicher Farbe, die sich, angeordnet in fünf Reihen à fünf Platten, über das gesamte Mosaik verteilen. Auf einigen der Platten sind Symbole zu sehen: Spiralen, Wolken und Sonnen.

Meisterinformationen: Die quadratischen Platten folgen exakt der Anordnung der Obelisksen auf der Ebene, daher wird im Folgenden die selbe Einteilung (A1, A2 ... E5) verwendet. Die Spiralen befinden sich auf den Platten C1 und C5 und markieren die Ein- beziehungsweise Ausgänge zur Weißen Krypta. Eine grüne Wolke ist auf der Platte C4 zu sehen. Hier handelt es sich um einen Hinweis auf die 'Absauganlage' zu Raum Q. Auf den Platten A5 und E5 ist jeweils eine stilisierte Sonne abgebildet – diese Symbole stehen für zwei Lichtschächte, die von den Helden geöffnet werden müssen (siehe Abschnitt Die Lichtschächte).

Die Lichtschächte

Meisterinformationen: Um Kupuas Sarkophag zu entriegeln, müssen die blauschimmernden Platten an Kopf- und Fußende von zwei Lichtsäulen getroffen werden. Diese Lichtsäulen entstehen durch den Einfall des Sonnenlichts durch verwinkelte, mit Prismen und Spiegeln durchsetzte Lichtschächte, die von der Ebene her bis zur Grabkammer verlaufen. Um das Licht in die Schächte einfallen zu lassen, müssen die Helden die abnehmbaren Spitzen der Obelisksen A5 und E5 entfernen, was mittels je einer gelungenen FF- und KK-Probe bewerkstelligt werden muss. Danach splittert der Obelisk und das Licht kann ungehindert durch die Lichtschächte bis in die Grabkammer fallen. Dort schieben sich in fünfzehn Schritt Höhe knirschend zwei Wandplatten zur Seite, um den Lichteinfall zu gewährleisten. Beide Lichtsäulen fallen auf den Sockel des Sarkophages. Steht dieser aber noch in West-Ost-Ausrichtung, erreichen die Lichtsäulen den Sarkophag nicht. Dazu muss der Sockel dann in eine Nord-Süd-Stellung gedreht werden.

Entriegelt!

Sobald der Sarkophag in die richtige Stellung gedreht ist und die beiden Lichtsäulen auf die blauschimmernden Platten fallen, beobachtet ihr gespannt, was nun passiert. Tief unter euch beginnt irgendetwas zu erwachen. Knirschende Geräusche dringen an eure Ohren, ein leichtes Stampfen lässt den Boden erzittern. Ein knallender Ton erklingt,

dann etwas, was sich wie das Rasseln einer rostigen Kette anhört. Urplötzlich beginnt der Sockel mit dem Sarkophag in der Tiefe zu versinken – erst langsam, dann immer schneller.«

Meisterinformationen: Der Sockel sinkt nur die drei Spann in die Tiefe, um den Sarkophag auf Bodenniveau zu bringen, dann hält der Mechanismus an.

Erleichtert stellt ihr fest, dass der Sarkophag nicht noch tiefer im Boden versinkt. Dann erklingt wieder das Rasseln einer Kette, und aus dem Sarkophag sind kratzende, zischende Geräusche zu hören – fast so, als würden eiserne Riegel zurückgezogen. Einen Augenblick lang herrscht Ruhe. Dann ertönen wieder scheppernde Geräusche, allerdings aus einer anderen Richtung – das Geräusch kommt aus eurem Rücken! Es kommt wieder Bewegung in den Wächtergolem. Knarrend und knackend richtet er sich erneut auf, hebt sein Schwert und bewegt sich auf euch zu ...

Meisterinformationen: Das 'Erwachen' des Golems sollte zu einem Zeitpunkt erfolgen, da die Helden keine Gefahr mehr von dem Wächter erwarten und durch die Enträtselung des Öffnungsmechanismus einen Sieg quasi vor Augen haben. Sollten die Helden den Golem angreifen, so lässt dieser sein Schwert fallen und spricht die Helden mit dumpfer Stimme an: "Haltet ein, Fremde! Ihr habt bewiesen, dass Ihr die Aspekte Xetobals in Euch tragt! Euer Sieg stand in der Tradition des Sternenprinzen. Lasst uns reden, denn zu lange musste ich auf ein lebendes Wesen warten!"

B'ashmaris Geist

Die Stimme aus dem Golem stellt sich nun als "Baumeisterin B'ashmari aus der Sippe der N'Granur" vor und berichtet den Helden vom Sternenprinzen Kupua, dem Raub des Flammenschwertes und dem Bau der Weißen Krypta: "Vor langer Zeit stand ich in den Diensten des Sternenprinzen Kupua und baute für ihn diese Anlage. Doch eines Tages stahl Kranshamar, einst Waffenträger des Sternenprinzen, das kostbare Flammenschwert. Kupua verfolgte ihn, kehrte aber niemals zurück. Ich versiegelte die Krypta und baute die Hindernisse ein, die nur der Sternenprinz oder ein würdiger Nachfolger bestehen konnte. Ich hoffte, ihr würdet das Flammenschwert zurückbringen – doch es scheint ganz verloren zu sein. Nur der Eternium-Stern ist geblieben."

Meisterinformationen: Fragen die Helden B'ashmari weiter aus, kann sie ihnen folgende Hinweise geben: —Kranshamar, der Dieb des Schwertes, war ein schlanker Mann, dessen Gesicht von einer hervorspringenden Hakennase und einer Narbe, die sich von der linken Schläfe bis fast zum Mundwinkel zog, entstellt wurde – hier sollten die Helden eigentlich die Ähnlichkeit mit



dem 'Reißlurchbezwinger von Gol Uccara' (siehe Seite 32) erkennen.

—Der Eternium-Stern steuerte die magischen Kräfte des Sternenkristalls, ohne den Stern ist das Flammenschwert eine Waffe wie jede andere auch. (Das stimmt nicht ganz, denn die ungezügelten Kräfte des Sternenkristalls machten immerhin eine magische Waffe aus dem Schwert und verstärkten Mut und Spontaneität ihres Trägers in nicht kontrollierten Ausmaßen.)

—B'ashmari bittet die Helden, nach Spuren des Sternenprinzen und dem Flammenschwert zu suchen und übergibt ihnen den Eternium-Stern. Er ist in dem Bodenmosaik versteckt, an der Stelle der Schwertschneide, wo er im Original auch hingehört. Willigen die Helden ein, berührt B'ashmari mit der noch verbliebenen Kentema die Stirn des Mosaik-Bildnisses. Ein Rattern ertönt und eine Metallstange mit dem Stern auf der Spitze schiebt sich an jener Stelle aus dem Boden, an der der Eternium-Stern in das Mosaik eingefügt war. Die Helden können nun den Stern von der Stange ab- und an sich nehmen.

—An dieser Stelle sollte den Helden einfallen, dass sie schon einmal ein Schwert mit einer Aussparung in Form eines fünfzackigen Sterns gesehen haben. Sobald sie den Eternium-Stern in der Hand haben, erkennen sie, dass er genau in die Aussparung des Schwertes in Mophenor serr Kouramnions Waffensammlung passen würde. Allerdings fällt ihnen auch ein, dass dieses Schwert keinen Kristall am Knauf hatte – daher stellt sich nun nicht mehr die Frage: "Wo ist das Flammenschwert?", sondern: "Wo ist der Sternenkristall und wie kam das Schwert in Serr Mophenors Sammlung?"

Es bleibt Ihren Helden nur eine Spur: der 'Reißlurchbezwinger von Gol Uccara'. Sollten Ihre Helden in Gol Uccara bereits mit Lemahim, dem Alten, über die Statue gesprochen haben, so wissen sie bereits, dass der Reißlurchbezwinger von Gol Uccara ins Gidang-Massiv weiterziehen wollte. Doch wo dieses Gidang-Massiv ist, können die Helden weder von B'ashmari noch von Paräker oder einem der Arbeiter erfahren.

Zurück an die Oberfläche

B'ashmari ist froh, wenn die Helden ihr versprechen, die Spur des Sternenprinzen weiter zu verfolgen, und begleitet sie an die Oberfläche. Dort ruft das Erscheinen des Golems zunächst einmal Entsetzen hervor, doch nach kurzer Zeit bemerken die Helden, wie Paräker und B'ashmari angeregte Gespräche führen.

Am nächsten Morgen verabschieden sich die Helden vermutlich von dem Neristu und der Baumeisterin und reisen zurück nach Gol Uccara.

Meisterinformationen: Falls die Helden den Kjabaal zu Mophenor serr Kouramnion schicken wollen, so rät Paräker ihnen davon ab und schlägt vor, erst dann eine Botschaft abzuschicken, wenn auch der Sternenkristall gefunden wurde. Paräker will noch einige Tage auf der Ebene bleiben, um das Lager abzubauen, um dann nach Balan Cantara zurückzukehren. Sollten die beiden Amaunir KoGir Moi und Arao Makh noch am Leben sein, so werden sie die Helden bitten, mit ihnen bis nach Gol Uccara reisen zu dürfen.

Die dritte Belohnung

Meisterinformationen: Nun haben die Helden auch die dritte Episode des Abenteuers (hoffentlich) erfolgreich überstanden. Neue Eindrücke gab es viele und neben dem starken Schwertarm wurden sicherlich auch die 'kleinen grauen Zellen' Ihrer Helden gefordert. Empfehlenswerterweise sollten Sie daher für das Kapitel **Die Weiße Krypta** eine Vergabe von **120 AP** pro Charakter vornehmen. Falls Sie sich noch mehr Räume für die Krypta ausgedacht haben oder die Helden auf ungewöhnliche, aber effektive Möglichkeiten zur Lösung der Rätsel gekommen sind, können Sie den Helden weitere **50 AP** für diese Aktionen zukommen lassen.

Typische *Spezielle Erfahrungen* dürften aus dem allgemeinen Bereich der 'Erkundung unterirdischer Anlagen' stammen.



Vierte Episode

Die Spur des Sternenprinzen

Der Weg ins Gidang-Massiv

Wieder an der Winde

Bald erreichen die Helden Arcanostatos' Winde. Doch hier stehen sie vor einem kleinen Problem, denn die Winde ist am unteren Ende des Schachtes, sie hingegen oben. Rufen die Helden oder werfen sie Gegenstände hinunter, um auf sich aufmerksam zu machen, meldet sich Arcanostatos trotzdem nicht. Den Helden bleibt nur eins: Einer muss hinunterklettern und den Riegel der Winde lösen.

Meisterinformationen: Dazu sind drei *Klettern-Proben* + 4 notwendig, denn sowohl die Seile wie auch die Wände des Felskamins bieten wenig Halt. Hilfsmittel wie Sicherungen durch oben gebliebene Helden mit Hilfe von Seilen oder ähnlichem erleichtern die Proben.

Gelingt eine Probe nicht, so kann der Held versuchen, sich mittels einer *Körperbeherrschungs-, Athletik- oder Akrobatik-Probe* (erschwert um die fehlenden Punkte der *Klettern-Probe*) zu fangen – auch hier ist eine Seilsicherung von Vorteil. Misslingen auch die Rettungsproben, so stürzt der Held aus 25, 15 bzw. 5 Schritt Höhe ab. Informationen zum Thema *Sturzschaden* entnehmen Sie bitte **WM, S. 11**. Beachten Sie bei den Proben aber immer die etwaigen Vorteile der Helden wie *Talentschub: Klettern, Kräfteschub, Glück* oder *Balance*, und ebenso Nachteile wie *Höhenangst* (als Aufschlag auf die Probe) oder ähnliches.

Hat der Held es letztendlich geschafft, kann er den Riegel lösen und den Tragekorb zu seinen Kameraden hinaufschicken. Die Abfahrt erfolgt wie im Kapitel **Die Winde** auf Seite 34 beschrieben.

Der zweite Besuch bei Arcanostatos

Sind die Helden unten angekommen, werden sie sicherlich zunächst nach Arcanostatos suchen. Sie finden ihn unter dem Tisch in seiner Hütte, es stinkt fürchterlich nach schlechtem Fusel und in der Hand des Weisen befindet sich eine leere Flasche.

Meisterinformationen: Erwecken die Helden den Weisen aus seinem Rausch, erklärt er mit lallender Stimme, dass er "ein neues Kräuterchen in seiner Windsbraut" ausprobieren wollte

– aber noch nicht die richtige Mischung gefunden habe. Fragen die Helden, ob er etwas über das Gidang-Massiv weiß, verneint er. Allerdings hat er gegebenenfalls fünf Portionen Heiltrank mit jeweils 10 LeP parat, sollten die Helden dies benötigen.

Zurück in Gol Uccara

In Gol Uccara wenden sich die Helden vermutlich zunächst an Lemahim. Falls dieser seine Geschichte noch nicht erzählt hat, wird er es nun nachholen (siehe **Die Legende vom Reißlurchbezwinger** auf Seite 32). Er kann den Helden auch den Hinweis geben, dass sich das Gidang-Massiv irgendwo im Norden, wahrscheinlich in den Lichterhöhen, befindet.

Meisterinformationen: Sollten die Helden dem Alten erzählen, dass der verehrte Reißlurchbezwinger in Wahrheit ein gemeiner Dieb war, beschimpft er sie als Lügner und Verleumder und jagt sie aus seinem Haus. Die Helden müssen dann Gol Uccara schnellstens verlassen, falls sie nicht von einer aufgebrachten Menge aufgeknüpft werden wollen, weil sie den Schutzpatron des Dorfes beleidigt haben.

Die alte Straße

Die Helden folgen nun einer alten imperialen Straße, die einst von Vicolias am Westrand der Windkämme entlang bis nach Vinerata führte. Auch Gol Uccara war einst eine Etappe auf dieser Route, doch benutzen die Menschen der Domäne diesen Weg schon lange nicht mehr. Die Straße ist in einem erbarmungswürdigen Zustand: Große Löcher gähnen zwischen den steinernen Platten, die zum größten Teil von Steppengras und Moosen überwuchert sind. Die Wegschreine, einst als Gebetsstätten für die Götter aufgestellt, sind umgestoßen. Sie sind von Wind und Wetter geschliffen und scheinen schon vor Jahrhunderten geplündert worden zu sein.

Oftmals ist der Weg auf mehrere hundert Schritt überhaupt nicht zu erkennen und die Helden müssen sich bei der Wahl der einzuschlagenden Richtung auf ihr Gefühl verlassen. Gasthäuser oder ähnliche Unterkunftsmöglichkeiten sucht man auf dieser Route vergeblich.

Meisterinformationen: Wenn Sie möchten, können Sie einzelne Reisetage detailliert ausspielen: Wilde



Tiere, Wanderer und umherziehende Familien, ein Trupp Myrmidonen, ein Wetterumschwung oder eine Weggabelung mit Sackgasse können die Helden auf der Reise beschäftigen.

Die Brücke am Nobrak

Nach wenigen Tagen erreichen die Helden den Fluss Nobrak, der, aus den Licherhöhen kommend, fast wie eine natürliche Grenze zur Uccara-Senke wirkt. Die Straße endet an einer halb zerstörten Brücke, die nur noch aus wenigen, desolat aussehenden Balken und Brettern besteht. Der Weg gabelt sich auf der anderen Seite des Flusses, um dort in Richtung Vinerata beziehungsweise Blacon weiterzugehen. Die Helden können des weiteren eine kleine Hütte ausmachen, vor der auf einer Bank pfeiferauchend ein junger Mann sitzt. Als er die Helden bemerkt, steht er mit neugierigem Blick auf und kommt an das Ufer des Flusses. Er formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und ruft zu den Helden hinüber: "Den Göttern zum Grusse, Reisende! Wollt Ihr den Fluss passieren?"

Meisterinformationen: Bei dem jungen Mann handelt es sich um einen Gelehrten namens Rorinykos, der sich auch bisweilen Rori vom Nobrak nennt. Er liebt die Einsamkeit, um Studien über die Götter und das Gefüge der Welt zu betreiben, und verbessert sich sein karges Leben mit klingenden Münzen, indem er Wanderern über den Fluss hilft. Er bewerkstelligt dies mit Hilfe des Wasserwurms Dologuur, den er einst vor Drachenjägern rettete und der ihm dafür auf ewig dankbar ist. Die Wasserwürmer, eine Drachenabart ohne Flügel und Feueratem, leben in den wilden Gewässern der Apelioten, Licherhöhen und Windkämme. Sie sind selten und so intelligent wie ein gelehriger Hund. Zauberkräfte besitzen sie nicht. (Weitere Informationen zu den Wasserwürmern finden Sie weiter unten.)

Der Wasserwurm

Willigen die Helden ein, sich von Rorinykos helfen zu lassen, greift dieser zu einer Holzflöte. Er entlockt ihr mehrere schrille Töne und steckt das Instrument wieder in eine seiner Jackentaschen. Nach ungefähr einer Minute beginnt das Wasser zu brodeln, Luftblasen steigen auf und zerplatzen mit lautem Knallen, auf den Wellen bilden sich weiße Schaumkämme. Dann taucht der Wasserwurm aus den Fluten auf und wirft sich mit einem klatschenden Geräusch neben Rorinykos auf das Ufer.

"Euer Reittier!", brüllt dieser nun zu den Helden hinüber. "Für nur fünf Argental pro Kopf wird er euch über den Fluss bringen!"

Mit glotzenden Augen dreht sich der Wasserwurm zu den Helden um, öffnet das Maul zu einem breiten Drachengrinsen und leckt sich mit der Zunge über die hornigen Gesichtsschuppen.

Meisterinformationen: Dologuur ist ein völlig friedlicher Artgenosse und mit Sicherheit kein Menschenfresser – obwohl er auch nichts gegen einen kleinen Hirschen oder Renoster einzuwenden hat. Die Helden können sich nun entscheiden, ob sie auf dem Rücken des Wasserwurms übersetzen oder lieber einen Balanceakt auf den morschen Bohlen riskieren wollen. Der Ritt auf dem Wasserwurm nötigt den Helden lediglich eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 und eine einfache *Reiten*-Probe ab, da die Reise durch die reißenden Fluten des Flusses doch recht holprig zugeht. Das Balancieren auf der defekten Brücke erfordert jedoch drei *Körperbeherrschungs*-Proben +3, da die Bohlen nicht nur morsch, sondern auch von Wasser und Moosbewuchs rutschig sind. Sollte ein Held dabei abstürzen und in den Nobrak fallen, wird er schnellstens von Dologuur gerettet – was besonders dramatisch werden kann, sollte bei dieser Aktion bereits ein Held auf dessen Rücken sitzen.

Am anderen Ufer angekommen, sollten die Helden zunächst Rorinykos den versprochenen Lohn bezahlen. Dann fragt der junge Mann nach dem weiteren Weg der Helden. Erwähnen diese das Gidang-Massiv und die Tatsache, dass sie nicht wissen, wo dieses liegt, kann er ihnen weiter helfen: Das Gidang-Massiv ist ein Teil der Licherhöhen und wird von mehreren schroffen Gipfeln und dazwischen liegenden grünen Tälern gebildet. Auffällig ist eine Gruppe von drei Bergspitzen, die man im Volksmund *Die drei Khardane* nennt. Vom Nobrak aus führt der Weg ungefähr drei Tagesreisen an den Ausläufern der Berge entlang. Als Anlaufpunkt im Gidang-Massiv gilt eine Shingwa-Siedlung, die an einem Bergsee liegt. Dorthin führt auch der einzige Pfad, dem die Helden an dieser Stelle folgen können.

Wasserwurm

Verbreitung: Wasserläufe der Apelioten, Licherhöhen und Windkämme

Körperlänge: 7 Schritt

Gewicht: 580 Okul

MU 15

LeP 48

AuP 38

MR 10

GS 7 (Wasser)/1 (Land)

GW 10

AT/PA 10/4 (Rachen 1W+4 TP)

Besonderheiten: Wasserwürmer sind Einzelgänger, sehr selten und nicht magiebegabt. Sie kämpfen nur, wenn sie in die Enge getrieben werden und sind eher Feiglinge. Trotz ihrer drachischen Abstammung besitzen sie weder Flügel noch Feueratem.



Die Regenbogenphilosophen

Das Gidang-Massiv

Nach einem langen Aufstieg in die Bergwelt der Lichterhöhen erreichen die Helden das von Rorinykos beschriebene Gidang-Massiv – die Bergspitzen der *Drei Khardane* sind deutlich auszumachen. Der Weg führt in ein langgestrecktes, trogförmiges Tal, das sich unterhalb des Gidang-Massivs öffnet. Ein kleiner Bach schlängelt sich dem Tal zu, seine Ufer sind grün und mit vielen bunten Blumen übersät. Nachdem die Helden eine durch Felsen und Geröll bestehende Kurve umrunden haben, sehen sie am Ende des Tals einen in vielen Farben schimmernden See sowie ein aus mehreren Gebäuden bestehenden Komplex, an dessen Wänden sich kugelförmige Gebilde aus Lehm und Holz befinden. Am Seeufer können die Helden mehrere Shingwa ausmachen, die sich an mit Blumen und Bändern bedeckten Holzflößen zu schaffen machen. Der See selbst hat nur an einer Seite ein begehbares Ufer, ansonsten wird er von steilen Felswänden eingerahmt.

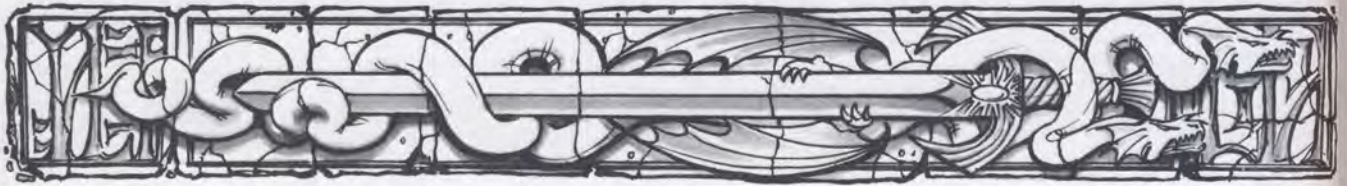
Meisterinformationen: Lange Jahre, nachdem Kupua und Homdarak den Drachen von Gidang besiegt hatten, suchte ein Erdbeben diesen Teil des Landes heim. Ein Spalt bildete sich im Boden, Wasser trat in großer Menge aus, und um die Höhle des Drachen und Homdaraks Stele bildete sich ein See, der im Licht der Sonne in allen Farben des Farbspektrums schimmerte.

Eines Tages hörte ein Shingwa namens Shuwasch in einer Schenke in Valantia von diesem See und beschloss, dieses Wunder der Vielfarbigkeit zu besuchen. Er fand den See und war von dessen Farbenspiel mehr als begeistert.

Shuwasch blieb in der unwirtlichen Gegend, errichtete an einer Felswand eine kleine Behausung und verschrieb sich der Suche nach der vollkommenen Farbe. Nach und nach hörten immer mehr Shingwa von Shuwasch und dem schillernden See und zogen ins Gidang-Massiv, um von Shuwasch zu lernen und seinen Farbentheorien zu lauschen. Bald ließ Shuwasch mehrere Gebäude errichten, und im Laufe der Zeit nannte man die Shingwa im Gidang-Massiv die 'Regenbogen-Philosophen' und den Gebäudekomplex, der sich im Laufe der Zeit bildete, 'Konvent der Tausend Farben' – Namen, die auch heute noch ihre Gültigkeit haben.

Die Philosophen wissen natürlich von der Höhle unter der Wasseroberfläche, aber da sich der See mittlerweile zu einem Heiligtum der Tscha entwickelt hat, lassen sie es nicht zu, dass irgendjemand dem Ufer zu nahe kommt oder in dem Gewässer taucht. Fremden gegenüber wird die Höhle im See auf keinen Fall erwähnt.





Die Bunten Flöße

Am Seeufer liegen zwölf kleine, zwei mal zwei Schritt große Holzflöße. Sechs bunt gekleidete Shingwa beladen die Flöße mit farbenfrohen Blumengestecken und mit kleinen Baumstümpfen, die mit ebenfalls bunten Bändern umwickelt sind. Kerzen, Fackeln und kleine Krüge sind zwischen den Blumen verankert. Die Shingwa machen einen sehr andächtigen, aber dennoch fröhlichen Eindruck.

Meisterinformationen: Die Shingwa sind Angehörige des Konvents und bereiten die 'Bunten Flöße' zu Ehren der Göttin Tscha vor, die am Abend während einer feierlichen Zeremonie zu Wasser gelassen werden sollen. Sie laden die Helden ein, an der Veranstaltung teilzunehmen und den 'Farbenrausch der Göttin' zu erleben – eine Art Trancezustand, der durch die kleinen Krüge mit verschiedenen Duftölen erzeugt wird, die zwischen den Blumen versteckt sind. Die Zeremonie soll bei Anbruch der Dunkelheit beginnen, vorher ist eine Andacht in einem Saal des Konvents vorgesehen.

Sollten die Helden die Shingwa nach der gesuchten Drachenhöhle fragen, so werden die Shingwa die Existenz der Höhle unten im See leugnen. Werden die Shingwa nach dem Konvent befragt, so verweisen sie die Helden an den 'Bunten Philosophen' Tuschisch, den derzeitigen Vorsteher des Konvents. Sind die Helden freundlich zu den Shingwa, bekommen sie weiterhin den Hinweis, an der Tür des Konvents drei Mal zu klopfen.

Der Konvent der Tausend Farben

Das Areal des Konvents besteht aus mehreren klobigen Steinbauten, deren Oberseiten mit spitzkegeligen Dächern bedeckt sind. Die Dächer sind mit Schindeln bedeckt, die in allen Farben schillern und glitzern, auf jedem Dach thront darüber hinaus noch ein Türmchen mit einem Flachdach. An den Wänden kleben Dutzende von kugelförmigen Shingwa-Bauten aus Lehm und Holz, die teils untereinander verbunden sind, meist aber nur aus den Steinbauten heraus zu betreten sind. Auch die Kugeln sind in unterschiedlichen Farben gehalten, es herrschen jedoch Grün- und Blau-Töne vor. Das Hauptgebäude besitzt einen großen, von einem hölzernen Tor verschlossenen Durchgang, dessen Umrandung mit geschnitzten Abbildungen von Eidechsen, Schlangen und Vögeln geschmückt ist. Am Tor selbst hängt eine Tafel, auf der viele bunte, mit Knoten und Schlaufen ausgestattete Schnüre angeordnet sind.

Meisterinformationen: Bei der Tafel mit den Schnüren handelt es sich um eine Hinweistafel in der komplizierten Schriftsprache der Shingwa, die eigentlich nur ein Shingwa korrekt zu lesen vermag. Der Text auf der Tafel lautet in etwa: "Wanderer, wenn du auf der Suche nach der Farbe der Weisheit, der Ruhe und der Zukunft bist, preise Tscha und klopfe drei Mal an die Tür des Konvents der Tausend Farben – so wird dir aufgetan!"

Wahrscheinlich werden die Helden einfach anklopfen, sollten sie die Tafel nicht entziffern können. Klopfen sie wie verlangt drei Mal, so werden sie von einem älteren Shingwa fröhlich und ohne Umschweife in das große Beratungszimmer geführt. Sollten die Helden jedoch nicht die geforderte Anzahl der Klopfzeichen benutzen, so ist der Shingwa zunächst misstrauisch und fragt nach dem Begehr der Helden.

Normalerweise werden nur Pilger oder 'nach einer bestimmten Farbe Suchende' in die Räumlichkeiten des Konvents geleitet. Falls Ihre Helden nicht von alleine auf die Idee kommen, sich als Pilger oder Farbsucher auszugeben, bauen Sie ihnen eine Eselsbrücke – der Shingwa fragt dann irgendwann: "Seid ihr Farbensucher? Nach welcher Farbe sucht ihr?", oder: "Welche Farbe hat die Weisheit?", wobei die Helden auf die letzte Frage wahrscheinlich keine Antwort geben können. Der Shingwa verwickelt die Helden dann in einen kleinen philosophischen Disput, indem er über die Farben des Himmels, der Berge, der Wälder und des Sees schwadroniert – Sie können diese Szene weitläufig ausspielen oder sie kurz fassen, ganz wie Sie und Ihre Spieler es mögen. Am Ende der Unterhaltung wird der Shingwa belustigt feststellen, dass die Helden "keine Ahnung von den Farben der Welt haben" und sie ins Beratungszimmer führen. Achten Sie während des Unterhaltung darauf, dass Sie alle Helden an dem Gespräch beteiligen. Lassen Sie den Shingwa gegebenenfalls auch den einen Helden, der bisher noch nichts gesagt hat, direkt ansprechen – nichts langweilt einen Spieler mehr als eine lange Unterhaltung zwischen anderen Helden und Meisterfiguren, zu der der eigene Held nichts beizutragen hat.

Das Beratungszimmer

Im Beratungszimmer sind die Helden zunächst eine gewisse Zeit allein und können sich umsehen. An den grün, gelb und blutrot bemalten Wänden hängen fünf großformatige Bilder, auf einer Vitrine in der rechten hinteren Ecke steht die Statue einer imposanten Shingwa-Frau, die in vielen Farben glitzert und glänzt. Daneben ist ein wuchtiger Schreibtisch zu erkennen, auf dem einige wie Webrahmen aussehende Gebilde liegen, die mit bunten, geknüpften Schnüren übersät sind.

Meisterinformationen: Möchten die Helden die Bilder an den Wänden genauer betrachten, beschreiben Sie diese wie folgt: Jedes Bild ist in einen kleinen Rahmen aus verschiedenfarbigen Hölzern eingespannt.

Bild 1: eine Impression des Konvents

Bild 2: eine Shingwa-Familie in ihrer Wohnhöhle

Bild 3: eine Unterwasser-Szene, die wohl den See darstellt, im Hintergrund ist eine Höhle zu sehen, aus der es glitzert und vor deren Eingang eine Art Steintafel steht.

Bild 4: ein imposanter Shingwa mit einem Bündel Schnüren am Ufer des Sees

Bild 5: die Berge des Gidang-Massivs im Sonnenuntergang
Wichtig für die Helden ist natürlich das Bild mit der Unterwasser-Szene – es zeigt die gesuchte Drachenhöhle.



Tuschisch, der 'Bunte Philosoph'

Nach kurzer Zeit betritt ein dicker Shingwa das Beratungszimmer. Es handelt sich um Tuschisch, den derzeitigen Vorsteher des Konvents. Er geht etwas schleppend, pfeift beim Sprechen und trägt eine dicke Weste in Grün und Rot.

Er erkundigt sich zunächst nach dem Begehrt der Helden. Sollten diese jedoch das Gespräch sofort auf die gesuchte Drachenhöhle bringen, blockt der Shingwa ab. Seiner Meinung nach gibt es im ganzen Gidang-Massiv keine Drachenhöhle. Auf das Bildnis angesprochen, gerät er zunächst einmal ins Stottern, versucht aber dann zu erklären, dass es sich um eine "künstlerische Impression eines von Tscha geschickten Farberausches" handelt. Sollen die Helden um die Genehmigung ersuchen, in den See tauchen zu dürfen, braust Tuschisch auf: "Der See ist ein Heiligtum der Tscha, niemand darf es entweihen! Kommt dem See nicht zu nahe, sonst kommt der farbige Zorn der Göttin über euch! Ihr könnt dem Weihefest heute Abend beiwohnen, ich lade euch dazu ein, vielleicht hilft euch das! Aber entweiht nicht den See! Dort werdet ihr nichts finden!"

Dann bittet Tuschisch die Helden zu gehen und verlässt das Zimmer.

Meisterinformationen: Selbstverständlich weiß Tuschisch um die Existenz der Drachenhöhle – denn aus dem Drachenhort kommen die Aural, mit denen der Konvent finanziert wird (auch Philosophen leben nicht nur von Luft und Liebe). Einmal im Oktal begibt sich der Vorsteher in die Höhle und holt sich die benötigten Finanzmittel. Es gibt also zwei Gründe, aus denen Tuschisch den Helden das Hinabtauchen verbietet: Zum einen ist er tatsächlich ein gläubiger Tscha-Anhänger und befürchtet den Zorn der Göttin, sollten sich 'Ungläubige' dem See nähern oder darin schwimmen und tauchen. Zum zweiten fürchtet er um das Gold aus dem Drachenschatz – man kennt ja diese hergelaufenen Abenteurer, die alles mitnehmen, was nicht irgendwo festgewachsen ist. Sollte jemand den Drachenhort bergen, so würde die finanzielle Existenz des Konvents auf dem Spiel stehen – und das wird Tuschisch in jedem Fall zu verhindern suchen.

Spielen Sie den Shingwa zunächst als den bestimmt und selbstbewusst auftretenden Vorsteher des für ihn wichtigen Konvents. Werden Sie kleinlaut und unsicher, sobald die Sprache auf die Drachenhöhle und/oder auf das Bild kommt – die Helden sollten das Gefühl haben, dass Tuschisch irgendetwas zu verbergen hat und dass tatsächlich etwas dort unten im See ist. Damit liegt die Marschrichtung fest: Die Helden müssen in den See hinabtauchen.

Hinab in den See

Meisterinformationen: Es gibt für die Helden scheinbar nur eine Möglichkeit, ungesehen auf den See und zu der unter Wasser liegenden Höhle zu gelangen: Versteckt auf einem der Flöße. Bei

Anbruch der Dunkelheit ziehen sich die meisten Shingwa für eine Andacht in ihre Wohnkugeln zurück, lediglich drei Shingwa bleiben als Wachen bei den Flößen. Mit einer *Schleichen*-Probe +3 und einer *Sich-Verstecken*-Probe +2 können sich die Helden den Flößen unbemerkt nähern und sich unter den Blumen verstecken. Allerdings ist dann auch eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 notwendig, denn aufgrund der Duftöl-Fläschchen zwischen den Blumen kann es passieren, dass der entsprechende Held bei einer misslungenen Probe in Trance fällt oder – bei einem besonders schlecht gewürfelten Ergebnis – niesen muss. Letzteres würde die Wachen aufmerksam lassen, die die Flöße dann genauer untersuchen werden. Finden sie nichts oder werden sie anderweitig abgelenkt (zum Beispiel durch weitere Helden), bleiben die Helden auf den Flößen unentdeckt. Eine weitere Möglichkeit, sich unbemerkt zu nähern, bestünde nur für einen einzelnen, sehr guten Schwimmer und Taucher.

Die Zeremonie

Nach kurzer Zeit kommen die Shingwa mit Fackeln aus dem Konvent und ziehen singend zum See. Dort entzünden sie die Kerzen und Fackeln auf den Flößen und schieben diese vom Ufer in den See. Die Flöße treiben rasch in die Mitte des Gewässers, die Felswände werfen phantastisch farbige Schatten und Muster auf die Wasseroberfläche und der Duft nach ätherischen Ölen erfüllt die Luft.

Meisterinformationen: Nun ist der Zeitpunkt gekommen, in den See zu tauchen.

Bis die Drachenhöhle gefunden werden kann, müssen insgesamt vier *Schwimmen*-Proben abgelegt werden. Zwischendurch müssen die Helden auftauchen, um nach Luft zu schnappen – es sei denn, sie sind *Aquatische Lebewesen* oder sie benutzen das alte Szirri-Szirri von der *Stern von Daranel*. Beim Auftauchen müssen die Helden jedoch darauf achten, nicht von den feiernden Shingwa am Ufer gesehen zu werden. Gegebenenfalls ruft einer der Shingwa seinen Artgenossen zu, dass er etwas im See hat auftauchen sehen. Die anderen Shingwa tun diese Beobachtung als Farbenspiel ab – der auftauchende Held sollte nun gewarnt sein und vorsichtiger vorgehen.

Die Drachenhöhle

Der Boden des Sees ist mit Schlingpflanzen und einem Algentteppich bedeckt, Lebewesen wie Fische oder Wasserschlangen sind nicht auszumachen. Plötzlich sehen die Helden ein helles Glitzern durch das dunkle Wasser aufleuchten. Wenn sie näher schwimmen, taucht vor ihnen eine Felswand auf, in der ein Loch gähnt. Das Glitzern kommt aus dieser Unterwasserhöhle, am Höhleneingang ist etwas aufgestellt, das wie ein Obelisk oder eine Stele aussieht. Von der Höhle scheint keine Gefahr auszugehen.

Meisterinformationen: Die Helden haben die Höhle des Drachen von Gidang gefunden, wo der Dieb



Kranshamar sein Ende fand und Kupua und Homdarak gegen den Drachen fochten. In der Höhle selbst finden sie eine Blase abgestandener, aber durchaus atembare Luft vor, so dass weite Teile des Höhlenbereichs ohne Sauerstoffprobleme betreten werden können.

Das Glitzern rührt von einem Haufen von Aureal und vielen anderen Münzen, Pokalen und Ketten her – dem Drachenhort.

Interessant für die Helden ist die Stele am Eingang. Es handelt sich um ein zwei Schritt hohe und einen Schritt breite Schrifttafel, auf der in altertümlichem Gemein-Imperial Folgendes zu lesen ist:

»Hier starb mein Begleiter, der tapfere und ehrenhafte Kupua, beim Kampf mit dem Drachen von Gidang. Seine selbst gestellte Aufgabe – das gestohlene Sternenschwert zu finden – hat er hier vor Göttern und Menschen gelöst und kann somit gelassen Neretons Richtspruch erwarten. Ehret den Toten, denn er war ein Held. Die Vervollständigung des Sternenschwerts soll meine Queste sein,

und so werde ich sein Andenken in Ehren halten. Homdarak von Vinerata.«

Von dem Toten ist selbstverständlich nichts mehr übrig, von dem Drachen kann in einer Seitengrotte nur noch ein Teil des Schädels gefunden werden.

Auf jeden Fall sollte für die Helden feststehen, dass sie in die Stadt Vinerata müssen, um der weiteren Spur des Sternenprinzen zu folgen. Sie können, wenn sie sich unauffällig benehmen, das Tal des *Konvents der Tausend Farben* ohne Probleme verlassen. Sollten Ihre Helden allerdings Ihrer Meinung nach zuviel Gold aus der Höhle mitnehmen wollen, erschweren Sie die *Schwimmen*-Proben aufgrund des zusätzlichen Gewichts und lassen Sie die Helden am Ufer von Shingwa oder eventuell sogar von einem Shanwada, einem Shingwa-Schamanen (siehe *MyMy*, S. 69) entdecken, der die Helden mittels der Kräfte von *Harmonie* oder *Herrschaft* dazu bewegt, das Gold wieder abzugeben.

In Vinerata

Die Stadt Vinerata

Vinerata gilt als eines der wichtigsten Handelszentren Canteras: Als Hafenstadt und nördlicher Endpunkt des Küstenkanals ist die Stadt Dreh- und Angelpunkt von Warenströmen aller Art, von exotischen Speisen aus weiter im Norden und Westen gelegenen Gebieten wie Rhacornos oder dem Wald von Amaunath bis hin zu Sklaven, g'rolmurischen Apparaturen, Edelsteinen und Gewürzen. Auf dem Großen Markt von Vinerata kann man fast alles kaufen – wenn der Preis stimmt.

Die Stadt selbst besteht nahezu ausschließlich aus Bambusbauwerken, lediglich bei den Villen der Optimaten und Honoraten wurden Ziegel und Bruchstein vermauert. Bemerkenswert sind die Statuen der Stadt-Heroen, die aus Alabaster bestehen und kreisförmig um den Großen Markt her angeordnet sind. Die zwei Ausfahrten des großzügig angelegten Hafens – eine in Richtung Meer der Schwimmenden Inseln, die andere nach Süden zum Küstenkanal – werden streng bewacht und die Waren der ankommenden und abfahrenden Schiffe durch die Siminia-Gardisten genauestens kontrolliert. Als Anlaufpunkte für Reisende werden von den Gardisten die Schenken *Neunte Wolke* und *Roter Orismani* am Hafen, der Schlafsaal *Gyldaras Ruh* am Großen Markt und das ausschließlich Mitgliedern der Optimatenhäuser offenstehende Hotel *Des Thearchen Allmacht* genannt.

Ankunft der Helden

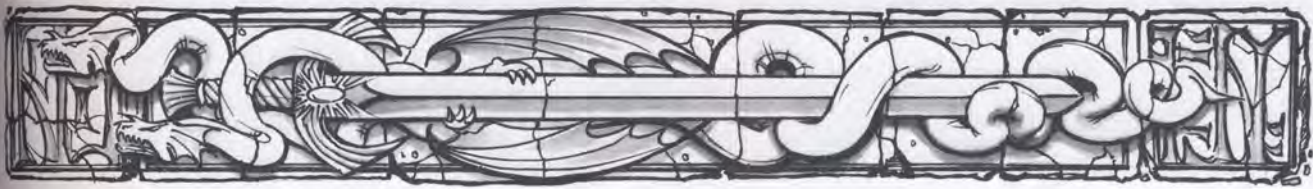
Wenn die Helden die großen, eisenbeschlagenen Bambustore Vineratas erreichen, werden sie zunächst von freundlichen, aber selbstsicher auftretenden Brajans-Gardisten nach dem Zweck des Besuchs der Stadt gefragt.

Was mit dem Flammenschwert in Vinerata geschah (Meisterinformationen)

Als Homdarak mit dem Flammenschwert nach Vinerata zurückkehrte und die Geschichte vom Kampf mit dem Drachen erzählte, wurde der Sieg gefeiert und die Kunde über diesen Erfolg verbreitete sich schnell. Dann begann die Karriere des Kriegers, und Homdarak stieg im Laufe der Zeit zu einem geachteten Strategen auf.

Schließlich wurde er aufgrund seiner Verdienste auf dem Schlachtfeld in das Haus Kouramnion aufgenommen, und die Bürger Vineratas errichteten ihm zu Ehren eine Statue auf dem Großen Markt. Stets behielt er das (inaktive) Flammenschwert an seiner Seite, nicht wissend, dass die Seele des Sternenprinzen im Kristall gefangen war. Als Homdarak starb, wurde das Schwert als Familienerbstück von Generation an Generation weitergegeben, das Wissen um die Herkunft der Waffe ging jedoch verloren.

Als viele Jahre später ein Nachkomme Homdaraks verschied, entbrannte der Streit um sein Erbe – und auch um das Schwert. Ein Richter entschied, dass Schwert und Juwel getrennt und unter den streitenden Erben aufgeteilt werden sollten. Die Tochter des Verstorbenen bekam den Kristall und ihre Linie der Familie besitzt ihn auch heute noch, benutzt ihn aber in Unkenntnis seiner wahren Bestimmung als Pergamentbeschwerer. Douros jedoch, der Sohn des Verstorbenen, erhielt das Schwert und siedelte sich in Balan Cantara an. Dieser Douros serr Kouramnion war es auch, der mit dem Schwert eine Waffensammlung begründete, die heute von seinem Enkel Mophenor serr Kouramnion fortgeführt wird.



Durch die geöffneten Torflügel kann man eine belebte Straße sehen, auf der viele Menschen, Amaunir und Leonir flanieren, handeln und sich unterhalten. Vor den Häusern sind Garküchen aufgestellt, es duftet nach gebratenem Fleisch und Fisch.

Meisterinformationen: Fragen die Helden nach einer Unterkunft, werden sie an den Schlafsaal *Gyldaras Ruh* verwiesen. Erklären die Helden aber bereits jetzt, dass sie eine Person namens 'Homdarak von Vinerata' suchen, so antwortet der Gardist lachend, dass in Vinerata wohl einige Hundert Homdaraks zu finden sind. Weitere Auskünfte kann er den Helden nicht geben. Er empfiehlt aber den Besuch des Großen Marktes, da sich dort viele Menschen treffen, handeln, feilschen und unterhalten, und wünscht den Helden einen schönen Aufenthalt und viel Glück bei der Suche.

Auf den belebten Straßen ist ein Fortkommen fast unmöglich. Immer wieder müssen die Helden stehen bleiben, weil der Menschenstrom einfach nicht weiterkommt. Will einer der Helden die Auslagen eines Händlers oder die Speisen einer Garküche begutachten, werden sofort Rufe wie: "He, weiter da vorne!" oder: "Wird's bald? Wir haben keine Zeit!" laut. Trotzdem ist der Weg zum Schlafsaal *Gyldaras Ruh* schnell gefunden. Fast jeder Passant kennt das Haus und kann den Helden den Weg weisen.

Der Schlafsaal »Gyldaras Ruh«

Der Schlafsaal am Rand des Großen Marktes ist zur Zeit nicht ausgebucht und die Helden können dort für drei Pekunos pro Person ein mehr oder weniger komfortables Lager inklusive Frühstück (Pulpa mit Früchten) bekommen. Aus dem Fenster kann man einen Blick auf das bunte Treiben des Großen Marktes werfen, allerdings ist die Geräuschkulisse auch entsprechend. Die Lager sind einfache Strohlager in einem Holzgestell, die sich als überraschend ungezieferfrei herausstellen.

Auf dem Großen Markt

Der Große Markt von Vinerata kommt zwar an sein Pendant in Balan Cantara nicht heran, wirkt aber dennoch beeindruckend. Verkaufsstand reiht sich an Verkaufsstand, Stimmengewirr, exotische Gerüche und hin und wieder das Aufklatschen von Peitschen und das anschließende Wimmern der Sklaven erfüllt die Luft.

Um den Platz herum stehen in regelmäßigen Abständen drei Schritt hohe Skulpturen von Männern und Frauen, Menschen wie Amaunir, und sogar die Statue eines Pardir mit gefletschten Zähnen ist zu sehen. Eingefasst wird der Markt von kleinen Hainen aus Palmen und Zedern, die Schatten spenden und unter denen oftmals Tische und Bänke aufgebaut sind.

Kaufen kann man eigentlich alles auf dem Großen Markt: Lebensmittel, Getränke, Ausrüstung, Waffen, Vieh, Sklaven, Musikinstrumente – für die Helden eine gute Gelegenheit, die eventuell stark strapazierte Ausrüstung wieder auf einen annehmbaren Stand zu bringen.

Nachdem sich die Helden einige Zeit auf dem Markt umgesehen haben, wird plötzlich nach ihnen gerufen. Als sie sich zu dem Rufer umdrehen, erblicken sie die DaoLan, die Steuerfrau der *Stern von Daranel*, die mit einem großen Humpen in der Hand im Schatten eines kleinen Palmenhains sitzt.

Die Amauna ist erfreut, die Helden wiederzusehen, und lädt sie zu einem Umtrunk im *Roten Orismani* ein, um sie in ihrer Heimatstadt zu begrüßen.

Meisterinformationen: DaoLan wird die Helden im Laufe des Gesprächs fragen, was diese denn nun nach Vinerata führt und ob in Louamar alles zu ihrer Zufriedenheit verlaufen ist. Kommt die Sprache auf 'Homdarak von Vinerata', so zeigt die Amauna auf eine der Statuen in der Nähe. Dazu erklärt sie: "Der da ist der einzige Homdarak, der den Zusatz 'von Vinerata' verdient. Ein großer Kämpfer und Strategu, der Mann – leider schon seit Ewigkeiten tot. Aber legendär ... einst war er ein einfacher Krieger, aber durch seine Erfolge im Feld wurde er bald in den Honoratenstand erhoben. Kommt, schauen wir ihn uns mal an!"

Die Amauna erhebt sich und geht mit tänzelnden Schritten zu der Statue hinüber.

Homdaraks Statue

Folgen die Helden der Amauna, können sie die Alabaster-Statue genauer in Augenschein nehmen. Es handelt sich um einen hochgewachsenen, muskulösen Mann mittleren Alters, der sehr streng und unnachgiebig blickt. In der linken Hand trägt er einen Myrmidonen-Reiterschild, in der rechten ein mächtiges Breitschwert. Die Statue ist sehr detailliert modelliert und wirkt erstaunlich lebensecht. Unter der Statue ist ein Schild angebracht, auf dem folgender Satz zu lesen ist: »Dem Drachentöter und Strategu Homdarak te Kouramnion zum Andenken.«

Meisterinformationen: Nicht nur das Wort 'Drachentöter' weist darauf hin, dass die Helden auf der richtigen Spur sind – das Schwert selber hat eine sternförmige Vertiefung, die der Vertiefung auf serr Kouramanions Schwert in Balan Cantara auffällig gleicht. Fragen die Helden DaoLan nach Verwandten beziehungsweise Nachkommen des Homdarak te Kouramnion, so denkt die Amauna kurz nach. Dann fällt ihr ein, dass eine Nachfahrin des Strategu in einer Villa am nördlichen Stadtrand Vineratas wohnt. DaoLan kann den Helden auch den Weg weisen: Die Villa trägt das Wappen des Hauses Kouramnion auf der Eingangstür und ist von drei großen Zedern umgeben.

Línea serra Kouramnion

Nach einem kurzen Weg durch Vinerata stehen die Helden schließlich vor dem Haus der Honoratin. Wie von DaoLan beschrieben prangt das den Helden schon bekannte Wappen des Hauses Kouramnion an der massiven Doppeltür, drei große Zedern neigen ihre Zweige über das Flachdachhaus und spenden Schatten. In den Ästen



hängen bunte Tücher und vereinzelte Lampions aus Pergament – offenbar hat die Honoratin vor, eine Feier zu veranstalten. Die Grundmauern des Hauses bestehen aus gebrannten Ziegeln, die Wände – wie in Vinerata üblich – aus Bambus. Der kleine Garten beherbergt neben einigen Tischen und Bänken einen Schrein aus Bruchstein. Welcher Gottheit hier jedoch gehuldet wird, ist nicht erkennbar.

Eine Glocke oder ein Türklopfer sind nicht zu finden. Klopfen die Helden einfach an das Tor, so öffnet ihnen eine kleine Satyarin, deren Hörner mit grüner Farbe bemalt sind. Die Dienerin macht einen leicht euphorischen Eindruck, grinst breit und ruft in das Haus hinein: "Herrin, die Gaukler sind da! Kommt, seht sie Euch an!"

Dann lacht sie meckernd und hüpfte, ehe die wahrscheinlich verblüfften Helden reagieren können, zurück ins Haus. Wenig später kehrt die Satyarin mit Linea serra Kouramnion zurück. Die Honoratin ist eine attraktive Frau Mitte vierzig. Sie ist schlank, modisch gekleidet und trägt das lange, dunkle Haar zu einem dicken Zopf gedreht. Sie begrüßt die Helden mit kehliger Stimme: "Ah, die Gaukler – na, dann zeigt mal, was ihr könnt!"



Meisterinformationen: Wahrscheinlich wird sich der Irrtum auflären, wenn die Helden der Honoratin erklären müssen, dass sie beileibe nicht 'die Gaukler' sind und was sie wirklich hierher führt.

Linea serra Kouramnion wird daraufhin die Geschichte des Schwertes erzählen (siehe S. 7) und erklären, dass sie den Kristall, der früher einmal in das Schwert eingelassen war, auch noch besitzt. Allerdings wird sie ihn nicht ohne weiteres herausgeben, sondern verlangt von den Helden die Lösung eines, wie sie es nennt, privaten Problems: "Wie ihr sehen könnt, veranstalte ich heute Abend eine kleine Feier zu Ehren der Göttin Raia. Alle meine Freunde und Bekannten haben bereits zugesagt, denn bei mir gibt es den besten Mopsrücken von ganz Vinerata. Leider habe ich auch eine Absage bekommen – Markador serra Onachos, ein sehr gutaussehender Honorat, hat mich wieder einmal versetzt. Er will einfach nicht einsehen, dass er und ich füreinander bestimmt sind, und er kümmert sich lieber um die Nekropole im

Norden der Stadt als um mein liebendes Herz. Wenn ihr es schafft, ihn zu bewegen, heute Abend zu meiner Feier zu kommen, werde ich euch den Kristall übergeben. Wie ihr das anstellt, ist eure Sache. Also dann, bis heute Abend!"

Linea wirft den Helden ihr bezauberndstes Lächeln zu und verschwindet wieder im Haus.

Die Helden müssen sich also als eine Art Heiratsvermittler betätigen – sollten es die Spieler aber lieber vorziehen, gewaltsam in das Haus der Honoratin einzudringen und versuchen, den Kristall zu stehlen, dann konfrontieren Sie sie mit einer eilig herbeigerufenen Brajans-Garde, die die Störenfriede unverzüglich in den Kerker von Vinerata verfrachtet. Hier haben die Helden dann eine Nacht Zeit, über ihr Verhalten nachzudenken, denn in einem Wiederholungsfall droht eine Reise auf einer Galeere – als Rudersklave.

Am wahrscheinlichsten ist es jedoch, dass die Helden zunächst einmal die Nekropole und Markador serra Onachos in Augenschein nehmen wollen.

Die Nekropole

Im Norden Vineratas, weit hinter den Stadttoren und fast am Rande des Dschungels, liegt die Nekropole der Stadt. Auf einem großräumigen Areal reihen sich Grabstätten unterschiedlichster Art aneinander: Monströs wirkende Steinkrypten, mit Bambuszäunen abgeschirmte Grabstätten, Familiengräber und mit allerlei Ornamenten verzierte Kuppeln aus Lehm und Bambus. Eine zehn Schritt hohe Säule mit den Symbolen des Gottes Nereton – einem Halbmond und einem Aasgeier mit ausgebreiteten Schwingen – erhebt sich über das Gelände.

Meisterinformationen: Durch das warme Klima verwesen die Leichen der Verstorbenen recht schnell, was sich durch einen ekelhaft süßlichen Geruch bemerkbar macht. Eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ist nun angebracht, bei einem Fehlschlag wendet sich der betroffene Held angeekelt ab.



Allerdings brauchen die Helden auch nicht lange nach Markador zu suchen – kurz nach dem Betreten der Nekropole kommt eiligen Schrittes ein hochgewachsener Mann auf die Helden zu, stellt sich als Markador serr Onachos vor und fragt in barschem Ton nach dem Begehr der Helden.

Markador serr Onachos

Markador serr Onachos ist hochgewachsen und schlank, sieht in der Tat recht gut aus und spricht mit scharf akzentuierter Stimme. Gekleidet ist er in ein dunkles Gewand aus schwerem Wollstoff, was bei der herrschenden Temperatur eher fehl am Platze wirkt. Seine Bewegungen sind hektisch, seine linke Hand zuckt beim Sprechen hin und wieder unkontrolliert.

Meisterinformationen: Der Honorat ist an weltlichen Dingen kaum interessiert, seine Leidenschaft gilt dem Studium des Todes. Er ist ein hervorragender Chirurg und Anatom, und zu seinem Bedauern gibt es in Vinerata nur wenige Personen, die diese Leidenschaft mit ihm teilen.

Wird er direkt auf Linea serra Kouramnions Einladung angesprochen, so lacht er schrill und erklärt, dass er "für einen solchen Unsinn" keine Zeit habe. Kommt das Gespräch zunächst jedoch nicht auf die Honoratin, wird Markador erstaunlich gesprächig. Er erläutert den Helden, dass er kurz vor einem Durchbruch stehe und er bald den Zusammenhang zwischen den Verstorbenen und der Sphäre des Todes genauer als je zuvor verdeutlichen können. Ihm fehle nur noch ein magischer Gegenstand, den die Hand eines Verfluchten berührt habe. Dann verweist er die Helden von der Nekropole.

Die Lösung des Problems

Meisterinformationen: Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten, den Honoraten doch noch zu der Feier Linea te Kouramnions zu bringen. Sie könnten ihm zum einen Shedors erbeuteten Zauberstab aus Ebonshaya überreichen, verbunden mit der Verpflichtung, zumindest auf der Feier zu erscheinen (eine Lösung, die wir prinzipiell als die effektivste erachten).

Sie können aber auch den Honoraten entführen und 'das Paket' während der Feier in Lineas Garten abladen. Eine weitere Möglichkeit wäre die (natürlich falsche) Behauptung, dass die Feier der Honoratin in Wirklichkeit eine Totenfeier sei und man einen 'Spezialisten' benötigt. Möglich wäre auch eine 'geheime Zusammenkunft', zu der der Honorat bestellt wird – wenn er mit verbundenen Augen in den Garten geführt wird, ist das Erstaunen bei den Gästen sicherlich groß.

Jede Heldengruppe wird gewiss eine andere Methode benutzen, um den Honoraten in Linea serr Kouramnions Garten zu befördern, und wir wollen hier auch kein Patentrezept dazu präsentieren – gehen Sie als Meister auf alle Ideen ein, die die Helden zur Lösung dieses Problems haben, und würzen Sie die Szene mit plötzlich auftauchenden Gardisten, einem Händler, der den Helden unbedingt etwas verkaufen will, einem flüchtenden Sklaven oder einem Grabräuber.

Der Sternenkristall

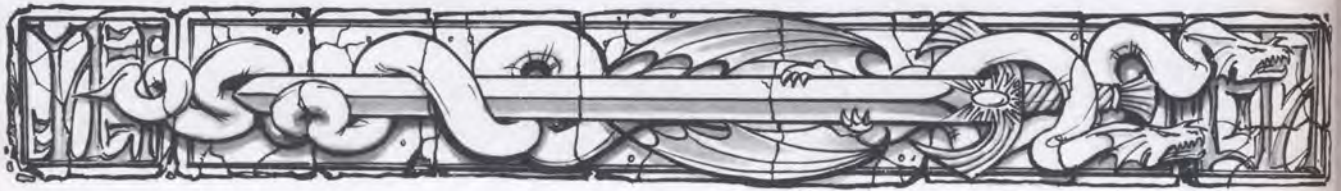
Sobald der Honorat einen Fuß in den Garten Linea te Kouramnions gesetzt hat, ist die Aufgabe gelöst. Linea te Kouramnion verschwindet im Haus und kommt kurze Zeit später mit einem Holzkästchen zurück. Darin liegt der Sternenkristall, der in vielen Farben schillert und strahlt. Kleine, blaue leuchtende Blitze scheinen im Kristall hin und her zu huschen und Helden mit einem hohen IN-Wert meinen, eine wispernde Stimme aus dem Kristall zu hören.

Meisterinformationen: Die Helden haben nun praktisch alle 'Einzelteile' des Flammenschwerts beisammen oder wissen wenigstens, wo sie sind: Das Schwert selbst ist bereits bei Mophenor serr Kouramnion, Eternium-Stern und Sternenkristall halten sie nun endlich in ihren Händen. Also steht der Rückreise nichts mehr im Wege.

Die vermeintliche, wispernde Stimme, die die Helden gegebenenfalls gehört haben, gehört Kupua, dem Sternprinzen. Durch die Nähe des Eternium-Sterns erwachte er aus seiner jahrhundertlang andauernden Lethargie im Inneren des Kristalls und fühlt, dass das Ende seiner Gefangenschaft nahe ist. Fragen die Helden die Honoratin, ob in der Vergangenheit schon einmal ein Wispern aus dem Kristall zu hören gewesen wäre, verneint sie dies erstaunt.

Die Rückreise nach Balan Cantara

Es bietet sich natürlich an, für die Rückreise wieder die *Stern von Daranel* zu benutzen. Das Schiff liegt im Hafen auf Reede und wird am nächsten Tag losfahren. Kapitän Tardiss hat bereits von DaoLan von der Ankunft der Helden gehört und freut sich, sie wieder als Passagiere an Bord zu haben. Auch für einen neuen Mechanikus hat er bereits gesorgt. Er empfiehlt – falls die Helden noch nicht selbst auf die Idee gekommen sind –, den Kjabaal zu Mophenor serr Kouramnion zu schicken. Die Reise selbst verläuft ohne nennenswerte Zwischenfälle.



Zurück nach Balan Cantara

Was in der Zwischenzeit geschah

Meisterinformation: Hugar Ke'Kemesh hat natürlich sein Ansinnen nicht aufgegeben, das Flammenschwert für sich zu gewinnen. Erneut traf er sich mit Alar Shukra, doch dieser warnte den Kerrishiter und deutete an, er werde dessen Pläne dem Rat des Cirkels der Sternenboten berichten. Ke'Kemesh handelte nach dieser Ankündigung schnell und skrupellos und setzte Shukra gefangen. Danach ließ er Mophenor serr Kouramnion eine Nachricht mit der Bitte um eine Unterredung bezüglich des Flammenschwerts zukommen. Der Honorat vermutete, dass sich der anonyme Absender des Kästchens zu erkennen geben wollte, und traf sich mit dem Kerrishiter – und geriet ebenfalls in eine Falle.

Ke'Kemesh wurde zu Shukra im Lagerhaus des Kerrishiters gesperrt. So lernte er zwar den wirklichen Absender des Kästchens kennen, jedoch auf eine andere Weise, als er vermutet hatte.

Am übernächsten Tag übersandte Hugar Ke'Kemesh te Kouramnions Haushofmeister Rainis seine Forderungen: Sobald die Helden mit dem Flammenschwert in Krysirenis ankommen, soll das Artefakt zu seinem Lagerhaus gebracht und der Austausch – Gefangener gegen Schwert – durchgeführt werden. Das ganze natürlich verbunden mit den 'üblichen Bedingungen': keine Brajangarde, keine Öffentlichkeit, Übergabe durch eine Einzelperson und dergleichen.

Wieder in Krysirenis

Um die Mittagsstunde legt die *Stern von Daranel* wieder im Hafen von Krysirenis an, die Helden gehen von Bord. Wahrscheinlich werden sie sich gleich auf den Weg zum Haus von Mophenor serr Kouramnions machen – oder aber nach der Reise noch mal im *Gehenkten Draydal* vorbeischaun.

Meisterinformationen: Falls einem der Helden während des Anlegemanövers eine *Sinnenschärfe*-Probe+4 gelingt, kann er einen Hjaldinger beobachten, der interessiert das Schiff betrachtet und, sobald er den Helden erblickt, das Weite sucht. Dieser Hjaldinger ist ein Handlanger von Hugar Ke'Kemesh, der den Hafen im Auge behalten sollte, um den Kerrishiter von der Ankunft der Helden zu unterrichten. Falls die Helden der Meinung sind, dass der Hjaldinger vor ihnen geflüchtet ist, forcieren Sie diese Meinung, indem die Helden ein Gespräch zwischen zwei Hafenarbeitern verfolgen können, in dem der eine dem anderen erzählt, dass ein Hjaldinger, der hier schon lange rumlungere, bei der Ankunft der *Stern von Daranel* "wie eine Gossenratte" weggelaufen sei und sich der Arbeiter nicht erklären kann, wovor dieser denn wohl Angst hatte.

Sollten die Helden auf dem Weg zur Villa des Honoraten tatsächlich noch im *Draydal* einkehren, wird

Talpasch, der Wirt, sie erfreut begrüßen und nach ihren Abenteuern befragen. In diesem Fall liegt es an Ihren Helden, wie viel von den Geheimnissen sie dem Wirt verraten wollen.

Am Haus des Honoraten

Am Haus des Honoraten öffnet niemand auf das Klopfen des Türglockenwesens. Während die Helden noch beraten, was zu tun ist, kommt Rainis um die Ecke eines benachbarten Häuserblocks und rennt auf die Helden zu, sobald er sie erblickt. Er wirft seine Fächer weg und klammert sich mit allen vier Armen an einem der Helden fest, zerrt an ihm und fragt immer wieder, ob die Helden das Flammenschwert dabei haben und damit ihren Herren retten können.

Meisterinformationen: Die Helden werden sicherlich wissen wollen, was denn geschehen ist. Daraufhin hält der Neristu inne, bittet um Verzeihung und führt die Helden ins Haus in den schon bekannten Salon. Dabei stellt sich heraus, dass neben TiBaya noch zehn weitere Sklaven oder Bedienstete im Hause anwesend sind – von Rainis aber die Anweisung bekommen haben, auf keinen Fall die Tür zu öffnen.

Nachdem die Helden mit allerlei Getränken und scharfen Pulpellen-Kerhi-Scheibchen versorgt sind, berichtet der Haushofmeister: "Es passierte fünf Tage nach eurer Abreise – mein Herr bekam eine Nachricht, dass sich jemand mit ihm bezüglich der Expedition treffen wolle. Mein Herr vermutete, dass dieser Unbekannte – der Brief enthielt keinen Namen – derjenige sein könnte, der ihm seinerzeit dieses Kästchen in die Hände gespielt hat. Mein Herr ist dann auch zu diesem Treffen gegangen, aber nicht zurückgekommen. Das war sehr merkwürdig, weil es nicht zu ihm passte. Zwei Tage später bekam ich dann eine weitere Nachricht, wieder ohne Namen. Diese hier, seht selbst ..."

Mit diesen Worten überreicht er den Helden Ke'Kemeshs Erpresserbrief.

»An den Haushofmeister des Ehrenwerten Mophenor serr Kouramnion.

Dein Herr ist in meiner Gewalt. Wenn du die Gefangenen lebendig wiedersehen willst, Sorge dafür, dass das Flammenschwert, sobald es nach Krysirenis gebracht wird, in das rote Lagerhaus am Dracosalis-Kanal gebracht wird. Dann werde ich die Gefangenen freilassen. Falls Gardisten in der Nähe auftauchen und unbequeme Fragen stellen, wird dein Herr bald genauso groß sein wie du ... ohne Kopf. Du weißt, was zu tun ist!«

Rainis macht sich nicht nur Sorgen um seinen Herren und hofft, dass die Helden das Flammenschwert im Gepäck haben, er ist auch verwundert über den Begriff 'die Gefangenen', da er ja nur seinen Herren vermisst. Er berichtet weiter, dass er sich



das rote Lagerhaus am Dracosalis-Kanal bereits angesehen und Erkundigungen eingezogen hat:

Der Dracosalis-Kanal ist ein Nebenkanal des Hafenbeckens und führt in der Nähe der Anlegestelle der *Stern von Daranel* vorbei. Das Lagerhaus liegt auf einer kleinen Insel im Kanal, zu der lediglich eine vereinzelte, recht schmale Brücke führt. Weiterhin patrouillieren bewaffnete Hjaldinger ständig am Ufer der Insel entlang. Die Insel selbst gehört einem Kerrishiter namens Hugar Ke'Kemesh, der als gerissener Händler bekannt ist (in der Tat, diesen Namen haben die Helden schon einmal gehört ...).

Die Helden haben nun wiederum mehrere Handlungsmöglichkeiten. Zum einen können sie zunächst das Flammenschwert zusammensetzen und abwarten, was geschieht. Sie können

aber auch gleich versuchen, das Lagerhaus zu stürmen, um den Honoraten zu befreien. Nicht sonderlich heldenmütig wäre es, das Schwert – oder eine Attrappe – zum Lagerhaus zu bringen und zu hoffen, dass der Entführer sein Wort hält, oder eventuell gar die Garde zu informieren. Diese würde zwar das Entführernest ausheben, aber welcher Held überlässt schon gerne eine solche Arbeit einer Gruppe von Meisterfiguren?

Die von uns favorisierte Vorgehensweise wäre: Das Flammenschwert zusammensetzen, damit in das Lagerhaus eindringen und Mophenor serr Kouramnion und Alar Shukra befreien. Sollten die Helden sich für eine andere Möglichkeit entscheiden oder auf eine völlig andere Idee kommen, passen Sie die folgenden Abschnitte dem Vorgehen Ihrer Heldengruppe an.

Das Flammenschwert entsteht

Schwert – Stern – Kristall

Sobald der Sternenkristall am Knauf des Schwertes befestigt wird, geht ein kaum merkliches Rucken und Zucken durch die Klinge. Dann liegt sie wieder still. Wird der Eternium-Stern in die für ihn vorgesehene Fassung gedrückt, liegt ein leises Klingeln in der Luft, fast so, als würde weit entfernt eine Glocke angeschlagen.



Meisterinformationen: Der Held mit dem höchsten IN-Wert hört beim Einsetzen des Sternenkristalls eine leise, flüsternde Stimme – die Stimme, die er auch schon in Vinerata gehört hat. Nur diesmal ist sie lauter, deutlicher: "Ich bin erlöst! Nach all den Jahrhunderten!"

Es ist nicht gerade stimmungsvoll, wenn Sie dem betreffenden Spieler diese bedeutungsschweren Worte für alle anderen Mitspieler hörbar zukommen lassen. Bereiten Sie daher einen kleinen Zettel vor, den Sie dem Spieler zuschieben.

Sind alle drei Komponenten – Schwert, Stern und Kristall – an ihrem Platz, passiert zunächst einmal überhaupt nichts. Wenn die Helden sich dann fragen, ob sie eventuell etwas falsch gemacht haben, schildern Sie ihnen folgende Szene:

Die Klinge des Schwertes beginnt zu zucken ... erst ein wenig, dann heftiger. Der Sternenkristall beginnt, in einem blauen Licht zu leuchten, das sich, kleinen Flammen nicht unähnlich, vom Knauf über die Parierstange bis zur Klinge ausbreitet. Auch am Rand der Klinge entstehen kleine blaue Flammen, die zuckend die Schneide auf und ab laufen. Dann beginnt das Schwert zu schweben, erst wenige Finger, dann immer höher, bis es schließlich in einer Höhe von einem Schritt über dem Boden mitten in der Luft stehen bleibt. Immer heftiger schlagen die blauen Flammen aus, strohhalm dünne, blauglühende Blitze zischen aus Klinge, Eternium-Stern und Sternenkristall, zucken durch das Zimmer, verletzen aber niemanden. Dann ertönt ein Wimmern. Erst leise, dann immer lauter werdend, bis es sich zu einem schier unmenschlichen Schrei voller Qual entwickelt. Die Flammen und die Blitze um die Klinge her verdichten sich plötzlich, weben ein Muster in die Luft des Raumes, in dem jetzt eine Atmosphäre wie bei einem Gewitter herrscht. Die blauen Flammen beginnen, eine Gestalt zu bilden – groß, breitschultrig, muskulös. Plötzlich blicken euch trotzig, stahlblaue Augen an, ein Lachen klingt durch den Raum. Vor euch steht, gebildet aus Tausenden kleiner blauer Flämmchen, ein Mann.

Seine Ausstrahlung ist überwältigend und es gibt für euch keinen Zweifel: Vor euch steht Kupua, der Sternprinzip.



Kupua, der Sternenprinz

Der aus unzähligen blauen Flämmchen gebildete Geisterkörper des Sternenprinzen ist über zwei Schritt groß, breitschultrig und sehr muskulös. Wie eine Lohe weht sein langes Haar in einem für die Helden nicht spürbaren Wind, als er sich vor den Helden verneigt. "Ich danke Euch, Fremde! Zu lange dauerte meine Gefangenschaft, doch nun kann ich endlich ins Reich der Götter einziehen und in Shinxirs Myriaden kämpfen. Lebt wohl!"

Mit diesen Worten beginnen die Flämmchen nach und nach zu verlöschen, der Geistkörper des Sternenprinzen löst sich auf.

Meisterinformationen: Sollten die Helden Mophenor serr Kouramnion und Alar Shukra noch nicht befreit haben, zucken einige der Flämmchen wieder zur Klinge des Schwertes hinüber

und fahren in den Sternenkristall ein. Einer der Helden – gegebenenfalls derjenige, den Sie als besten Kämpfer ausmachen konnten – spürt plötzlich den Wunsch, das Schwert in die Hand zu nehmen. Geschieht dies, durchläuft ein Schauer seinen Körper und er spürt, dass noch ein Teil der magischen Kraft des Schwertes aktiv ist.

Der MU-Wert des Helden steigt für den Rest des Abenteuers um 2 Punkte, solange er das Schwert führt. Achten Sie dabei auf die Neuberechnung der Werte für AT, AU, Ausweichen-Basiswert und MR. Allerdings erhält er auch den Nachteil *Impulsiv*. Sollten die Gefangenen bereits befreit sein, passiert nach dem Erlöschen des Geistkörpers nichts Außergewöhnliches – alle Anwesenden sind lediglich noch ergriffen von der Szene. Sollte Alar Shukra Zeuge des Erscheinens des Sternenprinzen werden, fällt er ehrfürchtig auf die Knie.

Ke'Kemeshs Insel

Die Insel des Kerrishiters liegt an einer für Warentransporte zwischen Krysirenis und Thalassocantara günstigen Stelle im Dracosalis-Kanal und ist nur über eine schmale Brücke zu erreichen. Der Uferbereich ist flach, aber mit spitzen Pfählen bewehrt, lediglich ein breiter Holzsteg an der Hinterseite des Lagerhauses bietet freien Zugang von der Kanalseite aus. Auf der steinig, gänzlich bewuchslosen Insel können die Helden drei Gebäude mit flachen Dächern ausmachen: ein Wohnhaus, ein zweistöckiges, rot getünchtes Lagerhaus mit Schiebetoren und einem Kranausleger im Obergeschoss sowie ein kleineres, eher wie eine Baracke aussehendes Gebäude. Am gegenüberliegenden Ufer des Kanals sind mehrere Dutzend Hausboote vertäut, auf denen es von Händlern, Garküchen, Liebesdienern, Gauklern und natürlich Passanten und anderen Besuchern nur so wimmelt.

Die Brücke ist zwanzig Schritt lang und geländerlos und besteht aus langen Holzbohlen, auf die dunkel gefärbte Bretter genagelt sind. Als Stützen dienen in den Grund des Kanals gerammte Pfähle. Ein Hjaldinger mit Friedensstifter und Serovermesser steht als Wache am Anfang der Brücke (also auf dem 'Festland'). Es handelt sich eindeutig um einen der Hjaldinger aus der Anfangsszene im *Draydal*, erkennbar an den auffälligen Tätowierungen. Die Wache scheint etwas unmotiviert und beobachtet mit gelangweiltem Gesichtsausdruck die vorbeihastenden Passanten und Müßiggänger.

Das Wohnhaus hat einen Steinsockel und schmale, mit Läden verschlossene Fenster, bietet jedoch keinerlei Hinweise auf den Eigentümer.

Die Tore des Lagerhauses sind mit eisernen Riegeln verschlossen, das Seil des Kranauslegers ist mittels eines Hakens an der Gebäudefront gesichert. Im Obergeschoss ist eine offene

Luke zu sehen, die rote Tünche ist an vielen Stellen abgeblättert.

Vor der Baracke sind einige Kisten und Säcke aufge-

stapelt, die in einem desolaten Zustand sind. Die Baracke besitzt eine schwere Tür und drei mit hölzernen Läden verschlossene Fenster.

Beobachtungen und Pläne

Helden, die die Insel einige Zeit beobachten, können Folgendes feststellen:

—In der Baracke halten sich mehrere Hjaldinger auf, von denen jeweils zwei ständig um die Insel herum patrouillieren. Diese zwei Wachen gehen nah am Ufer entlang in jeweils entgegengesetzter Richtung und sind mit Serovermessern bewaffnet.

—Ein kleines Flussboot kerrishitischer Bauart, offenbar ein Zubringer vom Hafen, landet am Steg an. Hugar Ke'Kemesh und drei mit schweren Kisten beladene Sklaven (zwei Menschen, ein Amaunir) steigen aus. Ke'Kemesh verschwindet im Wohnhaus, die Hjaldinger nehmen den Sklaven die Kisten ab und bringen diese ins Lagerhaus. Die Sklaven gehen wieder an Bord des Bootes und fahren davon.

—Ein Hjaldinger bringt von der Baracke einen Eimer mit Wasser und einen Kanten Brot ins Lagerhaus.

Das Wohnhaus

Meisterinformationen: Das Wohnhaus besteht nur aus drei Räumen: dem Eingangsbereich mit Flur, einem Aufenthaltsraum sowie einer Art Lager. Ke'Kemeshs Villa und sein prunkvolles Kontor-Gebäude befinden sich in Thalassocantara und spielen in diesem Abenteuer keine Rolle. Das Haus auf der Insel wird von dem Kerrishiter nur für seine illegalen Geschäfte und Treffen genutzt, dementsprechend spartanisch fallen die Möblierung und das Ambiente aus. Er besucht die Insel nur



selten und wird dabei meist von einem Leibwächter begleitet. Hierbei handelt es sich um Byörgney Sturmläufer, den Anführer der Hjaldinger. Byörgney war bei der Szene im *Draydal* nicht dabei und kennt die Helden auch nicht, da er erst nach deren Abreise zu 'seiner Truppe' stieß.

Das Lagerhaus

Meisterinformationen: Das Lagerhaus verfügt über mehrere große Räume, die mit Kisten, Säcken, Fässern und ähnlichen Dingen bestückt sind. Die meisten davon sind jedoch leer. In einem kleinen Raum im Obergeschoss werden Mophenor serr Kouramnion und Alar Shukra gefangen gehalten, beide sind an Händen und Füßen gefesselt, aber nicht geknebelt. Vor dem Raum steht ein Hjaldinger Wache, drei weitere halten sich im Untergeschoss auf und würfeln um kleine Einsätze. Auf einem Tisch sind mehrere große Krüge Hirsebier und andere alkoholische Getränke verteilt, Essensreste kleben auf dem Boden.

Die Baracke

Meisterinformationen: Die Baracke dient als Unterkunft für die Hjaldinger, insgesamt sind hier zur Zeit zwölf der Nordleute untergebracht. In dem Raum befinden sich Schlafkojen, ein Tisch und mehrere Stühle. Da sich die Hjaldinger auf der

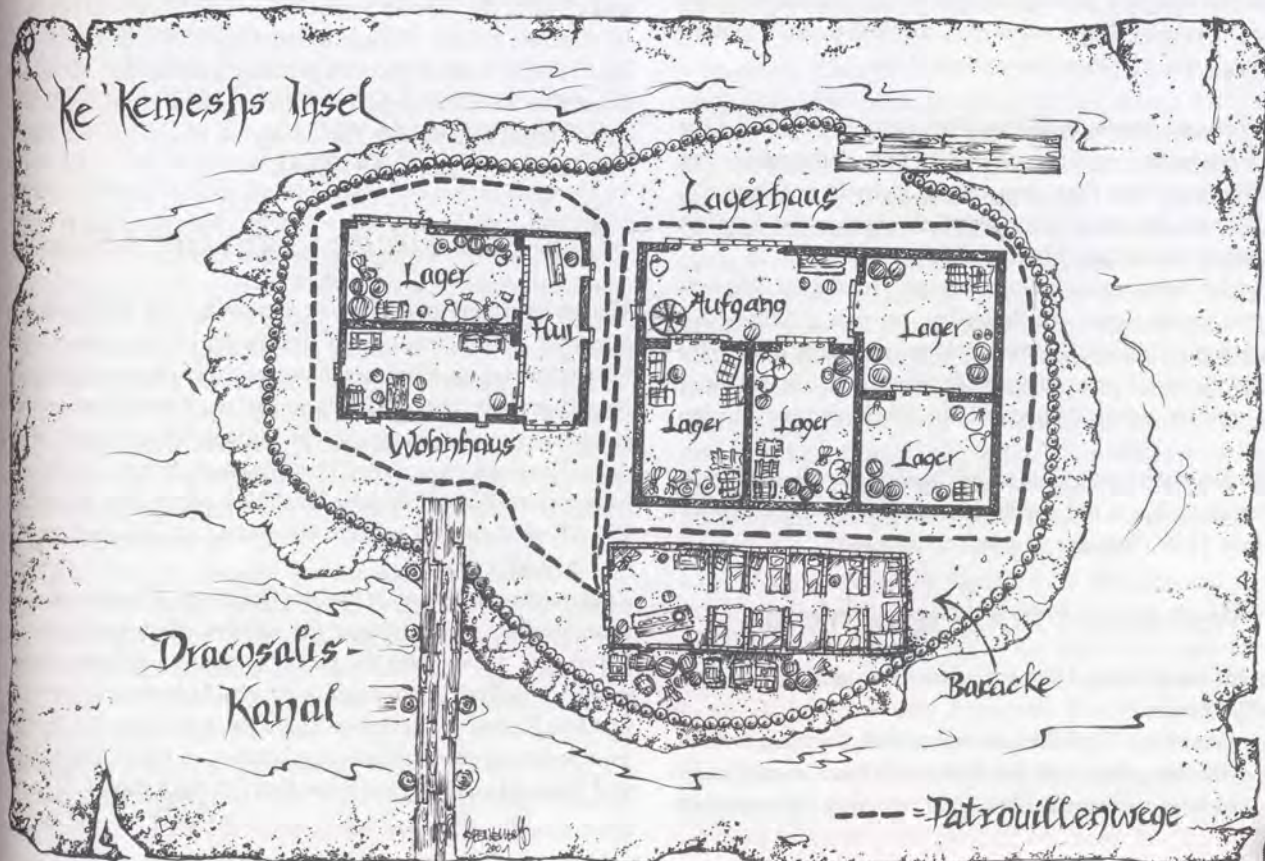
Insel verteilen – einer als Wache auf der Brücke, zwei auf Patrouillengang um die Insel, einer im Wohnhaus, vier im Lagerhaus und einer auf einem Botengang –, befinden sich momentan nur noch vier von ihnen in der Baracke. Zwei von diesen Hjaldingern schlafen, die beiden anderen sitzen am Tisch und trinken Hirsebier. Allerdings haben sie ihre Waffen in greifbarer Nähe.

Die Befreiung

Meisterinformationen: Welchen Plan die Helden nun aushecken, um Mophenor serr Kouramnion aus den Händen des Kerrishiters zu befreien, hängt – wie so oft – von den Ideen der Spieler und den Möglichkeiten ihrer Helden ab. Wir wollen daher beispielhaft ein paar Szenen präsentieren, wie die Befreiung ablaufen könnte:

—Der wachhabende Hjaldinger auf der Brücke lässt sich leicht ablenken – eine hübsche Frau, ein Streit zwischen zwei Passanten, eine scheinbar verlorene Geldbörse und ähnliche Begebenheiten können den Wächter veranlassen, seinen Posten zu verlassen. Den Hjaldinger dann zu überwältigen sollte für die Helden kein Problem darstellen.

—Auf der anderen Seite des Kanals ein Boot zu organisieren, um damit den Steg der Insel zu erreichen, ist zwar schwierig, aber nicht unmöglich. Mit einiger Überredungskunst, klimpernden Münzen und Feilscherei können die Helden den Shingwa





Schasmusch, den Neristu Kalagon oder die Amauna MiaDol dazu bringen, ihnen ein Boot und – falls die Helden danach fragen – eine Verkleidung zu überlassen. Mit dieser Tarnung können die Helden relativ unbeschadet den Steg erreichen. Allerdings werden sie dort von den zwei hjaldingischen Wachen erwartet – in diesem Fall müssen die Helden versuchen, den Überraschungsmoment auszunutzen, denn die beiden Hjaldinger sind aufmerksam und misstrauisch. Allerdings fällt es weder dem einen noch dem anderen der Wachen auf, wenn sich der Kollege bei seinem Rundgang 'etwas verspätet'. So können die Helden gegebenenfalls bis zum Wohn- oder Lagerhaus vordringen, wenn sie die Wachen einzeln ausschalten.

Egal, ob die Helden nun kämpferisch/offensiv oder listig/heimlich (am besten ein gruppenspezifischer Mix aus beidem) vorgehen: Es sollte ihnen gelingen, die Hjaldinger auszuschalten, die Gefangenen zu befreien und Hugar Ke'Kemesh eine

Schlappe zuzufügen. Ob der Kerrishiter entkommt oder den Helden 'zum Opfer fällt', überlassen wir Ihnen – er wird in späteren Abenteuern nicht mehr benötigt. Wenn Sie allerdings wirklich eine Kampagne um die weiteren Artefakte der Sternenprinzen planen, dann wäre Ke'Kemesh sicherlich ein passender 'Dauergegner'.

Anders sieht es mit Mophenor serr Kouramnion und Alar Shukra aus – diese beiden sollten bei dem Befreiungsversuch möglichst nicht zu Tode kommen. Falls die Helden den Hjaldingern zu unterliegen drohen, kann sich auch Byörgney Sturmläufer auf die Seite der Helden stellen – in seiner Heimat kennt man auch die Legende vom Sternenprinzen mit dem Flammenschwert, und er ist nicht so recht mit den Plänen Ke'Kemeshs einverstanden. Sollte also einer der Helden bei der Befreiung das Flammenschwert führen, könnte sich der Hjaldinger auf die Seite der Helden stellen.

Ausklang

Das Ende der Suche

Nach der Befreiung begeben sich Mophenor serr Kouramnion, Alar Shukra und die Helden (und gegebenenfalls auch Byörgney Sturmläufer) wieder in die Villa des Honoraten, um sich auszuruhen und den Triumph zu feiern. Alar Shukra berichtet von den Sternenboten (wenn auch nicht viel) und die Helden werden gebeten, von ihrer Reise zu erzählen.

Meisterinformationen: Sollte das Flammenschwert noch nicht zusammengesetzt sein, ist nun der Zeitpunkt dafür gekommen (siehe Abschnitt **Das Flammenschwert entsteht** auf Seite 65). Anschließend fügt Mophenor serr Kouramnion das Schwert erneut seiner Sammlung hinzu.

Die Helden bekommen weiterhin vom Honoraten den vereinbarten Lohn sowie ein Schreiben an den g'rolmischen Meisterschmied K'karil, der den Helden eine Waffe nach Wahl anfertigt, die einen um einen Punkt niedrigeren Bruchfaktor besitzt und ab sofort als persönliche Waffe geführt werden kann.

Alar Shukra dankt den Helden im Namen der Sternenboten und verspricht ihnen, sich bei ihnen zu melden, sollte er wieder einmal die Hilfe tüchtiger Abenteurer benötigen.

Was sonst noch geschieht

Meisterinformationen: Und was passiert weiterhin noch, weit abseits der Helden?

Auf der Ebene der Obeliken freunden sich B'ashmaris Geist in dem Wächtergolem und der Neristu Paràker immer mehr an und sie beschließen, gemeinsam nach weiteren

Hinterlassenschaften aus der Vergangenheit zu suchen – vielleicht treffen die Helden bei weiteren Abenteuern wieder auf dieses wahrlich seltsame Pärchen.

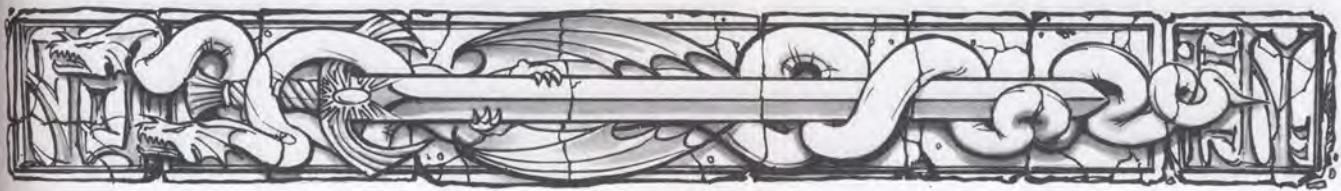
In den Ruinen von Ebonshaya zerspringt der Schwarze Schädel – heraus schlüpft ein Schwarzer Schwärmer, doppelt so groß wie seine Vorgänger und mit dämonischer Intelligenz ausgestattet – und er sucht die 'Mörder seines Volkes', nämlich die Helden.

In Vinerata finden Markador serr Onachos und Linea serra Kouramnion schließlich doch Gefallen aneinander. Als sie den Bund fürs Leben eingehen wollen, erhalten auch die Helden eine Nachricht und eine Einladung zu einem großen Fest ... doch das ist eine andere Geschichte.

Der endgültige Lohn der Mühen

Meisterinformationen: Nun ist es soweit – die Helden haben auch die vierte Etappe auf der Spur des Sternenprinzen überstanden. Das Flammenschwert ist zusammengesetzt, der Sternenprinz befreit, der Honorat und der Sternenbote wurden gerettet ... von den Erlebnissen im Gidang-Massiv, dem Ritt auf dem Wasserwurm und der Verkopplungs-Aktion in Vinerata ganz zu schweigen. Für diese Erlebnisse haben sich die Helden **150 AP** verdient, für weitere Erlebnisse können Sie diesmal bis zu **40 AP** verteilen.

Zudem kann der Kontakt zu Mophenor serr Kouramnion und Alar Shukra als Aufhänger für weitere Abenteuer oder als Reputation dienen, falls die Helden einmal in Schwierigkeiten sind. Wir hoffen, Ihnen auch in diesem Abenteuer viele offene und lose Enden übriggelassen zu haben, mit denen Sie Stoff für weitere Abenteuer selbst ersinnen können – wir wünschen Ihnen und Ihren Mitspielern auf jeden Fall viel Spaß dabei!



Anhänge

Anhang 1: Von Sternenprinzen und Sternenboten

Wie bereits in der Vorgeschichte erwähnt, war es der *Stellare Tribun*, der damals vor Jahrhunderten die Artefakte der Sternenprinzen schuf. Welche arkanen Kräfte er jedoch dazu benutzte, ist heutzutage (immer noch) unbekannt, denn der Magier nahm das Geheimnis der magischen Verschmelzung mit ins Grab – niemand, auch nicht die besten Technomanten Myranors, die G'rolmur, weiß heute, wie man die stellaren Kräfte mit Hilfe von Eternium-Splittern in das zu schaffende Artefakt bannt. Das Haus Quoran behauptet zwar, der *Stellare Tribun* sei einer der ihren gewesen, doch fehlt ihnen jeglicher Beweis für diese Theorie – was einzelne Mitglieder des Hauses jedoch nicht davon abhält, den alten Legenden und Geschichten nachzugehen und gegebenenfalls arbeitslose Abenteurer anzuheuern, um diese nach eben jenen Beweisen suchen zu lassen.

Auch die Anzahl der vom Tribun geschaffenen Artefakte ist nicht belegt – mache Legenden sprechen von zehn, andere sogar von fünfzehn; tatsächlich waren es (nur) acht. Wir möchten in diesem Zusammenhang nochmals auf die Statuen in der Weißen Krypta (siehe **Die Halle der Statuen** auf Seite 45) hinweisen, in der es zwar acht mehr oder weniger erkennbare Sternenprinzen-Statuen gibt, die aber für Helden kaum verwertbare Hinweise über die vom Stellaren Tribun eingesetzten stellaren Kräfte oder die eigentlichen Artefakte liefern. Prinzipiell gilt: Jeder Stern (beziehungsweise Stellar) ist möglich und die Artefakte können von einer Waffe über ein Musikinstrument oder Schmuckstück bis zu einem Werk- oder Spielzeug reichen – Ihrer Phantasie sind hierbei kaum Grenzen gesetzt und wir können Ihnen versichern, dass in kommenden Myranor-Publikationen keine weiteren Sternenprinzen-Artefakte auftauchen werden. Selbiges gilt auch für die Lebensgeschichten der Sternenprinzen und dem heutigen Aufenthaltsort der Artefakte, da auch hier von redaktioneller Seite keinerlei Fortführung geplant ist.

Vielleicht ruht das *Diadem der Inspiration*, Balathandis zugeordnet, unberührt von den Händen der Sterblichen in den Kristallkammern des Thearchen, oder die Helden hören von *Balburris Amulett der Blendung*, von dem man sagt, dass es auf den Grund des Meeres der Schwimmenden Inseln gesunken sein soll. Liegen *Belcars Opalkrallen* tatsächlich in einem verborgenen Tempel im Nebelwald, wenn man den Berichten und Geschichten glauben kann? Und was passierte mit *Ashabels nie erlöschender Fackel der Sterne*? Sie sehen, Sie können beim Weiterführen der Sternenprinz-Legenden aus dem Vollen

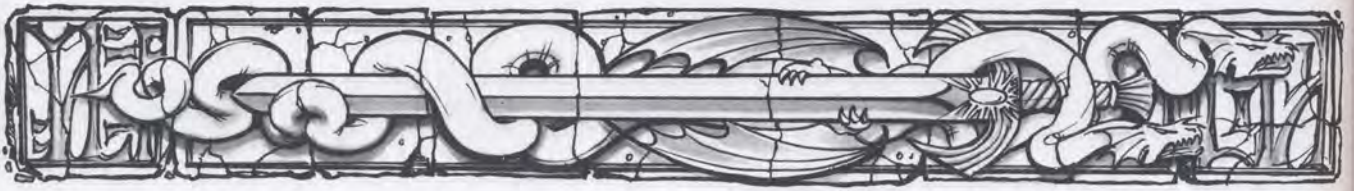
schöpfen – tun Sie es, und schaffen Sie Ihre eigenen myranischen Mythen, unseren Segen dazu haben Sie.

Sternenboten

Bei der Verwendung von Mitgliedern des Cirkels der Sternenboten muss allerdings ein wenig mehr Fingerspitzengefühl zum Tragen kommen, eignet sich der Cirkel doch sehr gut als potentieller Auftraggeber für die Helden. Daher erhalten Sie an dieser Stelle einen kurzen Einblick in die Geschichte und die Motivation des Ordens:

Als eines Tages keiner der Sternenprinzen mehr auf Myranor wandelte, lebten ihre Taten in unzähligen Geschichten und Legenden weiter fort. Im Laufe der Jahre jedoch wurden die Sternenprinzen und ihre zauberkräftigen Artefakte zu einem Mythos, und kaum jemand glaubte noch, dass es sie wirklich einmal gegeben hatte. Doch wie so oft gab es Menschen, die hinter den Mythen und Sagen ein Körnchen Wahrheit vermuteten. Einer von ihnen war Balastanos von Balan Mayek, und er gründete einen geheimen Cirkel, dessen Mitglieder es sich zur Aufgabe machten, die Wahrheit hinter den Legenden über die Sternenprinzen zu ergründen und, sollte es sie wirklich gegeben haben, die Artefakte zu bergen und zu neuer Größe zu führen. Balastanos wählte geschickt die ersten Mitglieder aus – sie sollten wissensdurstig und abenteuerlustig sein, fähig, im Verborgenen zu agieren und eine gesunde Menschenkenntnis besitzen, denn die oberste Maxime des Cirkels sollte die Forschung im Geheimen sein. Die Mitglieder des Cirkels nannten sich in Anlehnung an ihre Aufgabe und die Sternenprinzen die "Sternenboten", und nicht nur Menschen, sondern auch viele Amaunir, Leonir und sogar einige Meereskinder und Satyare gehörten ihnen an. Unter den Mitgliedern des Cirkels waren Händler und Krieger, Seefahrer, Forscher und Gelehrte, doch niemals Angehörige eines Optimatenhauses.

Lange Jahre suchten und forschten die Sternenboten, sichteten Material, reisten kreuz und quer durch das Imperium, befragten die Alten in den Domänen und die reisenden Legendensänger und mache erhielten sogar auf geheimen Wegen Einblicke in die Bibliotheken der Optimaten. Doch immer blieben sie anonym, wie es die Maxime des Cirkels vorschrieb, und falls sich Hinweise auf ein Artefakt verdichteten, suchten sie nach Personen, die ihnen würdig erschienen, das eventuell zu findende Artefakt zu bergen und im Sinne des Cirkels anzuwenden.



Heute zählt der Cirkel der Sternenboten 53 Mitglieder, die im ganzen Imperium verstreut leben. Angeführt wird der Cirkel von einem vierköpfigen Botenrat, dem zur Zeit Ricarano von Daranel vorsteht, ein ehemaliger Eskadregu, der mittlerweile über sechzig Sommer zählt und eine eher schwache Führungspersönlichkeit ist (denn nur so kann man erklären, warum sich Personen wie der Kerrishiter Hugar Ke'Kemesh einen Platz im Cirkel mit glänzenden Aural erkaufen können, anstatt mit menschlichen Qualitäten zu überzeugen). Der Hauptsitz des Cirkels befindet

sich immer noch in Balan Mayek, die Mitglieder des Cirkels stehen mit Hilfe von Brieftauben und Boten untereinander in Verbindung, doch aufgrund der immensen Entfernungen zwischen den Domänen dauert ein Briefwechsel gewöhnlich recht lange. So ist es nicht verwunderlich, dass die meisten Sternenboten auf eigene Faust handeln, sobald sie eine Spur zu den Artefakten der Sternenprinzen gefunden haben und dem Botenrat erst nach Abschluss der Mission Bericht erstatten.

Anhang 2: Dramatis Personae

Mophenor serr Kouramnion

Funktion: Der Honorat ist ein angesehenes, aber nicht sehr hochrangiges Mitglied des Hauses Kouramnion, und sein Wissen über die verschiedensten Waffen aus Vergangenheit und Gegenwart wird von vielen Personen geschätzt. Er ist der Initiator der Expedition zur Ebene der Obeliskten und wirbt die Helden an, dort in seinem Namen nach dem Rechten zu sehen.

Lebensweg: Mophenor stammt aus Balan Cantara, aber durch seine Reisen im Imperium hat er wahrscheinlich mehr von der Welt gesehen, als die meisten Cantaresen sich jemals träumen lassen. Er ging durch eine militärisch ausgerichtete Shinxir-Akademie und gilt als exzentrischer, aber brillanter Strateg.

Charakter: Der Honorat ist ein gutmütiger und neugieriger Mensch, der seine Sklaven und Untergebenen gerecht behandelt. Er verabscheut unnötige Gewalt und sucht trotz seiner militärischen Ausbildung zunächst nach einer friedlichen Lösung von Problemen.

Methoden: Als Taktiker und Diplomat setzt Mophenor serr Kouramnion an erster Stelle immer seine Überredungskünste und die Macht des Wortes ein. Dann zückt er den Geldbeutel, und wenn auch eine 'kleine Spende' ihn nicht weiterbringt, versucht er es – wenn auch sehr selten – mit Intrigenspielchen.

Erscheinung: Der Honorat ist mittelgroß und etwas beleibt, er hat dunkle, lockige Haare, die er im Nacken zu einem Zopf zusammengebunden hat. Seine Kleidung hat einen militärischen Schnitt und sitzt immer tadellos.

Hugar Ke'Kemesh

Funktion: Da der kerrishitische Händler und Renegat des Cirkels der Sternenboten unbedingt das gesuchte Flammenschwert an sich bringen will, kann man ihn mit Fug und Recht als den Hauptgegner der Helden bezeichnen. Allerdings treffen die Helden nur in wenigen Szenen mit ihm zusammen, meist setzt er die extra für diesen Auftrag angeworbenen Hjäldinger ein.

Lebensweg: Geboren wurde der Sohn eines Seidenhändlers in Kerrish Tussan, einer Hafenstadt des Archipels Talaminas. Er trat in die Fußstapfen seines Vaters

und erhielt über Geschäftspartner Kontakt mit dem Cirkel der Sternenboten, die sich bald als die richtige Organisation für seine Zwecke entpuppte, denn mittlerweile hatte er sein Geschäft nach Kerrish-Yih verlagert und versucht, dort zu Macht und Einfluß zu gelangen. Dazu kam es ihm zupass, für die Handelzprinzen von Yih Spionage zu betreiben und in ihrem Auftrag legendäre Artefakte zu sammeln. Also kaufte er sich dort ein, benutzt den Cirkel jedoch in erster Linie als Informationsquelle.

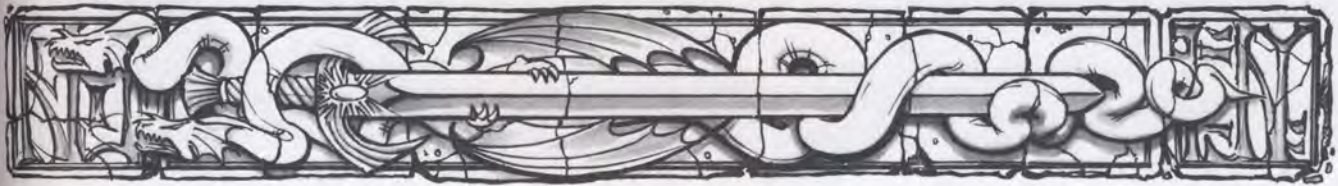
Charakter: Hugar Ke'Kemesh war schon immer ein harter, typisch kerrishitischer Geschäftsmann, der im Laufe der Zeit jedoch immer skrupelloser geworden ist. Für sein Ansehen in Kerrish-Yih ist er durchaus bereit, auch über Leichen zu gehen.

Methoden: Ke'Kemesh macht sich mittlerweile nicht mehr selbst die Hände schmutzig – er lässt andere für sich arbeiten. Doch er legt Wert darauf, dass seine Helfershelfer genauso verschlagen und skrupellos sind wie er.

Erscheinung: Der Kerrishiter ist fast zwei Schritt groß, besitzt eine für sein Volk typische glänzende, bronzefarbige Haut und dichtes schwarzes Haar. Sein ebenfalls dunkler Bart fällt in gewachsenen Locken bis auf das Schlüsselbein hinunter, sein langes Haar ist zu einem dicken Zopf geflochten. Ke'Kemeshs Blick ist stechend und durchdringend, er spricht mit volltönendem Bass mit einem lauernden Unterton und bewegt sich beim Sprechen fast überhaupt nicht, wodurch er auf eigentümliche Weise steif und unnahbar wirkt. Er trägt die landestypische kerrishitische Tracht: Gewänder mit Goldstickereien und aufwendiger Ornamentik, eine rotgoldene Schärpe und eine ebenfalls rotgoldene Topfkappe. Wenn er in Balan Cantara unterwegs ist, ist er meistens in einen ledernen Kapuzenmantel gekleidet. Bewaffnet ist Ke'Kemesh stets mit zwei Karshen, wovon einer in einer versteckten Scheide im linken Stiefel steckt. (AT 12, PA 10)

Coday, der Sumpfspäher

Erscheinung/Funktion: Coday ist der Führer der Helden durch die Uccara-Senke, ein Kenner des Terrains. Er misst fünfundachtzig Finger, ist von kräftiger Statur und trägt einen Schnauz- und Kinnbart mit herabhängenden Spitzen, wodurch sein Gesicht etwas melancholisch wirkt. Coday spricht mit einer leicht kehligen Stimme und bewegt dabei den Kopf wie



ein Raubvogel hin und her. Bekleidet ist der Sumpfspäher mit Wams und Hosen aus leichtem Leder des Uccara-Salamanders, als Waffen trägt er ein Serovermesser und mehrere Phugien bei sich.

Lebensweg: Coday wurde in einem Dorf unweit der Metropole Louamar geboren und steht ganz in der Tradition seiner Familie: Jeder erstgeborene Sohn wird seit Generationen zu einem Sumpfspäher ausgebildet. Diese Aufgabe erfüllt Coday mit Hingabe und er gilt als einer der besten auf diesem Gebiet.

Charakter: Der Sumpfspäher ist offen und ehrlich, vielleicht ein wenig zu wagemutig, und neigt bisweilen zur Selbstüberschätzung. Ihm anvertraute Reisende beschützt er jedoch unter Einsatz seines Lebens.

Besonderheit: Coday hat drei Heiltränke dabei, die er aber nur in äußersten Notfällen herausgibt. Wenn die Helden sein Gepäck untersuchen, als er gerade entführt ist, können sie in einem roten, mit Heu ausgestopften Sack drei Tonflaschen mit dem Symbol der Göttin Zatura finden – einem Schreitvogel, der eine Pflanze in den Krallen hält. Ein Held mit einem TaW von mindestens 3 in *Pflanzenkunde* kann die Pflanze als Zatura-Lilie identifizieren, eine bekannte Heilpflanze.

Pro Flasche gibt der Trank W10+5 LeP zurück.

Coday

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12 FF 12 GE 13 KO 15 KK 14
LeP 30 AuP 29 MR 8
RS 2 (Sumpfspäher-Kleidung
 aus Uccara-Salamander-Leder)
AT 14 PA 12 TP 1W+3 (Serover-Messer)

Die Hjaldinger

Erscheinung/Funktion: Die Hjaldinger treten in diesem Abenteuer als Gegner der Helden und Gefolgsleute des Kerrishiters Hugar Ke'Kemesh auf. Wie alle Nordleute sind sie groß, breitschultrig, tragen zottelige Bärte und sind über und über mit Ornamenten, Mustern und Bildszenen tätowiert. Sie tragen derbe Lederröcke und Fellstiefel, der Oberkörper ist – aufgrund des Klimas – nackt oder nur mit einer offenen Kettenweste bedeckt.

Spielrelevante Werte: **MU 14, LeP 35, AuP 40,**

RS 2 (Kettenweste), **MR 4, GS 13, GW 30**

Waffenloser Kampf: **Schlag 12, Tritt 10, Ausweichen 9,**

Schmutzige Tricks 8

Nahkampftechniken: **AT/PA 12/10** (Serovermesser, 1W+3 TP),

AT/PA 10/9 (Stabkeule, 1W+4 TP)

Shedor der Bleiche

Erscheinung/Funktion: Der hagere Shedor trägt eine Triopta in Form einer Dämonenmaske mit einem dritten Auge aus Malachit. Sein Stab ist drei Ellen lang, besteht aus blau gefärbtem Eschenkernholz und ist mit weißen Runen und gebleichten Kleintierschädeln geschmückt. Sein Gewand ist ebenfalls blau-weiß und reicht bis zu den Knöcheln.

Lebensweg: Shedim erlernte die Kunst der Magie in Xarxaron, doch aufgrund seines aufbrausenden Wesens und dunklen Gemüts wurde er von den meisten Lehrmeistern verachtet. Im Alter von fünfzehn Jahren wurde er aus Xarxaron fortgejagt, man hatte ihm eine Straftat zur Last gelegt, die der junge Eleve nicht begangen hatte. Shedim fand in Gohanior te Melarythor einen neuen Lehrmeister, der ihn im Umgang mit den Matrizen dieses als ausgerottet geltenden Hauses unterwies. Hier kam Shedim auch zum ersten Mal in Kontakt mit der Wesenheit Azzai-Koragh und erkor diesen Dämonen zu seinem persönlichen Gott.

Charakter: Shedim ist ein typischer Vertreter des dämonenverehrenden Hauses Melarythor – skrupellos, von düsterem Sinn und mit noch düsterem Herzen; sein ganzes Streben gilt der Verherrlichung Azzai-Koraghs. Daher ist es nicht verwunderlich, dass er den gefangenen Paräker seinem dunklen Gott opfern will, sagt man den Neristu doch eine innige Beziehung zu den Reichen der Totengötter nach. Shedim will auf diese Weise Paräkers Lebenskraft nutzen, um eine bessere Version der Schwarzen Schwärmer zu erzeugen – und dadurch Azzai-Koraghs Gunst zu gewinnen.

Spielrelevante Werte: **MU 15, CH 10, KL 14, LeP 38,**

AsP 52 (aktuell 38), **RS 2, MR 10, GS 7**

Nahkampftechniken: **AT/PA 10/9** (Phugion 1W+1 TP)

Talentwerte für Zauber (inkl. Haus- und Trioptaboni):

Khalyanar 10, Thesephai 9, Carafai 8, Mindere (mittels äK) 8,

Töte (mit äK) 11, **Forme** (mittels äK) 9

Beherrschte Matrizen: siehe Kapitel **Matrizen des**

Hauses Melarythor, S. 72

Shedors Söldner

Erscheinung/Funktion: Die Söldnertruppe besteht ausschließlich aus Menschen, was daran liegt, dass Shedor nichtmenschlichen Rassen misstraut. Den Söldnern geht es generell hauptsächlich um den Gewinn; die idealistischen Ziele des Magiers interessieren sie nicht. Hätte er ihnen nicht einen dicken Beutel Aureal versprochen, hätten sie schon längst das Weite gesucht. Daher werden die Söldner keinesfalls bis zum Äußersten kämpfen, sondern sich gegebenenfalls einer Übermacht ergeben.

Spielrelevante Werte: **MU 14, LeP 28, AuP 29,**

RS 3, MR 7, GS 8

Nahkampftechniken: **AT/PA 13/11** (Phasganon,

1W+4 TP), **AT/PA 12/10** (Doros, 1W+5 TP)

Fernkampftechniken: **AT 13** (Leichte Bela, 2W+2 TP)

Die beiden Amaunir in Ebonshaya

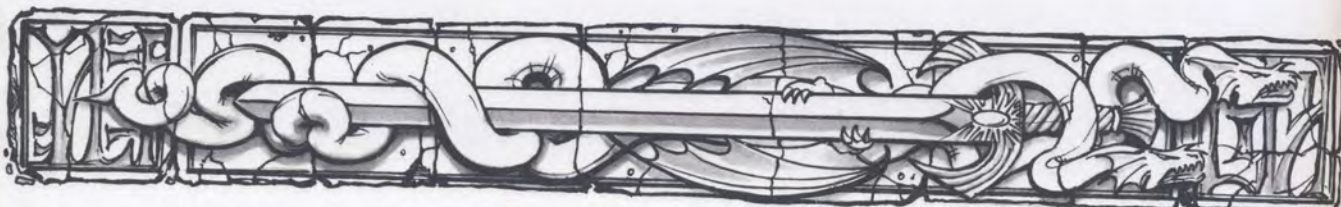
KoGir Moi (männlich) / **Arao Makh** (weiblich)

MU 14 AT 12 PA 10 (**Ausweichen 11**)

LE 30 (aktuell 22) **RS/BE 1/0**

TP 1W+4 (Phasganon) / 1W+1 (Krallenhieb)

GS 8 AU 25 MR 6



Anhang 3: Matrizen des Hauses Melarythor

Die folgenden Matrizen kann Shedor der Bleiche im Kampf um Ebonshaya einsetzen und auch deren Repräsentation mit sich führen: als dünne Kupfertäfelchen mit Intarsien aus vielerlei Metallen und mit verschiedensten Gravuren.

Thesephaís Odem (9)

Wirkung: Erschafft eine Giftwolke von 5 Schritt Radius, die beim Einatmenden W6+3 SP anrichtet.

Domäne/Instruktion: Thesephai/mindere Luft (mittels äK)

Anrufungsprobe: +7

Kontrollprobe: +4

Kosten: 17 AsP

Reichweite: bis 49 Schritt

Zielobjekt: Zone von 5 Schritt Radius

Zauberdauer: spontan

Wirkungsdauer: bis 20 KR

Carafaís Hagel (8)

Wirkung: Der Magier legt die Hände aneinander und kehrt dem Opfer die offenen Handflächen zu. Aus den Handflächen schießen Knochensplitter, die bei der Zielperson 2W6+4 TP anrichten.

Domäne/Instruktion: Carafai/Töte (mit äK)

Anrufungsprobe: +8

Kontrollprobe: +3

Kosten: 13 AsP

Reichweite: 7 Schritt

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: spontan

Wirkungsdauer: augenblicklich

Wurzelfessel (?)

Wirkung: Der Zaubernde stößt den Stab vor dem Gegner auf den Boden, daraufhin schießen Schlingpflanzen aus der Erde und fesseln die Beine des Gegners. Die 'Fesseln' können nur mit 20 zugefügten SP wieder entfernt werden.

Domäne/Instruktion: Khalyanar/Forme Humus (mittels äK)

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: +2

Kosten: 7 AsP

Reichweite: bis 1 Schritt beziehungsweise Zauberstablänge

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: spontan

Wirkungsdauer: augenblicklich



Anhang 4: Äonenstaub und Die Spur des Sternenprinzen

Geneigte Meister können, wenn sie wollen, die Myranor-Abenteuer **Äonenstaub** und **Die Spur des Sternenprinzen** zu einer kleinen Kampagne zusammenstellen – nachstehend erhalten Sie einige Hinweise, wie Sie die beiden Abenteuer miteinander verknüpfen können – und das unabhängig von der gespielten Reihenfolge. Folgende Szenen/Lokalitäten sind dazu besonders geeignet:

Die Laranthisthermen

In beiden Abenteuern spielen die Laranthisthermen im Stadtteil Laternenhöh (Bezirk Krysirenis in Balan Cantara) eine kleine Rolle – in **Äonenstaub** treffen die Helden dort das Ravesaran *Tavesa* und den Honoraten *Dariocastenes pyrr Alantinos*, im **Sternenprinzen** begegnen sie in den Thermen ihrem späteren Auftraggeber *Mophenor serr Kouramnion* und 'vereiteln' ein scheinbares Attentat auf ihn. In beiden Abenteuern werden allerdings unterschiedliche Räumlichkeiten der Thermen beschrieben, passen Sie die Beschreibung je nach Reihenfolge der Abenteuer dem jeweils zuerst gespielten an, was eigentlich kein Problem darstellen sollte.

Sternenprinz nach Äonenstaub

Da die Helden bereits einmal in den Thermen waren, kennen sie sich dort aus und erinnern sich vielleicht sogar selbst an die Goldenen Kammern. Eventuell kommen sie sogar auf die Idee, sich den Leonir-Wachen gegenüber auf *Tavesa* zu berufen, was vielleicht sogar Erfolg haben könnte.

Eine andere Variante wäre, dass die Helden *Dariocastenes* begegnen, der seit dem letzten Abenteuer nicht sehr gut auf sie zu sprechen ist und sie hinauswerfen lässt – so dass sich die Helden einen anderen Weg suchen müssen. In den Thermen können die Helden dann gegebenenfalls auch auf *Tavesa* treffen, vielleicht ist das Ravesaran auch mit dem Honoraten bekannt und kann den Helden seinen Aufenthaltsort mitteilen.

Sternenprinz vor Äonenstaub

Wenn Sie wollen, können Sie auch den Aufenthaltsort von *Dariocastenes pyrr Alantinos* in die Goldenen Kammern verlegen. Sobald *Tavesa* in **Äonenstaub** diese Kammern als Treffpunkt mit seinem Herrn vorschlägt, sollten sich die Helden an die etwaigen Schwierigkeiten erinnern, die sie beim ersten Besuch der Thermen – auf der Suche nach *Mophenor serr Kouramnion* – hatten. Auf einen anderen Treffpunkt lässt sich *Tavesa* aber nicht ein, so dass die Helden auf jeden Fall die Thermen aufsuchen müssen. Sollten sie allerdings beim ersten Besuch mit Gewalt in

die Kammern eingedrungen sein, lassen sich die Leonirwachen auf keine Diskussionen ein und verweigern den Eintritt.

In diesem Fall können sich die Helden eventuell an *Mophenor serr Kouramnion* wenden, der ihnen als ständiger Gast der Thermen mit Hilfe eines Begleitschreibens zum Eintritt verhilft. Da den Helden der Name des 'Patrons' zu diesem Zeitpunkt nicht bekannt ist, kann *Mophenor* auch nicht mit Auskünften dienen – erwähnen die Helden jedoch *Tavesa*, so bemerkt der Honorat, dass er das Ravesaran bereits mehrmals in der Begleitung eines Mannes gesehen hat, dessen Namen er aber nicht kennt.

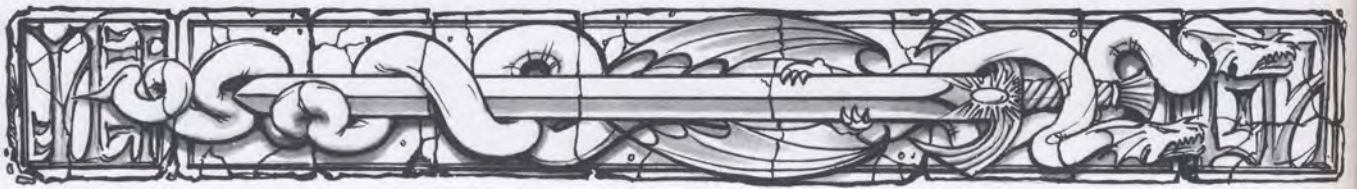
Die Nekresra

In **Äonenstaub** treffen die Helden beim Absturz des Vinshina-Schiffes *Nebelkranich* in den Windkämmen auf die Nekresra, eine ehemals flugfähige, nun stark degenerierte Echsenrasse. Die Nekresra beten die Insassen des Wolkenschiffs als *Götter des Himmels* an und helfen dabei, das Wolkenschiff wieder flugfähig zu machen. Im **Sternenprinzen** tauchen die Nekresra nicht auf, aber da die Helden zu Fuß in den Windkämmen unterwegs sind, kann der Spielleiter die Helden auch bei dieser Gelegenheit mit den Nekresra konfrontieren.

Sternenprinz nach Äonenstaub

Bei der Reise durch die Windkämme treffen die Helden zwischen *Aureliumquelle* und der *Klamm der flüsternden Ma'ada* auf einen Trupp der Nekresra, welcher auf dem Weg zu einer Gebetsstätte unweit der Klamm ist. Obwohl die Echsen die Helden als diejenigen erkennen, die vor nicht allzu langer Zeit "vom Himmel herniedergestiegen" sind, sind sie zunächst sehr zurückhaltend (oder, wenn Sie das möchten, auch aggressiv). Die Nekresra fragen die Helden in ihrem gebrochenen Myranisch, ob sie "gefallene Götter" sind oder vom "Sturmdämon besiegt" wurden. Weiterhin versuchen Sie, die Helden wieder zum Fliegen zu bewegen, gegebenenfalls bieten sie an, sich selbst zu opfern und von einer Klippe zu stürzen, um so den "Göttern zu gefallen" – ein Umstand, den die Helden hoffentlich verhindern werden.

Die Nekresra können den Helden den Weg zur Klamm zeigen und/oder berichten, dass sie über der Klamm vor wenigen Tagen "dunkle Boten des Sturmherren" gesichtet haben – einige der Schwarzen Schwärmer auf Patrouillen-Flug. Sobald sich die Helden verabschieden, versuchen die Echsen jammernd, die Helden zum bleiben zu bewegen und nehmen ihnen das Versprechen ab, wiederzukommen und das Volk der Nekresra wieder zu neuer Größe zu führen.



Sternenprinz vor Äonenstaub

Für diese Variante ist es erforderlich, dass Ihnen die Texte über die Begegnung mit den Nekresra aus Äonenstaub vorliegen, da Sie sonst keine Begegnung darstellen können. Sollte das nicht der Fall sein, genügt es, den Helden folgende Beobachtung zu schildern: Zwischen *Aureliumquelle* und *Klamm der flüsternden Ma'ada* können die Helden in einiger Entfernung mehrere echsenähnliche Wesen beobachten, die mit auffälliger Farbe ineinanderverschlungene Symbole, Silhouetten von Flugechsen und ähnliche Ornamente an eine Felswand pinseln. Nähern sich die Helden oder rufen sie den Echsen etwas zu, fliehen

diese. Die Ornamente werden die Helden dann in Äonenstaub von Bord der *Nebelkranich* aus wiedersehen.

Liegen Ihnen die Texte aus Äonenstaub vor, dann können Sie diese Begegnung weiter ausbauen. Die Nekresra fliehen in diesem Fall nicht, sondern umringen die Helden, um sie zu bitten, mit ihnen zu den Göttern des Himmels und deren Wiederkehr zu beten – sobald genau dies in Äonenstaub eintrifft, werden die Nekresra noch eifriger an die Reparatur der Nebelkranich gehen. Die Helden werden in diesem Fall nicht als Götter, sondern 'nur' als Götterboten verehrt, während Avin Nevisu fast ekstatische Verehrung entgegengebracht wird.

Anhang 5: Glossar

Algengründler: tentakelbewehrte Wasserkreatur des Küstenkanals

Azzai-Koragh: Dämon aus dem Gefolge der Khalyanar

Dipolodocian: große, pflanzenfressende Echse der Uccara-Senke

Drei Khardane: eine Gipfelformation in den Lichterhöhen

Ebene der Obeliskten: Hochebene in den Windkämmen

Ebonshaya: verfluchte Ruinenstadt in den Windkämmen

Gassenlotse: Berufsstand in großen imperialen Städten

Gidang-Massiv: Bergkette in den Lichterhöhen

Gol Uccara: Domäne am Rand der Uccara-Senke

Kjabaal (Mz. Kjabaale): flugfähige, kleine Chimärenwesen, die zur Übermittlung von Nachrichten eingesetzt werden

Konvent der Tausend Farben: philosophische Shingwa-Schule in den Lichterhöhen

Kristallplatz: zentraler Platz in Louamar

Ne'war: weberknechtartige Reit-Chimären der Uccara-Senke

Nobrak: Fluß aus den Lichterhöhen

Regenbogenphilosophen: Shingwa des Konvents der Tausend Farben

Stellarer Tribun: legendärer Magier aus alter Zeit

Sternenboten: Cirkel, der sich mit der Suche nach Hinterlassenschaften der Sternenprinzen beschäftigt

Sternenprinzen: legendäre Helden und Träger magischer Artefakte

Sumpfspäher: Cirkel von Wildniskundigen der Uccara-Senke

Tageru: Trommler auf imperialen Schiffen

Uccaraja-Hügel: Erhebung in der Uccara-Senke

Wasserwurm: seltene Wasserdrachenart in den Lichterhöhen, Apelioten und Windkämmen

Anhang 6: Das Pergament

Kupua, mein Sternenprinz!

Zu lange warte ich schon auf Deine Rückkehr, doch nichts geschieht.

Ich lasse die Arbeiten an der Weißen

Krypta einstellen, bis Du wieder hier

auf der Ebene der Obeliske bist. Bedenke,

dass ich Massnahmen getroffen habe,

damit keine Unbefugten die Grabkammer

der Sternenprinzen betreten können.

Den Sterniumstern habe ich an einem

besonderen Ort versteckt.

Denke auch an dieses: Wenn das Licht

der Grünen Sonne auf die gekreuzten

Schwerter fällt, wird der Weg in die Tiefe

offenbar. Der Silberschlüssel schaltet den

Wächter vor der Sarkophaghalle aus.

Du wirst wissen was zu tun ist.

Bashmari, Deine ergebene Dienerin

Sternenprinz!

Zu lange warte ich schon auf Deine

Rückkehr, doch nichts geschieht.

Ich lasse die Arbeiten an der Weißen

Krypta einstellen,

bis Du wieder hier auf der Ebene der Obeliske

bist. Bedenke, dass ich Massnahmen getroffen habe,

damit keine Unbefugten die Grabkammer

der Sternenprinzen betreten können.

Den Sterniumstern habe ich an einem

besonderen Ort versteckt.

Denke auch an dieses: Wenn das Licht

der Grünen Sonne auf die gekreuzten

Schwerter fällt, wird der Weg in die Tiefe

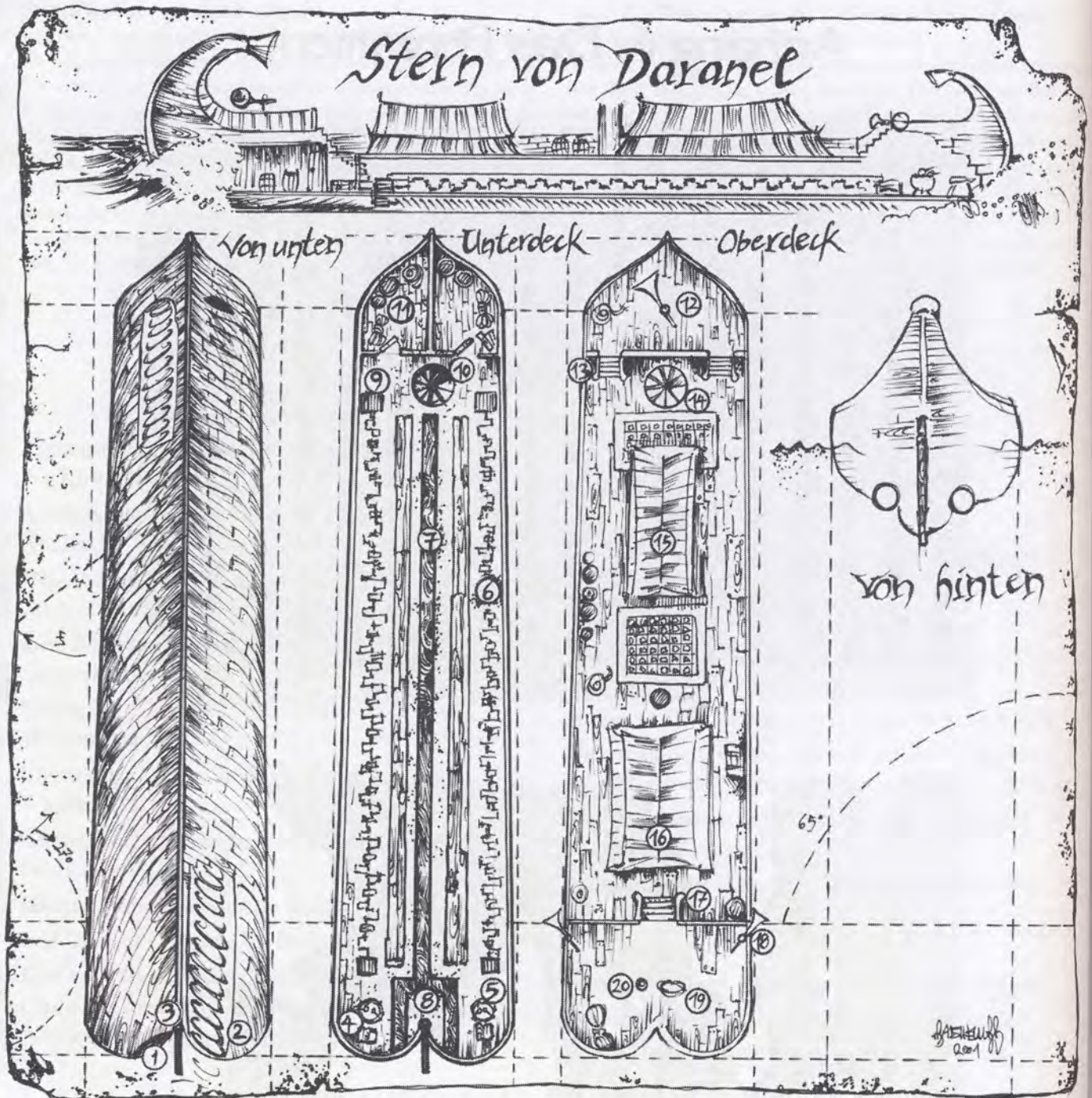
offenbar. Der Silberschlüssel schaltet den

Wächter vor der Sarkophaghalle aus.

Du wirst wissen was zu tun ist.

Bashmari, Deine ergebene Dienerin

Anhang 7: Karten und Pläne



- | | | |
|----------------------------|-------------------------------|---------------------------------------|
| 1 Antriebs-Halbröhre | 8 Ruderseilzug | 15 Schlafquartier Kapitän & Offiziere |
| 2 Antriebsspindel | 9 Zahnräder | 16 Schlafquartier Seesoldaten |
| 3 Ruder | 10 Einstieg zum Schraubendeck | 17 Treppe |
| 4 Backbord-Tageru | 11 Lagerraum | 18 Heck-Belari |
| 5 Steuerbord-Tageru | 12 Bug-Bela | 19 Ruderanlage |
| 6 Pedalo-Sklaven | 13 Treppe | 20 Sprachrohr |
| 7 Strohgefüllte Doppelwand | 14 Einstiegs Luke | |

Ebonshaya

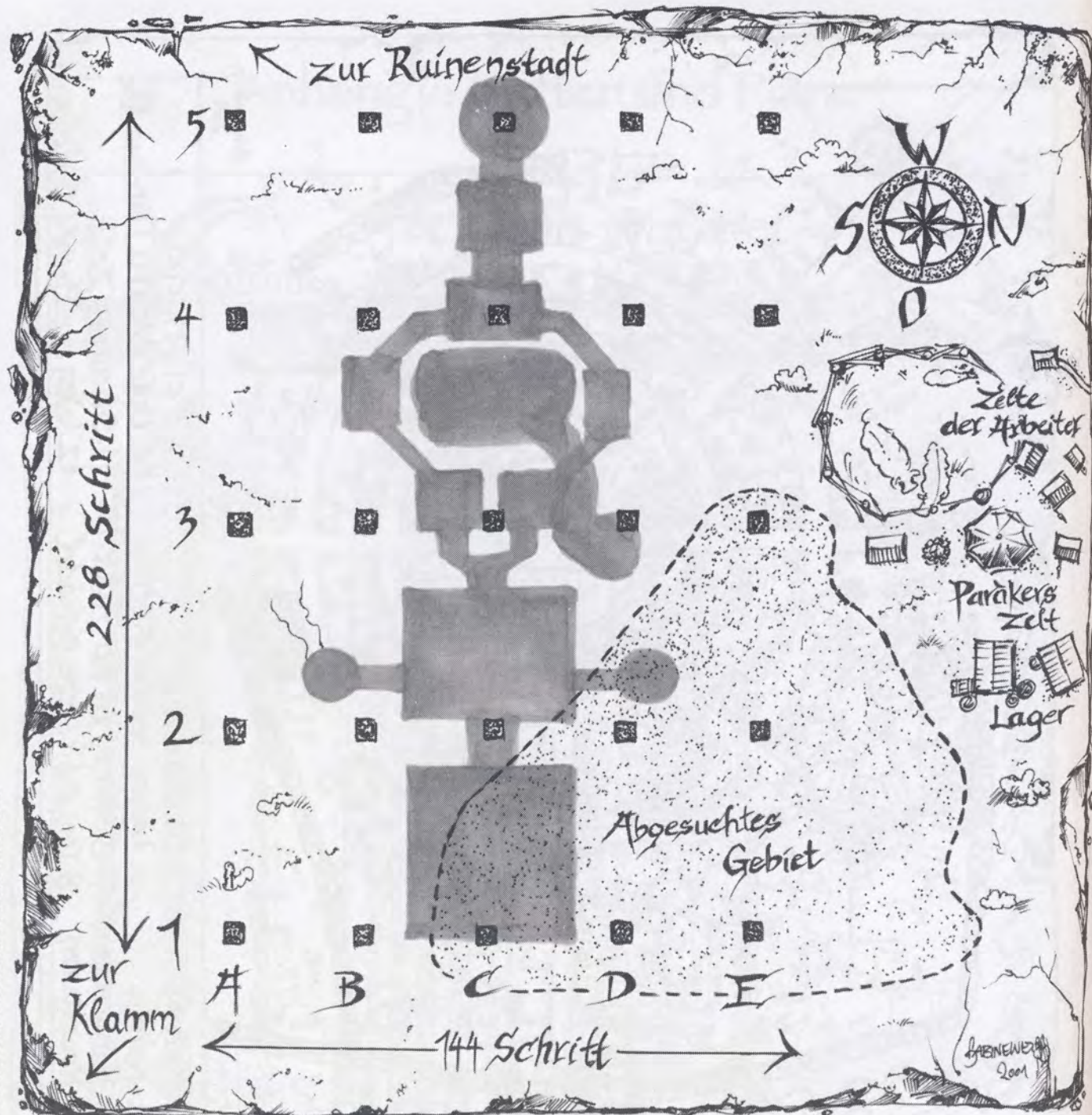
A hand-drawn map of Ebonshaya, a circular city with concentric rings and radial roads. The city is surrounded by a wall and has various landmarks labeled with numbers 1 through 12. A legend on the right explains the labels.

Legend:

- 1. Rampe
- 2. Kamin
- 3. Hungerturm
- 4. Hauptturm
- 5. Stadtmauer
- 6. Lager der Söldner
- 7. Gefängnis der Arbeiter
- 8. Der Schwarze Schädel
- 9. Felsnadel
- 10. Opferstein u. Dämonenstille
- 11. Shedings Zelt
- 12. Weg zur Ebene d. Obeliskén

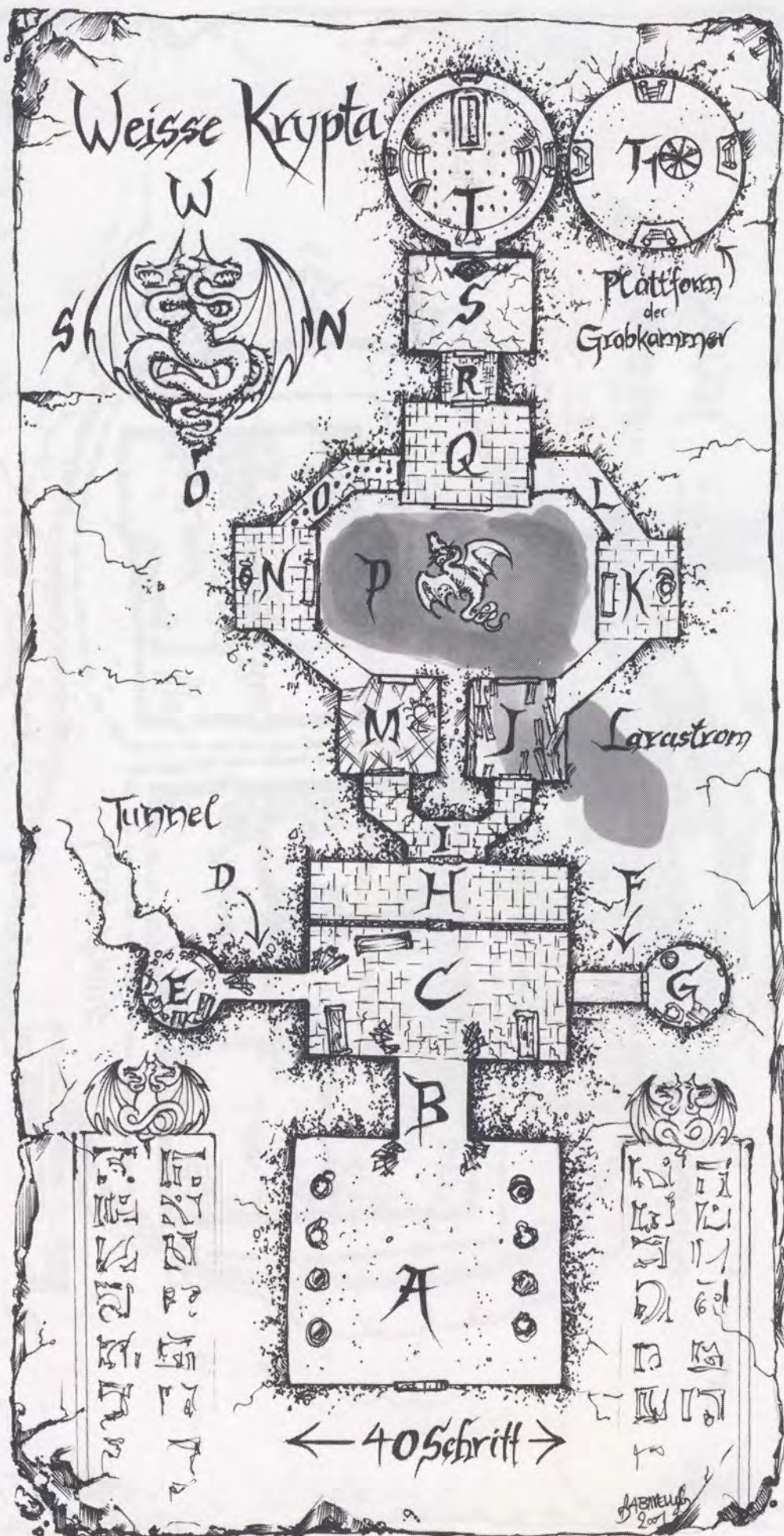
- Arts & Business
2001

DIE AUSGRABUNGSSTÄTTE



DIE KARTE DES GASSENLOTSEN





Ke'Kemeshs Insel

Dracosalis-
Kanal

Wohnhaus

Lager

Flur

Lagerhaus

Aufgang

Lager

Lager

Lager

Lager

Baracke

--- = Patrouilleweg

Dracosalis
2001

MYRANOR

GRUPPENABENTEUER

Myranor, das Gölidenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urtümlicher Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzengehaltigen Amana und geschuppten Shingwa, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen, und die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legendenänger unsterblich, bergen Sie Schätze aus verlassen Städten, enträtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

DIE SPUR DES STERNENPRINZEN

Vor langer Zeit dienten die Sternenprinzen dem Thearchen und dem Volk, den Prinzipien der Stellare und der Ehre, doch diese Zeit ist seit vielen Jahrhunderten vergangen. Noch immer aber ranken sich Legenden um die Kriegerinnen und Heiler, Sängerinnen und Zauberer, die einst in diesem exklusiven Orden dienten, um ihre Heldentaten – und um die von ihnen hinterlassenen Artefakte. Mehr als ein Sammler hat sich schon vergeblich an der Bergung der verschiedenen Objekte versucht, und so ist es schier Zufall, der die Helden zu Zeugen eines gnadenlosen Kampfes um eines der Artefakte macht und sie so auf Entdeckungsreise schickt.

Die Spur des Sternenprinzen führt die Charaktere durch Städte, Wildnis und Ruinen, und überall lauern Gefahren, spekulieren Konkurrenten auf ihr Scheitern, müssen unerwartete Hindernisse überwunden werden – genau die richtige Aufgabe für unerschrockene und neugierige Abenteurer.

ABENTEUER M3

SPIELER: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel/niedrig

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Interaktion

ORT UND ZEIT: Horasiat Cantera, um 4770 IZ

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Box Myranor – Das Gölidenland. Weiteres Hintergrundmaterial ist nicht erforderlich.

DM 26,95

ab 1.1.2002: € 13,50



9 783890 643656

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

10365

ISBN 3-89064-365-5

Das Schwarze Auge