

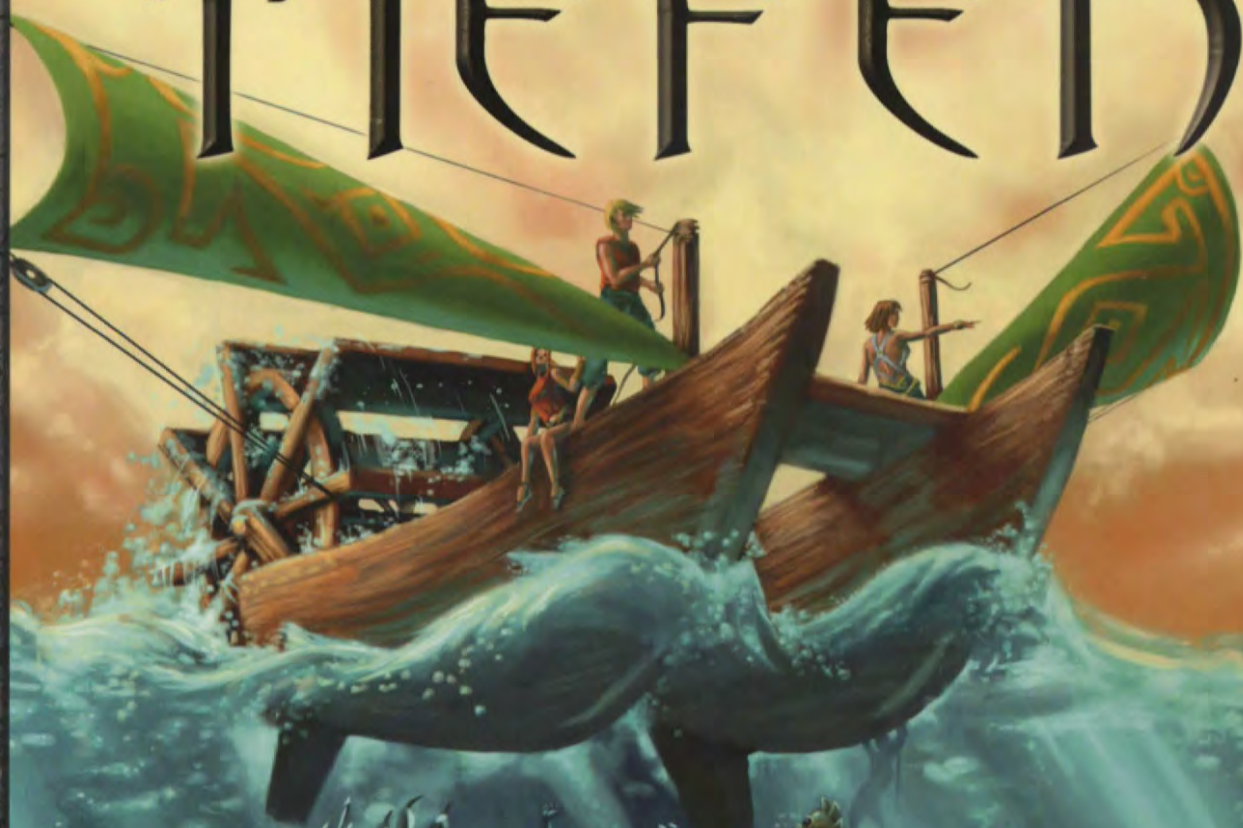


JÖRG RADDATZ,
HEIKE KAMARIS (RED.)

DREI MYRANOR-KURZABENTEUER FÜR
EINSTEIGER- BIS ERFAHRENE CHARAKTERE

TÖDLICHE TIEFEN

M7
ERFAHREN



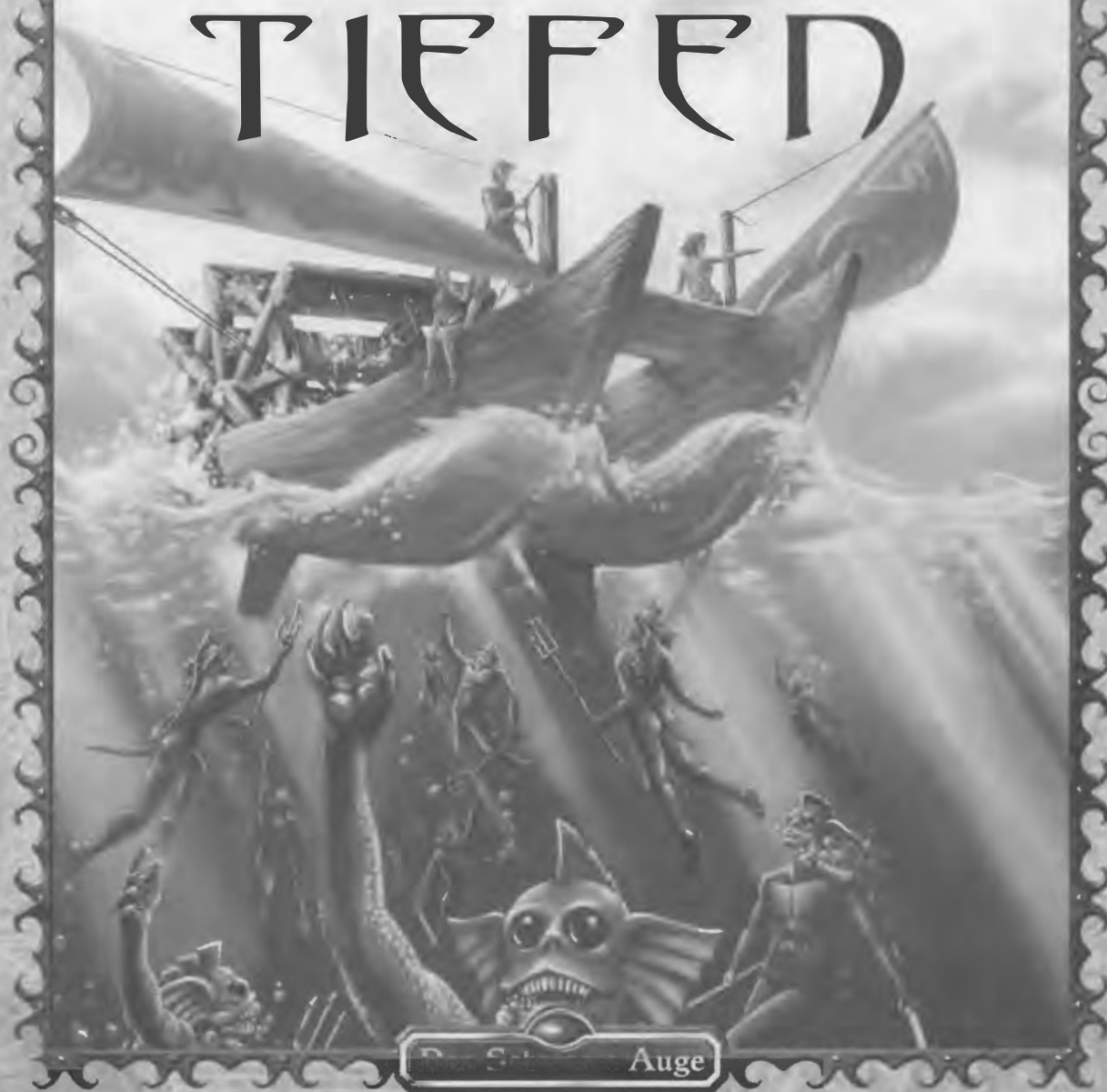
Das Schwarze Auge

14500

MYRADOR

DREI KURZABENTEUER

TÖDLICHE TIEFEN



ULISSES SPIELE / UNIVERSAL CARDS

**MYRANOR:
TÖDLICHE TIEFEN**

Umschlagillustration

John McSweeney

Umschlaggestaltung & Satz

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Caryad, John McSweeney

Karten und Pläne

Britta Brückner, Christian Lonsing

Lektorat

Florian Don-Schauen

Gesamtredaktion

Jörg Raddatz

Druck und Aufbindung

Koprowscy Group, Poland

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGÉ in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Printed in Poland

ISBN 978-3-940424-15-0



Tödliche Tiefen

von

Matthias Reinhardt, Jochen Willmann
Christian Gaertner und Jens Fichtner

Drei Myranor-Abenteuer für einen Meister und
3 – 5 Spieler mit Einsteiger- bis erfahrenen Charakteren

Universal Cards





Inhalt

Malum Ex Machina	5
Abenteuerübersicht	5
Kapitel I – Gebeugte Rücken	6
In Vinerata	6
Die erste Seereise	7
In Ninola	7
Zurück auf dem Meer	9
Kapitel II – Zwischen den Stacheln der See	9
Das Obsorbeum	9
Das Leben an Bord	14
Kapitel III – Die Rache der Tiefe	15
Das Ende	18
Nachtblaue Untiefen	19
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	19
Daranel – Freistadt an der Rusiarmündung	19
Ein Schiff der Abishai	22
Schwimmende Insel	23
Risso in Not	25
Der Krater der Karribd	26
Nachspiel	29
Anhänge	29
Die Diebe von Belanya	32
Einleitung: Eine Schatzsuche	32
Das Spiel in Belanya	34
Das Meer der Schwimmenden Inseln: Allgemeines	41
Die Höhle des gestürzten Optimaten:	
Hintergrundinformationen	42
Reaktionen und Nachspann	46
Handouts und Kopiervorlagen	47





Malum Ex Machina

von Matthias Reinhardt.

Ein Abenteuer in Myranor für den Meister und 3 bis 5 Abenteuerer mit wenig Erfahrung.

Abenteuerübersicht

Das Abenteuer *Malum Ex Machina* beginnt in *Vinerata*, als die Abenteuerer einen Neristu in Not retten. Aus Dankbarkeit überträgt dieser der Gruppe einen lukrativen Auftrag, der den Transport einer Kiste in eine nicht weit entfernte Siedlung beinhaltet. Zunächst geht die Reise jedoch zum Hafen, wo die Abenteuerer eine Schraubengaleere besteigen und an der Küste nach Norden fahren. In einer Loualilsiedlung namens *Ninola* gehen sie von Bord und sprechen in einem Kontor des Optimatenhauses *Quoran* vor. Vom dortigen Verwalter erfahren die Abenteuerer dann, dass die Kiste für eine künstliche, *arcanobionische* Insel bestimmt ist, die *Obsorbeum* genannt wird. Also fahren sie mit einem kleinen Boot in ein nahes Meeresgebiet, das den Namen *Stachelsee* trägt. Während der Fahrt zieht ein Sturm auf, so dass die Ankunft sehr hektisch verläuft und das Boot, sofort nachdem die Abenteuerer mit der Fracht von Bord gegangen sind, wieder ablegt. Daher müssen die Abenteuerer vorerst auf der künstlichen Insel bleiben und auf die Rückkehr des Boots warten. Während sie warten, tragen sich allerlei alltägliche und auch ungewöhnliche Geschehnisse auf dem *Obsorbeum* zu. Nach einigen Tagen an Bord schlägt die Situation jedoch überraschend um, als sich ein unbemerkt aus dem Meer geholtes Artefakt im lebenden Antrieb der Arcanobionik verfängt und aus dem *Obsorbeum* eine Todesfalle macht. Die Abenteuerer müssen nun versuchen, die künstliche Insel lebend zu verlassen, überlebende Besatzungsmitglieder retten, einen Komplott aufdecken und die außer Kontrolle geratene Arcanobionik aufhalten.

Geeignete Abenteuerer

Das Abenteuer ist für eine noch unerfahrene Heldengruppe gedacht, deren Mitglieder sich aus allen Rassen, Kulturen und Professionen zusammensetzen darf. Insbesondere mit dem Element Wasser verbundene Abenteuerer, wie zum Beispiel Risso, Nequaner oder Seesöldner, können im Abenteuer eingesetzt werden. Jedoch sollte keiner der Abenteuerer mit dem Haus *Quoran* verfeindet oder ein zwanghafter Sklavenbefreier sein.

Vorgeschichte

Im Abenteuer spielt ein uraltes Artefakt, das *Charyptas Wasserspiel* genannt wird, eine bedeutende Rolle. Daher soll an dieser Stelle die Geschichte des Artefakts, soweit sie für das Abenteuer von Bedeutung ist, dargestellt werden. Wie bereits angedeutet, ist das Artefakt

einige tausend Jahre alt und befand sich einst im Besitz des Hauses *Charybalis* bzw. der Kirche der *Charypta*. Es wurde lange Zeit im Kristalltempel der *Charypta* in *Balan Mayek* aufbewahrt und als Talisman bei verschiedenen Ritualen der *Charyptakirche* benutzt. Um das Jahr 2800 IZ verschwand es jedoch von dort.

Nur in einem Schriftstück, dem *Legat von Quezanag sin Charybalis*, wird berichtet, was in der Zwischenzeit mit dem Artefakt geschehen war. Der namensgebende Verfasser berichtet, wie es 2795 IZ an einen Ort namens *H'Rangor* im *Horasiat Yquirio*, jenseits des *Thalassions*, gebracht wurde, um dort ein großes Heiligtum zu weihen. Zwei Jahre später gelangte es, versteckt in der Bilge eines schwer beschädigten Schiffs, nach *Balan Cantara*. *Quezanag*, ein junger, unerfahrener Optimat, der sich ebenfalls an Bord befand und wohl als Einziger von dem Artefakt wusste, hielt es jedoch für besser, es nicht nach *Balan Mayek* zurückzubringen. Stattdessen plante er, es direkt nach *Dorinthapoles* zu bringen, um es dem Höchsten seines Hauses zu übergeben. Also verließ er die Stadt mit einem kleinen Boot in Richtung *Orismani*. Beim Passieren der *Stachelsee* wurde sein Boot jedoch von Feinden des Hauses *Charybalis* versenkt und *Charyptas Wasserspiel* versank im Meer. *Quezanag* überlebte den Untergang und gelangte weiter bis nach *Sidor Valantia*. Dort lebte er, da sein Haus inzwischen als geächtet galt, im Verborgenen und gründete einen geheimen *Charyptakult*, der sich bis zum heutigen Tag dort gehalten hat. Den Rest seines Lebens verbrachte er mit dem Schreiben seines Legats und dem Schmieden von Plänen, um *Charyptas Wasserspiel* vom Grund des Meeres bergen zu können. Der Untergang des Artefakts blieb jedoch nicht ohne Folgen. Kurze Zeit später tauchten in der *Stachelsee* verschiedene Seeungeheuer und gefährliche Meereskreaturen auf. Die *Loualil* aus der bereits zu dieser Zeit existierenden Siedlung *Ninola* gingen gegen diese Bedrohung vor und begannen Opfergaben an ihren Gott *Efhardh* in der *Stachelsee* zu versenken. Da die fürchterlichen Wesen daraufhin verschwanden, setzten sie diese Tradition die nächsten 2000 Jahre fort.

Vor vier Jahren entdeckte einer der *Charyptakultisten* von *Sidor Valantia* das, inzwischen in Vergessenheit geratene, *Legat von Quezanag sin Charybalis*. Da dem Kult jedoch die Mittel fehlten, die niedergeschriebenen Pläne in die Tat umzusetzen, spielten sie das Buch der Optimatin *Aishyniobe vid Quoran* zu. Diese schluckte den Köder und begann mit dem Bau des *Obsorbeums* in einer der Werften von *Sidor Valantis*. Erste Versuche im *Valantischen Meer*, bei denen es gelang, mehrere wertvolle Schiffsladun-



gen zu bergen, führten dann zur Expedition in die Stachelsee. Dort sollten, laut dem Legat des Quezanag sin Charybalis, bereits zahlreiche Schiffe untergegangen sein und Schätze auf jene warten, die fähig wären, sie zu bergen. Jedoch sollte Charyptas Wasserspiel nicht in den Besitz der Optimatin gelangen. Ein Anhänger der Charypta

bekam die Aufgabe, sich an Bord des Obsorbeums zu begeben und das Artefakt an sich zu bringen, sobald es gefunden würde. Falls es den Abenteurern gelingt, das Legat von Quezanag sin Charybalis an sich zu bringen, sollten ihnen auch die hier dargestellten Ereignisse eröffnet werden.

Kapitel 1 – Gebeugte Rücken

In Vinerata

Das Abenteuer beginnt in Vinerata, einer bedeutende Handelsstadt im Horasiat Cantera. Aus welchem Grund die Abenteurer in der Stadt sind, sei dem Meister überlassen, jedoch sollte die Gruppe im Moment keine vorrangige Aufgabe haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid auf dem Weg zu eurer Unterkunft und geht gerade durch eine der schmalen, von Abfall und Unrat bedeckten Gassen zwischen den typischen vineratischen Bambushäusern. Hinter einer Biegung, die euch die Sicht auf den Rest der Gasse versperrt, hört ihr plötzlich Kampfgeräusche. Vorsichtig schaut ihr nach und seht einen Neristu, der auf einem umgestürzten Wagen steht und sich gegen sechs Angreifer verteidigt. Bei den Widersachern des Vierarmigen handelt es sich um abgerissenen wirkende Straßenschläger, die mit Klingen auf ihn eindringen. Der Verteidiger hält sich bis jetzt recht tapfer, nicht zuletzt da er sich mit vier Händen wehrt. Trotzdem wird er nicht mehr lange durchhalten.

Straßenschläger

Chak: INI 11+1W6	AT 12	PA 9	TP 1W6+2
Wurfmesser: INI 11+1W6	FK 13	TP 1W6	
LeP 30	RS 0	AuP 30	MR 4
GS 8			

Wundschwelle 6

Es ist im Abenteuer vorgesehen, dass die Abenteurer eingreifen und dem Neristo auf die eine oder andere Weise zu Hilfe kommen. Der Neristo, der sich als *Hurronu e Vinerata* vorstellt, wird äußerst dankbar sein und eine Belohnung für die Hilfe der Abenteurer versprechen. Die Belohnung könnte allerdings noch etwas höher ausfallen, wenn sie Hurronu noch ein weiteres Mal behilflich sind. Die Kiste, die der Neristo auf dem Wagen transportiert hatte, müsste binnen einer Stunde zum Hafen gebracht und dort auf ein Schiff geladen werden. Da der Wagen, der, wie eine genauere Untersuchung ergibt, einen mit vier Handkurbeln bedienbaren Antrieb besaß, zerstört ist und nicht kurzfristig repariert werden kann, müssen die hilfsbereiten Abenteurer die Kiste tragen (siehe unten: Die schwere Kiste).

Hurronu e Vinerata ist ein Angehöriger des bleichblauen Volkes und ein begabter Techniker. Er lebt und arbeitet daher im Keller eines Wohnhauses in Vinerata. Er steht in

Kontakt zum imperialen Haus Quoran und insbesondere zu Aislyniobe vid Quoran. Für sie hat er auch das Heizungssystem des Obsorbeums entworfen und gebaut und liefert gelegentlich speziell angefertigte Ersatzteile auf die künstliche Insel. Den Transport übernimmt er dabei nicht selbst, sondern vertraut auf seinen verlässlichen Helfer. Die Kiste mit Ersatzteilen, die er gerade zum Hafen bringen wollte, als er überfallen wurde, musste er selbst befördern, da sein Gehilfe erkrankt ist, Eile vonnöten war und er in der knappen Zeit keinen geeigneten Ersatz finden konnte. Nachdem er jedoch die Abenteurer getroffen hat, ist er äußerst freudig gestimmt und bietet, mit drei Aureal pro Person und angebrochene None, einen einem Trodinar würdigen Lohn für den Transport der Kiste zu ihrem Bestimmungsort. Fragen zu besagtem Ort weicht er jedoch bis zum Erreichen des Hafens aus.

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist vorgesehen, dass die Abenteurer den Auftrag des hoffnungsvollen Neristo annehmen und zum Obsorbeum reisen.

Der Transport der Kiste

Die schwere Kiste

Die Kiste hat die Form eines Würfels mit einer Kantenlänge von einem halben Schritt und wiegt etwa 200 Okul. Es handelt sich um eine der im Haus Quoran üblichen stählernen Transportkisten. Dementsprechend gut ist sie, sowohl herkömmlich als auch magisch, gegen unbefugte Öffnung gesichert. Zum Öffnen benötigt man den zugehörigen Schlüssel sowie eine Kombination, denn ein Durchdringen der mit arkanen Zeichen und Symbolen bedeckten Wände aus gehärtetem Stahl ist so gut wie unmöglich.

An der Vorderseite der Kiste befindet sich ein Mechanismus aus konzentrischen Ringen, in deren Mitte sich, mit der passenden Kombination, das Schlüsselloch öffnet. Die Ringe sind mit den Symbolen einer Geheimschrift bedeckt, die jedoch auch leicht für dekorative Ornamente gehalten werden können.

An der Seite sind Ösen angebracht, durch die Tragegestangen gesteckt werden können, um die Kiste leichter zu bewegen. Trotzdem ist der Transport äußerst beschwerlich und anstrengend, sodass die Abenteurer bis an ihre Grenzen belastet werden.

In der Kiste befinden sich Ersatzteile für das Obsorbeum. Sie stellen für niemanden sonst einen Wert dar und weder Hurronu noch Lyrathas (siehe gegenüber: In Ninola) machen ein Geheimnis aus dem Inhalt.



Um die Kiste bewegen zu können, müssen die Träger zusammen mindestens über Körperkraft 30 verfügen. Der Weg bis zum Hafen beträgt etwa eine halbe Millia. Alle 30 Schritt muss den Trägern eine Probe auf Körperkraft gelingen, um die Kiste weiter tragen zu können (d.h. insgesamt etwa 15 Proben). Bei mindestens der Hälfte der Träger muss die Probe gelingen. Gelingt dies nicht, muss die Kiste vorzeitig abgesetzt werden. Wenn einem der Träger die Probe zweimal nacheinander misslingt, muss die Kiste ebenfalls abgestellt werden. Bei einem Patzer stürzt die Kiste jedoch plötzlich und hart zu Boden, was durch das hohe Gewicht nicht ganz risikolos für die Träger ist und ein sofortiges Ausweichen nötig macht. Unabhängig davon, ob die Probe gelungen ist, bekommen alle Träger einen Punkt Erschöpfung.

Um diesen Kraftakt auch für die Abenteurer interessant zu gestalten, die nicht durch Muskelkraft glänzen, können diese sich auf die Suche nach Abkürzungen oder Hilfe begeben, Hindernisse aus dem Weg räumen oder ein neugieriges Rudel Lamucken verscheuchen. Für zusätzliche Dramatik würde auch ein plötzlich einsetzender

Schauer führen, der die letzten fünfzig Schritt in eine schlammige Rutschbahn verwandelt.

Im Hafen angekommen, führt Hurronu die Abenteurer zu einem kleinen imperialen Segler, auf dem bereits Vorbereitungen zum Ablegen getroffen werden. Nachdem die Abenteurer die Kiste an Bord gebracht haben, verrät der Neristo endlich, wohin die Reise führt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der Segler wird zunächst die Loualilsiedlung Ninola, etwa zwei Tagesreisen nördlich von hier, anlaufen. Dort geht ihr von Bord, sucht das Kontor des Hauses Quoran auf und fragt nach Lyrathas Serr Quoran. Er wird euch den weiteren Weg erklären. Ich gebe euch dieses Schreiben mit, in dem ich ihn von eurer Aufgabe unterrichte und die euch zustehende Bezahlung verzeichnet habe. Ihr braucht nur noch an Bord zu gehen. Danke und viel Erfolg.”

Die erste Seereise

Diezweitägige Reise von Vinerata nach Ninola könnte für die Abenteurer ereignislos verlaufen. Jedoch könnte ein versuchter oder sogar zeitweilig erfolgreicher Diebstahl der Kiste für Kurzweil sorgen. Als Gegenspieler kommen dabei zum Beispiel von Habgier getriebene Seeleute oder eine zusammengewürfelte, von einem geheimen Auf-

traggeber angeworbene Gruppe infrage, die zufällig auch an Bord des Schiffs ist. Ein Ereignis dieser Art bietet sich außerdem an, um den Abenteurern zu vergegenwärtigen, dass die Bewachung der Kiste nötig ist. Bei Ankunft in Ninola sollten die Abenteurer sich aber in jedem Fall wieder oder noch im Besitz der Kiste befinden.

In Ninola

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Schiff hält auf eine Ansammlung von Klippen an der Küste zu, die sich beim Näherkommen jedoch als kleines Dorf entpuppt. Das muss Ninola sein, eine Siedlung der Loualil ist es in jedem Fall. Der Größe und der Anzahl der Behausungen nach leben hier mindestens 200 Loualil. Dem Naturell dieser Spezies entsprechend liegt der größte Teil des Ortes im oder ganz und gar unter Wasser. Die Gebäude, deren Fundamente im Meer liegen, bestehen zwar aus Weißstein, bilden hier jedoch nicht die sonst typische gewundene Spindelform aus, sondern sind glatt und eher kegelförmig. Außerdem scheinen die Wände nicht durchscheinend, sondern eher trüb und grau zu sein. Die Karavelle hält auf einen Anlegesteg zu und wird dort zügig festgemacht. Kurz danach könnt ihr mit der Kiste von Bord. Glücklicherweise scheint der Weg zum Kontor nicht allzu weit zu sein.

Die Häuser der Loualil werden von einer besonderen Art von Meeresschnecke gebaut. Warum die Schnecken in Ninola dabei andere Strukturen hervorbringen als andernorts, ist den Loualil nicht bekannt und sie machen sich auch keine Gedanken darüber.

Seit etwa einem Jahr gibt es in Ninola einen kleinen Stützpunkt des Hauses Quoran. Dieser besteht aus einem gedrungenen Kontor und einem Lagerhaus. Umgeben ist der Stützpunkt von einem

Zaun, der eher symbolischen als wirklichen Wert hat und die Loualil vom Betreten des Geländes abhalten soll. In dem aus groben Steinen errichteten Kontor lebten und arbeiten der Verwalter sowie vier Söldner. Das Lagerhaus ist hingegen aus Holz gezimmert und macht einen weniger trutzigen Eindruck. Drinnen werden die für das Obsorbeum bestimmten Waren zwischengelagert und die Funde, die von dort kommen, für den Weitertransport vorbereitet. Gelegentlich wird hier auch eine Handvoll Matrosen untergebracht. Für niedere Arbeiten stehen dem Verwalter einige Sklaven zur Verfügung, die in einem Schuppen hinter dem Kontor gehalten werden. Etwas abseits der Häuser der Loualil gibt es einen Steg für kleine Schiffe, der ebenfalls zum Kontor gehört. Ein etwa sechs Schritt langes Boot ist dort festgemacht und die Karavelle der Abenteurer legt ebenfalls dort an.

Die Loualil wollten den imperialen Stützpunkt nicht und haben seiner Errichtung auch nicht zugestimmt. Sie beabsichtigen jedoch nicht, etwas gegen die Fremden zu unternehmen, und dulden ihre Anwesenheit einfach.

Geistiges Oberhaupt der Siedlung ist *Lamolin*, ein Priester der Ma'ada. Er fungiert als eine Art Sprecher, wenn es zu Kontakten mit Fremden, wie zum Beispiel den Abenteurern, kommt. Äußerlich ist Lamolin kaum von anderen Loualil unterscheidbar, die Würde, die er ausstrahlt, und das Ansehen, das er genießt, deuten jedoch auf seine hohe Stellung in der Gesellschaft von Ninola hin.



Seinem Wunsch folgend hat eine kleine Gruppe von Loualil vor einem Jahr die Stachelsee aufgesucht, das Obsorbeum entdeckt und herausgefunden, was dort geschieht. Da Lamolin die Überlieferungen seines Volkes kennt und weiß, dass von der Stachelsee Gefahr ausgeht, sieht er es als seine Pflicht an, dies den Eindringlingen klar zu machen. Die Fremden wollen jedoch von den Warnungen des Priesters nichts wissen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz vor Verlassen des Stegs stellt sich euch eine Gruppe Loualil in den Weg. Einer von ihnen tritt vor und spricht euch an: "Ich heiße Lamolin und bitte euch: Verlasst diesen Ort und nehmt mit, was ihr gebracht habt. Wir haben euch gesagt, dass niemand Ilna'aguon betreten darf, und ihr habt es trotzdem getan. Was immer ihr dort tut, wird Unglück über uns und euch bringen. Haltet ein und kehrt um. Ich bitte euch im Namen von Efhardh und Ma'ada."

Lamolin wird in seinen Warnungen nicht spezieller werden, da auch er nicht weiß, worin die Gefahren der Stachelsee bestehen. Er weiß jedoch um die Überlieferungen, in denen es heißt, dass sich vor langer Zeit das Schlechte am Grund der Stachelsee niederließ und nur durch die Priester von Ninola verhindert werden konnte, dass es wuchs und sich ausbreitete. Zum Gedenken daran bringen die Loualil heute noch Opfergaben in die Stachelsee und versenken sie dort im Meer.

Wenn die Abenteuerer keine Anstalten machen umzukehren, werden die Loualil den Weg einfach freimachen und mit Trauer in den Gesichtern abziehen.

Das Kontor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einem Zaun aus Bambus, der das Kontor umgibt. Am Tor steht ein einzelner Wächter, der euch neugierig entgegenblickt und schließlich das Tor für euch öffnet und euch begrüßt: "Willkommen in Ninola! Bringt die Kiste ins Lagerhaus. Ich werde dem Verwalter eure Ankunft melden." Nachdem ihr die Kiste abgestellt habt und sich eine weitere Wache im Lagerhaus eingefunden hat, werdet ihr ins eigentliche Kontorgebäude geschickt. Dort wartet in einem karg eingerichteten Arbeitszimmer der Verwalter auf euch.

Bei dem Verwalter handelt es sich um einen großen Bansumiter, der sich als *Lyrathas Serr Quoran* vorstellt und die Abenteuerer noch einmal in Ninola begrüßt. Dann fragt er nach dem Schreiben, das sie von Hurronu bekommen haben, und liest sich dieses durch. Schließlich schaut er euch an und lässt ein lautes "Aha!" hören. Als nächstes erfahren die Abenteuerer, dass sie zu einem günstigen Zeitpunkt kommen, da sowieso gerade eine Lieferung für das Obsorbeum geplant war. In diesem Zusammenhang fällt zum ersten



mal der Name des Ziels, das Obsorbeum. Auf Nachfragen, um was es sich dabei handelt, erfahren die Abenteurer nur, dass es eine schwimmende Plattform ist, von der aus Schiffswracks geborgen werden. Der Stützpunkt in Ninola dient dazu, die Anlage, die etwa einen halben Tag entfernt im Meer liegt, mit Nachschub zu versorgen und die Beute in Empfang zu nehmen. Um die Abmachung, welche die Abenteurer mit Hurronu getroffen haben, zu erfüllen, müssen sie also auch den Rest des Weges zurücklegen. Dabei sollen sie gleich noch ein paar weitere Vorräte mitnehmen.

Von dem Vorfall mit den Loualil will Lyrathas übrigens nichts wissen, da er dergleichen schon zu oft gehört hat. Außerdem hat sich keine der Befürchtungen des Priesters je bewahrheitet.

Etwa drei Stunden, nachdem die Abenteurer Ninola erreicht haben, bereiten sie sich schon wieder auf die Abreise vor. Das andere am Steg festgemachte Boot steht zur Verfügung, die Fahrt zum Obsorbeum anzutreten. Es ist zwar nur sechs Schritt lang, doch die Reise soll ja nur einen halben Tag dauern. Noch am Nachmittag legen die Abenteurer zusammen mit einer Handvoll Seeleute, der Kiste und einigen weiteren Vorräten an Bord ab.

Zurück auf dem Meer

Bereits beim Ablegen war der Himmel bewölkt und es herrschte starker Wind vom Meer. Doch mit Beginn der abendlichen Dämmerung entwickelt sich das schlechte Wetter zu einem tropischen Sturm. Von den Matrosen erfahren die Abenteurer zudem noch, dass sich das Obsorbeum in einem Meeresgebiet mit zahlreichen Klippen aufhält. Die Loualil nennen dieses Gebiet Ilna'aguon, was man etwas vereinfacht als Stachelsee übersetzen kann. Der Name stammt wohl von spitzen Felsnadeln, die dort aus dem Wasser ragen.

Etwa zwei Stunden nach Sonnenuntergang, als der Sturm gerade seinen Höhepunkt erreicht, kommt das Boot am Obsorbeum an.

Willkommen an Bord

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles um euch herum schwankt, Wellen schlagen über dem Boot zusammen, ihr atmet mehr Wasser als Luft. Ihr droht mehrmals den Halt zu verlieren und über Bord gespült zu werden. Dem Steuermann eures kleinen Bootes gelingt es trotz schlechter Sicht, die Anlegestelle des Obsorbeums zu finden. Währenddessen sind auf der künstlichen Insel ebenfalls einige

Menschen aufgetaucht, die sich bemühen, einen Kran in Position zu bringen. Ein Haken schwingt zu euch an Bord. Ihr hängt die Kiste an und gebt ein Zeichen, dass alles bereit ist. Trotz des schlechten Wetters gelingt das Umladen reibungslos und ihr überquert die wacklige Planke, die Boot und Anlegestelle verbindet.

Doch dann wird das Boot von einer besonders großen Welle getroffen, schlägt seitlich gegen den Anleger und reißt sich schließlich los. Über den ohrenbetäubenden Lärm des Sturms hört ihr den Steuermann noch brüllen: "Ablegen! Schnell!", als das Boot schon von einer weiteren Welle getroffen wird und in den tobenden Fluten außer Sicht gerät.

Nachdem das Boot fort ist, werden die Abenteurer von einem Besatzungsmitglied per Handzeichen ins Innere der Anlage gebeten. Dort werden sie von dem Bewaffneten mit einem "Willkommen an Bord" begrüßt und in einen Lagerraum geleitet. In diesem können sich die Abenteurer erst einmal erholen und trocknen. Eine junge Vesai, in Begleitung eines weiteren Bewaffneten, bringt der Gruppe etwas Warmes zu essen und ein paar Decken. Sobald der Sturm nachlässt, können sie ihre neue Situation erkunden.

Kapitel 2 – Zwischen den Stacheln der See

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erwacht am nächsten Morgen, als ein sehr lautes, aber nur kurzes, Geräusch den Boden unter euch zum Erzittern bringt. Ihr schreckt hoch und blickt euch um. Ihr befindet euch noch immer in dem Frachtraum, in dem ihr untergekommen seid. Kisten und Fässer stapeln sich um euch herum. Eine Luke an der breiteren Wand lässt sich öffnen und eröffnet den Blick auf das ruhig daliegende Meer der Schwimmenden Inseln. In einiger

Entfernung erheben sich spitze Felsnadeln bis zu zehn Schritt aus dem Meer. Ihr befindet euch mitten in der Stachelsee.

Die Abenteurer befinden sich nun an Bord des Obsorbeums und können sich bis auf weiteres frei bewegen, die Anlage erforschen und die Bewohner kennenlernen. Das Geräusch, das die Abenteurer geweckt hat, stammt von der mit der Arbeit beginnenden Arcanobionik und wiederholt sich in immer kürzeren Abständen, bis es alle zehn Sekunden ertönt.



Das Obsorbeum

Das Obsorbeum (von imperial: obsorbere = begierig einschlürfen) ist eine Arcanobionik, d.h. eine lebende Maschine, die durch Zauberei entstanden ist. Jedoch lebt nicht die gesamte Anlage, sondern nur das 'Herz', das den Antrieb für den Hauptzweck der Vorrichtung bildet. Besagter Zweck besteht darin, Sediment vom Meeresboden nach oben zu pumpen, um es dort zu sieben und nach brauchbaren Gegenständen zu untersuchen. Natürlich lohnt sich dies nur an Orten, an denen erwiesenermaßen etwas zu finden ist. Für Schiffsuntergänge bekannte Riffe, versunkene Städte, zerstörte Siedlungen aquatischer Rassen oder unberührte Rohstoffvorkommen auf dem Meeresgrund bieten genau das und sind daher die Ziele des Obsorbeums.

Durch die An- und Aufbauten stellt das Obsorbeum eine Art künstliche Insel oder übergroßes Floß dar. Der Hauptteil in der Mitte hat die Form einer Scheibe und besitzt einen Durchmesser von etwa 30 Schritt. Er umfasst eine Ebene auf der die Räume der Besatzung sowie die wichtigsten Bereiche der Arcanobionik liegen. Auf der Oberseite des Hauptteils befinden sich einige Behälter, Rohre und die Kuppel, die sich über dem 'Herz' der Anlage befindet. Die drei Ausleger, die das Obsorbeum stabilisieren, sind zylindrisch mit etwa 10 Schritt Durchmesser. Sie sind mit dem Hauptteil über etwa 30 Schritt lange Brücken verbunden. Unter den Auslegern befinden sich die Schwimmer, die das Obsorbeum an der Meeresoberfläche halten. Einer der Ausleger dient als Anlegestelle mit Kran, einer als Wachturm mit Waffenplattform und einer als Quartier der Arbeitssklaven. Die gesamte Anlage ist, ähnlich wie ein Schiff, aus Holz gebaut. Jedoch sind sämtliche Wände mit Teer abgedichtet und zusätzlich mit Stahlblechen beschlagen. Durch das raue Klima am Meer und die extreme Luftfeuchtigkeit auf dem Meer der Schwimmenden Inseln verrosten die Bleche schneller, als sie ausgetauscht werden können, sodass die Anlage älter und heruntergekommen aussieht, als sie eigentlich ist.

Die lebenden Komponenten der Arcanobionik sind aus den Körpern von Haien, Rochen und einer Seeschlange zusammengesetzt. Davon kann man aber, außer im Fütterungsraum und am Saugrüssel, nichts mehr erkennen.

Der Saugrüssel ist ein fast hundert Schritt langer Schlauch, der sich nach dem Willen des steuernden Mechanopathen bewegen kann. Er beginnt direkt unter der Kammer der Arcanobionik und führt bis zum Meeresgrund. Durch den Saugrüssel wird Schlamm vom Grund angesaugt, in die Pumpkammer geleitet und von dort in den Sortierraum gedrückt. Die Arbeitsweise ist dabei der Funktion eines schlagenden Herzens nicht unähnlich.

Durch aufgewühlten Schlamm, Abwasser und Algenbefall ist das Meer im Umkreis von 5 Millia um das Obsorbeum stark verschmutzt und noch trüber, als es sonst schon wäre.

Besatzung

Auf dem Obsorbeum leben zur Zeit 35 Personen. Die Beschreibungen der für die Handlung wichtigen Figuren folgt bei der Beschreibung des Raums, in dem sie meist anzutreffen sind.

Den Oberbefehl hat die Optimatin *Aislyniobe vid Quoran*, die sich jedoch meist weiterführenden Forschungen oder

der Herstellung von effektivitätssteigernden Mitteln widmet und die tägliche Verwaltung des Obsorbeums ihren beiden Vesaidienern überlässt. Der Mechanopath *Ofor aus Iolon* steuert die Arcanobionik und ist damit unentbehrlich für das Funktionieren der Anlage. Daher genießt er auch einige besondere Rechte und Privilegien.

Die bewaffneten Wächter gehören einer im Dienst des Hauses Quoran stehenden Einheit von Argeniten an und werden vom Hauptmann *Pythelius e Eubatheon* und zwei Unteroffizieren angeführt. Die Truppe besteht aus 19 Söldnern.

Für das leibliche Wohl der Besatzung soll ein Koch namens *Sardios aus Valantia* sorgen. Jedoch kann angezweifelt werden, dass ihm das gelingt. In einem der Ausleger werden noch elf Arbeitssklaven gehalten, die für die niederen Aufgaben an Bord eingesetzt werden.

Die Räume des Obsorbeums

Die folgenden Beschreibungen der einzelnen Räume sind Meisterinformationen. Ob und wann die Abenteurer welche Informationen bekommen, ist Entscheidung des Meisters. Wann und wo die Abenteurer auf die einzelnen Personen treffen, ist ebenfalls dem Meister überlassen.

1 – Lager I

Der erste Lagerraum reicht vom inneren Korridor, der genau an der Kammer der Arcanobionik entlang läuft, bis zur Außenwand. Um mehr Platz für geborgene Gegenstände zu schaffen, hat dieses Lager eine höhere Decke als die restlichen Räume des Obsorbeums. In den zahlreichen Kisten, die sich hier stapeln, finden sich Amphoren, die wohl einst mit Wein oder Öl gefüllt waren, angerostete und angelaufene Metallbarren, farbig glasierte Töpferwaren sowie Unmengen von Korallenamuletten und Muschelketten, die mit Schutzzeichen der Loualil verziert sind.

Im hinteren Teil des Raums liegen die einfachen Schlafstätten der Abenteurer.

2 – Korridor

Die Korridore des Obsorbeums sind etwa anderthalb Schritt breit und zwei Schritt hoch. Alle drei Schritt befinden sich Öllampen an den Wänden und spenden trübes Licht. Die Wände sind mit Stahlblechen verkleidet und stark von der Meeresluft angegriffen und verrostet.

3 – Lager II

Der zweite Lagerraum entspricht weitestgehend dem ersten, nur dass in diesem, neben Bergungsgut, auch die Verbrauchsgüter des Obsorbeums gelagert werden. So finden sich hier Kisten und Fässer mit Pulpellen, Kuanua, getrocknetem Fisch, Azidial und anderen haltbaren Nahrungsmitteln sowie einige weitere Güter des täglichen Bedarfs, wie zum Beispiel Kleidung und Lampenöl.

4 – Sortierraum

Der so genannte Sortierraum wird von einem einen Schritt durchmessendem Rohr dominiert, das aus der Decke ragt. Aus diesem Rohr strömt das gesamte Wasser, das von der Arcanobionik nach



oben gepumpt wird. Etwa alle zehn Sekunden stößt das Rohr einen Schmutzwasserschwall aus, der dann auf das darunter liegende engmaschige Gitter trifft. Eine Gruppe Sklaven muss eventuelles Bergungsgut herauslesen und in Kisten am Rand tragen. Sie müssen sich dabei äußerst beeilen, da sie sonst vom nächsten Schwall erwischt werden. Neben den etwa fünf Sklaven sind auch immer mindestens zwei der Söldner anwesend, sowie oft auch einer der rothaarigen, bleichen Vesaidiener der Optimatin, der die Funde katalogisiert.

5 – Sklavenausleger (nicht auf der Karte)

Dies ist einer der drei Schwimmer, die das Obsorbeum an der Meeresoberfläche halten und stabilisieren. Auf dem Schwimmer befindet sich ein Raum, der über eine Brücke erreichbar ist. In diesem Raum sind die elf Sklaven untergebracht. Da sich niemand um ihr Wohlbefinden schert, ist der Raum nur dürftig mit einer Handvoll Decken ausgestattet. Als Stelle für die Notdurft dient eine Öffnung im Boden, die direkt ins Meer führt. Jedoch ist die Öffnung zu klein für jede Art von Fluchtversuch. Vom restlichen Teil des Obsorbeums ist der Sklavenausleger durch eine massive, nur vom Hauptteil her zu öffnende Tür zu erreichen. Um die Zugangssteg herum ist ein Gitterkranz angelegt, der Entersungs- und Ausbruchsversuche verhindern soll.

6 – Messe

In diesem zentralen Raum findet der größte Teil des Lebens auf dem Obsorbeum statt. An einem großen Tisch nehmen die Soldaten ihre Mahlzeiten ein und verbringen ihre Freiwache mit Würfeln und Kartenspielen. Um den Tisch stehen eine Bank und eine Reihe von Stühlen. Normalerweise befinden sich tagsüber wenigstens drei der Argeniten in der Messe. Auch nachts ist es nicht unwahrscheinlich, hier jemanden anzutreffen.

Die Räume der Optimatin

Ohne Erlaubnis der Optimatin und ohne von einem der Vesaidiener oder ihr selbst begleitet zu werden, sollten die Abenteurer diese Räume nicht betreten. Tun sie es doch und werden erwischt, werden sie alle in dem Lagerraum, der ihnen sowieso schon als Quartier dient, eingesperrt, bis das Boot zurückkehrt. Am weiteren Abenteuerverlauf ändert das jedoch nur wenig. Es geht dann einfach in Kapitel 3 weiter (Seite 15).

7 – Labor der Optimatin

Die Arcanobionik benötigt ständige Zuführung von lebenserhaltenden Essenzen und alchemistischen Substanzen. Diese stellt die Optimatin in diesem Raum her. Auf einem Tisch in der Mitte sind einige komplizierte Apparaturen aufgebaut, in denen dampfende und stinkende Reaktionen zwischen farbigen Flüssigkeiten und Pulvern ablaufen. Hier und da liegt ein Stück Papier, auf dem Formeln, Skizzen und Tabellen stehen. In all diesem Chaos sieht wohl nur Aislyniobe selbst einen Sinn und Zweck.

In einem Glasgefäß mit der Aufschrift 'Knochensäure' befindet sich nur gefärbtes Wasser und der Schlüssel zu einer Kiste im Arbeitsraum.

8 – Arbeitsraum der Optimatin

Ein großer Schreibtisch dominiert den hellen Arbeitsraum der Optimatin. Es ist auch der einzige Raum, der ein Oberlicht besitzt und daher tagsüber ohne Beleuchtung auskommt. In einem Regal an der Wand sind zahlreiche Gegenstände und Schriftstücke aufgebaut. Allerdings ist nichts dabei, was besondere Aufmerksamkeit auf sich ziehen würde. In einer mit Eisenbändern verstärkten Kiste befindet sich die Kasse der Optimatin. Das Schloss ist jedoch äußerst kompliziert und nur durch Einsatz des speziellen mond-silbernen Schlüssels zu öffnen, der im Labor zu finden ist. In der Kiste befinden sich etwa 100 Aureal Bargeld, die Verträge der Argeniten und der Diener sowie ein codiertes Schriftstück unbekannten Inhalts. Der bemerkenswerteste Gegenstand des Raums ist sicher der Buchständer, der in einer Ecke hinter dem Schreibtisch steht. Das Buch darauf ist jedoch zugeschla-

gen und durch eine Zaubermatrix gesichert, die nur der Optimatin erlaubt, es zu öffnen.

Bei diesem Buch handelt es sich um das *Legat des Quezanag sin Charybalis*, ein fast 2000 Jahre altes Werk, das mit Tintenfischinte auf Haihaut geschrieben wurde und vom namensgebenden Optimaten des geächteten Hauses Charybalis verfasst wurde. In dem Buch sind zahlreiche Informationen über das Meer, seine Schätze und Gefahren enthalten. Außerdem wird eine Maschine, ganz ähnlich dem Obsorbeum, beschrieben. Weiterhin ist im Buch eine recht detaillierte Karte der Stachelsee enthalten, auf der eine Stelle markiert ist, an der, den Angaben im Buch zufolge, ein imperiales Frachtschiff mit einer Ladung Edelsteine sank. An zahlreichen Stellen fehlen dem Buch Seiten.





Wenn sie nicht gerade im Labor arbeitet, befindet sich Aislyniobe vid Quoran meist in diesem Raum und sitzt an ihrem Schreibtisch. Die mit 29 Jahren noch recht junge Optimatin des Hauses Quoran ist die Konstrukteurin und Leiterin des Obsorbeums. Sie ist äußerst begeisterungsfähig und es gelingt ihr oft mühelos, Andere für ihre Projekte zu gewinnen. So ist es wohl auch zu erklären, dass sie von ihrem Haus die Mittel zur Verfügung gestellt bekam, das Obsorbeum zu bauen.

Aislyniobe entspricht in ihrem Körperbau nicht dem imperialen Ideal des Athleten. Dafür ist sie nicht muskulös genug und zu schlank.

9 – Schlafräum der Optimatin

Hier verbringt die Optimatin ihre Nächte. Ein großes Bett dominiert den Raum. Jedoch finden sich hier auch ein Kleiderschrank, eine Kommode und ein Teppich mit farbigen Mustern. In den Möbelstücken befinden sich neben Kleidung und den persönlichen Dingen der Optimatin auch ein paar Münzen.

10 – Bad der Optimatin

Der Optimatin ist körperliche Hygiene sehr wichtig, sodass sie dieses luxuriös ausgestattete Bad in das Obsorbeum einbauen ließ. Eine große Badewanne, ein Waschbecken und eine separate Toilette finden sich hier. Außerdem lagern hinter einem Vorhang weitere Kleidungsstücke und übliche Badgegenstände wie Pflege- und Duftöle, Schwämme und seidene Waschtücher.

11 – Quartier der Diener

In dieser im Vergleich zu den Räumen der Optimatin winzigen Kammer leben die beiden Vesaidiener. Außer dem kleinen Tisch mit Stuhl ist sämtliche Einrichtung zweimal vorhanden. Im Einzelnen wären das Bett, Spind und eine Kiste neben dem Bett. Ein einfacher Teppich mit für Vesai typischem Muster rundet die Einrichtung ab.

Die beiden Vesai heißen *Sarela awa Hazuo* und *Kinsha asa Kaido* und sind zwei typische Diener, wie sie häufig in den Diensten von Optimaten anzutreffen sind. Insbesondere im Haus Quoran, das zahlreiche Geheimnisse zu hüten hat, wird häufig auf die Dienste der verschwiegene Vesai zurückgegriffen. Außerdem sind die Vesai weder dafür bekannt, ihren Meistern Widerworte zu geben, noch Neid und Rachsucht zu hegen.

Die Hauptaufgabe Sarelas liegt in der Verwaltung des Obsorbeums. Sie kümmert sich um die Katalogisierung der Funde, die Anforderung neuer Vorräte und die Bezahlung der Argeniten.

Kinsha ist der Leibdiener von Aislyniobe und damit häufig in den persönlichen Räumen der Optimatin anzutreffen. Wie weit seine Dienste für Aislyniobe wirklich reichen, ist niemanden außer Sarela bekannt. Aufmerksamen Beobachtern könnte jedoch auffallen, dass Kinsha auch die Nächte in den Räumen der Optimatin verbringt. Die Vesai erfüllen im Abenteuer nur ihre Rolle als Diener. Es ist jedoch möglich, die beiden Figuren dahingehend auszubauen, dass sie auch eigene Pläne verfolgen. Vielleicht wollen sie sich die Funde der Bergung unter den Nagel reißen oder sie spionieren für ein konkurrierendes Optimatenhaus. Möglicherweise sind sie auch Teil einer myranorweiten Verschwörung der Vesai. Worin ihre Zielsetzungen bestehen, sei jedoch der Ausgestaltung des Meisters überlassen.

Eine Durchsuchung des Raums bringt weder Informationen noch Schätze zutage.

12 – Kombüse

In der Mitte der Kombüse befindet sich ein gemauerter Herd mit zwei Kochstellen. An einer Wand befindet sich ein Regal mit Kochgeräten und Essgeschirr. Gegenüber steht, neben dem Durchgang zum Vorratsraum, ein Regal mit einfachen Gewürzen und Besteck. Sardios aus Valantia, der Smutje des Obsorbeums, ist ein aufgedunsen wirkender Meranier aus Sidor Valantis. Die Mahlzeiten, die er zubereitet, sind selbst in Anbetracht dessen, dass kaum frische Zutaten zur Verfügung stehen, nicht besonders gut.

Auf dem Obsorbeums weiß niemand, dass er ein Anhänger eines Charyptakultes aus Sidor Valantis ist und seine Anwesenheit an Bord keineswegs zufällig ist. Tatsächlich verfolgt er den Plan, sich Charyptas Wasserspiel anzueignen, sobald es auftaucht. Außerdem versucht Sardios unter den Argeniten und vielleicht auch unter den Abenteurern neue Anhänger für seinen Kult zu gewinnen. Dabei geht er jedoch sehr geschickt und verschwiegen vor.

13 – Vorratsraum

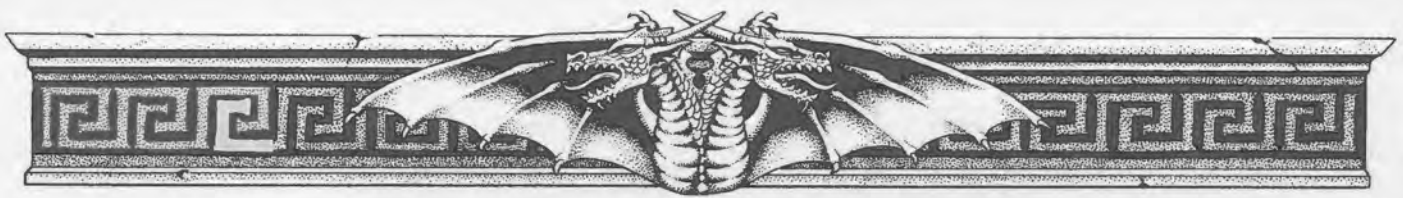
Hier werden die Nahrungsmittel des Obsorbeums gelagert. 'Nahrungsmittel' meint dabei hauptsächlich Pulpellen, Kuanua und Essig zur Herstellung von Azidial. Die besseren Vorräte der Optimatin werden ebenfalls hier gelagert, sind jedoch in einem verschlossenen Schrank deponiert. Dieser Schrank ist mit einer Probe auf Schlösser Knacken +5 zu öffnen. Im Inneren befinden sich zwei Säckchen Goldweizenmehl, zwei Laibe Käse, ein Glas eingelegte Fleischmaden und getrocknete Pilze, Obst und Gemüse.

Der Koch schläft in einem Bett in der Ecke. Neben seinem Bett steht eine Kiste, ebenfalls verschlossen und mit einer gelungenen Probe auf Schlösser Knacken zu öffnen, in der sich neben einigen persönlichen Dingen auch ein Beutel mit 18 Argental befindet. Unter einem doppelten Boden, der mit einer *Sinnenschärfe*-Probe zu entdecken ist, finden sich die fehlenden Seiten des *Legat des Quezanag sin Charybalis* sowie eine Weste aus Haifischhaut und ein Risso-Kriegsdolch mit Symbolen der Karribd. Beides wurde von Sardios bei Charyptamessen benutzt. Die Weste mit ihren eingätzten Symbolen besitzt tatsächlich liturgische Bedeutung, während Sardios den Dolch nur wegen seiner entfernt passenden Verzierung benutzt.

Auf diesen Seiten des *Legat des Quezanag sin Charybalis* finden sich Informationen über das verloren gegangene Wasserspiel Charyptas. Die Abenteurer können dadurch erfahren, dass das Artefakt in der Stachelsee verloren ging, und später dann eigene Vermutungen anstellen, was an Bord passiert ist.

14 – Befehlsstand

Von hier aus wird das Obsorbeum gesteuert. Die Wände sind von dem lebenden Gewebe der Arcanobionik bedeckt. Überall pulsieren und zucken die Gefäße und Muskeln und Rot ist die vorherrschende Farbe. Eine spezielle Nische an der Wand ist für den Mechanopathen vorgesehen. Von dort aus läuft ein dicker Strang hellen Gewebes in den eigentlichen Raum der Arcanobionik, den die Mannschaft *Herz* nennt. Diesen kann man durch ein Fenster aus Optrilith sehen, das gegenüber der Nische angebracht ist. Hinter dem Fenster kann man im schwachen Licht nur Schemen erahnen. Das Einzige, was gut zu sehen ist, sind die Lungenlappen, die von der Decke hängen und die Arcanobionik mit Luft versorgen, und die Oberseite der Pumpkammer, die sich ständig auf und ab bewegt.



Der junge Mechanopath, der die Arcanobionik steuert, heißt Ofor, stammt aus Iolon und steht bereits sein ganzes Leben in den Diensten des Hauses Quoran. Er ist sozusagen das Gehirn des Obsorbeums und sorgt dafür, dass alles wunschgemäß funktioniert. Der hohlwangige Mensch mit den bereits jugendlich ergrauenden Haaren wird von der Mannschaft gemieden. Dies scheint ihn jedoch nicht zu stören, da er seine freie Zeit meist in seinem Quartier verbringt.

15 – Quartier des Mechanopathen

In dem recht großzügigen Wohnraum des Mechanopathen Ofor befinden sich ein Bett, eine Kiste, eine Truhe und ein Spind. Da der Bewohner hier nicht anzutreffen ist, während das Obsorbeum arbeitet, ist das Quartier meist verschlossen. Sollte es den Abenteurern dennoch gelingen, in diesen Raum einzudringen, dann finden sie hier außer ein wenig Geld und persönlichen Besitz nur einen Gegenstand von Interesse: In einem kleinen Buch, das versteckt unter der Matratze liegt, hat Ofor eine Geschichte über eine imaginäre andere Welt ohne Magokraten aufgeschrieben, die der modernen Erde ähnelt.



16 – Verteidigungsausleger (nicht auf der Karte)

Vom Wachturm, der auf diesem Ausleger untergebracht ist, kann man das Meer in etwa 15 Millia Umkreis überblicken. Es befindet sich immer mindestens ein Söldner auf dem Turm und hält Wache. Tagsüber ist der Anführer der Argeniten, Pythelius e Eubatheon, meist hier anzutreffen. Der Meranier in mittleren Jahren besitzt Charisma und Führungsqualitäten, aber kein taktisches Geschick. Aus diesem Grund hat er bei seinem letzten Gefecht mehrere seiner Argeniten verloren, worunter sein Selbstbewusstsein gelitten hat.

Auf der unteren Ebene ist eine Draglossa untergebracht, die zur Verteidigung gegen Angreifer verwendet wird. Im Innenraum wird der Brennstoff für die Waffe in metallenen Tonnen gelagert.

17 – Quartier der Offiziere

Das Quartier der Offiziere ist eines der geräumigeren Mannschaftsquartiere. Eingerichtet ist es mit einem normalen Feldbett, einem Doppelstockbett, einem Schrank, einem Tisch mit Stühlen sowie einer Kiste, die dem Anführer der Argeniten gehört. Außer ihm leben hier noch die beiden erfahrenen Kameraden, denen Pythelius die Befehlsgewalt über die anderen Wachschichten gegeben hat.

Über wertvolle Besitztümer verfügt keiner der Argeniten. Nur ihr Anführer besitzt einige größere Münzen in seiner Truhe. Um die Truhe ohne den Schlüssel, den Pythelius immer bei sich trägt, zu öffnen, ist eine Probe auf Schlösser Knacken +5 vonnöten.

18 – Argenitenquartier I

In diesem Raum sind acht der Argeniten untergebracht. Sie schlafen in Doppelstockbetten und sitzen sonst auf Hockern um den Tisch. Auch in diesem Raum sind eigentlich immer Personen anwesend. Lohnende Beute bietet der Raum nicht.

19 – Argenitenquartier II

Dieser Raum entspricht im Wesentlichen dem ersten Argenitenquartier.

20 – Mannschaftsbad

Da Hygiene im Imperium groß geschrieben wird, waschen sich auch Söldner und Diener regelmäßig. Dazu steht dieser Raum zur Verfügung, in dem sich neben drei Waschbecken auch eine Wanne befindet, die einmal pro None mit warmem Wasser gefüllt wird und dann der Besatzung als Bademöglichkeit offen steht.

21 – Waffenkammer

Hier sind die Waffen und die Spinde für die persönlichen Besitztümer der Söldner untergebracht. Gleich am Eingang steht ein Gestell, auf dem, mit Nummern versehen, für jeden Argeniten eine Bela und ein

Kentema aufgestellt sind. Die Waffen der Argeniten, die sich gerade auf Wache befinden, fehlen natürlich. Im hinteren Teil des Raums befinden sich die Spinde, in denen die Ausrüstungsgegenstände der einzelnen Kämpfer aufbewahrt werden. In der Waffenkammer hält sich zu jeder Zeit eine Wache auf.

22 – Treppe auf die Oberfläche

Eine steile Treppe führt auf die Oberfläche des Obsorbeums. Dort befinden sich die Kuppel, unter der das Herz liegt, ein großer Süßwassertank, verschiedene Gefäße zum Auffangen von Regenwasser, ein Schornstein, ein Tank mit Öl als Brennstoff für die Heizungsanlage und jede Menge Möwen und ihre Hinterlassenschaften.



23 – Heizungsraum

Die Arcanobionik kann aus eigener Kraft nicht genug Wärme erzeugen, um ihren Stoffwechsel am Leben zu erhalten. Es ist daher notwendig, die blutähnliche Körperflüssigkeit zu erwärmen. Dies geschieht in diesem Raum. Ein mit Öl gespeistes Feuer erzeugt genug Wärme, um die durch ein Röhrensystem strömende Flüssigkeit auf Temperatur zu bringen. Nebenbei kann hier auch warmes Wasser für die beiden Baderäume bereitgestellt werden.

Die Technik wurde von einem Neristo aus Vinerata hergestellt und ist noch nicht ganz ausgereift. Es kommt häufig zu Ausfällen, die dann dazu führen, dass das Obsorbeum nicht arbeiten kann und besonderer Tinkturen bedarf, um bis zur Reparatur zu überleben.

24 – Fütterungsraum

Natürlich braucht jeder lebende Organismus Nahrung. Dem Obsorbeum wird diese hauptsächlich in Form von Kuanua und Trockenfisch zugeführt. Jedoch werden auch andere Abfälle, wie zum Beispiel Fische und Krebse, die vom Meeresgrund mit nach

oben gesaugt werden, verfüttert. Das Maul des Obsorbeums ist ein großer Schlund im Boden, der aus den Mäulern mehrerer Haie zusammengesetzt ist.

25 – Futterlager

Hier werden in Kisten minderwertige Pulpa und verdorbenes Kuanua gelagert. Beobachtungen und Versuche haben gezeigt, dass die Qualität der Nahrung beinahe keinen Einfluss auf die Leistungsfähigkeit des Obsorbeums hat. Daher werden in diesem Lager weder Wert auf Sauberkeit gelegt noch die Waren so gelagert, dass ein weiteres Verderben verhindert wird. Diese Tatsachen erkennt man sofort beim Betreten des Lagers. Riechen kann man sie sogar schon etwas früher.

26 – Hafenausleger (nicht auf der Karte)

Der Hafenausleger besteht aus einer Anlegestelle für kleinere Schiffe und einem Kran, der zum Entladen von schwerer Fracht notwendig ist. Ansonsten gibt es hier nichts von Interesse.

Das Leben an Bord

Nachdem die Abenteurer ihre nächste Umgebung erkundet und vielleicht den ein oder anderen Bewohner kennen gelernt haben, werden sie sich fragen, wann und von wem sie ihre Belohnung bekommen und wie sie wieder von hier verschwinden können.

Die Frage nach der Belohnung ist schnell geklärt. Dazu müssen sich die Abenteurer nur an Sarela wenden, die sie auszahlt und auf Wunsch auch ein Treffen mit der Optimatin arrangieren kann. Natürlich können die Abenteurer der Optimatin auch zufällig begegnen, Aislyniobe sitzt ja nicht ständig in ihren Räumen. Die Optimatin wird versuchen, Abenteurer, die ihr nützlich für ihr Projekt erscheinen, abzuwerben und von einem Vertrag auf dem Obsorbeum zu überzeugen.

Unabhängig davon kann sie niemanden helfen, der das Obsorbeum verlassen will. Das Versorgungsboot kommt nur einmal pro None und da es bei der letzten Fahrt in den schweren Sturm geriet, ist es nicht sicher, wann das Boot das nächste Mal auftaucht. Solange müssen die Abenteurer wohl an Bord bleiben.

Mögliche Ereignisse

Die Abenteurer können sich natürlich auf vielfältige Art und Weise auf dem Obsorbeum nützlich machen. Natürlich sind die Gebiete, auf denen sie helfen können, abhängig von den jeweiligen Kenntnissen der Abenteurer. Falls doch Langeweile an Bord aufkommen sollte, seien hier drei Ereignisse vorgeschlagen, die auf dem Obsorbeum stattfinden könnten.

Reparaturen

Die Ersatzteile, die die Abenteurer mitgebracht haben, sind beschädigt und gehen bereits nach kurzer Zeit wieder zu Bruch. Die Abenteurer, speziell ein technisch orientierter Charakter, müssen einen Weg finden, eine Alternative zu improvisieren. Die dabei erforderlichen Proben sind jedoch von der vorgeschlagenen

Lösung abhängig.

Die Krabbe aus dem Rohr

Das Saugrohr hat eine am Meeresgrund lebende Riesenkrabbe aufgeschreckt und zudem noch eingesaugt, so dass das große Tier nun äußerst unsanft nach oben befördert wird. Dass irgendetwas in dem Rohr nicht stimmt, können die zufällig anwesenden Abenteurer leicht hören und auch sehen: Aus dem Rohr dringt ein lautes Poltern, während der Strom aus Wasser und Schlamm fast vollständig versiegt ist. Mit einem großen Schwall Wasser landet die Riesenkrabbe schließlich äußerst wütend im Sortierraum (Raum 4) und geht sofort auf die Anwesenden los.

Kampfwerte der Riesenkrabbe

INI 11+1W6	PA 9	LeP 55	RS 6
Hieb: DK HN	AT 6	TP 4W6	
GS 7	AuP 40	MR 6/8	GW 13

Wundschwelle 10

Beute: 200 Rationen Fleisch (Delikatesse)

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner, Niederwerfen (2)

Piratenüberfall

Gerüchte über die Reichtümer, die das Obsorbeum bereits aus dem Meer gezogen hat, haben sich verbreitet und ein Schiff voller Piraten angelockt. Nun ist es an den Abenteurern, den überforderten Offizier bei der Verteidigung des Obsorbeums zu unterstützen.

Kampfwerte der Piraten

Serovermesser: INI 11+1W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+4
Leichte Armbrust: INI 11+1W6	FK 14	TP 1W6+6*	
LeP 30	RS 1	AuP 30	MR 4
			GS 8

Wundschwelle 7



Kapitel 3 – Die Rache der Tiefe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet von einem lauten Bersten und Reißen geweckt. Das ganze Obsorbeum erbebt. Die Wände scheinen sich auf euch zu bewegen und euch zu erdrücken. Wasser rauscht und ihr hört entfernte Schreie. Etwas Schreckliches geschieht gerade um euch herum.

Die Insel hat sich über Nacht in eine Todesfalle verwandelt. Der Grund dafür liegt in einem alten Artefakt, das während des gestrigen Schürfens in die Arcanobionik gesaugt wurde und nun seine Kraft entfaltet. Immer wieder wird die Anlage von dem Toben des Saugrüssels (siehe unten) erschüttert. Das hat bereits dazu geführt, dass einer der Ausleger abgerissen ist, wodurch das Obsorbeum Schlagseite bekam.

Der Kult der Charypta

Bereits vor dem plötzlichen Umschlagen der Arcanobionik und der damit verbundenen Verwirrung bewirkte Sardios, dass einige kampferfahrene Kultisten der Charypta inkognito als Argeniten angeworben wurden, die dann unter seiner Leitung auch ein paar weitere Kameraden bekehrt und einen kleinen Kult der Charypta ins Leben gerufen haben. Diesen gelingt es nun, viele der übrigen Argeniten zu ermorden und einen Schrein einzurichten.

Der Saugrüssel des Obsorbeums

Der eigentliche Saugrüssel des Obsorbeums hat sich verändert und ist nun ein mit Zähnen bestücktes Instrument zur Jagd und Nahrungsaufnahme der Arcanobionik. An allen offenen oder zerstörten Stellen des Obsorbeums droht ein Angriff des Saugrüssels, der auch für den Großteil der Beschädigungen verantwortlich ist.

Kampfwerte des Saugrüssels

INI 10+1W6	PA 3	LeP 75	RS 4
Biss: DK HN	AT 7	TP 3W6+7	
GS 7	AuP 100	MR 12	GW 12 Wundschwelle 10

Das veränderte Obsorbeum

A – Lager I

Der Lagerraum sieht auf den ersten Blick noch genauso aus wie am vergangenen Abend. Schnell dürfte den Abenteurern jedoch die Schräglage auffallen, in der sich das Obsorbeum offenbar befindet. Außerdem wird Abenteurern mit hohem Wert in Intuition oder magischen Fähigkeiten auffallen, dass eine übermächtige Aura das Obsorbeum beherrscht. Diese Aura kann in die Äußere Domäne Galkuzul eingeordnet werden.

B – Veränderter Korridor

Beim Öffnen der Tür zum Korridor schlägt den Abenteurern ein furchtbarer Gestank nach fauligen Fisch und brackigem Wasser entgegen. Die Lampen sind aus und es herrscht feuchte Dunkelheit. Rechter Hand ist eine Art dicker Fangarm oder Rüssel aus der Kammer der Arcanobionik gebrochen und weiter in den Fütterungsraum gerutscht. An dieser lebenden, mit Schuppen bedeckten Wand führt kein Weg vorbei.

C – Lager II

Die Tür des zweiten Lagers ist aus den Angeln gerissen worden. Im Raum scheinen die Kisten und Fässer durch die Schräglage und die Erschütterungen verrutscht zu sein. Jedoch sind keine der Behälter zu Bruch gegangen.

Dass die Kisten noch ganz sind, hindert natürlich niemanden daran, sie aufzubrechen. Falls Bedarf an grundlegenden Ausrüstungsgegenständen wie Lampen nebst Öl, Seilen oder Proviant besteht, können die Abenteurer hier fündig werden.

D – Veränderter Sortierraum

Gegenüber des ehemaligen Sortierraums wurde die Wand der Arcanobionikkammer von einem weiteren der absonderlichen Tentakel durchbrochen, allerdings hat er hier weitaus schwerere Schäden angerichtet. Außerdem hat er sich mit dem Rohr verbunden, aus dem bis gestern noch der heraufgepumpte Schlamm strömte. Das Tentakel erweitert sich rhythmisch und zieht sich zusammen, als würde es im Inneren etwas befördern. Der hintere Teil des Raums liegt bereits so tief, dass dort das Wasser steht. Es ist aber möglich, an dem Tentakel vorbeizugelenken, wenn man die hintere Tür von Trümmern befreit und anschließend durch das etwa hüfttiefe Wasser waten. Jedoch hat den Raum unterdessen eine über anderthalb Schritt lange, schwarze Muräne besetzt. Sie lauert unter dem Fangarm und greift alles an, was in ihre Nähe kommt.

Kampfwerte der Muräne

INI 10+1W6	PA 3	LeP 15	RS 0
Biss: DK H	AT 12	TP 1W6+1(+Gift)*	
GS 8	AuP 18	MR 5/7	GW 7 Wundschwelle 6

*Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Muräne zum Tragen (auch mehrfach): Stufe 2; Wirkung: 2W6 SP, Beginn: sofort, Dauer: 1SP pro KR bis Wirkung vollständig

Beute: 3 Rationen Fleisch (bei gelungener *Kochen*-Probe +4, ansonsten Giftwirkung bei Verzehr wie bei Biss)

Besondere KampfregeIn: Gelände (Wasser), Hinterhalt (8), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

E – Reste der Brücke zum Sklavenausleger

Der Sklavenausleger wurde von dem ebenfalls veränderten Saugrüssel des Obsorbeums abgerissen und zurück blieb nur verbogener Stahl und gesplittertes Holz. Was aus den Sklaven geworden ist, lässt sich nicht herausfinden. Da sie jedoch



nicht mehr auf dem Obsorbeum sind, geht es ihnen vermutlich besser als den Abenteurern.

Von der zerstörten Brücke aus haben die Abenteurer die Möglichkeit, einen Blick ins Meer zu werfen. Dabei sollte auffallen, dass sich eine größere Menge Haie, Rochen, Kraken und Quallen verschiedenster Arten und Größen im Wasser befinden. Unter all diesen Tieren kann man in größerer Tiefe jedoch auch immer wieder die Bewegungen eines enormen länglichen Schemens ausmachen. Weisen Sie insbesondere Abenteurer, die beabsichtigen, von hier aus ins Wasser zu gehen, darauf hin, dass dies äußerst waghalsig wäre, und verlangen Sie erschwerte Mut-Proben.

F – Überflutete Messe

Noch vor dem Betreten der Messe fällt den Abenteurern auf, dass der Zugang zum Befehlsstand von der gleichen lebenden Substanz überwuchert ist, aus denen auch die Tentakel bestanden, denen die Abenteurer bereits begegnet sind. Als nächstes sehen sie, dass die Messe ebenfalls überschwemmt ist. Die Stühle und alle anderen beweglichen Objekte sind in einer Ecke zusammengedrückt und blockieren den Zugang zu den Räumen der Optimatin. Die Abenteurer sollten sich einen Moment im Raum umsehen können, bevor drei Argeniten, die zugleich Kultisten der Charypta sind, bewaffnet aus der Kombüse stürmen und ohne Vorwarnung angreifen.

Charypta-Kultisten

Serovermesser: INI 10+1W6	AT 14	PA 9	TP 1W6+4
LeP 30	RS 1	AuP 30	MR 4
GS 8		Wundschwelle 7	

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

G – Überflutetes Labor der Optimatin

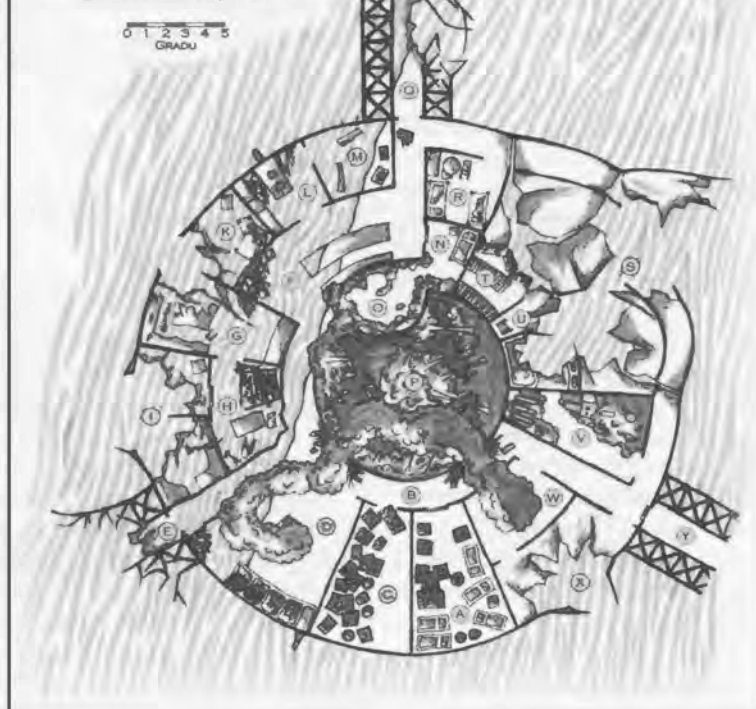
Das Labor ist komplett überflutet und zerstört. Nichts ist von den Aufbauten der Optimatin übrig und kaum eines ihrer Erzeugnisse ist noch zu gebrauchen. Die Flasche mit der 'Knochensäure' ist jedoch noch heil.

H – Überfluteter Arbeitsraum der Optimatin

Hier ist die Zerstörung besonders offensichtlich. Das Wasser steht auch hier hüfthoch und hat alles bis auf den Schreibtisch unter sich verschwinden lassen. Sogar das Regal ist umgestürzt und bildet eine Stolperfalle. Die Schriftstücke und die meisten anderen Dinge im Raum sind nicht mehr zu gebrauchen. Das

Legat des Quezanag sin Charybalis ist jedoch unversehrt, kann aber immer noch nicht geöffnet werden. Der Raum hält aber auch eine unterseeische Gefahr in Form einer großen Wasserspinne bereit, die unter dem Schreibtisch auf Beute lauert. Dieses Tier ist etwa einen Schritt groß und besitzt einen glänzenden dunkelblauen Chitinpanzer. Um unter Wasser atmen zu können, führt sie einen aus Seide gesponnenen, luftgefüllten Beutel mit sich.

DAS VERÄNDERTE OBSORBEUM



Wasserspinne

INI 8+2W6 **PA 5**
LeP 20 **RS 2**
Biss: DK H **AT 10**
TP 1W6+2(+Gift)*
GS 5 **AuP 20** **MR 9/8** **GW 5**
Wundschwelle 6
Beute: Gift (2 Au)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (6)
 *Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Spinne zum Tragen (einmalig): Stufe 3; Wirkung: 3x 1W6 SP / 1W6 SP; Beginn: sofort, Dauer: Der Schaden entsteht in der ersten, dritten und fünften KR nach dem Biss.

I – Trümmer des Schlafraums und des Bads der Optimatin

Von diesen beiden Räumen ist beinahe nichts mehr übrig. Auch Wertgegenstände sind hier nicht zu finden. Im

hintersten Teil hält sich jedoch Aislyniobe in ihrer Toilette versteckt. Sie ist völlig verstört und weiß auch nicht, was genau geschehen ist. Sie wiederholt nur immer wieder, dass das, was mit dem Obsorbeum passiert ist, gar nicht möglich ist. Allerdings ist sie kooperativ und wird die Abenteurer unterstützen, so gut sie kann.

K – Reste des Quartiers der Diener

Ein verwüsteter Raum ohne Besonderheiten.

L – Überflutete Kombüse

In der Kombüse haben sich viele der Dinge angesammelt, die nach Beginn der Überschwemmung durch die Räume trieben. Zusammen mit den Essensresten hat sich hier in kürzester Zeit ein widerlicher Haufen gebildet, der bereits zahlreiche Krebse und Fische angelockt hat. Eine Gefahr geht von diesem Raum aber nicht aus.

M – Schrein der Charypta

Im ehemaligen Vorratsraum hat Sardios einen Schrein eingerichtet. Auf einer Kiste steht eine Statuette, die seine gefallene Gottheit darstellen soll. Sardios selbst befindet sich auch hier. Er trägt die Kultweste und den Meeresdolch und ist kampfbereit. In einer Truhe neben der Statuette befinden sich die fehlenden Seiten des *Legats des Quezanag sin Charybalis*. Auf diesen finden sich



Informationen über das verloren gegangene Wasserspiel Charyptas. die Abenteurer können dadurch erfahren, dass das Artefakt in der Stachelsee verloren ging, und dann eigene Vermutungen anstellen, was an Bord passiert ist.

Sardios

Meeresdolch: INI 12+1W6 AT 14 PA 6 TP 1W6+5

LeP 30 RS 1 AuP 30 MR 4 GS 8 Wundschwelle 7

Besonderheiten: Sardios verfügt als erfahrener Kultist über einige Fähigkeiten, die Charypta ihm verliehen hat. Welche Fähigkeiten dies genau sind, bleibt Meisterentscheid.

N – Quartier des Mechanopathen mit Zugang zum Befehlsstand
Das einzige Bedeutsame in diesem Raum ist der Zugang zum Befehlsstand, der sich hier aufgetan hat.

O – Befehlsstand auf dem veränderten Obsorbeum

Hier hat sich auf den ersten Blick wenig verändert. Beim näheren Hinsehen fällt aber auf, dass sich überall schuppige Tentakel gebildet haben, die nach Eindringlingen greifen. Außerdem herrscht ein furchtbar fischiger Gestank in dem kleinen Raum. In der Nische, in der sich eigentlich der Mechanopath befinden sollte, kann man die Reste von Ofor erkennen, der von der außer Kontrolle geratenen Arcanobionik zur Hälfte in eine glubschäugige schuppige Meereskreatur verwandelt wurde und offensichtlich tot ist. Anscheinend hat er versucht, seine Gabe zu nutzen, um die Veränderung des Obsorbeums aufzuhalten, und kam dabei ums Leben. Sein Anblick führt dazu, dass die Optimatin einen Zusammenbruch erleidet, sofern sie anwesend ist.

P – Kammer der veränderten Arcanobionik

Durch ein Fenster können die Abenteurer aus dem Befehlsstand in diese Kammer sehen. Im Inneren hat sich eine bläuliche Blase gebildet, in der sich ein Gegenstand befindet. Um diesen zu erreichen, muss aber erst die Optrilithscheibe durchbrochen werden und dann die Blase erreicht werden. Die Arcanobionik wird sich durch das Ausbilden von Tentakeln gegen das Eindringen von Fremdkörpern wehren und in heftige Bewegungen verfallen. Gelingt es einem Abenteurer trotzdem, die Blase zu erreichen und zu öffnen, wird er mit stinkender Flüssigkeit bespritzt, die dazu führt, dass sich Fischschuppen an allen ungeschützten Körperstellen bilden. In der Blase befindet sich das Objekt, das für die Veränderungen auf dem Obsorbeum verantwortlich ist.

Charyptas Wasserspiel ist ein aus Charyptium (Krakensilber) hergestellter Talisman der Charypta-Kirche. Es besteht aus einem grob kegelförmigen Hauptteil, um den eine spiralförmige Rinne läuft, und einer Schale an der Basis der Skulptur. Durch die spezielle Macht des Artefakts läuft Wasser aus der Schale vom unteren Ende der Spirale nach oben. An der Spitze des Kegels sitzt ein Wasserspeier in Form einer Seeschlange, aus dem das Wasser sodann in einer Fontäne zurück in die Schale spritzt. Dem Wasser werden besondere Eigenschaften zugeschrieben. So soll es angeblich zur Weihe von Heiligtümern der Charypta benutzt worden sein. Auch wurden Priestern der Charypta einige Schlucke des durch das Wasserspiel gelaufenen Wassers zu trinken gegeben.

Q – Überfluteter Verteidigungsausleger (nicht auf der Karte)

Vom Verteidigungsausleger ragt nur noch der Wachturm aus dem Wasser. Hier halten drei der Argeniten sowie die Vesaidienerin Sarela die Stellung. Durch einen Tauchgang kann aus dem Lagerraum im unteren Bereich des Auslegers eine der Tonnen mit Brandöl geborgen werden.



R – Quartier der Offiziere

Diesem Raum fehlt die Tür und die Einrichtung ist verrutscht. Ansonsten ist er aber unverändert.

S – Zerstörter Teil des Obsorbeums

Dieser Bereich ist besonders schwer beschädigt. Nur noch lose zusammenhängende Trümmerstücke bilden einen unsicheren Weg, über den sich die Abenteurer vorwärts bewegen können. Um auf die andere Seite zu gelangen, sind jedoch mindestens drei Proben auf *Körperbeherrschung* erforderlich. Ein Sturz ins Wasser hätte zur Folge, dass der Betroffene von den im Wasser unter dem Obsorbeum jagenden Streifenhaien angegriffen wird. Außerdem ist hier die Gefahr einer Attacke des Saugrüssels sehr wahrscheinlich.

Streifenhai

INI 13+1W6 PA 4 LeP 50 RS 1

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+4

GS 13 AuP 35 MR 5/8 GW 11 Wundschwelle 7

Beute: 140 Rationen Fleisch, Tran (70 Ag)

Besondere Kampfgeln: Gelände (Wasser), Verbeißen



T – Zerstörte Waffenkammer

Die Waffenkammer ist ebenfalls schwer in Mitleidenschaft gezogen worden und nicht mehr verschlossen. Im Inneren befindet sich neben einigen noch brauchbaren Waffen auch Pythelius. Er hat sich hier versteckt, nachdem sich während der ersten Verwirrung einige Kämpfer seiner Truppe als Kultisten entpuppt haben und ihre früheren Kameraden angriffen und töteten. Der Hektagu der Argeniten konnte als Einziger entkommen. Seitdem hockt er hier in einer Ecke und steht unter Schock.

U – Treppe auf das Oberfläche

Die Oberfläche ist stark zerstört und auch äußerst gefährlich. Fast keine der Aufbauten sind noch übrig und überall liegen Trümmer herum. Auch hier ist ein Angriff des Saugrüssels wahrscheinlich.

V – Veränderter Heizungsraum

Die Heizungsanlage ist von Tentakeln und anderem Gewebe überwuchert worden, scheint aber noch zu arbeiten. Ein Ausfall der Maschine würde die Arcanobionik für kurze Zeit beeinträchtigen, auf lange Sicht schadet es jedoch nicht.

W – Veränderter Fütterungsraum

Der dicke Tentakel, der aus dem Sortierraum kommt, mündet genau in das Maul der Arcanobionik. Offenbar frisst die Anlage unterdessen die Dinge, die sie einsaugt.

X – Zerstörtes Futterlager

Das Futterlager ist völlig zerstört und ausgeräumt.

Y – Hafenausleger

Auf dem Weg zum Hafenausleger wird die Gruppe zwangsläufig vom Saugrüssel angegriffen. Dieser Kampf sollte den Höhepunkt des Abenteuers darstellen und entsprechend geschildert werden. Zur Steigerung der Dramatik können dabei auch einige der Geretteten vom Saugrüssel gefressen werden oder ins haiverseuchte Meer stürzen. Für unerwartete Hilfe sorgen dabei zwei Argeniten, die sich zum Hafenausleger retten konnten. Es sollte den Abenteuern schließlich gelingen, die Anlegestelle zu erreichen. Trotzdem wird durch den Kampf, der weitere Beschädigungen des Obsorbeums zur Folge hat, die gesamte Anlage anfangen zu sinken. Glückli-

cherweise taucht, kurz bevor auch der Hafenausleger im Meer versinkt, das Versorgungsboot oder ein anderes Wassergefährte auf, um die Abenteurer zu retten.

Mögliche Ziele

Die Abenteurer haben an Bord des veränderten Obsorbeums viele verschiedene Handlungsmöglichkeiten. Deshalb ist die Lage, in der sich die Gruppe und das Obsorbeum gegen Ende des Abenteuers befinden, nur schwer vorhersagbar. Trotzdem hier eine Handvoll Vorschläge:

Flucht vom Obsorbeum

Die Abenteurer können vom Obsorbeum fliehen. Ob sie dazu das zurückkehrende Versorgungsboot, ein selbstgebautes Floß oder etwas anderes benutzen, ist dabei unerheblich. Natürlich kann die Anlage auch schwimmend verlassen werden. Das ist zwar sehr gefährlich, aber auch eine wahre Herausforderung.

Rettung der Besatzung

Auf der Flucht vom Obsorbeum können die Abenteurer eine Reihe von Besatzungsmitgliedern retten. Um diese jedoch sicher an Land zu bringen, ist in jedem Fall ein Boot oder etwas Vergleichbares erforderlich. Kein Besatzungsmitglied kann sich schwimmend retten.

Bergung der Artefakte

Durch einen gewagten Vorstoß ins Innere der Arcanobionik können die Abenteurer in den Besitz von Charyptas Wasserspiel gelangen. Im Gegensatz dazu ist der Fund des *Legats von Quezanag sin Charybalis* deutlich wahrscheinlicher. Beides ist zwar nicht zur Lösung des Abenteuers erforderlich, wenn die Abenteurer in den Besitz dieser Gegenstände kommen, sollten sie dafür aber auf irgendeine Weise belohnt werden.

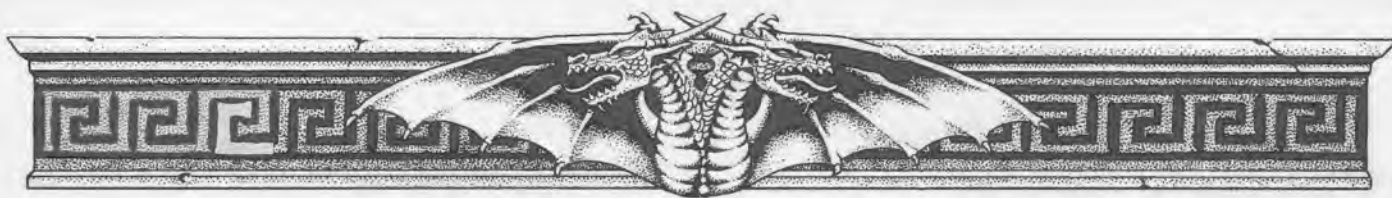
Angriff auf das Obsorbeum

Besonders aggressive Abenteurer können auch versuchen, das Obsorbeum selbst zu töten oder zumindest zu verletzen. Die Möglichkeiten reichen dabei von Brandöl über Sabotage bis hin zu Waffengewalt und Zauberei.

Das Ende

Die Abenteurer haben sich für das Überleben der Gefahren auf dem Obsorbeum 100 AP verdient. Außerdem werden sich alle Geretteten äußerst dankbar zeigen. Ob die Abenteurer jedoch noch bezahlt

oder auf andere Art materiell entlohnt werden, ist Meisterentscheid. Gleiches gilt für eventuelle Spezielle Erfahrungen, die abhängig von den tatsächlich durchlebten Herausforderungen sind.



Nachtblaue Untiefen

von Jochen Willmann und Christian Gaertner

Ein Abenteuer in Myranor für den Meister und 3 bis 5 Abenteuerer mit mittlerer Erfahrung.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Abenteuerer werden in Daranel von *Simelius e Phorsina*, einem Alchimisten, beauftragt, seinen Neffen *Cornelius* auf eine der verborgenen, abishantischen Tanginseln zu begleiten, um dort für ein Experiment wichtige Materialien zu erstehen. Zu diesem Zwecke werden sie im Hafen an den Abishai *Nibolrus*, den Nauarchen der *Schwarzen Krake*, verwiesen, der sie zur Insel bringen soll.

Am nächsten Morgen geht es mit einem Abishai-Schaufelkatamaran aufs offene Meer hinaus. Nicht nur der ständige Nebel, sondern auch die rüde Behandlung durch die Abishai machen die Reise zum Albtraum. Die meiste Zeit müssen die Abenteuerer unter Deck verbringen, und selbst als an einer großen Tanginsel am Abend des ersten Tages angelegt wird, dürfen sie ihr Quartier im Rumpf des Schiffes nicht verlassen.

Am dritten Tag der Reise gerät das Schiff in einen Sturm, doch durch die guten nautischen Fähigkeiten der Abishai erleidet der Katamaran nur leichte Schäden. Nach vier Tagen erreichen die Abenteuerer nun endlich das ersehnte Eiland. Doch ihnen wird schnell klar, dass sich hier etwas Schreckliches zugetragen hat. Die Bewohner des Eilands wurden vor zwei Tagen von Mholuren angegriffen. Und da die Molchwesen eine Seeschlange unter ihrer Kontrolle haben, konnten sie alle Schiffe zerstören. Zudem fehlt von neun der Abishai jede Spur. Noch während man den Handel mit den Abenteuerern tätigt, wird die Insel von einem erneuten Überfall der Mholuren erschüttert. Dabei wird *Cornelius* von den Molchwesen entführt. Außerdem beschädigen die Attacken der Seeschlange dabei die *Schwarze Krake* so schwer, dass an eine Rückfahrt in den nächsten Tagen nicht zu denken ist.

Doch die Abenteuerer haben Glück im Unglück: Eine Gruppe *Risso* kommt auf die Insel und bietet ihre Hilfe an. Als Gegenleistung bitten sie die Abenteuerer, ihnen im Konflikt gegen die Mholuren zu helfen, denn ein heiliges Artefakt der *Karribd* wurde gestohlen.

Der *Biagha* der Siedlung konnte in einem Fischschwarm-Orakel lesen, dass nur mit den Landatmern zusammen die Göttin besänf-

tigt werden kann. Da sich der Jahrtausende währende Konflikt mit den Mholuren aber tief unter der Wasseroberfläche des Meeres der Schwimmenden Inseln abspielt, erhalten die Abenteuerer durch die Magie des *Biaghas* die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Die *Risso* führen ihre neuen Gäste zunächst in ihre Siedlung. Nach einigen Vorbereitungen schwimmen die Abenteuerer zu einem erloschenen Unterwasservulkan, in dem die Mholuren ein blutiges Beschwörungsritual durchführen wollen. Durch ein Ablenkungsmanöver der *Risso* gelingt es den Abenteuerern, das Artefakt zu bergen und *Cornelius* zu retten.

Aus Dankbarkeit helfen die *Risso* den Abenteuerern, rechtzeitig ans Festland zu gelangen.

Welche Abenteuerer dürfen mit?

An diesem Abenteuer können alle Rassen, Kulturen und Professionen aus dem Myranor-Hardcover teilnehmen, wobei Charaktere mit dem Nachteil *Meeresangst* und *Ashariel* (die immer eine *Unfähigkeit Schwimmen* besitzen) sich in die vorwiegend auf und unter dem Meer spielende Handlung schlecht einbauen lassen.

Befindet sich ein *Optimat* in der Gruppe, wird dieser von den Abishai auf dem Schiff noch schlechter als der Rest der Gruppe behandelt, um zu zeigen, dass die Piraten eine offene Feindschaft mit dem Imperium hegen.

Mit einem *Risso* im Team hat die Gruppe natürlich das große Los gezogen, denn dieser Charakter findet sich nicht nur unter Wasser bestens zurecht, sondern beherrscht auch das *Rissoal*, die Sprache der *Risso*, was mitunter auf der Tanginsel und in der *Rissosiedlung* von Vorteil sein kann. Nur für den Handlungsablauf im Krater müssen Sie für einen *Risso* einen parallelen Plot gestalten, da dieser das Grab der Ahnen nicht betreten darf. So können Sie ihn die Organisation und Führung des *rissoischen* Ablenkungsmanövers durchführen lassen.

Daranel – Freistadt an der Rusiarmündung

Warum sich Ihre Abenteuerer in Daranel befinden, ist Ihnen, werter Meister, überlassen. Sie sollten sich aber nicht auf der schnellen Durchreise befinden oder an einem zeitlich begrenzten Auftrag arbeiten. Die Handlung des Abenteuers kann aber problemlos als

Zwischenabenteuer eingebaut werden, da sich die Abenteuerer am Ende des Abenteuers wieder in Daranel befinden. So müssen Sie nur beachten, dass für dieses Abenteuer etwa zwei Wochen (knapp zwanzig Tage) Zeit einzurechnen sind.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichtes Gedränge erfüllt den Hafen. Säckeweise werden die Waren aus den Schiffsrümpfen gehievt. Dutzende von Karren stehen schon bereit, um die Handelsgüter zu den Lagerhäusern zu transportieren. Der Hafen wirkt allein durch die Anwesenheit der Schauer- und Seeleute eng und dicht gedrängt. Und trotzdem befinden sich bei jedem Schiff auch noch die Söldlinge der verschiedenen Handelshäuser, die mit wachsamen Augen darauf achten, dass keine Uncia der Ware abhanden kommt.

Das am Westufer des Meeres der Schwimmenden Inseln gelegene Daranel stellt einen Schmelztiegel der Kulturen dar. Wohl nirgendwo, so will es scheinen, findet man eine größere Anzahl von zwielichtigen Gestalten, Glücksrittern, Schmugglern, reichen Kaufleuten und leichten Mädchen und Knaben – und auch die berühmten Abishai-Piraten.

Mit seinen 40.000 Einwohnern wirkt es auf den ersten Blick eher unscheinbar, wenn man es mit manchen myranischen Metropolen vergleicht. Und doch zieht es fast jeden großen Handelsherren einmal in seinem Leben hierher, denn es heißt, man könne hier fast alle Güter des tropischen Myranors erwerben.

Der größte Teil der Stadt befindet sich am Nordufer des Rusiar. Nach Einfahrt in die Flussmündung fährt man als erstes am ehemaligen imperialen Kriegshafen vorbei; dieses recht kleine Hafenbecken steht heute nur den Schiffen des Hauses Rhidaman und deren Verbündeten offen.

Weiter flussaufwärts erreicht man die zwei großen Handelshäfen, deren Becken ebenfalls auf der Nordseite des Flusses liegen. Dort ankern Handelsschiffe aus aller Herren Länder, ob abishantischer Schaufelkatamaran oder nequanischer Demergator.

Schon von weitem bietet sich dem Reisenden ein eher abweisender Eindruck, der jeden erfahrenen Abenteurer die Machira lockern und die Bela gespannt halten lässt. In den Gassen trifft man auf die Söldnertruppen der verschiedenen Machthaber der Stadt, deren Willkür der einfache Bürger täglich ausgesetzt ist.

Am südlichen Ufer des Rusiar befinden sich nur ein kleiner Flusshafen und einige Fährstationen. Als der Flusshafen auf dieser Seite ebenfalls zum Seehafen ausgebaut werden sollte, stießen die Architekten auf hartes Gestein, so dass es am Südufer bei ein paar Stegen für die flachen Flusskähne blieb.

Seitdem bildet dieses Gestein einen natürlichen Damm. Denn etwa einhundert Schritt weiter südlich senkt sich der Grund um einige Schritt ab und bildet auf mehrere Millia eine natürliche Senke, in der sich die verarmte Unterstadt befindet. Dieser Teil Daranels wird geprägt durch Manufakturen, in deren Hallen viele Waren zum weiteren Verkauf veredelt werden, und die Hütten der Sklaven und Tagelöhner.

Oft liegt die Unterstadt in den Morgenstunden unter dichtem Nebel verborgen. Nur an manchen Tagen, wenn die heißen Winde der Savanne nachlassen, legt sich ein Dunstschleier über ganz Daranel. Nebel aus den im Süden angrenzenden Mangrovensümpfen und vom Meer, vermischt mit den Dämpfen der Manufakturen des Gerberviertels und den Garküchen der Unterstadt, zieht dabei in die reichen Palastviertel.

Obwohl die Unterstadt im Süden als Armenviertel Daranels zu sehen ist, gibt es eine Attraktion, die selbst von den Reichen der Stadt gelegentlich aufgesucht wird: Vor etlichen

Jahren wurde ein Teil der heutigen Unterstadt von einem verheerenden Hochwasser heimgesucht. Die Wassermassen bahnten sich unaufhaltsam einen Weg in den Kern der Unterstadt und hinterließen bei ihrem Abfließen einen kreisrunden Binnensee inmitten der Behausungen der Daranelis. Gespeist durch die Quelle des ehemaligen Marktbrunnens, dient der überflutete alte Marktplatz heute als Unterwasser-Arena.

In der 'Arena Nautica' wird dem Kampfvergnügen gefrönt. So werden hier Hammerhaie auf Loualil gehetzt und freie Risso-Krieger metzeln gefangene Mholuren nieder. Mittlerweile haben sich zahlreiche konkurrierende Wettstuben rund um den überfluteten Marktplatz angesiedelt, die nichts anderes tun, als neue Kombattanten anzuwerben und die Einsätze in die Höhe zu treiben und zu verwalten.

Heimlicher Anführer dieser zwielichtigen Institution ist der Pristide *Gro-Ul-Dag*, der sich als Herr der Arena sieht und mit seinen Horden amphibischer und abishantischer Söldner seinen Machtanspruch geltend macht.

Das eigentliche Leben in Daranel spielt sich aber im Hafen und dem zum Basar umgebauten 'Neuen' Trodinarpalast ab. Hier findet man alles, ob Ware oder Vergnügen. Nordöstlich des 'brünstigen Seeteufels', unweit des 'neuen Trodinarpalastes', erstreckt sich eine breite Prachtstraße gen Norden. Folgt man dieser, so kommt man zuerst auf die Mercatia Maxima, einem achteckigen, von Säulen umringten Platz. Der weitere Weg führt an der alten Akropolis vorbei sowie zum Theater und der Arena. Sogar eine große Therme findet der Reisende auf seinem Weg durch die Stadt. Angesichts dieser imposanten Bauwerke verwundert es nicht, dass es sich die wenigsten Honoraten haben nehmen lassen, ihre Paläste an der Prachtstraße zu errichten.

Die Schenke Zum goldenen Fass

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch wurde gesagt, in der Schenke *Zum goldenen Fass* könne man gemütlich den Abend verbringen und auch manches Vergnügen finden. So habt ihr euch am frühen Abend in die schon gut besuchte Kneipe begeben. Wahrscheinlich liegt es weniger am Schankwirt, einem hutzigen Neristu, dass sich Kneipschlägereien in dieser Hafenschenke in Grenzen halten, als an seinem auffälligsten Angestellten: Denn hinter der Theke steht ein stattlicher Leonir, dessen linkes Auge von einer schwarzen Augenklappe verdeckt wird.

An einem kleinen Holztisch mit mehreren Schemeln findet ihr noch einen Platz.

Die Schenke *Zum goldenen Fass* befindet sich im nördlichen Teil des Handelshafens – ein stark frequentiertes Lokal, in dem auch ein gut gehendes Freudenhaus beheimatet ist. Das Kellergewölbe eines alten Speicherhauses wurde vor Jahren vom Neristu *Zhachisu* erstanden und zu einer Schenke umgebaut, in der er auch gleichzeitig als Barman fungiert. So ist es nicht verwunderlich, dass das *Goldene Fass* von der kreisrunden, gläsernen und durch das leuchtende Gestein Gwen-Petryl erhellten Theke dominiert wird, an der der Wirt Nacht für Nacht seine Arbeit verrichtet und es versteht, mit seinen vier Händen in rasantem Tempo für seine Gäste Getränke aus aller Herren Länder anzumischen.



Der alte Kriegsveteran *Chaogruudrraa*, der leonische Aufpasser (und Mitbesitzer), sorgt persönlich für die nötige Ordnung – hier kann man in Ruhe seinen Wein trinken. Wegen der vielen Fleischgerichte ist das *Goldene Fass* nicht nur bei den Feliden-Rassen, sondern auch bei Reisenden und Händlern beliebt.

Im hinteren Bereich der Taverne sorgt der Loualil *Sunouil* in einem kunstvoll gestalteten, weißen, mit Wasser gespeisten Marmorbecken mit seinem virtuellen Glasorgel- und gelegentlichem Harfenspiel für weitere kurzweilige Unterhaltung der Besucher. Ein leise vor sich hin plätschernder kleiner Springbrunnen über seinem Haupt sorgt nicht nur für die Erfrischung des Meerwesens, sondern unterstreicht jeden Ton, den *Sunouil* seinen Instrumenten entlockt.

In den Seitenwänden des Raumes sind jeweils vier Nischen für die Herren und Damen der raianischen Zunft eingelassen. Stilvoll eingerichtet, mit den besten Seidenkissen und Teppichen ganz Myranors werden hier zu Wasserpeife und kandierte Früchten alle sinnlichen Wünsche erfüllt (behauptet jedenfalls *Chaogruudrraa*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach den schwülen und heißen Stunden in den Gassen der Stadt seid ihr froh, einen solch angenehmen Ort gefunden zu haben. Die Mauern des Kellergewölbes verströmen eine angenehme Kühle. Zwar werden die Tische im Schankraum nur durch ein paar Öllampen erhellt, doch nach kurzer Zeit haben sich eure Augen daran gewöhnt.

Die Abenteurer sehen, wie ein Straßenjunge, der unter dem Arm ein Bündel Pergamente trägt, die Schenke betritt. Er begibt sich zielstrebig zu einer Säule des Gewölbes und versucht, eines der Pergamente dort mit Hilfe eines Holznagels und eines Steines zu

befestigen. Angesichts der Tatsache, dass die Säule aus Stein ist, ein sinnloses Unterfangen. Nach kurzer Zeit wirft er fluchend den Stein zur Seite. Daraufhin können die Abenteurer beobachten, wie der Junge von Tisch zu Tisch geht und auf jeden ein Stück Pergament legt. Nachdem er alle Zettel verteilt hat, schlendert er fröhlich pfeifend zur Tür.

Tarin, der Straßenjunge, wurde vom Alchimisten *Simelius* beauftragt, in jeder Taverne ein Pergament anzubringen. Dem unsteten Jungen wurde aber bereits hier in der ersten Taverne der Auftrag zu öde, woraufhin er beschloss, sich sogleich aller Papiere zu entledigen.

Da aber mehr Tische im *Goldenen Fass* stehen, als Pergamente vorhanden sind, müssen Sie selbst, werter Spielleiter, entscheiden, ob *Tarin* auch am Tisch der Abenteurer vorbei gekommen ist.

Folgender Text steht auf den Schriftstücken:

*Suche zuverlässige, erfahrene
Männer und Frauen für
Handelsreise, die sich auch
auf schwankenden Planken sicher
bewegen können.*

*Dauer des Unternehmens:
etwa eine None. Angemessene
Entlohnung (3 Aureal pro None).*

*Bei Interesse an
Simelius e Phorsinn
in der Dattelgasse wenden!*

Der Alchimist

Dattelgassen gibt es in Daranel gleich zwei, die eine in der Nähe des Theaters, die andere in der Unterstadt. Die meisten Bürger der Stadt werden die Abenteurer zum Theater schicken. Doch hier findet sich kein Bewohner mit dem Namen *Simelius e Phorsina*.

Fündig werden die Abenteurer in der Unterstadt, nahe dem Binnenhafen. Die schmale, von baufälligen, drei Stockwerken hohen Häusern gesäumte Gasse schlängelt sich direkt vom Hafen gen Süden. Hier gibt es neben billigen Schenken und Bordellen auch den ein oder anderen Krämer und Alchimisten. Anwohner können den Abenteuern ohne Probleme sagen, wo sich der Gesuchte befindet. Er besitzt ein Alchimielabor mit Verkaufsladen hier in der Straße, zu erkennen an dem grüspanigen Kupferschild über dem Eingang, dessen Abbildung eine Retorte und eine Phiole zeigt.



Der Auftrag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schimmelige, stark nach alten Fischresten stinkende Verkaufsraum hat schon bessere Tage gesehen. Im Hintergrund erkennt ihr im schummrigen Licht, das von draußen durch die mit Wachspapier überzogenen, zerschlissenen Fensterrahmen hereinfällt, mehrere hohe, aus wurmstichigem Holz zusammengezimmerter Regale. Trübe, zum Teil verklebte Reagenzgläser mit nur zu erahnendem Inhalt reihen sich an mit Konservierungsflüssigkeit gefüllte kleine und große Einmachgläser. Gliedmaßen verschiedenster Spezies oder auch ganze Torsi kleiner, verwachsener Kreaturen dümpeln darin herum. Destillierapparaturen aus verwundenen Röhrchen, Zangen, Löffel und Spatel sowie ein akribisch aufgereihtes und frisch gesäubert wirkendes Sezierbesteck liegen arbeitsbereit auf einem klebrig glitzernden Beistelltisch. Ein beißender Geruch steigt aus einem Holzeimer neben dem Tresen auf, in dem sich bei näherer Betrachtung frische Haiköpfe befinden. In Leder gebundene, abgegriffene Folianten über Flora und Fauna der Region der Schwimmenden Inseln stapeln sich aufgeschlagen auf einem Schemel nahe des Arbeitsbereichs des Alchimisten. Überall dampft und blubbert es. Zwischen Retorten und Tiegeln tritt mit schwerem Schritt eine Gestalt aus dem schattigen Hintergrund des Ladens.

Bei dieser Person handelt es sich selbstverständlich um Simelius e Phorsina (Beschreibung siehe Seite 29) höchstselbst, der im hinteren Bereich des Labors mit der Vorbereitung seiner neuen Versuchsreihe beschäftigt war. Diese kann er aber erst nach Erhalt der Gichtwurmzähne zum nächsten Vollmond (etwa in zwei Nonen) vollenden. Nachdem er den Begehr der Abenteurer erfragt hat und feststellen kann, dass diese wegen seines Aushangs zu ihm kommen, wird der anfangs etwas mürrisch wirkende Alchimist zusehends freundlicher.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Da die Herrschaften Interesse an meinem Aushang zeigen, will ich ihnen mehr über diese Handelsreise berichten.” Er hält kurz inne und mustert euch. “Ich konnte von einer Gruppe Abishai-Piraten erfahren, dass sie im Besitz eines Handelsgutes sind, welches ich für ein wichtiges alchimistisches Experiment benötige. Die Abishai können mir aber erst nach den Preisverhandlungen mit ihrem Hatan sagen, wie viel mich diese Ingredienz kosten wird. Der Hatan weilt jedoch auf einer Tanginsel auf hoher See. Nun würde dies für mich bedeuten, dass ich nicht rechtzeitig mit dem Experiment fertig werde. So habe ich mich entschlossen, meinen Neffen und Lehrling Cornelius direkt zur Tanginsel zu schicken, um mit dem Hatan in Verhandlung zu treten. Ich selber kann diese Aufgabe nicht übernehmen, da mich die Vorbereitungen für mein Experiment hier binden. Und Ihr, werte Herrschaften, sollt bei der Reise auf meinen Neffen aufpassen. Zudem obliegt Euch die Aufgabe, das Handelsgut und Cornelius innerhalb der nächsten zwei Nonen sicher nach Daranel zurückzubringen.”

Simelius wird im Gegenzug, bei einer schnellen und erfolgreichen Mission, den Abenteurern eine Prämie von 10 Aural in Aussicht stellen. Die ersten vier Tage Sold erhalten die Abenteurer auf dem Schiff von Cornelius.

Die Reisegruppe wird am nächsten Morgen früh mit dem Abishai-Schaufelkatamaran *Schwarze Krake* auslaufen. Laut dem Nauarchen Nibolrus wird die Überfahrt nicht länger als vier Tage dauern. Somit müssten die Abenteurer innerhalb einer None wieder zurück sein.

Ein Schiff der Abishai

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der große Hafenkomplex ist ein solches Gewirr von Hochseeschiffen, Fischkuttern und Demergatoren, dass schon der Einheimische den Überblick verliert. Einen Schaufelkatamaran sollt ihr suchen, aber wo anfangen bei der Größe des Hafens? Zum Glück weiß Cornelius, an welchem Kai er vertäut wurde. Um euch herum preisen Händler und Fischer ihre Waren direkt vom Schiff weg an.

Nachdem ihr euch einige Zeit durch das dichte Gedränge gekämpft habt, erreicht ihr einen etwas abgelegenen Steg. Cornelius zeigt auf ein Schiff und meint: “Dies ist die ‘Schwarze Krake!’”

Mit den schwarzen Segeln und Planken wirkt die *Krake* wie ein dunkler Punkt im bunten Treiben des Hafens. Ein erster Blick zeigt, dass sich das Schiff in offensichtlich gutem Zustand befindet. Die Abenteurer werden zu Nauarch Nibolrus vorgelassen, der ihnen erklärt, dass die Abishai normalerweise

keine Passagiere befördern. Simelius konnte aber mit den richtigen finanziellen Mitteln Nibolrus von der Dringlichkeit dieses Geschäftes überzeugen. Seit jeher ist es üblich, solche speziellen Passagiere während der Überfahrt in den Rumpf des Schiffes zu sperren, damit diese nicht den geheimen Standort einer Tanginsel lokalisieren können und womöglich ans Imperium verraten. Die Abishai werden auch bei den Abenteurern und Cornelius keine Ausnahme machen. Zwar haben sie sich den Gegebenheiten stark angepasst und leben so gut es geht im Einklang mit dem Meer, doch die mannigfaltigen Herausforderungen der See erfordern auch von den Abishai Einfallsreichtum. Die Piraten sind ein hartherziges Völkergemisch, geformt über die Jahrhunderte von den Auseinandersetzungen mit dem übermächtigen Imperium und den lauenden Mholuren. Harte Männer und Frauen sind es, denen weder Gnade noch Skrupel ein Begriff ist. Als Spielleiter bietet sich Ihnen jedoch auch die Möglichkeit, die Abishai nicht nur als gefährliche Freibeuter, sondern vielmehr auch als findige Kauffahrer, Schmuggler und erbarmungslos feilschende Händler einsetzen zu können, die für eine angemessene Gegenleistung sogar ihre eigene Mutter verkaufen würden.



Die Abenteurer können nun ihre Hängematten im dunklen Rumpf des Katamarans beziehen und versuchen, sich die Zeit so kurzweilig wie möglich zu gestalten. Im Verlauf der Reise werden sie nur spärlich mit Wasser und Nahrung (Pulpellen) versorgt, was eine verminderte Regeneration (W6-1) verursacht, wenn sie keine eigenen Vorräte mitgebracht haben – doch die Abishai werden nicht erlauben, dass unter Deck ein Feuer entzündet wird.

Die Schwarze Krake

Der vor fünf Jahren erbaute Schaufelkatamaran wird seit einem Jahr von Nauarch Nibolrus geführt.

Die *Schwarze Krake* ist – typisch für einen Katamaran – mit zwei kiellosen Rümpfen versehen, die im vorderen und hinteren Drittel des Schiffes miteinander verbunden sind. Auf diesen Verbindungselementen befindet sich je ein Mast. Dieser ist mit einem schratgetakelten Segel versehen. Zudem ist der vordere Mast einen halben Schritt kleiner als der hintere.

Zwischen den Rumpfverbindungen befindet sich das Schaufelrad, das durch einen arcanomechanischen Antrieb bewegt wird. Am Bug befindet sich auf jedem Rumpf ein leichtes Torsionsgeschütz, vor neugierigen Blicken und Spritzwasser durch eine Segeltuchplane geschützt.

Die Werte der Schwarzen Krake

Schiffstyp: abishantischer Schaufelkatamaran

Schiffsname: Schwarze Krake

Takelage: II, schratgetakelt **Länge:** 24,6 Schritt

Breite: 9,4 Schritt **Breite je Rumpf:** 3,2 Schritt

Tiefgang: 1,1 Schritt

Schiffsraum: 40 q **Frachtraum:** 30 q

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 3

Geschwindigkeit:

vor dem Wind: 12 Millia/Stunde

mit rauem Wind: 16 Millia/Stunde

am Wind: 7 Millia/Stunde

Schaukel (arcanomechanisch): 4 Millia/Stunde

Besatzung: 10 erprobte Seeleute

Waffen: auf jedem Rumpf ein um 180 Grad schwenkbares leichtes Torsionsgeschütz bugwärts; TP 2W+6* (Einzelwesen); TP* 1W-5 (Rumpf); Reichweite 10/20/30/40/50; TP+ (+2/+1/0/0/-1); Laden 5 KR

Talent: Belagerungswaffen

Dieses Geschütz wird von zwei Personen bedient und kann bis zu fünf überschwere Bolzen pro Minute verschießen. Über ein Trichtermagazin ist es möglich, während des Beschusses nachzuladen (10 Aktionen). Davon unabhängig dauert das Spannen des Geschützes die genannten 5 KR.

Zusatzantrieb: arcanomechanisches Schaufelrad

Aufgewühlte See!

Wissenswertes über das Meer der Schwimmenden Inseln finden Sie im gleichnamigen Kapitel des Myranor-Buches auf Seite 70ff.

Die Überfahrt führt die Gruppe zuerst eine Schiffstagesreise östlich von Daranel auf eine große Tanginsel. Von diesem schwimmenden Eiland werden die Abenteurer aber nichts zu Gesicht bekommen, denn die Abishai halten sie die ganze Zeit im Laderaum des Schiffes gefangen. Nach einem Tag auf der Tanginsel wird die Reise gen Süden fortgesetzt.

Im Laufe des ersten Reisetages in südliche Richtung wird die See zunehmend unruhiger, bis sich ein schwerer Sturm daraus entwickelt hat. Auf Deck holt die gut eingespielte Mannschaft binnen kürzester Zeit beide Segel ein, um kurz darauf am Fockmast das kleinere Sturmsegel zu setzen. Dies und die Veränderung des Wetters können die Abenteurer in ihrer lichtlosen Unterkunft nicht sehen. Sie erkennen es nur am bedenklichen Schwanken des Schiffes. Verlangen Sie von absoluten Landratten unter den Abenteurern Proben auf *Körperbeherrschung*, um auf den Füßen zu bleiben, und *Selbstbeherrschung*, damit sie nicht seekrank werden. Während der Sturm schon etwa vier Stunden lang tobt, schickt Nibolrus einen Abishai, um nach den Passagieren zu sehen. Er kann den Abenteurern versichern, dass es sich nur um den Ausläufer des Sturmes handelt.

Nachdem er sich versichert hat, dass es den Passagieren soweit gut geht, wird er den Raum wieder verlassen, ohne hinter sich abzuschließen.

Nach etwa zehn Stunden lässt der Wind nach und der berühmte Nebel zieht wieder auf. Der nur leicht beschädigte Katamaran kann wieder unter volle Segel genommen werden, um die Reise zur Tanginsel fortzusetzen. Vier Tage nach Verlassen des daranelischen Hafens erreicht die *Schwarze Krake* ihr Ziel: den neuen Außenposten des Hauses der Verigor.

Schwimmende Insel

Dhoulskasta, die Tanginsel der Abishai

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Insel ist klein, überschaubar und macht den Anschein, als wäre sie aus angeschwemmten Trümmerteilen gesunkener Schiffe und anderem Treibgut entstanden. Basis der bizarr anmutenden schwimmenden Konstruktion ist ein stinkender Tangteppich, in dem sich offenbar vor Jahrzehnten eine gro-

ße, langsam verrottende Galeere verfangen hat. Rund um diese Relikte vergangener gescheiterter Schiffsfahrtskunst gruppieren sich sieben kleine Baracken, die aus groben, modrigen Planken zusammengehalten werden. Ein Miasma verfaulender Fischreste, modriger Algen und Meersalz auf verschwitzter Haut weht zu euch herüber.

Als das Schiff des Nauarchen Nibolrus am einzigen, halb zerfallenen und brüchigen Steg der Insel anlegt, fallen euch gleich die mannigfaltigen Beschädigungen an den Behausungen der Abishai ins Auge, die eindeutig nicht vom nächtli-



chen Sturm verursacht worden sein können, sondern eher auf kürzlich begangene Kampfhandlungen schließen lassen. Auch der dichte Algen- und Tanggrund weist Löcher und Risse auf. Vereinzelt treiben zerbrochen Holzteile, Hausrat und Kleidungsstücke in der Nähe der Insel im Wasser herum.

Vor zwei Tagen wurde die Heimatinsel der *Schwarzen Krake* von einem heftigen und blutigen Angriff der verhassten Mholuren und einer unter ihrer Kontrolle stehenden Seeschlange heimgesucht. Sie überfielen ohne Gnade und mit kaltherziger Angriffslust die Siedlung der Abishai, töteten drei der unerfahrenen Piraten, zerstörten zwei vor Anker liegende kleine, wendige Aufklärerboote und nahmen in ihren dicht geflochtenen Netzen neun Eilandbewohner mit in die feuchten Tiefen ihres Reiches. Nun finden die Abenteurer hier nur noch fünf Abishai vor.

Die kleine Tanginsel ist ein vorgelagerter Außenposten einer größeren Abishai-Flotte und war in den letzten Nonen damit beschäftigt, ihre zwielichtigen Handelsbeziehungen mit dem Festland zu festigen. Der Angriff der Molchwesen hat sie in diesem Bestreben um einiges zurückgeworfen.

All diese Informationen können Sie den Spielern durch *Dhoulška Sarn*, den Hatan der Insel, zukommen lassen. Dieser vermag auch die gesuchten Gischtwurmzähne irgendwo im morschen Bauch der alten Galeere aufzutreiben und verlangt dafür einen horrenden Preis (auf Grund der, wie er es nennt, 'schwierigen Lage seiner bescheidenen Gemeinde'). Jedoch sollte es zu weiteren schicksalhaften Ereignissen kommen, bevor Ihre Spieler den Handel abschließen können.

Schrecken der Tiefe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dumpfes Grollen, das aus den Tiefen des Meeres selbst zu dröhnen scheint, lässt die Insel erzittern. Schlagartig sind alle Verhandlungen vergessen und ihr stürmt aus der gestrandeten Galeere, gefolgt vom Nauarchen und dem Hatan. Im Licht der untergehenden Sonne bietet sich euch ein schreckliches Szenario: Der titanische Hals einer dunkelgrün geschuppten Seeschlange hat sich tropfend aus den brodelnden Fluten erhoben und ihr schwerer, drachenähnlicher Kopf pendelt bedrohlich über dem Rumpf der *Schwarzen Krake*. Gleichzeitig dringt eine Horde von mehr als zwei Dutzend albatrauthafter Meerestkreaturen, bewaffnet mit Netzen, Harpunengewehren und Fischforken, durch den dichten Tangteppich auf die verbliebenen Insel-Abishai und die Besatzung des Katamarans ein.

Mholuren

INI 10+1W6 KO 16 AT 12 PA 11 FK 18

LE 45 RS 2* GS 8 AU 50 MR 8 Wundschwelle 8

TP 1W+3 (Fischspieß) / 1W (Gebiss) / 2W+4 (Mholuren-Stachel) / 1W+2

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Finte, Gezielter Stich

*) Rüstungsschutz der Haut; Mholuren tragen keine Rüstungen.

Seeschlange

Größe: 30 Schritt Gewicht: 35 Quader

INI 10+1W6 AT 8 PA 0 LE 500

RS 3 GS 10 AU 150 MR 15 DK HNSP

GW 20 Biss: TP 1W20+12 Wundschwelle 15

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner

Das nun folgende Kampfgeschehen sollte auf die Spieler wie ein schnell und brutal geführtes Kommandounternehmen wirken. Im Zuge der Auseinandersetzungen mit den Mholuren und der ihnen untänigst gehorchenden Seeschlange wird die *Schwarze Krake* so stark beschädigt, dass sie für Tage manövrierunfähig ist. Darüber hinaus entführen die Molchwesen auch noch Cornelius, den Neffen des Alchimisten, in die nachtblauen Untiefen der See. Den Spielern sollte schnell klar werden, dass ohne den Alchimisten-Lehrling weder die Verhandlungen mit dem Hatan der Insel gelingen werden noch die glückliche Rückreise nach Daranel. Machen Sie den Spielern klar, dass sie auf der Insel festsitzen, denn ohne seetaugliches Schiff ist es nur möglich, per Ruderboot wieder ans Festland zu gelangen. Dieses Unterfangen sollten ihnen die Abishai jedoch schleunigst ausreden, da es von einer solchen Reise keine





Heimkehr zu erwarten gibt. Immer noch gebeutelt und aufgerührt von den letzten beiden Überfällen, beginnen die Piraten verblissen mit den mühseligen Aufräumarbeiten, als sich das Meer erneut in unruhigen Kreisen bedrohlich kräuselt. Im ersten Schreckmoment sollte es Ihren Spielern so erscheinen, als hätten die Mholuren noch nicht genug Blut vergossen.

Unverhoffte Hilfe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas taucht aus dem Wasser vor euch auf: ein schuppenbedeckter Kopf, aus dem zwei große fischartige Augen die Umgebung mustern. Weitere solcher Köpfe tauchen aus den Fluten auf und die überraschten Rufe der Seeräuber verraten, dass es

sich bei den Neuankömmlingen nicht um die gefürchteten Mholuren, sondern um die friedfertigen Risso'Ma i'Ti des Meeres der schwimmenden Inseln handelt.

Blau und Grün schimmern ihre Schuppenkleider im Schein der letzten Sonnenstrahlen. Mit goldenen Dreizacken bewehrt und in prachtvolle Muschelrüstungen gehüllt, entsteigen sie den Fluten. Ein gutes Dutzend der Meeresbewohner bevölkert schnell den ehemaligen Kampfschauplatz und beginnt vorsichtig, aber präzise den Einwohnern des Eilandes bei der Versorgung ihrer Verwundeten zu helfen.

Schildern Sie die Szene so detailliert wie möglich, machen Sie Ihre Spieler auf den gravierenden, optischen Unterschied der Risso zu den Mholuren, aber auch auf ihr Verhalten, aufmerksam. Ihre Hilfsbereitschaft steht in krassem Gegensatz zu Gewalt und Hass.

Risso in Not

Schon bald sollten Ihre Spieler erfahren, dass die Risso nicht nur gekommen sind, um zu helfen, sondern auch eine verzweifelte Bitte haben. Ein Schwarmorakel hat *Omiui*, dem Biagha der Rissosiedlung, verkündet, dass nur mit Hilfe der 'Landatmer' die Wiederbeschaffung ihres heiligen Artefakts Kirrischisch gelingen kann. Sollten Ihre Spieler wenig oder nichts für derlei religiöse Belange übrig haben, dann machen Sie sie einfach auf den entführten Neffen ihres Auftraggebers aufmerksam, ohne den eine Entlohnung sicherlich schwierig bis unmöglich wird.

Die Abenteurer werden als erstes natürlich argumentieren, dass sie für eine Reise unter Wasser nicht geschaffen sind. Dieses entkräftet *Omiui* mit der Feststellung, dass ihm das Orakel vor Tagen von (Zahl der Landbewohner unter den Abenteurern) 'Landatmern' prophezeit hat. Ihm war sofort klar, dass diese nur mit Hilfe seiner magischen Fähigkeiten in den Tiefen des Meeres ihre Aufgabe bewältigen können – deshalb hat er ebenso viele Amulette, die das Atmen unter Wasser ermöglichen, hergestellt.

Die Anemonenmuschel

Um eine kreisrunde, türkisblaue Muschel sind in wellenförmiger Anordnung sechs Anemonententakel angeordnet. Gehalten wird das Amulett von einem Band aus blauer Alge. Sobald es dem 'Landatmer' um den Hals gebunden wird, aktiviert sich der elementare Zauber, was für die Abenteurer bedeutet, sich während der Aktivierung im Wasser aufzuhalten. Eine Verwandlung bewirkt, dass das Artefakt mit dem Körper des Trägers verschmilzt. Dies kostet ihn 1W6 LeP und 2W6 AuP. Danach kann er über seine Lunge nur noch Wasser atmen. Sobald er sich länger als 10 KR wieder außerhalb des Wassers befindet, aktiviert sich die Rückverwandlung. Diese kostet ebenfalls 1W6 LeP und 2W6 AuP. Am Ende der Rückverwandlung zerfällt das Amulett und kann somit nicht wieder verwendet werden. Während beider Verwandlungsphasen hat der Träger das Gefühl zu ersticken.

Analyse: Humus verändern und Luft konzentrieren; Animistische Ausprägung

Bereits vor mehr als einer None wurde den Risso das heilige Kirrischisch der Karribd von einem durch Magie getarnten Mholuren gestohlen.

Obwohl der Raub ziemlich rasch bemerkt wurde und sogleich bewaffnete, gut ausgebildete Truppen der rissoischen Seepferdkavallerie bis über die Grenzen des Reiches hinaus ausgesandt wurden, konnte man des Feindes nicht habhaft werden.

Der silbern geschuppte Biagha kann den Abenteurern natürlich noch mehr erzählen. Mittels seiner magischen Fähigkeiten fanden die Risso mehr über die dunklen Machenschaften der Mholuren heraus. So wissen sie genau, wo das Versteck der Molchwesen zu finden ist: in einem erloschenen Vulkan in den lichtlosen Tiefen des Meeres unweit des Territoriums der Risso. Da es sich bei diesem jedoch um eine den Risso heilige Gedenkstätte zu Ehren der Karribd handelt, die nun von den Mholuren entweiht wurde, ist es den Risso aus religiösen Gründen nicht möglich, den Krater zu betreten. Es ist nur den Alten erlaubt, zum Sterben dorthin zu gehen. Doch keine ihrer Legenden und Mythen verbietet es einem 'Landatmer', da Karribd sie sowieso nicht beachtet und ihre Ahnen mächtiger sind als jedes Landlebewesen.

Doch lassen Sie Ihre Abenteurer zuerst die Gastfreundschaft der Risso genießen, einheimische Speisen und die fast meditative Ruhe der Unterwasserwelt erleben.

Die Risso-Siedlung

Beschreiben Sie die Welt unter der trügerischen Wasseroberfläche des Meeres der Schwimmenden Inseln als andersartig und geheimnisvoll und in der Nähe der Mholuren auch ein wenig düster.

Das Binnenmeer ist beständig im Wandel, und dies nicht nur durch die heimlichen Konflikte zwischen Risso und Mholuren. Hier vergehen oder gedeihen Königreiche in den brodelnden, nachtblauen Tiefen der unergründlichen See. Kreaturen und Monster von gigantischen Ausmaßen bewohnen die Weiten des Ozeans, eine bunte, gefährliche und artenreiche Flora und Fauna tummelt sich im trüben Wasser des Meeres.



Ihre Spieler bereisen eine Welt, die völlig anders ist als die, die sie kennen. So wird z.B. ein roter Gegenstand in 10 Schritt Tiefe grün und noch weiter unten schwarz. Das hat zur Folge, dass ohne ausreichende künstliche Beleuchtung ein Vordringen in tiefere Regionen für Menschen und andere Landbewohner unmöglich ist. Verständigen können sich die Abenteurer hier unten nur mittels Zeichensprache oder Magie.

In den verschiedenen Tiefen herrschen außerdem unterschiedliche Strömungen; so kann es sein, dass einen an der Oberfläche eine leichte Strömung gen Westen treiben lässt, doch 2 Schritt tiefer reißt es einen erbarmungslos in eine völlig andere Richtung. Tief unten in der See herrschen auch für den Kampf vollkommen andere Gesetze als an Land. Siehe hierzu im Myranor-Basisbuch S.234f das Kapitel 'Der Kampf in drei Dimensionen'.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kristallklares weiches Wasser umschmeichelt eure Körper, die sich noch nicht gänzlich an die neue Umgebung gewöhnt haben, wie ein warmer prickelnder Sommerregen.

Nach einem kurzen Tauchgang unter der Führung eurer rissoischen Begleiter liegt sie jäh vor euch – die Siedlung der Risso. Zwanzig Schritt unter euch breitet sie sich majestätisch vor euren Augen aus. Erbaut und teilweise natürlich gewachsen auf einem orange-rot und gelb strahlenden Korallenriff, dessen Farbenpracht ihr nur durch die unzähligen, mit leuchtenden Fischen gefüllten Käfige und den Lampen aus Gwen-Petryl-Steinen erkennen könnt.

Die Wände der vielen spitzen pyramidenartigen Steingebäude wirken wie aus poliertem Perlmutter gefertigt. Mit wundervollen Muscheln gepflasterte kleine Pfade führen zwischen den Häusern hindurch, gesäumt von kleinen Ziergärten, in denen hellgrünes, üppiges Seegras, bunte Anemonen, kleinere Korallen sowie Leuchtschwämme und Seefedern gedeihen.

Zentrum des von Leben überquellenden Refugiums der Risso ist ein liebevoll gestaltetes Sanktuarium des Efiirt, das alle anderen Behausungen überragt und von innen heraus blau zu leuchten scheint. Grün- und blaugeschuppte Risso schwimmen und wandeln durch die Gassen der Unterwasserstadt oder schauen neugierig aus den Öffnungen ihrer Wohnstätten.

In der Siedlung leben zurzeit etwa vierhundert Risso der Iikuu-Sippe, die hier ein künstliches Korallenriff erschaffen haben. Nur durch die Gwen-Petryl-Steine und die Leuchtfische herrscht hier

genügend Licht, um ein Wachstum der Korallen, Anemonen und des Seegrases zu ermöglichen.

Die Korallen bilden am Rande des Riffes einen natürlichen Wall. Hier sieht man auch gelegentlich ein paar mit Dreizack bewaffnete Risso Patrouille schwimmen.

Neben dem Tempel des Efiirt gibt es noch eine weitere Pyramide der Kerribd, die zwar neuer und kleiner ist, aber immer noch die Wohnhäuser überragt.

Die Pyramiden sind im Inneren recht einfach aufgebaut. In den Wohnstätten gibt es nur einen einzigen Raum, der von den Risso nur zum Schlafen genutzt wird, da sich ihr tägliches Leben im Freien abspielt. Nur in den zwei Tempeln gibt es insgesamt fünf Räume. Der größte davon bildet das Zentrum und hat bis etwa zwei Drittel seiner Höhe senkrechte Wände. Die vier Räume an den Außenwänden sind demzufolge dreieckig. Hier findet man neben Opfergaben auch die Unterkunft der Tempelwächter. Neben Sorriui für den Tempel der Karribd gibt es noch *Urrinonit*, die sich um die Belange Efiirts kümmert.

Gar nicht weit der Siedlung gibt es nur noch Schlamm Boden und eine lichtlose Finsternis.

Vom Dreizack und Haifänger

Die Mholuren sind ein alter Feind, der nach dem Leben aller trachtet, der mit brutaler Gewalt zuschlägt und sich düsterer Mächte bedient. Deswegen sollten Sie, lieber Spielleiter, Ihren Spielern auch jede Hilfe von Seiten der Rissosiedlung angedeihen lassen. Gewähren Sie ihnen besondere unterwassertaugliche Ausrüstung je nach Geschmack, exotische Waffen des amphibischen Volkes, Tauchausrüstung, Proviant und Werkzeug. Auch biologische oder arkane Lichtquellen wie z.B. die in kleinen, Blendlaternen nicht unähnlichen Behältern gehaltenen Leuchtfische oder unterarm-lange Gwen-Petryl-Leuchstäbe. Diese Hilfsmittel können in der finsternen Tiefsee von äußerster Wichtigkeit sein. Was die Risso jedoch unter keinen Umständen tun werden, ist die Abenteurer bis ins Innere des Kraters zu begleiten.

Ein einzelner Risso begleitet die Abenteurer bis zum Rand des Vulkans, um danach einem Ablenkungskommando Zeichen zum Angriff zu geben. Das Kommando, eine Einheit der besten Kavalleristen der Risso'Ma i Ti mit muschelgepanzten Sehengsten, wird einen Angriff auf die Wächter am Kraterand durchführen. Dadurch erhofft sich Omiiui, den Feind aus seinem Versteck zu locken und den Abenteurern etwas zu entlasten.

Der Krater der Karribd

Dieser unterseeische, erloschene Vulkanschlot, gilt den Risso'Ma i Ti als heilig, da hier Karribd durch die Seelen der Ahnen besänftigt werden muss. Die Alten nahmen damit diesem ehemals flammenden Berg seine unheilvolle Wut und tödliche Kraft, wodurch eine Besiedlung des Gebietes durch die Stämme der Risso möglich wurde. Viele der alternden amphibischen Wesen, die den Tod und das Vergessen kommen spüren, lassen sich hier schon seit Jahrtausenden zur letzten Ruhe nieder, um dann im Meer der Schwimmenden Inseln zu Schwebeteilchen zu vergehen und in

den Kosmos der ihnen heiligen Wellen der Ewigkeit aufgenommen zu werden. Eben diesen geheiligten Ort haben sich die Mholuren als Ritualschauplatz ausersehen, um einen ihrer dunklen Diener zu beschwören. Die mholurischen Aquamanten wissen von der Bedeutung des Ortes für das Volk der Risso und haben sich dieses Wissen kaltblütig für ihre Zwecke zu Nutzen gemacht. An diesem Ort sind die Mholuren vollkommen sicher vor dem Blick und Zugriff ihrer Feinde, der Risso, durch religiös verankerte Glaubensbekenntnisse indirekt geschützt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Druck der Wassermassen lastet schwer auf euren Körpern, die sich in diesem ungewohnten Element klein und schwach anfühlen.

Die säulenartigen, schwarzen, verwachsenen Schlote scheinen euch aus der Dunkelheit immer schneller entgegen zu wachsen. Algenteilchen und kleine leuchtende Krebstiere ziehen an euren Gesichtern vorbei, verfangen sich gelegentlich in Haar und Mund, strudeln um eure Lichtquellen herum wie Mücken. Ein infernalisches, tiefseeisches Grollen dringt zu euch herauf und die Dunkelheit unter euch scheint noch um einige Nuancen schwärzer zu werden.

Totenbleiche, durchsichtige Fischschwärme mit milchig-weißen Augen schwimmen euch entgegen, wie ein bizarres Begrüßungskomitee. Dort unten geht etwas vor sich.

Wie ein Ort von einem bösen Geist erdacht taucht ein tiefer, dunkler Krater vor euren Augen im grünen Zwielflicht der See auf - ein erloschener, längst nicht mehr aktiver Vulkan.

Ihr taucht tiefer, mitten hinein in das düstere Herz des ursprünglich flammenden Berges.

Zwei Stunden lang tauchen die Abenteurer zusammen mit ihrem Führer in die Tiefe hinab. Das unangenehme Druckgefühl erhöht sich mit jedem Schritt, bis die Gruppe in 50 Schritt Tiefe den Krater erreicht.

Die Lichtquellen reichen hier unten gerade mal sieben Schritt weit, werden aber einen Mholuren in fünfzig Schritt Entfernung auf sich aufmerksam machen. Dagegen können die Abenteurer aus dem Inneren des Kraters nur vereinzelte Lichtpunkte wahrnehmen.

Am Kamm des Kraters verlässt der Meereskundige die Abenteurer. Nun sind sie in dieser fremden, kalten Umgebung auf sich alleine gestellt.

Der Krater (Übersicht für den Meister)

Der Vulkankrater hat einen Durchmesser von etwa 200 Schritt. In dieser vegetationslosen Landschaft haben die Mholuren ihr Lager aufgebaut.

Insgesamt zweiundsechzig der Molchwesen belagern das Riss-Heiligtum. Im westlichen Bereich steht ein halbes Dutzend spitzkegelförmiger Schneckenhäuser, die bis zu drei Schritt hoch sind. Diese dienen den Mholuren als Unterkünfte. Mittels verschiedener Halteleinen und einem Zugtier können sie zu einem Transportfahrzeug umgebaut werden.

Wenn man sich von dort weiter zum Zentrum begibt, kommt man an den Gattern mit den Oloruune vorbei. Daneben befinden sich außerdem noch fünf Käfige mit je zwei Hammerhaien. Diese dienen den Mholuren als Reit- und Kampffische.

Von der Seeschlange ist weit und breit nichts zu sehen, denn das Karribd-Artefakt, das zur Beherrschung der Seeschlange verwendet wurde, dient zurzeit einem anderen Zweck.

In der Mitte des Vulkans klappt ein tiefer Riss im Meeresboden, um den in einem Siebeneck kleine Vulkanschöte angeordnete sind. Ein Teil der Entführten ist dort festgekettet.

Eine gallertartige Masse überzieht deren gesamtes Gesicht. Diese Masse, aus dem Körper eines Blasenhüters gewonnen, verhindert das Ersticken des Gefangenen. Neben genügend Atemluft sondert sie auch noch ein Betäubungsgift ab, das das Opfer in einen lethargischen Zustand versetzt.

Direkt bei den Gefangenen arbeiten drei Aquamanten an einem Ritual, für das bereits zwei Abishai als Blutopfer erhalten mussten. Die sieben an die Geysire Gefesselten sollen noch während der Beschwörung geopfert werden. Damit die Aquamanten den Dämon aber beherrschen können, brauchen sie junges, reines Blut, daher soll Cornelius der unheiligen Kreatur nach ihrem Wescheinen zum Fraß vorgeworfen.

Erkundung des Mholuren-Lagers

Von welcher Seite die Abenteurer an den Vulkan heranschwimmen, ist egal. Denn um den gesamten Unterwasserberg patrouillieren fünf Wachtrupps. Diese drei Mann starken Gruppen sind aber zu weit auseinander, um sich gegenseitig Zeichen zu geben.

Wenn die Abenteurer all zu leichtsinnig sind, ist es sehr wahrscheinlich, auf eine der Wächtergruppen zu treffen.

Mholuren

INI 10+1W6 AT 12 PA 11

LE 45 RS 2* GS 8 AU 50 MR 8 Wundschwelle 8

TP 1W+3 (Fischspieß) / 1W (Gebiss)

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Finte, Gezielter Stich

**) Rüstungsschutz der Haut; Mholuren tragen keine Rüstungen.*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwarze, zerklüftete Kraterwände gleiten an euch vorbei, vorsichtig, langsam geht ihr immer tiefer, vorbei an scharfkantigem Lavagestein.

Am Fuß des Berges könnt ihr nun stalagmitartige Gebilde erkennen. Sie ähneln ihrer zylindrischen Form nach den Chrat-tachügeln, doch sind diese hier schwarz wie die Nacht und von Röhrenwürmern und Muscheln bewachsen.

Durch die vielen Felsen an den Berghängen und in der Senke müsste es den Abenteurern möglich sein, nahezu ungesehen zum Ritualplatz zu gelangen.

Wie sich aber die 'taktische Situation' hier darstellt, überlassen wir Ihrer meisterlichen Vorstellungskraft. Jedoch sollten Sie es den Abenteurern nicht all zu leicht machen.

Sollten die Abenteurer bereits auf dem Weg entdeckt werden, so können Sie in diesem Moment den Ablenkungsangriff der Rissos starten. Durch diesen gelingt es den Abenteurern, ihre Angreifer zu überwäligen.



Vor nachtblauen Untiefen

In der Mitte des Vulkans befindet sich der Ritualplatz. Mit pfeifenden Lauten zelebrieren die Aquamanten unbeirrt ihr Ritual.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drei nachtblaue Mholuren mit hervorstehenden Hornkämmen auf der Stirn sind offenbar damit beschäftigt, mittels arkaner Kräfte und unter Zuhilfenahme des gesuchten Artefakts eine Beschwörungsformel zu Ende zu bringen. Die geschuppten Klauen einem riesigen, schartigen Felsspalt am Grunde des Vulkankraters entgegengereckt, aus dem heißes schwarzes Wasser in die Höhe schießt, haben sie euch den Rücken zugewandt und wiegen sich tranceartig mit den Bewegungen der Erderschütterungen.

Unweit des tiefen Risses im Leib des Vulkans sind mehrere reglose Gestalten an Geysire gekettet, die in einem Siebeneck angeordnet sind. Gerade fährt einer der Aquamanten einer der Geiseln mit einem Haifänger über die Kehle, woraufhin sich eine dunkle Wolke Blut mit dem herausschießenden heißen Wasser der Schlote vermischt.

Bevor die Abenteurer den Aquamanten ins Handwerk pfuschen können, müssen sie erst einmal an dem aufmerksamen Wächter vorbei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr näher kommt, schiebt sich eine perlmuttgepanzerte Gestalt zwischen euch und den Schauplatz: ein übermannsgroßer, rötlich-schwarz glänzender Mholur. Es kann nur ein besonderer Stammeskrieger sein, dem ihr euch hier gegenüberseht, so furchtbar ist sein Anblick. Ein annähernd menschenähnlicher Leib wird von einer muschelförmig verwachsenen Rüstung überdeckt, sein rechter Knöchel ist mit einer taudicken Kette an einen der Wohntürme gebunden. In den menschlichen Händen hält die Kreatur einen monströs anmutenden, langstieligen Vierzack und ihre feucht schimmernden Augen fixieren euch mit kalter Grausamkeit. Sand und Geröllsplitter aufwirbelnd, geht der gerüstete Schrecken zum Angriff über.

Die Mholuren-Chimäre

Vierzack: INI 12+1W6 AT 15 PA 13 TP 3W+5 DK S
Gebiss: INI 10+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W DK H
LE 50 RS 2*+2 (Muschelrüstung) GS 10 AU 55 MR 9 Wundschwelle 9
Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Finte, Gezielter Stich
 *) Rüstungsschutz der Haut

Die blauen Aquamanten

Belemit: INI 11+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W+2 DK N
Gebiss: INI 9+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W DK H
MU 14 KL 15 IN 14 CH 8 GE 14 FF 15 KO 14 KK 10
LE 40 AU 43 AE 65 RS 2* GS 8 MR 15 Wundschwelle 7

Zaubertfähigkeiten: Der Aquamant ist in der Lage, Seegetier zu beherrschen oder zu besänftigen, kann Wasserstrudel oder plötzliche Wasserpeile herzurufen, sich selbst auf dreifache Geschwindigkeit beschleunigen oder sich im Wasser quasi unsichtbar machen; zudem kann er bestimmte Bereiche des Wassers verdunkeln oder für Kiemenatmung nicht mehr nutzbar machen.

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Finte, Gezielter Stich
 *) Rüstungsschutz der Haut; Mholuren tragen keine Rüstungen.

Schatten im Zyklon

Die Aquamanten versuchen das Ritual so lange wie möglich weiterzuführen, um den Dunkelrochen, einen hohen Diener Karribds, zu beschwören. Die Abenteurer sollten, bevor der Dämon auftaucht, die Gelegenheit erhalten, mindestens zwei der mholurischen Aquamanten zu töten oder zumindest auszuschalten, um ihnen das Artefakt Kirrischisch zu entwenden.



Nach den ersten Opfern öffnet sich in der brodelnden Erdspalte ein Wirbel im Wasser, der wie ein Tunnel in eine andere Welt der Schwärze zu führen scheint. Ein gigantischer, mindestens acht Schritt Spannweite messender Dreiecksrochen ist weit entfernt am anderen Ende des Wirbels zu erkennen, wie er erschreckend schnell herbeigeleitet. Fünf rote Hörner schwingen in der Strömung wie überdimensionierte Fühler vor seinem gierig gurgelnden Schlund, der von drei rotwässrigen Augen umgeben ist. Um ihn herum wirbelt das Wasser in unheiligen Strömungen.

Sollte es den Abenteurern nicht gelingen, das Ritual vor dem Tod des siebten Gefangenen zu unterbrechen, so wird sich der Dämon aus dem Wirbel heraus in ihre Sphäre katapultieren und wütet daraufhin im gesamten Krater. Für alle praktischen Zwecke hat das Abenteuer mit dem Tod der Abenteurer geendet.



Der Dunkelrochen, Schatten im Zyklon, fünfgehörnter Diener der Karribd

Rufe: +15

Kontrolliere: +7

Wahrer Name: 1/3

Basiskosten: 14

MR 28

GW 16

Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten (Person BK x2, Schiff BK x 2,5), Meeresströmung ändern (4 AsP pro 100 Rechtmilla und Tag), Unterwassersturm (20AsP/Stunde), Mahlstrom (1 AsP pro drei Schritt Radius); Manifestation und Bindung vermutlich möglich

Nachspiel

Das Ritual konnten die Abenteurer zwar nicht gänzlich verhindern, aber die drei Aquamanten wurden vernichtet. Außerdem haben die Abenteurer den Mholuren ein wichtiges und mächtiges Artefakt aus den tödlichen Klauen entwunden. Des Weiteren haben sie viel über die Kultur der unterseeischen Völker gelernt und könnten dies in Zukunft bei weiteren Begegnungen verwenden. Nicht zu vergessen die Rettung der abishantischen Gefangenen und die Freundschaft, die sie zu den Risso aufbauen konnten.

Alles in allem sollte Ihnen das 350 AP wert sein, sowie Spezielle Erfahrungen in *Schwimmen*, *Selbstbeherrschung*, *Wildnisleben* und *Sinnenschärfe*.

Heimreise

An ein kleines Beiboot, das gerade genug Platz für die Abenteurer und Cornelius bietet, werden von den Risso zwei Oloruune gespannt. In den nächsten drei Tagen werden zwei Risso, auf den Oloruunen reitend, die Gruppe zum Festland ziehen.

Nach ihrer Rückkehr in Daranel können die Abenteurer Cornelius und das Handelsgut dem Alchimisten übergeben. Dort erhalten sie ihren vereinbarten Sold und die versprochene Prämie.

Anhänge

Kirrischisch, der nachtblaue Zahn (Heiliges Artefakt der Karribd)

Einem Seeschlangenzahn gleich präsentiert sich das zwei Spann (40 cm) lange Objekt, dessen breitester Durchmesser etwa eine Handbreit (10 cm) beträgt. Gehalten wird es von einem siebenbeinigen goldenen Stativ, in dem mandelförmige Chrysoprase eingelassen sind. Dieses aus nachtblauem Stein bestehende Artefakt mit seinen goldenen archaisch erscheinenden Glyphen scheint den Betrachter in einem schwarz-blauen Licht entgegenzuschimmern.

Eine magische Analyse zeigt eine deutliche Affinität zur äußeren Domäne Galkuzul, doch die wirkende Magie ist von fremder Art, vermutlich aquatischer Natur.

Dramatis Personae

Simelius e Phorsina, Alchimist in Daranel

Erscheinung: Simelius e Phorsina ist ein kleiner, dicker Mann, dessen Alter sehr schwer zu bestimmen ist. Man könnte ihn etwa zwischen 40 und 50 Jahren schätzen. In Wirklichkeit ist er aber bereits 64 Jahre alt, was er durch die Einnahme von verjüngenden Mitteln gut kaschieren kann. Sein rotes, verschwitztes Gesicht und seine Fettleibigkeit verraten seine Neigung zu guten und reichhaltigen Speisen. Vorwiegend trifft man den Alchimisten in seiner speckigen, dunklen Lederschürze an, unter der er eine weinrote Tunika trägt.

Charakter: Unter den Gelehrten Daranels zählt er zu den besten Alchimisten. Seine Mixturen sind begehrt, was ihm manchmal von Nutzen war – immer dann, wenn er nach monatelangen Forschungen kein Geld mehr hatte. Sein Streben gilt allein der Suche nach der Substanz, mit der man ewiges Leben erhält.

Bei seinen letzten Forschungen wechselte er bereits von der Domäne Humus zu Khalyanar. Und dies könnte, bei seinem übermäßi-

gen Ergeiz, nicht der letzte Schritt in Richtung äußerer Domäne gewesen sein.

Darstellung: ein brillanter Alchimist und Wissenschaftler, dessen Suche ihn immer mehr zum verschrobenen Eigenbrötler macht. Aus Angst, dass ihm jemand seine Forschungsergebnisse stehlen könnte, erzählt er niemandem davon, selbst sein Neffe Cornelius erlernt nur die allgemeinen Thesen der Alchimie. Gegenüber den Abenteurern wird er die spätere Nutzung der zu beschaffenden Substanz als für sie unwichtige Information darstellen. Bei hartnäckigen Abenteurern spricht er davon, dem Besteller der Mixtur gegenüber ein Schweigegelübde abgelegt zu haben. Dies entspricht sogar der Wahrheit, da er sich selber geschworen hat, niemandem von seiner Arbeit zu erzählen.

Funktion: zerstreuter und paranoider Auftraggeber, der den Abenteurern mit der einen oder anderen alchimistischen Mixtur behilflich sein kann.

Garmesh:	INI 9+1W6	AT 10	PA 8	TP 1W+2	DK HN		
MU 11	KL 15	IN 13	CH 12	GE 11	FF 14	KO 13	KK 10
LE 34	AU 37	RS 1 (Lederschürze)	GS 7	MR 12			

Wundschwelle 7

Sonderfertigkeiten: Altersresistenz, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Geruchssinn, Gutes Gedächtnis

Cornelius, Lehrling des Alchimisten

Erscheinung: Cornelius ist ein 15jähriger Knabe mit kurzem, braunem, filzigem Haar und einem von Pusteln und Pickeln übersätem Gesicht mit einem schmallippigen, trotzig wirkenden Mund. Seine zweckmäßige und abgewetzte Lederkleidung ist auch auf hoher See stets mit einer Schmutzschicht bedeckt, seine Hände sind noch schmierig von den mannigfaltigen Sub-



stanzen des Alchimielabors seines Onkels und seine Fingernägel starren vor Dreck.

Hygiene oder gar Reinigung durch das Element Wasser scheinen ein Fremdwort für ihn zu sein.

Charakter: Alles in allem ist er ein pubertierender Unsympath, der sich bei drohender Gefahr feige versteckt und die Abenteurer auf seinen vermögenden Onkel verweist, der sie für seinen Schutz bezahlt. Mit seinen altklugen Reden, die er sicherlich nur irgendwo aufgeschnappt und auswendig gelernt hat, wird er den Abenteurern bald auf die Nerven gehen. Cornelius glänzt durch Halbwissen und Halbwahrheiten. Schnell sollte klar werden, dass dieser aufgeplusterte Knabe nur aus heißer Luft und Sprüchen besteht, doch ist er die Versicherung der Abenteurer, dass sie auch bezahlt werden.

Darstellung: Cornelius ist der sprichwörtliche Klotz am Bein. Spielen Sie ihn so nervtötend wie eben möglich. Stellen Sie ständig unsinnige und belanglose Fragen, seien Sie altklug, trotzig und bockig. Stellen Sie sich auf Anfragen der Abenteurer hin dumm und reagieren Sie gereizt und quengelig auf eventuelle Ehrziehungsmaßnahmen. Stampfen Sie mit dem Fuß auf, wenn Ihnen etwas nicht passt, und tun Sie immer genau das Gegenteil von dem, was die Spieler Ihnen sagen.

Funktion: Nervensäge, die wirklich und wahrhaftig richtig lästig werden sollte. Auf Grund seines Verhaltens sollte es auch nicht verwunderlich sein, dass er im Tumult des Kampfgeschehens mit den Mholuren verloren geht. So haben Ihre Spieler auch zuerst keine gesteigerte Lust, nach dem Knaben zu suchen, aber die gegebenen Umstände und die ausstehende Belohnung lassen ihnen keine andere Wahl.

Phugion: INI 9+1W6	AT 9	PA 11	TP 1W+1	DK H
MU 8	KL 12	IN 11	CH 10	GE 14
FF 13	KO 12	KK 10		
LE 31	AU 34	RS 1 (Lederkleidung)	GS 7	MR 10

Wundschwelle 6

Sonderfertigkeiten: Innerer Kompass, Richtungssinn, Verpflichtungen

Dhoulka Sarn, Hatan der Abishai- Insel Dhoulskasta

Erscheinung: Dhoulka Sarn ist ein älterer, wettergegerbter und sonnengebräunter Seebär in der Fünfigern, der stets in kunterbunte, mit allerlei Ketten und Amuletten behangene Kleidungssetzen gewandet ist. Am Gürtel trägt er ein Serovermesser, mit dem er vortrefflich umzugehen versteht. Der begnadete Kampftaucher und Schwimmer weiß auch, wie man um alle nur erdenklichen Handelsgüter feilschen kann.

Charakter: Ehemals stolzes Mitglied der imperialen Einheit der Keloth (Amphibische Truppe), wurde er während einer Strafexpedition Zeuge und Mittäter eines blutigen Massakers an unbewaffneten Fischern. Schockiert und desillusioniert von der sinnlosen Brutalität desertierte Dhoulka Sarn und schloss sich kurze Zeit später einer Gruppe von Halsabschneidern und freien Söldnern in Daranel an. Hier verrichtete er Bewachungsdienste, kleinere Gaunereien, Botengänge und später auch gezielte Auftragsmorde an vermögenden Anhängern oder Mittelsmännern des Imperiums. Schnell wurden die Abishai der Umgebung auf diesen fähigen, talentierten jungen Mann mit einer offenbar versierten Kriegerausbildung aufmerksam. Sie nahmen ihn in ihre Reihen auf, nicht jedoch ohne ihn vorher einer schwierigen Prüfung zu unterziehen. Der verheerende Brand im Kriegshafen Vineratas vor mehr als

23 Jahren geht auf das Konto Dhoulka Sarns. Damals entzündete er verdeckt ein Feuer im Munitionsdepot eines der imperialen Kriegsschiffe und entfachte damit einen Großbrand, welcher der damaligen imperialen Flotte im Meer der Schwimmenden Inseln einen herben Schlag versetzte. Diese bestandene Prüfung öffnete ihm die Reihen der Abishai und seine Fähigkeiten ließen den ehrgeizigen Mann den Titel des Hatan erringen.

Darstellung: Sarn ist ein Schlitzohr, wie es im Buche steht. Er handelt mit allem, was nicht niet- und nagelfest ist, jedoch immer im Sinne seiner Gemeinde. Spielen Sie diesen Mann verschlagen und gewieft. Dhoulka Sarn hat immer ein Ass im Ärmel und ist den Abenteurern in der Konversation immer einen Schritt voraus. Doch auch im Kampf weiß er meisterhafte Kniffe und Tricks, immerhin hat er vor seiner Karriere als Pirat die harte Schule des imperialen Militärs durchschritten. Der Hatan vertraut prinzipiell niemandem und fühlt sich niemandem verpflichtet, außer natürlich seinen Abishai. Um etwas günstig oder gar aus Mitleid zu bekommen, muss man schon tief in die Trickkiste greifen. Stellt man sich aber als Feind des Imperiums heraus, so hat man bald in dem raubeinigen Seemann einen Freund und Verbündeten gefunden.

Funktion: Der Hatan soll die Spieler auf den allgemeinen Charakter der Abishai-Piraten aufmerksam machen und die Vielgestaltigkeit seiner Sippe verkörpern. Des Weiteren fungiert er als Händler und eventuelle Quelle für wichtige und seltene Ausrüstung auf See.

Chak: INI 12+1W6	AT 14	PA 12	TP 1W+2	DK HN
Serovermesser: INI 12+1W6	AT 14	PA 12	TP 1W+2	DK N
MU 14	KL 13	IN 10	CH 12	GE 15
FF 11	KO 14	KK 15		
LE 41	AU 46	RS 2 (Blutbüffellederharnisch)	GS 8	MR 13

Wundschwelle 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Balance, Mechanopath

Omiui, Biagha vom Stamme der Risso'Ma i Ti

Erscheinung: Der alte und weise, silbrig geschuppte Biagha der Risso-Siedlung hat schon viele Wogen über seine Sippe hinweg gleiten sehen. Seine imposante und ehrfurchtgebietende, schlänke Gestalt sowie seine fließenden, wohl überlegten Bewegungen lassen ihn einerseits sehr alt und gebrechlich erscheinen, doch strahlt er auch eine sanfte innere Ruhe und Kraft aus. Diese scheint auf seine Zuhörer überzugehen wie etwas Körperliches, sobald diese sich in seiner Nähe befinden. Obwohl schon viele seiner einstmals strahlenden Schuppen grau geworden sind und ihren Glanz auf Grund seines hohen Alters verloren haben, ist seine starke spirituelle Kraft ungebrochen.

Charakter: Erstaunlicherweise spricht Omiui ein sehr gutes Gemein-Imperial, wenn auch mit dem typisch blubbernden Akzent seiner aquatischen Spezies. Doch verwunderlich ist dieser Umstand keineswegs, kennt man Omiuis Geschichte. Dieser wurde nämlich bereits in jungen Jahren von einer Gruppe Großwildjäger aus Shanali gefangen genommen und an den damals dort ansässigen Magnaten der Stadt verkauft. Hier fristete Omiui fast vier Oktale lang in einem schmutzigen Brackwasserbecken ein würdeloses Dasein als Attraktion für die Gäste des Magnaten. Doch das Schicksal meinte es gut mit ihm, als ein unzufriedener Diener des Magnaten, der zu Omiuis Fütterung abgestellt war, diesem nächstens zur Flucht verhalf. Überglücklich über seine schon nicht mehr



erwartete Rückkehr nahmen ihn seine Sippenossen wieder in ihrer Mitte auf. Inspiriert und tiefbewegt von den Erzählungen seiner Erlebnisse in der Gefangenschaft der 'Landatmer' fühlten sich die abergläubischen Rizzo an die berühmte Legende des Herrn der Wogenstädte erinnert, des obersten Herrschers und Priesters der Rizzo, der vor Hunderten von Jahren vom Imperium als Geisel entführt wurde. Auf Grund dieser sagenhaften Legende unterzog sich Omiiui dem Tzii Briir (etwa: Zweites Wasser), durch das er zum Biagha der Siedlung wurde. Durch dieses Ritual entwickelte Omiiui herausragende Sinne, seine Schuppen und Augen färbten sich silbern und er erweiterte sein spirituelles Bewusstsein, um für die Klänge und Zeichen der Karribd empfänglich zu werden.

Darstellung: Omiiui spricht (gerade für einen 'Fischkopf') sehr gerne und viel, auch um zu zeigen, dass er der Sprache des Imperiums sehr gut mächtig ist – so berichtet er auch eifrig seine oben vorgestellte Geschichte. Dennoch sollte der Biagha Ihren Abenteurern oftmals fremdartig und vergeistigt erscheinen: Oft scheint Omiiui in lautloser Verbindung zu seiner Göttin zu stehen und wirkt auf seine Umgebung geistesabwesend und entrückt. Trotz seiner Gefangenschaft bei den Menschen ist er ausgesprochen aufgeschlossen und tolerant den 'Landatmern' gegenüber und interessiert sich sehr

für die verschiedensten Kulturen und Lebensweisen der Festlandbewohner. Spielen Sie dieses Interesse mit einer kindlichen Naivität aus und lassen Sie Omiiui selbst an Kleinigkeiten Gefallen finden.

Funktion: Omiiui ist der Mittelsmann zwischen zwei grundverschiedenen Welten. Er fungiert als weise und unumstößliche Informationsquelle, aber auch als Verfechter seines Glaubens und der Lebensweise seines Volkes. Die Fremdartigkeit, die seine Rasse gegenüber anderen Kulturen ausstrahlt, sollte speziell durch seine besondere Optik und Verhaltensweise zum Ausdruck kommen.

Haifänger: INI 11+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W+3 DK H
 MU 12 KL 14 IN 13 CH 15 GE 13 FF 12 KO 11 KK 12
 LE 38 AU 41 RS 1* GS 8 MR 11 Wundschwelle 6

Sonderfertigkeiten: Aquatisches Lebewesen, Natürlicher Rüstungsschutz, Kälteresistenz, Höhenangst 5, Kampf im Wasser, Dämmerungssicht, Unterwasserkampf, waffenloses Manöver Entwinden, Tierfreund, Tierempathie (Meereswesen), Innerer Kompass, Lichtscheu, Landangst 5, Aberglaube 5

***)** Rüstungsschutz der Haut; viele Rizzo tragen keine Rüstungen.

Zauberfertigkeiten: Rissorituale mit den Merkmalen Hellsicht, Beherrschung und Elementar meisterlich



Die Diebe von Belenya

von Jens Fichtner

Ein Abenteuer in Myranor für den Meister und 3 bis 5 Abenteurer mit viel Erfahrung.

Das Abenteuer wurde bearbeitet, um es thematisch auf die anderen Gewinnerabenteuer abzustimmen und die Verwendung in einer Charyptakult-Kampagne zu erleichtern.

Werte, Referenzen und Präsentation

TaP* bei Proben zeigen zugleich den Mindest-TaW an, um eine Probe ablegen zu dürfen.

Matrizen und ähnliches sind immer Verweise auf das Myranor-Hardcover. Seitenverweise mit vorangestelltem HC ebenso. Begriffe aus dem HC werden als bekannt vorausgesetzt.

Hintergrundinformationen, die den Spielern nicht sofort zugänglich sein werden, sind eingerahmt und gekennzeichnet.

Wenn Sie das Abenteuer in Ihre aktuelle Kampagne einpassen möchten, so können Sie einige Schlüsselfiguren ersetzen oder den Schatz des Optimatenhauses durch einen benötigten Gegenstand ersetzen. Diese Anpassungen sind leicht möglich und sogar erwünscht, um dem Abenteuer eine persönliche Note zu geben.

Als Abenteuervorbereitung empfiehlt der Autor die Lektüre der Seiten HC 70–72.

Einleitung: Eine Schatzsuche

Die Schatzsuche gliedert sich in zweieinhalb Teile: Einerseits müssen die Abenteurer durch die Wirren in einer Küstenstadt ein Artefakt finden, das sie zum Versteck gewaltiger Reichtümer führen soll. Dieser Schatz soll Ziel und Abenteuer motivation zugleich sein.

Auf dem Weg dorthin lernen sie eventuell einige Abishai kennen und verbringen eine Nacht auf deren schwimmendem Stützpunkt. Das Ziel hingegen liegt auf einer Felseninsel und entpuppt sich als ein von untoten Kreaturen bewachter Komplex in einer Seehöhle, hinter deren Reihen und einigen Fallen sich ein untoter Optimat verbirgt. Wenn sie den uralten, selbst zum Daimoniden gewordenen Dämonenanbeter überwunden haben, haben sie sich den Schatz redlich verdient: das Wrack eines uralten experimentellen Demergators, noch fast funktionstüchtig und mehr als zehntausend Aural wert.

Das Szepter des Myr-Globomion (Hintergrundinformation)

Der frühere Zauberstab charybalischer Tradition ist etwa eine Elle (50 cm) lang, aus schwarzer Koralle und mit Glyphen und Symbolen aus stumpf-ölig schillerndem Krakensilber und Mindorium verziert. An der Spitze trägt der Stab einen unregelmäßig facettierten Kristall, indem stets blauschwarze Tropfen umherzuwirbeln scheinen. Die darauf liegenden Stabzauber können von keiner in diesem Abenteuer auftauchenden Person (erst recht nicht einem Spielercharakter) aktiviert werden, doch eine magische Analyse ergäbe, dass

sie allesamt der Äußeren Domäne Galkuzul (der Quelle dämonischen Wassers) entsprungen sind. In diesem Abenteuer ist dieses Objekt vor allem dadurch wichtig, dass es gewissermaßen als Wegweiser und Schlüssel zum Versteck großer Schätze dient.

Es wurde bei der Rebellion des Myr-Globomion vor gut knapp 2000 Jahren seinem Besitzer entrissen und danach verlor sich seine Spur, bis es schließlich in Balan Cantara in die Kuriositätensammlung des Meophrastes e Palinthas (HC 53) gelangte. Von dort wurde es vor zwei Oktaden gestohlen und durch einen skrupellosen Technomanten zu einem Zeiger in einem magischen 'Kompass' umfunktioniert: Seitdem ist es drehbar auf einer drei Spann (60 cm) großen Scheibe voller Glyphen der Kraft und des Balathandis gelagert. In dieser Fassung steckt zugleich ein kleiner Astrilith (ein speziell geschliffener Optrilith), der die Arcanomechanik mit Astralkraft versieht. Immer wenn die Mechanik durch Drehen des Astrilithen aktiviert wird, pendelt das Szepter eine Weile hin und her und weist dann genau in Richtung seines früheren Besitzers (und damit der Schatzhöhle).

Das Artefakt befindet sich bei Abenteuerbeginn im Besitz der Händlerin *Pyrasdane* in Belenya. In der Schatzkammer kann es auch helfen, an dem untoten Wächter vorbeizukommen. Im Finale kann es anstelle eines Bolzens in eine große Bela, Armbrust oder Harpune geladen und als Projektil verschossen werden.



Die Schatzkammer des Myr-Globomion (Hintergrundinformation)

Dieser unheimliche Ort voller Schätze und Gefahren ist die geheime Residenz und letzte Zuflucht des größtenwahnsinnigen Optimaten und Dämonenpaktierers, der sich im Jahr 2806 IZ, also vor nahezu 2000 Jahren, im Balan Cantara zum neuen Thearchen von Charyptas Gnaden ausrief. Der vormalige Stellvertretende Hohe Nautokrat (sozusagen der Vizevorsitzende der Reichsadmiralität) aus dem Haus Charybalis wollte die Ächtung seiner Familie wegen Dämonenverehrung nicht anerkennen und löste damit einen kurzlebigen Aufstand aus. Gegen dessen Ende floh er mit einem experimentellen Demergator aus seiner Hauptstadt und wurde niemals wieder gesehen. Gerüchten zufolge haben ihn die finsternen Mholuren (oder die mysteriösen Nequaner) bei sich aufgenommen; andere Leute hingegen meinen, der noch immer von den Risso und Loualil verehrte Meeresherr Ephar habe ihn zur Strafe für seine Frevel vernichtet.

Die Wahrheit ist schlichter: Myr-Globomion zog sich in einen Unterschlupf zurück, den er auf einer Felseninsel unweit seiner Domäne Belenya eingerichtet und mit allerlei Schätzen gefüllt hatte. Hier verlor er jedoch sehr bald bei einer misslungenen Dämonenbeschwörung Freiheit, Gesundheit und Verstand und existiert nur noch als daimonides Mischwesen – ein schwacher Abglanz seiner früheren Macht, doch immer noch eine große Gefahr für jeden, der ihm zu nahe kommt. Vom Schicksal des Möchtegern-Thearchen weiß niemand etwas, doch die Sage von seiner verschollenen gewaltigen Schatzkammer auf einer einsamen Klippe im Meer hat überlebt. An der Binnenmeer-Küste des Horasiats Cantera bekommt man sie auch nach fast zwei Jahrtausenden noch immer gelegentlich zu hören, ohne dass jemand sie besonders ernst nimmt.

Vor einigen Wochen jedoch entdeckte eine Gruppe Glücksritter das Versteck und verschaffte sich unter großen Opfern den Zugang. Sie plünderten die meisten Schätze und kehrten nach Belenya nieder, wo sie auf verschiedene Weise ihre Anteile an der Beute ausgaben oder durchbrachten.

Doch inzwischen ist ein untoter Ashariel, ein Diener des beraubten Optimaten, auf ihrer Spur und bringt sie einen nach dem anderen zur Strecke.

Der Aufhänger / Das Intro

Den Abenteuern wird irgendwo am Meer der Schwimmenden Inseln von *Hanerur*, einem abgewrackten, stinkenden Mann bansumitischer Abishai-Herkunft, die Geschichte seines größten 'Fischzuges' erzählt. Er gehörte zu den Gaunern, die die Schatzkammer des Myr-Globomion ausraubten, doch von seinem Anteil ist nichts mehr übrig. Er selbst behauptet, man habe ihn übervorteilt und hereingelegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich war selbst da, es war alles voller Gold. Wir haben so viel getragen, wie wir konnten, wir waren reich, verdammt noch mal. Und dabei war's noch nicht mal alles! Aber mich hat's erwischt. Ein verdammter uralter Fluch lässt mich austrocknen, bei lebendigem Leib. Ich kann nichts mehr genießen. Meine letzte Hoffnung ist dieser verdammte Phraisopos, die anderen tugen alle nichts. Quacksalber. Ich brauch' nur noch die paar verdammten Goldstücke, dann kann ich zu ihm.

Wenn ihr da hingehet, hütet euch vor meinen alten Kameraden. Sie können ohne mich nicht noch einmal dahin und sie wissen nichts von der verdammten Karte. Schneiden euch eher die Kehle dafür durch."

Er bietet den Abenteuern das Wissen an, wie sie die unbenannte Felseninsel mit der Schatzhöhle finden. Versuchen Sie, den Abenteuern möglichst viel Gold zu entlocken, ehe Sie ihnen von dem 'Magischen Wegweiser mit dem komischen Zeiger' berichten. Hanerur weiß selber nur, dass das Artefakt wohl noch in Belenya zu finden ist. Auf Nachfragen kann er ihnen die grundlegenden Beschreibungen seiner früheren Gefährten geben, doch weiß er nicht, was sie heute machen.

Ob und wie er geheilt wird, sei Ihnen bzw. den Aktionen der Abenteurer überlassen – für das Szenario hat er seine Aufgabe erfüllt, sobald die Charaktere von dem Wegweiser wissen und danach suchen wollen.

Alternativ kann dieses Wissen auch im Verlauf eines anderen Abenteuers eingesammelt werden, doch kann nicht zu viel Zeit verstreichen – selbst wenn Sie den ersten Angriff des untoten Ashariel natürlich auch hinauszögern können.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass der bestohlene *Meophrastes e Palinthas* die Abenteurer anwirbt, um seinen Besitz zurückzuholen – doch dann müssen Sie einen plausiblen Weg finden, wie die Charaktere herausfinden, dass die Spur der Schatzräuber nach Belenya führt.

Das Spiel an sich beginnt, wenn die Abenteurer Belenya betreten.

Belenyas Geographie und Geschichte

Belenya ist eine Stadt auf etwa halbem Weg von Balan Cantara nach Vinerata, etwas südlich von Louarmar (etwa 80 Meilen) an der Küste des Meeres, viele Meilen vom Kanal entfernt direkt am Meer der Schwimmenden Inseln. Von der Küste aus geht es relativ steil nach oben, deshalb wurde diese Stadt terrassenartig angelegt. Der Hafen ist die niedrigste Ebene, darüber leben Handwerker und Kaufleute, während oben die Garnison liegt und darüber nur noch die Ruinen der drei Optimatenpaläste. Einst im frühen Zweiten Imperium glaubte die Horasialregierung von Cantera einem Prospektor, hier in der Nähe wären Gold und Optrilith zu finden. Er zeigte ein paar Fundstellen, wurde reich entlohnt, eine Stadt wurde gegründet und der Handel gedieh einige Jahre sehr gut. Doch schon eine Generation später war alles erschöpft, die Felsen waren leer, die Stadt verlor ihre Stellung und die Optimaten zogen weg, bis der Ort zur kleinen Domäne des Hauses Charybalis abgestiegen war und von Strandräubern beherrscht wurde.



Die Charybalis drückten immer alle drei Augen zu, doch beim Sturz des Hauses suchte eine Strafexpedition des Thearchen den Ort heim und seitdem ist er endgültig zum schwachen Abglanz früherer Pracht abgesunken.

Belenya wurde von den anständigen Bürgern des Imperiums vergessen, doch nicht von den Schmugglern und Piraten, die auf dem Meer und dem Kanal ihr Unwesen trieben. Der Ort war und ist ein perfekter Unterschlupf und sie blieben gern.

Belenya kann man vom Meer erreichen oder über die Felsen vom Kanal aus. Jedoch sieht man diese Stadt vom Kanal aus nicht (weil sie von den Felsen verdeckt wird). Es gibt keine wirklichen

Landmarken, sodass man auf gut Glück von Louarmar aus südlich fahren und irgendwann vom Kanal an Land gehen kann – oder man nimmt gleich den Weg an den Küsten des Meeres der Schwimmenden Inseln mit seinen Untiefen und tückischen Strömungen in Kauf. In jedem Fall ist die Anreise kein Zuckerschlecken. Eine sichere Route ist nur wenigen Leuten bekannt, darunter einige Amaunir-Schmuggler und Piraten.

Wenn ein Kapitän ohnehin dorthin will, wird es die Abenteurer nur einige Argental kosten, dort hin zu fahren; dann kommen sie am Hafen an. Sie können auch vier Tage von Louarmar aus über Land den harten Weg nach Süden nehmen.

Das Spiel in Belenya

Bevor man in Belenya spielt, sollte man sich die Beschreibungen durchgelesen und die Handouts auf Seite 48 parat haben; sie sollten das Leiten in der Stadt massiv erleichtern.

Das Spiel in dieser Stadt ist enorm frei gehalten: Je nach dem Sozialstatus der Abenteurer werden sie von verschiedenen Figuren angesprochen und in ihre Machenschaften verwickelt.

Ziel dürfte für die meisten Abenteurergruppen sein, das Szepter als magischen Wegweiser zu finden, der die Route zu den Schatzhöhlen zeigt.

Als Hilfe für den Spielleiter, um die vielfältigen Motive zu durchschauen, dient eine Beziehungsgeflechskarte, auf der die Figuren dargestellt sind. So sollte ein Überblick über die Verbindungen und verschiedenen Beweggründe der Figuren schnell möglich sein. Einige Figuren können als Hilfe mit in die Schatzhöhlen genommen werden, dies ist jeweils bei den Figuren vermerkt. Die Karte ist dynamisch, unterliegt also steter Veränderung.

Die Freiheit des Spiels in Belenya ist sicherlich eine große Herausforderung. In der Tat ist das freie Spiel in einer Stadt mit das schwierigste für Spielleiter und Spieler zugleich.

Dennoch kann man es sich vereinfachen, indem man für konkrete Situationen nur Orte und Nichtspielerfiguren mischt und sieht, welche Dinge sich ergeben, wenn die Abenteurer interagieren. So kann am Hafen vielleicht ein Treffen zu improvisieren sein. Diese Szene zu beschreiben ist einfacher, wenn man nur den Hafen beschreiben muss und dann die Nichtspielerfiguren in diesen Schauplatz hinein gibt. Der Rest ist Interaktion und das Ergebnis kann offen bleiben.

Die Stadt Belenya

(3100 Ew., 100 Gardisten, diverse Garden der Cirkel)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Belenya ist zerfallen. Einst muss es eine schöne Hafenstadt des Imperiums gewesen sein, doch die vielen halbzerfallenen Gebäude, die abgetragenen Steine, die brüchigen Terrassenstufen bis hinauf in die Hügel und die aufgebrochenen Straßen zeigen das Schicksal Belenyas eindeutig: Von der Pracht ist nur der Bodensatz geblieben. Eben solche Gestalten, arme, zerlumpte Menschen und Amaunir durchstreifen die

halbleeren Straßen, ihre Kleidung ist größtenteils recht zerschissen und man sieht, an wen das meiste Gold gegangen ist: Die seltenen Gardisten tragen goldverzierte Stahlpanzer und merkwürdige Klingen an langen Ketten zu ihren großen Säbeln und der Bela auf ihren Rücken. Sie wachen konzentriert über die noch selteneren Wagen der Händler, die als einzige Gefährte die brüchigen Straßen durchqueren.

Belenya allgemein

Herrschaft

Der Despot herrscht abseits vom Volk in der alten zerfallenen Garnison, von der ein Teil extra für ihn wieder hergerichtet wurde. Er erlässt willkürlich Gesetze, die seine Gardisten gnadenlos und schnell umsetzen. Er regiert die Stadt absolutistisch und ohne offizielle Beratung durch die Cirkel. Allerdings nutzt er seine Macht selten, dafür ist er zu faul. Er ordnet sich nur Optimaten unter, grade denen des Hauses Alantinos.

Um eine Audienz bei ihm zu erhalten, muss man schon etwas Besonderes sein oder haben, was den Despoten interessieren könnte.

Valandiretanos (e Vinerata) Serr Alantinos, Despot

Der gut aussehende Streuner hat es zu was gebracht: Er herrscht über Belenya und bewohnt die Reste der gewaltigen Garnison zusammen mit den Gardisten und hat sich dort eingerichtet – und gegen das einfache Volk abgeschottet. Er erlässt (manchmal recht willkürlich) 'Gesetze', die seine Gardisten mit harter Hand sofort durchsetzen. Nichtsdestotrotz scheinen sie die Stadt weiterzubringen. Aber Serr Valandiretanos ist auch ein Lebemann und umgibt sich gerne mit Künstlern, Bettgefährtinnen und auch mit Gladiatoren aus der Arena, die vor seinen Augen um eine Aufnahme in die Garde kämpfen. Er ist immer an exotischen Speisen und Getränken interessiert.

Herausragende Werte: Dolche 15 (Begabt), Akrobatik 12, Schleichen, Verstecken, Verkleiden je 16, viele gesellschaftliche Talente 11+, Gefahreninstinkt 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Brünstigkeit 3, Gefahreninstinkt, Gut aussehend



Zitate: "Du gefällst mir – zieh dich aus!" (brünstig) – "Zeig ihnen deine Macht, aber erdrücke sie damit nicht"

Werte im Kampf

2 Depani: INI 15+1W6* AT 18 PA 15 TP 1W+2 DK HN
LE 31 RS 0 Wundschwelle 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Doppelangriff, Ausweichen III (19), Linkhand, Beidhändiger Kampf I

*) INI größer 20 gibt einen Bonuspunkt auf alle Abwehrmanöver

Die Garde

Zu ihnen ist nur zu sagen, dass sie eine Hierarchie vom Rekruten (in einfacher Platte, etwa 25) über die Gardisten (die mit den vergoldeten Rüstungen, erfahren, etwa 65) und die Decurios (auch Goldrüstungen, aber Veteranen, talentierte Strategen, etwa 10) zum Centurio (genau 1, Eiltekämpfer, brillanter Stratege, Name: Thorius) haben.

Sie kämpfen mit dem Spathu (alle Einheiten) und lernen, den Shogai (HC 227–229) als Peitsche wie auch im Nahkampf zu benutzen (ab Kämpfer) und ihre Kampftechniken zu vollenden (Decurio). Alle Einheiten wissen mehr oder weniger gut mit der leichten Bela umzugehen.

Ihre Taktik ist, den Gegner mit dem Shogai auf Distanz zu halten und umzureißen. Sollten sie in den Nahkampf kommen, so nutzen sie natürlich nicht die unpraktische Kettenwaffe, sondern ihren Spathu – entfernt der Gegner sich schnell, erweisen sie sich als gute Belaschützen.

Grundwerte für einen Gardisten

LE 34 RS 4 Wundschwelle 7, selten 9 (wegen Eisern)

Shogai als Peitsche: INI 8+1W6 AT 18 TP 1W+4/Umreißen* DK S

*) Umreißen: AT+8, kein Schaden, nur Raufen/Ringen PA mit Beinarbeit oder meisterliches Ausweichen erlaubt. GE erschwert um TP, um stehen zu bleiben, Aufschlag kann per Finte erhöht werden. Jede Stufe des Vorteils Balance erleichtert die Abwehrprobe um 4

Spathu im Nahkampf: INI 9+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W+4 DK N

Bela (Laden: 8 Aktionen): FK 17 TP 2W+2(+3/+2/+1/0/–1)

Entfernungen (6/10/20/40/60)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Umreißen, Wuchtschlag

Abwertung als Rekrut: LE–1, keine Shogai, nur Aufmerksamkeit und Wuchtschlag, INI–1, AT/PA je –2, Bela –3 (sind auch die Voraussetzungen, überhaupt aufgenommen zu werden)

Aufwertung als Decurio: LE+1 INI+4 (aus Kampreflexe), Shogai+2, Spathu +1/+3, Bela +3, zusätzliche Sonderfertigkeiten: Kampreflexe, Scharfschütze, Schnellladen (Bela: 6 Aktionen), Kriegskunst 10 (Taktik 12/13/11/10) zum INI Erhöhen ihrer Mitstreiter

Aufwertung als Centurio: wie Decurio + Kriegskunst 15(17), Shogai+2, Spathu +2/+1, Bela +3

Der untote Ashariel

Jede Nacht kommt der leise, schnelle Knochenflieger mit seiner Ashariel-Lanze und ersticht jemanden aus der alten Besatzung der Schatzräuber. Er fliegt hoch und leise, stürzt, tötet und fliegt wieder weg. Er wird dabei gesehen und es wird ein hohes Kopfgeld (30 Aural) auf ihn ausgesetzt, woraufhin sich viele erfolglos daran versuchen, ihn zu vernichten.

Er ersticht zielgerichtet nur die, die sich am Gold der Charybalis bereichert haben, und das sehr effizient (sehen Sie seine Kampfwerte unten). Ein anderer Ashariel könnte ihm unbehelligt bis zur Felseninsel folgen – wenn er denn bei einer *Freies-Fliegen*-Probe 10 Talentpunkte übrig behält, denn der andere fliegt zum Teil sehr unnatürlich. Einmal verirrt, kann selbst ein Ashariel nicht unbedingt vom Meer aus zurück zur Stadt finden. (*Orientierungs*-Probe+5, wenn sie misslingt, kehrt er erst einen Tag später völlig erschöpft wieder (W20 Punkte Erschöpfung).

Der untote Ashariel kann durchaus besiegt werden, aber das ist eine schwere Herausforderung.

Werte im Kampf

INI 18+1W6 LE 38 RS 0 Wundschwelle – GS 14/7

Lanze (im Sturzflug auf 20 Schritt): AT 16 TP 2W+20 DK keine

PA um 10 erschwert

Lanze im Nahkampf: AT 21 PA 14 TP 2W+2 DK S

Krallen im Handgemenge: AT 15 PA 9 TP 1W+4* DK H

*) jeder LeP fließt ihm zu

Sonderfertigkeiten: Sturzflugangriff, Wuchtschlag, Doppelangriff, Regeneration (pro KR +1W6 LeP)

Orte in Belenya

Die Markt- und Versammlungshalle

Direkt wenn man der Hauptstraße in die Stadt folgt, sieht man die große steinerne Halle mit zwei riesigen Portalen, denen die Türen fehlen und durch die viele Menschen und Amaunir laufen. Hier werden allerlei Waffen, Rüstungen, Gifte, seltene Tücher und andere Schmuggelwaren feilgeboten, doch findet man mit etwas Glück auch so etwas wie einen normalen Krämer. In der Halle sind stets zehn Gardisten anwesend: fünf Rekruten und fünf Reguläre, die dafür sorgen, dass es hier keinen Ärger gibt. Verstärkung (15 Mann) ist notfalls innerhalb weniger Herzschläge (1W6 KR) da.

Das Gasthaus bei der Markthalle

Gegenüber der Markthalle steht in eben derselben großzügigen Steinarchitektur ein säulengestütztes dunkles Marmorhaus, das Gasthaus *Belenya*. Hinter diesem schlichten Namen (und den 12 Gardisten, die um das Haus stehen) verbirgt sich leichter Prunk und teures Essen: Der (bansumitische) Wirt *Gurdavandiyar* mit seiner metallisch-goldenen Haut bereitet die exotischen Früchte aus dem Dschungel Tharpuras eigenhändig mit einigen noch exotischeren und teureren Gewürzen zu. Kein Wunder, dass bei der zusätzlich erlesenen Weinauswahl die Preise in die Höhe schießen. Auch das Personal besteht aus hübschen Menschen und schlanken Amaunir, die durchweg zuvorkommend und freundlich sind. Einfach alles an diesem Haus ist gediegen und durch die tharpuresische Herkunft des Wirtes werden Amaunir bevorzugt behandelt und erhalten alles zu zwei Dritteln der üblichen Preise.

Da die Preise bei einem Argental für ein karges Mahl (aber mit viel Service) losgehen, kann das bei größeren Mahlzeiten schon mal einen deutlichen Unterschied machen.

Auch die Übernachtungen sind teuer (3 Aural pro Nacht), aber man übernachtet in großzügigen Sälen, weißen Himmelbetten und mit hervorragendem Zimmerservice.

Das Haus ist durch insgesamt 18 Gardisten (12 draußen, 6



drinnen, nur Goldrüstungen) geschützt und liefert einen guten Teil Abgaben an den Despoten. Dieser Schutz wird während der Zeit, in der sie dort wohnen, auch den Gästen im Hause angedeihen. Dieses Gasthaus wird schon am zweiten Tag von der Optimatin *Seleniaphledene* mit ihren Kelothenen in Beschlag genommen. Die einzigen, die nicht hinauskomplimentiert werden, sind andere Optimaten und Gäste mit einem SO über 10.

Die Garnison

Das alte steinerne Garnisonsgebäude ist zwar heruntergekommen, doch ein Teil wurde sehr herausgeputzt: der Wohnsitz des Despoten nämlich. In der Garnison, die für wesentlich mehr Leute gebaut wurde, leben heute die 100 Gardisten und der kleine 'Hofstaat' des Despoten *Valandiretanos e Vinerata Serr Alantinos*. Einen Tag nach Ankunft der Abenteurer nistet sich hier auch der Optimat Exzellenz *Braianodoros e Valantia dyr Alantinos* inklusive Hofstaat und Leibwächtern ein.

Die Arena

Trotz der umliegenden Ruinen ist die alte Arena gut in Schuss und wird von den 'Kämpfern' der 'rechtschaffenen Amaunir' bewacht. Die nur ganz leicht baufällige Konstruktion aus Lehm, Holz und Stein bietet etwa 2000 Leuten Platz und es sind Tag und Nacht Kämpfe zu sehen (Eintritt: 1 Pekunos). Jeder darf kämpfen (Gewinn 1 Aural), Wetten sind frei (für neue Kämpfer stehen die Quoten immer 1:1, Maximaleinsatz 5 Aural). Während der Kämpfe werden Essen und Getränke verkauft.

Die Alten Thermen

In der Nähe des Hafens gelegen, ist dies das Ghetto der Loualil-Meereskinder. Die Thermen sind seit vielen Jahren komplett zerfallen. Von der einstigen Pracht ist nichts geblieben, aber die Wasserversorgung über die alten arcanomechanischen Pumpen funktioniert einwandfrei. Die Meereskinder sind hauptsächlich Huren, Lustknaben und Heiler.

Am Rande des Hafenbeckens liegt halb versunken der völlig leere und halb zerstörte Chrysirtempel, der ehemals aus weither importiertem und blau bemaltem Schiefer erbaut wurde. Heute dient das völlig geplünderte Gebäude einer Vielzahl von Möwen als Heimstatt.

Der Hafen

Der neblige Hafen liegt in der Nähe der Thermen und ist ein heruntergekommenes Viertel. Viele der alten Lagerhäuser stehen entweder leer oder werden von Söldnern der Schmuggler und freien Händler bewacht. In einigen Lagerhäusern liegen wertvolle Dinge, manche stehen leer und bieten einigen Obdachlosen Heimstatt, die unerkannt bleiben möchten (so auch *Cantariokyrbolius* in der Nähe), doch zwischen ihnen herrscht Tag und Nacht nur Stille. Äußerst selten rumpelt hier ein Karren herum und transportiert Waren. Große Schiffe sind hier seit langem keine mehr angekommen. Alles, was hier liegt, sind kleine Boote der Schmuggler und Abishai vom Meer.

Zwischen Hafen und den Alten Thermen liegt die halb eingesunkene Ruine des Chrysirtempels, der von einer Vielzahl von Möwen bewohnt wird und keinerlei Schätze mehr birgt.

Der Direktzugang zum Meer der Schwimmenden Inseln wird kaum genutzt – nach 100 Schritt kann man aus dem Nebel die Stadt schon nicht mehr sehen. Der Nebel liegt dort drohend wie eine Mauer.

Die Ruinen der früheren Optimatenpaläste

Auf der obersten Terrasse der Stadt liegen die ehemaligen Paläste der Optimaten, die sich hier angesiedelt hatten. Es sind drei große 'Komplexe', die früher mal so etwas wie eine eigene Stadt waren. Jetzt aber steht von kaum etwas mehr als die Grundmauern, manchmal noch das Gerippe eines Hauses, manchmal noch ein einzelner Kaminschacht, der in die Höhe ragt. Alles ist von Pflanzen überwuchert und es ist still hier.

Cirkel Belenyas

Das 'Anerkannte Collegium der Freien Händler'

Ein kleiner Cirkel von etwa 60 Personen: Ein Dutzend Händler und gute zwei Dutzend Schmuggler teilen sich die meist zwei Dutzend 'freien Kämpfer'. Als ein solcher Söldner kann prinzipiell jeder angeworben werden, der kämpfen kann und etwas Silber für die Bewachung eines ihrer Gebäude akzeptiert. In diesem Collegium ist auch *Pyrasdane* zu finden, sie bekleidet den Posten der 'Seemagnatin'. Der Patron des Circels ist der Ehrenwerte *Seneblenius*, Kräutерhändler und Giftmischer.

Die 'Rechtschaffenen RaDja-Kinder'

Fast die Hälfte der 800 Amaunir der Stadt bildet diese zerlumpete 'Diebesgilde' mit einer losen Hierarchie. Sie herrschen auch über die Arena und in ihren Reihen befinden sich etwa 150 ausgebildete Nahkämpfer und Gossenkrieger. Man kann in der Arena für Geld gegen sie antreten, aber auch mit ihnen um Informationen feilschen, denn sie wissen ziemlich gut über die Vorgänge in der Stadt Bescheid und kennen Pyrasdanes' Geheimnis. Amaunir treten nie allein auf.

Patron: *Hya Bao*, BaLoa

Typischer Arena-/Gossenkrieger der Amaunir

Phasganon/Friedensstifter: INI 11+1W6 AT 15 PA 9

TP 1W+4/1W+2 DK N

Biss/Klauen im Nahkampf: INI 11+1W6 AT 15 PA 12

TP 1W+2/1W+2 (A) DK H

LE 33 RS 1 Wundschwelle 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Improvisierte Waffen, Biss, Hieb

Arenakämpfer haben ähnliche Werte, kämpfen jedoch mit einem Doros (Speer DK S, INI-1, TP 1W+5)

Der Rest der Kämpfer sind amaunische Piraten mit einem Hang zu spektakulären Manövern (Finte, Wuchtschlag min. +5), leicht besseren Werten (16/11), manchmal gar einer Rüstung bis BE 2 (denken Sie an den natürlichen RS+1!) und viel Gold (5 Aural, auch in entsprechenden Waren).



Cirkel der 'Zöglinge Zaturas'

Für die Abenteurer dürften die 80 Heiler der Stadt interessant sein: Zu den vielen Menschen und Amaunir gesellen sich auch einige Loualil. Sie kaufen Kräuter, seltene Gewächse und heilen für einen recht moderaten Preis (Faustregel: 1 Argental/LeP). Der Cirkel steht unter dem Schutz der Garde und muss sie dafür bevorzugt und kostenlos behandeln. Dafür sind sie allerdings recht reich. Patronin: *Beladarane*, eine miese Heilerin, die aber als Cousine des Despoten viel Einfluss hat.

Dramatis Personae

Der einfache Bürger Belenyas

Der normale Bürger hier ist Opportunist und Schläger zugleich, oft einem kleinen Cirkel angehörig. Er mag keine Konflikte, aber wenn andere Cirkelmitglieder in der Nähe sind, wird er doch recht selbstsicher. Gardisten geht er aus dem Weg, da sie brutal und rücksichtslos sind. Ärmlich ist er meist gekleidet und hat keinerlei Panzerungen, seine Waffen sind Phugion oder Friedensstifter, selten beides. Sonderfertigkeiten, die ihn im Kampf zu einem respektablen Gegner machen würden, hat er nicht – und das weiß er. Oft rennt er zu den Gardisten, die ihn, wenn er sie bestochen hat, auch schützen. Doch dazu braucht er Geld und er hat zum Leben zu wenig, zum Sterben zu viel. Also erschleicht er sich sein Geld mit kleinen Gaunereien oder hält sich mit einer Knochenarbeit beim Händler, Hafen oder Alchemist über Wasser. "Über Wasser" ist hier recht wörtlich zu nehmen, denn unliebsame Leute verschwinden einfach im Hafenbecken, mit Gewichten an den Füßen. "Geh schwimmen" ist hier eine Umschreibung für "Geh sterben".

Einen Bürger Belenyas kann man in keinem Fall mit in die Höhle nehmen.

Werte im Kampf

Phugion: INI 9+1W6	AT 11	PA 8	TP 1W+1	DK H
Friedensstifter: INI 9+1W6	AT 12	PA 7	TP 1W+2	DK N
RS 0	LE 27	MR 2	Wundschwelle 6	

Ansprechpartner

Pyrasdane könnte recht früh auf die Abenteurer zurückkommen, wenn es darum geht, die Häuser der Händler zu schützen, so sie vertrauenswürdige Kämpfer sind (loyal oder dumm genug).

HyaBao ist ein Ansprechpartner für alle Amaunir und teilweise auch Menschen, die sich auch in den Unterschichtbereichen der Stadt umsehen und so an Informationen kommen wollen.

Optimaten und andere hochrangige Abenteurer werden zweifelsohne dem Despoten der Stadt und den anderen Optimaten aufpassen und Braianodoros wird sie in sein Werben um Seleniaphledene einbeziehen, wenn er kann.

Neben werden die Abenteurer womöglich von anderen Figuren des Spiels angesprochen: Auch die Kopfgeldjägerin wird sie nach dem flüchtigen Keloth Cantariokrybolius (alias Bolius) fragen und versuchen, die Abenteurer einzuspannen. Auch Bolius selbst wird eventuell an die Abenteurer herantreten.

Der untote Ashariel wird den Abenteurern wohl von alleine auffallen und ihr Interesse wecken.

Pyrasdane, reiche Händlerin

Man sieht der dicklichen, hellhäutigen Frau an, dass sie vor kurzer Zeit noch schlanker war – aber ihre seidenen Gewänder und der teure Schmuck sitzt passgenau an Fingern, Fußgelenken, Handgelenken und am Hals.

Sie umgibt sich gern mit einer Aura der Unnahbarkeit, hat auch nur noch wenig Kontakt zu ihren ehemaligen Kameraden, dafür um so mehr zu einem Dutzend angeheuerter, treuer Söldner, die sie auch in ihrem großen Stadthaus beschützen (Werte wie bei normalen Gardisten).

Sie lebt im Reichtum und hat das meiste der Schätze zu gutem Gold gemacht, eines jedoch konnte und wollte sie noch nicht loswerden: das Szepter des Myr-Globomion und die dazugehörige Wegweiserscheibe. Sie weiß, dass das Artefakt irgendwie zum Herrn und Erbauer der Schatzkammern gehört, und sie wird es aus Angst vor dem Fluch der Charybalis an niemanden verkaufen. Sie bewahrt es gut gesichert in einem Panzerschrank auf, in der auch einiger sehr wertvoller, magischer Schmuck (CH insgesamt +1, permanent) liegt. Gesichert ist er durch ein grolmurisches Schloss, das aber glücklicherweise nicht magisch ist, sondern durch eine einfache *Schlösse Knacken*-Probe mit 9 TaP* oder dem richtigen Schlüssel (wie ihn Pyrasdane stets bei sich trägt) geöffnet werden kann.

Sobald Leute durch den untoten Ashariel umgebracht werden und sie merkt, dass es ihre ehemaligen Kameraden sind, mit denen sie die Beute teilte, wird sie panisch und beginnt sich zu verschanzen. Dabei kann es aber durchaus passieren, dass sie die falschen Leute fragt.

Außerdem gibt es keinen Schutz vor dem Ashariel. Sie trägt zwar eine Bringantinweste mit Stahlplatten, an die sie sich schon gewöhnt hat, aber das wird ihr nicht viel helfen.

Herausragende Werte: Menschenkenntnis 14, Überreden 13, Handel 12, Hiebaffen 11, Überzeugen (Führen) 10(12)

Zitate: "Verschwindel!" – "Wenn du dieses Haus beschützt, bekommst du einen Argental – jede Nacht!"

Werte im Kampf

Streitkolben: INI 8+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W+4	DK N
RS 4	LE 23	MR 4	Wundschwelle 5	

HyaBao, amaunischer BaLoa

Ein schlanker, unbekleideter Amaun, der sein zotteliges Aussehen kleinen Rasurstellen überall im Fell verdankt. Er trägt eine Umhängetasche, aber keine Waffe. Meist wirkt er wie eine Statue, fast unbeweglich, obwohl ihn kein Erzgeist beseelt. Um ihn herum streifen immer zwei bis drei bildhübsche Katzenmädchen, die ihn schnurrend umgarnen.

HyaBao ist beherrscht, recht kühl und skrupellos. Er führt die 'Rechtschaffenen RaDja-Kinder' dieser Stadt an, seit er den ehemaligen Anführer mit der Hilfe eines Erzgeistes zerschmetterte. Er gebietet nun über ein Netz von Spitzeln, Dieben und Gossenkriegern – faktisch sind dies mehr Leute, als der Despot aufbringen kann. Die Übermacht wäre sogar dreifach so stark wie die Gardisten, aber sie sind schlecht ausgebildet und recht undiszipliniert. HyaBao ist aber ein Spieler, er liebt es einfach, an der Macht zu sein. Er hat keine Ziele, außer sein Leben zu genießen, und selbst die Angriffe des Ashariels sieht er als Spiel. Er spielt auf Sieg und denkt, das Ungeheuer würde ihn als letzten attackieren, sodass er sich darauf vorbereiten kann. Aber darin liegt er falsch.



Vertraut er den Abenteurern und geben sie ihm einen Tipp, so bereitet er sich genau diesen Abend vor und kann maximal einen weiteren Abend versuchen, den Ashariel abzuwehren. Sein Vertrauen ist Gold wert, denn er kann den Abenteurern für wenig Geld fast alle Informationen geben, die sie brauchen – auch, dass Pyrasdane den magischen Wegweiser aus dem Szepter des Myr-Globomion in einem Panzerschrank in ihrem Keller aufbewahrt. Mit etwas mehr Gold (10 Aural) kriegen sie sogar den Schlüssel dazu auf einem Silbertablett.

Herausragende Werte: Quelle Erz 10, Quelle Feuer 9, Inspiration 11, Menschenkenntnis 11, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen und Verstecken je 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Gesucht I (Vinerata), Jähzorn 8, Astrale Regeneration II

Zitate: "So, du willst also mit dem Zermalmer spielen ..." – "Diese Information kostet dich etwas mehr."

Werte im Kampf

Krallen: INI 11+1W6 AT 16 PA 11 TP 1W+1 DK H

Erzkrallen*: INI 11+1W6 AT 16 PA 11 TP 3W6 DK H

Feuerkrallen*: INI 11+1W6 AT 16 PA 11 TP 2W6 DK H

Stab (INI+1): AT 10 PA 10 TP 1W+1 DK NS

INI 11+1W6 RS 1 LE 34 Wundschwelle 7

Sonderfertigkeiten: Hieb, Biss, Schwanzschlag, Ausweichen I (11)

***)** wenn vom Erz/Feuergeist besessen, jede AT oder PA kostet 1 AsP (Animismus siehe HC 246 f)

Die übrigen Schatzräuber

Allen ist gemeinsam, dass sie für Gold bereits über Leichen gegangen sind, sie wissen, dass da noch etwas von dem Schatz war, aber nachdem Hanerur 'krank' wurde, sahen sie davon ab, die Höhle noch einmal zu betreten. Jetzt, da der Ashariel sie nacheinander tötet, werden sie panisch, denn der Fluch scheint auch sie zu treffen ...

Neben Pyrasdane und HyaBag gab es noch fünf weitere Leute, die den Schatz teilten.

Da wären *Pheronio* und *Kleius*, rücksichtslose Krieger, die später zur Garde gingen und sich jeweils den Posten eines Decurios erkaufen, von dem sie sich Ansehen und ein üppiges Einkommen aus Bestechungsgeldern der Cirkel und Bürger erhoffen.

Hanushvar ist ein Heiler aus Tharpur, der sich auf den effizienten Einsatz von Giften jedweder Art spezialisiert hat, auch zu Heilzwecken, aber nicht nur. Ihm liegt viel am Einfluss im Cirkel der rechtschaffenen Amaunir.

Shinxene ist eine kräftige Prüglerin, die nun als Hafenarbeiterin mit zwielichtigen Dingen ihr Gold verdient, weil sie alles versoffen hat.

Olinua ist eine meereskundige Loualil, die so etwas wie Gerechtigkeitsempfinden nicht kennt, zwar telepathisch begabt, aber zu einfühlend, um grausam sein zu können, und zu gerne in einem Loualil 'Schwarmbewusstsein' dabei. Sie lebt bei den alten Thermen bei den anderen Loualil. Es dürfte schwer werden, an sie heranzukommen, weil die anderen sie nicht preisgeben.

Zitat: "Es sind noch Schätze da, aber wenn dich dieser Fluch trifft, hilft dir das auch nichts."

Die Ablenkung (Meisterinformationen)

Eine so bemerkenswerte Geschichte wie die Hanerurs spricht sich natürlich durchaus herum – auch dank derer, die der alte Gauner schon vor den Abenteurern angesprochen hatte. Aus diesem Grund kommen auch einige weitere Leute nach Belenya, die ihrerseits nach dem Wegweiser und den Schatzhöhlen suchen.

Cantariokyrbolius, ehemaliger Myrmidonenoﬃzier

Ein kräftiger, gut rasierter und gut aussehender Mann mit der typischen dunkleren Haut der Meranier, geschätztes Alter ist 30, wahres Alter 45. Einst war er ein Pentadenführer der Kelothien und er trägt seinen Myrmidonthorax und die dazugehörigen Arm- und Beinschienen noch immer, doch er ist aus der Armee ausgestoßen worden. Das ist seinem übertriebenen Mut, gepaart mit ein wenig Selbstüberschätzung, zu verdanken, durch die er seine ganze Einheit von 25 Soldaten in einen Hinterhalt der Mholuren führte, durch den sie praktisch ausgelöscht wurde.

Daraufhin wollte ihn seine Kommandantin *Seleniaphledene hy Kouramnion* hinrichten lassen, doch er entfloh. Von einigen alten Kontakten erfuhr er von Hanerurs Geschichte und dem Magischen Wegweiser und versucht nun, seinen Ruf wiederherzustellen, indem er seiner ehemaligen Vorgesetzten dieses kostbare Artefakt überreicht. Mehr als nur etwas wahnsinnig durch das Erlebte, glaubt er, dass sie ihn im Grunde hoch schätzt und ihm verzeihen und wieder zu Macht verhelfen wird. Er weiß, dass sich das gesuchte Objekt in Belenya befinden soll, doch nicht wo.

Sollten die Abenteurer ihn retten oder anderweitig verlocken, so wird auch er mit in die Schatzhöhle gehen. Seine Belohnung wird weniger das Gold als vielmehr der Ruhm sein. Er macht bis zum bitteren Ende mit. Sollte er sterben, hat der Thearch es so gewollt.

Herausragende Werte: MU 18, KK 16, Kriegskunst 17

Wichtige Vor- und Nachteile: herausragender Mut (2), herausragende LE (2), Begabung Kriegskunst, Gesucht, Schulden, schlechte Regeneration, Eisern

Zitat: "Für den Thearchen, schrie ich früher. Und heute ebenso! FÜR DEN THEARCHEN!"

Werte im Kampf

Bela (leichte Bela): FK 22(23)

TP 2W+2(+3/+2/+1/0/-1) Entfernungen: 5/10/20/40/60

Kentema: INI 13-W6 AT 16 PA 19 TP 1W+4 DK NS

RS 7 LE 36 Wundschwelle 9 MR 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Formationsparade, Sturmangriff, Klingenwand (2* PA 12), Meisterparade, Ausweichen I (12-BE(4)=8)

Exzellenz Adepta Seleniaphledene hy Kouramnion, Optimatin

Die junge Frau von vielleicht 20 Jahren hat es mehr durch familiäre Beziehungen als eigene Leistungen zur Kommandantin einer Astrade von gut 130 Kelothien gebracht. Sie versteckt sich immer unter weiten, ausladenden Gewändern und einer weiß lackierten Vollgesichtstriopta. Eigentlich ist sie ein liebes Mädchen – wenn sie



mit ihresgleichen umgeht. Wenn sie Leute unter ihrem Stand trifft, ist sie ganz Optimatin, die gnadenlos bestraft, wenn man sich in ihrer Gegenwart ungebührlich verhält (sie blendet Leute recht gerne für kurze Zeit mit ihrem dritten Stabzauber). Sie umgibt sich ständig mit einer Pentade ihrer Kelothen und nistet sich in der Stadt ein, weil sie Bolius sucht. Sie hat auch die Kopfgeldjägerin beauftragt, denn sie versucht die Schande zu tilgen, die sie ihrer Familie antat, indem sie den 'unfähigen Bolius' mehrere Dutzend Soldaten in den Tod schicken ließ.

Dass sie die ganze Zeit von Braianodoros umschwärmt wird, nimmt sie geschmeichelt zur Kenntnis und nutzt das auch aus – im Grunde ist sie ihm nicht abgeneigt.

Herausragende Werte: MU 16, MR 7, Erz 14, Erschaffe 14, Undhbal 12, Kontrolliere/Manipuliere 11, Menschenkenntnis 14, SO 14

Wichtige Nachteile: Nachtblind

Zitat: "Er ist aufdringlich. Tötet ihn!"

Werte im Kampf

Zauberstab: INI 11+1W6 AT 10 PA 13 TP 1W+2 DKN
RS 0 LE 27 AE 40 MR 7 Wundschwelle 6

Matrizen: Sie beherrscht sämtliche Matrizen des Hauses Kouramion recht gut, dazu noch die Zähigkeit des Myrmidonen und den Silbernen Schutz

Exzellenz Braianodoros e Valantia dyr Alantinos, Optimat
 Schlank, elegant, gut aussehend – das ist der erste Eindruck, den man von diesem Mann hat. Unter seiner Triopta, die nur die obere Hälfte des Gesichts bedeckt, ist stets sein weißes Lächeln zu sehen, seine seidenen, eng anliegenden Gewänder betonen seinen athletischen Körper und seine schwarzen Haare fallen lockig von seinem Kopf – der Mann ist ein Schönling und im Grunde ein netter Kerl. Wenn er es mit Optimaten oder höherem zu tun hat, dann ist er aufmerksam und voller sprühender Ideen. Niederes Volk allerdings belohnt er selten mit seiner Aufmerksamkeit und Bittstellungen werden meist abgewiesen. Für ihn haben Leute unterhalb Honoratenstatus keine Kultur und der Weg, bei ihm ein Honorat zu werden, ist lang und steinig. Gegenüber Optimaten aber ist er sehr offen und redet auch darüber, dass er ein Auge auf Seleniaphledene geworfen hat. Er nähert sich ihr sehr förmlich an, daher würde er einen optimatischen Abenteurer (nichts darunter) wohl auch bitten, seiner Angebeteten einige kleine Geschenke in seinem Namen zu überbringen.

Herausragende Werte: CH 15, SO 14

Wichtige Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Astralmacht 5

Zitate: "Balburri segnete Selenia – und bald gehört sie mir!" – "Man lässt dem Pöbel zu viel durchgehen!"

Werte im Kampf

Zauberstab: INI 11+1W6 AT 6 PA 6/7 TP 1W+1 DKN
RS 0 LE 25 AE 45 Wundschwelle 6 MR 5

Matrizen: Bis auf die dritte Hand und Orthamons Maske beherrscht er alle Matrizen seines Hauses, dazu Balburris Segen und den Silbernen Schutz, die ihm selten misslingen.

Ksia'neta, die Kopfgeldjägerin

Die wortkarge, sarkastische, erschreckend grausame, junge, athletische Erasumierin trägt praktisch jederzeit eine abgewetzte, scheinbar schlecht gekürzte erasumische Lederrüstung, von der sie die Bemalung der Metallteile abgeschabt hat. Ihre langen, schwarzen Haare hat sie zu einem Zopf gebunden, damit die leichte Bela auf ihrem Rücken sich nicht darin verheddert, und an ihrer Seite trägt sie einen schweren Streitkolben. Seleniaphledene heuerte sie an, weil sie erstaunlicherweise eine unerklärliche Resistenz gegen Magie aufwies. Wenn sie ihren Auftrag gut erfüllt, steigt sie sehr in der Gunst der Optimatin. Das ist eine starke Motivation, denn so könnte sie die Satu-Priesterin loswerden, die sie seit ihrer Desertion aus einem Kriegerkloster als 'verlorenes Mädchen' verfolgt.



Sie wird für Gold die Abenteurer mit zur Schatzhöhle begleiten, wenn sie ihren Auftrag erfüllt hat, und zumindest in der Vorhöhle tapfer mitkämpfen – danach eher weniger. Bei den Fallen gibt sie auf und beteiligt sich nur noch mit der Bela.

Herausragende Werte: Hieb Waffen, Bela, Ringen und Lederarbeiten je 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Grausamkeit 8, Schwer zu Verzaubern, Schnelle Heilung, Lichtscheu, Gesucht I, Glasknochen

Zitat: "Hör mir auf mit diesem Satu-Schleiß!"

Werte im Kampf

Leichte Bela: INI 11+1W6 FK 17

TP 2W+2(+3/+2/+1/0/-1) Entfernungen: 5/10/20/40/60

Streitkolben: INI 11+1W6 AT 15 PA 9 TP 1W+4 DKN

RS 4 LE 25 Wundschwelle 5 MR 6+3 (Vorteil)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Betäubungsschlag



Ruane, Abishaikriegerin

Stets in verschleierte, enge Gewänder gehüllt, die alles bis auf die dunkelblauen Augen verbergen, und stark nach Fisch riechend: Das ist Ruane, Kriegerin und Repräsentantin der Abishai. Hübsch ist sie durch die vielen Narben nicht. Sie desertierte aus dem Dienst der Kelothien, wo sie trotz ihrer jungen Jahre als Ausbilderin für den Machirakampf zuständig war (auch Bolius wurde von ihr ausgebildet). Jetzt lebt sie bereits 3 Jahre wieder bei den Abishai, von denen sie einst ging, und hat ihre Lebensweise ganz ihnen angepasst. Sie ist verschwiegen, unauffällig, im Schatten.

Ihr Abishaihaus der Rasarden hat sie (mit Ruderboot) als Auge und Ohr in Belenya gelassen. Grade als Ohr ist sie dank ihrer Abishantgabe geeignet: Sie versteht alle Sprachen mit einer Qualität von bis zu 6 (siehe Gabe: Abishant). Ihr Problem: Ksia'neta hörte von ihr und macht nun dort auch Jagd auf sie – da Ruane die einzige Abishai ist, ist sie leicht zu identifizieren, daher versteckt sie sich und ist nicht einfach zu finden. Einige Gardisten kennen und respektieren sie jedoch, da sie manchmal vom Despoten zu gewissen Themen (des illegalen Seehandels) befragt wird. Momentan ist sie

auf der Suche nach dem Magischen Wegweiser, aber die Amaunir reden nicht mit ihr (wegen ihres Kontakts zum Despoten).

Sie kann die Abenteurer zu der Höhle auf der Karte bringen, denn sie hat den Sinn der Abishai für das Meer der Schwimmenden Inseln und Kenntnisse um Kartographie. In die Höhle mitnehmen kann man sie, aber wegen ihrer Totenangst ist sie dort kaum zum Kämpfen zu bewegen. Ksia'neta ist in ihrer Nähe ebenfalls ein großes Problem. Bolius eher nicht, sie sind auf derselben Seite.

Herausragende Werte: Säbel 13, Schwimmen 8, Überreden 9, Gefahreninstinkt 6, Abishant 6

Wichtige Vor- und Nachteile: Unansehnlich, Übler Geruch, Totenangst 7

Zitate: "Nein." – "Wie ich esse? Allein!"

Werte im Kampf

Später: INI 10+1W6	AT 17	PA 11	TP 1W+4	DK N
RS 0	LE 28	MR 5	Wundschwelle 7	

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Kampf im Wasser

Zeitleiste

Wenn die Abenteurer absolut gar nichts tun, wird sich die Geschichte wie in der Zeitlinie entwickeln. Natürlich haben die Abenteurer alle Möglichkeiten, hier eine Menge durcheinander zu bringen, wenn sie zum Beispiel den Ashariel vernichten, Bolius direkt helfen oder ihn gar ausliefern. Zwischen all diesen Punkten haben die Abenteurer genug Zeit, die Abishai zu finden, die alte Mannschaft zu befragen oder Verbündete zu suchen. Dies ist nur ein grober Rahmen, der durchaus durch die Aktionen der Abenteurer verändert werden soll.

Tag 1: Der Kelothie Cantariokyrbolius alias Bolius bittet verschiedene Leute auf offener Straße um Hilfe, einen 'Magischen Wegweiser' zu suchen und ihn vor einer Optimatin zu schützen. Darunter, wenn möglich, auch die Abenteurer.

Nacht 1: Ein untoter Ashariel kommt vom Meer über die Stadt geflogen und ersticht per Sturzflugangriff einen Decurio der Gardisten (Pheronio, ehemaliger Schatzräuber), dessen Kamerad Kleius sich daraufhin in der Garnison verschanzt. Der Ashariel verschwindet wieder aufs Meer.

Tag 2: Die Optimatin Seleniaphledene an Kouramnion zieht mit ihrem Gefolge von 20 Leuten 'Hofstaat' und 25 Kelothien in die Stadt ein und besetzt das einzige große Gasthaus in der Nähe der Markthalle. Die Kopfgeldjägerin trifft kurz nach ihr ein und Myrmidonen fragen offen nach einem Bolius, während die Kopfgeldjägerin verdächtige Leute beschattet. Bolius taucht unter, verrät seinen Helfern aber, wo er sich versteckt (in einem verlassenen Handwerkerhaus in der Nähe des Hafens).

Nacht 2: Der untote Ashariel kehrt wieder vom Meer und ersticht trotz guter Bewachung auch den zweiten Schatzräuber. Dabei sterben zwei Gardisten mit Kleius.

Tag 3: Das Collegium der freien Händler sucht verstärkt nach Schutz für ihre Häuser und Leute. Der Optimat Braianodoros e Valantia dyr Alantinos trifft ebenfalls mit Gefolge (20 Personen) und einigen Argeniten (Söldnern) ein, die er direkt Seleniaphledene unterstellt, um ihr zu schmeicheln. Er

selbst quartiert sich in der Garnison ein. Er lädt sie noch diese Nacht zu einem Fest in die Garnison ein. Der Despot erlässt ein Gesetz, nach dem es den normalen Bürgern untersagt ist, Waffen von mehr als einem Spann Länge zu tragen.

Nacht 3: Während in der Garnison ein ausgelassenes Fest tobt, wird ein menschlicher Heiler (Hanushvar, ein Schatzräuber) bei der Arena von dem untoten Ashariel erstochen. Haben die Helfer von Bolius erfolgreich den Despoten um Hilfe gebeten, trifft er diese Nacht Ruane, die Abishaikriegerin, die ihn wiedererkennt und ihm weiterhelfen will.

Tag 4: Man merkt, dass die Händler immer unruhiger werden, und auch der Cirkel der Heiler bittet verstärkt die Gardisten um Schutz. Die Kelothien sollen vom Despoten den Gardisten unterstellt werden, was zu internen Reibereien führt. In der ganzen Stadt werden die Patrouillen verstärkt. Die Kopfgeldjägerin nimmt mehr Leute eindringlicher ins Verhör, bringt einen von zwei Hafenarbeitern anschließend noch um, weil er seine Informationen nicht preisgeben wollte. Der zweite redet.

Nacht 4: Am Hafen findet der untote Ashariel gleich zwei Opfer, die sich in einem verlassenen Lagerhaus befinden: die Hafenarbeiterin Shinxene und die Loualil-Meereskundige Olinua. Auf der Straße sind nachts nur Gardisten und Myrmidonen zu sehen. Sie schießen auf den Ashariel, aber verwunden ihn nicht. Die Kopfgeldjägerin entdeckt Ruane und Bolius beim Versuch, die Stadt zu verlassen, und tötet beide. Das Boot versinkt und sie kann nicht tauchen.

Tag 5: Eine Abordnung des Collegiums der freien Händler begibt sich zur Garnison und bittet um die Abstellung von 30 Kämpfern für den Schutz ihrer Gebäude. Da der Despot abwesend ist, werden diese jedoch nicht gewährt, so dass die Händler jeden anheuern, der Waffen tragen kann. Ein Großteil davon sind 'rechtschaffene Amaunir'. Die Kopfgeldjägerin lässt die Leichen der beiden Gesuchten aus dem Wasser holen und präsentiert sie Seleniaphledene an Kouramnion, die sie ausbezahlt.

Nacht 5: Während Seleniaphledene ihrerseits ein kleines Fest für sich und Braianodoros dyr Alantinos in der besetzten Herber-



ge gibt, tötet der Ashariel den BaLoa HyaBao. Das nehmen die meisten Amaunir als Vorwand für aggressive Taten und rauben die von ihnen 'beschützten' Gebäude aus.

Tag 6: Die Händlerin Pyrasdane bricht überstürzt und mit 30 'Söldnern' Gefolge aus der Stadt auf, gen Balan Cantara, dabei lässt sie vieles zurück, behält aber das Szepter des Myr-Globomion bei sich.

Seleniaphledene und Braianodoros brechen langsam auf und nehmen ihre Myrmidonen mit. Der Despot erlässt am Abend die Aufhebung des Waffengesetzes.

Nacht 6: Der untote Ashariel reibt Pyrasdanes Bedeckung fast vollständig auf und bringt sie um, wird danach jedoch von Seleniaphledene mit einem 'Hagel eherner Dornen' vernichtet.

Haben die Abenteurer irgendwie den magischen Wegweiser aus dem Szepter des Myr-Globomion in ihren Besitz gebracht, müssen sie nur noch seiner Anweisung folgen, um das Schatzversteck des Optimaten zu finden. Doch das ist einfacher gesagt als getan – denn der Zauberstab zeigt stets die direkte Linie an und kümmert sich nicht um Untiefen, Riffe und andere Hindernisse, die dort liegen. Da er von Belenya aus aufs Meer zeigt, brauchen die meisten Abenteurer nun wohl einen meereskundigen Lotsen, der verhindert, dass sie geradewegs auf eine Sandbank oder Klippe laufen.

Das Beste dürfte sein, die Abishai Ruane zu gewinnen, die ihnen den Weg über das Meer der Schwimmenden Inseln weisen kann. Sollte sich unter den Helden ein Abishai oder ein anderer Ortskundiger befinden, so kann man sich theoretisch diesen Teil sparen und die Helden fahren, völlig unvorbereitet, direkt in die Höhlen.

teurer nun wohl einen meereskundigen Lotsen, der verhindert, dass sie geradewegs auf eine Sandbank oder Klippe laufen.

Das Meer der Schwimmenden Inseln: Allgemeines

Das Meer der Schwimmenden Inseln hat seine Tücken: Ein Kompass funktioniert nicht (*Innerer Kompass* und *Richtungssinn* nur eingeschränkt – man findet am Rand wieder hinaus), die Nebel machen jede Navigation zunichte und wenn man glaubt, hier einen Kurs gefunden zu haben, brüllt der Ausguck vorne am Bug meist "Riffe!" und man muss den Kurs ändern (manchmal sind es allerdings bloß Sinnestäuschungen). Es ist neblig, feucht, in einem ewigen Zwielficht – sobald man sich mehr als einen Schritt von seinen Kameraden entfernt, werden die Geräusche schon ein ganz kleines bisschen gedämpfter, die Sicht ist trüb, es herrscht fast immer eine Flaute, und wenn man sich mit dem Rücken zum Schiff an die Reling oder an Bug oder Heck stellt, so bemerkt man die große, einsame Stille, die hier draußen zu finden ist.

Beinahe nur Abishai kennen das Meer und sind seiner verschleiernenden Seele sehr verbunden. Nur sie können sich hier überhaupt grundlegend orientieren. Sie kennen die Himmelsrichtungen, aber mehr als zwei, drei Orte auf diesem Meer kennt auch der normale Abishai nicht. Einer davon ist ihr Stützpunkt, einer ein Punkt an der Küste und dann vielleicht noch ein anderer Stützpunkt oder eine kleine Insel. Zwar kennt Ruane die Felseninsel mit der Höhle nicht, die die Abenteurer suchen, aber mit Hilfe des Wegweisers kann sie diese finden und sie schnell dorthin lotsen.

Der Stützpunkt der Abishai

Eine mögliche Station auf dem Weg der Helden ist der Stützpunkt, von dem auch Ruane kommt: Die Abenteurer gelangen irgendwann an eine Art großes Floß, das bereits mit Wasserpflanzen überwuchert und teilweise von diesen zusammengehalten wird – aber sie sehen nur die eine Ecke, der Rest des Floßes liegt im Nebel. Denn der etwa quadratische Stützpunkt ist wirklich groß. Man braucht zu Fuß etwa eine Viertelstunde von einer Ecke an die andere und in der Mitte befindet sich gar ein palisadengeschützter Bereich, in dem nur die höheren Abishai und deren Gäste Quartier beziehen dürfen. Ruane gehört nicht dazu. Die Abenteurer werden hier nicht gerne gesehen und sollten auf ihrem Boot übernachten. Versorgung und Einkaufen bei den Abishai ist kaum möglich, und wenn, dann

zu fast zehnfachen Preisen. Zwei Wachen laufen unregelmäßig Patrouille in diesem Bereich, man kann zwar einfach schleichen (der Nebel erleichtert dies, 5 TaP* reichen aus, um die Wachen zu umgehen), aber sollte man gepackt werden, so wird man ohne viel Federlesen ins Wasser geworfen – gefesselt und mit einigen schweren Steinen um den Hals gebunden. Wenn man dabei nicht ertrinkt, so merkt man, wie sich das Floß langsam entfernt (es driftet im Kreis). Wenn der Held auf der einen oder anderen Seite wieder 'an Bord' kommt, so hat man ihm verziehen.

In den Bereich mit der Palisade kommt man nicht so einfach (10 *Schleichen-TaP**), doch kann man dort außer Ärger nur wenige Schätze in den Häusern einsammeln, die zudem bewacht werden und mit Bewohnern gesegnet sind, die einen sehr leichten Schlaf haben (hier muss man 6 TaP* übrig behalten, um nicht aufzufallen). Einige Bewohner des normalen Abishaistützpunktes außerhalb der Palisade jedoch kannten Hanerur und können erzählen, dass sie ihn einst als Kind aufnahmen. Er war der Sohn eines Fischers, den sie zuvor töteten, weil er magische Artefakte besaß. Hanerur erfuhr nie etwas davon und eins der magischen Artefakte haben die Leute in der Palisade sogar noch: eine uralte und abgeschabte Augenbinde aus durchscheinender Fischhaut, die die Sicht im Meer deutlich verbessert (+3 auf visuelle *Sinnenschärfe*-Proben unter Wasser). Das Artefakt ist mit Glyphen verziert, durch die man es eindeutig dem Optimatenhaus Charybalis zuordnen kann. Der Abishai-Anführer Bartomos würde Abenteurern, die reich und wehrhaft genug auftreten, sogar ein Verkaufsangebot machen und 50 Aureal verlangen.

Auf zur Höhle!

Nachdem die Abenteurer die Nacht hier verbrachten, werden sie am nächsten Tag nach einer Ewigkeit (6 Stunden rudern) Stille vorbei an Sandbänken und schaumumspülten Riffen die Felseninsel mit den Höhlen finden, wobei Ruane sich an gewissen Klippen und merkwürdigen, scheinbar unsichtbaren Punkten im Wasser orientiert. Auch müssen die Abenteurer oft an merkwürdigen Nebelphänomenen wie Rauch und pulsierendem Licht vorbei oder gar mitten hindurch.



Vor den Abenteurern wird sich dann irgendwann eine Felswand aufbauen, deren Ränder im Nebel verschwimmen und die gigantische Ausmaße haben muss. Vor ihnen liegt ein riesiges Loch im

Fels, eine natürliche Seehöhle, in der es wenig Nebel gibt und aus der anstatt der ewigen Stille sogar leichtes Heulen (von Wind) an die Ohren der Abenteurer dringt.

Die Höhlen des gestürzten Optimaten: Hintergrundinformationen

Die Charybalis waren ein Optimatenhaus, das sich auf die Herrschaft über das Meer spezialisiert hatte und eine Weile lang die zweite Familie des Imperiums nach dem Thearchenhaus war (siehe HC 22). Nach ihrem Sturz aus den Höhen der Macht versuchten einige führende Mitglieder des Hauses, wenigstens in ihren Stammländern Cantera und Mayenios an der Macht zu bleiben und es kam zu einem kurzen, aber heftigen Krieg. Er kostete Tausende Leben, bis sie sich geschlagen geben mussten und flohen. Die Charybalis schufen diesen Ort früh als letzten Rückzugsort, für den sie starke Sicherheitsvorkehrungen trafen – die niemals wirklich nötig wurden. Doch ihre einst geschaffenen Wächterkreaturen, unheilige Mischwesen aus Zweibeinern und Meeresgeschöpfen, existieren noch immer als Untote und bewachen weiterhin die leeren Räume.

Ein Wort vorab

Es ist nicht leicht, die Kampfstärke gerade einer erfahrenen Gruppe vorauszusehen – und was für einen Trupp gut eingespielter Kämpfer allenfalls eine leichte Herausforderung darstellt, kann für eine Schar Gaukler, Handwerker und Hochstapler einfach nur tödlich sein.

Wie hier beschrieben, ist die 'Bestückung' der Höhle mit Gegnern bewusst am oberen Ende angesiedelt. Wenn Ihre Gruppe weniger kampforientiert ist, sollten Sie die Begegnungen entsprechend nach unten anpassen, indem Sie die Stärke und auch Anzahl der Feinde reduzieren.

Ein weiteres Instrument, um es Abenteurern ein wenig leichter zu machen, ist das Szepter des Myr-Globomion. Spätestens beim Betreten der Höhle hat es seinen Zweck als magischer Wegweiser verloren, denn angesichts der Fallen und Wächter wäre es nur töricht, den geradlinigen Weg zum Herrn des Komplexes einzuschlagen. Da alle Kreaturen jedoch Geschöpfe des gestürzten Möchtegern-Thearchen sind, kann sein einstiger Zauberstab als 'Joker' dienen, je nachdem, wie viel übernatürliche Zusatzmacht die Gruppe benötigt: Von einer leicht einschüchternden Wirkung bis hin zu der Gabe (für sehr kampfschwache Abenteurer), an allen Feinden unbehelligt vorbeizuziehen, ist alles möglich – doch je gefahrloser der Weg durch die Höhlen für die Gruppe ist, desto geringer sollte auch die AP-Belohnung ausfallen.

Vorhöhle

Hier finden die Abenteurer in einer gigantischen Kaverne voller übermäßig großer Stalagmiten und Stalaktiten eine Menge stark zerstückelter Leichen, die noch Teile ihrer Waffen besitzen, jedoch keine Rüstungen mehr anhaben, und einige leere Kisten. Jemand war vor ihnen hier. Diffus erleuchtet wird

die Höhle von einer Unmenge Pilzgeflecht, das sich durch große Teile der Höhle zieht.

Die Höhle ist gigantisch groß und könnte einer ganzen Stadt als Unterschlupf dienen, jetzt liegen hier nur noch Knochen herum: Knochen von Menschen, Amaunir, Leonir und seltsamen Chimären. Wenn die Abenteurer Glück haben und eine *Sinnenschürfe*-Probe schaffen, finden sie vielleicht einmal W20 alte Argentale – aber offensichtlich waren andere hier und haben geplündert.

Nähern sie sich dem westlichen Ende der Höhle, so bemerken sie, dass dort Wesen herumstehen, herumgehen und doch alle tot sind: Dort streunen zwei Dutzend untote Chimären, darunter einige scheinbar frische Wasserleichen herum und beschützen sichtbar einen Höhleneingang.

Es ist klar: Wenn die Abenteurer hier weiter wollen, müssen sie zunächst an diesen Untoten vorbei. Doch diese sind nicht so dumm, wie man vermuten möchte, sondern von einer gewissen daimoniden Gerissenheit und agieren nach Plan. Der Plan sieht fünf 'Schlachtreihen' vor, von denen die letzte, am schwersten gepanzerte (aber nicht gefährlichste) stets den Eingang versperrt. Der Rest sind kleine Stoßtrupps, die sich um bis zu 4 Feindgruppen gleichzeitig kümmern.

Zunächst ihre Schlachtformation von hinten nach vorne, anschließend eine Vorstellung der Untoten:

Basis (6): drei Knochenpanzerleonir, zwei Tentakelloualil, eine Wasserleiche

Reserve (6): zwei Tentakelloualil, zwei Knochenpanzerleonir, eine Wasserleiche, ein Scherenmensch

Hintere 'Schlachtreihe' (4): zwei Luftvampire, ein Scherenmensch, ein Knochenpanzerleonir

Vordere 'Schlachtreihe' (4): ein Knochenpanzerleonir, zwei Scherenmenschen, ein Luftvampir

Spähtrupp (4): zwei Wasserleichen, zwei Scherenmenschen

Sie entfernen sich nicht weiter als 40 Schritt vom Höhleneingang, aber sie warten meist auf 20 Schritt Entfernung davon, um Feinde anzulocken und sie 'überraschend' noch 20 Schritt verfolgen zu können.

Allen Untoten ist eine MR von 4 gemein.

7 Knochenpanzerleonir

Ein völlig skelettierter Leonir, der jedoch durch zahlreiche Knochenplatten wie von einem monströsen Stör stark gepanzert ist. Er greift waffenlos mit seiner Pranke an.

Pranke: INI 5+1W6	AT 9	PA 0	TP 1W+4	DK H
LE 30	RS 4	GS 3	DK H	Wundschwelle –



6 Scherenmenschen

Ein Mensch, der halb mit einem Hummer verwachsen ist, vermoert, aber durch den Panzer gut geschützt. Seine Waffe ist eine riesige Zange, mit der er schlagen und Waffen vernichten kann (in den Distanzklassen N und S kann er eine einfache AT auf die Waffe richten; wenn sie nicht pariert wird, wird ein BF-Test fällig).

Zange: INI 6+1W6 **AT 7** **PA 4** **TP 1W+5** **DK HN**
LE 25 **RS 3** **GS 4** **Wundschwelle –**

4 Tentakelloualil

Diese Loualil wurden am Kopf mit einem kleinen Kraken verschmolzen. Ihre Tentakel reichen nicht weit, aber eine Berührung genügt, um die meisten Lebewesen in eine Starre zu versetzen (wer auf DK N einen Treffer abbekommt, muss eine MR-Probe bestehen, um nicht 1W6 KR gelähmt zu werden). Sie lähmen Gegner, um den schwereren Untoten den Weg zu ebnen, die dann die Feinde vernichten.

Tentakel: INI 8+1W6 **AT 10** **PA 3** **TP 1W+1** **DK H**
LE 22 **RS 0** **GS 5** **Wundschwelle –**

3 Luftvampire

Untote Ashariel, aber nicht so stark oder selbständig wie der Vertraute der Optimaten. Da sie nur aus Knochen bestehen, wurden ihnen die Hände entfernt und die Unterarme angespitzt, um sie für einen Sturzflugangriff zu optimieren. Im Nahkampf sind sie schwache Gegner, aber ihr Sturzflugangriff aus 10 Metern Höhe (AT 9) ist mit 1W+10 TP meist kampfscheidend. Die Abwehr dagegen ist um 5 Punkte erschwert. Kampfwerte am Boden:

Arme: INI 10+1W6 **AT 7** **PA 2** **TP 1W6** **DK H**
LE 20 **RS 0** **GS 6** **Wundschwelle –**

4 Wasserleichen

Die aufgedunsenen Körper ertrunkener und ertränkter Seefahrer. Sie würgen ihre Feinde gerne (Manöver Würgegriff, Abwehr ist Ringen +10, Schaden pro Runde 1W+4 echte TP). Im Wasser regenerieren sie 1W6 LeP pro KR.

Hände: INI 5+1W6 **AT 6** **PA 0** **TP 1W+3** **DK H**
LE 40 **RS 2** **GS 3** **Wundschwelle –**

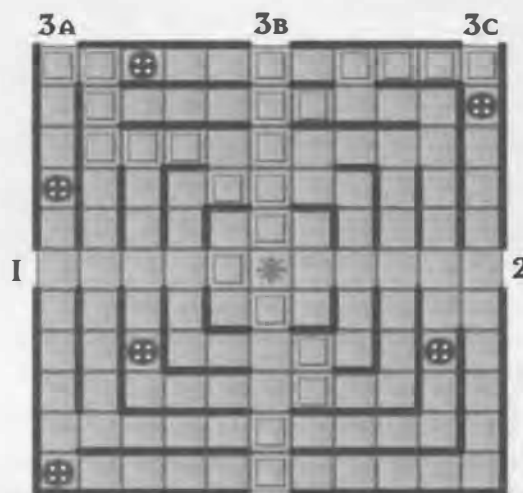
Diese Untoten sind der Grund, warum die Schatzräuber, die bisher diese Höhlen plünderten, nicht weitergekommen sind. Da wir es in diesem Fall aber mit findigen Spielercharakteren zu tun haben, werden diese gewiss einen Weg finden, an diesen Untoten vorbeizukommen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen, ihrem Schatz immer näher. Hinter den Untoten verbirgt sich zunächst 40 Schritt weit ein einfacher, dunkler Felsspalt, der dann in den 'Hallen der inneren Einkehr' endet.

Die Hallen der inneren Einkehr

Nachdem die Abenteurer die vielen Untoten hinter sich gelassen haben, sehen sie sich einem dunklen, weitläufigen Komplex gegenüber. Ein Handout für die Helden finden Sie auf Seite 47. Jedes Feld misst 5 Schritt in Sachen Länge und Breite, es hat an den Ecken stets je 4 brüchige Säulen, welche die 5 Schritt hohe Decke stützen. Schlägt man auf sie ein, so brechen Erdreich und Felsen herunter und begraben mit lautem Tosen alles, was darunter ist. Man kann ihnen jedoch leicht entgehen – mit einer GE-Probe+ BE, sonst hagelt es 4W6 TP und man muss aus den Trümmern gezogen werden.

Diese Bauart ist jedoch gut, denn so können die Abenteurer den Horden untoter Gegner entkommen, sie blockieren oder verschütten. Sie folgen den Abenteurern, sobald sie diese sehen. Eine Horde besteht aus sechs untoten Knochenpanzerleonir, die unerbittlich die Abenteurer verfolgen.

Hier beginnt das Spiel einem Brettspiel zu ähneln, denn während die Abenteurer mehrere Felder zurücklegen könnten, können die Untoten nur eines vorankommen. Dabei warnen sie die anderen allerdings nicht. Es liegt an den Abenteurern, das Labyrinth so zu formen, wie es ihnen passt – während sie es erkunden.



EINGANG

LEGENDE:

- STATUE DER ZWEI ALTEN**
- SICHERES FELD**
- GEGNERHORDE**

Wenn Untote marschieren

Während die Untoten ein Feld marschieren, können die Abenteurer mehrere Dinge tun:

- Zwei Felder gehen.
- Vier Felder geradeaus in eine Richtung rennen.
- Ein Feld zum Einsturz bringen (zu viert, ansonsten werden anteilig mehr Aktionen benötigt).
- Die Arme der Statue des Alten nach unten drücken.
- Sich auf die Empore 2 flüchten.



Sollten die Abenteurer ein Feld von Untoten streifen, so verteilen die Untoten 4 Passierschläge (also eine um 4 erschwerte AT mit der Hauptwaffe, aber ohne Manöver, die nicht pariert werden kann) je Kante auf die Abenteurer (also wenn sie zwischen zwei Feldern durchrennen, gibt es 8 Attacken). Bleiben sie dort stehen, kommt es 3 KR zum Kampf, ehe sie weiter können. Wenn die Abenteurer erreicht werden, dürfen sie pro Person einen Passierschlag ausführen, bevor der Kampf beginnt.

Orte in den Hallen der inneren Einkehr

Eigentlich als Wandelgang gedacht und als Ort für Kämpfe gegen eindringende Feinde der Charybalis, ist dies nun eine Heimstatt der Untoten, die hier einhergehen und einen Wachauftrag haben.

0 – Die Statue der zwei Alten: Hier stehen zwei Statuen von 3 Schritt Höhe Rücken an Rücken: Es sind in Roben gehüllte Menschen mit drei Augen und mit nur rudimentärem Gesicht. Der dem Eingang zugewandte hat die Arme in den Ärmeln seiner Robe verborgen, der Alte hinter ihm hat sie grüßend in die Höhe erhoben. Nur, wenn man beide Arme gleichzeitig (also zu zweit) senkt, öffnen sich die Gitter zu 3a, 3b und 3c.

1 – Das bodenlose Loch: Hier führt ein schier unendlich tiefer Schacht ins Nichts. Unten vermeint man ein Grollen zu hören – hier wurden dereinst Sklaven geopfert, den vermeintlichen Dämon zu beruhigen.

2 – Die Empore: Hier ist eine etwa 3 Schritt hohe Stufe, die von den Untoten nicht erklommen werden kann. Rennt man aber blindlings dorthin, so hat man bald 18 Knochenpanzerleonir unten stehen, die sich erst nach einer Stunde wieder verziehen. Oben befindet sich der ehemalige Optimat *Leongor to Tharamnos*, der sein Haus einst verriet. Er kann den Abenteurern sagen, wie die Hallen aufgebaut sind, und würde mitkommen, wenn sie weitergehen. Seine astralen Vorräte sind allerdings bereits etwas verbraucht.

Leongor to Tharamnos, ehemaliger Optimat und jetziger Verräter

Der hagere, sehnige Mann mittleren Alters hält sich stets aufrecht und ist in einen einst weißen Calar mit zerschlissener Purpurschärpe und purpurnen Handschuhen gekleidet. Er ist in seiner Neugier mit den anderen Schatzräubern in die Höhle gekommen. Seine Gefährten kamen an den Untoten nicht vorbei – er schon. Mit einem aufwändigen Ritual unterbrach er die Kraft der Untoten für eine Minute und rannte einfach durch ins nächste Höhlensystem, wo er dann vor den ganzen Untoten auf die Empore flüchtete und seitdem dort festsetzt. Seit diesem Augenblick wünschte er sich, er damals hätte die Matrize 'Pfad der Sterne' gelernt. Wenn sie ihm helfen, ist er den Abenteurern unendlich dankbar, jedoch ist dann die Gefahr der zwei Dutzend Untoten wohl schon besiegt. Einmal außerhalb des Komplexes verwandelt er sich schnell in den typischen arroganten Tharamnos zurück.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 11, Magiekunde 13, Geschichtswissen 15, Stäbe 9, Quelle Kraft 15 (Leitquelle), Quelle Feuer 15 (Begabt), diverse Instruktionen 9+

Wichtige Vor- und Nachteile: Optimat, Gesucht II (Tharamnos), Arroganz 9, Goldgier 10

Zitate: "Wenn du sie einmal verrätest, ist es für immer aus. Das ist überall so. Das habe ich gelernt..."

Werte im Kampf

Zauberstab: INI 11+1W6 AT 9 PA 14* TP 2W6 DK NS

RS 0 LE 28 AE 21/40 Wundschwelle 7

*) für 1 AsP Parade gegen Zauber möglich, bei Guter Parade wird dieser sogar reflektiert.

Matrizen: Balburris Segen, Öffnende Hand, Silberner Schutz, Hand des Geistes, Unsichtbare Kraft, Zauberkraft entziehen

3a – Sichelgang: Eigentlich ist es ein normaler Gang, aber wenn die Abenteurer bereits einen Teil des Labyrinthes haben einstürzen lassen, so schwingen hier mit tödlicher Geschwindigkeit einige große, gebogene Klingen hin und her (dann haben die Optimaten nämlich diese Falle aktiviert): Es sind drei Klingen und für jede ist ein übliches Ausweichen nötig, um sie zu passieren. Schafft man diese Probe nicht, so trifft die Klinge, verursacht 4W6 TP und wirft einen direkt nieder, wenn der Schaden die doppelte KK übersteigt. Liegen die TP 'nur' über der normalen KK, wird man niedergeworfen, wenn man keine KK-Probe schafft. Liegt man am Boden und kann nicht schnell aufstehen, wird man wohl sterben: Die Klinge kommt in jeder Kampfrunde wieder.

3b – Gang der 100 Nadeln (per Gefahreninstinkt zu 'riechen'): In der Decke verstecken sich etwa 100 lange Metallstäbe, die unten angespitzt sind. Nicht nötig zu sagen, dass sie herunterfallen, wenn die Abenteurer vorwitzig unter ihnen hindurch wollen. Umsichtige, sich umschauende Abenteurer (IN-Probe) erkennen diese Speere jedoch und mit einer gelungenen Probe auf *Mechanik* wissen sie auch, dass die Falle nicht auslöst, wenn nur ein einzelner hindurchgeht. Sollten es aber zumindest zwei Leute sein, so fallen die Speere – Abenteurer, die sich darunter befinden, haben zwei Probleme: Wahrscheinlich eine Wunde durch die Speere (2W+8 TP) und um sie herum so viele Speere, dass sie wie in einem Käfig gefangen sind, zumal die Speere sich nicht wieder nach oben bewegen. Aber mit viel Geduld kommt man auch hier durch, indem man die Stäbe einzeln hebt und sich so hindurchwühlt.

3c – Gang ohne Luft: Man erkennt schon von weitem die offene Falltür im Boden. Dieser Gang hat aber einen besonders fieseln, unsichtbaren Trick: Es fehlt die Luft, die durch Elementarmagie 'gemindert', nämlich in miasmatische Fäulnisgase der Meerestiefe verwandelt wurde und auch nicht durch atembare Luft in angrenzenden Räumen ersetzt wird. Dies ist nach der Installation einer ziemlich fehleranfälligen Fallgrube (offen sichtbar), das magische Meisterstück einiger Optimaten in der hinteren Höhle, als sie noch lebten. Der luftleere Bereich des Ganges ist 49 Schritt lang. Denken Sie an die Regeln zur taktischen Bewegung der Abenteurer und die Regelung von Schäden durch Ersticken: Pro KR (3 Sekunden), die man sich hier aufhält, muss man eine KO-Probe schaffen, die für jede Runde um einen weiteren Punkt erschwert ist. Gelingt die Probe, verliert der Held 1 AuP, misslingt sie, verliert er 1W6 AuP. Bei AU 0 wird er bewusstlos und erleidet pro KR 1W6 SP – bis er tot ist oder hinaus bewegt wird.

Obwohl Leongor die wirkende Zauberei kennt, kann er dies nicht entzaubern – er verfügt nicht einmal über ein Zehntel der hier verwendeten Magie.



• Die Optimatenloge

Haben die Abenteurer die Schlachtreihen der Untoten, die Hallen der inneren Einkehr und mindestens einen Gang mit Fallen hinter sich gelassen, so gelangen sie in einen langen Quergang, der einerseits alle Fallengänge miteinander verbindet und andererseits eine wahre Prachtgalerie darstellt. Dort stehen Statuen, die perfekt die einstigen Würdenträger der Familie Charybalis darstellen: ein Optimat neben dem anderen, alle in leichter Übergröße, 2 Schritt hoch.

Gibt es den untoten Ashariel noch, so streift er irgendwo in diesem Bereich herum, attackiert aber die Abenteurer nicht, sondern folgt ihnen nur und starrt sie leblos an. Nur wenn er angegriffen wird, verteidigt er sich.

In der Mitte des Ganges befindet sich Öffnungen zu großzügigen Wohn- und Vorratsräumen. Ein kleiner Komplex aus Gängen und Räumen, in denen einerseits eine Menge seit Jahrtausenden verrottete Nahrung zu finden ist und andererseits einige Stäbe mit magischen Zeichen, Edelsteine und Goldbarren und andere Dinge wie Ritualdolche, Schalen und Kelche sowie Folianten und Schriftrollen aus Haihaut-Pergamenten sowie einiges an Papyri, die jedoch schnell zerfallen. Wenn man nicht gerade FF unter 10 hat, dann kann man die Alt-Imperialen Glyphen (in Hiero-Imperialer Sprache) allerdings kurz lesen: Traktate des Hauses Charybalis über die Magie des Elementes Wasser und der Äußeren Domäne Galkuzul, über die kultische Verehrung der Charypta und ihren Kampf gegen

ihren grausamen Widersacher Ephar und die Abschriften noch weit älterer Texte, die das einstige paradiesische Zeitalter der maritimen Rassen beschreiben, ehe die Große Kälte hereinbrach. Sie können festlegen, was davon auf der weit stabileren Haihaut niedergelegt wurde, denn das eignet sich vorzüglich als Aufhänger weiterer maritimer Abenteuer – von der Suche nach versunkenen Orten bis zum Kampf gegen charyptide Dämonenkulte.

Den Abenteurern können Sie neben diesen 'kleinen' Schätzen auch einen wirklich großen anbieten: In einer Kulthöhle befindet sich der Demergator, mit dem Myr-Globomion mit seinen Getreuen hierher geflohen ist, weil er am Ende nicht einmal mehr bezahlten Abishai traute. Dieses Gefährt wird aber durch den Daimoniden bewacht, zu dem der einstige Thronräuber geworden ist. Nur seine gewaltige Größe hindert ihn daran, ständig auf den Terrassen herumzustreifen.

Es ist natürlich auch möglich und sogar legitim, dass die Abenteurer vor der Konfrontation mit der Kreatur zurückscheuen. Sie können sich ihr im Grund entziehen, indem sie einfach den Kultraum verlassen oder gar nicht erst betreten. Wenn sie versuchen, bei einer 'zuständigen Stelle' Hilfe gegen den Daimoniden zu holen, sollte das nicht zu leicht sein: Die in diesem Abenteuer beschriebenen Würdenträger werden sie allesamt eher beiseite drängen und sich selbst feiern lassen. Die ehrlichsten Helfer wären vermutlich Rizzo und/oder Loualil (bereits aus religiösen Gründen), doch deren Unterstützung zu gewinnen ist eine Herausforderung für sich.



Das Finale

In dem daimoniden Körper steckt das Bewusstsein des Myr-Globomion – doch er ist wahnsinnig und durch seine arkane Macht ist aus dem einfachen, untoten Ungeheuer eine Bestie geworden. Der Daimonide entstand, als der Optimat einen spinnenleibigen Meister des Brennenden Wassers herbeibeschwören wollte und sich dieser quasi in ihm materialisierte. Er ähnelt einer gewaltigen schwarzblauen Spinnenkrabbe und hat zwischen den unförmigen Scheren den makellosen Menschenkopf eines gut aussehenden jungen Athleten mit voll geöffnetem dritten Auge in der Stirn.

Hinter einem türlosen Portal, dessen Schwelle mit Runen verziert ist (wenn ein Ereignis diese Türöffnung deutlich beschädigt bzw. vergrößert, kann sich der Vatacheroide im ganzen Komplex komplett frei bewegen), türmen sich zahlreiche Haufen zerschmetterter Knochen. Ein großer, völlig leerer Eingangssaal führt in einen weiteren, großen Saal mit widerwärtigen Darstellungen unheiliger Verbindungen von dreiäugigen Menschen und tentakelbestückten Abscheulichkeiten. Von diesem Raum aus kommt man in den Saal des Tiefen Wassers, in dem der Demergator schwimmt und auch der Vatacheroide ruht. Kommen die Abenteurer nur in die Nähe dieser Monstrosität, so erhebt sie sich knirschend und schüttelt sich das schleimige Wasser aus dem Chitinpanzer.

(Wenn Sie gern mit Darstellung arbeiten, ist jetzt die Zeit einer tiefen, hohlen Stimme angebrochen.) Der Optimat begrüßt die Abenteurer und fordert, dass sie sich ihm unterwerfen und huldigen. Jedes Zögern und erst recht jeder Widerspruch bringt ihn dazu, die 'Aufrührer' anzugreifen. Während er die Eindringlinge bekämpft, verspottet er sie zugleich und führt maßlose Reden, in denen er sich als Myr-Globomion, den einzig wahren und unsterblichen Thearchen von Gnaden der Götterfürstin Charypta ausgibt.

Spielen Sie den daimoniden Thearchen ruhig gnadenlos aus und scheuen Sie nicht, im Kampf auch den Demergator beschädigen zu lassen. Natürlich können auch Abenteurer und erst recht ihre Begleiter sterben, um die Gefährlichkeit dieses Wesens zu unterstreichen.

Sollten die Abenteurer es schaffen, dieses Ungeheuer zu besiegen, so haben sie sich wirklich bewiesen und können den Demergator demontieren und mitnehmen, was sie wollen – wenn sie wollen, können sie sogar versuchen, ihn durch die enge Passage ins Freie zu steuern, sobald er repariert ist. Er ist leider nicht funktionsfähig und es erfordert mindestens eine Oktade der Forschung und Bearbeitung mit magischen Werkzeugen, bis er wieder flott ist. Sein Wert übersteigt 10.000 Aural bei weitem.

Eine erfolgreiche Probe auf die Gabe *Mechanopathie* oder *Mechanik* + 10 lässt die Abenteurer die wertvollsten, zerbrechlichsten Teile aus dem Gerät entfernen und mitnehmen, diese haben immerhin noch einen Wert von ungefähr 6000 Aural und können ebenso schwer verkauft werden wie der ganze Demergator.

Der daimonide Vatacheroide

INI 14+1W6 PA 9

Scheren: AT 12

TP 2W+4

DK H

Beinkrallen: AT 16

TP 1W+4

DK HN

LE 60

RS 4

GS 8

AU 100

MR 10

Wundschwelle 8

Besondere Kampfregelein: Er hat 3 Aktionen/KR (mindestens eine Parade), auch gegen verschiedene Gegner, und ist so groß, dass seine Attacken nur mit dem Schild parierbar sind.

Seine Treffer lassen unbelebte Materie kurz in schwarzblauem Dämonenfeuer aufflackern, das kann eine Aberglauben-Probe nötig machen. Körpertreffer erzeugen Schmerzen, als würde man von ätzender Säure verbrannt, und das Opfer muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe schaffen, die um so viel Punkte erschwert ist, wie es bereits durch den Vatacheroiden erlitten hat. Missingt die Probe, windet sich das Opfer vor Schmerzen kampfunfähig am Boden.

Im Gegensatz zu Dämonen ist der Daimonid durch alle Arten von Waffen zu verletzen. Waffen, die dem Efiirt der Rizzo, dem Efhardh der Loualil oder dem (geächteten) Ephar des imperialen Pantheons geweiht wurden, richten doppelten Schaden an. Kommt ein Abenteurer auf die Idee, das Szepter des Optimaten als Projektil einer Bela (oder ähnlichen Waffe) zu benutzen, richtet es sogar den dreifachen Schaden an.

Reaktionen und Nachspann

Wenn die Abenteurer ihren 'Schatz' haben, wird sich die Frage stellen: wohin damit? Der Schatz ist unglaublich wertvoll, aber einfach irgendwo verkaufen geht nicht – selbst wenn die Abenteurer nur 1000 Aural für das kaputte Tauchgerät haben wollen, übersteigt dies die Finanzkraft der meisten Händler. Die einzigen, die den Demergator bezahlen und reparieren könnten, sind die Optimaten der großen Häuser. Sie haben also nur wenige Möglichkeiten:

- Sie nehmen den Demergator als ultimatives Geschenk an ein großes Optimatenhaus, um alle Honoraten zu werden.
- Sie verkaufen die Einzelteile an verschiedene Häuser, wobei diese dann ihre Agenten hinter den Abenteuern herschicken werden.
- Sie suchen Kontakt zu den G'Rolmur und versuchen einen Tausch gegen andere Artefakte.
- Sie versuchen, das Ding selbst wieder instand zu setzen (Mechanopathengabe und Mechanik 12 oder mehr

erforderlich, und es dauert wohl mehrere Oktaden), und verwenden es für sich selbst.

● Exzellente Kontakte zur Unterwelt könnten den Demergator auf dem Schwarzmarkt gegen einen Haufen Gold, weitere Kontakte und Gefallen mächtiger Personen eintauschen.

Wenn die Abenteurer damit hausieren gehen, gibt es einige Reaktionen, die mehr oder weniger gut aussehen:

- Die Begleiter der Abenteurer werden es als gerechten Lohn sehen, nicht einmal Ruane wird sie verraten wollen. Sie gibt ihnen noch den Tipp, das Fundstück nicht bei den Abishai sehen zu lassen.
- Pyrasdane wird versuchen, es den Abenteuern abzunehmen, um sich bei den Optimaten anzubiedern.
- Cantariokrybolius wird die Freundschaft der Abenteurer suchen, um mit ihnen und dem Demergator die Gunst Seleniaphlednes zu gewinnen.



- Der Despot wird das kostbare Objekt sofort beschlagnahmen lassen und nach Optimaten seines Hauses schicken, damit sie die neue Lage sondieren. Die Abenteurer werden entweder hingerichtet oder kommen auf dem Weg zur Hinrichtung 'zufällig' frei.
- Sollten noch Optimaten in Belenya anwesend sein, so werden sie die Trophäe ebenfalls beschlagnahmen – Braianodoros macht es Seleniaphledene sofort zum Geschenk, woraufhin sie ihn heiraten wird.
- Normale Menschen behandeln die Abenteurer skeptisch und wollen nichts mit ihnen zu tun haben – Demergatoren sind immer im Besitz der Nequaner oder eines Optimatenhauses und keineswegs in den Händen umherziehender Glücksritter.
- Abishai, Verbrecher, Rebellen und andere Feinde des Imperiums hingegen behandeln sie erst einmal wie Freunde – entweder sie wollen die Abenteurer übers Ohr hauen oder aber sie können ihnen wirklich weiterhelfen.

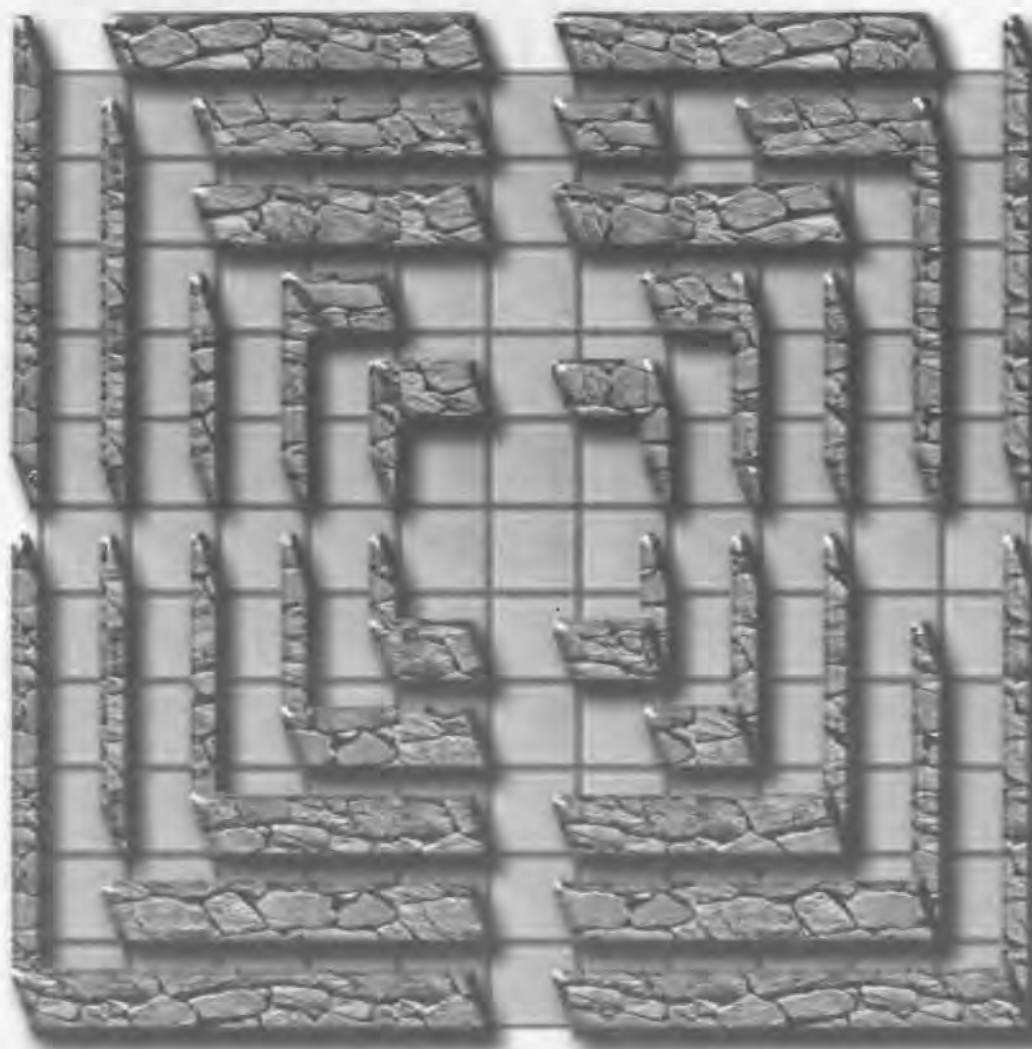
Abenteurerpunkte!

Haben die Abenteurer die Höhlen des gestürzten Optimaten hinter sich gebracht, so haben sie sich einige Erfahrung redlich verdient: Bei einer Spieldauer von zwei Sitzungen kann sich jeder 200 AP notieren (mit zusätzlichen 100 AP für jede weitere ereignisreiche Sitzung); dazu bieten sich Spezielle Erfahrung in *Geschichtswissen* oder *Magiekunde* an.

Wenn sie in den Wirren der Stadt gut ihre Interessen vertreten haben, so gibt es hier weitere 100 AP für sie. Je nachdem wie sehr sie das Geflecht der Stadt durchschaut haben, auch etwas mehr, vielleicht aber auch eine Spezielle Erfahrung (z.B. in *Einkette* und *Staatskunst*).

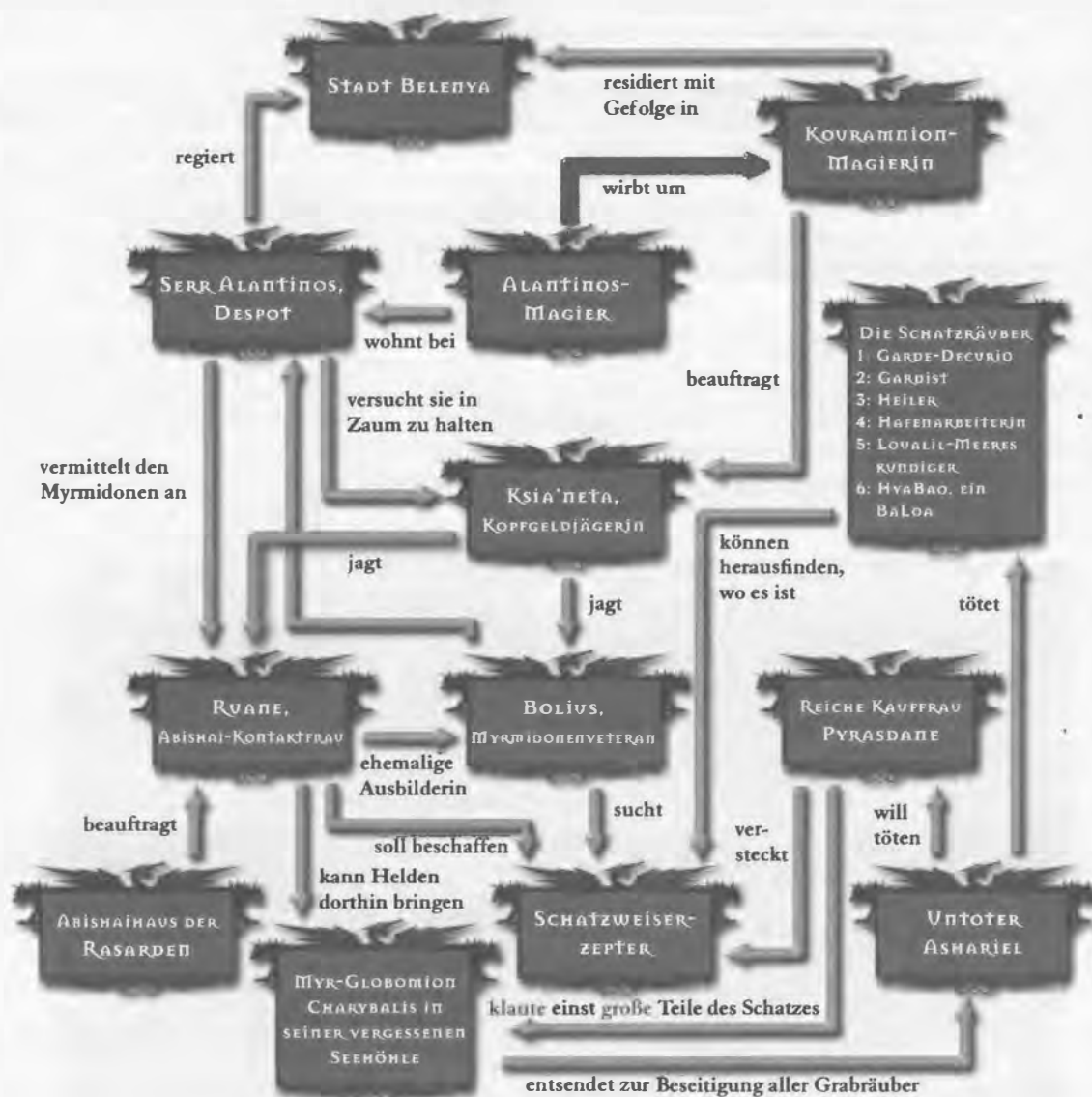
Handouts und Kopiervorlagen

Die Hallen der inneren Einkehr





Übersicht für das Spiel in Belenya



MYRANOR

DREI KURZABENTEUER

Myranor, das Güldenland – 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 Amaunir 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 Legendensänger unsterblich, bergen Sie Schätze aus verlassenen Städten, entschlüsseln 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!

TÖDLICHE TIEFEN

Das Meer der Schwimmenden Inseln – eine Welt im Herzen des myranischen Kontinents. Ewig wallende Nebel treiben ihren Schabernack mit jedem, der diese Gewässer befährt. Doch weit schlimmere Gefahren lauern im Wasser selbst, oft untrennbar verbunden mit den prächtigsten Schätzen und verlockendsten Geheimnissen.

Malum ex Machina: Ein arcanomechanisches Konstrukt, das nach dem sucht, was vor langer Zeit in lichtlosen Tiefen versunken ist, klingt das nicht wie eine Garantie für Reichtum und Ruhm? Erst recht, wenn eine ehrgeizige Optimatin das Unternehmen führt – was kann da noch schief gehen?

Nachtblaue Untiefen: Vor der Küste von Daranel lauern nicht nur Piraten und Seeschlangen, ein seit Ewigkeiten die Luft atmer hassendes Volk schmiedet im düsteren Flammenschein untermeerischer Vulkane seine finsternen Pläne.

Die Diebe Belenyas: Ein jahrtausendealter Schatz liegt unweit der Stadt Belenya verborgen, doch nur wer ein magisches Szepter besitzt, kann ihn auch finden. Doch wer ist mächtig und mutig genug, um den Gefahren der seit langem vergessenen Bastion eines gestürzten Optimatenhauses entgegenzutreten?

Dieser Band präsentiert die drei Gewinnerabenteuer des Myranischen Abenteuerwettbewerbs um die Illaxion-Trophäe!

ABENTEUER M7

SPIELER: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel / mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Magie

ORT UND ZEIT: am, im und auf dem Meer der Schwimmenden Inseln

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Basisregelbuch *Myranor – Das Güldenland*.
Weiteres Hintergrundmaterial ist nicht erforderlich.



€ 12,50 [D] • CHF 23,00



9 783940 424150

ISBN 978-3-940424-15-0

14500

Universal Cards



Das Schwarze Auge