

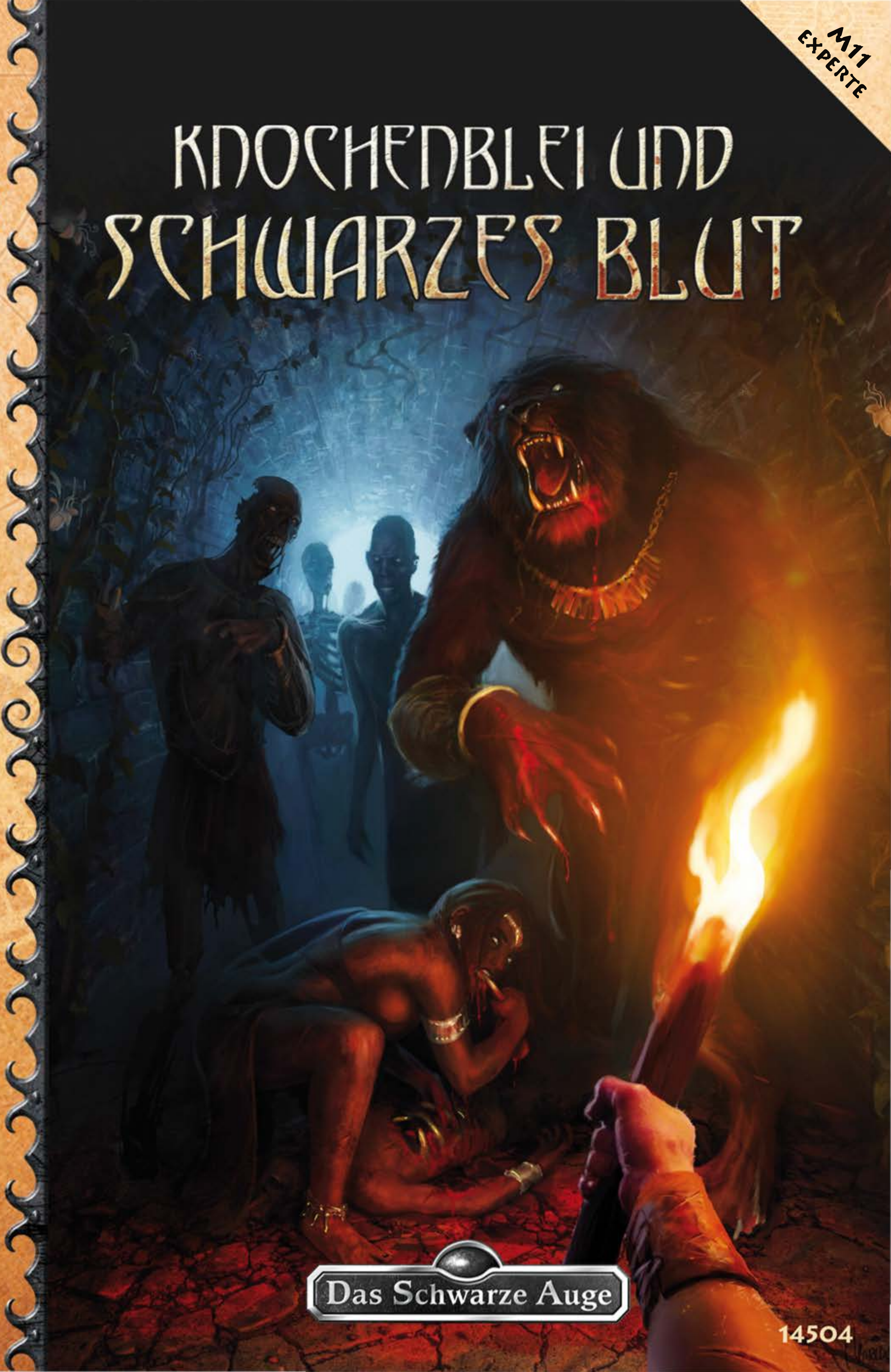


MARC JENNESSEN

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 - 6 EXPERTEN-CHARAKTERE

M11
EXPERTE

KNOCHENBLEI UND SCHWARZES BLUT



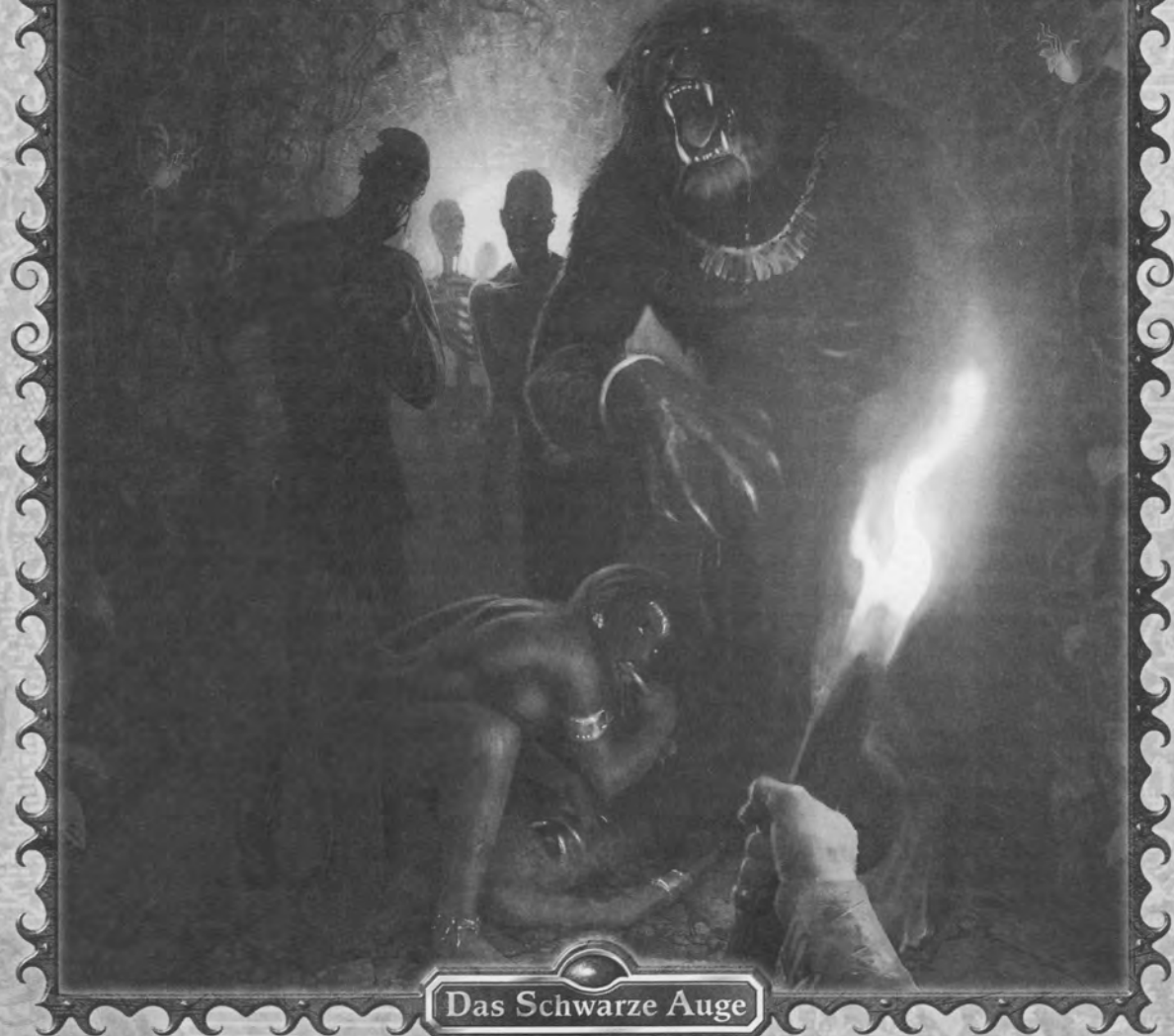
Das Schwarze Auge

14504

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

KNOCHENBLEI UND SCHWARZES BLUT



UHRWERK VERLAG

MYRANOR:
Knochenblei und Schwarzes Blut

Umschlagillustration

Marcus Koch

Umschlaggestaltung & Satz

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Diana Rahfoth

Karten und Pläne

Hannah Möllmann

Lektorat

Moritz Mehlem

Gesamtredaktion

Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2011 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 978-3-942012-18-8



Das Schwarze Auge

Knochenblei und Schwarzes Blut

Ein Myranor-Abenteuer für den Meister und
3 – 6 Experten-Helden

von Marc Jenneßen

Mit Beiträgen von
Christian Sassenscheidt

Mit Dank für Anregungen, Korrektur und Kritik an
Andreas Haas, Tilman Hakenberg, Marie Mönkemeier, Christian Sassenscheidt, Tahir Shaikh und
Alex Spohr und meinen wackeren Testspielern

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die Erde.
—Dawn of the Dead, George A. Romero, 1978

*Sie essen alle auf.
Sie fressen alle auf.
Und hast Du keine Knarre,
rate ich Dir: "Lauf!"*

*Sie sind nicht mehr am Leben.
Sie sind nicht tot.
Wenn ich sie seh', dann seh' ich rot.*

*Ziel auf den Kopf, keine Gnade.
Sie haben mit unseren lieben Toten nichts gemein.
Du hörst sie schmatzen und hohles Stöhnen.
Ich werd' sie mit 'ner Ladung Blei verwöhnen.*

*Sie wandern stumpf durch die Botanik.
Nur die Ruhe, bitte keine Panik!
Es muss so sein, Du musst es tun.
Und dann können Sie in Frieden ruhen.*
—Song: Anti-Zombie, Die Ärzte, Geräusch, 200X

 UHRWERK
VERLAG



Inhalt

Knochenblei und Schwarzes Blut	5
Untot in Eratu	7
Szenen des Chaos	13
Eine blutige Spur	16
Die Flucht aus dem Hafenviertel	18
Im Lichte Era'Sumus	21
In die Tiefe: die Unterwelt von Sumnea Velkaris	28
Die Überlebenden	34
Szenen in der Finsternis	38
Finale	39
Anhang I – Dramatis Personae	42
Anhang II – Sumnea Velkaris	43
Anhang III – Artefakte und Alchymica	45
Anhang IV – Kampfwerte	46





Knochenblei und Schwarzes Blut

Das Abenteuer im Überblick

Ort/Region: Era'Sumu

Zeit: neuere myranische Zeit

Stichworte zum Abenteuer: Dämonische Untotenseuche, Erforschen eines riesigen Dungeons, in dem diese geschaffen wurde

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Experten

"...während ein Leichnam, mit der Flüssigkeit behandelt, mit einem Scheinleben erfüllt wird, wie man es von einer Anrufung der Kräfte Dya'Khols kennt, sind die Reaktionen bei lebenden Wesen höchst unterschiedlich. Satyare, dies haben die Forschungen bisher bei allen Versuchssubjekten gezeigt, sind im höchsten Maße gegen die Flüssigkeit immun... Nein! Immun ist das falsche Wort, da eine schnelle und vollständige Zersetzung des Körpers beginnt.

Die Neristu, bei denen man eigentlich denken sollte, dass der Glaube an den Tod ihnen etwas Mitleid bei dem, den sie anbeten, einbringt, werden zu rasenden Bestien. Hier sind gesteigerte Geschwindigkeit zu nennen, eine enorme Geschwindigkeit und ein unglaublicher Blutdurst. Die beiden lebenden menschlichen Versuchssubjekte begannen, kurz nach ihrer Behandlung binnen kurzer Zeit unkontrolliert zu mutieren. Während Subjekt A extreme körperliche Veränderungen zeigte, die es ihm schnell unmöglich machten, sich überhaupt zu bewegen, zeigte Subjekt B teilweise die gewünschten Reaktionen: Tentakelartige Wucherungen, eine Verbesserung der körperlichen Struktur (Verwandlung der Haut an mancher Stelle in Chitin, extreme Krallen), eine enorme Erhöhung von Stärke, Sprungfähigkeiten und einigem mehr. Leider war die Kreatur vollständig chaotisch und nicht zu kontrollieren. Nachdem sie mehrere Wachen getötet hatte, konnte sie erst durch den Einsatz eines Feuer Genius neutralisiert werden.

Ich bin aber sicher, dass die Versuchssubjekte, die wir euch gesandt haben, euch in besonderem Maße zufrieden stellen. Besonders der behandelte Tighrir dürfte für euch interessant sein. Weiterhin denke ich, wenn es mir gelingt, die chaotischen Komponenten Khalyanar zurückzudrängen, dass wir weit aus stabilere Ergebnisse erlangen können."

—Aus einem Brief, der bei den Frachtpapieren einer Lieferung von Era'Sumu ins Horasiat Centralis gefunden wurde, neuzeitlich

Vor Jahrtausenden, Jahrhunderten und Jahrzehnten

Vor etwa zehn Jahrtausenden nutzte eine insektoide Spezies ein unterirdisches Höhlensystem im Herzen Era'Sumus, in das sie während der Heroenkriege vom erstarkenden Menschevolk zurück gedrängt wurden. Heutzutage ist nicht mehr bekannt, ob sie eine natürliche Rasse oder nur Dienerchimären waren, die außer Kontrolle geraten waren. Während der Chimärenkriege entdeckten die Optimaten des Hauses Phraisopos die unterirdische Anlage und bauten diese weiter aus, um die seltsamen Geschöpfe zu untersuchen. Dabei entdeckten sie verschiedene dämonische Substanzen sowie einen mächtigen Fokus der

Domäne Dya'Khol, mit denen die Insektoiden versuchten, ihr eigenes Aussterben zu verhindern. Eine dieser Substanzen war eine Ur-Form des Schwarzen Blutes. Doch die Abspaltung der Icemna schnitt den Zugriff der Phraisopos auf die Forschungsanlage ab (auch wenn die Anlage mehrfach in den letzten Jahrhunderten als geheime Forschungsanlage des Hauses Phraisopos genutzt wurde).

Lange blieb dieses dunkle Geheimnis verschollen, bis vor etwa zwei Jahrzehnten ein junger ehrgeiziger Optimat mit Namen Psephardeon a Phraisopos in den Archiven des Hauses Hinweise auf die Anlage fand und mit der Suche danach begann. Nachdem er fündig geworden war, nahm er die Anlage für sein Haus in Besitz und begann damit, im geheimen die Forschungen seiner Ahnen fortzuführen.

Heute

Nach etlichen Jahren der Forschungen versandte Psephardeon schließlich verschiedene seiner Forschungsexemplare über Eratu (der Hauptstadt Era'Sumus) nach Centralis. Allerdings erreichten seine Forschungen ihr Ziel nicht, sondern brachen im Hafen der Stadt aus (siehe Kapitel I), was eine hektische Suche des Hauses Icemna nach dem Ursprungsort der Wesen, die sehr an die verhassten Chimären erinnerten, zur Folge hatte. Als man diesen gefunden hatte, drang eine Truppe gut geschulter Klosterkrieger in die unterirdische Anlage vor und es kam zur Katastrophe. Nachdem ein Großteil der Wachen bezwungen und die Laboratorien teilweise zerstört waren, wurden die Angreifer von verschiedenen untoten Kreaturen angegriffen und beinahe aufgerieben, denn Psephardeon hatte sich ins Herz der Anlage zurückgezogen und dort mit Hilfe eines uralten Fokus ein Tor in die Sphären des Chaos aufgestoßen.

Morgen (Das Abenteuer)

Wenn die Helden einige Informationen über die Hintermänner der untoten Schrecken besitzen, machen sie sich auf ins Herz der Insel. Da die Klosterkrieger über dieses Wissen nicht verfügten, liefen sie blind in ihren Untergang. Unter dem Ort Sumnea Velkaris lauert tief unter der Erde ein uralter Schrecken, der nach nichts anderem als dem Fleisch und Blut der Lebenden trachtet und entkommen will, um ein Tor in die chaotischen Dämonensphären zu öffnen.

Während die Helden in die Anlage vordringen, stoßen sie auf verschiedene Gruppen Überlebender, mit denen sie zusammen ins Herz der Finsternis vorstoßen müssen, denn dort wartet ein finsterner Schrecken, der aufgehalten werden muss. Schon bald stellt sich allerdings heraus, dass nicht alle ihrer neuen Begleiter vertrauenswürdig sind. Außerdem verfolgen einige ihre eigenen Pläne.

Knochenblei...

Das unheilige Metall der Domäne Dya'khol wird häufig zur Herstellung bestimmter Talismane und Totems genutzt. In seiner reinsten Form ist es nur schwer zu bekommen (Mit den gängigen Matrizen ist es nicht zu beschaffen, es muss schon ein leibhaftiger Genius der Dya'Khol beschworen werden, um eine ausreichende Menge des Materials zu erhalten).



Das in diesem Abenteuer vorkommende kopflose Skelett aus Knochenblei stellt wohl eine der größten – und reinsten – Ansammlungen dieses Materials auf ganz Dere dar. Gerüchten zufolge soll es einst ein weiteres dieser Skelette in Aventurien gegeben haben, aber dieses wurde vor mehr als einem Jahrtausend von der Welt entrückt.

Die Kraft dieses Knochenblei-Skeletts ist durch das Fehlen des Schädels ungewohnt chaotisch und kaum nutzbar, da die Dämonischen Effekte unkalkulierbar sind. Dies merkten schon die Optimaten der Phraisopos, die die Höhlen der Insektoiden erforschten und dabei das – damals noch vollständige – Skelett fanden. Während ihrer Forschungen verschwand der Schädel und es drohte ein unkontrollierbarer Sphärendurchbruch, der nur durch eine Dämmung des Skeletts mit Hilfe des Schwarzen Blutes verhindert werden konnte.

...und Schwarzes Blut

Dieser Dämmstoff besteht aus dem stofflich gewordenen Odem dreier äußerer Domänen: Dya'Khol, Khalyanar und Mishkarya (und wurde auf Basis der insektoiden Forschungen in dieser Anlage hergestellt). Diese Mischung band das Chaos, verhinderte eine Ausbreitung der dämonischen Kraft und verhinderte die spontane Erweckung von Untoten in der Nähe des Skeletts (ein Nebeneffekt, der zuvor mehrfach Tote unter den Phraisopos gefordert hatte). Diese dämonische Substanz wurde durch komplexe stellare und elementare Bannkreise und Instruktionen eingedämmt. Doch in den Jahrtausenden, in denen die Anlage unge-

nutzt dem Vergessen anheim fiel, veränderte sich der Dämmstoff. Die dämonischen Substanzen sollten ursprünglich Schlimmeres verhindern, doch die Kräfte des Skeletts veränderten ihrerseits den Stoff.

Und so wurde der Dämmstoff zu dem, was er heute ist: zu Schwarzem Blut. Diese Substanz hat auf alle Kreaturen – lebend wie tot – eine bestimmte, stets unterschiedliche Wirkung. Manche mutieren, die meisten sterben und werden zu Untoten. Stets wird die Essenz des Schwarzen Blutes von den Trägern wie eine Krankheit weitergegeben (dies ist der Komponente Mishkaryas zuzuschreiben), durch die Hunger und Wut in den Trägern erweckt werden. Und dieser Hunger kann nur durch das Fleisch lebender Wesen gestillt werden.

Dem Meister zum Geleit

Der Aufbau des Abenteuers

Dieses Abenteuer ist in zwei Haupt- und ein verbindendes Zwischenkapitel unterteilt. Jedes der beiden Hauptkapitel ist modular aufgebaut und präsentiert Ihnen jeweils verschiedene Örtlichkeiten, Personen, Vorfälle und kleinere und größere Szenen, die Sie miteinander kombinieren können. An wichtigen Schlüsselpunkten finden Sie oft sogar mehrere Wahlmöglichkeiten, so dass sie nicht vollends auf sich allein gestellt sind, wenn sie nicht dem vorgeschlagenen Abenteuerverlauf folgen wollen.

Die Helden

Generell gibt es keine besonderen Einschränkungen, ein Ravesaran-Gesellschafter wird aber einige Probleme mit dem Überleben haben. Weiterhin sollten Sie keine Anfänger in das Abenteuer schicken. Eine gewisse Kampfkraft sollte vorhanden sein, ebenso wäre ein kompetenter Optimatischer Magier hilfreich. Ansonsten gibt es wenige Beschränkungen. Sämtliche maritimen Rassen werden das Problem haben, weitab jeglicher großer Wasserflächen agieren zu müssen. Katzenartige haben mit wenigen Problemen (Stichwort: Sauberkeit und Hygiene) zu kämpfen. Davon abgesehen erwecken Nicht-Menschen auf Era'Sumu stets ein gewisses Aufsehen (wegen ihrer regionalen Seltenheit). Selbst aventurische Heldengruppen, die es nach Myranor verschlagen hat, können ohne Schwierigkeiten in das Abenteuer eingebracht werden.

Materialien und Inspiration

Für dieses Abenteuer benötigen Sie ansonsten relativ wenige Materialien, deshalb wollen wir ihnen an dieser Stelle nur die verwendeten Abkürzungen vorstellen und einige Musiktipps geben, mit denen Sie die nötige Stimmung vermitteln können.

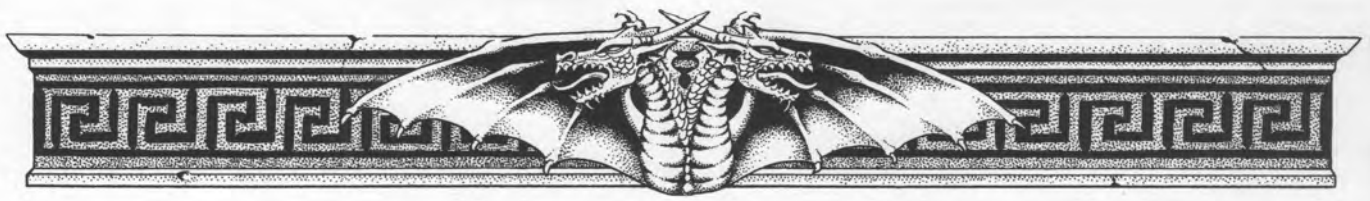
Myranor	Myranor Hardcover
WdS	Wege des Schwerts
MyMa	Myranische Magie
MyGö	Myranische Götter
UdS	Unter dem Sternenpfeiler
MyAr	Myranisches Arsenal

Vom Spiel mit den Klischees

Wie Sie sicherlich schon ahnen, spielt sich die Handlung dieses Abenteuers innerhalb gewisser Rahmen ab, die man irdisch dem weiten Feld des Zombie-Genres zuordnen würde. Dieses Genre lebt von bestimmten Klischees, von denen Sie einige in diesem Abenteuer wieder finden. Dennoch bieten diese Klischees für Sie als Meister einige Möglichkeiten: meist sterben in Zombie-Geschichten und –Filmen auch sympathische Hauptcharaktere und die Spieler wissen nicht, ob sie nicht gerade diese Charaktere sind. Gerade hier, inmitten der Furcht vor einer Ansteckung mit der Untotenseuche besteht die Möglichkeit, dass Helden leicht sterben können. Tun Sie also alles, um diesen Eindruck zu vermitteln:

- Halten Sie vorgefertigte Ersatzcharaktere bereit (und betonen diese Tatsache auch gelegentlich).
- Trennen sie die Spieler räumlich, wenn sich die Helden trennen (und erhöhen so den Unsicherheitsfaktor, ob die Freunde nicht infiziert wurden und dies verheimlichen).
- Nutzen Sie die Meisterfiguren und schaffen eine Bindung zu den Spielern – und lassen diese dann brutal sterben (und verunsichern die Spieler, ob ihre Helden nicht auch sterblich sind).
- Nutzen Sie den Zusammenhalt innerhalb der Heldengruppe – und wenden dieses Vertrauen gegen die Spieler (etwa indem Sie mit einem Spieler ein Gespräch im Nachbarraum führen und dessen Held dann kurz darauf mit einigen (offensichtlichen) Bisswunden zu seinen Gefährten zurückkommt).
- Setzen sie die Helden (und damit gleichzeitig die Spieler) unter Zeitdruck: Je langsamer die Helden vorgehen, umso größer ist die Gefahr, dass Psephardeon mit den Geheimnissen der Anlage entkommt.
- Gönnen Sie den Helden ein offenes Ende: Dies ist bewusst in diesem Abenteuer so vorgesehen. In vielen Genrefilmen ist es am Ende so, dass die Protagonisten einer ungewissen Zukunft entgegen blicken. Und so endet auch dieses Abenteuer offen und die Helden stecken mitten in den zukünftigen Ereignissen.





Musik

- **Angels and Demons**; Hans Zimmer: Bietet ruhige und stille Parts sowie regelrecht explodierende Stellen, die gut für eine Zombie-Attacke geeignet ist
- **The Crow** (Score); Graeme Revell: Düsternis, Action, Tod
- **I am Legend**; James Newton Howard: Allein gegen eine apokalyptische Bedrohung (Seuche). Bietet stille, melancholische, aber auch actionreiche Momente
- **Mimic**; Marco Beltrami:
- **Van Helsing**; Alan Silvestri: Bombastischer Actionsoundtrack

- **House of Haunted Hill**; Schrill, düster

● Ansonsten die Soundtracks zu den oben genannten Filmen sowie gelegentlich ein schnelles und vielleicht auch düsteres Heavy-Metal Stück (etwa von *System of a Down* oder *Disturbed*) vermögen, an den richtigen Stellen passende Akzente setzen. Kontrapunkte können Sie durch den Einsatz extrem fröhlicher, eigentlich unpassender Musik setzen, die das Geschehen makaber zu kommentieren scheinen (Beispiele hierzu finden Sie im 2004er Remake zu *Dawn of the Dead* von Zack Snyder.

Untot in Eratu

Dieses Kapitel behandelt den Einstieg ins eigentliche Abenteuer. Nach verschiedenen Einstiegsmöglichkeiten wird die Hauptstadt Era'Sumus, Eratu, näher vorgestellt. Nach einigen typischen Szenen erleben die Helden eine regelrechte Katastrophe: Nachdem ein Hafenkran beschädigt wurde, entkommen einige Untote aus einer Frachtkiste und lösen eine Massenpanik im Hafen Eratus aus. Nur durch die Aktionen der Helden (sowie der Kriegerelite Era'Sumus) kann schlimmeres verhindert werden. Allerdings will die herrschende Familie Icemna den Vorfall vertuschen. Die Helden sind während des Ausbruchs der Untoten auf verschiedene Hinweise zu den Hintergründen gestoßen, die auf eine weit größere Gefahr hindeuten. Da die Lage in Eratu durch die Abriegelung durch das Haus Icemna kritisch zu werden droht, bleibt den Helden wenig übrig, als aus dem abgeriegelten Hafenviertel zu fliehen.

Wege nach Eratu

Im imperialen Auftrag

Angesehene Recken, Mitglieder der Myrmidonen oder auch staatsnahe Optimaten und Honoraten (erst recht Angehörige des Hauses Aphirdanos) könnten im Auftrag des Imperiums nach Era'Sumu entsandt worden sein, um dort den regelmäßigen Tribut an das Imperium in Empfang zu nehmen. Allerdings werden beim Ausbruch etliche der ausgewählten Krieger aus dem Hafenviertel abgezogen, so dass die Helden vorerst in Eratu verbleiben müssen. Dabei stoßen sie auf Spuren der Hintermänner und müssen argwöhnen, dass das Haus Icemna deren Taten vor der Öffentlichkeit (und dem Thearchen) vertuschen möchte.

Alternativ wäre auch eine Mission möglich, bei der es darum geht, einen Staatsfeind des Imperiums nach Centralis zu überführen (der dann beim Ausbruch getötet wird, siehe S. 11, **Der Ausbruch**). Bei der nachfolgenden Vertuschungsaktion sollten die Helden dann misstrauisch werden und eigene Nachforschungen anstellen.

Durch puren Zufall

Das Schiff, auf dem sich die Helden befinden, hat als Stopp auf seinem Weg die myranische Ostküste entlang einfach den Hafen von Eratu angelaufen. Im entscheidenden Moment halten sich die Helden dann an der passenden Stelle auf und sie werden mit dem Ausbruch der Schwarzen Blut-Infizierten im Hafenviertel von Eratu konfrontiert.

Mit dem Segen des Hauses (Icemna-Einstieg)

Nach einer Aufsehen erregenden Heldentat werden diese nach Eratu eingeladen, wo sie ihren Beitrag zur Verbesserung der Menschheit im Sinne der Mutter leisten sollen. Dort sollen ihre Erbanlagen für das Zuchtprogramm eines Tempels genutzt werden. Unter welchem Vorwand auch immer – die Helden erreichen Eratu genau am Tag des Ausbruchs. In diesem Fall können Sie den Helden dann durch den Ersten Sohn des Lev'tha den Auftrag erhalten, in Sumnea Velkari nach dem Rechten zu sehen. Allerdings haben die zuvor ausgewählten Helden vorher noch eine Aufgabe zu erfüllen: Ihr Erbgut weiter zu geben.

Stoppt den Irren (Phraisopos-Einstieg)

Den Führern des Hauses Phraisopos ist, nachdem sie Berichte von der Natur Psephardeons Forschungen erhalten haben, nicht gerade wohl bei der Sache. Deshalb schicken sie heimlich mehrere Eingreiftruppen nach Era'Sumu, um den Ort von Psephardeons Experimenten zu lokalisieren und die dämonologischen Experimente des Optimaten zu beenden. Einer der Helden (oder auch die gesamte Gruppe) könnte von Unterhändlern des Hauses diskret angeworben werden, um Psephardeon nach Centralis zu schaffen und dafür Sorge zu tragen, dass es zu keinen Problemen durch dessen Experimente kommt. Dabei werden die Helden als entbehrliche Spielsteine angesehen, die man unter Umständen im Interesse des Hauses opfern muss. Selbst einem optimatischen Magier unter den Helden gibt man nicht alle Informationen über die genaue Natur der Experimente (und ist auch bereit, diesen kalt lächelnd zu opfern).

Von fernen Gestaden (Aventurier-Einstieg)

Da der Horas Khadan Varsinion II. in Vinsalt ab dem Frühjahr des Jahres 1035 BF vermehrt Missionare gen Myranor entsendet, können auf diesem Wege auch aventurische Helden dieses Abenteuer erleben. Betonen Sie in diesem Fall die Fremdartigkeit und Größe des Landes, die Vielzahl der myranischen Rassen und scheinbar befremdliche Reaktion der 'Regierung', die scheinbar ohne Skrupel hunderte Menschen sterben lässt. Lassen Sie die Helden Vergleiche ziehen (etwa zwischen Hexen und den Satu-Priesterinnen).



Der Hafen von Eratu – Das Tor zum Imperium

Die Stadt Eratu für den eiligen Leser

Einwohner: Etwa 50.000 (Davon etwa 10.000 im Hafenbereich, dort etwa 20 % Nichtmenschen)

Wappen: Goldenes Herz auf grünem Grund

Herrschaft/Politik: Vorsteher der einzelnen Tempel der Stadtteile; für die Stadt als Ganzes die Erste Tochter, die eine wechselnde Zahl an Beauftragten einsetzt.

Garnison: ca. 200 Klosterkrieger in der Stadt, weitere 500 in Klöstern im Umland; ca. 400 Mann Haustruppen, 200 Gardisten, mehrere Hundertschaften Söldner im Hafenviertel

Tempel: Satu, Lev'tha; im Hafenviertel eine Oktrale und Tempel kleinerer Kulte

Wichtige Gasthäuser: Mutter und Tochter (Schenke Q 6/ P 5), Telsumer Teestube (Schenke Q8/P 5), Tor zur Welt (Hafenschenke Q 3/ P 2), Grüne Ruh (Herberge Q6/P 5/ S 14), Gastlichkeit (Herberge Q5/ P 7), Erasumisches Blut (elitäres Teehaus Q 10/ P10), Lev'thas Trunk (Teehaus Q 7/ P9), Glückseliges Meeresrauschen (Schenke Q7/P 5)

Besonderheiten: Eratu ist das Zentrum der Icemna und Era'Sumus; Die Weiße Feste, Hauptklöster der Klosterkriegerorden, Landwirtschaftsschule, Kriegerhaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich liegt sie vor euch: Eratu, die Metropole Era'Sumus und Hauptsitz des Hauses Icemna gleichermaßen. Das Licht der nachmittäglichen Sonne spiegelt sich in der Meeresoberfläche, als euer Schiff an den mächtigen Hafenbastionen vorbei einen der zahllosen Kais ansteuert, wo sich unzählige Handelsschiffe drängen, um durch die mächtigen Rollkräne be- und entladen zu werden. Hunderte, wenn nicht tausende Arbeiter und Schauspielstümmeln sich an den Kaianlagen. Diese werden von einer prachtvollen Oktrale überragt, die bei aller Pracht aber kein Vergleich zur berühmten Weißen Feste der Icemna ist, welche im Hintergrund majestätisch über der Stadt thront und weiß-golden das Licht widerspiegelt.

Eratu liegt im Mündungsdelta des Eru'Leva an der Nordwestküste der Insel und ist gleichzeitig Hauptstadt und größte Siedlung der Insel. Dabei teilt sich die Stadt in zwei Teile: Zum einen in das eher imperial geprägte Hafenviertel, welches durch eine Mauer von der eigentlichen Stadt isoliert wird. Jenseits dieser Mauer, die man – wie es täglich zahllose Händler tun – durch verschiedene Tore durchqueren kann, liegt der etwa vierfach größere erasumische Teil der Stadt. Eindeutig wichtigstes Gebäude ist die Weiße Feste, die Palast-/Tempelstadt des Hauses Icemna, deren Kuppeln und Türme dank des künstlich aufgeschütteten Hügels bis in 300 Schritt Höhe in den Himmel ragen. Rings um die weiße Festung befindet sich ein Ring aus kleinen Palästen und Villen, in dem unter anderem die zahllosen Würdenträger der Icemna leben. Zwischen diesen beiden Vierteln liegt das Handwerkerviertel, in dem sich viele Handwerksbetriebe befinden. Im Süden liegt der Binnenhafen, in dem Waren von Hochsee- und Küstenschiffen (die durch Verbindungskanäle hierher gelangen) auf flachere Flussschiffe

umgeladen werden und über den Eru'Leva – den großen Verkehrsweg der Insel – ins Landesinnere gebracht werden. Der Norden und der Osten der Stadt sind durch zahlreiche Felder und Gärten zwischen den Häusern und Vierteln sehr ländlich geprägt und haben fast einen dörflichen Charakter. Besonderen Belang für dieses Abenteuer hat jedoch das Hafenviertel Eratus, dem wir uns im Folgenden widmen wollen.

Das Hafenviertel

Das Hafenviertel Eratus ist genau genommen eher eine (kleine) imperiale Stadt und unterscheidet sich vom restlichen Era'Sumu recht deutlich. Prägend ist die zum Hafenviertel hin ausgerichtete Mauer, welche dieses von der eigentlichen Stadt trennt (und schädliche – imperiale – Einflüsse von dort fern hält).

Verwaltet wird das Viertel durch eine Satu-Zauberpriesterin, es gelten aber Gesetze nach imperialem Vorbild. Neben den Hafenanlagen wird das Viertel von typisch imperialen Mietskasernen, riesigen Lagerhäusern und unzähligen Etablissements (vom schäbigen Bordell für den einfachen Seemann bis hin zum noblen Teehaus für die auswärtige Optimatin, die gerne das erasumische Flair kennen lernen möchte) dominiert. Für die Gläubigen gibt es eine prächtige Oktrale, in der besonders Chrysir angebetet wird.

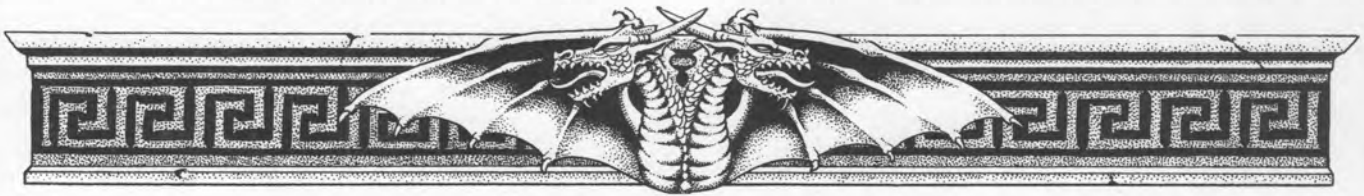
In einem Teil des Hafenviertels befindet sich das Kriegerhaus, in dem die 56 Klosterkrieger untergebracht sind, die Teil des Tributs an das Imperium sind. Rings herum haben sich zahlreiche Söldnertrupps angesiedelt und vermieten ihre Klingen gleichermaßen an Ortsfremde (etwa als Geleitschutz) oder Einheimische (so ergänzen die Söldlinge bisweilen die Icemna-Haustruppen).

Die Menschen Eratus

Die Einwohner Eratus – oder vielmehr diejenigen, die die Helden im Hafenviertel antreffen können – sind zu einem großen Teil Menschen imperialer Herkunft. Während die Erasumier größtenteils unter sich bleiben – zumindest, solange geschäftliche Interessen, die den religiösen Prinzipien nicht widersprechen, diesen Kontakt nicht nötig machen –, ist der typische Bewohner des Hafenviertels deutlich weltoffener. Während manch ein Hinterwäldler einen Chrattac-Baumeister wohl mit offenem Mund bestaunen würde, ist man im Hafenviertel deutlich abgeklärter und eher an Fremdes gewöhnt. Dies heißt aber noch lange nicht, dass man alles auch tolerieren muss. Während anderenorts gerne Arcanomechaniken, die mitunter auch mittels dämonischer Kraft angetrieben wird, genutzt werden, sind diese auf Era'Sumu verboten. Stattdessen setzt man hier auf tierische und menschliche Arbeitskraft und unmagische Mechanik.

Das alltägliche Leben

Das Leben richtet sich nach den Gezeiten, etwa 14 Stunden sind durch die Flut geeignet für den Schiffsverkehr. Diese erleichtert es Ein- und Auszulaufen, da der Eru'Leva während der Monsunzeit viel Sand mit sich führt und der Hafen beständig durch Spezialisten freigeschaufelt werden muss. So hat es sich eingebürgert, dass in dieser Zeit der meiste Schiffsverkehr im Hafen herrscht und sich der gesamte Tagesablauf daran orientiert. Die letzten Stunden vor der morgendlichen und abendlichen Flut werden bis zum äußersten genutzt, um Schiffe zu beladen, die Stunden danach, um die Ladungen fremdländischer Schiffe zu löschen und in die riesigen Lagerhallen des Viertels einzulagern. Alle übrigen Gewerbe des Viertels wurden darauf abgestimmt, so dass sich etwa eine Stunde nach der Flut die Schenken mit Matrosen füllen, während die Packer von den Kais verschwinden und sich der Hafen für wenige Stunden beruhigt, bevor dieses Spiel von vorne beginnt.



Eratu ist die Drehscheibe des Außenhandels Era'Sumus; gleichzeitig ist es der Ort, an dem man am einfachsten als Auswärtiger ins Innere der Insel gelangen kann. Einzelne oder Kleingruppen werden für gewöhnlich an der Wehrmauer nicht aufgehalten, und mit einer gewissen Regelmäßigkeit werden hier auswärtige Experten für diverse Probleme angeworben. Ebenso ist Eratu der Weg nach "draußen" für Erasumier – ihren ersten Kontakt mit imperialer Kultur können sie hier erleben.

Des Weiteren ist Eratu eine Machtzentrale. Auch wenn das Haus Icemna als solches klein und im Imperium wenig einflussreich ist, hier ist es omnipräsent und das Wort einer Priesterin ist Gesetz! Die Einwohner Eratus sind durch ihren beständigen Kontakt mit der Außenwelt meist weniger hinterwäldlerisch als viele ihrer Landsleute in Bezug auf das Imperium und kennen etwa das Konzept der Geldwirtschaft.

Begegnungen im Hafenviertel

Die nachfolgend beschriebenen Personen gehen im Hafenviertel ihrem normalen Leben und ihren Geschäften nach, werden aber durch den Ausbruch aus ihrem alltäglichen Leben gerissen. Und nun versuchen sie zu überleben. Aus diesem Grunde haben wir das Verhalten der Personen nur knapp umrissen. Manche von ihnen können den Helden freundlich gesonnen sein, andere haben andere Absichten. Da diese Figuren sich durchaus gegen die Helden wenden können, besitzen sie vollständige Kampfwerte. Weiterhin steht es Ihnen frei, welche dieser Figuren Sie im Abenteuer einsetzen. Für keine der Figuren gibt es spezifische Szenen, aber anhand ihrer Charakterisierung dürfte es Ihnen nicht allzu schwer fallen, passende Szenarien zu gestalten.

Der cantaresische Wirt Tymenion

Erscheinung: 46 Jahre, 1,66 Schritt, Stürnglatze, dafür ist der verbleibende Haarkranz umso länger, untersetzt, wuselt stets hektisch herum, wirkt die gesamte Zeit panisch, nachdem das Hafenviertel abgeriegelt wurde

Charakter: Ein kleiner schmieriger Betrüger und liebender Vater, der sesshaft geworden ist. Hat aber keine Skrupel, Fremde zu betrügen und nach Strich und Faden auszunehmen.

Geschichte: Tymenion kam ursprünglich mit der Absicht nach Eratu, "dieses hinterwäldlerische Bauernpack so richtig auszunehmen". Leider wurde ihm durch die strikte Einreisepolitik Era'Sumus ein Strich durch seine Pläne gemacht. Wegen des hohen Preises einer Schiffspassage blieb er, lernte seine Frau kennen, die ihm mehrere Kinder schenkte (und dann verstarb) und mit ihm gemeinsam die Schenke 'Glückseliges Meeresrauschen' eröffnete.

Begegnung: Am Hafen wartet Tymenion auf eine Lieferung cantaresische Delikatessen und gerät in Streit mit seinem Lieferanten. Er könnte die Helden vor dem Ausbruch ansprechen, ob sie ihm nicht einen Gefallen tun könnten (und ihm seine Delikatessen besorgen könnten).

Motivation: das eigene Überleben, das Überleben seiner Kinder, das Weiterbestehen seiner Schenke

Spätere Überlebensstrategie: Vornehmlich den Kopf unten halten, sich aus allen Kämpfen heraushaltend, sich in den Schatten verbergen und Geschäfte mit einzelnen Helden abschließen, die er als beeinflussbar ansieht, damit sie ihn retten.

Gerüchte und Meinungen: 1, 2, 5, 7/1, später 3

Tymenion

Eigenschaften:

MU 10 KL 11 IN 13 CH 10

GE 12 FF 14 KO 12 KK 13

Dolch: INI 11+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK N

LeP 31 AuP 28 MR 5 RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit/Fettleibig, Unansehnlich, Kurzatmig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Siminiagefälliges Wissen

Talente: Kochen 12, Menschenkenntnis 13, Überreden (Lügen) 11 (13)

Ausrüstung: Keine Besondere

Sephirisyon cer Onachos

Erscheinung: sieht aus wie Anfang 20, blass, auf einen Stock gestützt, vorsichtig, übergewichtig, eine Triopta, die nur Stirn, Augen und Nase bedeckt. Schmucklose, dunkle Tunika, hält sich stets ein Taschentuch vor den Mund, das blutige Flecken aufweist. Wird stets von seiner Leibdienerin und Heilkundigen Laenike (39, füllig, bestimmend, direkt) begleitet.

Charakter: Obwohl ein Angehöriger des Hauses Onachos, klammert sich der über hundertjährige Optimat an sein Leben, da er panische Angst vor dem Sterben hat. Hier auf Era'Sumu erhofft er sich ein Allheilmittel gegen seine (realen und eingebildeten) Krankheiten. Dabei müsste er nur seine Fettleibigkeit bekämpfen.

Geschichte: Nachdem er als junger Magier in den Myriaden gegen die Draydal kämpfte und dort beinahe getötet wurde, erholte er sich nicht von seinen Verletzungen. Seine Ärzte sagten ihm, dass er wohl an seiner Seele verletzt wurde. Dies stimmt zumindest teilweise, denn er musste einem Ritual der Schädelpriester zusehen, nachdem er in Gefangenschaft geriet. Seit diesem Tag fürchtet er sich davor zu sterben und tut alles, um sein Leben zu verlängern. Aus diesem Grunde kam er auch nach Era'Sumu.

Begegnung: Die Helden können von ihm für Söldlinge gehalten werden, die der Optimat recht arrogant anzuwerben versucht.

Motivation: Gier nach Leben. Dafür geht er sogar über Leichen.

Spätere Überlebensstrategie: Wird mit harter Münze versuchen, die Helden (oder jeden anderen Kämpfer) davon zu überzeugen, ihn zu beschützen. Wird im Verlauf der Nacht immer panischer, was schließlich dazu führt, dass er unter Umständen zu astralen Kurzschlussreaktionen neigt (sprich die Helden, wenn sie sich ihm nähern, von ihm nach Meistermaßgabe verzaubert werden können). Seine Astralenergie wird er allerdings nicht damit verschwenden, die Helden – oder sonst wen – zu heilen.

Gerüchte und Meinungen: 1, 4, 6, 7/2

Sephirisyon cer Onachos

Eigenschaften:

MU 9 KL 17 IN 18 CH 11

GE 10 FF 11 KO 9 KK 8

Zauberstab: INI 10+1W6 AT 10 PA 13 TP 1W6+1 DK N

Ringen: INI 9+1W6 AT 11 PA 13 TP 1W6 DK N

LeP 27 AuP 26 AsP 51 WS 5 MR 11 RS 1 GS 5

Vorteile/Nachteile: Begabung für Quelle Zauberei/Fettleibig, Weltfremd, Kurzatmig, Sucht (Alkohol), Krankheitsanfällig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Myrmidonenstil, Aurakonjunktion, Gefäß der Sterne

Talente: Ringen 12, Stäbe 11, Etikette 14, Zechen 16, Kochen 11, Alle Heilkunde-Talente 12+

Besondere Zauberei: E: Feuer 12, E: Aggression 11, E: Dya'Khol 9, E: Carafai 7, E: Mishkarya 14 W: Mishkarya 11, W: Dya'Khol 10

Instruktionen: Beseelung, Explosion, Fixierung, Schadenszauber, Schutz



Formeln: Kleiner Heilzauber Q6, Giftheilung Q7, Großer Heilzauber Q6, Ausdauer steigern Q5, Blutheilung Q7, Zauber zurückwerfen Q4,

Ausrüstung: Seinen Gehstock (Stab mit den Stabzaubern:) und sein Taschentuch. Laenike führt eine Tasche mit diversen Salben und Arzneien, darunter diverse Heiltränke mit sich.

Die centralische Händlerin Casiome serra Aphirdanos

Erscheinung: Anfang 60, hält sich kerzengrade, graue Locken, trägt noble Kleidung, wirkt stets schlecht gelaunt (außer wenn sie gerade gute Geschäfte gemacht hat).

Charakter: Glaubt ihres Ranges gemäß jedem gegenüber arrogant auftreten zu dürfen

Geschichte: Casiomes Familie steht seit Generationen im Dienst des Hauses Aphirdanos. Nun bekam sie den Auftrag einen Kontrakt mit den Mächtigen Era'Sumus über die Kornlieferungen in die Metropolen des Imperiums abzuschließen. Sie erhielt den pompösen Titel als Oberste Gesandte des Hauses Aphirdanos in Handelsdingen, dem sie jedem ungefragt unter die Nase reibt. Allerdings nimmt man die Händlerin in der Weißen Festung nicht besonders ernst, da sie 'ja nur' im Auftrag der Aphirdanos Korn zu erhandeln versucht und nicht im Auftrag des Thearchen. Und so darf Casiome nur zu den Handelsgesprächen das eigentliche Eratu betreten und 'überprüft' in der restlichen Zeit die Kornbestände, die schon verladen werden, ob diese der imperialen Norm entsprechen.

Begegnung: Befindet sich vor dem Ausbruch in der Nähe, droht durch panische Menschen verletzt zu werden und kann durch die Helden gerettet werden.

Motivation: Ihre eigene immense Bedeutung dem imperialen Volk gegenüber verlangt es, dass sie unbedingt überlebt.

Spätere Überlebensstrategie: Versucht, sich Beschützer zu erkaufen, ist diesen gegenüber aber herablassend. Wenn nichts mehr hilft, beruft sie sich auf ihre (vermeintliche) Wichtigkeit. Hat dabei aber nicht begriffen, dass sie vollkommen austauschbar ist.

Gerüchte und Meinungen: 1, 2, 3, 5, 8/ 5

Casiome serra Aphirdanos

Eigenschaften:

MU 13	KL 15	IN 14	CH 16
GE 12	FF 14	KO 12	KK 11
Dolch: INI 11+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+1 DK N
LeP 36	AuP 31	MR 7	RS 1 GS 7

Vorteile/Nachteile: Glück, Begabung Gesellschaftliche Talente / Arroganz 7, Eitelkeit 6, Goldgier 7, Geiz 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Siminiagefälliges Wissen

Talente: Überreden (Feilschen) 14 (16), Etikette 13, Handel

Ausrüstung: Heiltrank D, Charismaelixier

Der alte Leonir-Söldner Aarkhhorr

Erscheinung: 2,07 Schritt, fast schwarze Mähne mit einigen grauen Stellen, goldgelbes Fell, muskulös, mehrere Narben im Gesicht, das rechte Auge fehlt.

Charakter: Ein Leonirkrieger, auf den Khorh stolz ist, kämpferisch, ehrenvoll und mutig.

Geschichte: Aarkhhorr war einst ein stolzer Rudelführer. Er bekam die besten Stücke eines jeden Blutbullen und konnte sich mit seinen Weibchen paaren, wann immer es ihm danach gelüstete. Doch dann kam ein jüngerer, stärkerer Krieger und verdrängte ihn aus dem Rudel. Natürlich wollte er sich seinen Platz zurück erkämpfen. Doch bei diesem Kampf verlor er sein Auge (und beinahe sein Leben).

Nach einer Zeit der Schmach in der er sich dem Rausch hin gab, besann er sich und begab sich auf die Suche nach einem guten

Kampf, in dem er sein Leben zu Khorrs Ehren beenden könnte.

Und so verdingte er sich als Söldner und stellte seine Kentema schließlich in die Dienste der Icemna. Nach Beendigung eines Auftrages

wartet er nun darauf, dass sein Kontrakt erneuert wird.

Begegnung: Der alte Leonir könnte einen der Helden ansprechen, ob dieser wüsste, wo er eine ehrenvolle Söldnertruppe finden könnte, die gute Kämpfer sucht.

Motivation: Aarkhhorr wird alles tun, um gegen einen würdigen Gegner zu kämpfen. Da er beim Ausbruch recht weit entfernt war, könnte er die Personen, die das Monstrum, das für die Panik im Hafenviertel verantwortlich ist, bekämpft haben, doch als würdige Gegner ansehen.

Also begleitet er die Helden, in der Hoffnung,

dass ihm einer der Charaktere einen Grund für ein ehrenhaftes Duell geben könnte.

Spätere Überlebensstrategie: Offensiv angreifend stürzt er sich auf jeden Gegner

Gerüchte und Meinungen: 2, 3, 4, 6/ 4, 6

Aarkhhorr

Eigenschaften:

MU 18	KL 12	IN 13	CH 10
GE 15	FF 11	KO 17	KK 19
Kentema: INI 19+1W6	AT 21	PA 20	TP 1W6+5 DK NS
Raufen: INI 19+1W6	AT 20	PA 16	TP 1W6+3 DK N
LeP 47	AuP 46	MR 6	RS 2 GS 8

Vorteile/Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll 8, Natürliche Waffen, Biss, Natürlicher Rüstungsschutz, Zusätzliche Gliedmaßen (Balanceschwanz), Kampfrausch/ Nahrungsrestriktionen (Fleischfresser), Prinzipientreue (Ehrenkodex), Raubtiergeruch, Arroganz 8, Jähzorn 7,

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf II, Binden, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfesgefühl, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffe zerbrechen, Waffenlos: Leonischer Stil, Waffenmeister Kentema, Windmühle, Wuchtschlag, Zusatzangriff mit Schwanz



Talente: Bastardstäbe (Kentema) 20 (22), Raufen 17, Speere 14, Körperbeherrschung 16, Klettern 11, Selbstbeherrschung 14, Überreden 10,
Ausrüstung: Waffenpflegeset, Frisches Fleisch, Wundsalbe

Eine Motivation für Helden

Um den Helden später nicht nur die Schattenseiten Era'Sumus zu zeigen, sollten sie einen Helden mit einem passenden Erasumier bekannt machen. Eventuell bauen Sie eine kleine Affäre zu Beginn des Abenteuers ein oder die Helden lernen einen Freund fürs Leben kennen. Da wir Ihre Gruppe nicht kennen, wollen wir an dieser Stelle keinerlei Vorgaben machen, welche Eigenschaften diese Person haben sollte. Gestalten Sie eine Meisterfigur, von der Sie wissen, dass Ihre Helden sie gerne haben – und trennen Sie diese Person mit Beginn des Ausbruchs von den Helden. Erst bei der Flucht können die Helden dann auf diese Person treffen, die zutiefst verbittert ist und die Helden bittet, nach den Schuldigen zu suchen.

Gerüchte

- 1: Vor einigen Jahren starb Enenma, die damalige Erste Tochter – aber man hört noch immer, sie sei im Auftrag unbekannter Hintermänner ermordet worden.
- 2: Die Piraten vor der Küste gefährden mehr und mehr unser Leben. Ich habe munkeln hören, dass die Mayenier dahinterstecken, nachdem sie ihr eigenes Land haben so verdorren lassen.
- 3: Kürzlich wurde eine Schmugglerbande festgenommen, welche die Schätze Era'Sumus raubte.
- 4: Die diesjährige Sechsfünzigerschaft soll gegen die Draydal gesandt werden.
- 5: Ich habe gehört, neulich wurde in der Weißen Feste ein Spion der Phraisopos geschnappt. Wird wohl Era'Sumu nie mehr verlassen.
- 6: Angeblich soll sich diesmal ein besonders Auserwählter unter der Sechsfünzigerschaft befinden: ein Krieger, der das fast perfekte Ergebnis von zwanzig Generationen Zucht ist. Die Icemna sollen darüber alles andere als erfreut sein, dass dieser Krieger vom Imperator persönlich gefordert wurde.
- 7: Neulich brachte ein Händler unbekannter Herkunft eine Schiffsladung arcanomechanische Gegenstände voller dämonischer Präsenzen in die Stadt. Er soll zusammen mit seiner Ware gebrannt haben. Aber ich sage euch, die Waffen darunter sind verschwunden.
- 8: Ich habe gehört, dass demnächst sämtliche Zölle für verschiedene einheimische Tees gekürzt werden. Da kann man gutes Geld verdienen!

Meinungen

Mit Beginn des Ausbruchs bildet sich jeder der Überlebenden eine – mehr oder weniger – sinnvolle Erklärung über die Monstren und Krankheiten, die sich anscheinend in der Stadt ausbreiten. Dabei haben die meisten eigentlich keine Ahnung und plappern nur das nach, was sie vom Hörensagen her kennen.

- 1: "Ich habe ein gewaltiges Untier gesehen, sechs lange Häuse hatte es, ganz schleimig wars und gestunken hats. Und es hat überall so komische Dinger ausgespuckt, von denen jetzt die Menschen krank werden. Und wenn alle in Eratu tot sind, dann baut das Monstrum sich hier sein Nest."
- 2: "Seht ihr das? Natürlich seht ihr nichts! Weil das die Luft ist. Unsichtbare Chimären sind das, fliegen durch die Luft und die machen alle krank." (Wahlweise sind daran der Imperator, die Ban Bargui,

die Draydal oder eines der großen Häuser des Imperiums, das der Erzählende nicht besonders schätzt, schuld).

- 3: "Die Götter der Oktade/die Mutter/Lev'tha/der Güldene bestraft uns für unsere Vermessenheit!"
- 4: "Das ist sicherlich ein magisches Experiment irgendeines Optimaten, das schief gegangen ist. Und wer darf wieder drunter leiden? Wir, das einfache Volk."
- 5: "Die Phraisopos und die Icemna sind sich spinnefeind. Jeder weiß das. Und in den Schatten gibt es einen Krieg zwischen den beiden Häusern. Dies ist ein Schlachtfeld."
- 6: "Pah, es gibt gar keine Monster! Das soll bloß das einfache Volk ängstigen, damit die Optimaten und die Priesterinnen der Mutter einfacher über uns herrschen können. Die Icemna waren mir noch nie geheuer."

Szenen im Hafenviertel

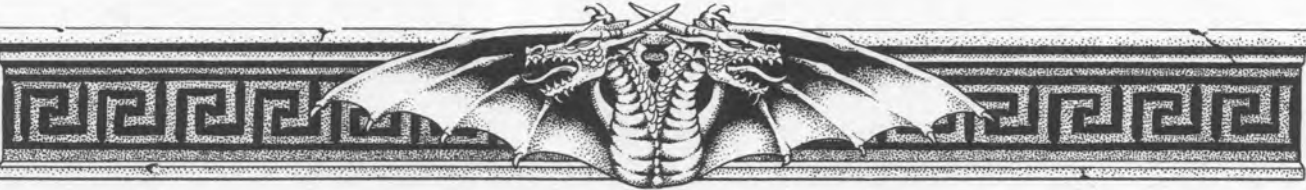
Nutzen Sie folgende Szenenvorschläge, um den Helden das Hafenviertel nahe zu bringen.

- Betrunkene Matrosen werden übermütig und (suchen Streit/versuchen mit dem Charme eines Betrunkenen eine Heldin zu verführen/nehmen die Helden in ihre Mitte und fordern diese penetrant auf, doch mitzufeiern)
- Haustruppen der Icemna sorgen in den Straßen für Ordnung. Dabei können die Helden mit anschauen, wie diese recht brutal einen anscheinend stadtbekannten Dieb festnehmen und dabei wenig zimperlich auftreten. Wenn die Helden einschreiten wollen, kann es durchaus zum Streit mit den Söldlingen kommen.
- Im Gedränge wird eine junge Frau zur Seite gestoßen werden und fällt vom Kai. Ein Held kann dies mit einer gelungenen Sinnenschärfeprobe mitbekommen und versuchen, die Frau aus dem Wasser zu holen, bevor sie von einem gerade anlegenden Schiff zerquetscht oder ertränkt wird (Hierzu sind Athletik-, Schwimmen-, Körperkraft- und Klettern-Proben nach Ihrem Ermessen notwendig).
- In einem Teehaus (in dem den Helden angeboten wird, den Tee mit Rauschkräutern etwas potenter zu machen) hat ein junger Mann eine Vision, dass bald seine derzeitige Gefährtin einen grausamen Tod erleiden wird (Besagte Gefährtin wird während des Ausbruchs zu Tode kommen, weil sie den jungen Mann im Hafen sucht).
- Ansonsten können Sie die Helden auf die unübersichtliche Lage direkt am Hafen aufmerksam machen: Kistenstapel versperren den Weg, ebenso die Buden der Straßenhändler und an manchen Stellen verengt sich der Kai durch die mächtigen Rollkräne, die zum Verladen der Handelswaren von Fuhrwerken auf Schiffe und umgekehrt genutzt werden. Diese werden häufig von komplexen Mechaniken, Arbeitern oder Tieren und nicht durch Magie angetrieben.

Der Ausbruch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig drängt ihr euch durch die Menschenmasse die sich direkt am Kai aufstaut. Hier, wo Schiffe aus dem ganzen Imperium be- und entladen werden, treiben sich immer viele Menschen herum. Manche versuchen ihre Arbeitskraft für ein paar Obolen zu Geld zu machen, während Händler und Söldner Geschäfte mit Neuankömmlingen machen wollen. Doch an der Stelle, an der ihr euch befindet, reduziert ein Rollkran der gerade riesige Kisten auf ein Schiff verlädt und allerlei Buden mit köstlich duftendem Naschwerk auf der anderen Seite des Kais den Weg zu einem schmalen Nadelöhr. Zusätz-



lich wird der Weg noch durch verwegene aussehende Söldlinge verengt, welche die Menschenmassen mit grimmigen Gesichtern und erhobenen Klingen von den Kisten fernhalten. Ein entstellter Seefahrer brüllt einen seiner Matrosen an und es geht sehr hektisch zu.

Plötzlich übertönt ein lauter Knall selbst das Lärmen der Menschenmassen. Als plötzlich direkt vor (HELD) ein gesplittertes Holzbrett von der Dicke einer Schiffsplanke landet, schnellen eure Augen hoch zu der Kiste, die gerade auf das Schiff gehoben wird. Ein zweiter Knall ertönt und die fast drei Schritt durchmessende Kiste beginnt an ihrem Seil gefährlich hin- und her zu schwingen. Wenn sie in die Menschenmasse fällt, gibt es Dutzende Tote! Dann ist ein metallisches Klirren zu hören und plötzlich Schreie. Direkt neben euch sinkt ein feister Händler zu Boden – in seinem Hals steckt ein Metallsplitter.

Mittels einer Probe auf *Sinnenschärfe* +6 können die Helden inmitten der totalen Reizüberflutung sehen, was vor sich geht. Durch das schnelle Schwingen der Kiste hat sich eine der Stützen des Rollkrans verbogen und nun droht der Kran umzustürzen. Proben auf *Mechanik*, *Hüttenkunde* oder *Seiler*, bei denen mindestens 5 TaP* übrig bleiben, verraten, dass der Kran selbst stabil genug ist, das Seil, das die durch die Luft schwingende Kiste hält, aber nicht. Ein TaW in Rechnen oder Sinnenschärfe von mindestens 12 oder die Gabe Gefahreninstinkt ermöglicht eine nicht erschwerte GE-Probe um Auszuweichen, während für alle anderen die Probe um 4 Punkte erschwert ist. Bei Misslingen erleidet man 2W6 SP durch herumfliegende Holzsplitter.

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

Nachdem ihr euch orientiert habt, könnt ihr erkennen, dass die Schwingung der schweren Kiste die Stabilität des Rollkrans beeinträchtigt hat. Dessen landseitiges Standbein verdreht sich gerade, als das Seil reißt und die schwingende Kiste in den Haufen der übrigen Kisten schleudert. Mit lautem Krachen zerbricht das gute Dutzend großformatiger Holzbehälter in einem Regen aus Splittern.

Als ihr euch umschaut, könnt ihr sehen, wie einer der Söldner versucht, die verängstigt auf dem Boden kauern den Passanten zu vertreiben. Doch da kommt etwas aus dem Regen von Holzsplittern, die nun zu Boden fallen. Etwas Großes, rasend schnell! Während ihr zuerst noch denkt, dass es sich bei dem fast drei Schritt großen Wesen um einen Leonir oder Tighrir handeln muss, seht ihr, wie sich das Katzenwesen hinter dem wild gestikulierenden Söldner hinab beugt. Plötzlich reißt der Kiefer des Tighrir auseinander und dessen untere Hälfte klappt nach links und rechts. Im Inneren sind Dutzende scharfe, vollkommen widernatürlich angeordnete Reißzähne zu sehen.

Während sich der Oberkiefer mit den spannlangen Reißzähnen fast zärtlich über die Stirn des Söldners stülpt, umklammern die beiden Hälften des Unterkiefers den Hals des Mannes. Dann hebt das Tighrir-Wesen den Mann in die Höhe und mit einem Ruck reißt der Kopf des Söldlings ab. Mit einem lauten Krachen zersplittert der Schädel des Mannes im Maul des Monstrums und Blut und Hirn spritzen heraus, als sich das Wesen auf euch zu bewegt.

Biss: INI 8+1W6 **AT** 16 **PA** 9 **TP** 2W6+5 **DK** N
Klauen: INI 12+1W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W6+8 **DK** N
LeP 75 **AuP** 70 **WS** 13 **MR** 4 **RS** 3 (Fell) **GS** 12

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Kampfgeln: 4 Aktionen pro KR, Großer Gegner, Regeneration II, Resistenz gegen profane Waffen

Schnell fällt den Helden auf, dass mit dem Tighrir etwas nicht stimmt: An den Schultern wuchern Tentakel und große Eiterbeulen sind unter dem stumpf aussehenden Fell des Tigermenschen zu erkennen. An den Gelenken scheint das Fleisch mit jeder Bewegung zu verfaulen und fällt in stinkenden Brocken zu Boden. Dies hat zur Folge, dass der Tighrir sich im Verlauf des Kampfes immer mehr in einen blutenden Brocken aus Fleisch, Eiter, Zähnen und Fell verwandelt. Dabei ist das Wesen höchst agil und nutzt bald den gesamten Kai als Schauplatz des Kampfes (inklusive angrenzende Hausdächer, Schiffe, unsichere Kistenstapel).



Schnell wird klar, dass das Wesen zumindest einen ursprünglichen Trieb behalten hat: den Jagdtrieb. Richten Sie es so ein, dass die Helden mehrfach denken, der Tighrir sei verschwunden, nur um diesen dann urplötzlich aus dem Hinterhalt angreifen zu lassen. Mögliche weitere Szenen wären:

- Das Monstrum nutzt die natürlichen Gegebenheiten (Kistenstapel, Verkaufsstände) zu seinem Vorteil beim Angriff. Fast scheint es, als hätte das anscheinend untote und mutierende Wesen nichts von seinem Jagdtrieb und seiner Intelligenz verloren (Dies stimmt auch, da sich bei Tighrir der Aspekt Mishkaryas beim Schwarzen Blut in den Vordergrund drängt – und dieser ist darauf bedacht, möglichst viele Lebewesen zu infizieren).



- Gestalten Sie den Kampf gegen den Tighrir so dynamisch wie möglich und nutzen alle drei Dimensionen: Das Monstrum kann an einem der Hafenkräne empor klettern oder die Helden auf instabile Kistenstapel locken, wo er dank seiner dämonischen Schnelligkeit klar im Vorteil ist.
- Wenigstens einmal sollten die Helden Zeugen einer chaotischen Veränderung des Monstrums werden. So könnte sich plötzlich die Körperachse des Monstrums verdrehen (ein Held entgeht dadurch einer tödlichen Attacke) oder sich dessen Brustkorb in ein überdimensionales Maul verwandeln (Mit 2W6+5 SP). Diese Veränderungen sind chaotisch und können den Kampf sowohl verkürzen, als auch verlängern.

Das Kampfgebiet sollte ein großes Areal darstellen (Kistenstapel, am Kai vertäute Schiffe, Kräne, Hausdächer) und Sie können beliebig viele Söldner, Matrosen und bewaffnete Zivilisten den Helden in kleinen Gruppen zur Seite stellen, die dann sehr schnell dem Monstrum zum Opfer fallen, bis die Helden den Kampf alleine durchstehen müssen.

- Am Ende des Kampfes wird das Monstrum einem Helden (am stimmungsvollsten einem Katzenartigen) wahre Unmengen von schleimigen Speichel ins Gesicht spucken. Schüren Sie an dieser Stelle bei betreffendem Held die (unbegründete) Angst, mit einer unbekannten Seuche infiziert worden zu sein.

Szenen des Chaos

Die nachfolgend beschriebenen Szenen sollen Ihnen helfen, Ihren Spielern das Chaos im Hafenviertel zu vermitteln. Keine davon ist zwingend notwendig und wenn Sie eigene passende Ideen haben, so können Sie diese natürlich relativ problemlos austauschen. Dabei bebildern die einzelnen Szenen auch die Zeitleiste.

Panische Massen

Der entkommene Tighrir alleine löst schon Panik unter den Menschenmassen am Hafen aus. Folgende Szenen können Sie den Helden während ihres Kampfes gegen den mutierten Tighrir präsentieren:

- Passanten direkt in der Nähe der Helden geraten in Panik und drängen gegen weiter hinten stehende. Diese werden daraufhin gegen die noch weiter hinten stehenden gedrängt.
- Andere werden durch aggressivere Zeitgenossen umgestoßen oder überannt. Ein Held kann beobachten, wie eine junge Amauna mit ihrem Nachwuchs ins Hafenbecken gestoßen wird. Nun muss betreffender Held eine Entscheidung treffen: Das Monstrum bekämpfen oder die Ertrinkende retten (Letzteres erfordert eine Schwimmen-Probe+4 zwischen ankernden Schiffen hindurch in der Brüche des Hafens). Ist es den Helden gelungen, die Ertrinkenden zu retten, werden sie in dem Moment von dem jagenden Tighrir-Monstrum angegriffen, in dem sie wieder an Land kommen und müssen die gerade Geretteten beschützen.
- Selbst die Stände der Kleinhändler und Kistenstapel halten die immer panischere Menschenmasse nicht auf: Mehrere Menschen werden gegen die hölzernen Buden gedrückt und geschleudert, bevor diese dann unter dem Druck der Massen zusammenbrechen. Einige wenige versuchen dem Chaos dadurch zu entkommen, dass sie auf Kistenstapel hinaufklettern. Ein Teil dieser Stapel kippt aber und begräbt einige Menschen unter sich. Andere drohen herunterzufallen. Helden können hier mit GE-Proben ebenfalls die Stapel hinauf klettern, um Verletzten zu helfen. Natürlich kann sich der Kampf auch auf diese Kistenstapel verlagern (und so diejenigen zu Sprüngen in die Tiefe verleiten, die sich dorthin gerettet haben).
- Mehrere Menschen werden regelrecht niedergetrampelt. Vielleicht wird auch einer der Helden umgerannt. Alle zwei KR ist eine GE-Probe+7 nötig, um stehen zu bleiben, wenn man sich der flüchtenden Masse entgegenstellt. Fällt ein Held, so laufen jede KR W3 Menschen über ihn, von denen jeder 1W6 TP(A) Schaden macht. Allerdings kann der Held auch mit einer GE-Probe+9 aufstehen. Sind die AuP verbraucht, kann sich die Held nur noch mit einer GE-Probe+12 kriechend fortbewegen.
- Nach dem Ende des Kampfes sammeln sich einige Überlebende um die Helden. Eventuell müssen Verletzte versorgt werden, einige können den Helden berichten, dass mehrere Tote plötzlich aufgestanden und davon gewankt sind, andere bitten die Helden darum, dass diese – da sie ja immerhin bewaffnet sind – sie in Sicherheit bringen.

Die Zeitleiste des Ausbruchs

- **6 Stunden vor BdA (Beginn des Ausbruchs):** Die Kisten mit den Infizierten erreichen das Tor vom Hafenviertel Eratus.
- **1 Stunde vor BdA:** Beginn der Beladung der Ephardnias. Die Infizierten werden durch die massiven Bewegungen der Rollkräne wild.
- **20 Minuten vor BdA:** Kapitän Lara'aestes und Dareios streiten sich über die Bezahlung, weshalb der Beladevorgang kurzzeitig gestoppt wird. Dareios zieht sich, nachdem dieser Streit geschlichtet ist, in seine Herberge im Hafenviertel zurück.
- **0 Minuten:** Der Beginn des Ausbruchs
- **1 Minute nach BdA:** Beginn der Massenpanik
- **7 Minuten nach BdA:** Das Hafenviertel scheint menschenleer, da sich die meisten Bewohner nach Hause, Seeleute auf ihre Schiffe und etliche Erasumier durch die Tore geflüchtet haben.
- **12 Minuten nach BdA:** Die Tore zwischen Stadt und Hafenviertel werden geschlossen. Um die Helden formiert sich eine Gruppe Überlebender.
- **Etwa 30 Minuten nach BdA:** In der Weißen Feste werden Sofortmaßnahmen beschlossen, um die Vorfälle im Hafenviertel aufzuklären.
- **1 Stunde nach BdA:** Durch sämtliche Tore, vom Haupttor einmal abgesehen, rücken von Klosterkrieger geführte Haustruppen und kleine Kampfgruppen der Klosterkrieger ins Hafenviertel vor, um dieses zu sichern (Es wird langsam dunkel).
- **2 Stunden nach BdA:** Die meisten Trupps der Haustruppen sind durch festgenommene Überlebende gebunden, die nun langsam aber sicher auf Höfen und Plätzen festgesetzt werden. Lediglich verschiedene Trupps der Klosterkrieger sichern noch das Viertel, sind dabei aber überfordert.
- **3 Stunden nach BdA:** Die Helden treffen auf Lara'aestes. Beginn der Suche nach Dareios.
- **4 – 5 Stunden nach BdA:** Während die Haustruppen neu organisiert werden, treffen die Helden auf Dareios.
- **6 Stunden + nach BdA:** Die Ephardnias ist bereit auszulaufen und die Flucht der Helden aus Eratu kann beginnen.

Begegnungen in den Gassen

Im folgenden Abschnitt finden Sie einige Begegnungen während der Nacht des Ausbruchs, die Sie nach Belieben einsetzen können (Verschiedene Werte für Untote, Klosterkrieger und Haussoldaten finden Sie im **Anhang IV**).



Lebende

● **Verzweifelte:** Mit der Zeit haben sich mehrere kleine Gruppen Überlebender zusammen gefunden. In jeder Gruppe gibt es mindestens einen Augenzeugen der Vorfälle am Hafen, der vollkommen panisch ist und die restliche Gruppe dadurch zusätzlich in Panik versetzt. Wenn die Helden sich einer solchen Gruppe offen nähern, weichen diese panisch zurück. Bedrängen die Helden die Gruppe allzu sehr, werden die Verzweifelten aggressiv. (Werte finden Sie im Anhang III)

● **Skrupellose:** Mehrere Söldnertrupps sammeln buchstäblich ein Kopfgeld für Untote. Dabei ist es ihnen egal, ob die Köpfe von Zombies oder normalen Menschen stammen. Meist suchen sie dabei Opfer, die sich nicht wehren und treten diesen gegenüber sehr einschüchternd auf. Wenn sie allerdings merken, dass ihr Gegner ihnen überlegen ist, suchen sie ihr Heil in der Flucht.

● **Tapfere:** Einige wenige Einwohner wollen sich selbst von den Ungeheuern, von denen verängstigte Menschen berichten, nicht ins Bockshorn jagen lassen. Also haben sich diese – meist einzelne Cirkel – gesammelt, bewaffnet und patrouillieren nun in ihrem Viertel. Allerdings bedrohen sie dabei jeden Unbekannten und spielen sich nun als die Autorität schlechthin auf. Dabei können sie allerdings in eine Situation geraten, der sie nicht gewachsen sind.

● **Verstörte:** Hierbei handelt es sich um vereinzelt durch die Gassen wankende Personen, die etwa in unmittelbarer Nähe des Ausbruchs standen oder ein wirklich traumatisierendes Erlebnis aus nächster Nähe miterlebt haben. Still, leise und mit schwankenden Schritten ziehen einige Verstörte durch die Stadt und können von den Helden für Untote gehalten werden. Wenn die Helden den Verstörten nicht mitnehmen, ist es sehr wahrscheinlich dass entweder die Klingen der Klosterkrieger oder ein Sprung ins Hafenbecken bald sein Leben beendet. Allerdings mag der Verstörte in ausweglosen Situationen vollends panisch werden und auch die Helden mit Zähnen und Fäusten angreifen.

● **Verstörte:** Hierbei handelt es sich um vereinzelt durch die Gassen wankende Personen, die etwa in unmittelbarer Nähe des Ausbruchs standen oder ein wirklich traumatisierendes Erlebnis aus nächster Nähe miterlebt haben. Still, leise und mit schwankenden Schritten ziehen einige Verstörte durch die Stadt und können von den Helden für Untote gehalten werden. Wenn die Helden den Verstörten nicht mitnehmen, ist es sehr wahrscheinlich dass entweder die Klingen der Klosterkrieger oder ein Sprung ins Hafenbecken bald sein Leben beendet. Allerdings mag der Verstörte in ausweglosen Situationen vollends panisch werden und auch die Helden mit Zähnen und Fäusten angreifen.

Tote

Eine eher statische Begegnung ist die mit den Toten dieser Nacht. Zwei beispielhafte Begegnungen wollen wir Ihnen an dieser Stelle präsentieren:

● **Fleischfetzen und blutige Knochen:** Mitten in der Gasse liegen die Überreste einer älteren Frau. Während ihr Gesicht keinerlei Entstellungen aufweist, ist ihre komplette Brustgegend abgenagt. Die Innereien wurden ihr heraus gerissen und liegen im Umkreis um die Leiche herum. Der Boden unter der Leiche ist blutgetränkt.

● **Die Sammelstelle:** An einem prägnanten (und halbwegs geschützten) Ort wie einem Hinterhof haben die Ordenskrieger die Leichen von etlichen Schwarzes Blut-Infizierten (aber

auch normalen Toten) gesammelt und mit weißen Tüchern bedeckt. Helden mit einem hohen Wert in Totenangst sollten hier eine deutlich erleichterte Probe würfeln, bei deren Gelingen der Held panisch flieht.

und Untote

● **Zu Tisch, zu Tisch:** Die Helden können einige Untote beim Fressen mitten auf der Straße beobachten. Ob es sich dabei um eine menschliche oder tierische Leiche handelt, liegt ganz bei Ihnen. Solange sich die

Helden den Untoten nicht zu sehr nähern, kümmern diese sich nicht um die Lebenden, sondern starren die Helden nur mit trüben, weißen Augen und blutverschmierten Mündern an. Kommen die Helden näher als sechs Schritt heran, so greifen die Zombies an (Werte finden Sie im Anhang IV).

● **Ein Zombie hing am Hanfseil:** Einigen selbsternannten Ordnungshütern ist es nicht gelungen, eines der Zombies durch Waffengewalt zu töten. Also haben sie den Untoten mit einem Seil eingefangen und mit einem

Strick um den Hals an einem Balken der quer über die Straße führt, aufgehängt. Und so hängt der Zombie zuckend in der Gasse und versucht sich zu befreien bzw. sich nähernde Lebende anzugreifen.



Heldenentscheidungen und andere Überlebende

Dadurch, dass die Spielercharaktere im Mittelpunkt des Spiels stehen, richten sich relativ viele Blicke der Überlebenden auf sie. Je nachdem, wie heldenhaft die Spieler agieren wollen, werden sie schnell zu den Führern einer kleinen Gruppe von Überlebenden (Deren Werte und Beschreibungen Sie im Abschnitt **Begegnungen im Hafenviertel** auf S. 9 finden, so dass sie den Kontakt mit den dort aufgeführten Personen intensivieren können). Doch was können die Charaktere genau in einer solchen Situation unternehmen? Bedenken Sie aber, dass auch Meisterfiguren gute Ideen haben können, über besonderes Wissen verfügen oder mit ihren Fähigkeiten glänzen können. Nachfolgend finden Sie einige Vorschläge, wie sich eine Gruppendynamik unter eventuell Überlebenden entwickeln kann:

● **Führung mit harter Hand:** Gut gedrillte Kämpfer unter den Helden (Söldner, ehemalige Myrmidonen etc.) können die Gruppe der Überlebenden nach militärischen Prinzipien durchorganisieren, in dem ein besonders Fähiger befiehlt und der Rest gefälligst zu folgen hat. Dies ist ein Führungsstil, der gerne von den zivilen Begleitern der Helden ausgeführt würde. Dummerweise werden die Charaktere genau von solchen begleitet: Zivilisten! Sie jammern, dass ihnen die Füße wehtun, schleichen nicht, wo sie schleichen sollen und sind allgemein ein undisziplinierter Haufen.



● **Der Optimat weiß es:** Viele einfache Bürger des Imperiums haben ihre festen Aufgaben, Pflichten und Sorgen. Um die Jagd nach irgendwelchen Monstren können sie sich nicht kümmern und sie haben keinerlei Pläne, was in einem solchen Fall zu tun ist. Deshalb schieben sie gerne sämtliche Verantwortung auf den ab, der es bestimmt kann: einen Optimaten! Befindet sich ein solcher unter den Helden, so verlässt man sich zuerst relativ blind auf dessen Führungsqualitäten. Sobald jedoch die ersten aus der Gruppe sterben, wird Protest laut und man erinnert sich daran, dass die Optimaten zuerst an sich denken und es kommt zu lautstarken Diskussionen innerhalb der Gruppe der Überlebenden (Diese kann wahlweise durch Waffengewalt, Magie oder Proben auf Menschenkenntnis, Überreden oder Überzeugen gelöst werden. Allerdings ist es schöner diese Streitgespräche auszuspielen). Befindet sich Sephirisyon in der Gruppe, so wird er versuchen, das Kommando über die Gruppe zu übernehmen, durch falsche Entscheidungen aber relativ schnell die Gruppe in Schwierigkeiten bringen und dann panisch werden.

● **Das müssen wir noch mal diskutieren:** Natürlich können die Helden auch die übrigen Gruppenmitglieder einbeziehen und jede Entscheidung diskutieren ("Gehen wir nun links oder rechts entlang?"). Hierbei ist zu beachten, dass manche Ortskundige verschiedene Schleichwege durch das Hafenviertel kennen, die die Helden nicht kennen können. Andererseits fördern Antipathien zwischen den unterschiedlichen Meisterfiguren Streitigkeiten, wenn sich jeder als möglicher Führer der Gruppe aufspielen kann.

● **Lasst uns doch in Ruhe:** Ebenso besteht auch die Möglichkeit, dass die Charaktere nicht sehr heldenhaft beschließen, etwaige Begleiter loszuwerden. Sie können den Spielern dann später ein schlechtes Gewissen machen, indem sie die Charaktere über die grausig entstellte Leiche einer der Personen stolpern lassen, die sie zurück gelassen haben (Vielleicht wurde aber auch eine dieser Personen zu einem Untoten).

Aufs rettende Boot

Diese Szene können Sie einbauen, wenn die Helden als erste Reaktion auf ein Schiff stürmen und mit diesem Eratu verlassen wollen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etliche panische Menschen flüchten sich auf ein kleines Fischerboot, das sich gerade daran machte, abzulegen. Am Ende sind es fast drei Dutzend Menschen, die sich auf das kleine Boot drängeln, dass schließlich keine 20 Schritt von der Kaimauer entfernt auf den Wellen schaukelt. Plötzlich ist ein metallisches Geräusch zu vernehmen, gefolgt vom Geräusch zerbrechenden Holzes. Dann fallen und springen etliche der Personen vom Fischerboot ins Wasser und von der Hafenbefestigung ertönt die (anscheinend magisch verstärkte) Stimme eines Offiziers: "Verlasst alle Boote! Ein Verlassen Era'Sumus auf dem Seeweg wird derzeit mit allen Mitteln unterbunden werden." Dann beginnen die Schreie an Bord des Schiffes und man kann nur erahnen, ob sich ein Infizierter an Bord befindet oder etwas anderes passiert. Nach wenigen Ausblicken erhellt ein gewaltiger Feuerball den Hafen, als ein Geschoss von einer der Hafenbatterien das Boot versenkt.

Dies soll die Helden vorerst davon abhalten, eine Flucht auf dem Seeweg zu versuchen. Später wird diese Möglichkeit aber gegeben sein. Dies wird in erster Linie Meisterfiguren auffallen, da die Helden zwischenzeitlich anderweitig beschäftigt sind (Falls die Helden aber unbedingt jetzt per Schiff flüchten wollen und über geeignete magische oder karmalen Mittel verfügen, um die Sperrkette zu überwinden und ungesehen an den Geschützen vorbeizukommen, nur zu. Orientieren Sie sich in diesem Fall am Abschnitt **Mit dem Schiff** auf Seite 19).

Konfrontation mit den Klosterkriegern

Nur Minuten nachdem die ersten Berichte von einem Monstrum im Hafenviertel das Kriegerhaus und die Tore des Viertels erreichen, werden diese Orte diszipliniert abgeschottet. Dann erst beginnt man sich nähere Gedanken zu machen, wie man dem Problem begegnen kann, ohne große Verluste an Menschen zu riskieren.

Nach kurzer Zeit dringen mehrere Trupps der Klosterkrieger (ergänzt durch eiligt herbei gerufene Leibgarden und Haustruppen) in die Stadt vor. Während sie zuerst noch diszipliniert versuchen, Ruhe in die panischen Menschenmassen zu bringen ("Kehrt in eure Häuser zurück und verhaltet euch ruhig!"), verlieren einige der etwas undisziplinierten Söldner unter den Haustruppen schnell die Übersicht. Als es dann zur ersten Begegnung mit Untoten kommt, bricht das erste Vordringen in das Hafenviertel in sich zusammen und die kleinen Trupps bringen sich selbst panisch in Sicherheit.

Der zweite Angriff der Klosterkrieger

Es dauert danach einige Stunden, die Truppen neu zu organisieren, aber dann kommt es zum zweiten Versuch, die Lage unter Kontrolle zu bringen. Häuserblock um Häuserblock wird nun gezielt abgeriegelt und die darin befindlichen Bewohner von Priesterinnen der Satu untersucht. Verdächtige Personen werden dabei aussortiert und in einer gesicherten und geräumten Insula interniert. Dieses Vorgehen dauert mehrere Stunden und in den Morgenstunden ist das komplette Hafenviertel gesichert. Dabei soll an dieser Stelle nicht festgelegt werden, wo die Klosterkrieger mit ihrer 'Säuberungsaktion' beginnen. Etwa zu Beginn des Angriffs sollten die Helden Kapitän Lara'aestes befragen können. Die nachfolgende Suche können Sie dann durch gelegentliche Patrouillen der Klosterkrieger steuern, denen die Helden ausweichen müssen oder die ausgeschaltet werden müssen. Dadurch, dass die Klosterkrieger immer größere Teile der

Zahlen und Zeiträume

Nur kurze Zeit nach dem Ausbruch herrscht Chaos im Hafenviertel, aber warum? Wie viele Tote gibt es und wie viele Zombies? Hier wollen wir Ihnen einige Zahlen als grobe Richtlinie an die Hand geben.

● **Zombies:** Zu Beginn entkommen neben dem Tighrir-Mutanten neun Zombies. Diese schaffen es, zwischen einem und zwei Dutzend weitere Untote zu schaffen, die sich dann in der Stadt verstreuen. Beliebig viele davon können durch die Haustruppen ausgeschaltet werden.

● **Tote:** Insgesamt werden 58 Erasumier und 74 Fremde gezählt. Ein Großteil dieser Menschen stirbt aber durch übereifrige Haustruppen und Geschützmannschaften. Weiterhin werden in den folgenden Tagen über 500 der Ortsfremden verhaftet und eingekerkert.

● **Die Gerüchte und die tatsächliche Ausbreitung:** Während des Ausbruchs halten sich etwa 2.000 Lebewesen am Hafen auf. Während die etwa 1.200 Fremden versuchen, sich auf ihre Schiffe, in ihre Herbergen oder in den sicheren Teil Eratus zu flüchten, verschanzen sich die Einheimischen in ihren sicheren Häusern und verbringen dort die Nacht. In der ersten Stunde erhebt sich die Hälfte der Zombies, der Rest im Verlauf der nächsten fünf Stunden (mehr zu Beginn, später abnehmend)



Stadt unter ihre Kontrolle bringen, können Sie die Helden unter Zeitdruck setzen, und möglichst schnell weitere Informationen über die Hintermänner des Ausbruchs sichern, bevor diese in die Hände der Icemna fallen können (und von diesen eventuell vertuscht werden können, wie sich die Helden nach dem Treffen mit Dareios vielleicht ausmalen).

Nachwehen und Quarantäne

Auch wenn es mehrere Stunden dauert, gelingt es den Klosterkriegern (allerdings nur mit Unterstützung durch die eiligst aufgestockten Haustruppen, die Lage in den frühen Morgenstunden unter Kontrolle zu bekommen. Trotzdem wird eine strenge Ausgangssperre angeordnet und werden die Tore geschlossen gehalten. Während des nächsten Tages wird das Hafenviertel gesichert und die Bewohner auf Verletzungen untersucht.

Eine blutige Spur

Während die Helden (eventuell mit einigen weiteren Überlebenden zusammen) durch die Gassen Eratus irren, können sie gleichzeitig eine Spur verfolgen, die sie zu den Ursprüngen dieser Katastrophe führen wird. Diese Spur beginnt mit dem Auffinden des Kapitäns der Ephardnias, welcher den Helden einen Hinweis auf einen Schmuggler geben kann, der ihn angeworben hat. Wenn es den Helden gelingt, den Mann zu finden, kann dieser die Helden mit einer Information über den Ursprung der mutierten Wesen versorgen.

Kapitän Lara'aestes

Erscheinung: 37, 1,80, kahl geschoren, an vielen Stellen des Körpers mit einem Schlangenhautmuster tätowiert, an anderen, wulstig vernarbten Stellen scheint er regelrecht gehäutet worden zu sein, mehrere alte Wunden entstellen sein Gesicht. **Charakter:** extrem eigennützig, verschlagen, liebt das Meer, wagemutig, tut alles um die Obrigkeit zu schädigen

Geschichte: Der Schmuggler von der Insel Chawak im Archipel von Shindrabar wurde vor Jahren von Gardisten im Louranath bei Balan Cantara beim Schmuggel verschiedener Gifte und Rauschkräutern erwischt. Aus purer Grausamkeit begannen die Gardisten damit, den gefangenen Schmuggler (der sie nicht bestechen wollte) lebendig zu häuten, damit er einen Neuanfang begehen könnte und ließen den Halbtoten im Sumpf liegen. Irgendwie überlebte er und beschloss, sich am Imperium zu rächen, wo er nur konnte. So war es für Psephardeon ein leichtes, den hasserfüllten Seefahrer für seine Zwecke zu nutzen. Lara'aestes war es, der mehrfach an einsamen Stränden anlandete und Psephardeon mit lebenden und toten Versuchsobjekten versorgte.

Motivation: Rache, Hass auf das Imperium

Spätere Überlebensstrategie: Lara'aestes bereitet sich darauf vor, mit seinem Schiff schnellstmöglich auszulaufen. Allerdings fehlt ihm dazu ein Großteil seiner Besatzung, die auf Landgang in der Stadt waren.

Informationen: Siehe unten

Zitate: "An Deck ihr lahmen Hunde! Männer in die Wanten..."

"Ihr glaubt doch nicht ernsthaft, dass die Icemna einen Zeugen dieser Katastrophe am Leben lassen, oder?"

Lara'aestes Eigenschaften:

MU 17	KL 13	IN 14	CH 8
GE 15	FF 13	KO 15	KK 13
Säbel: INI 15+1W6	AT 17	PA 13	TP 1W6+3 DK N
LeP 39	AuP 42	MR 7	RS 1 GS 8

Vorteile/Nachteile: Rachsucht 12

Sonderfertigkeiten: Standfest, Meereskundig, Eisern, Aufmerksamkeit, Gezielter Stich, Kampf im Wasser

Talente: Säbel 13, Boote fahren 12, Seefahrt 15



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Schiff, an dem die Katastrophe ihren Ausgang nahm, liegt still im nächtlichen Hafenbecken. Davor türmt sich ein Berg Holzbretter, in dem sich einst diese aus einem Alptraum entsprungenen Kreaturen befanden.

Da bemerkt (Held, dem eine Sinnenschärfeprobe+6 gelungen ist) dass einige schattenhafte Gestalten vorsichtig, aber präzise und effektiv über das Schiffsdeck huschen. Offensichtlich wird das Schiff zum Auslaufen bereit gemacht.

Lara'aestes Informationen

Auch wenn Lara'aestes nur derjenige ist, der die Kreaturen zum Festland bringen sollte, kann er den Helden etliche Informationen geben, die ihnen dabei helfen können, die Hintergründe besser zu verstehen:

- Die Ephardnias sollte die Kreaturen von Era'Sumu aufs Festland bringen. Gemäß seines Auftrages sollten die Kisten in den Sümpfen in der Nähe von Balan Cantara auf ein anderes Schiff verladen zu werden, das einem der großen Häuser gehört und von dort ins Horasiat Centralis gebracht werden. Was dort mit den Wesen gesehen sollte, weiß er nicht.
- Eigentlich sollten die Kreaturen ruhig gestellt sein. Warum das nicht der Fall war, weiß er nicht. Sein Lieferant sprach jedoch davon, dass etwas schief gegangen sei.
- Sein Lieferant ist ein Honorat des Hauses Icemna. Den Namen kennt er nicht. Allerdings kennt er jemanden, der den Namen vielleicht kennt: einen Gesandten des Hauses Phraisopos, der hier im Hafenviertel Eratus lebt.
- Eine Wegbeschreibung zum Haus, in dem sich der Gesandte der Phraisopos aufhält.

Mit diesen Informationen sollte es den Helden möglich sein, die Spur der Hintermänner dieses Schreckens aufzunehmen. Lara'aestes benö-



tigt noch einige Stunden, um sein Schiff mit den wenigen ihm zur Verfügung stehenden Matrosen zum Auslaufen fertig zu machen (trotzdem ist die Ephardanias das Schiff, dem dies am schnellsten gelingen wird). Da ihm etliche Matrosen fehlen, bietet er den Helden an, mit ihm gemeinsam die Stadt zu verlassen. Dazu müssten sie allerdings in spätestens drei Stunden wieder am Hafen sein (Siehe den Abschnitt **Mit dem Schiff**, S. 19).

Zum Haus des Gesandten

Wir wollen nicht festlegen, wo genau sich das Haus des Gesandten befindet. Stattdessen empfehlen wir folgendes System: Alle drei SR steht einem Helden eine Probe auf Gassenwissen zu und er muss 25 TaP* ansammeln. Für jede Begegnung, der die Helden aus dem Weg gehen wollen, erhöht sich die Zahl der anzusammelnden TaP* um weitere 3 Punkte (um sich zu verstecken); für jeden Kampf um 5 Punkte (Da sich die Helden neu sammeln müssen). Je nachdem, wie gut dem führenden Helden seine Proben gelingen, umso schneller finden die Helden das beschriebene Gebäude. Anderenfalls geraten sie unter Zeitdruck und müssen später entscheiden, ob sie das Viertel noch einmal durchqueren wollen oder auf anderem Wege fliehen wollen, nachdem sie die Herberge des Gesandten erreicht haben.

Der Herr besuchte die Oktrale

Diese liegt dunkel und scheinbar verlassen da. Wenn die Helden sich bemerkbar machen, können sie aus dem Inneren leise Geräusche zu hören (bei einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* +8). Wollen sich die Helden Zutritt zu dem verbarrikadierten Gebäude verschaffen (KK-Probe +6, um die Tür einzutreten; oder eine *Klettern-Probe* +5, um zu einem der nicht verbarrikadierten Fenster im Obergeschoss zu gelangen), so werden sie im Inneren kurz von mehreren Personen mit Tischbeinen und ähnlichem angegriffen (2 KR lang). Danach haben die Bewohner des Hauses akzeptiert, dass es sich um ganz normale Menschen (Amaunir, Leonir etc.) handelt und beginnen den Helden Vorwürfe zu machen, dass diese ihr Versteck offenbart hätten.

Insgesamt befinden sich im Inneren des Gebäudes acht Personen: Neben dem Wirt *Euklios* (Anfang 50, dicklich, schütteres Haar, Bart), seiner Familie (seine Frau *Cassiot*, seine Tochter *Aenea*, seine uralte Mutter *Jarrare*) noch vier Gäste. (Der amaunische Raia-Priester *PaoShar*, der alte, ehemalige Myrmidoneneffizier, den alle nur *Optio* nennen, die Heilerin *Io* und der Diener *Gajinos*, der sichtlich nervös ist).

Mit Proben auf *Überzeugen*, *Heilkunde* *Seele* und *Menschenkenntnis* kann die anfangs angespannte Situation erklärt werden, sobald die Helden 10 TaP* in den obigen Talenten angesammelt haben, wobei jede Probe durch das Misstrauen der Hausbewohner um 4 Punkte erschwert ist. Gelingt einem Helden eine *Sinnenschärfe-Probe* +9, so fällt diesem auf, dass keiner der Anwesenden ein verkleideter Optimat oder Honorat sein kann, dafür der Diener *Gajinos* immer nervöser wird, sobald die Rede auf einen gesuchten Phraisopos kommt. Nach einigem Zögern berichtet *Euklios* den Helden von *Gajinos'* Herren, der dann umgehend zusammenbricht.

Icemna nutzen, um etwas von der Insel zum Festland zu bringen. Eine Waffe glaube ich... Aber mein Herr ist nicht hier! Er wollte in der Oktrale zu den Göttern beten, die unsere Überfahrt segnen sollten. Wo er jetzt ist, weiß ich nicht! Aber wenn ihr meinen Herrn sucht, dann beginnt am Altar der Siminia in der Oktrale!"

Wenigstens ist die Oktrale von fast überall zu sehen, so dass die Helden nur noch einen Weg durch das Gassengewirr finden müssen. Je nachdem wie groß Sie den Zeitdruck für die Helden bei ihrem Weg durch das Viertel machen wollen, sollten Sie weitere Proben nach obigem Muster verlangen, oder die Helden relativ schnell zu ihrem Ziel gelangen lassen. Wollen die Helden ihre Suche hier beenden, so kommt ihnen bei einer gelungenen KL-Probe der Gedanke, dass sie im Falle einer Gefangennahme über keinerlei hilfreiche Informationen verfügen. Außerdem kann *Gajinos* die Helden bitten, seinen Herrn in Sicherheit zu bringen. Er vermutet (zu Recht), dass die Waffe, die sein Herr von Era'Sumu bringen sollte, etwas mit der momentanen Situation im Hafenviertel zu tun hat.

Ich sterbe und bereue!

Wenn die Helden zur Oktrale gelangen, so können sie bemerken, dass diese aus irgendeinem Grunde einige Untote angezogen hat. Vor der verbarrikadierten Portikus befinden sich (Helden +3) Untote und eine größere Anzahl Leichen, an deren Fleisch sich diese gütlich tun. Einige versuchen, die Barrikaden an der Portikus zu überklettern. Nachdem die Helden diese Untoten besiegt haben, können sie sich leicht Zutritt zur Oktrale verschaffen. Dort haben sich – neben der Priesterschaft – etwa hundert Flüchtlinge eingefunden, die für ihr Überleben beten. Wenn die Helden nach einem Optimaten fragen, so können die Priester sie zum Altar der Siminia führen, wo sich der Gesuchte aufhält. Allerdings steht es schlecht um diesen. Er irrte einige Zeit durch die Straßen und wurde zuerst von einem Söldling der Haustruppen verwundet und dann vor dem Portikus von den Untoten angegriffen. Insgesamt ist *Dareios* dem Tod nahe, doch die Helden können den Sterbenden noch befragen.

Dareios eshta Phraisopos

Erscheinung: Ende 50, eher klein, trägt eine weiße Volltriopta und eine gleichfarbige Tunika. Beides ist durch Blut stellenweise rot gefärbt. Seine Beine weisen mehrere blutige Bisswunden auf.

Charakter: Aufrecht, tut für sein Haus alles, sieht sich aber am Ende seines Lebens angelangt und will nur Vergebung für seine Taten erhalten, die ihn seiner Meinung nach zu einem Verdammten werden lassen.

Geschichte: *Dareios* war lange Jahre Gesandter seines Hauses auf Era'Sumu und konnte zahlreiche Kontakte auf der Insel aufbauen. Er unterstützte *Psephardeons* Suche nach der vergessenen Anlage erheblich und verschaffte diesem die notwendige Infrastruktur für seine Experimente. Aus dem Hintergrund und mit Hilfe von Mittelsmännern verursachten dessen Experimente keine moralischen Probleme bei *Dareios*. Doch als er zum ersten Mal mit den durch das Schwarze Blut veränderten Kreaturen konfrontiert wurde, da sandte er eine Warnung an seine Cammer und den Patriarchen der Phraisopos, in der er auf eine erhebliche Gefahr für das gesamte Imperium hinwies. Bei der Flucht in die Oktrale wurde er dann von seinen Taten eingeholt und beinahe getötet.

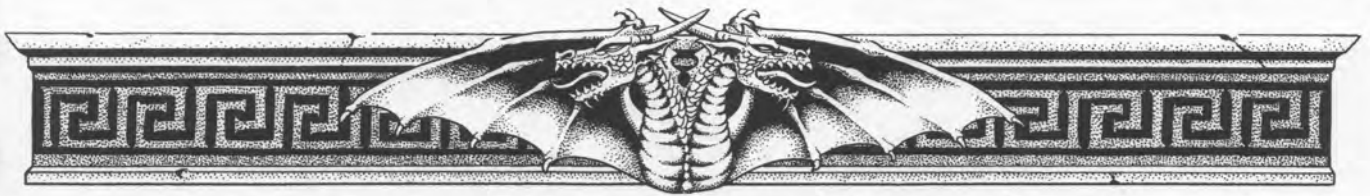
Motivation: Treue zum Haus Phraisopos

Informationen: siehe weiter unten

Zitate: "Ich weiß, ich habe mich an meinem Haus, am Imperium und den Göttern versündigt, könnt ihr mir vergeben?"

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

Nachdem sich *Euklios* verständlich gezeigt hat und euch von dem Optimaten und seinem Diener erzählt hat, druckst letzterer nur herum. Ihr musstet ihm nur fest in die Augen zu blicken, als diese sich mit Tränen füllen: "Mein Herr und ich sind doch nur den Befehl der Cammer der Phraisopos von *Iolona* gefolgt! Mein Herr sollte seine Kontakte innerhalb des Hauses



Vor seinem Tod will er noch jemandem von seinen Sünden berichten, damit diese nicht Neretons Urteil über ihn beeinflussen. Vor wenigstens einem Priester und mehreren weiteren Zuschauern (und den Helden), berichtet er Folgendes:

- Die Kreaturen, die das Hafenviertel unsicher machen, wurden mittels einer uralten alchemistischen Substanz geschaffen, die ursprünglich die chaotischen Kräfte eines beschädigten Artefaktes dämmen sollten. Auch die Substanz, die das Schwarze Blut genannt wird, ist dämonischen Ursprungs. Man wollte wohl Feuer mit Feuer bekämpfen.
- Schöpfer der Kreaturen ist ein Optimat des Hauses Phraisopos, der hier eine uralte Anlage seines Hauses reaktiviert hat, in der an Giften und Krankheiten geforscht wurde. Ziel war, diese als stille Waffen gegen die Feinde des Imperiums einzusetzen. Er selbst war, nachdem er die Kreaturen zum ersten Mal sah, der Meinung, dass man diese nicht kontrollieren könnte.
- Im Auftrag der Phraisopos-Cammer von Iolona organisierte er die Versorgung der Anlage mit Artefakten, Vorräten und Versuchsobjekten.
- Die Anlage befindet sich unter einem kleinen Ort namens Sumnea Velkaris im Osten der Hügel von Telsun südwestlich des Eru'Leva. Psephardeon, so der Name des Optimaten, sei ein fähiger Magier, Heiler und Chimärologe, der ein Haus in dem Ort hat. Dort lebt er mit seiner Familie und einigen Dienern.
- Wo der geheime Eingang zu der unterirdischen Anlage ist, weiß Dareios nicht. Er kann den Helden aber Psephardeons Villa in Sumnea Velkaris beschreiben. Dort würden die Helden sicherlich Informationen über den Zugang erlangen können. Wahrscheinlich gibt es zwei Zugänge.
- Weiterhin ist er der Meinung, dass sich Psephardeons Geisterzustand in der letzten Zeit erheblich verschlechtert hat und dieser nun am Rande des Wahnsinns steht.
- Dies, kombiniert mit der Tatsache, dass es sich bei dem beschädigten Artefakt um ein kopfloses Skelett aus Knochenblei handelt, das anscheinend ein Tor in die Domäne Dya'Khol öffnen kann, birgt erhebliche Gefahren.
- Wenn die Icemna herausfinden, dass ein Angehöriger der Phraisopos für die Vorfälle in dieser Nacht verantwortlich ist, könnte dies zu einem neuen Krieg zwischen zwei der großen Häuser führen.
- Falls einer der Helden glaubt, er wäre bei den bisherigen Kämpfen von dem unbekannten Virus infiziert worden, dann kann Dareios nebenbei erwähnen, dass sich in Sumnea Velkaris wohl auch ein Heilmittel finden lassen müsste (Was sich später als Irrtum herausstellt).

Das wird alles vertuscht...

Während die Helden Dareios befragen, verliert er immer mehr Kraft. Durch das Schwarze Blut, das durch die zahlreichen Bisse in ihn übergegangen ist, wird er definitiv sterben. Die göttlichen Kräfte innerhalb der Oktrole verhindern allerdings, dass er schon vorher zu mutieren beginnt. Den Helden können versuchen, den Schwerverletzten mittels Magie, Heilkunst oder Götterwirken zu retten. Regeltechnisch besitzt Dareios noch 6 LeP, aber durch das Schwarze Blut verliert er pro Minute 2 LeP. Die Helden müssen also bei ihrer Behandlung darauf achten, den Optimaten wach zu halten, wenn sie an Informationen kommen wollen. Dadurch wird Dareios sehr wahrscheinlich sterben und durch das Schwarze Blut in einen Untoten verwandelt. Gelingt es den Helden nicht, ihn zu retten, sind seine letzten Worte eine an die Helden gerichtete Bitte:

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

“Die Icemna werden dies alles vernichten. Wir haben doch nur das Beste für das Imperium gewollt! Heilung von Krankheiten und die Vernichtung unserer Feinde. Doch wenn die Icemna nicht besonnen reagieren...” Dareios spuckt einen Schwall schwarzen Blutes aus ... “werden sie eine weitaus größere Katastrophe heraufbeschwören. Doch sie wissen nicht, wie sie mit Dämonischen Einflüssen umzugehen haben. Wendet euch nicht an die törichten Satu-Priesterinnen. Geht nach Sumnea Velkaris, tötet Psephardeon, wenn er nicht die Gefahr erkennt, mit der er spielt. Rettet seine Aufzeichnungen, damit bessere Menschen als ich es war, ein Heilmittel gegen das Schwarze Blut schaffen können.” Plötzlich bäumt er sich auf, nur um dann tot auf sein improvisiertes Lager zurück zu sinken. Jetzt seid ihr die Einzigen, die über die genauen Hintergründe Bescheid wissen.

Nun ist es an den Helden eine Entscheidung zu treffen: Wollen sie immer noch von Era'Sumu fliehen (siehe den Abschnitt **Mit dem Schiff**, Seite 19), die Icemna informieren (siehe den Grauen Kasten **Gefangen**, Seite 20) oder die Flucht nach vorne antreten und sich nach Sumnea Velkaris durchschlagen. Hier spielt auch der Hintergrund der Helden eine Rolle: Während Icemna-Helden sicherlich die Obrigkeit informieren wollen, dürften Phraisopos-Agenten versuchen, unentdeckt zu bleiben. Bald dürfte den Helden bewusst werden, dass es am besten ist, wenn sie nach Sumnea Velkaris reisen und dort nach dem Rechten sehen, ehe noch mehr Menschen sterben.

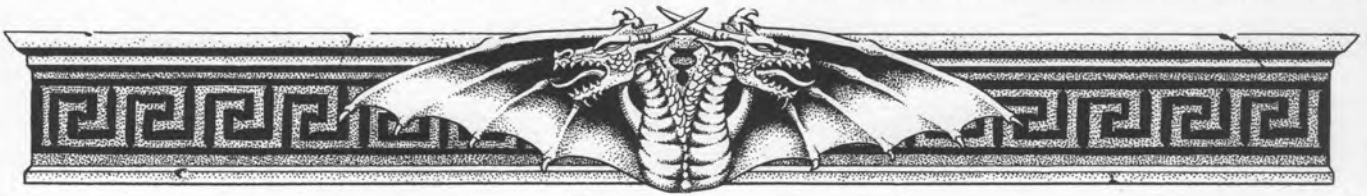
Die Flucht aus dem Hafenviertel

Hunderte Stadtfremde (Matrosen und Seesöldner der Schiffe im Hafen, aber auch zahlreiche andere Besucher) irren in den Straßen und Gassen des ummauerten Hafenviertels herum. Irgendwann in der Nacht macht das Gerücht die Runde (welches die Helden etwa in der Oktrole hören können), dass die Klosterkrieger jeden, den sie auf der Straße antreffen, töten würden. Die Helden müssen sich nun darüber im Klaren sein, wie sie weiter vorgehen wollen. Spätestens wenn die Klosterkrieger mit ihrem zweiten koordinierten Angriff beginnen, sollten die Helden Zeugen folgender Szene werden (die umso stärker wirkt, wenn es sich bei dem Opfer der Klosterkrieger um eine der Personen handelt, die die Helden seit längerem begleitet haben – und zwischenzeitlich verschwunden sind; besonders wenn die Helden wissen, dass besagte Person nicht infiziert ist):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig schleicht ihr durch die dunklen Gassen, immer in den Schatten der Gebäude, um nicht die Infizierten oder Bewaffnete auf euch aufmerksam zu machen, da seht ihr eine größere Gruppe Menschen lautstark auf einem Platz diskutieren, etwa 30 Schritt von euch entfernt.

Plötzlich tauchen etliche erasumische Krieger auf, welche die Gruppe schnell umzingelt haben. Kaum hört ihr einen der Krieger rufen: “Der hier ist infiziert!”, da beginnen sie auch schon, wie von Sinnen auf die Menschen einzustechen. Nach wenigen Augenblicken steht niemand aus der Gruppe mehr, aber die Krieger stechen trotzdem auf die am Boden liegenden ein. Anscheinend stimmen die Gerüchte und die Erasumier dämmen die Untotenseuche tatsächlich mit Waffengewalt ein.



Je nachdem wie die Helden das Verhalten der Icemna-Truppen bisher erlebt haben, können sie annehmen, dass das Haus Icemna kein Interesse an solchen Beweisen hat (natürlich haben die Icemna ein großes Interesse an solchen Informationen). Das Beste, worauf die Helden bei den Kriegern hoffen können, ist, dass sie nur verhaftet werden. Weisen die Helden aber Verletzungen auf, so könnten sie selbst für Infizierte gehalten werden. Machen Sie es den Spielern leicht, diese Gefahr zu erkennen. Wenden sich verletzte Helden an die Klosterkrieger (1W6+4), dann wird es zu einem Kampf mit diesen kommen. Die Krieger führen ihren Auftrag, Infizierte zu töten und Überlebende zur weiteren Untersuchung zusammen zu treiben, gnadenlos und effizient durch. Einzige Alternative wäre in diesem Fall die Flucht aus dem abgeriegelten Stadtviertel. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

Mit dem Schiff

Die offensichtlichste, schnellste, aber auch gefährlichste Fluchtmöglichkeit stellt hier natürlich die mit dem Schiff dar. Dabei gilt es, ein schnelles, relativ flaches Schiff zu finden. Wenn einem Helden eine IN-Probe gelingt, so fällt ihm auf, dass das Schiff von Kapitän Lara'aestes, die Ephardanias, tatsächlich eines der am besten für eine Flucht aus dem Hafen geeigneten ist.

Die Ephardanias

Diese Imperiale Karavelle ist zwar klein und bietet wenig Frachtraum, dessen Zugänge sind aber gut hinter den acht Passagierkabinen verborgen, die im Schiff durch eine mechanische Vorrichtung verschoben werden können. So können auch größere Frachtstücke unauffällig transportiert werden. Zudem verfügt das Schiff nicht nur über Segel als Antrieb: Ein kleiner arcanomechanischer Schraubenantrieb ermöglicht es dem Schmugglerschiff an allzu neugierigen Patrouillen vorbei zu kommen. (Ein Regelgerüst für eine solche Verfolgungsjagd finden Sie in der Spielhilfe **Efferds Wogen**.)

Vor 5	Raum 7	Am 2	Bwgl 4	RuLP 101	TaLP 80
Bes <i>Qualität der Besatzung:</i> 11			<i>Qualität der Offiziere:</i> 15		
Takelage: III, rah 1, rah 1, canterisch 1					
Länge: 27,9 Schritt					
Breite: 6,3 Schritt Schiffsraum: 202 Quader					
Tiefgang: 2,3 Schritt Frachtraum: 46 Quader (aufgrund der mechanisch verschiebbaren Kabinen)					
Besatzung: 52 Matrosen + 14 Ballisten (Q 11)					
Beweglichkeit: hoch Struktur: 3					
Preis: ca.15.000 Aureal (+ Bewaffnung)					
Geschwindigkeit: vor dem Wind: 12 Meilen / Stunde					
Mit rauem Wind: 15 Meilen / Stunde					
Am Wind: 6 Meilen / Stunde					
Schraubenantrieb: 24 Meilen die Stunde (für maximal 3 SR Fahrt, anschließend muss der Antrieb acht Tage neu geladen werden)					
Bewaffnung: 1 Harpun-Bela (voraus), 4 Repetier-Belari (2 pro Breitseite)					

An allen Gefahren vorbei

Da die Erasumier es schätzen, genau zu kontrollieren, wer die Insel betritt und verlässt, ist der Hafen gut mit Sicherungsmaßnahmen bestückt. So gibt es unter anderem:

● **Sperrkette:** Die Hafeneinfahrt kann mittels einer Kette aus schweren Gliedern verschlossen werden. Vollständig gespannt, befindet sich die Kette einen Schritt über der Wasseroberfläche. Entweder, die Helden entdecken die vollständig gespannte Kette und zerstören diese unter dem Beschuss durch die Hafenbastionen (50 SP auf eines der massiven Kettenglieder, bei einer Härte von 10) oder sie versuchen den Hafen zu

verlassen, ohne die Sperrkette zu entdecken, was schwere Schäden am Schiffsrumpf zur Folge hat (1W20+12 Rumpfpunkte Schaden und der Schraubenantrieb ist unbrauchbar).

● **Geschützbatterien:** In den beiden Hafenbastionen befinden sich etliche Harpun-Belari (die fliehende Schiffe festsetzen sollen), Mittelgeschütze (**MyAr 121**) und Manuballistas (**MyAr 118**). Diese sind nur teilweise besetzt, aber bei 17 – 20 auf dem W20 wird das Schiff der Helden getroffen und die Helden müssen das Schiff befreien (GE-Probe um an das Seil heran zu kommen, eine gelungene Attacke und mindestens 10 Trefferpunkte um das Haltetau zu durchtrennen). Für die übrigen Geschützbesatzungen gelten folgende Werte: Belagerungswaffen 23.

● **Die Seeschlangen:** Bei den Seeschlangen handelt es sich um vier schnelle Imperiale Karavellen (Werte wie die Ephardanias, ohne den Schraubenantrieb, dafür aber mit jeweils vier Manuballistas ausgestattet, Wert in Belagerungswaffen 24).

● **Lara'aestes Verrat:** Je nachdem, wie die Helden Lara'aestes dazu gebracht haben, ihnen den Namen seines Kontaktes zu nennen, wird er alles tun, um sich an den Helden zu rächen. Da er in seiner Kabine immer mehrere Gifte aufbewahrt, beschließt er die Helden mittels Schlafgift außer Gefecht zu setzen und dann mit dem Beiboot auszusetzen. Entweder werden die Matrosen dann die Helden bitten, ihnen zur Hand zu gehen (Menschenkenntnis-Probe+7, um die Falle zu durchschauen) oder Lara'aestes wird dem ersten Mahl der Helden das Gift beimischen. Wenn die Helden die Gefahr, in der sie sich befinden, bemerken, kann es zu einem Gefecht kommen. Orientieren Sie sich bei der Besatzungsstärke an der Kampfkraft der Helden (und variieren die Anzahl der Matrosen zwischen Anzahl der Helden +6 und +10. Inszenieren Sie an dieser Stelle ein Gefecht, das den Helden alles abverlangt, bedenken Sie dabei Talente wie *Kriegskunst* oder *Akrobatik* und nutzen Sie Masten und Aufbauten des Schiffs).

Die Gefahr aus dem Inneren

Was Kapitän Lara'aestes den Helden verschweigt, ist die Tatsache, dass er schon drei der Kisten mit Infizierten in seinen Laderäumen verstaut hat. Bei diesen handelt es sich ausschließlich um Zombies, die sich aber, wenn das Schiff bei seiner Flucht beschädigt wird, befreien können. Hat die Ephardanias es geschafft, aus dem Hafen von Eratu zu entkommen, mögen plötzlich einzelne Matrosen fehlen, bis es auf dem Schiff zum nächsten Ausbruch der Untotenseuche kommt. Kapitän Lara'aestes, der die Gefahren des Schwarzen Blutes erahnen kann, wird in diesem Fall das Schiff in Brand setzen und mit dem Beiboot an der Küste Era'Sumus anlanden.

Schiffbruch

Nun haben Sie verschiedene Optionen: Die Helden können Era'Sumu verlassen und die Schrecken hinter sich lassen (in diesem Fall können Sie eine andere Heldengruppe von den Icemna anwerben lassen). Vielleicht wollen die Helden auch von sich aus die Untotenseuche eindämmen und lassen sich, wenn sie Eratu verlassen haben, von Lara'aestes mit einem Beiboot absetzen. Letztlich können Sie die Ephardanias aber auch so beschädigen, dass die Helden gezwungen sind, sich zur Küste zu retten.





Durch das Tor

Sinnvollster Weg durch eines der Tore ist jener durch das Haupttor. Vor diesem wurde die größte Sammelstelle für Überlebende eingerichtet. Hier befinden sich etwa 500 Menschen (und einige Nicht-Menschen), welche das Hafenviertel verlassen wollen. Manche werden – aus den Helden nicht ersichtlichen Gründen – unter Bewachung von Haustruppen in die eigentliche Stadt gebracht. Auf diesem Wege gibt es drei Möglichkeiten:

- **Bestechung:** Wo Klosterkrieger absolut unbestechlich sind, mag ein Söldner der Haustruppen für die Heldengruppe kurz das Mannloch öffnen. Diese Variante ist sehr teuer und sollte pro Held sicherlich 20 Aureal kosten.

- **Passierschein besorgen:** Die Helden können beobachten, dass es wohl zwei Stellen gibt, wo Personen in eilig aufgestellten Zelten verschwinden, nur um wenig später von Wachen in die eigentliche Stadt gebracht zu werden.

Hier sind mehrere Satu-Priesterinnen, die eiskalt selektieren, wer A: Gesund und B: für das Volk und die Zuchtpläne der Priesterschaft nützlich ist. Mittlerweile hat sich ohnehin heraus gestellt, dass die vermeintliche Katastrophe eher ein lokaler Krankheitsausbruch denn eine sich schnell ausbreitende Seuche ist und man die Personen im Hafenviertel nicht in einen sicheren Tod schicken sollte. Wollen sich die Helden untersuchen lassen, so werden sie medizinisch untersucht. Natürlich können die Helden auch still und leise eines der Zelte 'übernehmen' und sich selbst Passierscheine ausstellen. Sie werden dann mit Helden +2 Söldnern als Bewachung in die eigentliche Stadt gebracht, wo sie dann versuchen können, zu fliehen.

- **Lasst uns hier durch:** Mittels *Überzeugen-Proben* (jeweils +6, mit der Spezialisierung Öffentliche Rede nur +3, es müssen 15 TaP* angesammelt werden) können die Helden die Massen dazu aufstacheln, das Tor zu erstürmen, welches dann recht schnell geöffnet werden kann. Allerdings begeben sich dann Klosterkrieger auf die Jagd nach den Subjekten, die sich nicht an die Ordnung halten wollen.

Über die Mauer

Die glatt verfugte Mauer, die das Hafenviertel vom Rest der Stadt trennt, ist nicht leicht zu überklettern (Klettern-Probe +10, mit einem Seil 5 Punkte Erschwernis, beides sorgt bei 18 – 20 dafür, dass die Wachen auf der Mauer auf die Helden aufmerksam werden, lautere Hilfsmittel wie Steigeisen alarmieren bei 15 – 20 die Wachen). Insgesamt ist die Mauer mit Zinnenkrone acht Schritt hoch und es gibt in regelmäßigen Abständen Wachtürme. Eine weitere Möglichkeit ist es, an einem der, der Mauer gegenüberliegenden, Gebäude hinaufzuklettern (Klettern-Probe jeweils um drei Punkte erleichtert, da es an den Gebäuden mehr Balken und hervorstehende Steine gibt) und sich entweder an einem Seil hinüber zu hangeln oder etwa ein Brett von einem nahen Haus zur Mauer hinüber zu legen und darüber zu balancieren. Besonders wagemutige und artistisch begabte Helden können es natürlich versuchen, von einem der höheren Hausdächer auf den Wehrgang der Mauer zu springen. An einigen Stellen finden sich Insulae mit Flachdächern und einer Höhe von etwa 12 Schritt und einem Abstand zur Mauer von mindestens fünf Schritt (siehe hierzu die Regeln für Weitsprünge in *Myranor* 209, wobei die Helden noch einen Reichweitenbonus von 4

Spann erhalten, da sie auf eine tiefere Fläche springen). Allerdings ist bei der Landung eine zusätzliche Körperbeherrschung notwendig, um nicht vom Wehrgang zu fallen – dies wäre ein Sturz aus einer Höhe von 6 Schritt). Sollte es zum Kampf mit den Wachen (Haustruppen) kommen (Helden +3), so finden Sie deren Werte in **Anhang IV**.

Gefangen

Sollte es den Helden nicht gelingen zu fliehen, werden sie gefangen genommen und anschließend von einer Satu-Priesterin und einem erfahrenen Klosterkrieger verhört (die Icemna schätzen es gar nicht, wenn man gegen die Regeln zum Schutz der Gemeinschaft verstößt). Sollten die Helden dabei den geringsten Eindruck erwecken, sie wüssten etwas über die Hintergründe der Vorfälle, werden sie unter starker Bewachung in die Weiße Feste gebracht.

Hier werden die Helden ausgiebig befragt – was eher durch Magie Geld und psychischen Druck, denn durch Gewalt unterstützt wird. Wenn die Helden hier ihr Wissen preisgeben, gut! In diesem Fall werden die Helden für mehr als zwei Tage in ein bequemes, aber einfaches Zimmer gesperrt und gut versorgt. Weigern sie sich zu sprechen, so kommen die Helden in einen Kerker, der sämtliche Annehmlichkeiten vermissen lässt.

In beiden Fällen werden sie nach dieser Zeit wieder befragt: Von einem älteren, sehr erfahren wirkenden Krieger und einer hübschen jungen Frau. Diese werden beide nichts über sich preisgeben, bis die Helden ihrer Aufforderung nachkommen und ihr Wissen preisgeben. Dann erst werden sich die beiden als der hohe Lev'tha-Priester *Lorian* und die Satu-Geweihte *Uthanis* vorstellen. Da sich die Helden als gesprächsbereit erwiesen haben, bietet man ihnen nun ein Geschäft an: Lebenslange Zwangsarbeit oder die Erforschung der Hintergründe des Ausbruchs im Hafenviertel.

Falls die Helden sich weigern zu kooperieren, so werden sie anscheinend im Kerker 'vergessen', bevor die Helden von einer Satu-Priesterin gesegnet und mit ihrem Stab berührt werden, wobei sie die Worte spricht: "Gehorche dem Willen Satus!".

Danach werden die Helden entlassen (Mehr zu den rituellen Strafen des Hauses Icemna finden Sie in *MyMa* 123). Natürlich haben die Icemna mittlerweile durch andere Quellen einiges zum Ort und den Hintergründen des Ursprungs der Katastrophe herausgefunden und schon am Morgen nach der Katastrophe einen Kampftrupp der besten zur Verfügung stehenden Klosterkrieger nach Sumnea Velkaris entsandt.

Lohn der Mühen

Diese Nacht des Grauens bringt den Helden **400 Abenteuerpunkte** sowie *Spezielle Erfahrungen* im am meisten benutzten Kampftalent oder Zauber, in *Gassenwissen*, *Orientierung*, *Menschenkenntnis* und je nach Fluchtvariante in *Seefahrt*, *Klettern* oder *Schleichen* ein. Zudem erhalten die Helden nach dieser alpträumhaften Nacht eine SE auf Mut.



Im Lichte Era'Sumus

Dieses Zwischenkapitel behandelt den Weg der Helden von Eratu nach Sumnea Velkaris, wo sie bei ihren Nachforschungen das Herz der Finsternis lokalisieren konnten. Sie können Psephardeons Haus lokalisieren und in selbigen eindringen. Hier stoßen sie auf erste Spuren der Experimente des Optimaten und können erahnen, dass der Hausherr mittlerweile vollkommen wahnsinnig ist. Im Keller des Hauses finden die Helden dann einen Weg, der sie in finstere Tiefen führt, wo untote und mutierte Schrecken herrschen.

Der Weg aus der Stadt hinaus

Gegen Ende des ersten Kapitels haben es die Helden, auf die eine oder andere Weise, geschafft, das Hafenviertel Eratus zu verlassen. Wie es von diesen Endpunkten weitergeht, obwohl die Helden womöglich gar

keinen 'richtigen' Auftrag erhalten haben, soll im nun folgenden Abschnitt behandelt werden

Über das Geschehene klar werden

Nach den Geschehnissen im Hafenviertel Eratus, kann es sehr leicht sein, dass die Helden unter Schock stehen und traumatisiert sind. Darüber müssen sich die Helden aber erst einmal selbst klar werden. Sie haben mit angesehen, wie Menschen bei lebendigem Leib gefressen wurden! Wenn man nicht gerade einen Veteranen der Kämpfe gegen die Draydal spielt, wird dies die Helden unter Umständen sehr schockiert haben. Um diesen Schockzustand regetechnisch darstellen zu können, haben wir einen Regelzusatz entwickelt (den Sie natürlich ignorieren können, wenn Sie das Erlebte am Spieltisch rollenspielerisch ausgestalten wollen):

Geschockte Helden

Lassen Sie die Helden für jede Stunde, die sie im verlassenen, nächtlichen Hafenviertel verbracht haben, eine Selbstbeherrschungs-Probe +3 würfeln. Gelingt diese, so passiert nichts. Führen Sie einfach für jeden Helden eine Strichliste. Für jede misslungene Probe gibt es für den betroffenen Helden einen Strich (maximal 6 Striche).

Zusätzlich gibt es jeweils einen Strich bei folgenden Erlebnissen:

- Der Ausbruch der Tighrir-Mutanten.
- Lebende Leichname oder Zombies in Aktion gesehen.
- In einer panischen Menschenmasse gefangen.
- Unter dem Druck gestanden zu haben, die Verantwortung für Überlebende, die sich um den betroffenen Helden geschart haben, zu tragen.
- Konnte ein Held einen Überlebenden nicht retten, als dieser in Gefahr geriet, so gibt es für jede gestorbene Meisterfigur, welche die Heldengruppe begleitet, einen Strich.

Am Ende zählen Sie die Striche, die dann als Aufschlag eine Probe auf das Metatalent Schockbehandlung (Selbstbeherrschung + Heilkunde Seele + Überreden, gewürfelt wird auf KL/KL/IN) erschweren.

Folgende Faktoren erleichtern die Probe wiederum:

- Ein Gefährte hat einem Mut nach einer besonders kritischen Situation zugesprochen (Gelungene Probe auf Heilkunde Seele oder Überzeugen).
- Ein Gebet in der Oktrale während der Flucht
- Der Held hat sich früh selbst vorgenommen, den Urheber dieser Schrecken zu finden und der Gerechtigkeit zuzuführen.

Wenn diese Probe misslungen ist, behält der Held einen bleibenden Schaden:

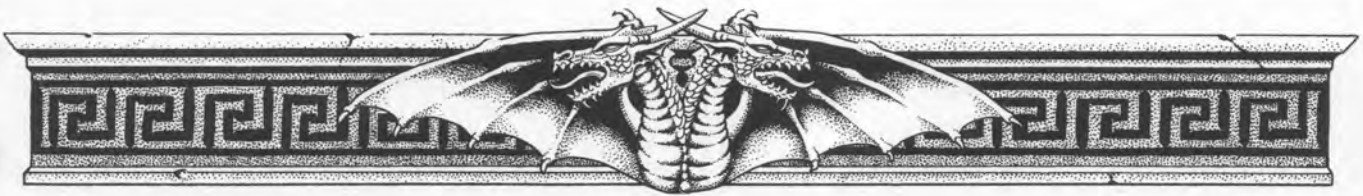
- 1 – 3 Punkte daneben: 1 Punkt auf eine passende Schlechte Eigenschaft (z.B. Dunkelangst, Totenangst, Raumangst), Der Held ist auffallend still.
- 4 – 6 Punkte daneben: 2 Punkte auf eine passende Schlechte Eigenschaft. Der Held wird häufiger melancholisch und neigt zu schwermütigen Gedanken.
- 7 – 8 Punkte daneben: W3+2 Punkte, die beliebig auf mehrere passende Schlechte Eigenschaften verteilt werden können. Der Held ist entschlossen, denjenigen, der solche Schrecken schafft, zur Verantwortung zu ziehen.
- 9 – 10 Punkte daneben: W3+2 Punkte auf eine passende Schlechte Eigenschaft und Schlafstörungen I (die aber mit einer dauerhaften Behandlung durch einen fähigen Seelenheilkundigen geheilt werden können (Heilkunde Seele-Probe+11. Alle W6 Nonen ist eine Probe möglich, welche die Schlafstörungen eindämmt. Gehen sie von einem Startwert in der Höhe von 8 aus, der bei jeder gelungenen Probe um zwei gesenkt werden kann. Dementsprechend ist der Held nach wenigstens einer Oktale wieder geheilt.
- 11+ Punkte daneben: Der Held kann nicht mit der vielen Gewalt umgehen und kanalisiert dies, indem er selbst zur Gewalt neigt: W3+2 Punkte auf Jähzorn und der Nachteil Blutausch (Behandlung wie Schlafstörungen, allerdings ist die Probe einer langfristigen Behandlung nur um 9 Punkte erschwert).

Ausgangspunkt I:

Gestrandet an der erasumischen Küste

Im Abschnitt **Mit dem Schiff** auf Seite 19 wird die Variante vorgestellt, dass die Helden mit dem Schiff aus dem Hafenviertel flüchten können, dieses dabei aber beschädigt wird, so dass die Helden als Schiffbrüchige zu einem abgelegenen Kloster der Klosterkrieger gebracht werden, wo man sich um die Helden kümmert (Eventuell kann hier auch das erste Gespräch – mit einer notwendigen Probe auf *Heilkunde Seele* – über die Erlebnisse der Helden durchgeführt werden).

Während man eine Nachricht nach Eratu schickt, horcht man die Helden dezent, aber systematisch aus (was diesen durch gelungene *Sinnenschärfe*-Proben auffällt). Später versucht man die Helden gezielt dazu zu bringen, nach den Hintermännern der Untoten zu suchen. Im Zweifel versucht man die Helden gar von einer göttlichen Mission zu überzeugen (Satu und Lev'tha haben euch den Weg gewiesen! Nun müsst ihr diesem Weg folgen. Es ist euer von den Göttern gegebenes Schicksal, den Menschen Era'Sumus zu dienen).



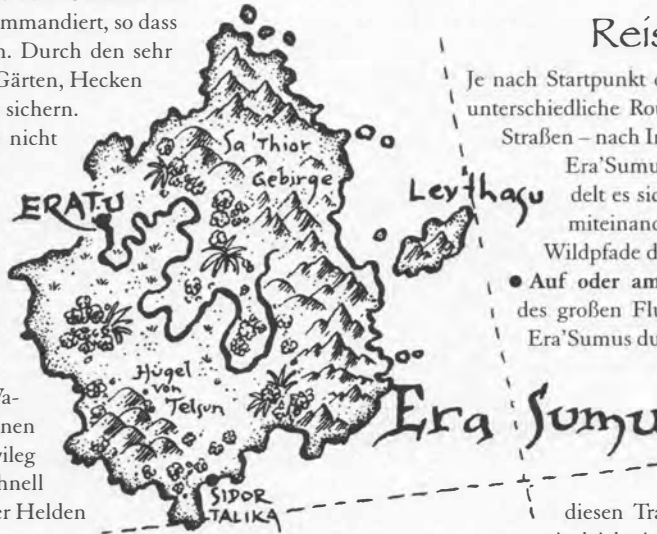
Ausgangspunkt II:

Durch die Stadt schleichen

Wenn die Helden es geschafft haben, über die Mauer oder durch das Tor dem Hafenviertel zu entkommen, dann müssen sie erst durch die eigentliche Stadt gelangen. Dies ist leichter, als es sich zuerst anhört. Sämtliche entbehrliche Truppen aus dem Umland wurden zur Sicherung des Hafenviertels abkommandiert, so dass sie nur auf vereinzelte Patrouillen stoßen. Durch den sehr naturbelassenen Stil der Stadt mit vielen Gärten, Hecken und Bäumen ist diese nur sehr schwer zu sichern.

Von daher können die Helden, wenn sie nicht allzu auffällig agieren, die Stadt an dieser Stelle unbehelligt verlassen.

Falls die Helden sich aber Reittiere verschaffen wollen, wird es schwierig. Diese sind ein Privileg der Klosterkrieger, was den Einbruch in die Stallungen eines solchen Klosters erfordert. Auch wenn die meisten Krieger ausgerückt sind, gibt es in den einzelnen Klöstern noch genügend Wachen. Bei einer *Geographie*-Probe+6 können die Helden von diesem regionalen Privileg wissen. In jedem Fall sollte sich recht schnell ein Trupp Klosterkrieger auf die Fährte der Helden setzen.



Reiserouten

Je nach Startpunkt der Helden bieten sich mehrere unterschiedliche Routen nach Sumnea Velkaris an. Straßen – nach Imperialem Standard – gibt es auf Era'Sumu nur sehr wenige. Meist handelt es sich um Wege die einzelne Dörfer miteinander verbinden, Treidelpfade oder Wildpfade durch die Wälder.

- **Auf oder am Era'Leva entlang:** Der Lauf des großen Flusses Era'Leva, der weite Teile Era'Sumus durchströmt ist die Lebensader der Insel. Der Großteil der ländlichen Güter, die in die Städte gebracht werden, wird auf dem Fluss transportiert – und umgekehrt ebenso. Auf diesen Transportschiffen kann man relativ leicht ins Landesinnere gelangen (eine

gute Erklärung für die Reise vorausgesetzt). Allerdings wird man von den erasumischen Flussschifffern immer argwöhnisch beobachtet, die es nicht schätzen, Fremde ins Landesinnere zu bringen. Ab dem Dorf Symno'evura (dessen Standort Sie nach ihren Erfordernissen frei am Oberlauf des Flusses platzieren können) müssen die Helden dann quersfeldein weiter.

- **An der Küste entlang:** Je nachdem, wo die Helden an der Küste an die Küste kommen (ob nach dem Untergang der Ephardnias oder auf anderem Wege), können Sie als Meister den weiteren Weg der Helden

Ausgangspunkt III: Aus dem Kerker

Die wohl einfachste Methode, die Helden dazu zu bringen, nach Sumnea Velkaris zu reisen, ist es, gefangenen Helden zu versprechen, sich durch einen Dienst am Volk Era'Sumus eine Vergebung aller früherer 'Sünden wider die Diener der Mutter' zu erarbeiten. Sie sollen lediglich die Hintermänner der Vorfälle im Hafenviertel ausfindig machen.

Dazu werden die Helden (die vermutlich auch einen gewissen Ruf im Imperium haben dürften, was auch den Icemna bekannt sein dürfte) alle Informationen erhalten, die sie bisher noch nicht besitzen. Je nach Fluchtweg der Helden haben die Icemna die Ephardnias aufgebracht und von Kapitän Lara'aestes diverse Informationen erhalten. Außerdem wurde Dareios' Leiche in der Oktrale entdeckt und es konnte auch sein Diener Gajinos mit verschiedenen Dokumenten, die Sumnea Velkaris als Ursprungsort der Vorfälle identifizieren, festgenommen werden. Dass man direkt einen Trupp Klosterkrieger dorthin geschickt hat (der etwa einen Tag Vorsprung vor den Helden hat), wird man diesen allerdings nicht erzählen. Wenn die Helden noch irgendwelche Ausrüstung benötigen, schwer verwundet sind oder ähnliches, so wird man ihnen diese Unterstützung soweit möglich zukommen lassen (Sprich: sämtliche Unterstützung liegt in Ihrem Ermessen).

Heldenmotivation

Was, wenn nicht Geld und Ruhm kann einen Helden motivieren, an einen Ort zu gehen, an dem nur finstere Schrecken auf ihn lauern? Vor allem wenn die Helden den Eindruck gewonnen haben, dass die Icemna anscheinend auf selbsternannte, fremdländische Heroen verzichten wollen. Anbei finden Sie einige beispielhafte Motivationen:

- **Neugier:** Helden sind scheinbar von Natur aus neugierig. Jemand berichtet ihnen von haarsträubenden Gefahren und diese Heroen stürzen sich regelrecht darauf. Einfach, weil sie wissen wollen, was dahinter steckt. Dahinter kann natürlich auch die Gier nach neuem Wissen oder Macht stecken.

- **Jetzt erst recht:** Man will unsere Hilfe nicht? Die örtliche Verwaltung scheint inkompetent, wenn sie unsere Fähigkeiten nicht zu schätzen weiß. Denen werden wir es zeigen!

Ein Zeitproblem

Egal, wie sehr die Helden sich beeilen, sie kommen immer genau zum rechten Zeitpunkt an dem Ort an, wo Ärger droht. Aus diesem Grunde wollen wir Ihnen auch keinen engen Zeitplan für die Reise aufzwingen. Es liegt gänzlich in ihrer Hand, ob die Reise nur zwei oder ein dutzend Tage dauert. Ist es dann nicht möglich, vor den Klosterkriegern Sumnea Velkaris zu erreichen? Etwa wenn die Helden über magische Artefakte verfügen, die sie schneller laufen lassen oder gar die Fähigkeit zu fliegen verleihen.

Die Antwort ist ganz einfach: Nein. Den durch das enge Netz der Satu-Tempel ist eine magische Kommunikation möglich, so dass schnell Klosterkrieger vor Ort alarmiert werden können. Mittels einer fliegenden Rüstung gelangt ein hochrangiger Icemna-Offizier nach Sumnea Velkaris. Dadurch, dass die örtliche Verwaltung mit diesen zusammen arbeitet, ist es schnell möglich, herauszubekommen, wo die Kisten verladen wurden, die die Katastrophe von Eratu auslösten. Lediglich die Zeit, die die Icemna bei den Ermittlungen in Eratu benötigen, verlängert den Zeitraum, um eine Einheit Klosterkrieger vor Ort zusammen zu stellen. Diese Ermittlungsphase dauert beinahe so lange, wie die Helden für ihren Weg benötigen und eine Fünfundsechzigerschaft Klosterkrieger dringt wenige Stunden vor den Helden in Psephardeons unterirdische Anlage vor.



extrem verkürzen (indem Sie die Helden zur südwestlichen Küste gelangt sind und nur noch ein bis zwei Tagen durch die Hügel von Telsun wandern müssen) oder verlängern, wenn die Helden an der Ostküste der Insel gelandet sind (was die Überquerung des menschenleeren und unwegsamen Sa'Thior-Gebirges nötig macht).

● **Querfeldein:** Wenn die Helden schon schlechte Erfahrungen mit den Icemna und/oder den Klosterkriegern gemacht haben, könnten sie auf die Idee kommen, abseits aller Wege zu reisen. Was in den Steppen und Feldern der Insel noch recht einfach geht, ist in den dicht zugewucherten Wäldern schon schwieriger. Abseits der besiedelten Gebiete kann man zudem auf diverses gefährliches Getier stoßen (siehe weiter unten). Dafür gibt es hier aber auch genügend Jagdwild und eine reichhaltige Natur, aus der man sich gut versorgen kann.

Beginn einer Landpartie

Die Landbevölkerung

Achten Sie bei der Darstellung der Landbevölkerung darauf, sie als dem Fremden generell abgeneigt darzustellen. Seit mehreren Jahrtausenden werden sie sicher von der Priesterschaft der Satu geführt und von Lev'thas wilden Kriegern geschützt und sie haben keine Zweifel am Haus Icemna, das immer nur das Beste für die Erasmusier will. Diese Abneigung ist aber nicht in Bosheit verwurzelt, sondern eher in Unsicherheit. Der gemeine Landbewohner weiß, dass aus dem fernen Imperium viel Schlechtes wie Krankheiten und Chimären kommen und dass es deshalb gut ist, wenn die Icemna solch schädliche Einflüsse von der Insel fernhalten.

Dies hat aber auch zur Folge, dass so mancher einfache Erasmusier eine gewisse Naivität gegenüber Politik, Philosophie und Religion aufweist und sich lieber mit den Dingen des alltäglichen Lebens beschäftigt. Man kümmernt sich – ohne zu jammern und klagen – um die Aufgabe, die ihnen die Mutter zugewiesen hat und dient der Gemeinschaft so gut man eben kann. Bei schwierigen Fragen vertraut man allgemein darauf, dass die Matrone der eigenen Sippe oder die örtliche Satu-Priesterin eine Antwort weiß.

Wie alle Erasmusier sind auch die Landbewohner eher von kleinerer Statur und besitzen eine dunklere Hautfarbe als der typische imperiale Mensch (Näheres zu den Menschen Era'Sumus finden Sie in **Myranor 128**). Man betet zu Satu und Lev'tha und dieser Glaube hat weite Teile des alltäglichen Lebens durchdrungen. Von der Geburt über die Herrschaft bis hin zur Verwaltung des alltäglichen Lebens bestimmen diese beiden Kulte den Alltag. Aus dieser Geschlossenheit der erasumischen Gemeinschaft resultiert ein gewisser Stolz, der von Fremden gerne als Arroganz ausgelegt wird.

Flora und Fauna

Auch wenn Era'Sumu als Wiege der Menschheit gilt und die Insel ein bevölkerungsreiches Horasiat ist, gibt es auch hier unberührte Gegenden. Die Besiedlung konzentriert sich auf die Küstenlinien und die Ufer des Eru'Leva und seiner Zuflüsse. Abseits davon werden die Dörfer seltener, nehmen dafür aber eine größere Fläche ein. Rings um die Siedlungen befinden sich meist fruchtbare Ackergürtel.

Generell trachtet man aber danach, die Umwelt so gut wie möglich zu kontrollieren. Zwar wurden bewusst keine Tierarten ausgerottet, aber bestimmte Zuchttiere wie die Bunthirsche ausgewildert, was die tierische Nahrungskette extrem beeinflusste. Bestimmte Pflanzen und Tiere werden dabei in großem Maßstab gezüchtet (so gibt es regelrechte Einbeeren-Plantagen und Zuchtbecken für verschiedene Fische und Meeresfrüchte) und die Satu-Priesterinnen beeinflussen gezielt das Wachstum der Nutzpflanzen. Fast scheint es, als wäre ganz Era'Sumu ein einziger fruchtbarer Garten, aber dem ist nicht so:

Abseits der Zivilisation gibt es aber noch weite Gebiete, die in tausenden von Jahren nur sehr oberflächlich erforscht wurden. So gibt es immer noch Gebiete (etwa im Herzen des Sa'thior), die in den letzten Jahrhunderten kein Mensch betreten hat. Hier leben diverse Schrecken der erasumischen Märchen und diese Gebiete werden oftmals zu Recht gemieden, da sie den Bewohnern wenig Nutzen bringen, eine Beseitigung aber weitaus größere Schäden provozieren würde. Deshalb lässt man diese Gebiete unbehelligt, wie es anscheinend der Wille der Mutter war. Ausgewählte Tiere und Pflanzen sind:

In Wald und Steppe: Kaninchen, Nagetiere, Bunthirsch, Seidenshadar, Steppenhunde, Wildgeflügel (Fasane, Enten), Han'kro, Thior-Khardane, Mandrasse, Renoster, Striga, Thior-Schwingen, Lev'thas-Schlangen, Waldzebras,

Im Nutzland: Maultiere, Esel, Reitpferde, Rinder, Gänse, Schweine, Hühner, Streifenschweine, Milchesel, Dreihornochsen, Eshunde, Reitzebras

In Luft und Wasser: Erasumische Adler, Kondore (im Sa'Thior heimisch), Falken, Reißlurch (Mangrovegebiete des Eru'Leva – selten), Insekten (Bienen, Mücken, Fliegen, Heuschrecken, Moskitos), Schwimmhunde

Pflanzen: Zypressen, Pinien, Wildrosen, Rosmarin, Thymian, Kürbisse (sehr häufig), Hülsenfrüchte (sehr häufig – Linsen, Bohnen, Erbsen), Oliven, Brajansblüten, Reis (An Flussläufen), Balburi-Perlen (selten), Einbeeren (Häufig), Geistblüten (Häufig), Mantigora (selten), Roter Bambus (Südküste), Traumpilze (sehr selten), Warakwurz (gelegentlich), Azulien (selten, nur in der Steppe), Wächterhecken (einzelne Gehölfe und wichtige Plantagen), Gyldaraswacht (selten), Ramara-Disteln (selten), Raialieb (gelegentlich), Wirselskaut (gelegentlich), Therkalbäume,

Das Wetter

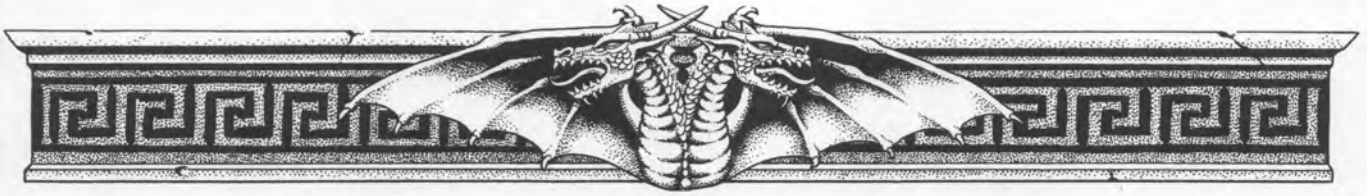
Era'Sumu liegt in der Bucht von Mayenios; an der Grenze zwischen dem subtropischen Süden Myranors und dem gemäßigten Norden. Dies hat zur Folge dass es viel Niederschlag gibt. Von allzu kühlen Winden vom Thalassion her wird die Insel durch das Sa'Thior-Gebirge behütet, so dass es selten schwere Stürme gibt und das Wetter eher gemäßigt warm ist. Es gibt monsunartige Regenzeiten im Herbst und Frühling, heiße, feuchte Sommer und milde, im Süden aber auch stürmische Winter (Schnee gibt es nur selten, im Osten und den Hochlagen des Sa'Thiors).

Begegnungen auf dem Weg

Nachfolgend finden Sie einige Begegnungen und Örtlichkeiten, mit denen sie die Reise detaillierter ausgestalten können.

Ein Trupp Klosterkrieger

Wenigstens einmal sollten die Helden bei ihrer Reise durch das Inselinnere auf einen Trupp Klosterkrieger treffen. Entweder werden die Elitekämpfer auf die Helden als Fremdlinge aufmerksam oder bewachen einen strategisch wichtigen Ort. Dabei ist es sekundär, ob es zum Kampf kommt, oder ob es den Helden gelingt die Krieger zu umgehen. Hier ist natürlich auch der bisherige Weg der Helden wichtig: Wurden sie in irgendeiner Form von den Icemna damit beauftragt in Sumnea Velkaris nach dem Rechten zu sehen, dann werden die Klosterkrieger widerwillig (und recht arrogant) mit den Helden zusammenarbeiten. Anderenfalls müssen die Helden den Posten der Soldaten umgehen oder es auf einen Kampf ankommen lassen. Werte für die Klosterkrieger finden Sie im **Anhang IV**.



Ein Dorf

Auf ihrem Weg durchqueren die Helden mehrere verschiedene Dörfer und kleine Städte. Diese sind zumeist sehr ländlich und weitläufig. Während die Dörfer im Landesinneren der Beschreibung von Sumnea Velkaris sehr ähneln, sind die Dörfer an den Ufern des Eru'Leva eher Pfahldörfer, zwischen denen große Zuchtbecken für Fische liegen und darum herum liegen zahllose Felder. Fast alle Dörfer, die eine gewisse Einwohnerzahl überschreiten (etwa 3000) besitzen zumindest einen Tempel der Satu. Im Gegensatz zum restlichen Imperium werden diese Provinzen des Horasiats vom Satu-Kult (und somit von der regionalen Tempelvorsteherin) geführt, die nur in den seltensten Fällen eine Triopta tragen.

All diesen Dörfern ist gemein, dass sie Fremden gegenüber ein gewisses Misstrauen zeigen. Dabei kann es sich um unfreundliches Verhalten handeln, aber man wird den Helden gegenüber nicht gewalttätig. Eilt den Helden womöglich ein schlechter Ruf voraus (etwa weil sie im Nachbardorf Probleme verursacht haben), dann greifen die Erasumier zu einer radikalen Reaktion: Sie ignorieren die Helden vollständig, ganz so, als ob diese nicht existieren würden. Sie werden nicht im Teehaus bedient, man gibt ihnen keine Auskunft über den weiteren Weg, ja man beachtet sie gar nicht. Werden die Helden in dieser Situation aggressiv, so werden sie bald von einigen Klosterkriegern oder Haussoldaten der Icemna verfolgt, die die Unruhestifter ermahnen sollen (zur Not mit Waffengewalt). Lassen Sie die Helden ruhig einmal die Macht der erasumischen Gemeinschaft spüren und die Helden einfach nicht beachtet werden. Andersherum können die Helden bei Wohlverhalten Nahrung und Unterkunft erwarten, es wird aber erwartet, dass diese dann ihre Fähigkeiten in die Gemeinschaft einbringen.

Die Überquerung des Eru'Leva

Je nachdem, welchen Weg die Helden gewählt haben, gibt es ein großes Hindernis auf ihrem Weg nach Sumnea Velkaris: den Eru'Leva. Der breite Fluss besitzt zwar etliche große Brücken, aber wenn die Helden nicht mit dem Segen der Icemna agieren, müssen sie damit rechnen, auf einer der Brücken über den Fluss auf Vertreter des hohen Hauses zu treffen. Dennoch gibt es verschiedene Möglichkeiten, den Fluss zu überqueren:

- **Schwimmen:** Da der Fluss eine starke Strömung aufweist, ist es auch für einen geübten Schwimmer schwierig, den stellenweise bis zu 500 Schritt breiten Fluss zu überqueren. Die Helden müssen Schwimmen-Proben +4 (+evtl. Behinderung durch Rüstungen) gelingen. Sobald sie 30 TaP* angesammelt haben, ist es gelungen, den Fluss zu durchschwimmen. Jede misslungene Probe treibt die Helden ab und erschwert die nächste Probe um einen zusätzlichen Punkt.

- **Ein Floß bauen:** Natürlich können handwerklich begabte Helden auch ein Behelfsfloß bauen. Dazu müssen sie 50 TaP* mit Holzbearbeitungs-Proben +5 (jede Probe dauert 2 Stunden) ansammeln. Anschließend muss ihnen eine Boote fahren-Probe +10 gelingen, um das Floß über den Fluss zu bringen.

- **Ein Boot stehlen, mieten oder kaufen:** Natürlich gibt es zahlreiche Boote in den Dörfern am Flussufer. Eines zu stehlen ist schwierig, aber nicht unmöglich. Die Helden müssen 40 TaP* in Schleichen, Fesseln/Entfesseln und Boote fahren ansammeln (jeweils um 4 Punkte erschwert) um zu einem der Boote gelangen, es loszubinden und un bemerkt davon zu rudern. Ein Boot zu mieten ist aber fast unmöglich. Kaum ein Fischer wird Fremden sein Boot verleihen. Und wenn doch wird er eine angemessene Gegenleistung verlangen. Um ein Boot zu kaufen, müssen die Helden mit der örtlichen Satu-Priesterin verhandeln, die meist ebenfalls eine gewisse Gegenleistung von den Helden verlangen wird (zum Beispiel den Han'kro zur Strecke bringen, der mehrfach die Felder verwüstete).

- **Bestechung:** Natürlich besteht noch die Möglichkeit einen lokalen Brückenwächter zu bestechen, der den Helden dann einen unauffälligen Weg durch die Mechanik der Hebebrücke weist (um die Schifffahrt zu gewährleisten, gibt es über den Eru'Leva nur solche Hebebrücken, die mit unzähligen Zugtieren hochgezogen werden können und so den Schiffsverkehr ermöglichen). Ein solches Bestechungsgeld sollte zwischen 15 und 75 Aureal liegen, je nachdem, ob die Helden bisher unauffällig vorgegangen sind oder von einem Trupp Klosterkrieger verfolgt werden. Auch die persönliche Habgier des zu Bestechenden mag den Preis beeinflussen.

Ankunft in Sumnea Velkaris

Sobald die Helden ihr Ziel erreicht haben, können sie mit der Suche nach Psephardeon beginnen, bemerken aber gleichzeitig recht deutlich, dass sie sehr wahrscheinlich als Fremde angesehen (so sie nicht erkennbar von Era'Sumu stammen) und auch so behandelt werden. Die Helden werden nicht generell unfreundlich behandelt, aber eben nicht annähernd so freundschaftlich und vertraut, wie die Velkarier sich untereinander behandeln. Natürlich wird ein Optimat mit Höflichkeit bedacht, aber nicht mit der Ehrfurcht, die er aus dem Imperium gewohnt ist.

Szenen in der Stadt

- **Vorbereitungen für ein Dorffest:** Der zentrale Dorfplatz wird für ein lokales Erntefest geschmückt; farbige Bänder und Banner werden an den Häusern beschäftigt, Tische werden aufgebaut und mehrere ältere Frauen bereiten in einem großen Topf ein Festmahl für Hunderte zu.

- **Unter Beobachtung:** Hin und wieder sollte den Helden auffallen, dass man sie hier auffällig beobachtet und als Fremde behandelt (Entweder fühlen die Helden sich beobachtet oder ein Wirt einer Schenke ist den 'Fremden' gegenüber unfreundlich und gibt den Helden eine bestimmte Information nicht, 'weil diese Fremdlinge ja nicht zu uns gehören'. Und dabei wird er von den übrigen Bewohnern durchaus unterstützt).

- **Harte Arbeit:** Wiederholt sollten die Helden die Einwohner bei ihrer täglichen Arbeit beobachten können. Dabei können sie zu dem Schluss kommen, dass die Bewohner des Ortes ein einfacher, hart arbeitender Menschenschlag ist, der auffallend konservativ ist. Untereinander singen und scherzen die Arbeiter, aber Außenstehende bemerken die trennende Grenze zwischen 'uns' und 'den anderen' genau (Etwa wenn die Helden einen bei der Arbeit singenden und scherzenden Arbeitertrupp etwas fragen wollen und die Bauern sie dann plötzlich scheinbar feindselig anstarren, bevor sie eine kurze, eher unfreundliche Auskunft geben).

- **Spielende Kinder:** Etwas Grundsätzliches dürfte den Helden eher nebenher auffallen: Die Kinder spielen hier nicht Myrmidone und Barbar, sondern eher Satu-Priesterin und Bauer. Deutlich aggressive Kinder finden sich erstaunlich selten, da sie frühzeitig ausgegliedert werden und zu den Klosterkriegern gebracht werden, wo sie lernen ihre Aggressionen zu beherrschen, statt sich von diesen beherrschen zu lassen.

Die Suche nach Psephardeon a Phraísopos

Ausgehend von den wenigen Informationen, über die die Helden verfügen, müssen sie nun den Weg zu Psephardeon finden. Dabei gibt es zwei mögliche Wege zum Ziel. Den offensichtlicheren, wenn auch schwierigeren, wollen wir im Folgenden detailliert beschreiben (Für den zweiten Weg finden Sie einige Hinweise im Kasten **Ein alternativer Weg** auf Seite 26).



Informationen in Sumnea Velkaris

Während Sie die allgemeinen Informationen über Sumnea Velkaris den Helden von jedem Einwohner des Ortes (auch mehrfach und in unterschiedlichen Varianten) zukommen lassen können, sollte es etwas schwieriger sein, Informationen über seltsame Vorfälle im Tal zu erhalten. Kombinieren Sie eine passende Meisterfigur (siehe **Anhang II**) mit der stimmigen Information.

Über die Stadt

- 1: Hier ist man bodenständig und kümmert sich nur um das, was einen auch was angeht. Die große Politik wird in den Städten gemacht.
- 2: Besonders stolz ist man auf den Heilerseel, einen starken Schnaps, der eine magenberuhigende Wirkung besitzt.
- 3: Eigentlich unterliegt Sumnea Velkaris der Kontrolle der Satu-Priesterin *Dylleah*, die alle Einwohner als ihre Kinder ansieht. Aber ihre Mutter *Saq'hunea*, obwohl schon jenseits der 70 Jahre, mischt sich immer wieder in die Verwaltung ein.
- 4: Die Einwohner des Ortes stammen allesamt von einem gewalttätigen Drachentötergeschlecht ab. Einstmals hauste in diesem Tal ein gewaltiges drachisches Monstrum und damit man dieses fruchtbare Land im Namen der Mutter in Besitz nehmen konnte, war wohl ein gehöriges Maß an Gewalt notwendig. Heute lebt man zum Glück in einer besseren Gesellschaft.
- 5: Es gibt ein kleines Kloster im Tal, dessen Krieger aber für sich bleiben. So gibt es auch keinen Ärger mit diesen groben Zeitgenossen.

Über seltsame Vorfälle

- 6: Im Arclea-Wald am Ostrand des Tals wurden seltsame wilde Hunde beobachtet, die dort Hühner und Gänse von den Gehöften rauben. Dass diese Hunde angeblich nur aus Mäulern, Zähnen und Beinen bestehen sollten, wurde als Geschwätz Betrunkener abgetan.
- 7: (Nach gelungener Überreden-Probe+6) In letzter Zeit sind hier einige Menschen verschwunden. Nein, keine Menschen, ein Amaunir, ein Satyar, dieses Chamäleon und so ein hundeköpfiger Söldling, der neulich mit einigen Soldaten der Icemna die Einbeerenernte abgeholt hat. Hat sich aber bestimmt nur davon gemacht.
- 8: In den letzten zwei Jahren kam es in unregelmäßigen Abständen zu leichten Erdstößen. Was will uns die Mutter damit wohl sagen?
- 9: Vor etwa zwei Tagen ist ein größerer Trupp Klosterkrieger hier aufgetaucht. Die sind... weitergezogen (unwahr), halten sich noch immer in der Nähe der Stadt auf (wahr), sind verschwunden (wahr)
- 10: "Vor einigen Wochen bin ich zum Sa'nhuadt-Schrein südlich von hier gepilgert, um der Mutter ein Kornopfer darzubringen. Als ich das Opfer dargebracht habe, wurde mir plötzlich der Geruch bewusst, der um den Schrein herum aufkam und es erblühten überall weiße Blüten. Man konnte die Lebenskraft förmlich riechen und schmecken. Ich sage euch, auf unserer nächsten Ernte liegt der Segen der Mutter."
- 11: (ein Betrunkener): "Als ich neulich im Wald war, da wo das Unterholz schön dicht ist und man seine Ruhe hat, da hörte ich plötzlich ein ganz komisches Geräusch. So'n Zirpen und Klicken. Bin dem Geräusch gefolgt. Und plötzlich war es da! Es? Nee, keine Ahnung ob das Zeug lebte. Eine schwarze Rauchwolke. Finster wie die Nacht. War ganz regungslos vor mir. Dann blitze es in der Wolke und ich schwöre euch, ich hab mein Leben vor mir ablaufen sehen. Dann bin ich gerannt. Nur noch gerannt! Das war das reine Böse!" (Oder zu viel Schnaps – eine falsche Fährte).

Die Spur zu Psephardeon

Auch wenn er in der Öffentlichkeit vorsichtig agierte, so gibt es eine deutliche Spur zu Psephardeon. Sein alter Diener Dartholon kann sich aufgrund seiner erasmusischen Herkunft recht frei auf der Insel bewegen. Dennoch bäugt man den seltsamen Alten ein wenig argwöhnisch, da er sich mehr für seinen Herren (den noch niemand wirklich sah) interessiert, als dafür, in die Gemeinschaft Sumnea Velkaris aufgenommen zu werden. Mittels Überreden-Proben+4 können die Helden Klatsch über einige besonders auffällige Fremdländer, die im Ort leben, erfahren. Dabei werden sie auch von Dartholon, dessen seltsamen Geruch und den täglichen Besuchen des Alten im Teehaus 'Zur Gefiederten Schlange', Kenntnis erhalten.

In der 'Gefiederten Schlange'

Wenn die Helden versuchen mit Dareios' Informationen das vom sterbenden Gesandten der Phraisopos beschriebene Gebäude zu finden, werden sie bei ihrer Erkundung von Sumnea Velkaris von einem Einheimischen auf den alten Dartholon aufmerksam gemacht, der sich abends oft im Teehaus 'Gefiederten Schlange' aufhält. Die Helden können beobachten, dass sich niemand um den Alten kümmert und er auch mit niemandem spricht. Nachdem der Alte (Beschreibung siehe unten) seinen Tee getrunken hat, geht er langsam – und sich stetig umschauend – zu Psephardeons Villa zurück. Fragt man jemanden, so meint man nur, dass dieser einsame Mann sich selbst aus der Gemeinschaft ausgeschlossen habe (Es war Dartholon, der brüsk jegliche Unterstützung beim Bezug der Villa ablehnte und seitdem kümmert man sich nicht um ihn – nicht ahnend, zu welch schrecklichem Geheimnis der alte Mann der Schlüssel ist).

Da der alte Mann sich den Helden gegenüber nichts zu Schulden hat kommen lassen und diese nur erahnen können, dass Dartholon nur weil er ein Außenseiter ist, Dreck am Stecken haben könnte, sollten sie nicht allzu grob und aggressiv gegen den Diener vorgehen. Dennoch können die Helden recht schnell einige Beweise sammeln:

- Aus der Nähe kann man beobachten, dass die Hände des Alten heftig zittern (Sinnenschärfe-Probe+4)
- An Dartholon haftet ein dezenter süßlich-fauliger Geruch (Sinnenschärfe-Probe+10. Beim Nachteil Sensibler Geruchssinn entfällt die Erschwerung, dafür erkennt man den Geruch als den süßlichen Geruch der Verwesung).
- Folgen die Helden dem Alten nach Hause, so führt dieser sie zu einem Haus hinter einer hohen Mauer, das einige bauliche Merkmale aufweist, die auch Dareios vor seinem Tod den Helden beschrieben hat (z.B. die rötlichen Dachschildeln).
- Der Alte klopft mehrfach an das Tor, woraufhin ihm geöffnet wird. Er bewohnt das Anwesen also nicht alleine.

Nun, da die Helden einige Indizien besitzen, haben sie verschiedene weitere Handlungsoptionen:

- Sie können darauf hoffen, dass Dartholon das Haus bald wieder verlässt (was aber nicht geschehen wird), um den Alten dann eingehender zu befragen.
- Sie können am Abend in das Haus eindringen, um nach Beweisen zu suchen.
- Wenn sie im Auftrag der Icemna agieren, können sie sich an den örtlichen Tempel der Satu wenden, wo man ihnen dann von den seit Stunden verschwundenen Klosterkriegern berichten kann. Hier bittet man die Helden in dem verdächtigen Haus nach dem Rechten zu schauen.



Psephardeons Haus

Mit Beginn seiner Experimente bezog Psephardeon mit seiner Familie im Geheimen ein Landhaus am Rande von Sumnea Velkaris. Mit der Zeit wurde dieses aber zu Psephardeon persönlichem Refugium des Schreckens. Da er seine eigene Dienerschaft mitbrachte und aus Furcht, als Mitglied des Hauses Phraisopos erkannt zu werden, das Haus nur ohne seine Triopta verließ, herrschte in dem Haus von Anfang an eine Atmosphäre des Misstrauens gegenüber 'der Welt da draußen'.

Psephardeons Frau Lykmene folgte eines Tages ihrem Gemahl in die Tiefe und entdeckte dessen Geheimnis, dabei infizierte sie sich allerdings mit dem Schwarzen Blut. Allerdings gelang es ihr, diesen Fakt vor ihrem Mann zu verbergen, der sie mit ihrem gemeinsamen Sohn einsperrte, nachdem er bemerkte, wo seine Frau gewesen war. Erst als sich seine Familie in verfaulende Untote verwandelt hatte und begann, die Dienerschaft zu töten, ergriff Psephardeon geeignete Maßnahmen. So kettete er seine geliebte Lykmene an, da sein Geisteszustand mittlerweile erheblich gelitten hatte und das Landhaus wurde zu dem Ort des Todes, der es heute ist.

Ein alternativer Weg

Wenn Sie Ihren Spielern einen leichteren Weg bieten wollen (etwa weil die Helden nach diversen vorhergehenden Zusammenstößen mit Klosterkriegern nicht gut auf die örtlichen Instanzen zu sprechen sind) können ihnen schnell Gerüchte zu Ohren kommen, wonach vor wenigen Stunden ein größerer Trupp Klosterkrieger ein Lagerhaus gestürmt hat. Zu diesem Gebäude kann man sich leicht durchfragen. Das Tor ist nicht verschlossen. In dem mit unzähligen Kisten und Fässern vollgestellten Lagerhaus befinden sich zwei Elite-Klosterkrieger, welche die Helden aus dem Hinterhalt angreifen und möglichst effektiv versuchen, die Eindringlinge zu vertreiben. Sobald sie diese Gegner besiegt haben, können die Helden durch einen Gang zum **Aufzugsraum (35)** gelangen. Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt **Der Schacht** auf Seite 33.

Der Garten

Das Haus selbst ist von einer etwa zwei Schritt hohen Mauer umgeben, die mit Tonscherben bestückt wurde, um Einbrecher am Überklettern zu hindern (Klettern-Probe, bei Misslingen 1W6-2 SP). Es gibt nur ein Tor in der Mauer, die mit kunstvoll verzierten Flügeln aus massiven Stahl und einem g'rolmurischen Schloss gesichert ist (Schlösser knacken+8, KK-Probe+10 oder ÖFFNENDE HAND+7). Wird das Tor geöffnet, so wird in Rhakhramorrs Zimmer ein gebundener Feuerelementar aktiviert, der durch sein Licht und seine Hitze den Leonir bei 1-14 alarmiert, der sich daraufhin bewaffnet und versucht, die Eindringlinge in einen Hinterhalt zu locken.

Im Inneren erwartet einen ein wildromantischer kleiner Park mit mehreren alten immergrünen Eichen, Ölbäumen und erasumischem Efeu, das dem Park eine geheimnisvolle Atmosphäre verleiht. Besonders in den Abendstunden werfen die Bäume jedoch bedrohliche Schatten. Was besonders auffällt, ist, dass sich seit längerem niemand mehr um den Garten gekümmert zu haben scheint. Das Gras steht kniehoch und auch die Büsche und Pflanzen sind in letzter Zeit (Pflanzenkunde-Probe+3; etwa die letzten beiden Oktale) wild gewuchert. Auch sind an mehreren Stellen Erdhügel zu sehen, die relativ neu und noch nicht mit Gras bewachsen sind.

Das Erdgeschoss

Was bei einer IN-Probe+4 zuallererst auffällt, ist die Tatsache, dass sämtliche Fensteröffnungen des Erdgeschosses von außen mit dicken Brettern vernagelt wurden. Die Haustür selbst ist aus stabilem Holz und mindestens drei Finger dick (Was eine KK-Probe+8 notwendig macht, um die Tür einzutreten. Alternativ – und leiser – wäre eine Schlösser knacken-Probe+7 oder ÖFFNENDE HAND+7). Hat man sich Zutritt verschafft, gelangt man als erstes in die **Eingangshalle**, die mit ihrer wuchtigen Freitreppe einen guten Teil des mit teuren schwarz-weißen Fliesen ausgelegten Raums einnimmt.

Linkerhand befinden sich verschiedene **Arbeitsräume (Labor, Aufenthaltsraum, Lager, Schreibstube, Bibliothek)**. In der Schreibstube ist der Lebende Leichnam Lykmenes, Psephardeons Frau, mit festen Ledermanschetten und samtenen Seilen an einem stabilen Ledersessel fixiert. An ihren Armen wurde mit einem ledernen Riemen ihr mittlerweile ebenfalls untoter, zweijähriger Sohn Eardos befestigt, so dass er mit seiner Mutter vereint ist. Allerdings haben Mutter und Kind sämtliche Intelligenz verloren und sich gegenseitig angefressen.

Rechterhand befinden sich die **Gesinderäume** (je zwei **Zofenkammern**, zwei **Dienerkammern**, der **Schlafrum des Kochs**, **Rhakhramorrs Kammer** sowie die **Küche mit Vorratskammer** und angebautem **Gewächshaus**, in dem Küchenkräuter gezüchtet werden). Traumatisch kann das Betreten einer der Zofenkammern sein. Die Tür zu diesem Raum ist sorgfältig verschlossen und es wurden verschiedene stark riechende Pflanzen davor aufgestellt. Öffnet man die Türe, so findet man einen Raum vor, der über und über blutverschmiert ist und auf dessen Boden eine verfaulende, halb gefressene Leiche zu finden ist. Bei dieser handelt es sich um Lykmenes ehemalige Kinderfrau **Tharia**, die ein Opfer der Hausherrin wurde. Die Leiche wurde mangels Personal niemals beseitigt, aber Dartholon sorgt dafür, dass stets genügend Duftkräuter den süßlich-fauligen Geruch überdecken.

Das Obergeschoss

Das Obergeschoß besteht im Wesentlichen aus einem u-förmigen **Flur**, welcher um den **Salon** und die **große Bibliothek** (eher alltägliche Bücher und Schriftrollen) herum verläuft. An den Flanken befinden sich mehrere Schlafzimmer, von denen die meisten nicht mehr genutzt werden. Lediglich eines ist eindeutig als **Kinderstube** zu erkennen. Durch die zahllosen weißen Tücher über den Möbeln bieten diese Räume gute Versteckmöglichkeiten. In einem **Eckzimmer** hat Psephardeon ein komplexes Teleskop zur Beobachtung der Sterne und für astrologische Berechnungen aufgestellt. Mit letzteren sind zahllose herumliegende Blätter bekrizelt, die aber allesamt älteren Datums sind.

Der Keller

Der Keller besteht aus vier Räumen: Neben dem **Flur** (der durch ein massives Gittertor in zwei Hälften geteilt wird, Schlösser knacken+6 oder KK-Probe+12), einem großen, mit allerlei Möbeln, Kisten und Haushaltsgegenständen vollgestellten **Lagerraum**, dem **Weinkeller** mit zahlreichen großen Weinfässern und Amphoren und einem weiteren leeren **Raum** dessen Boden fast vollständig fehlt (Beschreibung siehe weiter unten).

Die Bewohner des Hauses

Bewohnt wird das Anwesen neben Psephardeon nur noch von vier weiteren Personen. Allerdings leben davon nur noch zwei: Zum einen der leonische Leibwächter **Rhakhramorr** und Psephardeons alter Hausdiener **Dartholon**. Während ersterer stetig seine Waffe schärft, um für den Tag bereit zu sein, an dem das tote Stück Fleisch sich befreit, ist letzterer an den untoten Schrecken des Hauses zerbrochen.



Psephardeons Frau *Lykmene* folgte eines Tages ihrem Mann in die Tiefe, nachdem dieser ihr verboten hatte, das Haus zu verlassen. Dabei wurde Lykmene vom Schwarzen Blut infiziert (über die frei in weiten Teilen der Anlage schwebenden Sporenkrieger). Da sie von den Experimenten ihres Mannes entsetzt war, tötete sie sich selbst in ihrem Zimmer, bevor es zu einer Reaktion kam. Allerdings verwandelte sie sich so in eine lebende Tote. Und bevor ihr Mann dies bemerkte, hatte sie schon ihren eigenen Sohn, die Köchin und zwei weitere Diener getötet.

Rhakhramorr

Erscheinung: 33, 2,19 Schritt, sehr dunkle Mähne, breite Kratzer von einer leonischen Krallen im Gesicht, stets nervös zuckender Schwanz

Charakter: Offen, ehrlich und wild. Wurde aus seinem Rudel verjagt, als ein stärkerer und dominanterer Mann sich mit ihm maß. Er schwor, sich seinen Platz zurück zu erkämpfen, musste sich aber als Söldner verdingen. Nun ist er davon besessen, seine Pflicht zu erfüllen und sich dabei zu stählen. Allerdings macht ihn die Wacht über die beiden Untoten deutlich nervös, aber er ist Psephardeon dafür dankbar, dass er ihn gut bezahlt und ihm viele Freiheiten gewährt, solange er seinen Auftrag – die Bewachung des Anwesens – gut erfüllt. Er hasst den besserwissereischen Dartholon.

Motivation: Rache, Loyalität

Zitate: "Felloser, du bist ins falsche Haus eingebrochen! Bereite dich auf dein Ende vor..."

Rhakhramorr

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10
GE 12 **FF** 11 **KO** 17 **KK** 19

Kentema: **INI** 16+1W6 **AT** 19 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** NS

LeP 39 **AuP** 42 **MR** 5 **RS** 2 (Fell) **GS** 8

Vorteile/Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll 6, Natürliche Waffen, Biss, Natürlicher Rüstungsschutz, Zusätzliche Gliedmaßen (Balanceschwanz)/ Nahrungsrestriktionen (Fleischfresser), Prinzipientreue (Ehrenkodex), Raubtiergeruch, Jähzorn 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf I, Binden, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffenlos: Leonischer Stil, Wuchtschlag, Zusatzangriff mit Schwanz

Talente: Bastardstäbe 17, Raufen 11, Körperbeherrschung 12, Etikette 8 Selbstbeherrschung 11

Dartholon

Erscheinung: 67, 1,73 Schritt, gebeugt, nur noch ein weißer Haarkranz, leicht verwirrter Blick

Charakter: Unterwürfig gegenüber Optimaten, anderen – besonders gegenüber Shingwa und Pardir – gegenüber sehr herablassend. Glaubt wirklich an das Gute in der Welt und leugnet die Schrecken in seiner nächsten Umgebung. Er sieht es als seinen Dienst am Hause Phraisopos an und glaubt, Psephardeon bei der 'Heilung' seiner Frau Lykmene behilflich zu sein. Nur diese Lüge – die der etwas einfältige Hausdiener aber auch nicht durchschauen will – hält ihn noch in Sumnea Velkaris. Insgeheim fürchtet er sich ungemein vor dem, was aus Lykmene geworden ist, glaubt aber immer noch, dass sie nicht vollends verloren ist – schließlich kümmert sie sich nach wie vor um ihren kleinen Sohn.

Motivation: Loyalität, Einfältigkeit

Zitate: "Ihr müsst euch irren, mein Herr würde nichts Schlimmes tun! Das kann ich euch versichern!"

"Ich kann euch versichern, mein Herr handelt nach bestem Wissen und Gewissen. Schließlich gehört er einem der mächtigsten imperialen Häuser an."

"Was bildet ihr euch ein? Wenn ihr nicht sofort dieses Haus verlasst, kann ich euch versichern, dass die Herrschaften sich wichtige Persönlichkeiten innerhalb des Hauses Phraisopos zu Feinden machen."

Dartholon

Eigenschaften:

MU 10 **KL** 9 **IN** 10 **CH** 10

GE 12 **FF** 12 **KO** 11 **KK** 10

Schlachtteil: **INI** 9+1W6

AT 10

PA 11

TP 1W6+3 **DK** N

LeP 29 **AuP** 35

MR 5

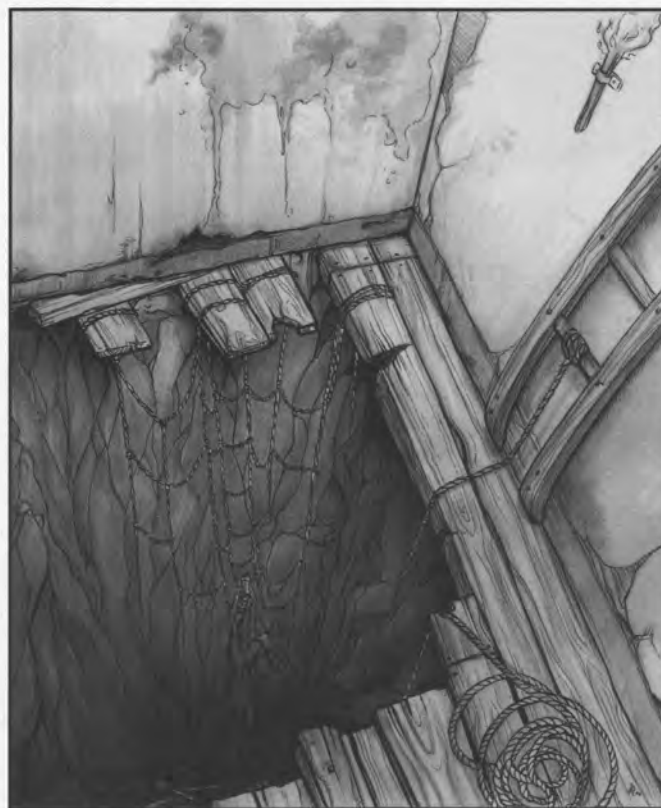
RS 1

GS 7

Vorteile/Nachteile: Ausdauernd/ Autoritätsgläubig, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Etikette (Haus Phraisopos) 13 (15), Menschenkenntnis 11, Rechnen 10, Hauswirtschaft 14, Kochen 10, Fleischer 9



Ein Loch im Boden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einem großen Loch im Boden des Kellers. Jemand hat hier ungefähr ein Dutzend Schritt in die Tiefe gegraben. Dabei durchmisst das Loch beinahe sechs Schritt. Daher stammt also die ganze Erde im Garten. An den Wänden des Lochs wurden Netze und ein Seilzug angebracht, ansonsten lehnen mehrere einfache Leitern am Rand des Lochs.

Sinnenschärfe-Probe +5:

Als ihr einen Moment in die Tiefe starrt, könnt ihr in der Tiefe eine Leiche entdecken. Sie hängt mit dem Kopf nach unten mit einem Fuß im Netz fest. Weiter unter ihr scheint sich ein großer Raum zu befinden.



Der Lohn der Reise

Für die Reise von Eratu nach Sumnea Velkaris haben sich die Helden **100 Abenteuerpunkte** verdient, sowie zwei spezielle Erfahrungen bei häufig benutzten Talenten. Möglich wären *Wildnisleben*, *Orientierung*,

Tierkunde, *Pflanzenkunde*, aber auch das Kampftalent der Hauptwaffe (falls es zu Kämpfen kam). Zudem können die Helden eine *Kulturkunde* (Era'Sumu) zu halben Kosten erwerben.

In die Tiefe: die Unterwelt von Sumnea Velkaris

In diesem Kapitel wird die gewaltige Phraisopos-Forschungsanlage unter Sumnea Velkaris, sowie seine lebenden und toten Bewohner beschrieben. Weiterhin finden Sie hier zahlreiche Szenen, die Sie nach Belieben miteinander kombinieren können, um ein atmosphärisches Untoten-Dungeon zu schaffen.

Der Weg ins Dunkel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig geht ihr in den Gang hinein und verlässt damit die tröstende Sicherheit des Lichtes. Ihr folgt dem Gang, der immer dunkler wird. Schließlich ist das einzige Licht das eurer Fackeln. Auf dem Boden liegen vereinzelt Knochen, die sich mit einem leisen Knirschen in staubige Schwaden verwandeln, wenn man versehentlich drauf tritt. Aus einiger Entfernung hört Ihr ein Scharren, welches durch ein unheimliches Echo stetig wiederholt wird. Die Dunkelheit führt wohl sehr weit in die Tiefe...

Der Zeitplan

Dieser Zeitplan gibt an, was in den Stunden vor dem Eindringen der Helden in der Anlage unter Sumnea Velkaris geschah. Anhand dieser Angaben können Sie die Verteilung der einzelnen Gegner bestimmen. Natürlich können sie diesen Zeitplan beliebig verändern, etwa, wenn Sie die Gegner variieren wollen oder Ihre Helden an einer Stelle besonders schnell oder langsam sind.

- **22 Stunden vorher:** Die erasmusischen Klosterkrieger dringen durch das Lagerhaus am Rande von Sumnea Velkaris auf die erste Ebene vor und untersuchen die einzelnen Kammern, bevor sie in die Kammern der Formung vorstoßen.
- **16 Stunden vorher:** Psephardeon gerät in Panik, bewegt die Sphärenkammer und dringt weiter in die Tiefe vor.
- **15 Stunden vorher:** Durch die Bewegung der Sphärenkammer aufgewirbelte Sporenintelligenz tötet einen der Wachtrupps der Phraisopos-Söldner und übernimmt Besitz von den Körpern.
- **13 Stunden vorher:** Überall in den Ebenen 2 bis 4 kommt es zu heftigen Kämpfen zwischen Psephardeons Söldlingen und den Klosterkriegern. Es gibt etliche Tote.
- **6 Stunden vorher:** Psephardeon erreicht das zentrale Unheiligtum und beginnt Stimmen zu hören, die ihm auftragen, in das Becken mit dem schwarzen Wasser einzutauchen.

Horror und seine Darstellung

Wenn die Helden vorab einige Informationen über Psephardeon favorisierte Experimente besitzen, dürfte ihnen klar sein, womit sie es zu tun haben – nämlich mit Untoten und Mutanten. Deren Horror funktioniert nur dann, wenn es Ihnen gelingt, die Spieler so lange wie möglich im Ungewissen lassen, womit sie es wirklich zu tun haben.

Beschreiben Sie immer wieder kratzende Geräusche, einzelne Knochen, Schädel und Leichen sowie Schatten, die aber wieder im Dunkel der Gänge unter Sumnea Velkaris verschwinden und nicht wirklich greifbar sind. Betonen Sie den Ekel in Form von Ereignissen, die weniger Bedrohung als Schockmoment sind (Wie etwa Psephardeons untotes Kleinkind, das von seiner eigenen untoten Mutter angefressen wurde).

Aber sobald Sie den Helden den ersten Untoten als Gegner ihren Spielern präsentieren, wird es schwierig, den Horror des Unbekannten aufrecht zu erhalten. Deshalb sollten Sie die Helden erst auf dem Rückweg an die Oberfläche mit dem massenhaften Auftreten der untoten Leiber der Phraisopos-Wachen und der Klosterkrieger der Icemna konfrontieren. Bis zu diesem Zeitpunkt haben die Helden auch einige Überlebende dieser Gruppen finden können, die teilweise schon mit dem Schwarzen Blut infiziert wurden und den Helden (zu einem passenden Zeitpunkt) in den Rücken fallen können. Den Hinweis sollten Sie mit den eher ungewöhnlichen, fremdartigen Untoten würzen, die weiter unten beschrieben sind.

- **Stunde 0:** Die Helden dringen in die erste Ebene vor.
- **1 Stunde später:** Die Helden können in die zweite Ebene vordringen. In der ersten Ebene erwachen die toten Klosterkrieger und werden zu Zombies.
- **3 Stunden später:** Die Sporenintelligenz erweckt die übernommenen Phraisopos-Söldner in der Priesterebene. Diese greifen die Helden an, ziehen sich aber vor ihrer Vernichtung zurück.
- **5 Stunden später:** Die Helden erreichen die Sphärenkammer. Zeitgleich erheben sich in den oberen Ebenen sämtliche Tote zu Untoten.
- **7 Stunden später:** Die Helden gelangen in die Spinnenhöhlen. Kampf gegen verschiedene Arachnoide.
- **9 Stunden später:** Die Helden erreichen das Unheiligtum.
- **9,5 Stunden später:** Endkampf gegen den vollständig mutierten Psephardeon, der gleichermaßen vom Knochenblei-Skelett und dem Schwarzen Blut verändert wurde. Psephardeon erhebt die Toten im zentralen Unheiligtum zu Zombies, verlässt dann das Becken des



Schwarzen Blutes und entfesselt dabei die Kräfte des Knochenblei-Talismans. Die nun die Oberhand gewinnenden Dämonischen Kräfte der Domäne Dya'Khol erschüttern die gesamte Anlage in ihren Grundfesten. Ein sphärischer Durchbruch droht.

● **Etwa 10 Stunden später:** Nach und nach beginnen die unteren Ebenen in sich zusammen zu brechen. Etliche Untote gelangen an die Oberfläche.

● **Etwa 11 Stunden Später:** Die Helden erreichen das Tageslicht. Die oberen Ebenen stürzen in sich zusammen.

Aufbau

Die riesige unterirdische Anlage wurde in unterschiedlichen Zeiten und von unterschiedlichen Rassen angelegt, die vollkommen unterschiedliche Baustile aufweisen. Ihre Aufgabe liegt darin, diese Unterschiede auf jeder Ebene deutlich zu machen, so dass die Helden jedes Mal vor neuen Herausforderungen stehen.



Die erste Ebene – Knochenkammern

Diese Ebene besteht aus mehreren großen, ursprünglich lichtdichten **Kammern (1)**, die einst einen weiten Ring einer Phraisopos-Siedlung bildeten. Jede der insgesamt neun Kammern besteht aus massivem Fels und weist lediglich einen Ausgang zum **Rundgang (2)** auf. Überall in diesem Gang sind in der Decke große Öffnungen zu sehen, unter denen am Boden verrostete Stahlplatten zu finden sind (Diese bildeten einst Sicherheitstüren, um eventuell revoltierende Untote in bestimmte Bereiche einzupferchen). Im Westen gibt es einen teilweise eingestürzten **Schacht (3)**, der in die Tiefe führt. An vier Stellen führen **Rampen (4)** hinunter auf die nächste Ebene.

Dies waren während der Herrschaft der Arachnoiden die Sklavenhöhlen, die später, nach der Übernahme durch die Phraisopos zu Kerkeranlagen ausgebaut wurden, in denen Lebende, Tote und Untote gehalten wurden. Zeitweilig wurde mit Hilfe des Knochenblei-Skeletts an einer leicht kontrollierbaren Untotenrasse geforscht, mit der man gegnerische Armeen leicht bezwingen könnte. Mit der Abspaltung der Icemna wurden diese Experimente aber abrupt beendet. Aus diesem Grunde finden sich hier jeweils Dutzende Skelette, die bei der leisesten Berührung zu Staub zerfallen.

Mögliche Szenen in der ersten Ebene

● Durch die Kraft des Schwarzen Blutes (dass seine Form langsam zu verändern beginnt), können einige wenige dieser Skelette auferstehen, was aber keine besondere Gefahr darstellen sollte.

● Ein verrückt gewordener Klosterkrieger, der etliche Wunden überall am Körper aufweist. Die Waffenhand des Kriegers scheint sogar regelrecht abgefressen worden zu sein. Nur durch reine Willenskraft hält der Mann sich aufrecht, sein Geist hat jedoch akzeptiert, dass er schon bald sterben wird. Dabei murmelt er immer: "Haben mich gefressen, gehe nicht zu Lev'tha! Haben mich..."

● In einer der Kammern können die Helden soweit von Ihnen gewünscht, auf eine der beiden Gruppen der Überlebenden treffen (vorzugsweise die Erasmusier, die ein Interesse daran haben, tiefer in die Anlage vorzustoßen).

Die zweite Ebene – Experimentalkammern

Diese Ebene wird vom zweiten Kreis beherrscht, einem weiteren ringförmigen **Gang (5)**, auf den die Rampen aus der höher gelegenen Ebene führen. In dem kreisförmigen Gang befinden sich den Rampen gegenüber die **Kammern der Formung (6)**, in denen einstmals verschiedene Experimente durchgeführt wurden, von denen die Herstellung des Schwarzen Blutes wohl das umfangreichste war.

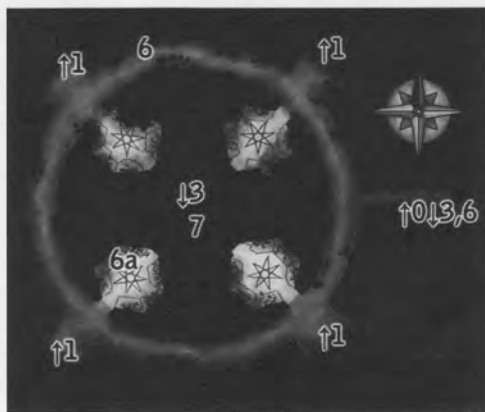
An den Wänden sind Ketten angebracht, um die hier geschaffenen 'Heilmittel' an Kranken zu testen (auch wenn manche der Versuchsobjekte erst mittels Magie mit den unterschiedlichsten Seuchen infiziert wurden).

Heutzutage wird lediglich einer dieser Räume (**6a**) aktiv für Experimente genutzt (bzw. wurde bis vor kurzem aktiv genutzt). Dieser Raum weist (eingeschlagene) Türen aus xarxarischem Kristall auf und wurde vollständig vom Staub und Dreck der Jahrhunderte befreit. Auch die Aufzugsanlage (siehe weiter unten) wurde hier durch den G'rolmur Gh'mbg'wangu wieder hergestellt. Somit kann man hier relativ einfach den arcanomechanischen Aufzug nutzen, um zur nächsten Ebene vorzudringen.

Weiterhin interessant ist der Raum **6c**, in dem die wenigen Söldner, die die Anlage beschützten, einen Hinterhalt für die eindringenden Klosterkrieger legten. Dabei starben etwa 40 Menschen, da einer von Psephardeons Assistenten hier einen Genius des Feuers rufen konnte, der viele der Angreifer tötete. Dementsprechend sind weite Teile des Raumes rußgeschwärzt, es riecht nach verbranntem Fleisch und verspritztes Blut wurde förmlich an den Wänden festgebacken. Leichen finden sich in diesem Raum aber keine.

Die übrigen beiden Räume sehen einander zum verwechseln ähnlich: Gegenüber der Eingangsrampen befindet sich jeweils ein schräg in die Tiefe verlaufender **Schacht (7)**, dessen Wände mit verrosteten Metallschienen verkleidet sind, die wirken, als wären sie als Führung für etwas gedacht. Bei einer gelungenen Mechanik-Probe +5 kommt

ein Held auf die Idee, die Oberseite dieses Schachtes auszuleuchten und kann dort riesige, verbogene und verrostete Metallräder in der Dunkelheit erkennen. Offenbar gab es hier einst komplexe Lastaufzüge. Am Boden der Schächte finden sich große halbverfaulte Balken und metallene Bleche, anscheinend die Überreste der Aufzugplattformen.





men. Um diese Schächte hinabzusteigen (was nur mit Seilen oder ähnlichen Hilfsmitteln möglich ist) ist eine Kletter-Probe +6 notwendig. Andernfalls stürzt man in acht Schritt Tiefe (8W6-8, eine Athletik-Probe halbiert diesen Schaden).

Mögliche Szenen in der zweiten Ebene

● **Die lebende Brandleiche:** In der Kammer der Formung 6c können die Helden noch auf eine vollständig verbrannte Leiche treffen, die – obwohl sie keine Beine mehr besitzt – sich langsam mit den Händen vorwärts zieht, obwohl ihr die Gedärme aus dem halbierten Körper heraus hängen. Wenn die Leiche die Helden bemerkt (was mit verbrannten Augen nicht einfach ist) versucht sie instinktiv die Helden anzugreifen – selbst wenn sie keinerlei Chance hat.

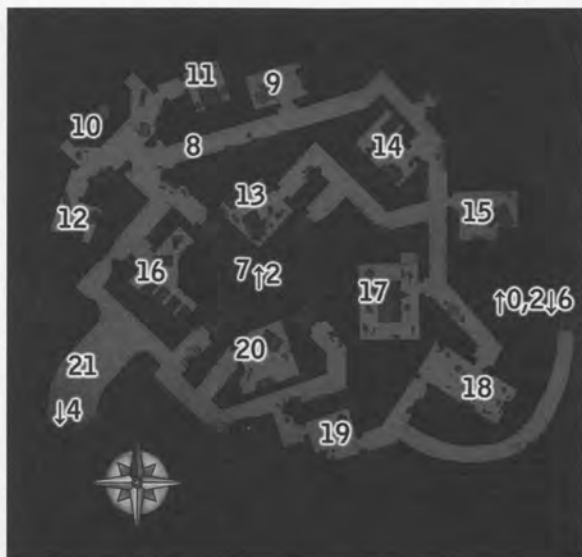
● **Überreste eines Genius:** Seltsamerweise brennen in diesem Raum noch mehrere hölzerne Gegenstände. Wenn sich die Helden diese näher anschauen, so wird die Flamme kurz größer und nimmt die Form eines Feuersalamanders an. Dieser wird ihnen schwärmend von der Hitze berichten, die er hier entfachen konnte und von dem brennenden Fleisch. Zu gern würde der Feuer-Genius diese Anlage weiter erforschen – die Dämonischen Kräfte in der Tiefe würden dies aber verhindern.

Die dritte Ebene – Wohn- und Forschungsebene

Waren die oberen Ebenen klar strukturiert, so gleicht diese eher einem verworrenen Labyrinth. Hier waren die lebenden Phraisopos-Forscher untergebracht. Von den **Schächten** (7) aus der darüber liegenden zweiten Ebene gelangt man zu verschiedenen Teilstücken des grob umlaufenden **Ganges** (8). Im Norden gibt es eine **Wächterkammer** (9), in der einstmals einige der Söldner der Phraisopos lebten. Weiterhin gibt es die besonders prächtigen **Gemächer von Psephardeon** (10, mit **Schlafraum** (11) und **Badekammer** (12)).

Weiterhin gibt es hier noch weitere, anhand der Wandbilder deutlich als **Laboratorien** (teilweise verfügen diese über mit Kristallglas abgetrennte Zellen) zu identifizierenden Räume (13, 14, 15, 20), eine **Helferkammer** (16), den mit einem großen Steintisch ausgestatteten **Speisesaal der Phraisopos** (17) mit einer durch eine Bretterwand abgetrennten Kochstelle, ein **Materiallager** (18) sowie im Süden einen weiteren **Wachraum** (19). Folgt man dem geschwungenen Gang Richtung Osten, so gelangt man zum **Schacht** (3), der von der Oberfläche in die Tiefe führt und hier auf die Wohnebene führte (und den Helden damit eine Möglichkeit bietet, direkt in die Spinnenhöhlen abzusteigen und so die Ebenen vier und fünf zu umgehen). Wollen sich die Helden

von hier aus nicht in eine ungewisse Tiefe abseilen, so bleibt lediglich noch die **Rampe** (21) hinab auf die nächste Ebene im Westen.



Mögliche Szenen in der dritten Ebene

● In der Küche können die Helden die Leiche des Kochs **Agripaeus** finden, über der sein zeitweilig wütender, zeitweilig todtrauriger Geist sitzt. Der Koch ist an einem Nereitonsschlag gestorben, als ein Klosterkrieger den Speisesaal betrat, wo er sich in seiner Küche verbarg. Jetzt jammert er beständig über seinen unwürdigen Tod. Erlösen können die Helden den Geist, wenn sie sein Rezeptbuch mitnehmen und dieses an einen hochrangigen Optimaten weitergeben – und damit in höheren Kreisen bekannt machen.

● In Psephardeons Quartier und den Laboratorien können die Helden Unmengen teilweise verbrannter Blätter vorfinden, auf denen äußerst komplex die angenommene Herstellungsweise des Schwarzen Blutes beschrieben wird. Da aber nur ein kleiner Teil der Seiten die Verbrennung überstanden hat, wären Alchimie-Proben +20 notwendig und es müssten 200 TaP* angesammelt werden, um das hier niedergeschriebene theoretische Rezept aus den vorhandenen Fragmenten wiederherzustellen. Eine Probe des Schwarzen Blutes würde diese Erschwernis um ein Drittel verringern (Siehe hierzu auch **Anhang III**).

● In einem beliebigen der Labore werden fehlgeschlagene Versuche an Tieren aufbewahrt. So findet sich unter anderem eine Stallung mit einem Vark, das beinahe bis zur Unkenntlichkeit und Bewegungslosigkeit mutiert ist und überall Auswüchse, zusätzliche Augen und Gliedmaßen aufweist (ungefährlich) oder ein Hund in einem Käfig, dessen gesamter Kopf und Rücken sich in ein einziges Maul mit messerscharfen Zähnen verwandelt hat (gefährlich, aber im Käfig).

Die vierte Ebene – Die Sphärenkammer

Diese Ebene wurde nicht häufig von ihren menschlichen Bewohnern betreten, die einen zweiten Weg in den Kern geschaffen hatten und sich davor scheuten, die Schrecken, die diese Ebene von der Oberfläche zu fernhielt, zu befreien. Denn die gesamte **Ebene** (22, kreisrund) ist drehbar. Boden, Wände und Decke bestehen aus einer gewaltigen

Menge eines unbekannten Materials, das an Chitin erinnert. Der Raum erinnert an eine oben und unten geöffnete Kugel – mit einem Durchmesser von 13 Schritt hat – und ist um eine massive Tropfsteinsäule herum angelegt (oder ist er gewachsen?). Allerdings sind keinerlei Fugen oder ähnliches zu erkennen, so dass man nicht sagen kann, ob dieser Raum geschaffen wurde oder einmal Teil eines riesigen arachnoiden Lebewesens war.

In der Mitte der Ebene befindet sich ein wuchernder **Baum aus Stein** (A) – jene Tropfsteinsäule, die sich vom Einstieg bis zum steinernen Boden unter der Chitinkugel erstreckt – in dem vier abgebrochene Balken stecken. Eine Mechanik-Probe +8 offenbart den Helden, dass dieser Raum anscheinend komplett drehbar ist – oder besser war, den die Balken dienten wohl einst dazu, den Raum zu bewegen.

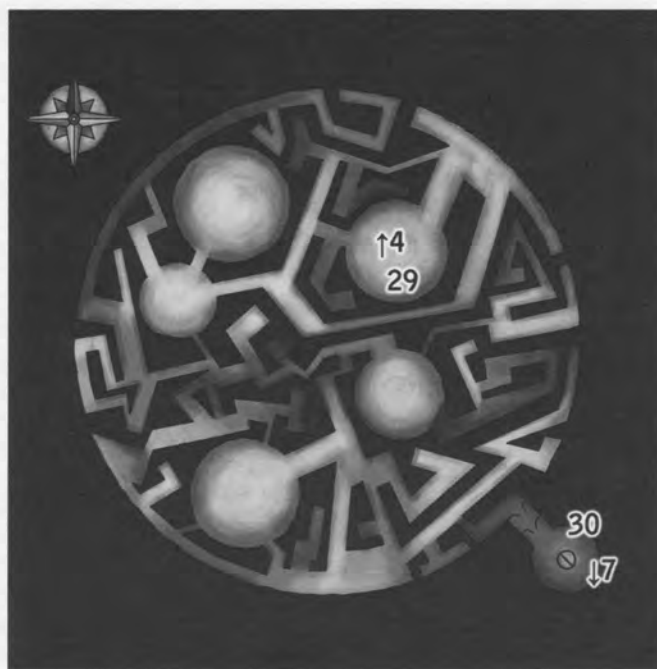
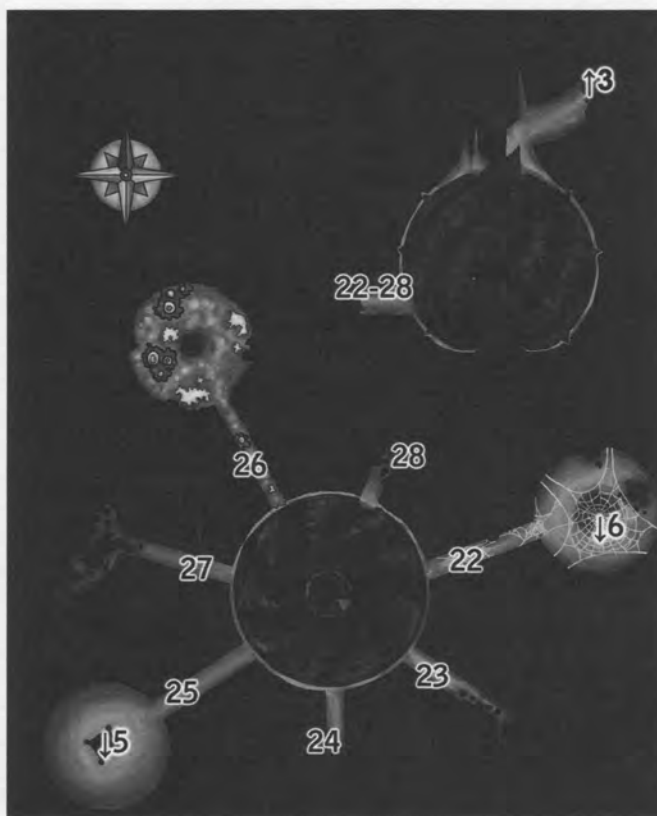
Am Rand des runden Raums ist eine irisförmige **Öffnung** zu erkennen, hinter der, wenn der Raum bewegt wird, Öffnungen zu sieben verschiedenen **Gängen** (22 – 28) erscheinen, wenn die Chitinkugel bewegt

wird. Am Ende der Gänge befindet sich jeweils ein Schacht, der weiter in die Tiefe führt. Manche der Schächte enden in einem kegelförmigen **Raum** (22, 25, 26), bei anderen sind die Felswände eingestürzt und verhindern eine weitere Erkundung (23, 24, 27, 28). Lediglich zwei der Schächte führen weiter in die Tiefe (25, 28) hinab auf die tiefer gelegenen Ebenen 5 und 6. Einer der **Schächte** (26) ist mit weichem pelzigem Material gefüllt, von dem bei Berührung etwas auffliegt, das an Pflanzensamen erinnert. Bei den übrigen ist nichts als nackter Fels zu erkennen (Ausnahme ist der Schacht auf die sechste Ebene hinab – dort



sind die Wände mit einem dichten Teppich aus uralten Spinnweben behangen.

Je nach persönlichen Vorlieben und Abneigungen der Spieler befindet sich die einzige Öffnung des Sphärenraums entweder vor der Öffnung in die Spinnenhöhlen oder zum Testgebiet. Um die Sphärenkammer zu bewegen, sind Körperkraft-Proben +4 nötig und es müssen 30 Punkte angesammelt werden, um die Kammer einen Gang weiter zu bewegen. Damit besteht aber eine Chance von 1 – 4 auf dem W20 weitere Sporenintelligenz aufzuwirbeln (Plötzlich wird eine schimmelgrüne Wolke förmlich in die Kammer gewirbelt, einfache Selbstbeherrschungs-Probe, um nicht einzutreten, sonst wird man bei 1 – 3 auf dem W6 für – Konstitution unter 16 +5 SR zu einem Sporenkrieger. Dieser bleibt stehen und will die Kammer nicht mehr verlassen. Kann er sich während seiner Besessenheit setzen, so beginnen die Sporen zu wuchern und versuchen dauerhaft die Kontrolle über den Wirt zu übernehmen.



Mögliche Szenen in der vierten Ebene

● Bewegung der Sphärenkammer:

Wenn die Helden unbedingt die Sphärenkammer bewegen wollen, so müssen sie sich vier stabile Balken besorgen (Sinnenschärfe-Probe+10 um einen passenden Balken auf Ebene drei zu finden), diese dann in die passenden Aussparungen im steinernen Baum stecken und zu drehen beginnen, damit wirbeln sie aber Unmengen an grünlichem Schimmel auf.

● **Sporenbefallene Helden:** Sporen dringen in einen lebenden Helden vor und versuchen ihn unter Kontrolle zu bringen. Er hört mehrfach Stimmen, die ihm Sicherheit, Wärme und Geborgenheit versprechen. Er müsse sich nur ganz ruhig hinsetzen und alles würde gut. In diesem Stadium reicht es, einem Befallenen starken Alkohol (IN-Probe+10) zu verabreichen, was die nistenden Sporen betäubt. Wenn der befallene Held sich ausreichend bewegt, sterben die Sporen einfach ab.

● **Komm zu uns:** In der Sphärenkammer liegen mehrere, anscheinend tote Klosterkrieger herum (Bei einer Anatomie-Probe kann man feststellen, dass diese allesamt keine offensichtlichen Wunden aufweisen, allerdings wuchert grünlicher Schimmel auf den Leichen). Wenn sich

die Helden länger als eine SR im Sphärenraum aufhalten, beginnen sich die Leichen zuckend zu bewegen (Sinnenschärfe-Probe, je nach Aufmerksamkeit der Helden erschwert, um dies zu bemerken). Nun bewegen sich die Leichen auf die Helden zu, aber weniger um sie anzugreifen, sondern um sie mit brüchigen Stimmen davon zu überzeugen, doch die Kammer zu bewegen.

Die fünfte Ebene – Testgebiet

In diese Ebene gelangt man durch einen der **Schächte (G)**, der in der Decke einer kleinen kugelförmigen **Halle (29)** endet. Allerdings kann man diese Form mehr errahnen als wirklich erkennen, da es auf dieser gesamten Ebene stockfinster ist. Es gibt noch einige weitere der kugelförmigen Räume, die allesamt keinerlei erkennbare Funktion haben. Ansonsten besteht die gesamte Ebene aus einem Gewirr von Gängen, in denen man sich wegen der herrschenden Finsternis und den stumpfen, schwarzen Wänden leicht verirren kann. Erschwerend kommt hinzu, dass sämtliche Ecken und Winkel messerscharf geschliffen wurden, so dass man sich leicht verletzen kann (1W6-1 SP). Viele der Gänge weisen nur eine Deckenhöhe von einem Schritt auf, so dass man sich kriechend voran bewegen muss. Andere Gänge scheinen von der Deckenhöhe her für einen Zyklopen gemacht zu sein (Welche Gänge welche Deckenhöhe haben, können Sie je nach Erfordernissen des Abenteuers festlegen). Einziger Weg in die siebte Ebene ist die mit mehreren verrosteten Stahltüren gesicherte **Kammer der Reinigung (30)**, die in die Kammer der Segnung (31) führt. Diese Luke wird aber von

zwei schweren Steinplatten verschlossen, die man nur mit einem Seilzug bewegen kann, dessen Seile aber schon vor Jahrhunderten verrottet sind (Um die Platten anzuheben, sind KK-Proben+7 notwendig, bis 20 Punkte angesammelt sind. Die Seilzüge sind allerdings verrottet).

Mögliche Szenen in der fünften Ebene

● **Hetzjagd:** In dieser Ebene sind die beiden Neristu-Mumien (siehe Seite 33) zu Hause. Und mit dämonischem Jagdtrieb setzten sie es sich zum Ziel, jeden Lebenden zu Tode zu het-



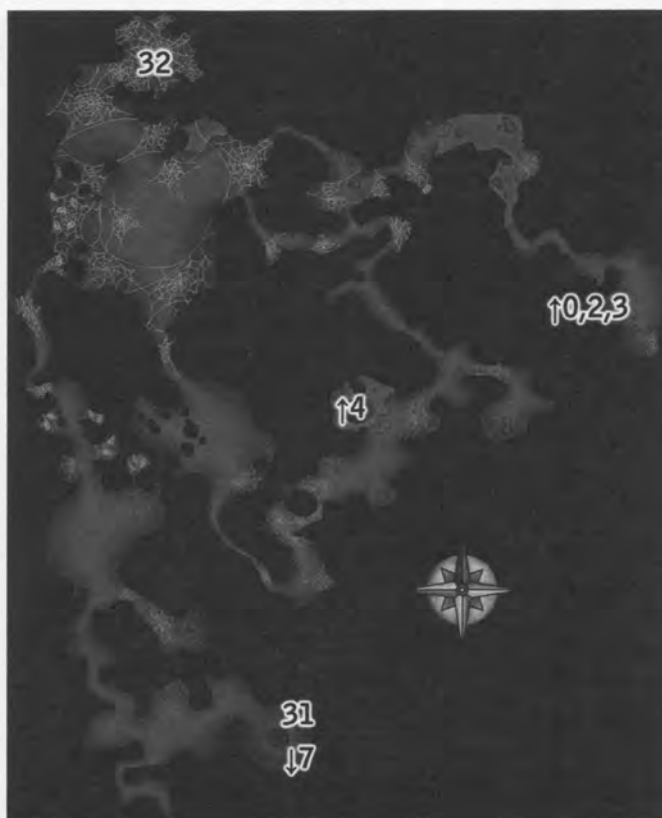
zen. Sie greifen aus dem Hinterhalt an, versuchen die Helden in Panik zu versetzen, ihre Beute zu trennen und können auch in der Finsternis perfekt sehen.

● **Vollkommene Finsternis:** Bitte bedenken Sie, dass in den Gängen absolute Finsternis herrscht. Dementsprechend müssen den Helden von Zeit zu Zeit deutlich erschwerte Orientierungsproben gelingen, um sich nicht hoffnungslos zu verirren (Es gibt kein logisches System, das hinab in den Kern zur Kammer der Reinigung führt). Zum Kampf in der Dunkelheit siehe auch WdS 58.

● **Kriechen, Klettern, Fallen:** Nutzen Sie in Verbindung mit den beiden anderen Punkten die baulichen Besonderheiten dieser Ebene. Hier können die Helden stolpern (weil der Boden sich plötzlich in Kniehöhe befindet), gegen die Decke laufen (weil diese sich plötzlich bis auf Brusthöhe absenkt) oder den Boden unter den Füßen verlieren (wenn sie in einen der Kuglräume laufen). Lassen Sie die Helden durch diese Ebene kriechen, spielen Sie Raum-, Toten- und Dunkelangst aus und lassen Sie die Helden bewusst im Ungewissen. Hier ist eine zeitweilige räumliche Trennung der Spieler, wie auch der Helden gut, um diesen das Gefühl der Einsamkeit und Verlorenheit die hier herrschen, zu vermitteln.

Die sechste Ebene – die Arachnoiden-Höhlen

In diesen natürlichen Höhlen lebte dereinst ein Volk arachnoider Wesen, deren Priester die Pforte des Grauens in Dya'Khols Reich ursprünglich öffneten. Um die Menschenstämme an der Oberfläche von einem Angriff auf ihre Höhlen abzuhalten, stahlen die Arachnoiden einen Fokus, mit dem sich der jeweils herrschende Kriegsherr der Menschen legitimierte. Diesen Fokus – das damals noch vollständige Knochenblei-Skelett – machten die Arachnoiden dann zum Schlüssel einer Pforte des Grauens. Die Arachnoiden machten den Menschen klar, dass sie das Skelett als Unterpfand eines Waffenstillstandes ansahen: Würde es geraubt, dann käme großes Unheil über alle Lebewesen auf der Insel. In den folgenden Jahrhunderten wurde durch diese Drohung ein brüchiger Frieden aufrechterhalten, doch irgendwann wurden die Kräfte der Domäne Dya'Khol übermächtig. Als dies geschah, wurden die ursprünglichen – sicherlich höher entwickelten – arachnoiden Bewohner der Höhlen zu Untoten. In diesem Höhlensystem gibt es nur wenig Interessantes. Einzig die **Brutkammer (32)**, in der eine gewaltige untote Spinnenkönigin neuen Nachwuchs ausbrütet, ist von Bedeutung. Ansonsten fallen in den Höhlen die Unmengen an getrockneten Spinnweben auf, die ganze Wände und Gänge verhüllen und mittlerweile die leicht splitternde Konsistenz von Glas besitzen. Dies macht die Erkundung und Übersicht über das Höhlensystem, aus dem diese Ebene besteht, erheblich schwerer. Ansonsten ist ein Eingang zu einer Höhle interessant, in der sich ausschließlich eine vollkommen freilegende überdimensionale Steinplatte befindet – der Eingang zur Kammer der Segnung (33).



Mögliche Szenen in der sechsten Ebene

● **Unentdeckt durch:** Praktisch jeder Flecken an den Wänden dieser Höhlen wurde mit den dicken Chitin-Panzern früherer Generationen dieser Arachnoiden bedeckt und dann eingesponnen. Mittels Sinnesschärfe-Proben (je nach Lichtquelle und +4 bis +10 erschwert) können die Helden diese entdecken und die Zwischenräume zwischen den Spinnenpanzern als Weg nutzen (für jeweils 20 Schritt ist eine Körperbeherrschungs-Probe +5 notwendig, ein Patzer lässt ein großes Stück der leeren Spinnenpanzer von der Wand brechen – und macht Dutzende der Arachnoiden auf die Helden aufmerksam).

● **Der falsche Duft:** Ein 'nicht-alltäglicher' Held (am besten ein Nichtmensch) regt aus irgendeinem Grund die Spinnenkönigin an, die daraufhin diesen Charakter durch ihre Untergebenen

durch sanften Druck zu sich führen lässt. Da ihre Pheromonorgane seit Jahrtausenden zerstört sind, hält sie den Helden für einen besonders aussichtsreichen Partner für die Paarung. Diesen Irrtum kann man aber nur durch einen Kampf aufklären. Und die Königin ist sehr erbost darüber, dass man ihren Wünschen trotzt.

Spinnenkönigin

Biss: INI 9/15 +1W6 **AT** 10/14 **PA** 2/6 **TP** 2W6+6 **DK** H
LeP 86 **AuP** 35 **MR** 7 **RS** 6 (Chitinpanzer) **GS** 0/14

Vorteile/Nachteile: Lichtscheu

Besondere Kampfregeln: Der vier Schritt durchmessende Körper ist mit einem schleimigen Eisack verbunden, der die Königin in ihren Bewegungen hemmt. Ist dieser zerstört (20 SP bei RS 2), gelten die Werte hinter dem Schrägstrich

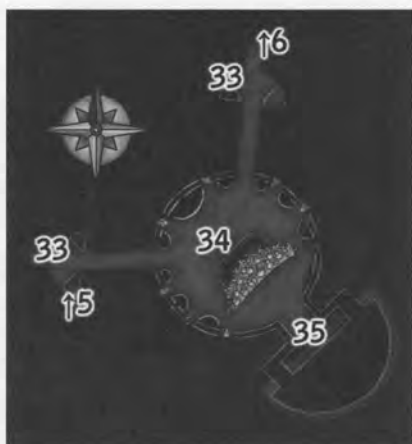
Die Siebte Ebene – Der Kern

Der Kern befindet sich tief unter der Erdoberfläche und ist nur durch das Testgebiet und die Höhlen der Arachnoiden zu erreichen. Beide Wege sollten sicherstellen, dass keine Menschen den geraubten Fokus, das Knochenblei-Skelett, stehlen konnten. Ursprünglich beteten hier die Arachnoiden in ihrem Allerheiligsten ihre vielbeinigen Götter an, doch in den Jahrhunderten, in denen das Knochenblei-Skelett hier gelagert wurde, veränderte sich der Kern mehr und mehr und wurde zu einem Ort, an dem die Kräfte Dya'Khols herrschten.

Die beiden halbkreisförmigen **Kammern der Segnung (33)**, in denen einstmal die Sklaven gewaschen wurden, bevor man sie durch das Schwarze Blut in Untote verwandelte, führen in den **Kultraum (34)**. In dieser domartigen Halle befindet sich ein mächtiger Altar aus Knochen und auch die Wände werden von mächtigen Knochenkonstruktionen gestützt. An den Wänden befinden sich Rinnsale, durch die das Schwarze Wasser zu mehreren steinernen Opfertischen gelenkt werden kann, wo es den Sklaven direkt in den Mund geleitet wurde. Hinter dem Altar führt ein dritter Gang zur **Kammer des Schwarzen Blutes**



(35), dem Raum, wo sich während der ersten Nutzung durch die Phraisopos eine unkontrollierbare Pforte in die Domäne Dya'Khol öffnete (nachdem der Knochenblei-Schädel verschwunden war). Später wurde das Becken des Schwarzen Blutes angelegt, in dem nun Psephardeon ruht.



Der Schacht

Parallel zu den einzel-

nen Ebenen führt ein Schacht in die Tiefe. Er beginnt in einem etwas abseits liegenden Lagerhaus und führt über einen Gang zu einem **Raum (35)**, in dem sich ein primitiver arcanomechanischer Aufzug befindet. Dieser Schacht führt bis hinab auf die sechste Ebene, wo die Aufzugplattform durch eine Öffnung in der Decke hin gelangt. Ansonsten gibt es abzweigende Gänge, die in die zweite und dritte Ebene führen. Zu Beginn des Abenteuers befindet sich die hölzerne Plattform auf Höhe der zweiten Ebene. Die Plattform selbst besitzt einen Bedienungsmechanismus.

Mögliche Szenen um den Aufzug

● **Der Aufzug steht still:** Wenn die Helden auf der zweiten Ebene die Aufzugplattform finden, dann kann es sein, dass dieser nicht funktioniert. Ein Blick auf die zentralen Seilzüge offenbart, dass in etwa einem Dutzend Schritt Höhe etwas in den Seilen hängt. Klettert ein Held dort hoch (Klettern-Probe + 4), so findet er dort die Leiche eines Klosterkriegers, der überall Bisswunden aufweist und seine Arme und Beine um mehrere der Zugseile gewickelt hat. Versucht der Held die Leiche zu entfernen, so erwacht der natürlich zu einem Untoten gewordene Krieger im ungünstigsten Moment. Alternativ kann der Mann auch noch leben, aber voller Panik darum betteln, nicht wieder in die Dunkelheit gebracht zu werden. In diesem Fall ist mit dem Mann kein sinnvolles Gespräch möglich und er wird sich bei der ersten Möglichkeit das Leben nehmen.

● **Die eingesponnene Plattform:** Sollten die Helden in irgendeiner Form die Aufzugplattform genutzt haben, um bis in die Spinnenhöhlen zu gelangen, dann werden deren Bewohner das neue 'Einrichtungstück' einspinnen. Will man die Plattform später befreien (unter Zeitdruck, weil man sonst von mutierten Monstren oder untoten Spinnen verspeist wird), müssen die Helden die Plattform soweit wie möglich von den klebrigen Spinnenweben befreien. Dies ist allerdings nur mit Hilfe von Feuer erfolgversprechend, da zerschnittene Spinnweben immer noch irgendwo dran festkleben.

Bewohner

Zu seiner Blütezeit vor zehntausend Jahren wurde das ursprüngliche Höhlensystem von etwa 1000 Arachnoiden bewohnt. Während der ersten Nutzung durch die Phraisopos vor etwa drei Jahrtausenden wurde die Anlage meist von einhundert Lebenden und meist doppelt so vielen Untoten und Gefangenen zu Forschungszwecken bewohnt. Damals wurden auch viele verschiedene Experimente durchgeführt und die Helden können auf einzigartige Kreaturen stoßen. In der jüngsten Zeit wurden nur ein Bruchteil der unterirdischen Räume von Psephardeon, seinen Schülern und Wachen genutzt (die heute fast alle tot be-

ziehungsweise untot sind. Dementsprechend gibt es potentiell deutlich mehr morsche Skelette als reine Zombies. Aber ob es die Helden in einem engen Gang nun mit zehn Zombies oder hunderten zu tun bekommen – sie haben ein Problem!

Neristumumien

Psephardeon ist es im Verlauf seiner Experimente gelungen, mittels des Schwarzen Blutes zwei Neristumumien zu beleben, die eine übernatürliche Geschwindigkeit und Gewandtheit aufweisen. Er ließ diese im Testgebiet frei agieren, mit Bewegung des Sphärenraumes können diese Jäger überall in der Anlage agieren. Sie können spinnengleich an Decke und Wänden entlanglaufen und greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an. Sie haben keine neuen Seelen in sich aufgenommen, sondern sind dämonische Monster, die eine bösartige, chaotische Intelligenz aufweisen.

Hände: INI 13+1W6	AT 12	PA 8	TP 2W6+5	DK N
Krummschwert: INI 11+1W6	AT 7	PA 7	TP 1W6+12DK N	
LeP 60	AuP unendlich	MR 10	RS 3	GS 4

Besondere Eigenschaften: 4 Aktionen/KR, Resistenz gegen profane Waffen, Feuerfest, Lichtempfindlich, erhöhte Krankheitsübertragung (zum W20-Wurf, ob eine Krankheit ansteckend wirkt, wird 1 addiert), Lebensraub

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen (2)

Besondere Kampfregeln: Körperteile einer Mumie führen ein Eigenleben und kämpfen weiter- wer das einmal gesehen hat, auf den wirken auch weitere Anblicke einer Mumie entsprechend den Schreckgestalt-I-Regeln. Aufgrund der enormen Körperkraft der Mumie macht jede von ihr geführte Waffe 8 TP zusätzlichen Schaden aus hoher Körperkraft, jeder Angriff mit einer Waffe ist automatisch ein Niederwerf-Manöver.

Die Sporenintelligenz

Bei diesen Wesen handelt es sich um aventurische Sporenkrieger (**Katakomben**, S. 112), die einst aus dem Horasiat Yaquirio ins Imperium geschafft wurden. Denn es gelang ursprünglichen Forschern der Phraisopos eine komplette Kolonie der Schwarmintelligenz in ihre Forschungsstätte zu bringen, um damit Experimente durchzuführen. Am Ende der Versuche wurde die Sporenintelligenz allerdings von der Kraft des Knochenblei-Skeletts in etwas anderes (nämlich eine untote Sporenintelligenz) verwandelt, nur um dann plötzlich in dem gewaltigen unterirdischen Komplex zu verschwinden.

Fähigkeiten: Die Sporen dringen durch die Körperöffnungen in ein totes Wesen ein und binnen kurzer Zeit beginnt das Fleisch der Leichen schimmelig zu werden und es kommt zu Deformationen des Körpers. Manche Gliedmaßen wachsen in wenigen Stunden um mehr als einen Schritt, Buckel bilden sich, andere Glieder verkümmern und der ganze Körper wird mit einer schleimigen Substanz überzogen, die in kurzer Zeit die Haut auflöst, dafür aber die darunter liegende Schicht konserviert. Dies rührt daher, dass die Schwarmintelligenz die Kraft des Schwarzen Blutes in sich aufnahm. Dadurch können Sie praktisch überall in der Anlage grotesk mutierte Untote (die durch ihre Mutationen aber eher eingeschränkt als verbessert werden) auftauchen lassen.

Klauen: INI 15+1W6	AT 17	PA 13	TP 1W6+2	DK N
Biss: INI 11+1W6	AT 12	PA 4	TP 1W6+4	DK H
LeP 22	AuP 70	MR 0	RS 2 (natürlicher Rüstungsschutz)	
KO 15	GS 11			

Vorteile/Nachteile: Lichtscheu

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Hammerschlag



Untote Arachnoiden

Diese Höhlenspinnen sind die degenerierten Nachfahren eines Herrschervolkes aus dem Spinnenzeitalter. Schon zur Echsenzeit vor mehr als zehn Jahrtausenden waren sie nur noch die unterworfenen Diener der seinerzeit aus Era'Sumu regierenden Reptilienrasse (vielleicht gar den Han'Kro?). Heute sind sie zu Untoten erhoben, da sie sich nach dem Untergang ihrer Herren der Domäne Dya'Khol zuwandten, von der sie sich Schutz vor den aufstrebenden Menschenkulturen erhofften. Niemand weiß genau, wie lange die etwa 50 Arachnoiden hier schon ihr untotes Dasein fristen.

Fähigkeiten: keine Besonderen

Biss: INI 11 +1W6	AT 12	PA 4	TP 1W6+4	DK H
LeP 14	AuP 35	MR 0	RS 4 (Chitinpanzer)	GS 10

Vorteile/Nachteile: Lichtscheu

Sonderfertigkeiten:

Untote Wesenheiten

Nachfolgend finden Sie einige Untote, die eher ungewöhnlich sind. Modifizieren Sie die Werte im Codex Monstrorum und WnM entsprechend der unten aufgeführten Werte.

Mholuren-Mumie:

LeP +10 **AT** -5 **PA** -7 **TP** +10 **GS** -3

MR +4, Schwanzschlag nicht möglich

Pardir-Skelett:

LeP -12 **AT** -7 **PA** -9 **TP** +2 **GS** -2 **MR** +1

Leonir-Zombie:

LeP -15 **AT** -3 **PA** -7 **TP** 1W6+2 **GS** -3 **MR** +4

Untote Menschen

Kampfwerte für verschiedene untote Menschen finden Sie im Anhang IV. Innerhalb der Anlage gibt es folgende menschliche Untote: Etwa ein Dutzend lebender Leichen, 60 Zombies und etwa 100 Skelette, die sich auch noch bewegen können, ohne zu Staub zu zerfallen.

Untote Helden

Einen – für manchen Spieler sicherlich unangenehmen Punkt – wollen wir an dieser Stelle ansprechen: Heldentode. Denn wer unter Sumnea Velkaris stirbt, bleibt nicht tot. Wir wollen darauf verzichten komplexe Regelsysteme dazu einzuführen, wann ein Held zu einem Zombie wird oder zu mutieren beginnt. Im Großen und Ganzen sollten Sie darauf verzichten, einen Großteil der Heldengruppe in Zombies zu verwandeln. Spielen Sie lieber mit der Furcht, dass die langjährigen – und liebgewonnenen – Charaktere sich in untote Monster mit einem unbarmherzigen Hunger nach dem Fleisch ihrer Gefährten verwandeln.

Sollte sich aber ein Spieler in Ihrer Runde befinden, der sich eine passende Abschiedsvorstellung für seinen Charakter wünscht, so bietet sich hier eine rollenspielerisch sehr reizvolle Möglichkeit. Ein Charakter wird deutlich sichtbar mit dem Schwarzen Blut infiziert und wird langsam schwächer. Nun haben die Gefährten des betroffenen Charakters ausgiebig Zeit, sich Gedanken darüber zu machen, was mit ihrem Gefährten geschehen soll: Bringen sie es einfach so übers Herz den langjährigen Kampfgefährten zu töten? Führen sie intensive Gespräche über die gemeinsame Vergangenheit? Oder werden die übrigen Helden noch einmal von ihrem sterbenden Gefährten aus einer tödlichen Situation gerettet?

In letzterem Fall sprich nichts dagegen, dass der Charakter wirklich zu einem Untoten wird und nun seine Gefährten in einem merkwürdigen Drang nach Gemeinschaft verfolgt (in Wirklichkeit ist dieser Drang der Wille Mishkaryas, der den leblosen Körper antreibt, ihre Seuchen weiter zu verbreiten).



Die Überlebenden

An zwei Stellen können die Helden auf Überlebende der Klosterkrieger und der letzten Forscher um Psephardeon stoßen. Die Werte sind fertig mit allen Boni und Mali versehen, lediglich Wunden, niedrige LeP, AsP, AuP sind noch nicht eingerechnet, so dass Sie diese Werte ihren Bedürfnissen anpassen können. Wer verletzt ist, finden Sie bei den einzelnen Beschreibungen, die genaue Art der Wunde können Sie festlegen. Nutzen Sie die Motivation, die Vor- und Nachteile der Figuren, um diesen Leben einzuhauchen, so dass sie den Helden sympathisch sind – oder schnell zu deren Gegnern werden.

Die erasumischen Klosterkrieger

Während ein Großteil der angreifenden Klosterkrieger weiter in die Tiefe zog, waren sich einige wenige darüber im Klaren, dass sie alleine Psephardeon nicht aufhalten konnten. Also zogen sie sich zurück und denken nun über eine Möglichkeit nach, die Anlage zu zerstören. Als sie von ihren Gefährten nichts mehr hörten, verschanzten sie sich irgendwo auf der ersten bis dritten Ebene, wo sie auf die Helden treffen können (je nachdem, wo Sie diese Begegnung einsetzen wollen). Gemeinsam mit den Helden würden sie weiter

in die Tiefe ziehen, um ihren Auftrag zu erfüllen. Sie können den Helden folgende Informationen mitteilen:

- Vor etwa drei Tagen erhielten sämtliche Krieger-Klöster in der Region den Befehl ihre besten zehn Krieger hier nach Sumnea Velkaris zu entsenden. Dort traf man auf einen Gesandten aus Eratu, der mittels einer verzauberten Rüstung in den Ort gekommen war.

- Dieser informierte sie über eine katastrophale Seuche in Eratu, bei der Hunderte ums Leben gekommen seien (eine bewusste Übertreibung, wie die Helden aufklären können). Der Ursprung der Seuche wurde hier in diesem Ort lokalisiert. Vordringlichstes Ziel sei die Suche nach einem Heilmittel und die Festsetzung der Übeltäter, die hinter allem stehen. Daraufhin führte der Gesandte etwa 40 Klosterkrieger zu einem Lagerhaus, durch das man zu einem Schacht in diese finstere Tiefe vordrang.

- Bei der Durchsuchung der ersten Ebene, auf die dieser Gang führte (die Experimentalkammern) legten etwa zwanzig Wachen unter Führung eines Magiers einen Hinterhalt, bei dem die meisten der Verteidiger und fast die Hälfte ihres Trupps durch ein böses Feuerwesen getötet wurden. Der Gesandte drang weiter in die Tiefe vor. Kämpfe gegen lebende Tote trennten Eluva'thar und seine Begleiter vom Haupt-



teil des Trupps und sie mussten sich verschanzen. Seitdem warten sie auf Nachrichten von ihren übrigen Gefährten.

● Nun müsse man dringend in die Tiefe, um den Auftrag zu Ende zu führen.

Eluva'thar

Erscheinungsbild: 39 Jahre, 1,93 Schritt, Glatze, dichter, schwarzer Vollbart, geschwärzte erasumische Lederrüstung, mit Kentema bewaffnet, die er von seinem Dienst im Imperium mitbrachte, beim Treffen mit den Helden verwundet (2 Wunden).

Geschichte: Schon als Junge fiel er durch seinen Hang zur Gewalt auf, weshalb man ihn in eines der der Kriegsklöster an der Küste Era'Sumus schickte, wo er bei Lev'thas Klingen seine Bestimmung fand. Er führte viele Missionen für seine Heimat aus und verliebte sich schließlich in die Sumu-Priesterin Ksenea. Als er den Befehl erhielt, die Anlage unter Sumnea Velkaris zu erkunden und alle Gefahren für das Volk Era'Sumus auszuschalten, da kam er, ebenso wie Ksenea, diesem Befehl nach.

Charakter: Still, in sich gekehrt, besonnener Klosterkrieger, vorsichtig vorgehend, pragmatisch. Hat Gewissensbisse, dass er seine Gefährtin in diese tödliche Gefahr gebracht hat.

Motivation: Religiöser Glauben, beleidigt jemand Satu oder das Haus Icemna, so kann der sonst so ruhige Mann die Beherrschung verlieren. Misstraut Silverius, in dem er eine Gefahr für seine Heimat und sein Volk sieht.

Zitate: "Herr Lev'tha, gib mir die Gelassenheit, dies Seite an Seite mit diesen Ungläubigen und Unwissenden durchzustehen"

"Ich vertraue euch nicht und ihr vertraut mir nicht. Morgen mögen wir wieder Feinde sein, doch heute kämpfen wir gemeinsam gegen eine größere Gefahr!"

"Stirb, Frevler!"

Eluva'thar

Eigenschaften:

MU 16	KL 13	IN 11	CH 11
GE 13	FF 10	KO 16	KK 16
Kentema: INI 16+1W6	AT 20	PA 16	TP 1W6+5 DK N
LeP 42	AuP 40	MR 8	RS 6 GS 7

Wundschwelle: 8 (+2)

Vorteile/Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft 4, Zäher Hund, Hitzeresistent/ Vorurteile gegen Beschwörer der Äußeren Sphären 7, Geiz 8, Angst vor Insekten 6, Jähzorn 6

Sonderfertigkeiten: Kampfpreflexe, Aufmerksamkeit, Ausfall, Niederwerfen, Formation, Rüstungsgewöhnung I-III, Wuchtschlag, Hammerschlag, Schildspalter, Waffenloser Kampfstil: Erasumisch

Talente: Bastardstäbe 16, Selbstbeherrschung 19, Reiten 10, Götter und Kulte 9, Menschenkenntnis 8, Überzeugen 8, Kriegskunst 12, Heilkunde Seele 7

Ausrüstung: 2 Heiltränke D,

Ksenea

Erscheinungsbild: 32 Jahre, 1,67 Schritt, eine müde wirkende Satu-Priesterin, Pocken-Narben um das Kinn herum, betet oft leise zu Satu, ist in die typische Kleidung der Priesterinnen gekleidet, unauffällig.

Geschichte: Von Kindheit an wurde Ksenea zur Priesterin der Satu ausgebildet, um schließlich in einem Dorf nahe des Kriegerklosters Vatu'thalamnos ihren Dienst an der Göttin zu leisten. Hier lernte sie ihren langjährigen Gefährten Eluva'thar kennen und lieben. Als dieser die begnadete Heilerin fragte, ob sie ihn und seine Gefährten auf eine ungefährliche Mission ins Inselinnere begleiten würde, da sagte sie zu.

Eigensinnig bestand sie darauf, die Klosterkrieger in die Tiefe zu begleiten, wo sie schließlich von wandelnden Leichen angegriffen wurden.

Charakter: Schroff, unfreundlich, fanatisch, aber effektiv bei der Heilung von Krankheiten und bei Verletzungen.

Motivation: Liebe (zur Tochter, zu ihrem Land und dessen Bevölkerung und zu ihrem Gefährten – in dieser Reihenfolge), Hass auf alles Dämonische

Zitate: "Bei der Mutter nein! Wollt ihr euch hier verstecken, bis diese Viecher uns gefunden haben und dann jeden einzelnen von uns in eine solche, der Mutter selbst spottenden, Abscheulichkeit verwandeln? Nein? Dann kommt mit mir ins Herz dieses unheiligen Ortes und gemeinsam werden wir diese Kreaturen dorthin befördern, wo sie hingehören – in den Leib der Mutter, der alles Böse vernichtet!"

Ksenea

Eigenschaften:

MU 12	KL 16	IN 15	CH 11
FF 9	GE 14	KO 12	KK 9
Szepter: INI 9+1W6	AT 10	PA 16	TP 1W6+1 DK S
LeP 29	KaP 31	AuP 27	MR 12 RS 1 GS 9

Vorteile/Nachteile: Flink, Balance, Richtungssinn/ Moralkodex Satu-Kult, Schlafstörungen I + II,

Sonderfertigkeiten: Akoluth (Satu), Aufmerksamkeit, Finte, Ausweichen I, Meisterparade, Heilmagie, Große Meditation

Talente: Stäbe 11, Menschenkenntnis 16, Überzeugen 12,

Wichtige Zauber: Humus 17, Wahnsinn 12, Harmonie 14, Wasser 9

Matrizen: Giftheilung 10, Großer Heilzauber 12

Magische Strafen: Keine Ruhe wirst du finden, Sei dem Tode geweiht, Alles aus deinem Mund wird zu (Element), Gehorche der Stimme der Magie

Ausrüstung: 2 Heiltränke C, Heilkräuter und Salben, Su'Arka (Bindung, Reinigung, Frischer Geist, Lichtzauber, RkW Icemna 13)

Miel'theus

Erscheinungsbild: 22 Jahre, 1,78 Schritt, blonde, lange Haare, gutaussehend, gewinnendes Lächeln, sehnig.

Geschichte: Der junge Ordenskrieger meldete sich stets freiwillig für die gefährlichsten Einsätze, zu Lev'thas höherer Ehre und für den eigenen Ruhm. Sein größter Wunsch ist es, der Fünfundsechzigerschaft anzugehören, die als Tribut ins Imperium entsandt wird.



Charakter: Vordergründig ein ehrenhafter junger Krieger, der alles für Lev'tha tun würde, sich selbst aber wesentlich höher schätzt. Scheinbar ein Draufgänger, aber kühl berechnend, wenn er alleine ist. Würde seine Gefährten in einer Gefahr zurücklassen, wenn er die Chance auf eine Flucht hätte (was seinen eigenen Ruhm als einzigem Überlebenden nur steigern würde).

Motivation: er selbst und sein Überleben, sein Ruhm und hübsche Frauen

Zitate: "Für Lev'tha! Zeigen wir es dieser unheiligen Brut!"

Miel'theus

Eigenschaften:

MU 16 KL 13 IN 12 CH 10

FF 14 GE 17 KO 16 KK 12

Raufen: INI 15+1W6 AT 20 PA 17 TP 1W6 DK N

Lev'thas-Klinge: INI 15+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+2 DK N

LeP 34 AuP 38 MR 9 RS 2 GS 7

Vorteile/Nachteile: Eisern, Balance, Zäher Hund, Gutaussehend/Brünstigkeit

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Erasmusischer Klosterstil, Niederwerfen, Formation, Rüstungsgewöhnung I-II, Schildkampf I, Wuchtschlag, Hammerschlag, Festnageln, Ausweichen I-II, Meister der Improvisation,

Talente: Säbel 15, Raufen (Erasmusischer Klosterstil) 17 (19), Schleichen 14, Überreden 11, Gassenwissen 12, Fesseln/Entfesseln 15

Ausrüstung: 2 Heiltränke D, Antidot D, Diverse Waffengifte



Die überlebenden Phraisopos

Die Überlebenden der ursprünglichen Besatzung der Anlage haben sich in der dritten Ebene verschanzte. Auch sie verfügen über Informationen, welche den Helden helfen können mehr über diese Anlage in Erfahrung zu bringen:

- Diese Anlage ist uralt und hier wurden immer wieder Experimente durchgeführt, welche das Imperium im Kampf gegen seine Feinde stärken sollten.

- Eine urtümliche Zivillisation arachnoider Wesen schuf hier einst einen Stoff, der es dem Hause Phraisopos vor etwa drei Jahrtausenden ermöglichte, bahnbrechende Forschungen durchzuführen. Vor einigen Jahrtausenden bildete dieser Stoff die Grundlage für einen Dämmstoff, mit dem ein katastrophaler Sphärendurchbruch verhindert werden konnte.

- Allerdings wies dieser Dämmstoff, das Schwarze Blut, einige Nebenwirkungen auf, die sich durch die dämonische Herkunft dieses Stoffes erklären.

- Psephardeon a Phraisopos, ein begnadeter Forscher und genialer Geist schaffte es im Geheimen, diese Anlage zu reaktivieren.

- Jedoch war er zu häufig im Kern der Anlage Dämonischen Einflüssen ausgesetzt, die anscheinend seinen Geist verwirrten.

- Schließlich kam es zu einem unüberlegten Angriff der Icemna, die in ihrem Hass auf alles Dämonische die Nützlichkeit dieser Kräfte leugnen. Dies sorgte dafür, dass eine Kontrolle über diese Anlage den verantwortungsvollen Händen des Hauses Phraisopos entglitt, was den jetzigen Zustand erklärt.

Shila

Erscheinungsbild: 19 Jahre; 1,63 Schritt; schwarze, glatte Haare, sieht sehr gut aus, wirkt unschuldig, in eine leichte Lederrüstung gekleidet

Geschichte: Shila ist die Tochter eines Söldners und lebt schon ihr ganzes Leben unter Kämpfern. Sie begleitete die Einheit ihres Vaters in Kämpfe gegen die Draydal und die Kerrishiter, begleitete schon im Alter von zehn Jahren Handelszüge zu den Crattac und ist deutlich erfahrener, als es den Anschein hat. Als ihr Vater starb, übernahm einer dessen langjähriger Gefährten die Ausbildung des Mädchens. Und so gelangte die junge Söldnerin in die Dienste von Psephardeon. Die gesamte Umgebung war ihr zwar nicht geheuer, aber Auftrag ist Auftrag.

Charakter: Shila hat zwei Dinge in ihrem Leben gelernt: Zuerst du, dann deine Gefährten, dann der verdammte Rest. Auch weiß sie, dass sie Männer mit ihrem unschuldigen Äußeren leicht überzeugen kann, ihr zu helfen. So wird sie alles versuchen, sich Verbündete gegen ihre Begleiter zu schaffen, denen sie keinen Schritt weit über den Weg traut.

Motivation: Nach dem Tod aller, die ihr etwas bedeutet haben: Geld und Rache an den Phraisopos, welche die Schrecken unter Sumnea Velkaris geschaffen haben. Und so ist sie es, die versuchen wird, die Helden zumindest gegen Silverius aufzustacheln.

Zitate: "Pass auf, mein Hübscher. Du darfst mich küssen, aber dafür musst du mir einen Gefallen tun! Du willst mich doch küssen, oder?"

Shila

Eigenschaften:

MU 15 KL 12 IN 13 CH 15

FF 14 GE 15 KO 15 KK 12

Schwert Totmacher (Persönliche Waffe):

INI 15+1W6 AT 11 PA 12 TP 1W6+1 DK N

LeP 34 AuP 32 MR 6 RS 4 KO 15 GS 8

Vorteile/Nachteile: Herausragendes Aussehen/Rachsucht 8,

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Meisterparade

Wichtige Talente: Schwerter 15, Körperbeherrschung 12, Betören 11, Überreden 9, Kriegskunst 12

Ausrüstung: 1 Heiltrank C, 1 Charisma-Elixier D

Silverius a Phraisopos

Erscheinungsbild: 33 Jahre, 1,86 Schritt, seit einem Dämonenangriff lahm, Glatze, hässlich, stehender Blick, aber eine silbrig-glänzende Triopta (Halbmaske) mit einem prächtigen Edelstein an der Stirn und wenig Schmuck

Charakter: Stellt sich selbst in den Mittelpunkt und bemisst die Menschen um ihn herum nach dem Wert, den sie für ihn haben. Der gebürtige Mayenier wurde als Kind nach Cantara verkaufte, wo man seine magischen Kräfte bemerkte und ihn nach Balan Cantara schaffte, wo er ausgebildet wurde und schließlich als – eher ungeliebter – Spezialist in das Haus Phraisopos aufgenommen wurde. Hier in der Anlage war er einer von Psephardeons Assistenten.

Motivation: Silverius weiß, dass er der einzige ist, der die genauen Zusammenhänge der Forschungen aufklären kann. Ebenso weiß er um den Wert des Schwarzen Blutes für das Haus Phraisopos. Und er ist klug genug, zu wissen, dass er eine Gefangenschaft durch die Icemna nicht lange überleben wird. Deshalb wird er beizeiten versuchen, den übrigen Überlebenden in den Rücken zu fallen und sie einer Übermacht Untoter zu überlassen, um von seiner eigenen Flucht abzulenken.

Zitate: "Ich werde hier raus kommen! Und wenn es das letzte ist, was ich tue."

"Wenn ich das nicht mache, macht das keiner von uns. Wenn ich das nicht mache, sterben wir. Also, ihr habt die Wahl: Sterben oder mich meine dämonische Magie wirken lassen."



Silverius a Phraisopos

Eigenschaften:

MU 14 KL 15 IN 15 CH 17

FF 12 GE 10 KO 11 KK 7

Magierstab: INI 15+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+7* DK N

LeP 25 AsP 64 AuP 28 MR 9 RS 2 (Lederne Robe) GS 7

Wundschwelle: 6

Vorteile/Nachteile: Astralmacht (6), Astrale Regeneration I, II, Begabung für Mishkarya, Begabung für Dya'Khol, Begabung für Anatomie, Miserable Eigenschaft (Körperkraft), Neid 8, Lahm, Brünstigkeit, Unansehnlich, Schlechter Ruf

Sonderfertigkeiten: Gefäß der Sterne, Eiserner Wille I+II, Wesensbindung I+II, Wesensformer I

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 14, Überreden (Lügen) 10 (12), Magiekunde (Mishkarya) 17 (19), Anatomie 20

Wichtige Zaubern: E: Dya'Khol 19, E: Mishkarya 18, E: Kraft 12, E: Humus 7, E: Wahnsinn 6, E: Freiheit 7, W: Dya'Khol 12, W: Mishkarya 14

Instruktionen: Beratung, Diebstahl, Heilung, Infektion, Schutz

Wichtige Formeln: Knochensplitter Q7, Heilendes Herz des Humus Q6, Auge des Anatomen Q5, Verbannung des Gewürms Q5, Ashabels Autorität Q6, Öffnende Hand Q4,

Ausrüstung: 1 Heiltrank C, 1 Zaubertrank D, diverse Paraphernalia, Stab (Bindung, Lebensentzug, Reinigung, Krafffokus, Dienstfokus, Stabexplosion RkW Optimistisch 16)

Gh'mbg'wangu

Erscheinungsbild: 17, 92 Finger, aschgraue Haut, Werkzeughandschuhe, allerlei weitere Werkzeuge, am Rücken trägt er einen Arcanomechanischen Handbohrer

Geschichte:

Charakter: Gimbegwa, wie der Grolm von den übrigen Bewohnern der Anlage einst genannt wurde, ist feige und verräterisch. Diesen Umständen verdankt er auch sein bisheriges Überleben. Gh'mbg'wangu ist zuerst für Gh'mbg'wangu da, und für Gold würde er wohl auch sein linkes Bein hergeben. Er wird bei jeder sich bietenden Gelegenheit seine Nützlichkeit betonen, aber darauf bestehen, dass er, soll er etwas tun, im Voraus bezahlt wird. Wird er nicht bezahlt, dann wird er sich weigern irgendetwas zu tun. Stattdessen wird er die Helden mit hämischen Kommentaren zur Weißglut treiben. Er lässt im Zweifel jeden, der ihm nicht genug bezahlt (was im Moment niemand tut), im Stich und versucht, sich selbst durch kleine Durchgänge zu zwängen und so seine Begleiter zu opfern. Gimbegwa wurde bisher von Silverius mit dem Versprechen eines Vermögens durch den Verkauf des Schwarzen Blutes geködert.

Motivation: Gier, Überlebenstrieb.

Zitate: "Pass auf, Langbein! Wenn du daran ziehst, machst du es richtig kaputt. Gegen eine angemessene Bezahlung werde ich es richtig machen."

Gh'mbg'wangu

Eigenschaften:

MU 16 KL 15 IN 14 CH 9

FF 17 GE 13 KO 12 KK 7

Arcanomechanischer Bohrer:

INI 8+1W6 AT 11 PA 13 TP 1W6+2 DK N

LeP 24 AuP 26 AE 22 MR 10 RS 5 GS 9

Wundschwelle: 7

Vorteile/Nachteile: Flink, / Arroganz 8, Geiz 9, Goldgier 10, Kälteempfindlich, **Sonderfertigkeiten:** Ausweichen, Finte, Siminiagefälliges Wissen, Mechanopathie 14

Wichtige Talente: Überreden (Feilschen) 16 (18), Mechanik (Hebwerke, Kräne) 17 (19)

Ausrüstung: Wirselskautsalbe (5 Anwendungen)



Eínys

Erscheinungsbild: 27, 1,61 Schritt, blass, unscheinbar, in sich gekehrt, hübsch.

Geschichte: Schon als junges Mädchen in Dorinthopolis fiel die Sklavin eines befreundeten Optimaten dem Psephardeon durch ihren Scharfsinn auf. Es gelang ihm, in den Besitz des Mädchens zu kommen und mit der Zeit machte er sie zu einer begabten Heilerin. Hier auf Era'Sumu sollte sie an Heilungsmethoden forschen, hat aber nie direkt am Schwarzen Blut geforscht, sondern lediglich begleitende Arbeiten durchgeführt. Zwar hat sie sich über Psephardeons Veränderung gewundert, sich aber mehr und mehr in ihre Arbeiten geflüchtet. Als es zum Angriff der Klosterkrieger kam, war sie zutiefst überrascht von dem Grauen, welches dabei entfesselt wurde.

Charakter: Still, ein wenig weltfremd, sieht in den Klosterkriegern (und den Icemna) insgeheim die Schuldigen an dieser Katastrophe. Sie wird einen der überlebenden Klosterkrieger, sobald sie sich unbeobachtet fühlt, angreifen, um ihn in Brajans Namen für all die Toten zu bestrafen. Obwohl sie aus der größten Stadt Deres stammt, hat sie den Umgang mit anderen – ihr nicht vertrauten Menschen – niemals ge-



lernt. Zudem ist sie überaus verstört. Es wird viel Überzeugungskraft kosten, sie vom wahren Schuldigen zu überzeugen, da Psepharleon ihr Wohltäter war.

Motivation: Treue, Rachsucht, verdrehter Gerechtigkeitsinn einer weltfremden Frau

Zitate: "Was habt ihr nur getan? Ihr seid tollwütige Hunde – wie alles, was die Icemna züchten!"

"Ihr versteht wohl nicht, wir haben hier ein segensreiches Werk vollbracht! Wir haben hier Heilmittel geschaffen!"



Einsy

Eigenschaften:

MU 11 KL 15 IN 13 CH 10

GE 11 FF 13 KO 9 KK 9

Dolch: INI 8+1W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+1 DK N

LeP 30 AuP 29 MR 8 RS 1 GS 7

Vorteile/Nachteile: Begabung für Heilung/ Weltfremd 9 (Städtisches Treiben, Umgang mit fremden Menschen, Geldwesen), Autoritätsgläubig 6 (Gegenüber den Phraisopos)

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Siminiagefälliges Wissen,

Talente: Alchimie 12, Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Wunden 13,

Ausrüstung: 1 Heiltranke E, verschiedene Verbände und medizinische Geräte

Szenen in der Finsternis

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einige allgemeine, universell einsetzbare Szenen präsentieren, die typisch für das Horror-Genre sind. Natürlich steht es Ihnen frei, ob Sie mit solchen Klischees arbeiten oder selbst passende Szenen kreieren wollen. Aus Gründen der offenen Struktur dieses Abenteuers haben wir keine Meisterfiguren in den Vorlesetexten benannt, so dass Sie anhand ihrer Gruppe entscheiden können, welche Meisterfigur wann und wie abtreten soll. In offiziellen Publikationen wird keine der weiter oben benannten Personen noch einmal auftauchen.

Geräusche in der Finsternis

Sie sollten zu Beginn Ihre Helden nicht mit leibhaftigen Gegnern konfrontieren, sondern die Helden zuerst Geräusche aus der Tiefe hören lassen, die möglichst vieldeutig sind. Ob es sich dabei um Scharren, Kettengeklirr, Stöhnen oder wahnsinnige Schreie handelt, bleibt Ihnen überlassen. Manche der etwas intelligenteren Untoten (Yaq-Hai, Wächtermumien, Sporenkrieger) versuchen die Helden mittels Geräuschen in bestimmte Richtungen zu locken oder sie voneinander zu trennen. Wie erfolgreich sie dabei sind, hängt von den Helden ab. Klingen die Geräusche nicht allzu schrecklich, so können Sie auch Proben auf Neugier verlangen, um die Helden dazu zu verleiten, in eine bestimmte Richtung zu gehen.

Überlebende

Schließlich treffen die Helden auf die ersten Überlebenden. Um welche der beiden oben beschriebenen Gruppen es sich dabei handelt, bleibt Ihnen überlassen. Aus Gründen des Konfliktaufbaus raten wir aber dazu, dass es sich dabei um die Gruppe handelt, die den Helden am potentiell feindlichsten gegenüber steht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr durch den finsternen Gang schreitet, Fackeln und Waffen vorsichtig erhoben, um einem plötzlich auftauchenden Gegner nicht unvorbereitet gegenüber zu stehen, seht ihr plötzlich aus einem Seitengang ein schwaches Leuchten. Als ihr genauer hinschaut, könnt ihr erkennen, dass sich die Lichtquelle hinter einer provisorischen Barrikade aus uralten Balken und Felstrümmern befinden muss. Das flackernde Leuchten schimmert durch die Zwischenräume der Barrikade hindurch. Anscheinend ist dort jemand...

Um die Barrikade zu überwinden, ist eine Körperbeherrschungs-Probe +7 notwendig, da sonst einzelne Steine und Balken abrutschen (1W6+2 SP, bei einem Patzer wird der betroffene Held von den Teilen der Barrikade eingeklemmt). Bei den beiden anderen Gruppen handelt es sich um hartgesottene Kämpfer, die hier aber mit einem Gegner konfrontiert sind, mit dem sie es noch nie zu tun hatten. Dementsprechend nervös sind die Personen hinter der Barrikade:

- Eluva'thar versucht einen Helden mit einem Wuchtschlag anzugreifen.
- Miel'theus wird versuchen den ersten, der es durch die Barrikade schafft, von der Seite mit seinem Körpergewicht umzuwerfen und dann mit seinem Stoßpeer am Boden festzunageln.
- Silverius hält einen KNOCHENSPLITTER bereit, um einen potentiellen Gegner direkt effektiv zu bekämpfen.
- Gh'mbg'wangu wird versuchen mit seinem Bohrer ein Knie oder eine unvorsichtig um die Ecke greifende Hand anzubohren.

Jedem Helden steht eine IN-Probe+3 zu, um auf den Gedanken zu kommen, dass jemand, der sich an diesem Ort verschanzt, verzweifelt ist und alles tun wird, um seine Haut zu retten. Von daher wäre es besser, vor dem Überwinden der Barrikade auf sich aufmerksam zu machen.

Paranoia

Sobald die Helden auf die beiden Gruppen der Überlebenden gestoßen sind, sollten Sie damit beginnen, eine gewisse Paranoia unter den Helden zu säen. Da wenigstens einer der übrigen Überlebenden durch Untote verwundet wurde, sollten Sie diesen zu einem potenziellen Schwachpunkt der Gruppe machen, der eventuell unbeabsichtigt der Gruppe in den Rücken fallen könnte. Schließlich weiß keiner der Helden, ob die bloße Verwundung durch einen Untoten den Verwundeten nicht schon in einen Untoten verwandeln kann.

Offene Feindschaften

Die Gruppe der Überlebenden, die sich um die Helden herum formiert, ist keineswegs homogen. Entweder gibt es ein Übergewicht auf der einen Seite (wenn die Helden entweder den Klosterkriegern oder den Phraisopos verbunden sind) oder es gibt drei Gruppen, die unterschiedliche Motivationen haben (wenn es sich um Helden handelt, die treu zu einem Haus stehen). Daraus resultiert, dass diese Gruppe viel Konfliktpotenzial besitzt.

Während die Klosterkrieger einander halbwegs trauen (Eluva'thar schätzt Miel'theus' unnötigen Wagemut nicht wirklich), traut unter den



überlebenden Phraisopos kaum einer dem anderen. Sie sind lediglich dadurch geeint, dass sie den Klosterkriegern noch weniger trauen, als den Mitgliedern der eigenen Gruppe. Aber sie wissen (Silverius), dass sie diese und die Helden zur Verwirklichung ihrer Pläne benötigen. Beide Gruppen ergänzen sich sehr gut, müssten jedoch zuerst ihre Vorurteile überwinden. In dieser Situation sind es die Helden, die entweder vermitteln müssen, oder die den Konflikt eskalieren lassen. Lassen Sie die Meisterfiguren auf die Handlungen der Helden reagieren und dann einen von ihnen im denkbar ungünstigsten Moment einen Streit vom Zaun brechen. Entscheiden Sie, ob es sich dabei um einen der heißblütigen Klosterkrieger handelt, den optimatischen Magier Silverius, der mit einem konkurrierenden Optimaten unter den Helden ein Problem hat, Einys, die im ungünstigsten Moment Rache an den in ihren Augen dummen Klosterkriegern nehmen will oder Shila, die vielleicht einfach nur Panik bekommt und mit einem schwerverletzten Helden die Untoten von sich selbst ablenken will.

Mumienangriff

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr, gemeinsam mit euren neuen Gefährten durch den finsternen Gang in die Tiefe stolpert, seht ihr plötzlich am Ende des Ganges ein flackerndes Licht. Da dreht sich (passende Meisterfigur) um und fragt: "Was, wenn diese Dinger uns hier eine Falle stellen?" Da seht ihr auch schon eine Bewegung an der Decke und einen Wimpernschlag später haben zwei dürre, stoffumwickelte Arme (passende Meisterfigur) gepackt und zur Decke hinauf gerissen, wo (er/sie) schreiend das Leben aushaucht. Nachdem die Leiche zu Boden gefallen ist, springt eine mehr als zwei Schritt große Gestalt mit vier Armen von der Decke herab: gerüstet mit hohen bronzenen Beinschienen, einer verrotteten Lederrüstung und einem zeremoniellen Helm, der an den Hals einer aufgerichteten Kobra erinnert. Darunter zerschlissene Wickel, die den ganzen Körper zu bedecken scheinen – eine Neristu-Mumie!

Gerade die Neristu-Mumien können die Helden mit ihrer Feuerfestigkeit und Gewandtheit überraschen und mit den Vorurteilen von einfach zu besiegenden Untoten aufräumen (Kampfwerte siehe Seite 33).

Mechanische Anlagen

In der gesamten Anlage gibt es komplexe mechanische Anlagen, die früher viele Arbeiten enorm erleichterten. Flaschenzüge, absenk- und anheb- bare Rampen, primitive Aufzüge (die teilweise nur durch Untotenkraft, teils durch Arcanomechanik bewegt wurden), verwandeln manchen Raum in eine Fundgrube für einen Mechanikus. Da aber fast jede der

komplexen Mechaniken dem Zahn der Zeit anheim gefallen ist, sind Proben auf Mechanik- oder Feinmechanik mit einem Aufschlag von +15 notwendig, um einige grundlegende Konstruktionsmerkmale zu verstehen. Sollte sich Gh'mbg'wangu bei der Gruppe befinden, so wird er bei jeder Apparatur anbieten, diese wenn notwendig zu aktivieren – gegen eine Entlohnung!

Gejagt

Irgendwann gerät die Gruppe um die Helden in einen Raum, in dem sich mehr Untote befinden, als bewältigt werden können. Eine gelungene IN- oder eine Kriegskunst-Probe (je nach genauer Situation um bis zu 8 Punkte erschwert) lässt einen Helden erkennen, dass die Situation aussichtslos ist und man sich zurückziehen muss. Da schließlich von allen Seiten Untote auf die Lebenden zustürzen, können Sie hier eine vollkommen hektische Fluchtszene einbauen, welche die Helden entweder zur nächsten Gefahr bringt (z.B. den Angriff der Wächtermumie oder den untoten Arachnoiden) oder dazu führt, dass wichtige Ausrüstungsstücke (oder Gruppenmitglieder) verloren gehen. Auch kann eine solche überstürzte Flucht dazu führen, dass die Helden sich in dem riesigen unterirdischen Unheiligtum verirren.

Einer fehlt

Eine weitere klassische Szene des Genres ist die Tatsache, dass plötzlich einer aus der Gruppe fehlt. Dies kann nach einer Flucht durch einen untotenverseuchten Teil des Unheiligtums der Fall sein, aber auch in einem dunklen Gang kann ein Mitglied der Gruppe verschwinden. Dabei kann es sich bei der fehlenden Person etwa um die Satu-Priesterin Ksenea handeln und ihr Geliebter Eluva'thar drängt darauf, sie zu suchen. Natürlich kann sich auch der Optimat Silverius von der Gruppe absetzen, der sich die Freiheit und zusätzliche Macht durch die Geheimnisse des Schwarzen Blutes erhofft. In diesem Fall sollten zumindest die beiden Klosterkrieger darauf bestehen, den verräterischen Optimaten zu suchen, um sicherzustellen, dass er keine Gefahr mehr darstellt.

Flieht, ihr Narren!

Irgendwann werden die Helden (und ihre Gefährten) von mehreren Untoten (Sporenkrieger/Arachnoiden...) verfolgt und hier bietet es sich an, dass sich an einer passenden Engstelle eine der Meisterfiguren opfert. Dabei kann es sich um den ohnehin verwundeten Eluva'thar oder um den Optimaten Silverius (der hier geläutert wurde und anbietet, die Gegner effektiv zu beseitigen. Nur ob die Helden diesem vertrauen, ihm diese Aufgabe verweigern oder ob er letztlich die Überlebenden verrät, sei Ihnen überlassen). Hier sollte die Entscheidung schnell getroffen werden und es sollte den Helden klar sein, dass der zeitweilige Gefährte wahrscheinlich sein Leben für die Mission opfert.

Finale

Nach etlichen überstandenen Gefahren gelangen die Helden ins Herz der Anlage, wo sie auf den durch das Schwarze Blut mutierten (und mit dem Knochenblei-Skelett verschmolzenen) Psephardeon stoßen und dessen Flucht an die Oberfläche verhindern müssen.

Das Becken des Schwarzen Blutes

Wenn die Helden den Kern erreicht und sich dort einen Augenblick umgesehen haben, bemerken sie Geräusche aus dem Raum, in dem sich das Becken des schwarzen Wassers befindet. Hier führen Stufen

hinab in eine schwarze, ölige Flüssigkeit, die den gesamten Boden des Raumes bedeckt. In der Mitte der Flüssigkeit ist ein beständiges Blubbern zu vernehmen.

Egal was die Helden tun, ein wie auch immer geartetes Artefakt gibt es hier im zentralen Unheiligtum nicht. Mittels einer KL-Probe +3 kommen die Helden aber auf die Idee, am einzigen Ort zu suchen, den sie nicht einsehen können: im Becken des Schwarzen Blutes. Doch neben unglaublichen Schmerzen führt dies dazu, dass das Wesen, das einmal Psephardeon a Phraisopos war, erwacht.



Ein Monstrum erscheint

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jeder Griff in die schwarze, klebrige Flüssigkeit schmerzt wie Feuer, doch sind Schmerzen nicht der einzige Effekt, den eure Suche nach dem unheiligen Artefakt, das sich hier unten befinden soll, hat. Die finstere Flüssigkeit beginnt mehr und mehr zu brodeln. Da taucht plötzlich etwas aus der Finsternis auf.

Zuerst taucht ein Kopf, dann ein Oberkörper aus den dunklen Fluten auf, dann der Rest des Körpers, der sich schrecklich verändert hat. Die Haut ist fast weiß, an manchen Stellen ist sie abgeplatzt, so dass man darunter braunes, faulendes Fleisch sehen kann. Das Wesen weist keine Haare mehr auf und dicht unter der Haut erkennt man ein Geflecht von dicken, schwarzen, pulsierenden Adern. Vom ganzen Körper, der deutlich muskulöser ist, als er eigentlich sein sollte, tropft eine zähe schwarze Flüssigkeit herab. An mancher Stelle – wie der rechten Schulter und den Gelenken dieses Arms scheint sich die Flüssigkeit zu schwarzen Tentakeln zu verfestigen. Während der linke Arm zu einer knöchigen, in die Länge gezogenen Parodie eines Armes geworden ist, ist die gesamte rechte Körperhälfte enorm angeschwollen. Im Dunkel und Chaos, das aus dem finstern Becken emporsteigt, könnt ihr erst nach einem Augenblick erkennen, das an manchen Stellen krude metallene Rippen und seltsam verdrehte Knochen aus dem Körper des Monstrums ragen.

Da zerbröckelt das Fleisch im Gesicht und verwandelt dieses in eine grinsende Fratze. Da schnellt ein Tentakel hoch und setzt dem zerstörten Gesicht eine Triopta auf, die von wuchernden Fleischsträngen festgehalten wird.



Psephardeon, schon lange am Rande des Wahnsinns wandelnd, gab sich dem hin, von dem er in seinem Wahn glaubte, dass es ihn in ein besseres Wesen verwandeln würde: dem Schwarzen Blut. Durch den Widerstreit der Interessen der Dämonischen Domänen wurde er in eine groteske Kreatur verwandelt, die nichtsdestotrotz äußerst gefährlich ist.

Tentakel: INI 11 +1W6 AT 19	PA 10	TP 1W6+1	DK S
Klauen: INI 11 +1W6 AT 17	PA 14	TP 1W+11	DK N
LeP 160	AuP unendlich	RS 0	GS 6 MR 14 WS 3

Vor-/Nachteile: Lichtempfindlich, Empfindlichkeit gegen von Nereton geweihte Waffen, Immunität gegen Stichwaffen

Besondere Kampfregelein: Durch seinen leicht zu beschädigenden, aufgequollenen Körper ist Psephardeon zwar leicht zu verwunden, aber diese Wunden haben keine regeltechnischen Auswirkungen auf seine Kampfwerte. Er regeneriert 1W6 LeP/KR, auch wenn dies nicht zu sehen ist. Psephardeon hat W6+3 Aktionen/KR (jede Runde neu auswürfeln). Abgeschlagene Teile kämpfen weiter und der zerstückelte Leib versucht, sich wieder zusammen zu setzen.

● **Alptraumwelle:** Der Daimonid verfügt über die Fähigkeit eine Alptraumwelle auszusenden, die alle Umstehenden kurzzeitig betäubt (Analog zu den Regeln des Ignisphaero gilt: für jeden Schritt Entfernung nimmt die Dauer der Alpträume um einen Würfel ab. In unmittelbarer Nähe stehende Helden sind für 5W6 KR in ihren schlimmsten Alpträumen gefangen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet ihn 2W20 LeP.

● **Krankheitsübertragung:** Zwei der Tentakel weisen mörderische Knochen spitzen auf, mit denen Psephardeon beliebige Krankheiten bis zur 10. Stufe verbreiten kann.

● **Körperliche Stärke:** Psephardeon besitzt in seiner mutierten Gestalt eine Körperkraft von 28 (Falls er im Kampf Waffen benutzt).

● **Sprungkraft:** Durch seine deutlich gestärkten Beinmuskeln kann er aus den Stand sechs Schritt hoch und bis zu zehn Schritt weit springen.

● **Panzerung:** Manche von Psephardeon Körperteilen (linke Schulter, linker Unterarm, Unterschenkel) sind mit dicken, verwachsenen Chitinplatten gepanzert. Dort besitzt er einen RS von 5.

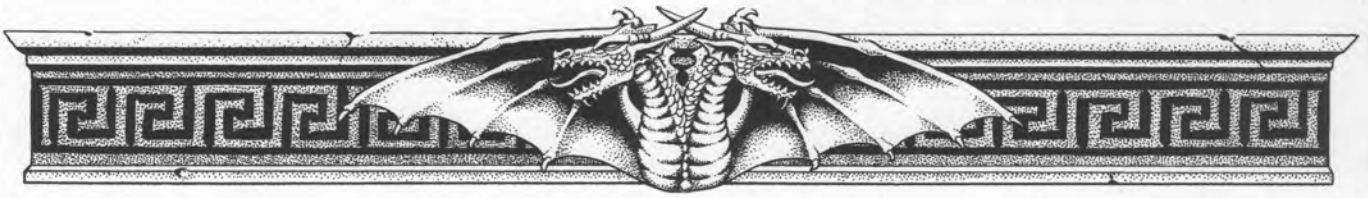
Nachteile: Da er nur als zeitweiliger Träger des Knochenblei-Skeletts dienen soll, weist der neue Psephardeon einige besondere Nachteile auf:

Chaotische Wucherungen: Psephardeons Regenerationsfähigkeit hat auch einen gewaltigen Nachteil: Sein Fleisch wächst in unglaublicher Geschwindigkeit. Für jeden regenerierten Lebenspunkt wuchert an seinem Rücken oder den Armen chaotisch 1 Stein neues Fleisch. Für jeweils 30 regenerierte LeP steigt dadurch seine BE um 1 (beginnend bei null)

Widerstrebende Interessen: Dadurch, dass das Schwarze Blut von den Kräften dreier dämonischer Domänen gestärkt wird, kämpfen verschiedene Prinzipien um die Vorherrschaft. Während die Domäne Dya'Khol nur daran interessiert ist, eine dauerhafte Pforte in die dritte Sphäre zu schaffen, folgt die Domäne Mishkarya ihrer Natur und ist bestrebt, möglichst viele Krankheiten zu verbreiten. Die Domäne Khalyanar ist bestenfalls als unberechenbar zu bezeichnen. Dies hat zur Folge, dass sich der mutierte Psephardeon leicht von seinem Ziel ablenken lässt. Mal versucht er schnellstmöglich sich aus den unteren Ebenen zu entfernen, dann steht er wieder minutenlang regungslos herum. In Kämpfen greift er mal ungestüm an, nur um wenige Augenblicke später plötzlich gegnerische Angriffe hinzunehmen und sich aus unbestimmten Gründen aus dem Kampf zurückzuziehen.

Nekrotisches Fleisch: Das neu gewucherte Fleisch beginnt umgehend wieder zu verfaulen, wenn es an Gelenken oder stark beanspruchten Körperteilen zu wuchern beginnt.

Eingeschränktes Sichtfeld: Durch Fleischwucherungen am Hals kann Psephardeon bald den Kopf nicht mehr drehen und muss sich stets komplett umdrehen (was – je nach Behinderung – zwischen einer und drei Aktionen dauert).



Der Ort und Gestaltung des Finales

Auch in Bezug auf das Finale möchten wir Ihnen einige Varianten anbieten, wie Sie dieses gestalten können, nachdem der mutierte Psephardeon das Becken des Schwarzen Wassers verlassen hat.

● **Zu spät:** Die Helden kommen zu spät und müssen mit ansehen, wie der mutierte Psephardeon den zweiten Zugang zum Kern für seine Flucht nutzt. Je nachdem, welchen Weg die Helden benutzt haben, können Sie das Finale nun in die Spinnenhöhlen oder das Testgebiet verlagern.

● **Kampf oder Tod:** Da die Helden annehmen müssen, dass der mutierte Psephardeon nicht mehr denkt, sondern nur noch seinen Instinkten folgt, können sie versuchen, ihn durch einen Kampf im Kern aufhalten. Eine gelungene Klugheits-Probe zeigt jedoch nach 10 Aktionen, dass das Monstrum nicht vorhat, bis zum Tod zu kämpfen und stattdessen zu fliehen versucht.

● **Kampf in den Spinnenhöhlen:** Wenn es in den Spinnenhöhlen zum Kampf kommt, so zeigt sich bald, dass sowohl die Helden wie auch Psephardeon ein gewaltiges Problem haben. Durch die Eindringlinge (und später das einsetzende Beben) werden die Spinnen und ihre Königin (eine etwa 12 Schritt große Spinne) aufgeschreckt. Gestalten sie einen Kampf zwischen den beiden Monstern, aus dem Psephardeon siegreich hervorgeht, während sich die Helden mit Dutzenden der untoten Dienerspinnen herumschlagen (und plötzlich Psephardeon Flucht mit ansehen) müssen.

● **Ein Ende im Schacht:** Der Schacht, der zum Lagerhaus an der Oberfläche führt (durch den die Klosterkrieger eingedrungen sind), ist mit mehreren Seilen versehen, so dass die Helden hier das Finale des Abenteuers erleben (entweder bei der Flucht vor Psephardeon oder bei seiner Verfolgung). Die wohl größte Gefahr ist hier, in den gut 80 Schritt tiefen Schacht abzustürzen, was vermutlich kaum jemand überleben würde. Hier kann die Aufzugplattform diverse dramaturgische Rollen übernehmen, wenn die Helden diese zur Flucht benutzen. Beispielsweise könnte sich der mutierte Psephardeon unter die Plattform hängen und diese mit seinen Krallen durchbohren oder regelrecht in Stücke schlagen (mit den Helden auf der Plattform).

● **Das Beben:** Je weiter sich Psephardeon vom Kern entfernt, desto stärker werden sphärische Turbulenzen, welche die Struktur der gesamten Anlage angreifen. Sobald Psephardeon mehr als 13 Schritt vom Becken des Schwarzen Wassers entfernt ist (sich also in einer der höheren Ebenen befindet), werden alle 10 KR je nach Position der Helden GE-, Athletik- oder Kletterproben notwendig, um auf den Beinen zu bleiben oder beim Klettern nicht abzurutschen. Hinzu kommen Felsbrocken, die von der Decke stürzen und zwischen 1W6 und 5W6 SP verursachen. Staub erschwert die Orientierung (Richtungssinn oder gelungene Orientieren-Proben helfen hier weiter). Setzen Sie die Helden durch das Beben unter Zeitdruck: Sie müssen nicht nur Psephardeons Flucht verhindern, sondern auch noch das eigene Leben retten. Dabei kann sich eins von Psephardeons Tentakeln um das Bein eines der Helden wickeln, der dadurch in die Tiefe gerissen zu werden droht (selbst wenn dieser schon tot ist, hier sind mehrere Körperkraft-Proben notwendig, um den Mutantenkörper abzuschütteln).



Durch die Niederhöhlen

Folgende Szenen können sie in Finale einbauen (welches aufgrund der offenen Struktur ein Kampf, eine Flucht oder eine Verfolgungsjagd sein kann):

● Sobald sich Psephardeon mit dem – mit seinem Körper verwachsenen – Knochenblei-Skelett aus dem Kern entfernt hat, beginnt, zuerst unmerklich, dann immer stärker, die Erde zu beben. Wo zuerst Staub von der Decke fällt und die Helden einzelnen kopfgroßen Steinbrocken ausweichen müssen, brechen am Ende ganze Wandstücke in sich zusammen, tun sich Löcher im Boden auf und verwandeln die unteren Ebenen in ein äußerst gefährliches Gebiet.

● Schließlich wird durch die einstürzenden Wände eine Verbindung zum Fluss Draq'leva'thar geschaffen, dessen Wassermassen nun die komplette Anlage fluten. Lassen Sie die Helden nach Belieben erschwerte Schwimmen-Proben ablegen. Nun kommt zu dem Kampf gegen Psephardeon und den übrigen Gefahren der einstürzenden Anlage auch noch die Gefahr dazu, von den Wassermassen fortgerissen zu werden und zu ertrinken (Diese Szene sollten Sie erst einsetzen, wenn es den Helden gelungen ist sich wenigstens bis auf Höhe der Sphärenkammer zu retten).

● **Sackgasse:** Unmittelbar vor den Helden ist ein Gangstück eingestürzt und erschwert entweder den Weg (z.B. durch notwendige Kletterproben) oder macht ihn unpassierbar.

● Durch die Erschütterungen des Bebens wird letztlich der Fels zerstört, der die unteren Ebenen vor den Wassermassen des Draq'leva'thar schützt und es kommt zu einem Wassereinbruch, der zuerst die siebte Ebene flutet (und dann die weiteren Ebenen, so wie Sie es benötigen, um die Helden in eine beinahe unlösbare Situation zu bringen. Genau so gut können die Wassermassen aber auch hinderliche Untote beseitigen und so den Weg an die Oberfläche frei machen.

● Es sollte stets unklar sein wer wen verfolgt und wer verfolgt wird: Psephardeons Fähigkeiten sind immens, allerdings ist die Kraft, die ihn hauptsächlich antreibt, darauf aus, sich möglichst weit vom Becken des Schwarzen Blutes zu entfernen, damit sich die Pforte in die Domäne Dya'Khol öffnen kann. Wird er angegriffen, setzt Psephardeon instinktiv zu einer Serie brutaler Angriffe an, nur um sich dann wieder davon zu machen.

Sobald Psephardeon Lebensenergie auf 0 gesunken ist (oder sein Körper so weit zerstört ist, dass er sich nicht rechtzeitig regenerieren kann – etwa durch einen Sturz in den Schacht), sollten Sie den Helden klar machen, das es nun besser ist, zu fliehen: Sobald sie die nächsthöhere Ebene erreicht haben, stürzt die untere Ebene ein und begräbt alles unter sich.

Ein Fluchtweg

Je nachdem, welchen Weg die Helden bei ihrem Hinweg genutzt haben, können sie entweder bei ihrer Flucht über den Schacht stolpern, der ins Lagerhaus führt (und durch die eindringenden Wassermassen können die Helden bis in die zweite Ebene gespült werden (3 Schwimmen-Proben+6). Haben die Helden hingegen den Schacht zum Abstieg genutzt, so liegt es in Ihrem Ermessen, ob Sie es den Helden so einfach machen wollen und sie recht einfach durch den Schacht entkommen lassen wollen.

Entscheiden Sie sich für die schwerere Variante, so ist der Schacht während des Bebens zerstört worden und unpassierbar. In diesem Fall müssen sich die Helden ihren Rückweg durch Horden von Untoten erkämpfen (und den Weg durch die verschiedenen Ebenen nehmen). Allerdings kann ein Großteil der langsamen Untoten durch herabfallende Felsbrocken zerquetscht werden.



Dies ist das Ende

Kaum, dass die Helden aus der Tiefe ans Tageslicht gelangt sind, erleben sie mit, wie die Schwarze Blut-Seuche sich in Sumnea Velkaris ungehemmt ausbreitet. Doch noch bevor sie selbst in Bedrängnis geraten, erscheint ein Trupp von Klosterkriegern und die Helden werden evakuiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zerschunden tretet ihr wieder ans Tageslicht. Der Himmel ist wolkenverhangen und es regnet in Strömen. Da erst seht ihr dicke schwarze Rauchwolken von einem nahen Gebäude aufsteigen, das trotz des Regens lichterloh brennt. Dann bemerkt ihr auch, wo ihr euch befindet. Euer Fluchtweg hat euch am Rande von Sumnea Velkaris herauskommen lassen. Und dann hört ihr die Schreie... (Heldenaktion)

Nachdem ihr euch umgeschaut habt, könnt ihr sehen, dass ihr zwar das schlimmste Unheil verhindert habt, aber dass auch Dutzende der untoten Bewohner der Anlage unter euren Füßen an die Oberfläche gekommen sind und nun über Sumnea Velkaris herfallen. Zwischen einigen Häusern könnt ihr am Boden kauern- de Untote erkennen, die offenbar neue Nahrung gefunden haben – die Bewohner von Sumnea Velkaris!

Da seht ihr einige Klosterkrieger, die mit ihren Schilden fliehenden Menschen Deckung geben. Als sie euch entdecken, weisen sie euch mit herrischen Gesten an zu ihnen zu kommen. Wie in Trance folgt ihr der Anweisung. Dann prasseln die Fragen auf euch ein: "Wurdet ihr gebissen? Habt ihr Blut in den Mund bekommen? Seid ihr verwundet?"

Die Helden werden zusammen mit einigen Hundert Überlebenden aus dem Kern von Sumnea Velkaris fort gebracht, während die letzten Klosterkrieger damit beginnen, die Häuser am Rande des Ortskerns

in Brand zu setzen. An der Seyclyd-Schlucht errichten die Krieger ein provisorisches Lager. Bald darauf erreicht Verstärkung das Lager und es wird damit begonnen, mehrere Lager rings um das Velkaris-Tal zu errichten, die verhindern sollen, dass sich die Seuche weiter ausbreitet. Mit ihrem Wissen sind die Helden eine wertvolle Informationsquelle für die Kommandanten der Klosterkrieger und der Icemna-Heilerinnen. Doch die Zukunft für die Personen im Velkaris-Tal sieht düster aus.

Ein Blick in die Zukunft

Folgende Auswirkungen wird die Schwarze Blut-Seuche in den nächsten Monaten haben:

- Mehrere hundert Klosterkrieger riegeln das Tal vollständig ab. Je nach Taten der Helden und der Klosterkrieger können in den folgenden Tagen mehr oder weniger Überlebende das Tal verlassen.
- Es wird eilig mit dem Bau einer Festung an der Seyclyd-Schlucht begonnen.
- Attentate vereinzelter Agenten auf Angehörige des Hauses Phraiso- pos drohen die Lage zwischen den beiden Häusern zu einem erneuten Häuserkrieg eskalieren lassen. Erst eine Anweisung des Thearchen, die Situation gründlichst untersuchen zu lassen, beruhigt die Lage vorerst.
- Insgesamt starben in Sumnea Velkaris etwa 9000 Menschen, davon wird jeder Fünfte zu einem Untoten. Etwa ein Dutzend Menschen mutieren und werden zu gnadenlosen Jägern, die auch immer wieder Vorstöße ins weitere Umland unternehmen.
- Ein Gebiet von 30 mal 45 Meilen – das komplette Velkaris-Tal – wird auf mehrere Jahre gesperrt.

Lernen aus dem Schrecken

Bei ihrer Erkundung in den Tiefen Katakomben unter Sumnea Velkaris und ihrer Konfrontation mit allerlei untoten Wesenheiten haben sich die Helden **600 Abenteuerpunkte** verdient. Darüber hinaus stehen ihnen Spezielle Erfahrungen in *Götter und Kulte*, *Magiekunde* (Dämonologie), *Kriegskunst*, *Orientierung*, *Sinnenschärfe* und dem am meisten benutzten Kampftalent oder Zauber zu. Zudem kann eine eventuell vorhandene Toten- oder Raumangst zu halben Kosten gesenkt werden.

Anhang I – Dramatis Personae

Psephardeon a Phraiso- pos

Erscheinungsbild: Ein hochgewachsener Optimat, mit reich verzierter Toga und ebensolcher Triopta. An ihm ist nicht der geringste Schmutz zu erkennen und die braunen Haare liegen stets makellos. Die Fingernägel sind perfekt manikürt und seine Wangen unterhalb der glänzenden Triopta zeigen keinerlei Bartschatten. Dafür ist er stets von einem leicht seifigen Geruch umgeben. Auffällig ist ebenfalls, dass er von sich aus keinen Menschen berührt.

Geschichte: Psephardeon galt lange Zeit innerhalb seines Hauses als herausragendes Talent, das stets gefördert wurde. Und so war sein Aufstieg vorprogrammiert. So wurde er zuerst Leibmedicus des Horas von Iolona, bevor er für einige Jahre am Sternennpfeiler als Heilkundiger für die Reichen und Mächtigen tätig war. Es

heißt, dass er in dieser Zeit auch mehrere Audienzen beim Thearchen selbst gewährt bekam. Hier in Dorinthapolis lernte er auch seine spätere Frau Lykmene kennen.

Dass er insgeheim im Auftrag seines Hauses an Seuchen und den dazu passenden Gegenmitteln forschte, ahnte niemand, der den freundlichen, jedoch immer etwas Abstand wahren- den Heiler persönlich kannte. Mehrfach begleitete er Abteilungen der Myrmidonen in den Nordwesten, wo man einzelne Ban Bargui gefangen nahm, die er untersuchte und versuchte, eine passende Seuche zu entwickeln, die ausschließlich bei den schwarzhäutigen Steppenbewohnern wirksam wäre. Schließlich entdeckte er mehr aus Zufall Gerüchte über eine ur- alte, verschollene Anlage seines Hauses, in der Unmengen an Wissen über etliche Krankheiten verborgen sein sollen. Danach verließ er seine



Frau und seinen Sohn und ging nach Era'Sumu, wo er schließlich mit seinen Experimenten begann.

Motivation: Forschungsdrang, Geltungssucht. Er ist davon besessen, dass es seine Aufgabe ist, die große Bedrohung des Imperiums – die Ban Bargui – elegant durch eine Seuche auszulöschen und damit sein Haus zum mächtigsten des Imperiums zu machen.

Charakter: Sein anhaltender langjähriger Erfolg am Sternenpfeiler hat ihn eitel werden lassen. Und so achtet er darauf in der Öffentlichkeit stets perfekt aufzutreten. Schon vorher merkte man ihm aber

stets eine gewisse Abneigung gegen Schmutz deutlich an. Mit der Zeit wurde er jedoch immer fanatischer, was seine Vorhaben anging. Er war förmlich von seiner – eingebildeten – Aufgabe, das Imperium zu retten, so besessen, dass er sich immer weiter von den Grundsätzen seines Hauses und der Menschlichkeit entfernte. Mit der Zeit veränderte er sich und Skrupel sind ihm mittlerweile vollkommen fremd. Im Gegenzug wurde er zu einem Familienmenschen, der die Zeit mit seiner Familie über alles schätzt – selbst dann noch, als er sie schon als Untote erweckt hatte.

Der neue Psephardeon

Die oben getroffenen Aussagen über das Aussehen und den Charakter des Optimaten gelten schon längst nicht mehr. Das Schwarze Blut hat ihn enorm mutieren lassen und gleichzeitig verschmolz sein Körper mit dem Skelett aus Knochenblei.

Erscheinungsbild: Das Fleisch um seine Hüfte herum scheint wie weggefault zu sein, dafür kam es zu Wucherungen an seinem rechten Arm, der Schulter und der rechten Seite seines Kopfes. Aus diesen entspringen nun mehrere Tentakel, die sich allerdings meist um den rechten Arm wickeln. Dadurch, dass er das Skelett aus Knochenblei regelrecht absorbiert hat, scheint sein Brustkorb merkwürdig verdreht. Seltsamerweise besitzt das Wesen zwei in-

einander verwachsene Wirbelsäulen. An den Beinen, Armen und Hüfte wurden seine eigenen Knochen durch das unheilige Artefakt mehrfach gebrochen und an die Oberfläche gedrückt, wo sie nun wie Stacheln aus dem zerfetzten Fleisch ragen. An den Gelenken von Armen und Beinen fehlt das Fleisch völlig, aber es scheint, dass winzige, an dünne Fäden erinnernde Tentakel diese zusammen halten. Sein rechter Arm sowie seine Oberschenkel sind grotesk in die Länge gezogen. Während der linke Arm zu einer knöchigen, in die Länge gezogenen Parodie eines Armes geworden ist, ist die gesamte rechte Körperhälfte enorm angeschwollen. Mit der Zeit zerfällt sein Gesicht, das zumindest anfangs noch mit seiner Triopta bedeckt ist, immer mehr.

Anhang II – Sumnea Velkaris

“Sumnea Velkaris ist das Velkaris Tal und umgekehrt ist es ebenso!”

—Redewendung der Bewohner von Sumnea Velkaris

Das Velkaris Tal – Natürliche Merkmale

Etwa eine Tagesreise südlich des Eru'Leva und (wenn man dem Flusslauf folgt) vier bis sechs Tage von der Küste entfernt, befindet sich das Velkaris-Tal inmitten der nordöstlichen Hügel von Telsun. Das Tal ist äußerst fruchtbar, was unter anderem am Flösschen **Draq'leva'thar** liegt.

Geprägt wird das Velkaris-Tal von weiten Feldern, die nur gelegentlich von kleinen Waldgebieten unterbrochen werden. Neben den Feldern und Weiden, die zur Viehzucht genutzt werden, gibt es noch ein wenig natürliche Steppe und das Felslabyrinth von **Kath'rall**, in dem einstmals in Drache seinen Hort besessen haben soll, der im Kampf mit einem urzeitlichen Spinnenvolk gestanden haben soll.

Dörfer, Plantagen und Gehöfte

Das Velkaris-Tal weist keine wirkliche Stadt (im imperialen Sinne) auf. Der Stadtkern **Ousia'pano** (Erasumisch: der obere Kern) liegt auf einem sanften, abgeflachten Hügel, etwa zehn Schritt oberhalb des restlichen Tals relativ zentral in dessen Mitte. Im Umkreis von etwa einem halben Tagesmarsch finden sich ein gutes Dutzend weiterer Dörfer und Großplantagen, die allesamt ländlich geprägt sind.

Die Gebäude weisen dabei oftmals eine runde Form auf, die sich aus einer urtümlichen Lehmbauweise entwickelt hat. Heutzutage sind die meisten Häuser aus Stein und mit daran angepassten Bäumen als Schmuckwerk repräsentiert diese ländliche Architektur das, was man im Imperium als erasumischen Stil kennt. Dabei repräsentiert dieser Baustil gleichermaßen den Glauben an Satu und die Philosophie des Hauses Icemna, die Natur dem Willen der Mutter (und ihrer Diener) anzupassen. Dazwischen finden sich immer wieder Gebäude aus Bruchstein, die eher an traditionelle Häuser als an die hier üblichen Kuppelbauten erinnern. Manche dieser Kuppelbauten sind ein Stück weit im Erdboden versenkt und mit Gras oder Büschen bewachsen, was sie harmonisch mit der Natur verschmelzen lässt.



Die Stadt Sumnea Velkaris für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 3000 in der eigentlichen Stadt, ca. 9000 in den umliegenden Dörfern, Weilern, Klöstern und Gehöften

Garnisonen: etwa 130 Klosterkrieger

Tempel: Insgesamt vier verschiedene Tempel der Satu, dazu der Doppeltempel von Satu und Lev'tha in Ousia'pano und der Tempel des Lev'tha in Vaalish Lev'tara, weitere Schreine des Lev'tha an Plätzen der Nutztierhaltung

Besondere Örtlichkeiten: der Fluss Draq'leva'thar, die Felsenlandschaft Kath'rall, Wald

Gasthäuser/Herbergen/Unterkünfte: Teehaus 'Zur gefiederten Schlange' (Q8/P 9), Herberge 'Bei Müttern' (Q7/P7)

Stimmung in der Stadt: ländlich, provinziell

Die Stadt Sumnea Velkaris besteht aus einem Kern, der sich rund um die zentralen Silos und Kornlager herum gebildet hat, in denen die Ernteerträge gesammelt werden, bevor man diese nach Sidor Talika und Eratu schickt. Hier befinden sich die wichtigsten Kultstätten, namentlich der Doppeltempel Satu und des Lev'thas. In und vor dem Tempel treffen sich zumindest die Kinder, Alten und Bauern, deren Felder in der Nähe liegen, zu den drei Hauptmahlzeiten zum gemeinsamen Mahl. Außerdem befindet sich hier der Palast der örtlichen Satu-Hohepriesterin Dylleah. Auch die Handwerker, die das Tal mit Werkzeugen und anderem versorgen, leben vornehmlich hier. Auch wenn sich hier einige Schankstuben und Vereinigungen gebildet haben, die an städtische Cirkel erinnern, ist das Leben selbst hier im städtischen Kern überaus ländlich-bäuerlich zu nennen. Beherrschende Themen sind die Ernte und das Vieh. Die Stadt selbst verfügt nicht über eine Mauer oder Palisade, allerdings ist das nähere Umland hinreichend kultiviert, so dass sich nur selten ein Wildtier in die Stadt verirrt.

Die Zukunft Sumnea Velkaris

Nach den Ereignissen in diesem Abenteuer wird sich das Velkaris-Tal erheblich verändern: Einst fruchtbare Felder verdorren, der Draq'leva'thar wird an der Seyclyd-Schlucht aufgestaut, da er das Gift, das die Toten auf dem Leib der Mutter wandeln ließ mit sich spült. Die Natur selbst pervertiert und das Gift beginnt, sich auszubreiten.

Wichtige Gebäude in Sumnea Velkaris sind:

Der zentrale **Markt**, an dem auch der **Doppeltempel von Satu und Lev'tha** liegt. Hier befindet sich auch die **Reisbörse**, wo nicht nur diese Getreide, sondern auch viele andere Erzeugnisse des Tals ge- und verkauft werden. Weitere, für das Abenteuer wichtige Orte sind das Teehaus **Zur Gefiederten Schlange** unweit des Marktes und die **Villa Psephardeon** am Rande des Viertels. Am Fuß des Hügels befinden sich zahlreiche **Lagerhäuser**, darunter auch jenes, in dem sich der zweite Eingang in Psephardeons unterirdisches Reich befindet. Auffällig ist auch, dass – obwohl das Viertel als Stadtkern gilt – dieses sehr natürlich und mit vielen Gärten, kleinen Federn und Parks sehr ländlich gestaltet ist.

Rings um diesen Kern gibt es noch ein halbes Dutzend größerer Siedlungen, die jeweils weitläufige Streudörfer sind und manchmal fällt es schwer festzustellen, zu welchem Dorf ein Gehöft gehört. Jedes der Dörfer ist von einem weiten Gürtel von Fel-

dern umgeben, auf denen neben Reis, Zuckerrohr, Rattan, Satubohnen, Früchten und Wein, aber auch in größerem Maße Einbeeren und verschiedene andere Heilpflanzen angebaut werden.

Puancha'var ist dabei mit beinahe 1000 Einwohnern die größte Teilsiedlung. Hier ist die Sippe der örtlichen Satu-Hohepriesterin Dylleah beherrschend, deren Großmutter Saq'hunea mit 77 Jahren die Entwicklung der Familie eng mit dem Tempel der Satu abstimmt. Hier gibt es auch einen zweiten Tempel der Tochter. Die Matriarchin ist allerdings derart in ihren Traditionen gefangen, dass es hier auffällig viele blonde Kinder gibt; ein Zustand den ihre Enkelin oft anprangert, aber selbst durch ihre Kontrolle über die Zuchtbücher der Tempel kann sich die gutmütige Frau nur schlecht gegen ihre herrische Großmutter durchsetzen.

Vaalish Lev'tara liegt etwa zwei Wegstunden vom Ortskern entfernt und ist ein kleineres Kriegerkloster, das inmitten von vier kleinen Dörfern liegt, die allesamt zur Domäne des Klosters gehören. Neben den etwa 130 Klosterkriegern leben hier etwa 800 Behütete.

Katrash ist das wandernde Dorf. Es liegt am Rand der Kath'rall, wo der Boden steiniger ist. Die Bewohner betreiben mehrere Steinbrüche, Lehmgruben, aber auch einfache Minenanlagen in denen Eisenerz abgebaut wird. Sind nach einigen Jahren die Wege zu weit, die Rohstoffe erschöpft oder auch die Preise für bestimmte Rohstoffe besonders hoch, so ziehen die etwa 700 Menschen ein Stück weiter in das mehrere Meilen große Felsenlabyrinth und errichten siminiagefällig eine neue Siedlung.

Sul'eiendos ist ein Dorf, das beinahe komplett aus Behüteten eines Hohen Priesters des Lev'tha aus *Sidor Talika* besteht, der Herr der Domäne ist. Hier gibt es mehrere große Zuchten in denen tausende Ziegen (deren Böcke oftmals für kultische Zwecke genutzt werden), Schweine und andere Tiere gezüchtet werden.

Draq'osar ist ein kleiner Weiler unweit von Kath'rall, in dem allerdings nur die wenigen leben, die in der Gemeinschaft als Sonderlinge gelten. So haben sich hier etwa 100 Menschen (und sogar einige Amaunir und ein Leonir) hinter hohe Palisaden zurückgezogen.

Dazu gibt es noch Dutzende weitere kleiner Dörfchen, Weiler und Gehöfte, die überall im Tal zu finden sind.

Der Heilerseel

Zusammen mit den hier angebauten Früchten wird aus den Trauben ein süßer Fruchtwein gewonnen, es werden aber auch verschiedene Schnäpse gebrannt, deren berühmtester der Heilerseel ist. Dabei werden vergorene Einbeeren dem Schnaps beigelegt, was ihm eine dunkelbraune Farbe und eine leicht sämige Konsistenz verleiht. Dadurch ist er allerdings ein teures Vergnügen, das vornehmlich den Angehörigen des Hauses Icemna zu Gute kommt (da dieser Schnaps nur sehr selten seinen Weg in andere Länder findet). Diese schätzen die belebende – und den Magen beruhigende – Wirkung des Getränks sehr, auch wenn er für Auswärtige eher scheußlich schmeckt.

Beispielhafte Einwohner Sumnea Velkaris

Da wir natürlich nicht ahnen können, wen die Helden in Sumnea Velkaris näher befragen, möchten wir Ihnen einige Bewohner des Ortes vorstellen, die Sie mit den auf Seite 25 bereitgestellten Informationen versehen können und die zu Ihrer freien Verfügung stehen.

● **Dylleah** (43 Jahre, 1,53 Schritt, Hohepriesterin der Satu, braunhaarig, kräftig, mütterlich, freundlich, gelegentlich aber auch die strenge, tadelnde Mutter, stets von einem ihrer neun Kinder begleitet, meist in helle Erdfarben gekleidet)



● **Alephar** (55 Jahre, 1,68 Schritt, sehnig, struppiger Bart, graue Haare, stechender Blick, fehlendes rechtes Bein, hasst die Imperialen, seit er zum Tribut an das Imperium gehörte und verstümmelt aus einem Gefecht gegen die Ban Bargui heimkehrte. Sorgt heute mit seinem Wagen für den Kontakt zum Kriegerkloster Vaalish Lev tara)

● **Dha'veru** (57 Jahre, 1,77 Schritt, Bäuerin, grau-braunes Haar, Hält sich kerzengrade, fanatische Anhängerin Satus und der althergebrachten Traditionen, beäugt Fremde überaus kritisch)

● **Uthana** (23 Jahre, 1,72 Schritt, dunkelbraun, naive Behütete, die sich leicht verplappert, träumt von der weiten Welt)

● **Lorian** (43 Jahre, 1,88 Schritt, Bauer, kann stundenlang über die verschiedenen Reissorten philosophieren, die er anbaut)

Das alltägliche Leben

Der Tagesablauf wird von den gemeinsam eingenommenen Mahlzeiten geprägt. Mit dem Gong werden die Bewohner zum Frühstück, Mittag- und Abendessen gerufen. Zwischen diesen drei Mahlzeiten steht die alltägliche Arbeit auf dem Feld, in der Werkstatt oder bei der Kindererziehung an.

Gegessen wird meist kräftig und "Fertignahrung" wie Pulpa ist nahezu unbekannt. Stattdessen basieren viele Gerichte hier auf Reis, Bohnen, Erdnüssen, Lauch und Rettich und werden häufig mit Hühnerfleisch oder Flussfisch abgerundet. Gerade deftige Eintöpfe mit Reis, die in den Großküchen des Satu-Tempels gekocht werden, sind sehr beliebt.

Anhang III – Artefakte und Alchymica

Zu den Anrufungsschwierigkeiten bei der Analyse der unten aufgeführten magischen Gegenstände sind wir von einer schnellen Analyse ausgegangen, was die notwendige Probe deutlich erschwert. Hinzu kommt noch eine weitere Erschwerung aufgrund der chaotischen Struktur beider Objekte. Zu weiteren Informationen zu diesem Thema siehe **MyMa (30 ff)**.

Das Schwarze Blut

Hierbei handelt es sich um einen alchimistisch erstellten Stoff, in den massiv die Kräfte verschiedener Dämonischer Domänen herab gerufen wurden. Dies geschah zu dem einen Zweck, das Knochenblei-Skelett zu dämpfen und dessen Kräfte zu kontrollieren. Da stellare und elementare Kräfte das Skelett zu einer Abwehrreaktion brachten, war es notwendig den Dämmstoff mit Dämonischen Kräften zu erstellen. Also rief man die Kräfte der Domänen Dya'Khol, Khalyanar und Mishkarya herab und befahl diesen, sich zu einem passenden Dämmstoff zu verbinden. Zwar dämmte der entstandene Stoff die Kräfte des Knochenblei-Skeletts, aber die Dämonischen Aspekte der drei Domänen waren nicht einfach verschwunden.

Kurze Zaubersanalyse (MyMa 49):

3 **TaP***: Überall sind Kraftfäden zu sehen. Eine Ordnung ist nicht zu erkennen.

6 **TaP***: Die Kraftfäden entstammen verschiedenen Dämonischen Domänen.

10 **TaP***: Es sind astrale Spuren der Domänen Khalyanar, Dya'Khol und Mishkarya zu erkennen. Allerdings sind diese Kraftfäden beschädigt, so als ob sie sich zu vermischen begonnen haben. Dies erschwert eine weitere Analyse ganz erheblich.

Analyse Kraft (Probe + 7):

3 **TaP***: Dieses Gebräu ist einwandfrei magisch!

7 **TaP***: Die Magie entstammt der äußeren Sphäre

14 **TaP***: Dieser Stoff ist hochgradig chaotisch und bezieht seine Kraft aus mehreren Dämonischen Domänen

Analyse Zauberei (Probe + 8) oder Zauber entdecken (MyMa 55)

4 **TaP***: Eine hochkomplexe alchimistische Mischung, bestehend aus magischen – genauer gesagt – Dämonischen – Substanzen.

6 **TaP***: Dieser Stoff soll, obgleich er selbst starke Dämonische Kräfte besitzt, etwas anderes schützen oder dämpfen, das nicht in unsere Sphäre gehört

9 **TaP***: Drei verschiedene Dämonische Domänen im Widerstreit miteinander. Eine hält die anderen beiden im Gleichgewicht, während diese andere Aufgabengebiete abdecken.

13 **TaP***: Diese Flüssigkeit schirmt einen hochgradig magisch aufgeladenen Gegenstand von unserer Wirklichkeit ab. Aspekte der Domäne Dya'Khol legen nahe, dass der Gegenstand von dort her stammt. Die Domänen Khalyanar und Mishkarya stehen dem entgegen und halten einerseits das chaotische Zusammenwirken der verschiedenen Domänen im Zaum und stellen eine Falle für jeden Dieb dar, der binnen kürzester Zeit (geschätzt wenige Atemzüge) an tödlichen Krankheiten erkranken sollte. Allerdings haben sich die Stoffe der drei Domänen zu etwas Neuem verändert, das Merkmale der ursprünglichen Domänenkräfte aufweist, diese aber miteinander vermischt.

17 **TaP***: Manche der ursprünglich vorhandenen Dämonischen Aspekte sind vollends verschwunden, andere wurden miteinander vermischt. Dass dies möglich ist, ist ein absoluter Durchbruch in der daimonologischen Alchimie. Wahrscheinlich ist dieses Gebräu auch für die Untoten und Mutanten zuständig. Zudem hat der Kontakt mit frischem Gewebe die Zusammensetzung des Stoffs verändert, so dass diese Flüssigkeit bald durch die Luft übertragen werden kann.

Analyse Dämonisch (Probe + 5):

10 **TaP***: Die Konzentration der Dämonischen Stärke nimmt ab, je weiter diese Substanz verdünnt wird. Lediglich frische Kraft aus einer der drei Dämonischen Domänen stärkt diese wieder. Wird die Substanz also nicht weiter chaotisch aufgeladen – beispielsweise durch ein Wesensbeschwörung oder die Öffnung eines Tores in eine Dämonische Domäne – dann würde die Wirkung dieses Stoffes arg begrenzt sein. Allerdings wird sich, je nach Domäne, die Hauptfunktion des Stoffs verändern.



Das Knochenblei-Skelett

Das Skelett aus Knochenblei entstammt der Zeit der Glaubenskriege vor 5000 Jahren und war einst ein Fokus, um kontrolliert eine Pforte in die Domäne Dya'Khol zu öffnen. Nachdem allerdings der Schädel vor Jahrtausenden verschwand, wurde die Matrix beschädigt und eine kontrollierte Öffnung der Pforte unmöglich. Es musste von diesem Zeitpunkt an beständig in einer dämonischen Substanz gelagert werden, sollte sich nicht die Pforte unkontrolliert öffnen.

Kurze Zauberanalyse (MyMa 49):

5 TaP*: Die astralen Kraftfäden durchziehen das gesamte Skelett.

9 TaP*: Merkwürdig ist jedoch die Tatsache, dass diese nicht durch den Kern der jeweiligen Knochen verlaufen, sondern sich um jeden einzelnen Knochen herum winden.

12 TaP*: Am Hals enden die Kraftfäden, so als ob sie abgerissen wurden und zerfasern sich. Ähnliches gilt für die Kraftfäden, die in den Fingern enden. Außerhalb des Schwarzen Blutes baut es sich eine Verbindung zum Kern der Anlage auf, ganz so, wie Hände, welche die Flügel eines Tores umfassen, um es zu öffnen.

14 TaP*: Außerhalb des Schwarzen Blutes: Es bauen sich Kraftfäden zu einem Punkt unterhalb des Beckens mit dem Schwarzen Blut auf, schnell und chaotisch. Diese Kraftfäden sind hochgradig instabil und interagieren mit verschiedenen lokalen Kraftfäden,

unter anderem einer mächtigen Anrufung des Elementes Erz. Dies wird zur Zerstörung dieser gesamten Anlage führen. Unklar ist allerdings, ob dies eine Öffnung des Tores verhindert, was aber sehr wahrscheinlich ist.

Analyse Kraft (Probe + 7):

7 TaP*: Ein chaotischer, astraler Kraftfaden verbindet das Skelett mit einem Punkt auf dem Boden des Beckens.

15 TaP*: Je weiter das Skelett von Kern dieser Anlage entfernt wird, umso stärker, schneller und chaotischer wird ein Tor in die äußeren Sphären aufgestoßen.

Analyse Dämonisch

5 TaP*: Die astrale Matrix des Objektes ist erheblich beschädigt. Sie ist eindeutig der Dämonischen Domäne der Dya'Khol zuzuordnen!

10 TaP*: Hierbei handelt es sich gleichermaßen um Schlüssel, Schloss und Siegel eines Tores in die Dämonischen Domänen. Allerdings ist dieses Artefakt beschädigt, was es an das Tor bindet. Wird es entfernt, so öffnet sich das Tor unkontrolliert. Ob es jemals wieder geschlossen werden kann, ist fraglich.

14 TaP*: Wird das Tor geöffnet, hat dies sehr wahrscheinlich destruktive Effekte auf diese gesamte Anlage zur Folge.

Anhang IV – Kampfwerte

Die Icemna

Haustruppen (Icemna- und Phraisopos-Wachen)

Schwert: INI 14+1W6	AT 16	PA 13	TP 1W6+4	DK N
Schwert & Schild: INI 13+1W6	AT 14	PA 15	TP 1W6+4	DK N
LeP 33	AuP 32	MR 3	RS 4 – 5	GS 8

Wundschwelle: 7

Vorteile: Gelegentlich Eisern (WS +2) oder Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Formation, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Klosterkrieger

Die Klosterkrieger sind nach den Waffengattungen benannt, auf die sie sich spezialisiert haben (Lev'thas Klingen, Lev'thas Speere, Lev'thas Schilde, Lev'thas Reiter; letztere kämpfen vornehmlich mit Speeren und Lev'thas-Klingen) und jeweils in die Stufen unerfahren/erfahren/Veteranen unterteilt)

Lev'thas-Klinge:

INI 14/16/18+1W6	AT 15/18/22	PA 14/17/19	TP 1W6+4	DK N
Speer: INI 14+W6	AT 16/19/23	PA 13/16/18	TP 1W+4	DK S
Raufen: INI 13/15/20+W6	AT 14/17/20	PA 14/16/18	TP 1W+1/+2/+3	DK H
LeP 33/37/42	AuP 31/37/42	MR 8	RS 3	KO 13/15/17

Vorteile: Eisern (WS +2), evtl. Beidhändiger Kampf, Standfest, Ausdauernd, Kampfrausch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Erasmusischer Klosterstil (nur Lev'thas Fäuste), Festnageln, Formation, Finte (nur Lev'thas Klinge), Gegenhalten, Gezielter Stich (nur Lev'thas Speere), Kriegerreiterei (nur Lev'thas Reiter), Meisterparade, Niederwerfen (nur Lev'thas Schilde), Reiterkampf (nur Lev'thas Reiter), Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II (letzteres nur Lev'thas Schilde), Sturmangriff (nur Lev'thas Speere), Windmühle (nur Lev'thas Klingen), Wuchtschlag, Todesstoß

Besonderheiten: Meist hohe Werte in Selbstbeherrschung

Die Lev'ar (beispielhafte magische Kämpfer unerfahren/erfahren/Veteranen)

Speer: INI 11/13/15+W6	AT 15/17/20	PA 13/15/17	TP 1W+4	DK S
Dolch: INI 10/12/13+1W6	AT 8/10/12	PA 11/14/17	TP 1W6+1	DK S
LeP 22/25/27	AuP 23/26/29	AsP 28/39/52	MR 3/6/9	RS 1 – 3

KO 10/12/14

GS 8

Vorteile/Nachteile: /ein Vorteil im Wert von 10 GP/ Impulsiv, Moralkodex Lev'tha, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Icemna / Heilmagie, Geniusbeschwörung Humus/ Gefäß der Sterne, Archontenbeschwörung

Besondere Zauber*: E: Aggression 6/8/10, E: Feuer 3/5/7, E: Eis 4/6/8, Erz 2/4/5, Humus 5/6/7

Instruktionen: Kampf: Wache/ Schutz vor Quelle, Vernichtung

Formeln: Elementare Waffe Q5/Q6/Q7, Sandangriff Q4/Q5/Q7, Stählerne Faust Q2/Q4/Q5, Ausdauer steigern Q3/Q4/Q5, Reinigung des Wassers Q3/Q4/Q4, Waffe des Löwen Q1/Q3/Q4, Gelenkte Gewalt Q2/Q4/Q5, Anführer der Truppen –/Q3/Q5, Kurzer Befehl –/Q2/Q5



Ausrüstung: Speer (Bindung, Schutz/Auge, Licht/ Bündnis, Kraft, Strafe)
 *siehe MyMa(164) zu detaillierten Angaben über den magischen Kämpfer,
 und 158ff für weitere magische Grund-Professionen

Priesterinnen der Icemna (beispielhafte Icemna-Zauberpriesterin unerfahren/erfahren/Veteranin)

Dolch: INI 8/10/11+1W6 AT 8/10/12 PA 7/11/14 TP 1W6+1 DK
LeP 22/25/27 **AuP** 23/26/29 **AsP:** 28/39/52 **MR** 3/7/10 **RS** 1
KO 10/11/12 **GS** 8

Vorteile/Nachteile: Begabung für gesellschaftliche Talente, Prophezeien,
 Prinzipientreue/ Moralkodex Satu

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Icemna, Vertrautenbindung I, Liturgie-
 kenntnis (Satu) 6/ Heilmagie, Geniusbeschwörung Humus, Vertrautenbindung
 I+II, Liturgiekenntnis (Satu) 9/ Gefäß der Sterne, Archontenbeschwörung Hu-
 mus, Vertrautenbindung I-IV, Liturgiekenntnis (Satu) 13

Besondere Zauber: E: Humus 9/11/14, E: Wahnsinn 5/8/12, E: Harmonie 7/9/13,
 E: Wasser 5/8/11, W: Humus 6/9/13

Instruktionen: Beseelung, Heilung, Reinigung, Wahrnehmung, Antimagie
Formeln: Kleiner Heilzauber Q3/Q5/Q7, Giftheilung Q2/Q4/Q6, Großer Heilzauber
 -/Q3/Q6, Pflanzenwachstum Q3/Q5/Q7, Weg durch Dorne Q2/Q4/Q6,
 Fesselranken Q2/Q3/Q5, Ausdauer steigern Q3/Q5/Q6, Blutheilung Q3/Q5/Q6,
 Erfüllung mit Glückseligkeit Q2/Q4/Q6, Friedliche Stimmung Q2/Q3/Q5, Zauber
 zurückwerfen -/Q3/Q5

Ausrüstung: Stab (Bindung, Lebenstransfer, Elementwahrnehmung/ Bannfo-
 kus, Frischer Geist, Geistesband/ Seil des Magus, Lichtzauber, Ritualkenntnis
 Icemna 6/10/14)



Untote

Generell gilt, dass sich die Untoten, welchen die Helden in diesem
 Abenteuer begegnen, nicht beherrschen lassen. Dies ist auf das Schwar-
 ze Blut zurück zu führen, das eine chaotische Durchmischung ver-
 schiedener dämonischer Domänen ist.

Zombies

Der Großteil der toten Klosterkrieger und der Wachen und Helfer, die
 in der Anlage lebten, wurden zu Zombies. Somit können Sie etwa 60
 Zombies, teilweise grotesk verbrannt in den oberen drei Ebenen ein-
 setzen.

Hände: INI 6+1W6 AT 7 PA 2 TP 1W6+2 DK H
LeP 25 **AuP** unendlich **MR** 8 **RS** 0 **GS** 4

Besondere Kampffregeln und -manöver: Zombies erleiden keine Wunden

Skelette

In der ersten Ebene befinden sich hunderte Skelette der unterschied-
 lichsten Spezies. Durch die Zeit wurden die Knochen allerdings morsch
 und brüchig, so dass die nachfolgenden Werte die absolute Obergrenze
 darstellen sollte. Die Skelette sind nur durch ihre Masse gefährlich –
 und als Masse um bestimmte Räume oder Gänge auf dem Rückweg
 zu blockieren sollten Sie die wandelnden Knochengerippe auch ein-
 setzen.

Hände: INI 10+1W6 AT 9 PA 3 TP 1W6+2 DK H
Rostige Schwerter: INI 9+1W6 AT 9 PA 3 TP 1W6+4 DK N
LeP 30 **AuP** unendlich **WS** 8 **MR** 5 **RS** 0–6 **GS** 4

Besondere Kampffregeln und -manöver: Skelette können nur mit Hieb-, Ket-
 ten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden, Schwerter, Säbel und
 Stäbe richten halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile über-
 haupt keinen Schaden an.

Lebende Leichname

Ein knappes Dutzend der Klosterkrieger hat es geschafft, in die unte-
 ren Ebenen vorzudringen, wo sie durch Arachnoide oder Psephardeons
 Tentakel starben und zu lebenden Leichnamen oder zu Sporenkriegern
 wurden.

Hände: INI 9+1W6 AT 8 PA 4 TP 1W6+2 DK H
LeP 25 **AuP** unendlich **WS** 4 **MR** 5 **RS** 3–5 **GS** 5

Besondere Kampffregeln und -manöver: Zombies erleiden keine Wunden

MYRANOR

GRUPPENABENTEUER

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 Legendsänger unsterblich, bergen Sie Schätze aus verlassenen Städten, enträtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

KNOCHENBLEI UND SCHWARZES BLUT

Mitten in der Hauptstadt Era'Sumu, der Wiege der Menschheit, werden die Helden in eine beispiellose Katastrophe verwickelt: Zombies und Mutanten können sich im Hafen der Stadt befreien und greifen die Lebenden an. Viele der Getöteten werden ebenfalls zu Untoten. Eine Epidemie droht. Doch die Regierung der Insel, das hohe Haus Icemna greift zu harten Maßnahmen, um die Seuche einzudämmen. So sind die Helden gemeinsam mit hunderten anderer in der Stadt eingesperrt, in dessen Gassen Untote und Elitesoldaten wüten, während andere verzweifelt versuchen in dem Chaos zu überleben.

Währenddessen finden die Helden eine Spur, die zu den Hintermännern der monströsen Seuche führen könnte. Und so müssen sie aus der abgeriegelten Stadt fliehen und ins Landesinnere reisen. Diese Reise führt durch das lebensfrohe Innere der Insel, wo alle Menschen scheinbar an einem kollektiven Ziel arbeiten. Im idyllischen Städtchen Sumnea Velkaris entdecken die Helden schließlich ein finsternes Geheimnis aus längst vergangenen Zeiten.

Bald schon stellen die Helden fest, dass es zu einem folgeschweren Vorfall kam, der dafür sorgte, dass sich Zombies, riesige Spinnenwesen und Sporenkrieger in den geheimen Laboratorien unter der Stadt ausbreiteten. Doch sie stoßen in der riesigen Anlage auch auf Überlebende – doch kann man diesen trauen? Was sind ihre Motive? Und wer von den Überlebenden ist ein treuer Gefährte und wer wird die Helden verraten?

Knochenblei und Schwarzes Blut ist eine Hommage an ein äußerst blutiges Genre: dem Zombiefilm. Deshalb sollte dieses Abenteuer nur mit wirklich erfahrenen Helden angegangen werden, während die Spieler ein gewisses Maß an Humor und einen starken Magen besitzen sollten. Denn es heißt gefressen werden – oder hart und kompromisslos durchzugreifen.

ABENTEUER M11

ORT/REGION: Era'Sumu

ZEIT: neuere myranische Zeit

STICHWORTE ZUM ABENTEUER: Dämonische Untotenseuche, Erforschen eines riesigen Dungeons, in dem diese geschaffen wurde

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): hoch / mittel

ERFAHRUNG (HELDEN): Experten

€ 12,50 [D]



9 783942 012188

ISBN 978-3-942012-18-8



**UHRWERK
VERLAG**

14504

Das Schwarze Auge

Singend