



ULI LINDNER (RED.)

DREI MYRANOR-GRUPPENABENTEUER FÜR
3-6 EINSTEIGER- BIS ERFAHRENE HELDEN

SCHATTEN ÜBER DARADEL

M22
ERFAHREN



Das Schwarze Auge

MYRADOR

ABENTEUER-ANTHOLOGIE

SCHATTEN ÜBER DARANEL



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

MYRANOR:
Schatten über Daranel

Umschlagillustration
Ben Maier

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Eva Dünziger, Michael Jaecks, Lydia Schuchmann,
Tomek Schukalla, Florian Stitz

Karten und Pläne
Hannah Möllmann

Lektorat
Moritz Mehlem

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Schatten über Daranel

Eine myranische Abenteuer-Anthologie
mit drei Abenteuern für
3-6 Einsteiger- bis erfahrene Helden

Redaktion:
Uli Lindner

Autoren:
Niklas Forreiter, Lena Kalupner, Matthias Kalupner,
Julian Klippert, Denny von Roux

Mit Dank an
Heike Kamaris, Jörg Raddatz, Fabian Talkenberg und
die Autoren von *Netz der Intrige*



Inhalt

Vorwort	5
Die Stadt Daranel und das Umland	6
Unter die Haut	9
Einleitung	9
Ansarya	13
Grauen in Daranel	19
Das Ende	33
Handouts	34
Siminias Funken	36
Die Suche nach den sechs Technen	38
Der Regenbogen weist den Weg	48
Der Palast	49
Siminias Freiheit	60
Shinxir vult!	66
In den Hallen des Shinxir – Der Auftakt	67
Der Wahlkampf in Daranel	69
Stichtag	78
Das letzte Gefecht	88
Anhang.....	92



Vorwort

Im Westen des Meers der Schwimmenden Inseln gelegen ist die Stadt Daranel nicht gerade eine Perle des Imperiums. Zwar nominell dem Thearchen unterstellt und de facto von Optimaten regiert, ist die Stadt doch eigentlich ein rechtsloser Raum – ein Tummelplatz der Halsabschneider, Schmuggler, Verbrecher und auch Glücksritter. Denn in Daranel kann man nicht nur sein Ende finden, sondern mit Geschick und Gewitztheit auch Reichtum und Status erlangen. Sofern man sich der allgegenwärtigen Intrigen erwehren kann ...

Daranel ist bereits der Schauplatz einer anderen Publikation gewesen: der Kurzgeschichten-Sammlung **Netz der Intrige**. In dieser haben verschiedene Autoren die Stadt und ihre Bewohner zum Leben erweckt und viele Ansätze für Abenteuer in den Gassen Daranels gelegt – Ansätze, die auch wir in dieser Abenteuer-Anthologie aufgreifen möchten. Dabei ist es für das Spielen der vorliegenden Abenteuer nicht im geringsten nötig, die Kurzgeschichten aus **Netz der Intrige** gelesen zu haben. Kenntnis der Geschichten kann aber natürlich gerade für den Meister das Leiten der Abenteuer bereichern. Die bereits erwähnte Kurzgeschichten-Sammlung beinhaltete darüber hinaus eine kleine Spielhilfe zu Daranel, um dem Leser einen einfachen Zugang zur Stadt zu ermöglichen und sich leicht zurechtzufinden. Diese Spielhilfe haben wir in Auszügen in diesen Band übernommen, Sie finden sie gleich im Anschluss an dieses Vorwort noch vor den eigentlichen Abenteuern.

Doch kommen wir zu diesen, machen sie doch das Herz dieser Anthologie aus. Den Anfang macht **Unter die Haut** von Lena und Matthias Kalupner. In diesem Abenteuer müssen die Helden sich auf die Spur einer mysteriösen Mordserie begeben: Gehäutete Leichen tauchen in der Stadt auf. Scheinbar wahllose Opfer sorgen bald für Panik in der Stadt, zumal zunächst kein Verdächtiger gefunden werden kann. Somit ist es an den Helden, die wahren Hintergründe aufzudecken – und dabei auch auf die Spur einer verfluchten Neristu-Hautwandlerin zu kommen, deren Gefängnis vor kurzer Zeit versehentlich geöffnet wurde.

In **Siminias Funke** von Niklas Forreiter geht es deutlich unblutiger zu. Hier stoßen die Helden auf Statuetten, in denen die Essenz eines Rätsels der Siminia liegt – und die daraus resultierenden Visionen scheinen auf ein großes Geheimnis hinzudeuten. Es ist an den Helden, den Hinweisen zu folgen und so schließlich auf eine phantastische arcanomechanische Werkstatt zu stoßen, die über lange Zeit verborgen lag. Doch die Gruppe ist nicht die einzige Partei mit Interesse an den Schätzen, sodass am Ende auch Erfindungsreichtum über den Ausgang entscheidet ...

In **Shinxir vult!** von Julian Klippert und Denny von Roux taucht man hingegen tief in die Politik Daranels ein, gilt es doch, einer Kandidatin für das Amt des Shinxir-Prätors im Wahlkampf zu helfen (oder selbst nach diesem Amt zu streben).

Natürlich geht nicht alles mit rechten Dingen zu und auch die Helden müssen entscheiden, ob sie sich die Hände schmutzig machen, um ihrer Kandidatin zum Sieg zu verhelfen. Vor allem aber müssen sie die Stadt vor großem Unheil bewahren, denn einer der Kandidaten spielt ein gefährliches Spiel und droht ein lange verborgenes Übel zu wecken.

Alle drei Abenteuer sind losgelöst voneinander spielbar, lassen sich aber natürlich durch den gemeinsamen Schauplatz leicht verbinden. Manche Meisterpersonen tauchen in mehreren Abenteuern auf und können somit eine Klammer bilden – an mehreren Stellen sind dabei Anmerkungen vorhanden, wie sich die Handlung eines Abenteuers ändert, wenn man eine der anderen Geschichten bereits zuvor erlebt hat. Alles in allem sollten Sie also mit diesem Band Material für viele kurzweilige Spielabende in Daranel beisammen haben. Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielern dabei viel Spaß!

Reihenfolge der Abenteuer

Als Startabenteuer für Helden, die bisher noch keine Schritte in Daranel unternommen haben, bietet sich **Siminias Funken** an. In diesem Abenteuer kriegt man einen guten ersten Einblick in die Stadt und lernt mehrere Meisterpersonen flüchtig kennen. Dazu kann man sich mit Sandor möglicherweise schon einen Feind schaffen, auf den man auch in den späteren Abenteuern noch treffen kann. Ob man anschließend **Shinxir vult!** oder **Unter die Haut** folgen lässt, ist nicht wichtig, denn beide Abenteuer bieten grob ähnliche Herausforderungen und vor allem auch Kontakt zu wichtigen Personen der Daraneler Politik – je nachdem welches der Abenteuer sie zuerst spielen, ist also das Folgeabenteuer teils leichter oder schwerer, in jedem Fall aber bereichert.

Uli Lindner, Gammelby im Mai 2015

Abkürzungsverzeichnis

Folgende Abkürzungen für weitere Publikationen werden in den einzelnen Abenteuern benutzt:

WdS	Wege des Schwerts
WnM	Wege nach Myranor
MyGö	Myranische Götter

Die Stadt Daranel und das Umland

Die Stadt Daranel ist eine planmäßige Gründung der frühen Thearchin Myr-Aremnis, die vor 13 Jahrhunderten das vorher bereits bestehende Sidor Daranelia zu einem Kriegshafen und Armeestützpunkt ausbauen ließ. Lokalpatriotische Daranelier behaupten, dass ihre Stadt über 4300 Jahre alt sei – doch die Wahrheit kennt heute niemand mehr.

Viereinhalb Meilen Wehrmauer umgeben die eigentliche Stadt, die sich auf einer Fläche von einer mal anderthalb Meilen ausdehnt. Zehn Nord-Süd-Straßen, *Via* genannt, und elf Ost-West-Straßen, als *Cursus* bezeichnet, teilen die Stadt in über hundert Blöcke, die *Insulae*. Die Häuser sind für gewöhnlich aus Ziegeln gebaut und gekalkt, mit weißen Mauern und roten Dächern. Die meisten Bürger und Untertanen wohnen in Hochhäusern und Mietskasernen mit bis zu sieben Stockwerken und 25 Schritt Höhe, die um düstere Innenhöfe liegen. Die Anwesen der Reichen sind maximal dreigeschossige Atriumhäuser, mitunter aus Marmor erbaut, mit Gärten und Teichen.

Theoretisch gelten viele Gesetze nur innerhalb der Stadtmauern, weil die wilden Siedlungen vor den drei Stadtteilen und die Unterstadt keine offiziellen Teile Daranels sind:

Die *Östliche Vorstadt* erstreckt sich entlang der Küstenstraße als eine eher ungeordnete Ansiedlung einfacher Untertanen – Freie und Freigelassene, die als Landarbeiter, Tagelöhner oder Fischer ihr Leben fristen. Die Küstenstraße in die Stadt Calacar wird heute nur noch selten benutzt.

Die *Westliche Vorstadt* entlang der Rusiarstraße wird von einem bunten Völkergemisch bewohnt, größtenteils aus dem Bürgertum stammende kleine Krämer und Handwerker. Im Süden der Vorstadt liegen viele Gerbereien, in denen Blutbüffelhäute für den Weitertransport behandelt werden; meist trägt der Ostwind den Geruch von der Stadt fort.

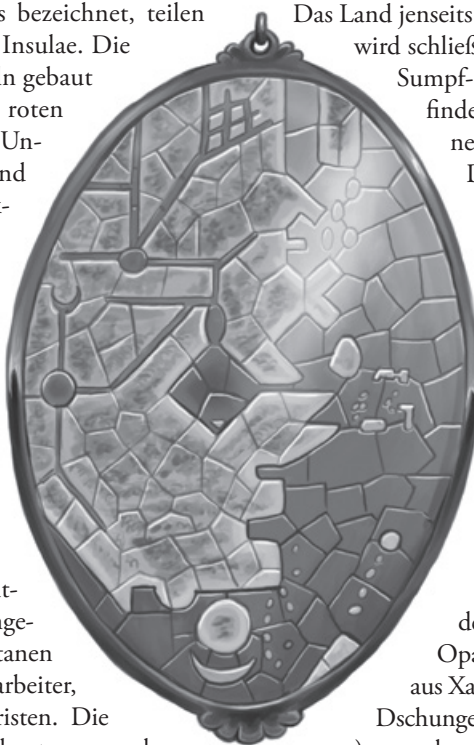
Westlich der Stadt erstreckt sich auch die daranelische *Nekropole*: Hier liegen die großen kuppelgekrönten Nekrodome der Optimaten und Honoraten, dahinter die weniger üppigen collegiumseigenen Großgrüfte der wohlhabenderen Bürger und ganz außen kleinere Urnengräber der Armen.

Jenseits der Nekropole stehen noch immer die Ruinen des niedergebrannten *Nerenith*: Bis vor etwa vierzig Jahren erhob sich an dieser Stelle das allein den Neristu vorbehaltene Wohnge-

biet, das jedoch von einer Feuersbrunst zerstört wurde und seitdem von den Vierarmigen gemieden wird.

Nördlich der Stadt ist das Land recht fruchtbar und steigt kontinuierlich an. Aus den hiesigen Hügeln führt ein *Aquädukt* in die Stadt, das die Akropole und von dort die Optimatenpaläste mit frischem Wasser versorgt. Einst wurde es als Teil der geplanten Hochstraße in die Horasmetropole Sidor Koroman erbaut, die jedoch niemals fertiggestellt wurde. Die ärmeren Daranelier beziehen ihr Wasser aus dem Fluss oder aus Zisternen.

Das Land jenseits des Rusiar ist sehr feucht und morastig und wird schließlich weit südlich der Stadt zu einem echten Sumpf- und Mangrovegebiet. In einer Senke befindet sich die verarmte *Unterstadt*; ihre Bewohner sind größtenteils Sklaven und Untertanen. Dieser Teil Daranels wird geprägt durch ein gutes halbes Dutzend Manufakturen und Großbetriebe, die oft unangenehm riechen oder viel Lärm verbreiten – von Gerbereien und Schlachtereien über Seifenküchen und Kristallschleifereien bis hin zu Sägewerken und Papiermühlen.



Wirtschaft

Als einziger großer Hafen an der Westküste des Meeres der Schwimmenden Inseln ist Daranel ein wichtiger Handelsknotenpunkt. Importiert und weiterbefördert werden Waren aus Koromanthia (wie Opale, Aquamarine, Saphire, Wein, Fischsalz), aus Xarxaron (vor allem Optrilith), aus dem Pardir-Dschungel (besonders Kräuter, Farbstoffe und Drogen), von den Chrattac (wie das verjüngende und lebensverlängernde Chratimant), von den Leonir (etwa ganze Blutbüffelhäuten) und aus dem Imperium (wie Olivenöl, Wein, Reis, Keramik, Waffen und Magotechnik, aber auch Bücher). Auf den Handel mit dem begehrten Meerschwein, der angeblich unweit der Stadt aus toten Loualil entsteht, hat in Daranel das Haus Rhidaman ein altes Monopol.

Dazu existiert ein riesiger Schwarzmarkt: Man kann in Daranel von den Abishai versklavte Matrosen freikaufen oder andere Piratenbeute erwerben, und selbst Militärgüter aus dem Imperium sind mitunter zu erwerben – sogar magotechnische Fahr- und Flugmaschinen.

Die Industrie Daranels besteht vor allem in Manufakturen zur Weiterverarbeitung von Bau- und Edelhölzern aus dem Dschungel, von Optrilith-Kristallen aus Xarxaron und Schlachtvieh aus der näheren und weiteren Umgebung.

Regierung, Recht und Gesetz

Daranel erklärte sich vor gut hundert Jahren zur Freistadt, nachdem einige Jahre zuvor die umgebende Region Koromanthia vom Imperium abgefallen war. Eine knappe Dekade danach wurde Perygothos ay Nesséria, der erste (und bis dahin einzige) Regent in einem kurzen, aber heftigen Machtkampf gestürzt und sein Haus der Stadt verwiesen. Seitdem wird Daranel von einer Gruppe rivalisierender Würdenträger regiert:

Die **Prätoren** sind wichtige Wahlbeamte. Jeder Prätor ist dem Kult eines Gottes zugeordnet und hat prinzipiell dreierlei Funktionen: Er beaufsichtigt den Tempel und die Priester des Gottes und leitet die wichtigsten Rituale; er führt die nach dem Gott benannte Garde, die passende Aspekte des Zusammenlebens beschützt; und er leitet das Gericht, das über Verstöße gegen die entsprechenden Gesetze urteilt.

Den Prätoeren arbeiten diverse Beamte zu. Optimatische Helfer werden als **Vizeprätor** oder **Subprätor** tituliert, ein Gehilfe im Honoratenrang ist ein **Magistral**, ein Amtshelfer mit Bürgerrecht ein **Submagistral**.

Die Fülle an imperialen und horasial-koromanthischen Gesetzen und lokalen Statuten wäre für sich genommen schon verwirrend, zumal niemals wirklich festgelegt wurde, welche der imperialen und horasialen Regeln mit der städtischen Unabhängigkeit außer Kraft gesetzt wurden und welche nicht. Dazu kommt noch die Existenz von neun Gerichtshöfen der Prätoeren, deren Zuständigkeiten sehr vage und oft widersprüchlich definiert sind. Die Auseinandersetzung über die korrekte Zuständigkeit hängt größtenteils von Präzedenzfällen der letzten Jahrhunderte ab, was den Legitimaten (Juristen) der Stadt erhebliche Bedeutung verleiht.

Einige Mächtige Daranels

Clasione ti Eupherban: Die *Chrysis-Prätorin* besitzt als Aufseherin über den See- und Lufthandel Daranels großen Einfluss, auch obliegt ihren Garden die Auskundschaftung und Abwehr drohender Seeräuberangriffe. Dass ihre Untergebenen routinemäßig Schutzgeld von nach Daranel reisenden Kaufleuten erpressen, ist ein offenes Geheimnis.

Douran Glychomenes to Kouramnion: Der Erzmagier ist der Legat (Botschafter) des Imperiums in Daranel. Als Koriphäe der Verwandlungs- und Heilungsmagie wurde er zum *Zatura-Prätor* berufen; zugleich erfordert sein Amt, dass er von Zeit zu Zeit auf Kosten des Imperiums Nahrungsmittel in die Stadt bringen und verteilen lässt.

Gordian ara Illacriion: Der Gyldara-Prätor ist ungewöhnlich stark an einer korrekten Amtsführung und am Wohl der ganzen Stadt interessiert. Seine Gardisten sind Feuerwehreute und seine Schreiber führen die Bürgerlisten und sind für Volkszählungen und damit für die Festsetzung der Kopfsteuern zuständig. Sein Kollegen belächeln oft sein Desinteresse an Machtpolitik.

Iolantha sai Illacriion: Der *Raia-Prätorin* steht die Aufsicht über Vergnügungstätten wie Tanzsäle, Spielhallen und Bordelle zu. Da sie die Bestechungs- und Schutzgelder jedoch fast ebenso schnell verspielt wie einnimmt und kaum zum Aufbau einer Machtbasis nutzt, respektieren ihre Amtsgeschwister sie nur wenig.

Leontokles Bruuraorhach: Der leonische Gladiator wurde nach hundert Siegen als absoluter Publikumsliebbling zum *Pro-*

prätor des Cor ernannt und ist für die Sicherung der Arena bei Kampfspielen verantwortlich. Vor allem muss ihm jeder Leonir, der als Besucher oder Söldner in die Stadt kommt, Gehorsam schwören und ihn als Richter anerkennen.

Myrmyrian tai Alantinos: Der *Brajan-Prätor* betont zu jeder Zeit seinen hohen Rang und zeigt sich als Gesellschaftslöwe mit geschliffenen Manieren und Hang zur Wichtigtuerei, üblen Gerüchten zufolge hat der Zyniker auch seine Hände bis zu den Ellenbogen in den Machenschaften der kriminellen Unterwelt Daranels.

Persephonia ya Onachos ist insbesondere an magischem Wissen interessiert und geht für ihre Ziele über Leichen. Ihre Würde als *Nereton-Prätorin* lässt ihr dazu genügend Zeit, denn letztlich ist sie eine oberste Friedhofswächterin. Das Gerücht, sie unterhalte irgendwo eine verborgene Untotenarmee, ist vor allem beim ungebildeten Volk zu hören.

Sandor ta Rhidaman: Der Geldverleiher gilt als der reichste und habgierigste Mann Koromanthias, denn er kontrolliert die hohen Einkünfte verheißende *Siminia-Prätor* und damit die Aufsicht über den Handel und das (legale) Handwerk. Abwechselnd bekleidet er dieses Amt selbst oder beauftragt einen Günstling damit. Er schwärmt für die Schönheit seiner Tochter Lucrecia.

Die Optimatenhäuser Daranels

Alantinos: Wie kein anderes Haus haben die Alantinos sich auf Beeinflussungsmagie und darauf konzentriert, Freunde zu gewinnen und andere auf charmante Weise zu manipulieren. Sie sind unendlich stilvoll, elegant und kultiviert und daher Schiedsrichter in Fragen raffinierten Geschmacks. Ihre Cammer ist der elitärste Geselligkeitsverein in Daranel und das, was einem Königshof am nächsten kommt.

Eupherban: Das magische und nichtmagische Kurierwesen ist das Monopol der Eupherban, die keineswegs darüber erhaben sind, „illegale“ Konkurrenz auszuspionieren und zu sabotieren. Ihre Cammer dient zugleich als Botenstation: Hier kann man Briefe in andere Städte absenden und nachfragen, ob Sendungen bereitliegen.

Illacriion: Dieses Haus ist ebenso bekannt für sein Interesse an künstlerischer Vervollkommenheit, Poesie, Illusionen und bewusstseinsverändernden Drogen wie für Fehlen von Machtgier. Seine Cammer ist vor allem ein Künstlerzirkel mit eigener Galerie; ein Ort, an dem bildende Künstler ihre Werke ausstellen können, während Poeten, Musiker und Tänzer ihre Kunstfertigkeit auf der kleinen Bühne unter Beweis stellen.

Onachos: Das Haus der Nekromanten und Historiker ist berüchtigt für sein Interesse an allem, was mit der Vergangenheit und dem Tod zu tun hat, angeblich kennen sie düstere Rituale zur Beschwörung und Befragung von Totengeistern. Sie sind zweifellos das geheimnisvollste der Hohen Häuser Daranels.

Rhidaman: Die Rhidaman sind Handelsexperten und Geldverleiher, ihre Magie befasst sich mit Beeinflussung, Illusion und Hellscherei. Ihre Cammer ist zugleich ein Bankhaus: Die Rhidaman bieten magische Schließfächer, vergeben Handelslizenzen und stellen Wertbriefe aus, die bei anderen Cammern eingelöst werden können. Für sie ist der Erwerb von Reichtum ein offensichtlicher Maßstab für weltliche Erfolge und sollte auch über politische Macht entscheiden.

Weitere Mächtigkeitsgruppen

Unterhalb der Optimatenschicht haben sich weitere Mächtigkeitsgruppen entwickelt, die keine besondere Protektion durch den Magieradel genießen, aber dennoch größeren Einfluss haben.

Die **Curia**: Die 48 *Curatoren* dieses städtischen Gremiums sind Vertreter der verschiedenen Collegien des Bürgertums. Sie haben das Recht, Grundsatzfragen zu debattieren und Verwaltungsvorschriften zu erlassen, Entscheidungen in konkreten Einzelfragen trifft aber immer der zuständige Prätor. Individuell sind die Curatoren zuständig für die Verwaltung bestimmter öffentlicher Einrichtungen. Oft pachten sie bestimmte Steuern oder Abgaben, schießen der Stadtkasse die kalkulierte Summe vor und dürfen sich selbst an den Zahlungspflichtigen schadlos halten.

Der **Cirkel der Purpurroten Krallen** ist eine überwiegend amaunische Gruppierung von Jägern, Schädlingsbekämpfern, Kopfgeldjägern, Meuchlern und Leibwächtern, die beliebig auf beiden Seiten des Gesetzes agieren. Sie sind recht eng dem Kult

des Pheronos assoziiert, der als Gott der Jagd und der kalten Disziplin und Geduld verehrt wird.

Der **Cirkel der Schwebenden Federn** umfasst vor allem amaunische Gaukler, Artisten, Akrobaten, Musikanten und Spaßmacher, aber auch Fassadenkletterer und Beutelschneider. Es bestehen traditionell gute Beziehungen zum Tempel der Raia.

Der **Cirkel der Goldenen Speere** ist ein Zusammenschluss von amaunischen Krämern und Hafenarbeitern, aber auch Schmugglern, Hehlern und Schwarzhändlern. Es bestehen gute Kontakte zu den gleichnamigen Gemeinschaften in Sidor Valantis und Balan Cantara, von denen der letzte als das Mutterhaus gilt.

Die **Nautiker**, eine Gruppe aus Abishai- und Risso-Söldnern unter Führung des Pristiden *Gro-Ul-Dag*, beansprucht die Herrschaft über die Arena Nautica und das Zentrum der Unterstadt mit dem Neuen Markt – eine sehr umstrittene Forderung, die öfters zu Blutvergießen führt.



Unter die Haut

von Lena und Matthias Kalupner

Stichworte zum Abenteuer: Mordserie gehäuteter Leichen, Detektivabenteuer, Jagd nach Artefakten

Ort: Daranel

Zeit: beliebig nach den Ereignissen der Kurzgeschichte *Herzlos* aus *Netz der Intrige*

Helden: Geeignet sind alle Charaktere, die sich in einem städtischen Setting zu bewegen verstehen und sich ihrer Haut zu wehren wissen.

Erfahrung: erfahren

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch

Einleitung

Vorgeschichte

Vor über 2000 Jahren, als man Daranel noch Sidor Daranelia nannte, wurde im Neristu-Ghetto das Mädchen *Ansarya* geboren, deren Mutter eine Nerista und deren Vater ein Nerolu war. Nerolui sind verlorene Seelen der Neristu, die als bösartige Wiedergänger auf die Welt zurückkehren und mit unbändigem Hass jene verfolgen, die vor Annereton nicht in Ungnade gefallen sind.

Als Ansarya zur Frau herangewachsen war, entdeckte sie eine magische Begabung, die wohl auf das Erbe ihres Vaters zurückging: Sie vermochte es, sich die Haut anderer Wesen überzustreifen und für einige Tage deren Leben zu führen. Mit einer schrecklichen Mordserie erschütterte sie in der Folge Sidor Daranelia und das Neristu-Ghetto. Niemand war vor der Hauträuberin sicher und zahllose Neristu-Seelen wurden für immer aus dem Zyklus der Wiedergeburt gerissen. Schließlich gelang es den Priestern Anneretons jedoch, die Mörderin zu fangen und vor Gericht zu stellen. Aus der Furcht und Gewissheit heraus, Ansarya würde als besonders mächtiger Nerolu von den Toten auferstehen, um ihre Verbrechen noch grausamer fortzusetzen, verurteilten sie sie zur Gefangenschaft im Ewigen Leben. In einem magischen Ritual entrissen sie ihr Herz dem Körper und schlossen es in ein Kristallgefäß ein, in dem es für immer weiter schlägt. Wegen der Grausamkeit ihrer Untaten verschärfte die Priester die Strafe: Da sie so vielen ihre Haut geraubt und damit deren unsterbliche Seele verdammt hatte, sollte sie selbst fortan hautlos sein. Wie ihren Opfern zogen sie Ansarya die Haut bei lebendigem Leib ab und schlossen sie ebenfalls in das Kristallgefäß ein. Danach wurde die Unsterbliche in einen steinernen Sarkophag in einer Grabkammer tief unter dem Dir-an-Sun gesperrt, in der man mächtige Bannzeichen anbrachte. Hinter jedem der Bannzeichen versteckten die Priester eine von neun Steintafeln, auf denen sie Ansaryas Verbrechen, ihre Strafe und wie man sie wieder aufheben könnte, schilderten.

Nach Jahrhunderten, in denen Ansarya und der Fluch des Ewigen Lebens in Vergessenheit gerieten, verfiel die Hautwandlerin in einen totenähnlichen Tiefschlaf, aus dem sie erst Ereignisse der jüngeren Zeit wieder erwecken sollten...

Ereignisse der letzten Nonen

In alten Aufzeichnungen aus der Frühzeit des zweiten Imperiums stieß die Nereton-Prätorin *Persephonia ya Onachos* auf Berichte über Ansarya und den Fluch des Ewigen Lebens. In ihrer Machtbesessenheit richtete sie fortan ihr ganzes Streben danach, die vergessene Grabkammer zu finden und Unsterblichkeit zu erlangen. Um nicht selbst mit der Unternehmung in Verbindung gebracht zu werden, beauftragte sie die Matrone des Circels der Purpurroten Krallen damit, Grabräuber anzuheuern, die Ansaryas Grabkammer in den Katakomben unter dem Dir-an-Sun aufspüren sollten. Als diese schließlich fündig wurden, zerstörten sie rücksichtslos und unwissend die Bannzeichen in der Kammer, um an die begehrten Steintafeln zu gelangen und setzten Ansarya damit frei.

Davon nichts ahnend unterzog sich die Prätorin dem Ritual und begann damit, die Mitwisser um ihren Nereton-Frevel und das Versteck ihres Kristallgefäßes zu beseitigen. Dadurch weckte sie jedoch die Aufmerksamkeit des Brajan-Prätors *Myrmyrian tai Alantinos*, dem es mit Hilfe einiger Agenten gelang, den Machenschaften Persephonias auf die Spur zu kommen und das Kristallgefäß mit ihrem Herzen an sich zu bringen. In den Nachwehen dieses Intrigenspiels merkte niemand, dass Ansarya ihrem steinernen Gefängnis nach über 2000 Jahren entkam.

Auf ihrem Weg aus den Katakomben stieß die Hautwandlerin auf den Grabräuber Barkus, der sich nach weiteren lohnenden Zielen im alten Neristu-Ghetto umsah. Sie ermordete ihn und nahm seine Gestalt an. Aus Barkus' Erinnerungen erfuhr Ansarya von den neun Steintafeln und vermutete richtig, dass ihr diese helfen könnten, ihr Herz und ihre Haut zurück zu erlangen. Während ihrer Suche hinterließ sie bald eine grausige Spur von gehäuteten Leichen, die schnell Aufmerksamkeit erregten.

Dem Meister zum Geleit

Unter die Haut ist ein Abenteuer, das Ihnen als Meister einiges abverlangt. Es ist als sehr freies Szenario konzipiert, wodurch sein Verlauf nur schwer vorherbestimmt werden kann. Einzig die zeitliche Abfolge der von Ansarya verübten Morde gibt einen groben Rahmen vor – der durch die Aktionen Ihrer Helden jedoch gehörig durcheinander geschüttelt werden kann.

Das Abenteuer baut auf *Herzlos*, einer Kurzgeschichte aus dem Band *Netz der Intrige*, auf. Sie müssen diese nicht gelesen haben – sämtliche relevante Informationen sowie eine kurze Zusammenfassung der Vorgeschichte finden sie an den entsprechenden Stellen im Abenteuer. Nichtsdestotrotz mag das Lesen des Bandes Ihnen einen besseren und lebendigeren Eindruck von Daranel und seinen Einwohnern verschaffen.

Zur Vorbereitung des Abenteuers empfehlen wir, es erst einmal gründlich zu lesen und sich mit der Geschichte und den NSCs vertraut zu machen. Die untenstehende Zeittafel enthält alle für das Abenteuer wichtigen Ereignisse noch einmal auf einen Blick. Danach gilt es, den Einstieg für Ihre Gruppe festzulegen. Je nachdem, wie und wann dieser vonstatten geht, ist ein gewisser Teil der Geschichte bereits abgelaufen. Zunächst sollten Sie sich also vor Augen führen, was für ein Zustand die Helden erwartet, wenn sie in die Handlung verwickelt werden, was für Informationen sie zu diesem Zeitpunkt gewinnen können und wie ihnen die einzelnen NSC gegenüberstehen. Was Sie bei *Unter die Haut* stets im Hinterkopf behalten müssen, ist, dass es weder einen festgelegten Ablauf, noch ein festgelegtes Ende gibt. Es ist also kein Problem, wenn Ereignisse auf Grund des Eingreifens der Helden später, früher oder auch gar nicht stattfinden.

Sowie sich die Helden auf die Jagd nach Ansarya und den Tafeln machen, müssen Sie als Spielleiter improvisieren. Dafür ist es vor allem wichtig, dass sie sich im Vorfeld gründlich mit den NSCs beschäftigt, ihren Charakter, ihre Motivation und ihre Fähigkeiten verinnerlicht haben. Danach sollte es Ihnen leichtfallen, spontan auf die Aktionen Ihrer Helden zu reagieren.

Besonders bedeutend für den Ablauf des Abenteuers ist natürlich Ansaryas Reaktion auf die Einmischung der Helden. Abhängig davon, wie auffällig sie agieren, wird sie früher oder später auf sie aufmerksam – spätestens wenn sie ihr eine Tafel vor der Nase wegschnappen, entwickelt sie ein gesteigertes Interesse an ihnen. Ansarya reagiert mit Bedacht auf die Bedrohung ihrer Pläne und lässt sich nicht zu überstürzten Reaktionen hinreißen. Zunächst beobachtet sie die Gruppe, um herauszufinden, mit wem sie es zu tun hat und wie dicht man ihr auf den Fersen ist. Außerdem versucht sie, die Helden in unauffälligeren Gestalten auszuhorchen: Was wissen sie über die Tafeln, die Morde, sie selbst oder gar ihr Herzgefäß? Welche ihrer geraubten Identitäten sind den Helden bekannt und für sie daher nicht mehr nutzbar?

Sobald Ansarya die Abenteurer als ernsthafte Gefahr wahrnimmt, wird sie zunächst versuchen, unauffälliger vorzugehen und ihre Aufmerksamkeit zu vermeiden. Das mag sogar so weit führen, dass sie auf den einen oder anderen Mord lieber verzichtet und auf Methoden wie Beschattung, Befragung und Einbruch zurückgreift. Sollte sie sich zu sehr in die Enge getrieben fühlen, könnte sie sich genötigt sehen, zu drastischen Maßnahmen zu greifen. Die Idee, einen Helden zu übernehmen, kommt ihr zwar, doch verwirft sie sie recht schnell. Erstens hält sie es für unwahrscheinlich, seine Kameraden täuschen zu können und zweitens ist es ihr zu riskant, jemanden anzugreifen, der sich womöglich zu wehren vermag. Eher übernimmt sie jemanden mit der entsprechenden Autorität in Regierungskreisen und versucht sich die Helden mittels der Garden vom Hals zu schaffen.

Ihr Hauptaugenmerk bleibt bei allem jedoch stets auf der Eringung ihrer Haut und ihres Herzens.

Zeittafel

Die folgende Zeitlinie soll Ihnen als Meister einen Überblick über die Ereignisse geben, wie sie eintreten, wenn sich die Helden nicht einmischen. Sie dient zur Orientierung, in welcher Reihenfolge Ansarya ihre Opfer aufsucht und wann sie sich in wessen Haut befindet. Alle angegebenen Zeitpunkte beziehen sich dabei auf Ansaryas Erwachen in den Katakomben unter dem Dir-an-Sun. Beachten Sie, dass sich die Angaben natürlich durch die Aktivitäten der Helden stark ändern können – und dass auch die Meisterpersonen entsprechend auf die Handlungen der Helden reagieren.

● **vor 2000 Jahren:** *Ansarya* wird geboren und beginnt ihre erste Mordreihe in Sidor Daranelia. Nach ihrer Festnahme wird sie zu ewigem Leben und Hautlosigkeit verurteilt und auf ewig in eine Grabkammer gebannt.

● **vor 2 Oktalen:** Die Nereton-Prätorin *Persephonia ya Onachos* entdeckt in den Archiven des Nereton-Tempels Berichte über den „Fluch des ewigen Lebens“ der Neristu. Durch weitere Nachforschungen wird sie auf Ansaryas Schicksal aufmerksam.

● **vor 1 Oktal:** Persephonia beauftragt *RaShi*, die Matrone des Circels der Purpurroten Krallen, Ansaryas Grabkammer unter dem Dir-an-Sun im verlassenen Neristu-Ghetto zu finden.

● **vor 3 Nonen:** Die Grabräuber *Barkus*, *Iocrastes* und *Theros* entdecken Ansaryas Kammer. Auf der Suche nach den Tafeln, auf denen der Fluch des ewigen Lebens niedergeschrieben ist, zerstören sie die bannenden Steinfriese an den Wänden. Sieben der Tafeln gelangen in Persephonias Besitz, zwei (Tafel I & IX) behalten die Grabräuber heimlich für sich.

● **vor 3 Nonen:** Persephonia übergibt die Steintafeln dem Neristu-Gelehrten *Fumar*, der die alt-neristale Bilderschrift zu übersetzen beginnt.

● **vor 2 Nonen:** Die Grabräuber veräußern eine der Steintafeln (I) und etliche weitere alt-neristische Grabbeigaben an den Hehler *Varuz*. Iocrastes versteckt die Zweite (IX) in seinem Haus.

● **vor 2 Nonen:** Fumar gelingt es, die Tafeln IV, V & VI, die das Ritual enthalten, zu entschlüsseln. Persephonia beauftragt den Magomechaniker *Parrachnu* mit der Erschaffung eines Kristallgefäßes und des Versteckes für ihr Herz.

● **vor 1 None:** Mit Hilfe eines Optimaten aus dem Haus Nessleria führt Persephonia das Ritual an sich durch.

● **vor 4 Tagen:** Persephonia beginnt damit, sämtliche Spuren ihrer persönlichen Verwicklung in die Ereignisse zu vernichten. Sie lässt den Optimaten der Nessleria das Gedächtnis von RaShi und Parrachnu löschen. Anschließend bringt sie den Optimaten um und hängt die Tat Parrachnu an. RaShi fällt durch den Gedächtnisverlust einem tödlichen Unfall zum Opfer.

● **vor 3 Tagen:** Persephonia versucht, Parrachnus Mordprozess in ihren Zuständigkeitsbereich zu ziehen, und weckt damit das Interesse von Brajan-Prätor Myrmyrian tai Alantinos.

● **vor 2 Tagen:** Im Auftrag Myrmyrians beginnt Legitimat *Brajonomos*, in der Sache zu ermitteln. Gemeinsam mit *MinKash*, der Tochter RaShis, kommt er Persephonias Umtrieben auf die Spur.

● **vor 1 Tag:** Persephonia begibt sich in die Grabkammer Ansaryas, um sie zum Einsturz zu bringen. Dazu kommt es nicht, denn sie wird von MinKash gestört. Um die Amauna und ihre Gefährten festzusetzen, erhebt Persephonia die Toten in der

Grabanlage – und weckt Ansarya unbemerkt aus ihrem Tiefschlaf.

● **Tag 0:** Ansarya befreit sich aus ihrem Sarkophag und findet den Weg aus den Katakomben. In den Ruinen des Neristu-Ghettos stößt sie auf den Grabräuber Barkus. Sie tötet ihn und schlüpft in seine Haut. Durch seine Erinnerungen erfährt sie von den Steintafeln.

● **Tag 1:** Myrmyrian gelingt es, Persephonias Herz an sich zu bringen. Das veranlasst die Nereton-Prätorin, nach einer Möglichkeit zu suchen, das Ritual umzukehren.

● **Tag 1:** Die Annereton-Priesterschaft erfährt durch die Nerista *Sutaba*, eine Gefährtin MinKashs, von der aufgebrochenen Grabkammer und dem Sarkophag und beschließt, der Sache nachzugehen.

● **Tag 2:** Fumar findet heraus, dass es neun, statt sieben Tafeln geben muss und je drei davon eine Einheit ergeben. Er schlussfolgert richtig, dass die Tafeln I-III Ansaryas Geschichte enthalten und die Tafeln VII-IX das Ritual zu Umkehrung des „Fluches des ewigen Lebens“. Er unterrichtet Persephonia von seinen Erkenntnissen.

● **Tag 3-9:** Ansarya benutzt Barkus' Haut, so lange es geht. Danach verbringt sie noch einige Zeit in der Gestalt von drei Unbeteiligten, um Daranel zu erkunden und sich mit der neuen Zeit und der Gesellschaft vertraut zu machen.

● **Tag 3-5:** Ansarya ermordet den Rattenfänger Goruk und erforscht die Kanalisation.

● **Tag 6:** Der Gladiator Yolon fällt Ansarya zum Opfer. Da sie mit Yolons Bekanntheit nicht zurecht kommt, legt sie die Haut schnell wieder ab.

● **Tag 7-9:** In Gestalt der Magistralin Onea serra Illacrión erkundet Ansarya die Stadt.

● **Tag 9:** Oneas Leichnam wird identifiziert.

● **Tag 10:** Ansarya hat genug über Daranel und seine Bewohner gelernt, um gezielt nach den Steintafeln suchen zu können. Sie überwältigt Iocrastes in dessen Hütte. Durch eine Schutztätowierung scheitert die Hautübernahme beinahe. Gequält von leichten Verbrennungen durch die Tätowierung sucht sie die Hilfe des Alchimisten *Fercos* und erhält ein Mittel, das ihre Beschwerden lindert.

● **Tag 11:** Fercos erkennt Ansaryas wahre Natur. Von wissenschaftlicher Neugier getrieben, bereitet er ihr eine Nährlösung für Häute zu. Ab jetzt kann sie die Häute nicht nur bis zu einem Monat tragen, sondern auch ab- und wieder anlegen.

● **Tag 12:** Ansarya tötet Theros und übernimmt seine Gestalt in der Hoffnung, aus seinen Erinnerungen Iocrastes' Versteck der Steintafel zu erfahren. Der Fund seiner – nicht identifizierten – Leiche sorgt für Hysterie in der Westvorstadt.

● **Tag 13:** In Theros' Gestalt versucht Ansarya MinKash vom Circel der Purpurroten Krallen auszuhorchen, scheitert jedoch. Sie beschließt, sich erst einmal der Tafel des Hehlers Varuz' zu bemächtigen.

● **Tag 14:** Am Abend räumt Ansarya den Leibwächter des Hehlers aus dem Weg. Die Wach-Gatorenschweine Varuz' verhindern ihr Eindringen während der Nacht.

● **Tag 15:** Nachdem Varuz am Morgen die Gatorenschweine weggesperrt hat, wird er von Ansarya umgebracht und seiner Haut beraubt. Seine Leiche entsorgt sie in der Kanalisation. An seine Tafel gelangt sie jedoch vorerst nicht, da diese von den Gatorenschweinen bewacht wird. Ansarya beauftragt Fercos, ihr ein Gift gegen die Chimären zu brauen.

● **Tag 15-17:** Ansarya trägt Varuz' Haut, verhält sich aber weitgehend unauffällig, da sie seine auffälligen Kunstzähne nicht imitieren kann.

● **Tag 16:** Am Vormittag wird Varuz' Leiche von Kanalarbeitern entdeckt. Am späten Abend ermordet Ansarya *Roruna* und ihren Amaun-Geliebten und entsorgt die Leichen im Alten Handelshafen.

● **Tag 17:** Gegen Mittag erhält Ansarya das Gift gegen die Gatorenschweine und kann damit Varuz' Tafel in ihren Besitz bringen.

● **Tag 17-19:** Ansarya schlüpft in Rorunas Haut und horcht MinKash aus. Nach drei Tagen erfährt sie endlich von Persephonias Verwicklung in die Ereignisse.

● **Tag 20-22:** Ansarya beschattet die Nereton-Prätorin und wird schließlich auf die Villa aufmerksam, die sie einen Tag lang beobachtet.

● **Tag 22:** In der Nacht ermordet Ansarya *Hasulf*, einen hjaldingschen Wächter der Villa und schlüpft in dessen Haut.

● **Tag 23:** In Hasulfs Gestalt kann Ansarya am späten Abend zu Fumar vordringen. Sie sticht den Gelehrten nieder und entkommt mit Persephonias sieben Tafeln.

● **Tag 24:** Ansarya studiert die neun Tafeln und erfährt, dass ihr Herzgefäß unter dem Annereton-Tempel versteckt ist. Da sie weder vom Cherub, noch von der Schlüsselfunktion der Tafeln weiß, scheitert der erste Versuch, an das Gefäß zu heranzukommen. Außerdem wird sie vom Cherub schwer verletzt.

● **Tag 26:** Ansarya übernimmt einen Offizier der Brajangarde und führt in seiner Gestalt einen Trupp Gardisten zur Herzkammer. Mit ihrer Hilfe bemächtigt sie sich ihres Herzgefäßes und taucht anschließend unter.

Die Anwerbung der Helden

Um eine Heldengruppe in die Ereignisse hineinzuziehen und sie zu motivieren, ermittelnd tätig zu werden, stehen Ihnen zahlreiche Möglichkeiten offen. Da wir nicht wissen, welcher Einstieg am besten zu Ihrer Gruppe passt, haben wir nachfolgend vier Auftraggeber-Szenarien zusammengestellt. Manche dieser Auftraggeber sind im Laufe des Abenteuers miteinander kombinierbar oder auch austauschbar. Gewiefte Helden könnten sich ihre Arbeit durchaus mehrfach entlohnen lassen.

Der Sammler

Dieser Einstieg eignet sich vor allem für Gruppen, die sich nicht in Daranel befinden. Sie können hier in einer beliebigen Stadt an der Küste des Meeres der Schwimmenden Inseln beginnen. Ein mit den Helden bekanntes Optimatenhaus oder ein anderer betuchter Gönner hat interessante Nachrichten aus Daranel erhalten. Dort soll ein Hehler namens *Varuz* (siehe S. 26) in den Besitz einiger uralter neristischer Artefakte gelangt sein. Darunter befindet sich auch eine geheimnisvolle Schrifttafel, die der Auftraggeber unbedingt in seinen Besitz bringen will. Die Helden werden mit einem gesiegelten Wechselschein für das Haus Rhidaman in Höhe von 500 Aureal ausgestattet. Der Wechsel ist sehr spezifisch: Das Geld kann nur zu einem Transaktionsabschluss mit Varuz eingelöst werden. Alles Geld aus der Summe, das sie nicht benötigen, gehört zu ihrer Entlohnung. Um sich als Gesandte des Auftraggebers ausweisen zu können, erhalten sie ein minderes Siegel als Legitimation. Darüber hinaus gibt es ein Handgeld von 50 Aureal in bar für Reise, Kost

und Logis. Als feste Entlohnung werden ihnen weiterhin 25 Aural pro Nase bei erfolgreicher Lieferung in Aussicht gestellt. Die Helden erreichen Daranel bei diesem Einstieg kurz vor dem Mord an Varuz und führen mit ihm ein Verkaufsgespräch. Er vereinbart mit ihnen für den nächsten Tag einen Termin beim Bankhaus Rhidaman, um dort den Vertragsabschluss unter Dach und Fach zu bringen. Ehe es dazu kommt, wird er von Ansarya umgebracht. Sie erscheint nicht zum abgesprochenen Termin und versucht, die Helden so lange es geht, abzuwiegeln. Die Häutermorde sind zu diesem Zeitpunkt bereits Stadtgespräch und sorgen für Hysterie in der Bevölkerung.

Alte Sünden

Auftraggeber sind in diesem Fall die Kaner'ra, die Annereton-Priester Daranels. Sie erfuhren von Ansaryas Grabkammer durch die Nerista *Sutaba*, eine Gefährtin *MinKashs*, die gemeinsam mit ihr die Katakomben erkundete, und entsandten sofort einige Priester, um die Kammer zu untersuchen. Entsetzt mussten sie feststellen, dass der Sarkophag geöffnet und die Gefangene entkommen war.

Sie beauftragen die Gruppe, sobald in der Stadt die erste gehäutete Leiche auftaucht (siehe S. 19).

Die Kaner'ra fühlen sich verantwortlich für Ansaryas Treiben. Immerhin waren es ihre Vorfahren, die sie mit dem Fluch des Ewigen Lebens belegten. Diese Form der Bestrafung wurde schon vor vielen Jahrhunderten von ihrem Kult geächtet. Inzwischen gilt es unter den Neristu als Frevel und Anmaßung, Anneretons Urteil über die Seele zu unterbinden.

Die Helden sollen Ansaryas Herz finden und vernichten. Das lassen sich die Neristu 50 Aural pro Held kosten.

Die Annereton-Priester sind ausgesprochen kooperativ und können den Helden folgende Hilfen zukommen lassen:

- **Informationen:** Die Kaner'ra kennen die Hintergründe um den Fluch des Ewigen Lebens. Außerdem haben sie aus alten Aufzeichnungen vage Ansaryas Geschichte rekonstruiert. Über ihre Fähigkeiten können sie allerdings keine Aussagen machen. Außerdem können sie sämtliche alt-neristalen Inschriften übersetzen, auf die die Helden stoßen.

Durch Sutaba wissen die Priester auch über Persephonias Rolle Bescheid. Da ihnen das anfänglich jedoch nicht relevant vorkommt und Sutaba um Verschwiegenheit gebeten hat, behalten sie diese Informationen vorerst für sich. Sobald klar wird, dass Persephonia vermutlich einen Teil der Schlüssel zu Ansaryas Herzkammer hat, bemerken sie ihren Irrtum und klären die Helden auf.

- **Geld und Waren:** Für das Erfüllen des Auftrages stellen sie bis zu 200 Aural in Geld oder materiellen Dingen zur Verfügung.

- **Unterstützung:** Die Helden können auf die Hilfe von vier erfahrenen Neristu-Kämpfern zurückgreifen.

Der Angehörige

Ein etwas späterer Einstieg mit weniger klarer Informationslage erfolgt durch den Auftrag von Gyldara-Prätor *Gordian ara Illacrión*. Dieser ist in Trauer um seine Vertraute, die Magistralin *Onea serra Illacrión* (siehe S. 22). Er fürchtet, die offiziellen Stellen würden nicht die nötige Sorgfalt walten lassen, um den oder die Täterin zu ergreifen, daher wendet er sich an unabhängige Ermittler. Die Helden sollen den Mord aufklären und den Täter dingfest machen. Als seine persönlichen Beauftrag-

ten erhalten sie ein Siegel als Legitimation, das zumindest die Gyldara-Garde zur Kooperation anhält. Als Entlohnung bietet er 50 Aural pro Person. Gordian empfiehlt, neben der Untersuchung der bisherigen Leichen und Tatorte, Kontakt mit den Annereton-Priestern aufzunehmen, die ein auffälliges Interesse an den Morden zeigten.

Dieser Auftrag kann frühestens zwei Tage nach dem Auffinden von Oneas Leiche vergeben werden, da die Tote erst dann identifiziert wird.

Herzensleid

Den frühestmöglichen, aber beliebig verschiebbaren, Einstieg in die Handlung bietet die Nereton-Prätorin *Persephonia ya Onachos* (siehe S. 30). Nachdem Myrmyrian ihr Herz an sich gebracht hat, richtet sie ihr ganzes Streben danach, sich aus seinem Klammergriff zu befreien.

Ihre beste Chance sieht sie in den fehlenden zwei Steintafeln, auf denen sich laut ihres Gelehrten *Fumar* Angaben zur Aufhebung des Fluches befinden. Um nicht Myrmyrians Argwohn zu wecken, setzt sie nicht ihre eigenen Leute für die Suche ein, sondern beauftragt die Helden und bietet ihnen 25 Aural pro Kopf und Tafel. Sollten die Helden Tafeln kaufen müssen, erstattet sie den Preis.

An Informationen gibt Persephonia zunächst nur das Nötigste heraus und versucht, ihre eigene Rolle zu verbergen: Sie hat von einer Grabung im Nerenith gehört, bei der alt-neristale Steintafeln gefunden wurden. Die Helden sollen die Grabungsstelle untersuchen und nachschauen, ob sich dort noch weitere befinden, und die Ausgräber finden. Angeblich sollen es Grabräuber aus der Westvorstadt gewesen sein. Je nachdem, was die Helden wann herausfinden, sieht sich Persephonia früher oder später vermutlich dazu genötigt, sie in die Hintergründe einzuweißen. Sobald feststeht, dass Ansarya ebenfalls hinter den Steintafeln her ist, erweitert Persephonia den Auftrag: Die Helden sollen die Häuterin ausschalten und erhalten dafür 50 Aural pro Person zusätzlich.

Die Helden können diesen Auftrag erhalten, sobald Fumar Persephonia darüber unterrichtet, dass es zwei weitere Steintafeln geben muss.



Ansarya

Im folgenden Abschnitt finden Sie zunächst alle Informationen zu Ansarya, zum Fluch sowie zu ihrer Grabkammer, so dass Sie alle wichtigen Hintergrundinformationen auf einen Blick haben.

Vor über 2000 Jahren wurde Ansarya als Tochter einer Neristu und eines Nerolu, eines bösen Geistes, im Ghetto von Sidor Daranelia geboren. Von Anfang an fehlte ihr jede gefühlsmäßige Regung: Weder lachte noch weinte sie.

Dafür zeigte Ansarya schon früh Interesse für das Handwerk ihrer Mutter, das Balgstopfen, und erlernte es begierig. In kürzester Zeit entwickelte sie eine Perfektion im Abziehen und Präparieren von Häuten, die das Können ihrer Mutter bei weitem übertraf.

Dann erkannte Ansarya, dass sie in die Häute anderer schlüpfen konnte, und es begann das Morden.

Die Hautwandlerin

Ansarya besitzt die Fähigkeit des Hautwandels. Dabei handelt es sich um eine rituelle magische Begabung, bei der sie einem Opfer bei lebendigem Leib die Haut abziehen und sich dann selbst überstreifen muss. Danach verfügt sie über die äußere Gestalt sowie die Erinnerungen und Fähigkeiten ihres Opfers. Die Verwandlung ist jedoch nicht permanent: Die gestohlene Haut beginnt zu vertrocknen und zu zerfallen – was einem besonders starken Fall von Schuppenflechte ähnelt. Während dieser Zeit blättern immer wieder pergamentartige Hautfetzen von ihr ab. Nach etwa drei Tagen ist die Haut verbraucht und Ansaryas wahre Gestalt bricht durch die Reste.

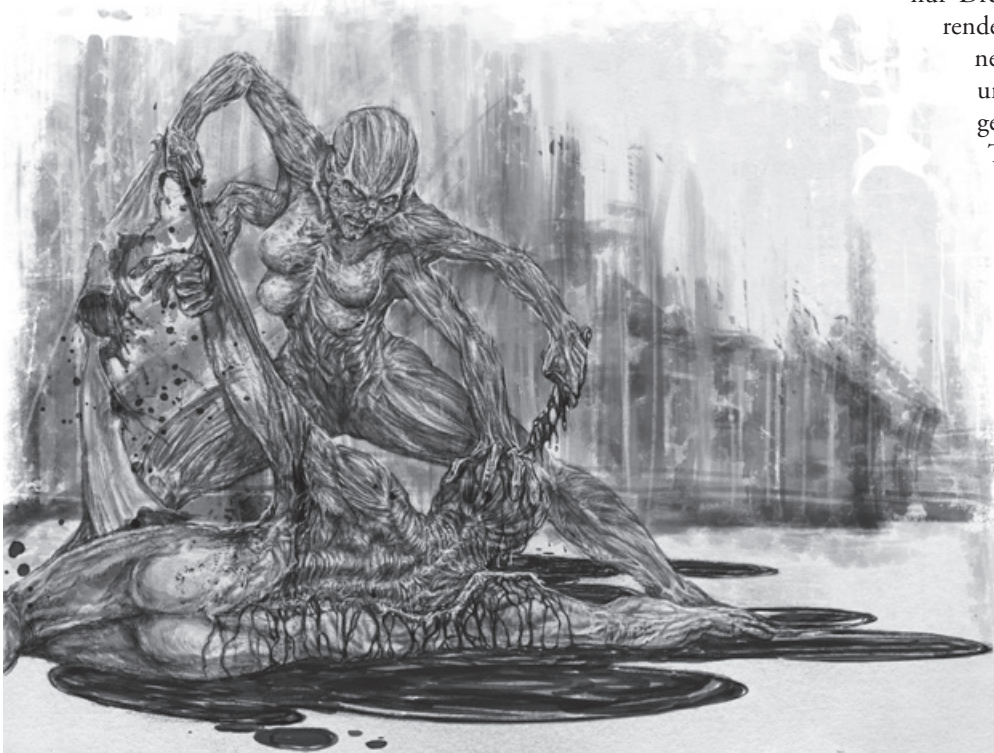
Zusätzlich hat die Hautwandlerin das Problem, dass sie Erinnerungen erst ‚nachschiessen‘ muss. Wo ihr Opfer einen Bekannten auf der Straße ohne nachzudenken erkennen würde, muss Ansarya sich erst einen Moment auf ihn konzentrieren und ihn ‚abrufen‘. Außerdem werden ihr ganze Teile des Lebens ihrer Opfer erst dann bewusst, wenn sie sich konkret mit ihnen beschäftigt. Ähnlich verhält es sich mit Fähigkeiten, die ihr Opfer besaß. Die Verzögerung nimmt ab, je länger Ansarya sich mit bestimmten Erinnerungen oder Fähigkeiten beschäftigt. Besonders häufig abgerufene Kenntnisse behält sie nach dem Abstreifen der Haut – allerdings nie so gut oder umfassend wie der ursprüngliche Besitzer. Die Hautwandlerin kann eine geraubte Haut jederzeit abstreifen, allerdings wird diese – zumindest anfänglich – dabei zerstört. Im Verlauf des Abenteuers gelingt es Ansarya mit Hilfe des Alchimisten Fercos (siehe S. 23) jedoch, die Häute haltbarer zu machen: Dank eines abgewandelten Balsamierungsöls bleiben sie länger geschmeidig und zerfallen langsamer. Dadurch kann Ansarya sie bis zu einem Monat tragen. Zudem ist es ihr möglich, die Häute während dieser Zeit mehrmals ab- und wieder anzulegen.

Eingelegt in das gleiche Balsamierungsöl kann Ansarya die geraubten Häute in großen Gefäßen längere Zeit aufbewahren, bevor sie sie benutzt.

Charakter

Ansaryas Abstammung von einem Nerolu verdammt sie zu fast völliger Emotionslosigkeit. Diese ist auch der Grund, dass die jahrtausendelange Gefangenschaft sie nicht in den Wahnsinn getrieben hat. Ihr Handeln wird vornehmlich von kalter Logik bestimmt und nicht durch Gefühle ‚gestört‘. Das und ihre überdurchschnittliche Intelligenz machen sie zu einer gefährlichen Gegnerin. In ihrer eigenen Gestalt empfindet Ansarya nur Dreierlei: einen beständigen, bohrenden Hass auf alle Lebenden, brennende Verachtung für Annereton und seine Anhänger und eine ausgeprägte Lust beim Quälen und Töten ihrer Opfer. Das ändert sich, sobald sie in eine fremde Haut schlüpft. Dann erfasst sie das gesamte Spektrum an Gefühlen, zu denen das Opfer in der Lage war.

Vor allem bei den ersten Übernahmen führt das zu beinahe überwältigenden Rauschzuständen und zeitweiligem Kontrollverlust, weil Ansarya mit stärkeren Emotionen schwerlich umzugehen weiß. Bald entsteht daraus geradezu eine Sucht, ein Verlangen nach dem Töten an sich und nach dem Erleben immer neuer Gefühlsregungen.



Äußeres

Ansarya ist eine durchschnittlich große Nerista. Sie ist gut durchtrainiert und muskulös. Ihr fehlt allerdings die Haut samt Haaren. Gerinnendes Blut läuft beständig zäh von ihr herab, die Füße hinterlassen in ihrer natürlichen Gestalt schmierige Blutabdrücke. Ansaryas Anblick wirkt bei der ersten Begegnung wie *Schreckgestalt I*, ihre ungemein lebendigen grünen Augen sind besonders verstörend.

Ansarya und der Fluch des Ewigen Lebens

Im Wiedergeburtsglauben der Neristu beschädigt Ansarya mit dem Rauben der Haut die Seele ihrer Opfer. Indem sie verhindert, dass der Körper als Ganzes bestattet werden kann, verhindert sie die Wiedergeburt und verdammt die Opfer zur Existenz als Nerolui, hasserfüllten Wiedergängern, die sich an den Lebenden dafür rächen, vom Zyklus der Wiedergeburt ausgeschlossen worden zu sein.

Die Angst, Annereton würde eine derartig befleckte Seele wie Ansaryas abweisen und sie ebenfalls zum Dasein als Nerolu verurteilen, veranlasste die Hohen Priester des Annereton, den Fluch des Ewigen Lebens über sie zu verhängen. Er soll verhüten, dass sie als besonders mächtiger Nerolu in die Welt zurückkehrt.

In einem magischen Ritual entnahmen sie Ansaryas Herz und banden es in ein Kristallgefäß. Solange Gefäß und Herz existieren, kann Ansarya nicht sterben. Als Strafe für ihre Verbrechen wurde der Hautwandlerin außerdem die Haut genommen und ebenfalls an das Kristallgefäß gebunden. Schließlich sperrten sie die unsterbliche Hautlose in einen gewaltigen Sarkophag unter dem Dir-an-Sun. Gebunden durch Bannzeichen an den Wänden ihrer Grabkammer sollte sie hier bis ans Ende der Welt gefangen sein.

Dank Ansaryas Abstammung von einem Nerolu wirkt der „Fluch“ bei ihr noch stärker als bei anderen. Spieltechnisch hat er folgende Auswirkungen auf ihren Körper:

- Ansarya ist unsterblich, aber nicht unverletzbar und auch nicht schmerzunempfindlich.
- Verletzungen wie Stiche und Schnitte verheilen innerhalb einer Stunde, selbst wenn sie tödlich wären.
- Abgetrennte Gliedmaßen wachsen innerhalb einer Spielrunde wieder an.
- Zerstörte Gliedmaßen beginnen nach etwa einer Stunde nachzuwachsen und regenerieren sich innerhalb eines halben Tages.
- Wird Ansaryas Körper komplett zerstört (verbrannt, in Säure aufgelöst etc.) materialisiert er innerhalb eines Tages im Sarkophag der Grabkammer neu.
- Der Sarkophag ist für diesen Prozess nicht wichtig. Er steht nur am Ort von Ansaryas Bindung. Wird er entfernt, materialisiert ihr Körper in der Luft schwebend.
- Gestohlene Häute überstehen diese Belastungen nicht unbedingt: Verliert Ansarya die Hälfte ihrer Lebenspunkte, wird die gerade getragene Haut zerstört und fällt von ihr ab.

In ihrer eigenen Gestalt trägt Ansarya keinerlei Kleidung, da diese schnell mit Blut durchtränkt wäre und an ihr festkleben würde.

MU 15	KL 12	IN 14	CH 5
FF 16	GE 14	KO 11	KK 10
INI 12+W6	LeP 31	AuP 38	
AsP 17	MR 5	RS 0	GS 9 WS 6

Drepani:

AT 17	PA 16	TP 1W6+3	DK HN
--------------	--------------	-----------------	--------------

Vorteile: Schreckgestalt I*, Viertelzauberer, Meisterhandwerk (Balgstopfer), Magische Begabung Stille**, Magische Begabung Lähmen***

Besondere Kampfgregeln: Vierhändiger Kampf (Malus für unteres Armpaar jeweils +2; je 2 Attacken und Paraden pro KR)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 11), Gezielter Stich, Todesstoß, Finte, Meisterparade

* Bei der ersten Begegnung MU-Probe +2, bei Misslingen W6 Punkte Malus auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (abgeleitete Werte werden nicht neu berechnet).

** ZFW 15 (KL/IN/FF) + MR des Opfers: Für 1 AsP je SR kann ein Opfer keinerlei Geräusche mehr von sich geben. Außerdem kann Ansarya in einer Zone von einem Gradus Radius jedes Geräusch verstummen lassen.

*** ZFW 17 (IN/GE/KK +MR), für 8 AsP je SR kann Ansarya ein Opfer lähmen (GE, FF, KK je -12).

Beachten Sie, dass Ansarya in Menschen- oder Amauningestalt (etc.) nur über ein Armpaar verfügt und nur beidhändigen Kampf einsetzen kann.

Motivation

Ansarya will das Kristallgefäß mit ihrem Herzen und ihrer Haut an sich bringen. Aus den Erinnerungen der Grabräuber erfährt sie recht früh, dass auf den Steintafeln Hinweise zum Aufenthaltsort ihres Kristallgefäßes sind (siehe S. 16). Daher trachtet sie danach, alle neun zu finden, und folgt relativ zielstrebig der Spur der Grabräuber, die sie schließlich zu Persephonia führt.

Ansaryas Versteck

Die Hautwandlerin richtet sich schon früh ein Versteck in den Ruinen des Neristu-Ghettos ein. Es befindet sich im Keller eines niedergebrannten Hauses der Gerberstraße, unweit der Südmauer des Ghettos gegenüber der Nekropole. Etwa an dieser Stelle stand einst ihr Geburtshaus.

Der Keller wurde vom Brand kaum in Mitleidenschaft gezogen. Er besitzt eine alte Lieferrampe, über die auch schwere, sperrige Gegenstände hinabgelassen werden können.

Ansarya hat sich im Eingangskellerraum eingerichtet und benötigt nur wenig Platz für eine einfache Schlafstatt, einen Tisch, einen Stuhl und eine Truhe. Beutestücke von ihren Opfern liegen achtlos verstreut herum. Besitzt Ansarya Steintafeln, sind diese unter den Decken ihrer Schlafstatt versteckt. Auf dem Boden sind vertrocknete blutige Fußabdrücke zu sehen.

Im angrenzenden großen Keller befindet sich dagegen ein wahres Gruselkabinett (sobald sie von Fercos die entsprechenden Mittel erhalten hat). Große Bottiche verströmen einen stechen-

den Geruch von Harzen, Ölen und Essenzen wie man ihn sonst nur in der Werkstatt eines Balsamierers findet. In ihnen liegen Häute von Ansaryas Opfern. Alt-neristale Bildzeichen auf den Bottichen geben Auskunft über die Haut im Inneren, alt-imperiale Glyphen nennen den Namen des Opfers. In einem Käfig hält Ansarya den Lamucken *Knilch* gefangen, dem sie regelmäßig lebende Tiere vorwirft, um zu beobachten, wie er diese fein säuberlich häutet.

Ansaryas Versteck kann auf einem der folgenden Wege aufgespürt werden:

- Mühsames und zeitaufwändiges Fährtensuchen im Ghetto lässt die Helden früher oder später auf Ansaryas Spuren – vor allem vereinzelte blutige Fußspuren ihrer natürlichen Gestalt – stoßen, denen sie zum Keller folgen können (*Fährten suchen* +8; 25 TaP* bei einem Helden ansammeln).
- Ansarya kann zu ihrem Versteck verfolgt werden, wenn sie längere Zeit beschattet wird (jeweils 3 Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* +6).
- Der Alchemist Fercos kann den Weg beschreiben oder die Helden führen.

Die Ausgrabung im Neristu-Ghetto

Um zur Ausgrabungsstätte zu gelangen, muss man etwas mehr als eine halbe Stunde durch die Ruinen des niedergebrannten Neristu-Ghettos marschieren. Der Weg führt durch leere und verwinkelte Gassen, die selbst bei Tageslicht einen unheimlichen Eindruck hinterlassen. Über dem gesamten Viertel liegt unnatürliche Ruhe. Nur selten sind Zeichen von Leben zu entdecken – meist in Form von halb vertrockneten Gräsern und ausgedehntem Schimmelbefall. Tiere scheinen das Viertel gänzlich zu meiden. Immer wieder müssen die Helden über Schutberge klettern, eingestürzte Mauern umgehen oder einen Weg um abgesackte, freiliegende Keller suchen. In der Luft hängt noch immer stechender Brandgeruch.

Der Dir-an-Sun, der ‚Pfeiler der Götter‘, ist ein gewaltiger Pyramidenstumpf, der sich in der Mitte des Viertels erhebt. Auf seiner platten Spitze stehen sich in Nord-Süd-Ausrichtung die Ruinen der Tempel von Annereton und Ansumya gegenüber. Steinernen Treppen führen jeweils von Osten und Westen hinauf. Das gesamte Viertel wurde so um den Dir-an-Sun herumgebaut, dass der gewaltige Sakralbau erst zu sehen ist, wenn man ihn schon fast erreicht hat.

Die Grabungsstätte befindet sich nordöstlich des Dir-an-Sun und ist durch den aufgeschütteten Hügel aus Erdreich und Trümmern gut zu erkennen. Neben dem Hügel ragt das obere Ende einer wackeligen Konstruktion zusammengebundener Leitern aus einer fünf Grad tiefen Grube heraus. Nahe der Grabungsstelle diente ein altes Brunnenhaus als zeitweilige Unterkunft: Einige Decken, eine alte Feuerstelle, Essensreste und ein paar leere Weinamphoren weisen darauf hin.

Die Katakomben

Am Boden der Grube befindet sich ein Mauerdurchbruch in die Katakomben unter dem Dir-an-Sun. Von hier führen die Spuren der Grabung auf relativ geradem Weg immer tiefer unter den Pyramidenstumpf. Links und rechts des Ganges liegen Kammern und Nischen, in denen mumifizierte Neristu für die

Ewigkeit aufgebahrt wurden. An etlichen Stätten ist zu erkennen, dass sie geplündert wurden: Staubbringe lassen das Fehlen von Grabbeigaben errahnen und Mumien wurden beschädigt, als man ihnen Schmuckstücke entriss. Einige der uralten Leichen liegen mit zerrissenen Bandagen und in merkwürdigen Positionen in den Gängen. An Kreuzungen und Abzweigen weisen schwach grünlich leuchtende Pfeile den Weg zurück zum Ausgang. Einige Mauerdurchbrüche der Grabräuber führen in einen wesentlich älteren und offenbar absichtlich versiegelten Teil der Katakomben.

In der gesamten Anlage herrscht eine bedrückende Atmosphäre: Beständig ist ein leises Säuseln zu hören, obwohl keinerlei Luftzug zu spüren ist. Lichtquellen erhellen die Gänge nur unzureichend, über allem liegt eine unnatürliche, nicht-magische Düsternis, die selbst für Nachtsichtige nur schwer zu durchdringen ist.

Ansaryas Grabkammer

Ein letzter Mauerdurchbruch führt an der nördlichen Stirnseite in ein etwa fünfzehn mal fünf Grad durchmessendes Tonnengewölbe: Ansaryas Grabkammer. Das Gewölbe ist etwas mehr als sechs Grad hoch mit einer umlaufenden Galerie in etwa drei Grad Höhe. An vielen Stellen wurden Löcher in Wände und Boden gehackt.

In der Mitte der Grabkammer steht auf einem kleinen Sockel ein gewaltiger Sarkophag aus schwarzem Basaltgestein. Sein Deckel wurde gerade so weit zur Seite geschoben, dass man sich hinein- oder herauszwängen kann. Der Sarkophag ist bis auf eine Menge alter Blutspuren leer. An der Innenseite des Deckels sind Kratzspuren zu erkennen.

In jeweils zwei Nischen an den Stirnseiten der Kammer befanden sich einst Mumien von Annereton-Priestern, die ewige Wacht über Ansarya halten sollten. Zwei von ihnen liegen in der Nähe des Eingangs der Grabkammer, zwei weitere befinden sich unter den beschädigten Mumien auf dem Weg zur Grabkammer.

Schriftzeichen an den Wänden

Sämtliche Wände sind bis zum Rand der Gewölbedecke in vier Grad Höhe mit alt-neristaler Bilderschrift verziert. Auffällig ist das immer wiederkehrende Zeichen einer abwehrenden Handfläche. Kenner der *Alt-neristalen Bilderschrift* (TaW 10) können in etwa einer halben Stunde herausfinden, dass es sich um Gebete und Anrufungen Anneretons handelt, die um den Bann der ewig Verfluchten bitten. Magische Untersuchungen enthüllen Bannkreise zwischen den Schriftzeichen, die eine Nerista namens Ansarya in dem Sarkophag festhalten sollten.

An mehr als einem Dutzend Stellen wurden die Wände achtlos aufgehackt. Hinter neun davon sind rechteckige Hohlräume: Hier waren die Steintafeln an den Knotenpunkten der Bannkreise verborgen. Durch das Abschlagen der Schriftzeichen wurden die Zaubersymbole zerstört, die den Sarkophag verschlossen hielten. Eine genauere Betrachtung ergibt, dass das Zerschlagen der Bannzeichen nicht notwendig gewesen wäre, um an den Inhalt der Hohlräume zu kommen: Ein versteckter Mechanismus ließ die Abdeckung aufspringen.

Kleine Nischen und Gesimse enthalten noch Reste von Neristu-Figurinen, wurden aber größtenteils von den Grabräubern geplündert.

Deckenbilder

Die Gewölbedecke ist mit Fresken versehen, die in gewaltigen Bildern die Verfluchung Ansaryas wiedergeben. Sie zeigen Folgendes:

- Das beherrschende Bild befindet sich direkt über dem Sarkophag und zeigt vier Annereton-Priester, die einen schreienden Neristu festhalten. Ein Fünfter schneidet ihm das Herz heraus. Nur bei genauerem Hinsehen (*Sinnenschärfe*-Probe +2) sind Brüste zu erkennen.
- Die Nerista wird von den Priestern gehäutet.
- Herz und Haut werden in ein Gefäß gegeben, das von einer Aura umgeben ist.
- Die Priester verschließen einen großen Sarkophag, in dessen Innerem die gehäutete Nerista mit Klauen am Deckel kratzt.
- Eine Darstellung zeigt Annereton, der als übergroßer Neristu schwebend über das Gefäß mit Herz und Haut wacht. Um das Gefäß ist eine trapezförmige Linie gemeißelt. Das stilisierte Herz glüht rot. Bei dem Bild handelt es sich um einen Hinweis, wie die Herzkammer zu finden ist: Sie befindet sich im Pyramidenstumpf (das Trapez) unter dem Annereton-Tempel. Rot glühende Herzsymbole weisen den Weg zu ihr.

Die Herzkammer

Die Herzkammer liegt im Pyramidenstumpf unter dem Annereton-Tempel. Der Zugang ist nicht schwierig zu finden. Als die Priester Ansarya in ihren Sarkophag sperrten, errichteten sie ein mit ihr verbundenes, blutmagisches Alarmsystem, das durch ihr Entkommen aktiviert wurde. Es sollte sicher stellen, dass eine Flucht nicht unbemerkt bliebe und das Herz außerdem im Notfall zerstört werden könnte. Dadurch begannen, ausgehend vom Zugang zum Pyramidenstumpf im Heiligtum des Annereton-Tempels, bis hin zum Eingang der Herzkammer, Markierungen in Form eines stilisierten Herzens rot zu glühen. Für Ansarya sind diese Zeichen aufgrund der blutmagischen Verbindung nicht sichtbar. Die Zeichen enden an einer soliden Felsplatte, die den weiteren Weg versperrt. Die Platte ist elementar-magisch verstärkt und nahezu unzerstörbar (StP 500, H 40, S 20). Macht sich jemand an der Felsplatte zu schaffen, erwachen vier Wächtermumien und greifen den Eindringling an, außerdem wird ein Cherub (s.u.) auf sie aufmerksam. Die Mumien verfolgen fliehende Gegner nicht.

Vier Neristu-Wächter-Mumien

Beschwörung: +8 **LO:** 12
INI 13+W6 **LeP** 45 **AuP** –
MR 15 **RS** 2 **GS** 5 **WS** – **GW** 13
Hände (unteres Armpaar):
AT 11 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** H
Drepani (oberes Armpaar):
AT 12 **PA** 10 **TP** 1W6+7 **DK** HN

Besondere Kampfregelein: 4 Akt./KR, Schreckgestalt I (+4)

- Abgetrennte Gliedmaßen führen ein Eigenleben und kämpfen weiter (**AT** 5, **PA** 2 **TP** 1W6+1).
- Neristu werden nicht angegriffen.

Besondere Eigenschaften: Eigener Wille, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken und Sonnenlicht, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten und Verwandlung, Regeneration I, Resistenz gegen profane Waffen und Stiche, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit durch Feuer

Rund um die Platte befinden sich neun Vertiefungen in Form der Steintafeln in der Wand. Erst wenn alle neun Tafeln eingesetzt werden, schiebt sich die Platte knirschend zur Seite und gibt den Blick auf eine kleine, kaum mehr als zwei Orthogradu messende Kammer frei. Hier steht auf einem kleinen Steinsockel ein etwa einen halben Gradu hohes Gefäß aus geschliffenem, milchig-rot leuchtendem Ophtholith. In seinem Inneren sind undeutlich Ansaryas Haut und ihr schlagendes Herz zu sehen.

Der Wächter der Herzkammer

Als Wächter über die Herzkammer banden die Annereton-Priester einen Cherub des Eises. Er erwacht wie die Mumien, sobald jemand ohne die Tafeln versucht, in die Herzkammer zu gelangen.

Als Warnung manifestiert er einen eisigen Hauch, der die Luftfeuchtigkeit in Eiskristallen zu Boden regnen lässt und bei allen Anwesenden 2 SP verursacht.

Lassen die Eindringlinge nun nicht von der Tür ab, erscheint der Cherub als gewaltiger, geflügelter Eiskrieger mit zwei frostigen Klingen direkt hinter ihnen. Er greift ohne weitere Vorwarnung an, und die Helden müssen eine *IN-Probe* +6 ablegen, um nicht von seiner ersten Attacke überrascht zu werden. Ziehen sie sich aus der Nähe der Kammer zurück, verfolgt er sie nicht.

Cherub des Eises

INI 12+1W6 **PA** 11 **LeP** 45
AsP 60 **RS** 6 **GS** 7 **MR** 15

Eisschwert:

AT 19 **TP** 3W6+4 **DK** HN

Manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Hinterhalt (6), Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: 3 Aktionen je KR, Immunität gegen Beherrschungs-, Verständigungs-, Verwandlungs- und Eiszauber, Immunität gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbarkeit durch Humus und Unhumus

Zauber: Essenzbeschwörung (Eis) 24

Instruktionen: Beseelung der Umwelt (Eis), Explosion, Fixierung, Kommunikation, Schadenszauber, Transformation, Verwandlung

Wird der Cherub besiegt, dauert es zwei volle Tage, bis er genügend Kraft gesammelt hat, um sich erneut zu manifestieren. Sollte es Ansarya gelingen, alle neun Tafeln an sich zu bringen und den Weg zu ihrer Herzkammer zu finden, steht sie hier erst einmal vor einem unüberwindbaren Problem: Der Cherub attackiert sie in jedem Falle, sobald er ihrer gewahr wird. Er lässt auch nicht von ihr ab, wenn sie flieht, sondern verfolgt sie noch bis an die Grenzen des Neristu-Ghettos.

Die neun Steintafeln

Die Tafeln aus Ansaryas Grabkammer bestehen aus schwarzem Basalt. Auf ihre Vorderseiten wurden winzige alt-neristale Bildschriftzeichen gemeißelt. Einst waren sie mit einer weißen, mondsilberhaltigen Farbe ausgemalt, davon zeugen jedoch nur noch einige glitzernde Farbreste.

Jede der rechteckigen Tafeln gehört einem Satz von drei an. Erst wenn man sie aneinander legt, ergeben sie einen über alle drei Tafeln hinweg lesbaren Text.



Der erste Teil erzählt die Geschichte Ansaryas, der zweite enthält den „Fluch des ewigen Lebens“, und der dritte verrät seine Aufhebung. Darüber hinaus sind alle neun Tafeln gemeinsam Wegweiser und Schlüssel zu Ansaryas Herzkammer unter dem Annereton-Tempel. Die Aufhebung des Rituals und der Hinweis auf das Versteck des Herzens sollten beide dazu dienen, Ansarya im Falle einer Flucht aufhalten und unschädlich machen zu können. Leider sorgt das auch dafür, dass die Hautwandlerin mit Hilfe aller neun Tafeln ebenfalls in der Lage ist, den Weg zur Herzkammer zu finden.

Tafelgruppe I – Ansaryas Geschichte

Um die Tafeln I-III lesen und verstehen zu können, ist ein TaW von 10 sowohl in *Alt-neristaler Bilderschrift* als auch in *Alt-Neristal* notwendig (siehe auch **Handouts**, Seite 34).

„Wir, die Khaner'ra und die Dur'an des Nerenith von Sidor Daranelia legen hiermit vor Annereton und Ansumya Zeugnis über die Nerolu Ansarya ab.

Im 374. Jahre des Nerenith betrug es sich, dass die Balgstopferin Surdara verfiel dem Wispern eines Nerolu. Doch nicht nach ihrer ewigen Seele trachtete das verdorbene Wesen, sondern nach der Frucht ihres Leibes. So kam es, dass sie beieinander gelegen und dem ein Kind entsprang, dessen Vater keinem des ewigen Volkes bekannt war. Das Mädchen erhielt den Namen Ansarya und wuchs heran, ohne dass ihm ein Fehl zu eigen schien. Als es an der Zeit war, erlernte Ansarya das Handwerk ihrer Mutter und bewies ein

besonderes Geschick im Nehmen des Balgs der Tiere, ohne diesem einen Schaden anzutun.

Doch das Übel des Nerolu schlummerte in ihr und erwachte, als Ansarya erblühte zur Frau. Finstere Magie und Gedanken, welche keine Gnade vor Annereton kannten, trieben sie fortan. So ward es ihr möglich, die Haut der Tiere ohne jedes Werkzeug nur mit Hilfe ihrer Nägel und Zähne zu nehmen und sich wundersamerweise selbst überzustreifen, um so Form und Wesen des Tieres zu übernehmen. Anfangs zufrieden mit dieser Fähigkeit, ist es das Wesen der Nerolui, niemals gesättigt zu sein, niemals genug zu haben. Schon bald gierte es sie, andere Erfahrungen zu sammeln, nicht die vom Tiere, sondern vom denkenden Wesen.

Lange Nonen und Oktale herrschte Wehklagen im Nerenith, und auch in der Stadt der Imperialen, als ein Mörder umging, welcher niemand anderes als die Ansarya war. Viele ihrer Opfer blieben namenlos, denn wie zuvor die Tiere, so beraubte sie ihre Opfer ihres Balges und schlüpfte selbst herinnen, um deren Gedanken, Erinnerungen und Gestalt zu erfahren. Dutzende Seelen des ewigen Volkes Anneretons zerstörte sie und verdamnte sie zur Unexistenz als Nerolui, ewig auf der Suche nach dem, was ihnen genommen ward.

Nun, da sie endlich gefangen ist, sei sie vor Annereton und Ansumya verurteilt, niemals wieder in den Zyklus der Wiedergeburt einzutreten. Ihr Leib sei seiner Haut beraubt, auf dass ihre schreckliche Gestalt jedem Warnung und Erkennungsmal zugleich seien. Sie sei bei ewigem Leben gebannt in einen steinernen Sarkophagus, bis der letzte Zyklus der Wiedergeburt vollendet!“

Tafelgruppe II – Der Fluch des ewigen Lebens

Für Persephonia ya Onachos war vor allem die zweite Tafelgruppe von unschätzbarem Wert. Sie enthält die magischen Rituale und die Information über die notwendigen Komponenten für die Erschaffung eines Kristallgefäßes und die Durchführung des Fluches des ewigen Lebens.

Um die Tafeln lesen und verstehen zu können, ist ein TaW von 14 in *Alt-neristaler Bilderschrift* und in *Alt-Neristal* notwendig. Zusätzlich benötigt man einen *Magiekunde*-TaW von 15 und einen beliebigen RkW von 13, um die magischen Anforderungen des Rituals zu verstehen (siehe auch **Handouts**, Seite 35).

„Die Weihe des Kristalls

Um das Leben der Verurteilten auf- und gefangen zu nehmen, erschufen die Dur'an eine Kruke vom zehnten Teile ihres Gewichts aus dem magischen Kristalle Opthrilith. Als Gegengewicht zur Verderbtheit ihres Wesens besteht das Gefäß aus der reinsten Form des Kristalls, wie er nur in den Minen der Provincia Xarxaron gefunden wird. Kunstfertig ritzte der erfahrene Gemmenschneider des Nerenith die Zeichen der Bindung, des Annereton und der Ansumya, des Ortes und der Person in die Wandungen vier mal vier Male. Das Innere des Deckels und der Wandungen der Kruke sind versehen mit den Flüchen, die treffen die Verfehmte, auf dass ihr Leben ewiglich gefangen sei. Gebunden ward die Kruke am Orte der Bestrafung, damit die Verurteilte, so es ihr gelingen sollte zu fliehen, in ihrem Kerker auferstehe und erneut gefesselt werden könnte. Die Kruke jedoch werde verwahrt an einem Heiligen Orte.“

Bindung des Kristallgefäßes

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (beliebig) 12, Zauberszeichen

Lernen: 300 AP, 0

Erschaffungsprobe: MU / KL / IN +9

Erschaffungskosten: 45 (3) AsP (Verzaubernder), 15 (2) LeP (Zielperson)

Wirkung: Das Gefäß muss aus reinem Optrilith bestehen und wenigstens ein Zehntel des Gewichts der Zielperson wiegen. Das Ritual bindet das Kristallgefäß an eine Person und die Person an den Ort, an dem das Ritual durchgeführt wird. Zugleich bereitet es das Kristallgefäß auf die Aufnahme der Lebenskraft der Zielperson vor.

Quellen: Humus / Zeit

„Der Fluch des ewigen Lebens

Im Namen des Annereton sei verflucht Ansarya, die Tochter der Surdara aus dem Nerenith von Sidor Daranelia. Niemals sei es ihr gestattet, zu ruhen in Anneretons Armen, niemals soll ihre Seele durch den Schoße Ansumyas wiedergeboren werden. Gerichtet sei sie für ihre Untaten zu ewiger Gefangenschaft in schwarzem Stein: lichtlos, ewig, unsterbend. Genommen sei ihr Herz mit vier mal vier Schnitten des mondsilbernen Drepan unter den Gesängen des Totenrichters. Gebannt sei ihr Leben in ihr Herze, welches versehen sei mit den Zeichen der Endlosigkeit und dem Sigul des Annereton und der Ansumya. Keine Erlösung soll sie erhalten, bis die Welt zerbricht und der Zyklus endet. Gebunden sei das Herz im Gefäß aus Kristall, unerreichbar für die Verfluchte. Ewig sei ihr Leben, verflucht sei ihre Seele!“

Bindung des Lebens

Dieses Ritual kann nicht von der Zielperson selbst durchgeführt werden. Der Durchführende muss zudem magiebegabt sein.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (beliebig) 16, Zauberszeichen, HK Wunden 12, Anatomie 14

Lernen: 750 AP, 0

Erschaffungsprobe: MU / KK / KO +12

Erschaffungskosten: 60 (6) AsP (Verzaubernder), 30 (5) LeP (Zielperson)

Wirkung: Unter Gebeten an Annereton und Ansumya wird das Herz mit einem Ritualdolch aus Mondsilber in 16 Schnitten und bei vollem Bewusstsein entnommen. Gelingt es, ist die Lebenskraft der Zielperson permanent an ihr Herz gebunden, das in dem vorbereiteten Kristallgefäß eingeschlossen wird. Solange Gefäß und Herz intakt sind, ist die Zielperson unsterblich.

Sie empfindet Schmerzen und kann normal verletzt werden, stirbt jedoch nicht, wenn ihre Lebenskraft unter 0 sinkt. Wird der Körper zerstört, ersteht er am Ort der Gefäßbindung neu. Verwundungen unter 0 Lebenspunkte regenerieren mit einer Geschwindigkeit von 1 LeP pro Tag. Bis der Verzauberte wieder mehr als 0 Lebenspunkte besitzt, verfällt er in eine totenähnliche Starre. Ansonsten regeneriert er wie jeder andere Sterbliche.

Ein Misslingen des Rituals führt zum Tod, wenn nicht innerhalb von 10 KR mindestens 30 LeP geheilt werden.

Quellen: Humus / Zeit

„Die Strafe der Hautlosigkeit

Zur Sühne und Strafe der Verdammten verhängen wir, die Kaner'ra des Nereniths von Sidor Daranelia, folgendes Urteil: Ansarya, Tochter der Surdara, sei für das Morden zahlloser Neristu zum Raube ihrer Haut und ihrer Seelen die Haut genommen. Sie solle bis in alle Ewigkeit ihr Dasein in jenem zerbrochenen Zustande fristen, den sie ihren Opfern zugefügt hat. Fühlen soll sie ewiglichen Schmerz, auf dass sie einen Bruchteil jenen Leides erfahre, das sie ihren Opfern und dem Volke Anneretons und Ansumyas zugefügt hat. Ihre lebende Haut sei gegeben in die Kruke ihres Lebens, auf dass sie sie ewig spüre und vermisse, aber nie mehr zu erlangen vermöge. So sei es im Namen Anneretons!“

Tafelgruppe III – Die Aufhebung des Fluches

Die dritte Gruppe der Tafeln beschäftigt sich mit dem eher hypothetischen Fall der Läuterung Ansaryas und dem Aufheben des Fluches. Die Texte sind hochgradig philosophisch und theologisch. Sie sind nur bei hervorragender Kenntnis von Sprache und Schrift des *Alt-Neristals* (TaW 18) sowie umfassenden Kenntnissen in *Philosophie* und *Götter/Kulte* von 15 verständlich (8 bei *Kulturkunde Neristu*).

Es wird erläutert, dass zur Erlösung Ansaryas vor allem zwei Dinge wichtig sind:

- Ansaryas Neristu-Seele müsste von ihrem verderbten Nerolu-Erbe getrennt werden. Das ist jedoch nur durch ein Wunder Ansumyas möglich. Erst dann wäre Ansarya überhaupt an einer Erlösung interessiert.

- Anschließend müssten alle Seelenfragmente ihrer Opfer aufgespürt und mit ihren sterblichen Leibern wiedervereinigt werden. Die Seelenfragmente befinden sich an jenen Orten,

wo Ansarya die Häute ihrer Opfer endgültig abstreifte. Sich an diese zu erinnern, würde selbst ihr nach über 2000 Jahren schwerfallen. Am jeweiligen Ort muss das Fragment in einer Geisterbeschwörung herbeigerufen und in einem geeigneten Gefäß – z.B. einem animistischen Fetisch – eingefangen werden. Danach heißt es, in den Tiefen der Katakomben die Mumien der Opfer zu finden, und das Fragment bei ihnen zu entlassen (siehe auch **Handouts**, Seite 34).

„Erlösung

So die Verfluchte in den Augen Anneretons und Ansumyas Vergabung findet, ihre Taten wahrhaftig bereuet und ein Wunder ihre Seele von den verderbten Einflüssen des Nerolu reinigt, solle sie Erlösung von ihrer ewigen Strafe finden. Ihr Herz sei ihr mit vier mal vier Stichen zurückgegeben und ihr Körper wieder in ihre Haut gekleidet. Hernach sei die Kruke mit ihren aufrichtig vergossenen Tränen gereinigt und so die Bande zwischen ihr und dem Gefäße gelöst, das zu diesem Zwecke zerschlagen werde. An-

sarya aber, welche für ihre Taten ihr Leben verwirkt hat, sei zu Tode gebracht, alsbald ihr Körper wieder eins ist. Möge ihre Seele wiedergeboren werden und im nächsten Leben mehr Vollkommenheit erlangen!“

Aufhebung des Fluchs des Ewigen Lebens

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (beliebig) 8

Lernen: 150 AP, 0

Probe: CH / CH / KO +6

Kosten: 30 (2) AsP (Ausführender), 10 (2) LeP (Zielperson)

Wirkung: Der Brustraum der Zielperson wird erneut geöffnet und mit 16 Stichen werden Herz und Lebenskraft wieder mit dem Körper vereint.

Anschließend muss die Zielperson das Optrilithgefäß mit ihren Tränen auswaschen und zerschmettern.

Quellen: Humus

Grauen in Daranel

Im folgenden Abschnitt finden Sie alle für das Abenteuer wichtigen Figuren und Schauplätze gemeinsam mit Informationen darüber, wie sie zusammen- und voneinander abhängen. Ihre Sortierung richtet sich nach dem Zeitpunkt, zu dem sie am wahrscheinlichsten relevant werden, entweder für Ansarya oder die Helden.

Grabräuber Barkus

(**Tod: Tag 0 / Ablegen der Haut: Tag 3 /**

Fund der Leiche: abhängig von den Helden)

Barkus ist der Anführer der Grabräuber, die von RaShi angeheuert wurden, Ansaryas Grabkammer unter dem Dir-an-Sun im alten Neristu-Ghetto aufzuspüren. Er und seine Männer gelten in Kennerkreisen – bei Hehlern und Sammlern antiker Stücke – als Garanten für die erfolgreiche Durchführung ihrer Aufträge. Womit die Amauna nicht rechnet: Die Grabräuber behalten zwei der gesuchten Steintafeln für sich. Eine veräußern sie an den Hehler Varuz, eine versteckt Iocrastes in seinem Haus.

Auch nachdem die Suche nach den Steintafeln beendet ist, erforscht Barkus weiter das Neristu-Ghetto und wird dadurch zu Ansaryas erstem Opfer. Sie trifft unmittelbar nach dem Verlassen ihrer Grabkammer auf ihn. In seiner Gestalt macht sie die ersten Schritte in einer für sie völlig unbekannten Zeit. Durch seine Erinnerungen erfährt sie von den Grabungen und den Steintafeln und beschließt, diese an sich zu bringen, um ihr Herz und ihre Haut zu finden. Sie trägt Barkus' Haut so lange wie möglich. Erst als sie sich abzulösen beginnt, sucht sie nach einem neuen Opfer.

Barkus selbst treffen die Helden mit Sicherheit nicht mehr lebend an und auch Ansarya dürfte schon weitergezogen sein, wenn sie auf ihn aufmerksam werden.

Hintergrund und Wesen

Barkus ist etwas mehr als anderthalb Grad groß und stark untersetzt. Ein gewaltiger Schnurrbart zierte sein Gesicht und über dem linken Auge trägt er eine Klappe. Meist ist Barkus in einfache, luftige Hemden und Hosen gekleidet, da er zu starken Schweißausbrüchen neigt.

Der dicke Grabräuber ist ein geselliger Typ, der viel lacht und selbst nach einem anstrengenden Arbeitstag gern noch zu einem Umtrunk mit Bekannten und Freunden aufbricht. In schwierigen Situationen bewahrt er stets einen kühlen Kopf, ist außergewöhnlich gut darin, Dinge zu besorgen und verfügt über vortreffliches Verhandlungsgeschick. Das macht ihn zum von allen geschätzten Anführer der Truppe.

Mit Iocrastes und Theros arbeitet er bereits seit acht Jahren. Die drei sind ein eingespieltes Team und haben schon so manche ertragreiche Grabkammer geplündert. Einer ihrer besten Abnehmer ist der Hehler Varuz.

Barkus' Behausung

Barkus lebt in einer einfachen Lehmhütte am Rande der westlichen Vorstadt, unweit des alten Nereniths. Das würfelförmige Haus besitzt nur ein Erdgeschoss. Risse durchziehen die Wände, die Fensterläden hängen schief. Altes Werkzeug und mehrere kaputte Karren rosten in der feucht-warmen Witterung vor sich hin. Das Innere der Hütte bildet ein einziger großer Raum, der durch zerschlissene Vorhänge unterteilt wird. Eingerichtet ist er mit einem stabilen Tisch mit vier Stühlen, einem strohgefüllten Bett, einigen Truhen sowie einem Regal mit Grabungswerkzeug. Einzig ein abgewetzter Sessel, eine wacklige Fußbank und ein bronzenes Teetischchen mit einer gut gepflegten Wasserpfeife verbreiten eine Spur von Behaglichkeit.

Überall liegen dreckige Kleidungsstücke, leere Flaschen und Krüge und gebrauchtes Geschirr herum. Über dem offenen Herd hängt ein verrosteter Topf, in dem Schimmel und eingetrocknete Essensreste kleben.



Ein großes, bauchiges Tongefäß in der Decke sorgt für einen angenehm kühlen Hauch. Über eine einfache Holzleiter gelangt man auf das Flachdach, das vom oberen Teil des schwarz geteerten Tongefäßes beherrscht wird. Ein kleiner Hebekran am Rand des Dachs ist für die Befüllung des Tongefäßes mit Wasser gedacht.

Ein abgetretener Teppich verdeckt eher unzureichend eine Luke in den Keller. Darunter kommt eine steile Stiege zum Vorschein, die in den einfachen Kellerraum führt. Hier lagern einige Vorräte: Säckchen mit Mehl, Reis und getrockneten Erbsen, ein paar Hartwürste und Schinken sowie einige Körbe mit Gemüse. In der Luft liegt Fäulnisgeruch.

Entdeckungen in Barkus' Haus:

- Unter einer losen Herdplatte befindet sich ein leergeräumtes Versteck. Darin waren einige der Gegenstände aus Ansaryas Grabkammer, die sie sicherheitshalber beim Verlassen von Barkus' Hütte mitgenommen hat.
- Im Inneren des Tongefäßes auf dem Dach hängt an einem Haken ein verschlossener Krug. Er enthält 20 Areal.
- Überall im Haus liegen pergamentartige Hautstücke herum – unter dem Bett sogar ein ganzes vertrocknetes Ohr.
- Der Gemüsekorb im Keller hat einen doppelten Boden. Darin liegen eine Skizze der Katakomben unter dem Dir-an-Sun sowie ein Verzeichnis der ausgegrabenen Gegenstände.
- Aus der Grabungsliste erfahren die Helden Folgendes: Die Grabräuber wurden für eine Grabung unter dem Dir-an-Sun im abgebrannten Neristu-Ghetto angeheuert. Auftraggeberin war eine Amauna namens RaShi. Sie interessierte sich aus-

schließlich für die Steintafeln in der Grabkammer. Alles andere konnten die drei behalten. Aus den Aufzeichnungen geht außerdem hervor, dass die Grabräuber neun Steintafeln fanden, aber nur sieben davon an RaShi übergaben.

Barkus' Leiche und der Tatort

Barkus fiel Ansarya neben dem Eingang zur Grabanlage unter dem Dir-an-Sun zum Opfer. Sie stellte ihn ruhig und häutete ihn an Ort und Stelle. Anschließend zerrte sie seine Leiche zurück in die Katakomben und versteckte sie in einer Grabnische hinter einer Mumie. Zum krönenden Abschluss verwüstete sie einen guten Teil der alten Anlage und beschmierte mit Barkus' Blut die Wände des Dir-an-Sun. Danach schlüpfte sie in seine Kleider und machte sich zu seinem Haus auf.

Entdeckungen am Tatort:

- Direkt am Eingang in die Grabanlage ist eine riesige, eingetrocknete Blutlache. Sie wurde nur notdürftig mit etwas Sand bestreut, die Sonne hat das Gemisch hart gebacken.
- Tiefe, kleine und blutbeschmierte Fußabdrücke führen von hier in die Grabanlage. In der Anlage ist es deutlich schwieriger, ihnen zu folgen, als draußen (*Fahrtensuchen* + 5). Sie führen zu einem Alkoven, in dem eine Mumie steht. Es stinkt durchdringend nach Verwesung. Eine Leiche wurde mehr schlecht als recht hinter die Mumie gestopft.
- Die Leiche ist völlig nackt und hat bis auf die fehlende Haut keinerlei offensichtliche Verletzungen (*Heilkunde Wunden* +3). Ihre linke Augenhöhle ist leer, allerdings ist das auf eine längst verheilte Verletzung zurückzuführen.

- Ein versierter *Anatom* kann mit einer Probe +8 auf einen halben Tag genau bestimmen, wann Barkus ermordet wurde.
- Dringt man weiter in die Grabanlage vor, finden sich dort Chaos und Verwüstung: Mumien wurden zerschmettert und zerhackt, Standbilder und Totengefäße umgestoßen und zerstört.
- Mit Barkus Karte der Anlage oder durch Verfolgung der Grabungsspuren (*Orientierung* +0 bzw. +7) lässt sich Ansaryas Grabkammer aufspüren (siehe S. 15).
- An den Dir-an-Sun wurden zahlreiche Bildzeichen mit Blut an die Wände geschmiert: alt-neristale Schmähungen und Verfluchungen der Neristu-Gottheiten Anereton und Ansumya.

Ansarya in Barkus' Haut

- Ansaryas Fähigkeit, die Erinnerungen ihres Opfers abzurufen, ist nach 2000 Jahren noch etwas eingerostet. Sie braucht mitunter außergewöhnlich lange, sich an Details wie Personen und ihre Namen zu erinnern. Das sorgt für einiges Stirnrunzeln bei Nachbarn und Bekannten. Der Empörung nahe ist Myriana, die im Haus neben dem von Barkus wohnt und ein lockeres Verhältnis mit ihm hatte: Außer ihrem Namen hatte er auch die Verabredung zum Schäferstündchen vergessen und tauchte einen ganzen Tag zu spät bei ihr auf! Illarion, ein Freund und Nachbar, berichtet, er habe sich Sorgen gemacht, dass Barkus sich während seiner Arbeit womöglich den Kopf verletzt haben könnte: Erst konnte er sich nicht an seine Stammkneipe erinnern und dann war ihm auch noch völlig entfallen, was er dort gewöhnlich konsumierte.
- Barkus' geselliger und fröhlicher Charakter überwältigt Ansarya völlig: Sie erleidet brüllende Lachanfälle mit hysterischen Zügen, feiert in Kneipen exzessiv bis in die späte Nacht und sonnt sich ausgiebig in der Wärme von Gesellschaft.
- Am zweiten Tag in Barkus' Haut beginnt diese die ersten Zersetzungserscheinungen zu zeigen. Das äußert sich in einem Ausschlag, der der Krätze nicht unähnlich ist. Den Helden davon berichten kann Myriana. Der Anblick von Barkus' Oberkörper sorgte dafür, dass sie ihm einen Arztbesuch nahelegte und erst einmal dankend auf weitere Treffen verzichtete.

Weitere Opfer

Nachdem Barkus' Haut sich endgültig zersetzt hat, schlüpft Ansarya für einige Tage in die Gestalt unbeteiligter Daranelier, um sich mit der Zeit, der Stadt und ihrer Bevölkerung vertraut zu machen. Dabei achtet sie auf ein möglichst breites gesellschaftliches Spektrum. Durch ihre besonderen Fähigkeiten erlangt sie in kürzester Zeit eine Kenntnis von Daranel und seiner Kultur, wie sie manch langjähriger Einwohner nicht besitzt.

Goruk der Rattenfänger

(Tod: Tag 3 / Ablegen der Haut: Tag 6 / Fund der Leiche: Tag 4)
Der Rattenfänger (37, *Glatze, nässender Ausschlag, bucklig, trinkt gern und viel*) ist ein geschätztes Mitglied des Circels der Kanalarbeiter. Furchtlos kriecht er mit seinen beiden abgerichteten Lamucken 'Racker' und 'Knilch' selbst in engste Gänge und beseitigt alles Ungeziefer. Seit einem Zusammenstoß mit einem Reißlurch hinkt er mit dem rechten Bein, präsentiert jedoch stets grinsend seine maßgeschneiderten Echsenlederstiefel.

Fundort der Leiche:

Goruks Leiche wird einen Tag nach seinem Tod von Kanalarbeitern aus einem Abwassersammler nördlich des Hippodroms gezogen. Aasfresser haben von ihr wenig mehr als das Skelett übrig gelassen. Kleidung oder persönliche Gegenstände sind keine zu finden, Identität und Todesursache bleiben also zunächst im Dunklen.

Ansarya in Goruks Haut

Die Hautwandlerin durchstreift in Gestalt des Rattenfängers die Kanalisation der Stadt und begegnet dabei nur wenigen Kanalarbeitern. Alle können sich später erinnern, dass Goruk die letzten Tage seine possierlichen Lamucken nicht dabei hatte. Die beiden Tiere ließen sich von Ansarya nicht täuschen und griffen sie an, nachdem sie Goruks Gestalt angenommen hatte. Racker tötete sie sofort. Seine Überreste warf sie an anderer Stelle als die von Goruk in einen Kanalschacht. Knilch nahm Ansarya mit in ihr Versteck und hält ihn dort in einem Käfig als Haustier.
Ansarya streift Goruks Haut erst ab, als sie anfängt zu zerfallen.



Yolon der Gladiator

(Tod: Tag 6 / Ablegen der Haut: Tag 7 / Fund der Leiche: Tag 8)
Der Frauenschwarm (24, *muskulös, charmant, trägt meist nur Streifenschurz und Gladiatorenschulter*) und freie Arenakämpfer lebt in einem schmucken Haus im Nordosten der Stadt, nahe der Arena. Seine überdurchschnittliche Intelligenz hat ihn davor bewahrt, in das Ränkespiel von Optimaten und Honoraten der Stadt hineingezogen zu werden. Das sorgte allerdings dafür, dass ihm die wirklich einträglichen Kämpfe verwehrt blieben. In den Straßen der Stadt wird Yolon von vielen Bürgern erkannt und geschätzt, auch wenn ihn kaum jemand zu den Favoriten der Arena zählt.

Fundort der Leiche

Yolons nackter und gehäuteter Leichnam wird von Arena-Sklaven entdeckt, als sie die Kadavergrube der Raubtiere leeren. Mit einiger Mühe (*Anatomie* +5) kann der Todeszeitpunkt festgestellt werden. In der selben Grube liegen auch die Reißlurchstiefel Goruks. In dessen Gestalt überwältigte Ansarya den Gladiator und häutete ihn. Die Hautreste Goruks sind nur mit einer akribischen Durchsuchung der stinkenden Tierkadaver zu entdecken (*Sinnenschärfe* +6, Nachteil *Widerwärtiger Gestank* bis der Held sich wäscht und neue Kleider anlegt).

Ein sturzbetrunkener Bettler, den die Brajangsgarde nahe des Fundortes aufgegriffen hat, schwört, der Tote wäre der Gladiator Yolon. Er habe den buckligen Rattenfänger Goruk beobachtet, wie er sich an den Gladiator heranmachte und ihm eiskalt die Haut herunter geschnitten hat – ohne dass Yolon sich gewehrt oder einen Mucks von sich gegeben hätte! Auf die Frage, was danach geschah, hat der Bettler eine einfache Antwort: Er fürchtete um sein Leben und sah zu, dass er Land gewann. Seine Aussage wird von der Garde zunächst mit Skepsis aufgenommen und nach dem Bekanntwerden des Todeszeitpunktes als dummes Geschwätz abgetan. Bei der Leiche kann es sich ihrer Meinung nach nicht um Yolon handeln, da der einen Tag danach noch von reichlich Zeugen gesehen wurde.

Ansarya in Yolons Haut

Ansarya wird von der Aufmerksamkeit, die ihr in der Gestalt Yolons entgegengebracht wird, nahezu überwältigt. Der Gladiator ist in der Stadt bekannt wie ein bunter Hund. Für kurze Zeit genießt sie die Zuneigung und Schmeicheleien seiner zahllosen Verehrer(innen), bald wird ihr der Trubel jedoch zu viel und sie streift seine Haut ab, um sich ein unauffälligeres Opfer zu suchen.

Magistralin Onea serra Illacrion

(**Tod: Tag 7 / Ablegen der Haut: Tag 9 / Fund der Leiche: Tag 7**)

Der Magistralin (46, *eisengraue Haare, strenge Miene, lacht nie, gewandt im Umgang mit ihrem Friedensstifter*) obliegt die Kontrolle der gastfreien Häuser und die Vergabe der Schanklizenzen. Ihre Unbestechlichkeit und Korrektheit im Amt haben sie über die Jahre zur Vertrauten des Gyl Dara-Prätors Gordian ara Illacrion gemacht. Hinter vorgehaltener Hand wird sie von vielen nur ‚der illacrische Eisberg‘ genannt. Ihr einziges Vergnügen sind unerwartete Inspektionen in Schenken und Herbergen: wehe dem Wirt, der gepanschten oder gar schwarz gebrannten Alkohol ausschenkt oder mehr Gäste beherbergt als seine Lizenz gestattet.

Fundort der Leiche:

Oneas nackter, gehäuteter Leichnam wird in einem Hinterhof nahe des Neuen Handelshafens entdeckt. Der halbe Hof ist mit ihrem Blut besudelt. Obwohl die angrenzenden Häuser dicht bewohnt sind, hat niemand etwas gehört oder gesehen. In der Müllgrube liegen Oneas Friedensstifter – er trägt ihre Initialen sowie Verzierungen, die bei der Gyl Dara-Garde wohl bekannt sind – sowie eine Kladde mit Lizenzen der umliegenden Gasthäuser. Beides wird zwei Tage nach dem Mord von einem Müll-

sammler gefunden und mit Onea in Verbindung gebracht. Sind die Helden zu diesem Zeitpunkt bereits in die Vorgänge involviert und untersuchen den Tatort, können sie die Gegenstände bereits früher entdecken. Verfolgen sie sie zu ‚Onea‘ zurück, zeigt sich diese sehr dankbar und behauptet, sie seien ihr von Dieben gestohlen worden.

Ansarya in Oneas Haut

Während Ansarya die Haut der Magistralin trägt, inspiziert sie sämtliche Kneipen und Herbergen der Stadt. Das sorgt vor allem bei Wirten, die erst kurz zuvor Besuch von ihr erhielten, für Unzufriedenheit und führt sogar zu Beschwerden beim Gyl Dara-Prätor. Manchen Schankwirten zittern noch Tage später die Knie, war die Magistralin doch noch um einiges eisiger und unerbittlicher als sonst. Ansarya streift die Haut ab, sobald Fragen wegen der Funde des Müllsammlers aufkommen.

Iocrastes der Mystiker

(**Tod: Tag 10 / Ablegen der Haut: Tag 12 /**

Fund der Leiche: abhängig von den Helden)

Von Iocrastes' Rolle in der Ausgrabung ihrer Grabkammer weiß Ansarya aus Barkus' Erinnerungen. Er ist Ansaryas erstes gezielt ausgesuchtes Opfer. Sie überfällt ihn in seiner Hütte, hat mit der Übernahme seiner Gestalt jedoch arg zu kämpfen: Der Mann ist mit Schutztätowierungen gegen alles Vorstellbare übersät. Sie machen den Zugriff auf Iocrastes Gedächtnis und Fähigkeiten nahezu unmöglich. Trotzdem beschließt sie, die Haut so lange es geht, zu tragen, weiß sie doch, dass er eine der Tafeln versteckte. Seine Leiche verstaut sie im Keller. Bis zum Absterben der Haut schafft sie es nicht, Zugriff auf die gewünschten Informationen zu erhalten. Daher verwüstet sie Iocrastes' Hütte bei der Suche nach der Tafel. Anschließend zieht sie weiter zu Theros.

Hintergrund und Wesen

Iocrastes ist ein spindeldürrer, fast zwei Gradu großer Mann mittleren Alters. Zusammen mit seinem gebückten Gang, der blassgelben, kränklichen Hautfarbe und den tief liegenden Augen erzeugt sein Anblick bei vielen Menschen Unwohlsein. Auffällige Tätowierungen in allen erdenklichen Farben und Schriften am ganzen Körper tun ihr Übriges. Je nach Tag der None ist Iocrastes mit Amuletten, Talismanen, Glücksbringern und Fetischen behangen, die ihn vor Geistern, Dämonen und sonstigen Gefahren beschützen sollen.

Der Mystiker und Viertelzauberer entwickelte schon als Kind ein hervorragendes Magiegespür, das ihn mit vielen ungewöhnlichen Phänomenen konfrontierte. Über die Jahre führte das zu einem ausgeprägten Aberglauben. Dieser bestimmt das Verhalten und Auftreten Iocrastes' in allen Lebenslagen: Mal ist es ein hastiges Schutzzeichen hier, ein Zauberspruchlein dort oder eine Gabe an die Geister. Als Viertelzauberer verleiht er diesen Gesten nicht selten handfeste Wirkung. Iocrastes ist nicht übermäßig gesellig. Abseits seiner Freunde Barkus und Theros pflegt er wenig Kontakte und geht Fremden gern aus dem Weg.

Iocrastes' Behausung

Iocrastes' Hütte befindet sich keine zwei Straßen von Barkus' entfernt in der westlichen Vorstadt. Die beiden Behausungen unterscheiden sich äußerlich und in der Raumaufteilung kaum voneinander. Auffälligster Unterschied sind die vielfältigen Schutzzeichen in Tür- und Fensterrahmen. Neben diversem Grabungsgerät findet sich im Inneren ein großes Regal mit einer Sammlung von Talismanen, Zauberkreiden, Kräutern und Paraphernalia.

Entdeckungen in Iocrastes Haus

- Iocrastes' Hütte wurde auf den Kopf gestellt: Die Paraphernalia liegen auf dem Boden vor dem Regal verstreut. Matratze und Kissen des Bettes sind aufgeschnitten und das Stroh herausgezerrt. Der Boden der Feuerstelle ist aufgebrochen und selbst in die Wände wurden Löcher gehackt. Befragen die Helden Iocrastes' Nachbarn, so wissen diese zu berichten, dass er sich eine Zeit lang reichlich merkwürdig verhielt, dann – den Geräuschen nach zu urteilen – sein Haus verwüstete und anschließend sang- und klanglos verschwand.
- Direkt neben dem Bett wurde eine große Blutlache notdürftig mit frischem Lehm bedeckt (*Sinnenschärfe* +3).
- Die Schutzzeichen in und um das Haus wurden zerstört. Eine *Magiekunde*-Probe +8 macht deutlich, dass es sich um rudimentäre Zaubersymbole handelt, die unter anderem Schutz vor Untoten, Geistern und niederen Dämonen aus der Domäne Dya'Khols gewährten. Eine magische Untersuchung zeigt, dass sie von einem Viertelzauberer erstellt wurden, nicht besonders stark waren und nur vom Ersteller selbst mit magischer Kraft erfüllt werden konnten.
- Eine durchwühlte Kleidertruhe neben dem Bett enthält einen ungeöffneten, doppelten Boden (*Sinnenschärfe* +5). In dem Geheimfach liegt ein Talisman aus Mondsilber in Form eines gehörnten Totenkopfes. Er schützt seinen Träger vor Geistern (Wert ca. 25 Aureal; MR +2 gegen Geister).
- Unter dem Bett ist unter einem lehmbedeckten Brett eine kleine Grube zu finden (*Sinnenschärfe* +7). Sie enthält einen Beutel mit Münzen im Wert von 60 Aureal und Steintafel IX.
- Überall im Haus liegen große, pergamentene Hautfetzen. Die Haut wirkt, als wäre sie verbrannt und verströmt einen schwefelig-harzigen Geruch (*Alchemie* +4: Der Geruch erinnert an Balsamierungsmittel zur Mumifizierung von Leichnamen).
- Aus dem Keller dringt überwältigender Verwesungsgestank: Notdürftig mit einigen Lumpen bedeckt, liegt in einer Ecke der gehäutete Leichnam Iocrastes'. Bis auf die fehlende Haut hat er keinerlei Verletzungen (*Heilkunde Wunden* +3). Auch hier lässt sich mit einer *Anatomie*-Probe +8 der Todeszeitpunkt auf einen halben Tag genau bestimmen.
- Direkt neben der Leiche liegen die Reste der Haut, die Ansarya hier endgültig abstreifte. Auch sie zeigen Spuren von Verbrennungen und wurden mit Balsamierungsstoffen behandelt.



Ansarya in Iocrastes' Haut

- Iocrastes' Haut bereitet Ansarya nahezu unerträgliche Schmerzen. Die Schutztätowierungen sorgen für Verbrennungen am ganzen Körper. Mit fortschreitender Zersetzung der Haut werden aus leichten Rötungen Brandblasen, die sich schließlich großflächig abpellen. Um den Prozess zu verlangsamen, sucht sie einen Alchemisten namens Fercos auf, der ihr ein stechend riechendes Balsamierungsöl verkauft.
- Da Ansarya keinen Zugriff auf Iocrastes' Erinnerungen hat, unterscheidet sich ihr Verhalten von seinem radikal. Der Aberglaube ist wie weggeblasen und sie führt keines von Iocrastes' gewöhnlichen Ritualen durch.
- Ansarya ist bewusst, dass sie Iocrastes' Nachbarn und Freunde ohne seine Erinnerungen kaum zu täuschen vermag, daher verlässt sie seine Hütte nur selten. Sie beschränkt sich auf die Suche nach der Steintafel und konzentriert sich darauf, vielleicht doch noch Zugang zu seinen Erinnerungen zu erhalten.
- Sollten die Helden auf Iocrastes aufmerksam werden, solange Ansarya noch in dessen Haut steckt, gibt sie sich kooperationsbereit und beantwortet zumindest die Fragen, die ihr harmlos erscheinen. Sie lässt die Helden aber auf keinen Fall in ihre Hütte. Werden sie zu aufdringlich, streift sie die Haut ab und taucht für eine Weile unter.

Fercos der Alchemist

(Tod/Ablegen der Haut/Fund der Leiche: abhängig von den Helden)

Der Alchemist Fercos hat seine vergilbten Finger in allerlei dunklen Geschäften. Er ist beim zwielichtigen Teil von Daranels Bevölkerung wohlbekannt, aber auch ehrbare Bürger nehmen seine Dienste oft in Anspruch. Moral und Ethik sind Fremdwörter für ihn. Auch für Ansarya arbeitet er problemlos, obwohl er von ihrem mörderischen Treiben weiß.

Die Abwehrreaktion von Iocrastes' Haut zwingt die Hautwandlerin dazu, ihn aufzusuchen und zwischen den beiden entwickelt sich eine einträgliche Geschäftsbeziehung. Da Fercos' Fähigkeiten für Ansarya wichtig sind und sie selbst sich auf die Suche nach den Tafeln konzentrieren will, beschließt sie, ihn nur im Notfall seiner Haut zu berauben.

Hintergrund und Wesen

Fercos ist ein gefallener Honorat des Hauses Kouramnion und stammt aus Mayenios. Wegen seiner Experimente an Schutzbeholdenen des Hauses – von denen das Verabreichen unerprobter Substanzen mit anschließender Vivisektion des Opfers noch die harmlosesten waren – musste er die Provinz Hals über Kopf verlassen. Fercos tauchte in Daranel unter und betreibt seine Forschungen insgeheim weiter. Zu diesem Zwecke unterhält er neben seinem regulären Labor ein Lagerhaus am Rusiar-Ufer der Westvorstadt, in dem er seine verbotenen Experimente durchführt. Hier stellt er auch alles her, was Ansarya zum Erhalt ihrer Häute benötigt.

Um etwaigen Häschern aus seiner Vergangenheit zu entgehen, ändert der Alchemist recht häufig sein Äußeres, was ihm den Ruf eines ausgemachten Exzentrikers eingetragen hat. Frisur, Barttracht, Haar- und Augenfarbe sowie Kleidung wandelt er beinahe im Nonenrhythmus.

Fercos ist stark abhängig vom Feuerposaunen-Pilz und man kann seine Dienste auch mit dieser Droge bezahlen. Eine Folge der Sucht ist eine äußerst irritierende Gelbfärbung seiner Zunge.

Fercos' Dienste für Ansarya

Für Ansarya ist Fercos ein nützliches Werkzeug. Sofern das bei ihr möglich ist, schätzt sie seine Gesellschaft sogar, ist er doch so etwas wie ein Seelenverwandter.

Der Alchemist unterstützt Ansarya auf verschiedene Weise:

- Er fertigt einen abgewandelten Balsamierungsstoff, der ihre Häute länger geschmeidig und tragbar erhält. Dadurch kann die Hautwandlerin sie sogar an- und ablegen, ohne sie zu zerstören.
- Er versorgt Ansarya mit einer Nährlösung, die nicht getragene Häute 'lebendig' erhält, so dass Ansarya sie eine ganze Weile aufbewahren kann.
- Er kümmert sich um die Hautgefäße in Ansaryas Versteck.

Fercos und die Helden

Aus verschiedenen Spuren können die Helden schließen, dass Ansarya Hilfe durch einen Alchemisten erhält. Folgende Anhaltspunkte können sie dann auf Fercos' Fährte bringen:

- In Daranel gibt es nur drei Alchemisten, die bei ihren Aufträgen keine Fragen stellen: den Neristu Seturu, Giorto in der Unterstadt und Fercos in der Westvorstadt.
- Seturu ist ehrlich entsetzt, sollte er konfrontiert werden: Er mag skrupellos sein, doch er ist nach wie vor ein gläubiger Neristu, für den die Vorstellung, jemanden seiner Haut und Erinnerungen zu berauben, ewiger Verdammnis gleich kommt.
- Giorto arbeitet für den Unterweltzirkel „Nautiker“ in der Unterstadt für den Pristiden Gro-Ul-Dag und hetzt allzu neugierigen Schnüfflern Schläger auf den Hals. Abgesehen davon liegt seine Expertise nicht im Bereich konservierender Mittel. Öle nutzt er hauptsächlich für die Herstellung brennender Pasten für die Arena Aquatica.
- Fercos gibt sich bezüglich der Häuter-Morde ahnungslos und mimt den entsetzten Mitbürger (*Menschenkenntnis* +8 zum Durchschauen seiner Lügen). In seiner Werkstatt riecht es nur noch schwach nach Balsamierungsstoffen (*Sinnenschärfe* +7 um den Geruch und die Ähnlichkeit zu behandelten Hautstücken festzustellen).
- Bei Konfrontation leugnet er alles und versucht Zeit zu gewinnen. Notfalls entscheidet er sich, sich mit Hilfe eines Trankes in einen Spatzen zu verwandeln, und zu fliehen. Nehmen die Helden ihn dennoch fest und drohen mit Folter oder Ähnlichem, erzählt er ihnen alles, was er zu diesem Zeitpunkt weiß und behauptet, zur Mitarbeit gezwungen worden zu sein. Erhält Fercos die Möglichkeit dazu, setzt er sich aus Angst vor Ansaryas Vergeltung anschließend aus Daranel ab.

- Beobachten die Helden Fercos eine Weile, können sie ihm zu seinem geheimen Lagerhaus folgen. Mit etwas Geduld finden sie durch ihn sogar Ansaryas Versteck im Neristu-Ghetto.

Fercos' Ende – Leiche und Tatort

Stellt Ansarya fest, dass Fercos' Verwicklung in die Morde aufzufliegen droht, tötet sie ihn schnellstmöglich, um sich seine Fähigkeiten anzueignen. Tatort ist das geheime Lagerhaus des Alchemisten.

Fercos Leichnam und die Blutlache übergießt sie mit ätzenden Flüssigkeiten, um zu verbergen, dass er gehäutet wurde. Was übrig bleibt, ist ein halb aufgelöster Körper in einer großen, stinkenden Säurelache. Nur ein Indiz kann nun noch seine Identität enthüllen: In der Lache liegt ein Stück Zunge, das merkwürdig gelb verfärbt ist. Die Verfärbung ist – was anhand anderer Körperreste festgestellt werden kann – keine Folge des Säurekontakts, sondern auf eine Abhängigkeit vom Feuerposaunenpilz zurückzuführen.

Das Lagerhaus räumt Ansarya leer: Sämtliche Gefäße für ihre Häute sowie alle Vorräte an fertigen Balsamierungsstoffen schafft sie in ihr Versteck. Alles andere schüttet und wirft sie in den nahen Rusiar. Noch Tage später kann man flussabwärts bunt schillernde Öllachen am Ufer entdecken.

In einem ausrangierten Salamandrofen in einer Gerümpelecke übersieht sie neben einem ordentlichen Vorrat an getrockneten Feuerposaunen auch eine Skizze des Wegs zu ihrem eigenen Versteck im Nerenith (*Sinnenschärfe* +6).

Ohne es zu ahnen, wird Ansarya beim Ausräumen des Lagerhauses von einer heruntergekommenen Gestalt beobachtet. Der Bettler Ja'mal registriert mit großer Verwunderung, wie 'Fercos' sein eigenes Hab und Gut teils im Fluss versenkt und teils in Richtung des alten Neristu-Ghettos davon schleppt. Untersuchen die Helden Fercos' geheimes Lagerhaus und dessen Umgebung und werden auf Ja'mal aufmerksam, ist er gegen ein paar Münzen gern dazu bereit, ihnen zu erzählen, was er gesehen hat.

Ansarya in Fercos' Haut

Ansarya hält sich in der Haut des Alchemisten hauptsächlich in dessen Werkstatt auf und versucht, soviel wie möglich seiner handwerklichen Fähigkeiten zu verinnerlichen. Ihre Bemühungen werden massiv von Entzugserscheinungen behindert, da sie mit der Haut auch zeitweilig Fercos' Sucht übernimmt. Sie leidet permanent an starken Schweißausbrüchen, Zittern und Schwindelanfällen. Angebotene Drogen lehnt sie zunächst kurz angebunden mit der Begründung ab, dass sie die Sucht loswerden will. Am Ende verliert sie die Kontrolle allerdings doch und ergibt sich einige Zeit dem Rausch. Nachdem sie gelernt hat, wie sie ihre Häute haltbar machen kann, legt sie Fercos' Haut zwar ab, übernimmt aber eine abgeschwächte Form seiner Sucht in ihren Körper.

Theros der Denker

(Tod: Tag 12 / Ablegen der Haut: – / Fund der Leiche: Tag 12)

Theros ist nach Iocrastes die zweite Anlaufstelle für Ansarya, um mehr über den Verbleib der Steintafeln herauszufinden. Als sie seinen Platz einnimmt, hat sie bereits genug über das aktuelle Daranel und seine Kultur gelernt, um kaum noch aus der Rolle zu fallen. Die Übernahme der Haut klappt problemlos und dank des Alchemisten Fercos kann sie sie ausreichend lange tragen und sogar an- und ablegen. Aus Theros' Erinnerungen erfährt sie wie erhofft vom Geheimversteck in Iocrastes' Haus. Außerdem sucht sie in seiner Gestalt Min-Kash, die Tochter von RaShi auf, um zu erfahren, in wessen Auftrag RaShi die Grabräuber anheuerte. Diese weigert sich jedoch, die Information preiszugeben. Daher beschließt Ansarya, sich zunächst einmal um ein leichteres Ziel zu kümmern: den Hehler Varuz.

Hintergrund und Wesen

Theros ist eine wenig imposante Erscheinung Ende 50. Auffällig ist der dichte, brustlange Vollbart, der genau wie sein Haupthaar schon weitgehend ergraut ist. Eine tiefe Denkerfalte zieht sich quer über seine Stirn. Wegen seines schmerzenden Kreuzes geht Theros leicht gebückt. Außerdem verströmt er einen intensiven Geruch nach Essenzen, mit denen er seine arthritischen Gelenke einreibt. Der „Gelehrte“ der Truppe beherrscht die Grundzüge einiger alter Sprachen und Schriften des Imperiums, besitzt ein paar Kenntnisse in alter Architektur und verfügt über ein gerüttelt Maß an magietheoretischem Wissen. All das ist gewöhnlich ausreichend für das Erkennen vielversprechender Ruinen und Grabanlagen. Für alles darüber hinaus pflegt er Kontakte zu allen möglichen echten Gelehrten rund um das Meer der schwimmenden Inseln – unter anderem auch zu Fumar, Persephonias Neristu-Gelehrtem.

Theros ist ein ruhiger und besonnener Mensch, der zu Grübeleien neigt und dem sein fortschreitendes Alter zu schaffen macht. Er fürchtet, seinen Kindern und Enkeln zur Last zu fallen, sobald er seinem „Beruf“ nicht mehr nachgehen kann. Beim Gedanken an seine im Kindbett verstorbene Frau Khalika plagt ihn immer wieder Weh- und Schwermut.

Theros' Behausung

Auch die Hütte des dritten Grabräubers liegt in der Westvorstadt und unterscheidet sich wenig von denen seiner Kameraden. In direkter Nachbarschaft wohnen die meisten seiner Kinder in ähnlichen, teilweise etwas größeren Häusern.

Theros' Heim beherbergt noch immer zahlreiche Hinterlassenschaften seiner vor 16 Jahren verstorbenen Frau. Der Grabräuber hütet diese wie seinen Augapfel. In einer schweren Truhe mit einem komplizierten Schloss liegen ein halbes Dutzend Abschriften aus den Chroniken verschiedener hoher Häuser, einige Bögen Papier, etwa 40 Aural, zahlreiche Notizen zu vergangenen Grabungen und einige Grabungsstücke, von denen sich Theros nicht trennen kann.

Theros' Leiche und der Tatort

Theros' – zu diesem Zeitpunkt nicht identifizierte – Leiche wird an einem Haken hängend in der Metzgerei seines Sohnes Chiok gefunden. Erst als Theros vermisst wird und die Hintergründe um Ansaryas Treiben ans Licht kommen, mag es den Ersten

dämmern, um wen es sich bei der Leiche handelte. Die außerordentliche Grausamkeit, mit der der Mord begangen wurde, löst Bestürzung und Panik in der gesamten Westvorstadt aus und sorgt dafür, dass die Brajangarde dringlich zu ermitteln beginnt. Folgendes kann am Tatort festgestellt oder später in Erfahrung gebracht werden:

- Der Tote wurde sehr professionell gehäutet und es wurden keinerlei Besitztümer in seiner Nähe gefunden. Er ist daher nicht zu identifizieren.
- Eine große, geronnene Lache aus Blut und Exkrementen unter der Leiche zeigt, dass er an Ort und Stelle ermordet wurde.
- Er hat bis auf die fehlende Haut keinerlei Verletzungen (*Heilkunde Wunden* +3).
- Selbst ohne Haut erkennt man grauenhaft verzerrte Gesichtszüge. Offenbar war er während der Häutung bei Bewusstsein. Das sorgt für einigen Unglauben, da niemand etwas gehört hat und man annehmen muss, das Opfer hat zumindest anfänglich geschrien wie am Spieß.

Ansarya in Theros' Haut

- Insgesamt fühlt sich Ansarya recht wohl in Theros' Haut. Ihr unterlaufen wenig Fehler im Verhalten und seine Erinnerungen liegen vor ihr wie ein offenes Buch.
- Sie hat allerdings einige Probleme damit, den Überblick über Theros' Familie zu behalten und verwechselt Enkel und Kinder regelmäßig. Vor allem die Zwillinge kann sie überhaupt nicht auseinander halten – womit Theros nie Probleme hatte.
- Theros' Trauer um seine verstorbene Frau gerät bei ihr aus den Fugen. Nicht selten sitzt sie tränenüberströmt in seiner Hütte und wird von Weinkrämpfen geschüttelt.
- Helden gegenüber gibt sie sich zuvorkommend und lädt sie auf ein Schwätzchen bei Tee und Kuchen in ihr Haus ein, um herauszufinden, was sie wissen und ob sie ihr von Nutzen sein könnten.
- Kommen ihr die Helden auf die Spur, verschwindet sie und sucht sich für ein Weilchen eine unauffällige Gestalt.

Theros' Kinder

- Chiok (41, *Halbglatze, untersetzt, rote Nase, aufbrausend, Metzger*) verheiratet mit Salusa (36, *fettiges schwarzes Haar, fett, gutmütig*); 3 Kinder: Babuk (18, *Metzgergehilfe*), Sepo (16, *fetter Tunichtgut*) & Ganda (13, *erwachende Schönheit*)
- Rhiordan (39, *früh ergraut, nachdenklich, Schreiber, sehr anziehend für Frauen*) alleinstehend, mindestens 5 uneheliche Kinder
- Theora (38, *schlank, frühzeitig gealtert, Hakennase, Wäscherin*) verwitwet (ihr Mann Galen kehrte vor 4 Jahren aus der Zhirrach nicht zurück), 2 Kinder: Forane & Ferune (16, *Zwillinge, hübsch, meist verliebt in den selben Jungen*)
- Onthek ser Alantinos (32, *durchtrainiert, Offizier der Haustruppen des Brajan-Prätors*), wurde für seine loyalen Dienste zum Honoraten des Hauses
- Diokletia (27, *verblässende Schönheit, einfältig und eingebildet*), stetig wechselnde Liebhaber der besseren Schichten, Sohn Yako (13, *Mädchenschwarm, völlig verzogen*)

Varuz der Hehler

(**Tod: Tag 15 / Ablegen der Haut: – / Fund der Leiche: Tag 16**)

Aus den Erinnerungen der Grabräuber weiß Ansarya, dass der Antiquitätenhändler Varuz eine der Tafeln besitzt. An ihn heranzukommen gestaltet sich dank seines Wächters Brok jedoch als schwieriger als angenommen. Erst als sie Letzteren aus dem Weg geräumt hat, kann sie sich Varuz' Haut bemächtigen, steht jedoch immer noch vor einem Problem: Die Gatorenschweine, die die wichtigsten Besitztümer des Hehlers bewachen, lassen sich von ihr nicht täuschen und müssen erst noch ausgeschaltet werden. Das gelingt Ansarya mit Hilfe eines Gifts von Fercos, doch kostet es sie zwei Tage, die sie in Varuz' Haut verbringen muss. Kommen die Helden ihr nicht zuvor, finden sie nur noch zwei tote Gatorenschweine, einen geplünderten Keller und eine Phiole mit Fercos' Siegel vor.



Hintergrund und Wesen

Varuz ist als Händler antiker Waren und Pfandleiher vielen Daraneliern ein Begriff. Nicht wenige sind sich darüber hinaus sicher, dass er seine Finger in mehr als einem schmutzigen Geschäft hat. ‚Ratte‘ oder ‚Wiesel‘ sind noch die nettesten Bezeichnungen für den meisterlichen Feilscher.

Das kleine, dünne Männlein hat stets ein Lächeln im Gesicht, vornehmlich, um seine zahlreichen Gold- und Illuminiumzähne blitzen und funkeln zu lassen. Es erreicht jedoch nur selten die kleinen, schlauen Augen unter den buschigen Brauen.

Während er für die Armen nur Verachtung übrig hat, ist Varuz gehobeneren Schichten gegenüber stets bemüht, einen guten Eindruck zu hinterlassen. Varuz' ärgster Konkurrent ist der Hehler Mardas aus der Unterstadt.

Varuz' Geschäft und Wohnung

Der Laden des Hehlers befindet sich im Erdgeschoss eines schmucken, weiß getünchten Hauses, direkt an der Kreuzung des IX. Cursus mit der Via IX. Schwere, verzierte Gitter sichern die Fenster zur Straße. Von der Via IX führt eine schmale, mit einem Tor verschlossene Durchfahrt zu einer ausgesprochen stabilen Hintertür.

Das Erdgeschoss teilt sich in zwei Räume: den eigentlichen Laden und das dahinter liegende Lager. Quer durch den Ladenraum zieht sich eine vergitterte Trennwand, hinter der Varuz auf Tischen seine Waren für die Laufkundschaft präsentiert: kleine Figuren und Statuetten, hübscher Schmuck aus poliertem Messing mit Edelsteinimitaten oder wenig praktische Zierwaffen mit Spitzen, Haken und Klingen an den unsinnigsten Stellen. Nur ausgesuchte Kunden lässt Varuz durch die Zwischentür in den hinteren Bereich des Ladens. Zu forsche Kundschaft schreckt sein Wächter Brok mit seinem Eisenholz-Knüppel ab. Durch eine stets verschlossene Tür gelangt man in das geräumige Lager. Schmale Gänge führen zwischen vollgestopften Regalen und Kistenstapeln hindurch. In der Nähe des Hintereingangs ist ein kleiner freier Platz samt Tisch, an dem der Hehler neue Waren in Augenschein nimmt.

Eine kleine eiserne Wendeltreppe im Lager und eine wacklige Treppenkonstruktion neben der Hintertür führen ins Obergeschoss zur Wohnung, in der sich eine gut ausgestattete Werkstatt mit allem, was das Fälscherherz erfreut, befindet.

Brok der Wächter

Brok (42, Hüne, narbenbedeckt, stets in Leder gerüstet, lacht sehr selten) ist der schweigsame und absolut loyale Wächter von Varuz'. Niemand weiß, dass es sich bei ihm eigentlich um einen Sklaven handelt – wie die meisten freien Daranelier geht er jeden morgen zur Arbeit und kehrt des abends in seine Hütte in der Ostvorstadt zurück.

Ansarya räumt Brok aus dem Weg, um tagsüber an Varuz heranzukommen. Die Wach-Chimären, die während der Nächte durch das Haus des Hehlers patrouillieren, erscheinen ihr deutlich gefährlicher als der Leibwächter.

Anders als ihre bisherigen Opfer schlitzt Ansarya Brok auf dem Nachhauseweg in einer dunklen Gasse einfach nur brutal auf und lässt ihn jämmerlich verbluten. Statt seiner Haut raubt sie die Schlüssel für Varuz' Laden. Am nächsten Morgen begibt sie sich in aller Frühe zu dem Hehler und tötet ihn, direkt nachdem er seine Chimären in den Keller gesperrt hat.

Der Hehler und die Helden

Je nachdem, wann die Helden Varuz aufsuchen, treffen sie ihn selbst, Ansarya in seiner Haut oder einfach nur sein verlassenes Geschäft an.

Kauf der Tafel

Varuz leugnet den Besitz der Tafel, bis er davon überzeugt ist, dass die Helden ein ernst zu nehmendes Kaufinteresse haben. Dann verlangt er dafür 250 Aural. Befindet sich unter den Helden ein Honorat oder gar Optimat, kostet sie sogar 400 Aural. Durch geschicktes und langwieriges Feilschen (*Überreden* +7) verringert er diese Preise um ein Drittel.

Gelingt es den Helden, Varuz zu überzeugen, dass er durch den Besitz der Tafel in ernsthafter Gefahr schwebt, verkauft er sie zum absoluten Schnäppchenpreis von 100 Aural. Leider hilft ihm das nicht unbedingt. Wenn Ansarya nicht gerade mitbekommt, an wen Varuz die Tafel verkauft, versucht sie trotzdem, ihn umzubringen, um aus seinen Erinnerungen die Identität der Käufer in Erfahrung zu bringen.

Auf der Spur der Tafeln

Fragen nach der Herkunft der Tafel lassen Varuz' Geschäftssinn erwachen. Für 20 Aural Informationsgebühr verrät er, wer die Verkäufer waren und was er über sie weiß:

- Die Verkäufer waren die Ausgräber Barkus, Iocrastes und Theros.
- Sie haben ihm vor einiger Zeit etliche neristische Artefakte, darunter die Steintafel, verkauft.
- Die Artefakte müssen aus dem alten Nerenith stammen, da die Grabräuber die Stadt in letzter Zeit nicht verlassen haben.
- Er hat sie schon einige Tage nicht mehr gesehen, obwohl sie ihm noch weitere Artefakte, darunter noch eine Tafel, angeboten haben.
- Von Ansarya und den Häuter-Morden weiß Varuz nur, was allgemeines Stadtgespräch ist.

Einbruch bei Varuz

Versuchen die Helden bei Varuz einzubrechen, sind sie mit einigen Schwierigkeiten konfrontiert:

Türen

- Die Türen sind aus gut verarbeiteten Harthölzern: StP 60, H 10, S 12
- Sie besitzen ordentliche Schlösser neristischer Fertigung: *Schlösser knacken* +9 / Zauber: 6 AsP
- Sie sind mit vergifteten Springdorn-Fallen gesichert:

Auslöser: Gewaltanwendung oder fehlgeschlagene Probe
Wirkung: 1W6+6 TP

Gift: Kelmon (Stufe 5 / Beginn 5 KR) 4W6 SP, Lähmung für 6 SR

Wach-Chimären

Im Keller hält Varuz zwei abgerichtete Gatorenschweine. Nachts lässt er sie im Erdgeschoss herumstreifen und öffnet dafür die Innentüren und die Kellerklappe. Die Tiere lassen sich durch Ansarya in Varuz' Haut nicht täuschen und verhindern zunächst, dass sie in den Keller eindringt.

MU 10	IN 10	GE 13	KO 12	KK 11
Biss:	AT 12	TP 1W6+3		DK HN
Giftatem*: FK 8 RW 1/2/3/4/5				
PA 8	INI 1W6+13	RS 2	WS 6	
LE 26	AU 38	GS 6	MR 6/4	GW 8

*Stufe 4: 1x täglich, Lähmung nach 1KR (FF, GE, KK, KO, AT, PA je -4, Proben auf körperliche Talente +4)

Beute

Varuz' Wertsachen befinden sich in einem Versteck im Keller. Zugang erhält man über eine Luke im Lager, die durch ein paar leere Kisten getarnt ist (*Sinnenschärfe* +5). Darunter führt eine Treppe in eine 30 Orthogradu messende Kammer, in der es bestialisch stinkt. In einem kleinen Becken hausen die Gatorenschweine. Ein Stahlschrank (StP 80, H 14, S 15; *Schlösser knacken* +12, 8 AsP) enthält:

- die Steintafel I
- 5W20+200 Aural
- Schmuckstücke und Edelsteine im Wert von 500 Aural
- gefälschte Siegel und Legitimationen aller in Daranel vertretenen Optimaten-Häuser (bei 16-20 auf dem W20 fliegen diese Fälschungen bei Benutzung auf, magischen Untersuchungen halten sie nicht stand)



Leiche und Tatort

Ansarya ermordet Varuz am frühen Morgen in dessen Lager-
raum. Um seine Identifizierung zu erschweren, schlägt sie ihm
die Zähne aus. Anschließend wirft sie die Leiche in einen Ab-
wasserschacht im Haus. Sie wird am nächsten Vormittag von
Kanalarbeitern aus einem Abwassersammler gezogen. Sind die
Helden für eine der offiziellen Stellen Daranels als Ermittler un-
terwegs, lässt man sie sofort zur Fundstelle holen. Ansonsten er-
fahren sie etwa einen halben Tag später aus dem Stadtgespräch
vom Fund einer weiteren gehäuteten Leiche.

Die Leiche

- Nur die Statur des Toten ist noch zu erkennen.
- Er wurde fein säuberlich gehäutet, darüber hinaus gibt es kei-
ne Verletzungen.
- Der Leiche wurden brutal die Zähne zertrümmert. In der
Mundhöhle steckt ein Illuminiumsplinter.
- Aus dem Fundort schließen die Kanalarbeiter, dass der Tote
irgendwo an der Via IX in den Kanal geworfen wurde.

Der Tatort

Da außer Brok und Varuz niemand Zugang zum Lager hat,
macht sich Ansarya gar nicht die Mühe, den Tatort zu säubern.

- Der Tisch an der Hintertür ist mit einer dicken Blutkruste
verklebt. Hanfseile baumeln von den vier Tischbeinen. Ansarya
hatte den Hehler für ihr grausiges Werk auf den Tisch gefesselt.
- In Ritzen zwischen Dielen und unter Kisten und Regalen
sind weitere Zahnstücke zu finden.
- Es lassen sich keine Spuren eines gewaltsamen Eindringens
entdecken.
- Sollte Ansarya hier eine Haut endgültig abgelegt haben, so
sind deren pergamentartigen Reste am Tatort zu finden.

Ansarya in Varuz' Haut

- Der Hautwandlerin fehlen Varuz' Zahnprothesen. Daher tritt
sie nur wenig in der Haut des Hehlers auf und hält den Laden
nach Möglichkeit geschlossen. Hartnäckig klopfender Kund-
schaft begegnet sie mit einem Mundschutz, den sie mit einer
ansteckenden Infektionskrankheit erklärt.
- Helden, die Interesse an Varuz' Tafeln bekunden oder ihn
zu den Häuter-Morden befragen wollen, horcht sie ihrerseits
bestmöglich aus. Bekommt sie den Eindruck, dass die Helden
eine der Tafeln besitzen, beginnt sie damit, sie zu beschatten.

Der Círcel der Purpurroten Krallen

Die Purpurroten Krallen sind ein Zusammenschluss aus über-
wiegend amaunischen Söldnern, Leibwächtern, Schädlingsbe-
kämpfern und Jägern. Daneben gehören auch einige Fassaden-
kletterer, Diebe und Auftragsmörder zu ihnen.

Auf der Spur der Tafeln stoßen die Helden und Ansarya über
kurz oder lang auf die Amauna RaShi, die ehemalige Matrone
des Círcels. Sie fungierte als Mittlerin Persephonias zu Barkus
und seinen Männern. Außer RaShi wusste ursprünglich nie-
mand, wer hinter den Grabungen im Nerenith steckte.

Ansarya erfährt aus den Erinnerungen der Grabräuber von RaShi.
In Theros' Haut sucht sie das Haus der Amauna das erste Mal
auf, um festzustellen, dass diese bereits vor Nonen starb und die

neue Matrone des Círcels, ihre Tochter MinKash, nicht bereit ist,
dem Grabräuber irgendetwas zu erzählen. Ansarya begreift, dass
sie hier nicht so leicht weiterkommt, und wendet sich erst noch
dem letzten leichten Ziel zu: Varuz. Danach ermordet sie Roruna,
eine jüngere Schwester von MinKash. In deren Gestalt gelingt es
ihr innerhalb von drei Tagen, die Matrone auszuhorchen und von
Persephonias Verwicklung in die Angelegenheit zu erfahren.

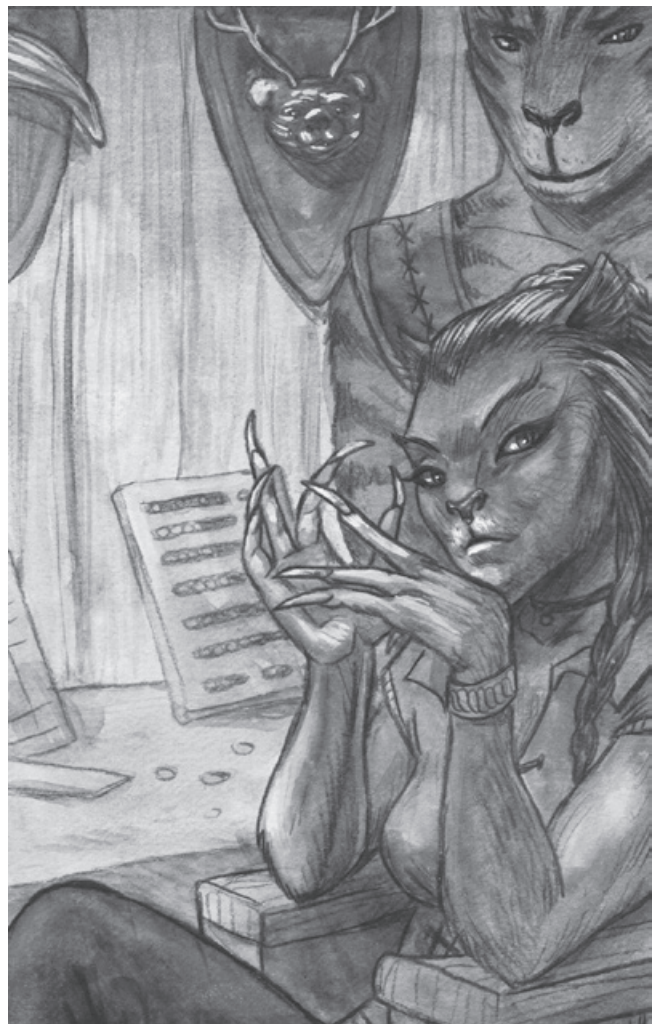
MinKash und die Helden

Sollten die Helden bereits das Abenteuer *Shinxir vult!* ab-
solvieren haben und dort positiven Kontakt mit MinKash
gemacht haben, wird die Matrone natürlich deutlich posi-
tiver auf die Helden zu sprechen sein. In diesem Fall soll-
ten Sie die folgenden Szenen entsprechend modifizieren.

MinKash, die Matrone

Die nachtschwarze Amauna stieg erst vor wenigen Nonen zur
Matrone des Círcels auf. Sie ist, was ihre Führungsposition
betrifft, zwar noch immer von einer leichten Unsicherheit ge-
prägt, zeichnet sich aber dennoch durch überlegtes, gezieltes
und manchmal unverfrorenes Vorgehen aus.

Besucher empfängt sie meist in Begleitung ihres Bruders Kra-
Zar (19, *Leibwächter, flammendrotes Fell, tighrhirhafte Gestalt,
etwas tumb*) und hört sich deren Anliegen genau an.



Wenden sich die Helden an MinKash, hängt deren Reaktion davon ab, wie viel sie bereits über Ansarya und den Grund ihrer Jagd nach den Tafeln herausgefunden haben. MinKash weiß über sämtliche Intrigen, die Persephonia gesponnen hat, Bescheid. Allerdings musste sie sich Brajan-Prätor Myrmyrian gegenüber zu Verschwiegenheit verpflichten und wird ihre Informationen nicht grundlos preisgeben. Wissen oder ahnen die Helden bereits, dass die Tafeln notwendig sind, um Ansarya bzw. die Morde zu stoppen, wird MinKash ohne Zögern verraten, dass ihre Mutter sieben Tafeln an Persephonia ya Onachos übergab und ihnen folgende Hilfen anbietet:

- **Hintergründe:** MinKash ist bereit, Persephonias Verwicklung in die Angelegenheit zu erläutern und den Helden auch sonst alles zu erzählen, was sie weiß.
- **Informationsbeschaffung:** Der Círcel besitzt zahlreiche Verbindungen, über die er sehr schnell Informationen aus der gesamten Stadt zusammentragen kann.
- **Beschattung:** Es gibt kaum jemanden, der besser geeignet ist, ungesehen Personen durch die gesamte Stadt zu verfolgen.
- **Kämpfer:** Sofern nötig, können die Helden auf KraZar und drei weitere erfahrene Amaunir-Kämpfer zurückgreifen. Der Círcel legt sich allerdings nicht offen mit den Garden der Stadt an.
- **Waren:** Der Círcel kann zum Freundschaftspreis (zwei Drittel der Originalkosten) so manche illegale oder exotische Ware beschaffen.

Erfahrener Amaunirkämpfer

INI 14+W6 LeP 40 AuP 48 PA 15

MR 4 RS 4 GS 8 WS 6

Kentema:

AT 18 TP 1W6+4 DK NS

Machira:

AT 13 TP 1W6+3 DK HN

Manöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (12), Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Mord an Roruna

(Tod: Tag 16 / Ablegen der Haut: – /

Fund der Leiche: Tag 20)

Ansarya pickt sich Roruna, die zweitjüngste Schwester MinKashs heraus, um an Informationen zu gelangen. Ihr wird von den Geschwistern nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt und sie kann sich unbeachtet und frei im Haus bewegen.

Hinderlich ist, dass die hübsche, weiß-gescheckte Amauna beinahe ständig von jungen Verehrern umgeben ist. Es dauert zwei Tage, bis sich endlich eine Gelegenheit bietet: Auf dem Heimweg von einem abendlichen Kneipenbesuch wird sie nur von Fi'Rok, einem ihrer Charmeurs, begleitet, und die beiden beschließen, einen Abstecher in einen lauschigen Hinterhof nahe der Schaukampf-Arena zu machen. Dort schlitzt Ansarya Fi'Rok die Kehle auf und lässt ihn verbluten. Roruna fällt Ansaryas Lähmung zum Opfer und verliert ihre Haut. Die Leichen steckt die Hautwandlerin in einen mit Steinen gefüllten Sack und versenkt sie im nordwestlichen Becken des Alten Handels-

hafens. Als Ansarya Rorunas Haut ablegt und „verschwindet“, beginnt MinKash nach dem Verbleib ihrer Schwester zu forschen. Je nachdem, ob die Helden ihr dabei behilflich sind, können sie Folgendes herausfinden:

- Nahe der Schaukampf-Arena haben Anwohner in einem Hinterhof eine riesige Blutlache entdeckt. So viel Blut weist nicht nur auf einen, sondern auf zwei Tote hin. Es wurden aber keine Leichen gefunden.
- Die Blutlache wurde zu einem Zeitpunkt entdeckt, als Roruna noch nicht vermisst wurde. Am Abend zuvor war sie gemeinsam mit einem Amaun namens Fi'Rok unterwegs. Nachforschungen ergeben, dass dieser bereits seitdem verschwunden ist.
- Schauer- und Seeleute am Alten Handelshafen beklagen sich lautstark, dass allerlei Haie und andere Wasserräuber dort seit einigen Tagen kreisen.
- Im Hafenbecken kann der Sack mit den Leichen geborgen werden. Fi'Rok ist zweifelsfrei zu identifizieren, da er noch sein Fell besitzt. Die Leiche der Amauna muss demzufolge Roruna sein.
- Aus all dem lässt sich schließen, dass sich Ansarya drei Tage in Rorunas Haut herumgetrieben hat und höchstwahrscheinlich von Persephonia und ihren sieben Tafeln weiß.

Drei Schattengründer

Vom Blut der Leichen wurden drei Schattengründer in das Hafenbecken gelockt, die immer wieder Löcher in den Sack reißen und die Toten an- und auffressen. Jeder, der ihnen die Beute streitig macht, wird unerbittlich attackiert. Der erste Angriff erfolgt immer aus dem Hinterhalt – sie tauchen unvermittelt aus dem Schlamm des Hafenbeckens auf. Sie versuchen, ihr Opfer unter Wasser zu ziehen und zu ertränken. Scheitert das, reißen sie große Fleischbrocken aus ihm heraus und versuchen so, es zu schwächen.

MU 12 IN 10 KO 12

Biss:

AT 12 TP 2W6+3 DK H

Schwanzschlag:

AT 10 TP 1W6+3 DK HN

PA 5 INI 1W6+11 RS 3 WS 6

LE 50 AU 75 GS 14 MR 5/8 GW 9

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3, Biss), Hinterhalt (3), Verbeißen (2, Biss)

Ansarya in Rorunas Haut

Die Hautwandlerin findet sich ohne größere Schwierigkeiten in Rorunas Gestalt zurecht. Ihre einzigen Probleme sind der Schwarm an Verehrern, der ihr beständig folgt und ihre ausgeprägte Libido, der sie ein ums andere Mal nachgibt und dabei gelegentlich den Fokus auf ihr Ziel verliert. Daher kostet es sie auch drei Tage, herauszufinden, an wen RaShi die sieben Tafeln übergab.

Persephonia ya Onachos, die Nereton-Prätorin

Die ebenso schöne wie unheimliche Nereton-Prätorin ist die oberste Priesterin des Kultes des Totengottes in Daranel. Ihr obliegt die Wacht über die Nekropole der Stadt – was im Prinzip jeden Umgang mit Leichen, seien es Bestattungen oder die Untersuchung gewaltsamer Tode, einschließt. Gerade Letzteres sorgt immer wieder für Streitigkeiten mit dem Brajans-Kult, der sich für jedes Verbrechen verantwortlich sieht.

Persephonia ist unwissentlich dafür verantwortlich, dass Ansarya aus ihrem Gefängnis entkam. Ihre Suche nach dem „Fluch des ewigen Lebens“ führte zur Zerstörung der bannenden Zeichen. Ihre Totenerhebung in den Katakomben weckte Ansarya aus ihrem Schlaf. Aus den alten Aufzeichnungen, durch die Persephonia überhaupt von Ansarya und ihrer Verfluchung erfuhr, weiß sie zwar, was unter dem Dir-An-Sun begraben lag, doch ahnt sie zunächst nicht, dass es entkommen ist und ihr immer näher rückt.



Hintergrund und Wesen

Im Gegensatz zu vielen Angehörigen ihres Hauses leidet Persephonia nicht an einer ausgemachten Morbidität oder gar Todessehnsucht. Alle ihre dahingehenden Verhaltensweisen – und das sind nicht wenige – sind lediglich aufgesetzt. Tatsächlich strebt die Prätorin seit Jahren danach, die Unsterblichkeit zu erlangen. Vor kurzem erreichte sie dank des „Fluches des ewigen Lebens“ das Ziel ihrer Bemühungen, doch fiel ihr Herz danach dem Brajan-Prätor Myrmyrian tai Alantinos in die Hände und sie wurde zu seiner Marionette.

Um sich aus dieser Falle zu befreien, ist sie im Moment dabei, einen Weg zu finden, das Ritual wieder aufzuheben. Dabei muss sie jedoch äußerst vorsichtig agieren, will sie den Brajan-Prätor nicht auf ihre Bemühungen aufmerksam machen.

Persephonia ist eiskalt und berechnend. Nichts ist ihr heilig und ihr Kult ein probates Mittel zum Zweck. Über die Jahre konnte sie eine große Zahl magischer Geheimnisse in den Bereichen der Nekromantie und Geisterbeschwörung erringen und schreckt nicht davor zurück, sie auch einzusetzen.

Persephonias Motive und die Morde

Die Prätorin hat zu Beginn des Abenteuers nur ein Ziel: Sie versucht, die ihr fehlenden Steintafeln zu erlangen, um den Fluch des Ewigen Lebens wieder aufzuheben.

Die Morde bringt sie anfangs nicht mit ihrer Ausgrabung in Verbindung. Zwar weiß sie, dass in der Grabkammer die unsterbliche Mörderin Ansarya gefangen ist, geht aber davon aus, dass der Sarkophag und nicht die Kammer das Gefängnis ist. Sie betrat die Grabkammer außerdem erst, nachdem die Grabräuber alle Bannzeichen zerstört hatten und allein zu dem Zwecke, sie zum Einsturz zu bringen, um Spuren zu verwischen.

Erst nachdem mehrere gehäutete Opfer gefunden wurden, dämmert Persephonia, dass Ansarya entkommen ist. Gemäß ihren Pflichten als Nereton-Prätorin beauftragt sie den Nekropolit *Artorus serr Onachos* (61, klapperdürr, kurzsichtig, hohle Stimme, in einfache schwarze Roben gekleidet, schwarz lackierte Fingernägel) mit der Untersuchung der Morde. Viel mehr unternimmt sie allerdings nicht. Sie hofft, das Ganze aussitzen zu können und will es vermeiden, noch mehr Leute auf ihr Geheimnis aufmerksam zu machen.

Treten die Helden im Laufe ihrer Ermittlungen an Artorus heran, oder bekommt er von sich aus ihre Ermittlungen mit und befindet sie für kompetent, bietet er ihnen eine Kooperation an.

Folgende Unterstützung kann so erlangt werden:

- Finanzielle Unterstützung bis 100 Aureal mit Bitte um Abrechnung aus dem Stadtsäckel.
- Bis zu vier erfahrene Kämpfer der Nereton-Garde, die besonders auf die Jagd nach Grabschändern und den Kampf mit Untoten spezialisiert sind.
- Sofern nötig und gut zu begründen, erhalten sie Legitimationen für Hausdurchsuchungen. Dabei ist allerdings immer der Nekropolit samt zweier Gardisten anwesend.

Erfahrener Nereton-Gardist

INI 14+W6 **LeP** 38 **AuP** 45 **PA** 14
MR 4 **RS** 5 **GS** 8 **WS** 6

Kentema:

AT 16 **TP** 1W6+4 **DK** NS

Machira:

AT 13 **TP** 1W6+3 **DK** HN

Bela:

FK 24 **TP** 2W6+2 **DK** 5/10/20/40/60 **TP+** 3/2/1/0/-1

Manöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (12), Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Scharfschütze, Schnellladen

Hat MinKash die Helden über Persephonia aufgeklärt und sprechen sie diese darauf an, legt sie die Karten auf den Tisch. In den Helden sieht sie die beste Möglichkeit, Ansarya loszuwerden und an den Inhalt der letzten beiden Tafeln zu kommen. Sie erzählt ihnen – nachdem sie Verschwiegenheit zugesichert haben – alles, was sie weiß, und bietet die Herausgabe ihrer sieben Tafeln an, wenn sie im Gegenzug eine Abschrift der beiden fehlenden anfertigen kann. Geschäftstüchtige Helden können ihr zusätzlich bis zu 100 Aureal pro Nase abpressen.

Die Villa der Prätorin

Außer ihrem allseits bekannten Palast besitzt Persephonia eine kleine Villa am nördlichen Ende der Via Optima. Das quadratische Gebäude mit Atrium dient für gewöhnlich als Gästehaus der Onachos in Daranel und beherbergt zur Zeit unter strenger Bewachung den Gelehrten Fumar. Es ist komplett aus schwarzem Basalt und dunkelrotem Marmor gefügt und reichhaltig mit Waagen, Geiern und gestreng blickenden Mondgesichtern verziert. Im Inneren des Hauses perfektionieren dunkle Vorhänge, Kerzenständer in Knochen- und Schädelform sowie Nereton-gefällige Sinnschriften das Bild. Rund um das Atrium verkünden goldene Lettern: „Der Tod wird euch alle wiegen!“

Sicherheitsvorkehrungen in der Villa

Helden, die eine Zusammenarbeit mit Persephonia ausschlagen oder es sich auf andere Art und Weise mit ihr verscherzen, werden früher oder später auf die Villa aufmerksam, sei es durch Recherchen oder weil sie Persephonia dorthin folgen. Die schwere Bewachung macht deutlich, dass sich dort etwas von größter Wichtigkeit befinden muss.

Eine Reihe von Sicherheitsvorkehrungen erschwert das Eindringen in die Villa beträchtlich:

- Das Anwesen ist von einer drei Grad hohen Mauer umgeben. Ihre Krone ist mit scharfen Scherben und rostigen Metallspitzen gespickt.
- Im Garten patrouillieren stets drei Gruppen zu je zwei Wächtern, die mit Signalpfeifen die Freilassung von vier Bluthunden veranlassen können.
- Mehrere Mauerabschnitte und die Bäume direkt am Haus sind mit Wächterefeu bepflanzt.
- Überall im Garten wachsen schwarz blühende Neretonslilien. Werden sie unachtsam geschüttelt, fliegen ihre Pollen auf und entfalten in zwei Grad Umkreis die Wirkung von Schlafgift der Qualität C.
- Innerhalb der Villa patrouillieren vier weitere Wächter durch das Gebäude.
- Türen zu unbenutzten Räumen sind generell verschlossen (*Schlösser knacken* +5; 5 AsP). Das erschwert ein schnelles Durchsuchen der Villa und das Verstecken vor Wächtern ungemein.
- Ein Schlafraum im Erdgeschoss beherbergt vier Wächter auf Freiwache, die ihren Kameraden im Alarmfall zu Hilfe eilen.
- Alle Räume der Villa können von einem System aus Gängen in den Zwischenwänden überwacht werden. Es sind eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 und eine *Mechanik*-Probe +3 nötig, um einen der Gänge zu entdecken und den Zugang zu öffnen.

Wächter

Die Wächter der Villa sind erfahrene Kämpfer. Sobald sie Eindringlinge bemerken, schlagen sie Alarm, was nach 3 bzw. 6+W3 KR jeweils zwei weitere Wächter auf den Plan ruft. Ihre Waffen sind mit Kelmon bestrichen.

INI 13+W6 **LeP** 35 **AuP** 41 **PA** 12

MR 5 **RS** 3 **GS** 8 **WS** 6

Spathu:

AT 15 **TP** 1W6+4* **DK** N

Machira:

AT 12 **TP** 1W6+3* **DK** HN

Manöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (12), Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

***Kelmon:** Der erste Schadenstreffer verursacht 4W6 SP zusätzlich.

Bluthunde

Die Bluthunde der Villa sind eine maßgeschneiderte Anfertigung aus den Phraisop'schen Chimärenlaboren: Sie sind gegen den Blütenstaub der Nereton-Lilien immun. Ihre Talgdrüsen sondern in geringen Mengen einen Lockstoff ab, der den Wächterefeu davon abhält, sie zu packen.

INI 7+W6 **LeP** 27 **AuP** 80 **PA** 9

MR 1/1 **RS** 1 **GS** 10 **WS** 6 **GW** 6

Biss:

AT 14 **TP** 1W6+4 **DK** H

Besondere Eigenschaften: Zäh

Besondere Kampfgelge: Hinterhalt (5), Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)

Wächterefeu

Wächterefeu ist von normalem Efeu kaum zu unterscheiden (*Pflanzenkunde* +8). Erst wenn plötzlich Leben in die grünen Ranken kommt, bemerken die meisten Einbrecher die Gefahr. Das Gewächs ist nur tödlich, wenn das Opfer sich zur Wehr setzt. Dann wird es langsam aber sicher erwürgt. Ansonsten hält es die Pflanze nur fest, bis es durch die Wächter mit einem speziellen Lockstoff befreit wird.

INI 5+W3 **LeP** 150/10* **AuP** unendlich **PA** –

MR –/5 **RS** 5/2* **GS** –/4* **WS** – **GW** 3

Würgeranke:

AT 11 **TP** 1W6+2** **DK** HNSP

* die Pflanze / eine Würgeranke

** Opfer in der Würgeumschlingung erleiden SP. Opfer, die sich nicht bewegen (*Körperbeherrschung* +5), erleiden keinen Schaden.

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen stumpfe Waffen (Keulen, Hämmer etc.)

Besondere Kampfgelge: Den Attacken kann nur ausgewichen werden. Waffen umklammert die Ranke bei Paradeversuchen und hält sie mit KK 25 fest. Wer von einer Ranke gepackt wurde, hat eine um 2 Punkte verminderte AT.

Persephonias Ritualkammer

Tief unter der Villa und mit dieser über die Geheimgänge in den Zwischenwänden des Hauses verbunden, befindet sich Persephonias Ritualkammer. Hier erforschte sie den Fluch des Ewigen Lebens, verzauberte das Optrilithgefäß zur Aufnahme ihres Herzens und ließ das Ritual an sich durchführen.

Derzeit benutzt sie den Ritualraum nicht, hält ihn aber vorbereitet, um schnell agieren zu können, sollte sie eine Möglichkeit finden, den Fluch wieder aufzuheben.

Der gewaltige zwanzig mal zwanzig Gradu durchmessende Raum ist komplett mit glatten Kacheln gefliest. Beherrschend ist ein großer, metallener Operationstisch, über dem mehrere Leuchtgloben für gleißende Helligkeit sorgen. Der gesamte Bereich ist von mehreren Bann- und Schutzkreisen umgeben, um Ungeziefer, Geister und alle Einflüsse der Quellen Mishkarya, Khalyanar und Dya'Khol fernzuhalten. Ein Regal enthält eine umfangreiche Sammlung von Büchern und Schriftrollen, die sich allesamt mit der Suche nach der Unsterblichkeit beschäftigen. Hier finden sich auch die Aufzeichnungen aus den Archiven Daranels, durch die Persephonia auf die Grabkammer Ansaryas aufmerksam wurde.

Weitere Regale und Truhen beherbergen allerlei Alchemika, chirurgische Instrumente und Paraphernalia. Auf einem Schreibtisch liegen die Abschriften und Übersetzungen von Persephonias sieben Tafeln.

In einem Käfig rumort ein kleiner Affe, der überglücklich ist, wenn sich jemand mit ihm beschäftigt. Eine daneben stehende Truhe enthält in Samt gepackt ein Kristallgefäß mit seinem Herzen.

Fumar, der Neristu-Kenner

Fumar (57, *klein und rund, Halbglatze, fahriges Wesen*) ist schon seit mehreren Nonen ‚Gast‘ in Persephonias Villa und wird von der Außenwelt abgeschirmt. Er ist in weitem Umkreis der einzige Nicht-Neristu, der das komplexe Alt-Neristal in Sprache und Schrift beherrscht. Er übersetzte für Persephonia die Tafeln IV-VI und ermöglichte ihr damit die Durchführung des Rituals. Derzeit arbeitet er an der ersten und an der letzten Tafelgruppe. Ihren ungefähren Sinn konnte er bereits entschlüsseln, kann sie aber wegen der fehlenden Stücke nicht korrekt übersetzen.

Hintergrund und Wesen

Der Gelehrte ist ein Klischeebild seiner Zunft: zerstreut, kurz-sichtig, zerzaust und gnadenlos weltfremd. Selbst nach mehreren Nonen ist ihm seine – sehr angenehme – Gefangenschaft noch nicht einmal bewusst geworden. Er genießt die Unterhaltungen

mit der Prätorin und ist ihr aufrichtig dankbar für ihre Gastfreundschaft: Diener kümmern sich um seine weltlichen Bedürfnisse und eine herausfordernde Aufgabe beflügelt seinen Geist.

Informationen des Gelehrten

Gelingt es den Helden, zu Fumar vorzudringen, kann ihnen der Gelehrte folgende Informationen geben:

- Er besitzt die sieben Tafeln, die RaShi Persephonia übergab, samt der bis dahin möglichen Übersetzungen.
- Er kann die beiden fehlenden Tafeln übersetzen. Das dauert jeweils einen Tag für eine flüchtige erste Version. Für eine ordentliche Übersetzung veranschlagt er vier Tage pro Tafelgruppe.
- Er kann aufgrund seiner Kenntnisse einige Spekulationen zu den Fähigkeiten Ansaryas anstellen und die Helden auf ihre Verbindung zu ihrer Grabkammer hinweisen.
- Er vermutet, dass Persephonia einen geheimen Ritualort innerhalb der Villa besitzt, an dem sie Vorbereitungen dazu trifft, sich selbst dem Fluch des Ewigen Lebens zu unterziehen. Er kennt weder dessen Position, noch ahnt er, dass Persephonia das Ritual längst vollzogen hat.

Ansarya und Persephonias Tafeln

Sobald Ansarya Persephonia aufgespürt hat, beginnt sie damit, die Prätorin zu beschatten. Eine direkte Übernahme Persephonias oder eines ihrer Lakaien erscheint ihr zu riskant. Bald wird sie auf die Villa aufmerksam und schließt aus der schweren Bewachung, dass dort etwas von großer Bedeutung versteckt sein muss.

Schließlich ermordet sie Hasulf (34, *Hjaldinger, Glatze, schwarzer Vollbart, vernarbt*), einen der Hauswächter, während seines Freigangs in der Stadt und schlüpft in seine Rolle, um sich Informationen über und Zutritt zur Villa zu verschaffen. Seine Leiche entsorgt sie in einem Schweinestall im Hafenviertel.

Durch Hasulfs Erinnerungen weiß Ansarya nicht nur, dass sich ein Gelehrter in der Villa aufhält, sondern auch wo genau. Während ihrer nächsten Wache sucht sie Fumar auf, sticht ihn nieder und raubt die sieben Tafeln aus seinem Arbeitsraum.

Wenn es zeitlich passt und die Helden ebenfalls einen Einbruch in die Villa planen, könnte es hier zu einer Konfrontation mit Ansarya kommen. Dabei können die Helden den verblutenden Gelehrten retten und der Hautwandlerin die eine oder andere Tafel abringen.



Das Ende

Da nicht vorhersehbar ist, wie sich Ihr Abenteuer entwickelt, welche Erfolge Ansarya und welche die Helden erringen, erfolgt an dieser Stelle nur eine Übersicht über mögliche und wahrscheinliche Endszenarien.

Ansarya gewinnt alle Tafeln

Gelingt es Ansarya, alle Tafeln in ihren Besitz zu bringen, versucht sie schnellstmöglich an ihr Herz zu kommen, scheitert allerdings erst einmal am Wächter der Kammer. Das veranlasst sie dazu, einen Offizier der Brajangsgarde zu übernehmen und in seiner Gestalt einen Trupp von acht Brajangsgardisten zur Herzkammer zu führen. Von ihnen lässt sie sich die Kammer öffnen und ihr Herzgefäß bringen. Die Tafeln lässt sie achtlos zurück. Eine Möglichkeit der Helden, sie daran zu hindern – sofern sie überhaupt bemerken, dass Ansarya alle Tafeln besitzt – ist, sich in der Nähe der Herzkammer auf die Lauer zu legen. Dann sehen sie sich allerdings erst einmal acht Gardisten gegenüber, die entweder von Ansaryas wahrem Wesen überzeugt oder ausgeschaltet werden müssen.

Die Helden gewinnen alle Tafeln

Im umgekehrten Fall ist es dagegen Ansarya, die sich mit ihrem Trupp von acht Brajangsgardisten in der Nähe der Herzkammer auf die Lauer legt. Sobald die Helden mit den Tafeln auftauchen, greifen die Gardisten an und müssen auf die eine oder andere Art und Weise unschädlich gemacht werden.

Haben die Helden alle Tafeln, außer denen, die sich in Ansaryas Besitz befinden, wird sie versuchen, sie mit Hilfe der Gardisten bei passender Gelegenheit festnehmen zu lassen und ihnen die Tafeln abzunehmen.

Erfahrener Brajangs-Gardist

Die Gardisten eröffnen den Kampf mit einer überraschenden Salve ihrer Belas aus dem Hinterhalt. Danach greifen sie geordnet an. Während vier Gardisten mit ihren Kentemen in Formation die Helden aufhalten, laden die restlichen vier ihre Belari nach (6 Aktionen). Sobald sie wieder bereit zum Feuern sind, schießen je zwei Gardisten auf einen Helden.

INI 13+W6 **LeP** 37 **AuP** 43 **PA** 13

MR 5 **RS** 5 **GS** 8 **WS** 6

Kentema: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **DK** NS

Machira: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **DK** HN

Bela: **FK** 23 **TP** 2W6+2 **DK** 5/10/20/40/60

TP+ 3/2/1/0/-1

Manöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (12), Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Scharfschütze, Schnellladen

Die Helden machen Ansarya unschädlich

Um Ansarya von weiteren Morden abzuhalten, ist es nicht notwendig, sofort alle Steintafeln zusammenzutragen und ihr Herz zu zerstören. Die Helden könnten auch auf die Idee kommen, sie erst einmal wieder festzusetzen. Das bietet sich vor allem dann an, wenn sie versuchen wollen, sie zu erlösen. Größtes Problem hierbei ist, die Hautwandlerin in ihrer aktuellen Gestalt überhaupt zu erkennen.

Sobald die Helden herausgefunden haben, dass Ansarya nach einer kompletten Zerstörung innerhalb ihres Sarkophages neu ersteht, können sie diesen als Gefängnis wieder herrichten und sich darauf konzentrieren, ihren Körper zu vernichten. Sie können natürlich auch versuchen, Ansarya ganz klassisch einzukerkern.

Ansarya entkommt

Gelingt es Ansarya, sich ihres Herzgefäßes zu bemächtigen, endet das Abenteuer mit einem Fehlschlag der Helden. Die Hautwandlerin vereinigt sich wieder mit ihrer eigenen Haut und kann nun als normale Nerista untertauchen. Sie verlässt die Stadt, versteckt ihr Herzgefäß und widmet sich dann erneut ihrer mörderischen Leidenschaft.

Anknüpfung: Die anderen Abenteuer

Sollten die Helden großen und vor allem öffentlichkeitswirksamen Erfolg gehabt haben, könnte dies als direkter Einstieg für das Abenteuer ***Shinxir vult!*** (siehe S. 66) genutzt werden. In diesem Fall können Sie den Abstieg abwandeln und Nycomena tritt direkt an die Helden heran, die sich als tatkräftig und aufrecht erwiesen haben. Je nachdem mit welchen Optimaten die Helden in diesem Abenteuer gute Kontakte geknüpft haben (etwa Persephonia ya Onachos oder Gordian ala Illacrión) können Proben auf Gesellschafts-Talente in der Interaktion mit diesen Personen um bis zu 3 Punkte erleichtert werden. Das Abenteuer ***Siminias Funken*** (siehe S. 35) hingegen bietet sich weniger als direkter Nachfolger an, sondern vielmehr als Vorgänger – denn es bietet deutlich geringere Herausforderungen als dieses Abenteuer. Sollten Sie das Abenteuer dennoch nach diesem spielen wollen, ist das problemlos möglich. Sie müssen lediglich die Schwierigkeiten der Proben etwas erhöhen.

Der Lohn der Mühen

Für das Beenden des Abenteuers, egal auf welche Weise, erhalten die Helden jeweils **200 AP**. Folgende zusätzlichen Erfolge können sie erringen:

- **+100 AP**, wenn Ansarya unschädlich gemacht wird
 - **+100 AP**, wenn Ansaryas Herz vernichtet wird
 - **+20 AP** für jedes potentielle Opfer, das das Abenteuer überlebt
 - **+15 AP** für jedes Opfer, dessen Identität die Helden ermitteln
 - **+10 AP** für jede Steintafel im Besitz der Helden vor der finalen Konfrontation mit Ansarya
 - **+100 AP** wenn die Helden das Tor zur Herzkammer ohne die Tafeln aufbrechen
 - **+50 AP** für das Besiegen des Wächter-Cherubs
- Außerdem bekommt jeder Held die mit dem Auftraggeber ausgemachte Belohnung, sowie sechs Spezielle Erfahrungen auf häufig benutzte Talente. Hier bieten sich, je nach Vorgehen, folgende an: *Sinnenschärfe, Gassenwissen, Überreden, Schleichen, Fährten suchen, Anatomie, Götter/Kulte, SK Alt-Nerista, L/S Alt-Neristale Bilderschrift.*

Handouts

Tafelgruppe I – Ansaryas Geschichte

Wir, die Khaner'ra und die Dur'an des Nerenith von Sidor Daranelia legen hiermit vor Annereton und Ansumya Zeugnis über die Nerolu Ansarya ab.

Im 374. Jahre des Nerenith betrug es sich, dass die Balgstopferin Surdara verfiel dem Wispern eines Nerolu. Doch nicht nach ihrer ewigen Seele trachtete das verdorbene Wesen, sondern nach der Frucht ihres Leibes. So kam es, dass sie beieinander gelegen und dem ein Kind entsprang, dessen Vater keinem des ewigen Volkes bekannt war. Das Mädchen erhielt den Namen Ansarya und wuchs heran, ohne dass ihm ein Fehl zu eigen schien. Als es an der Zeit war, erlernte Ansarya das Handwerk ihrer Mutter und bewies ein besonderes Geschick im Nehmen des Balgs der Tiere, ohne diesem einen Schaden anzutun.

Doch das Übel des Nerolu schlummerte in ihr und erwachte, als Ansarya erblühte zur Frau. Finstere Magie und Gedanken, welche keine Gnade vor Annereton kannten, trieben sie fortan. So ward es ihr möglich, die Haut der Tiere ohne jedes Werkzeug nur mit Hilfe ihrer Nägel und Zähne zu nehmen und sich wundersamerweise selbst überzustreifen, um so Form und Wesen des Tieres zu übernehmen. Anfangs zufrieden mit dieser Fähigkeit, ist es das Wesen der Nerolui, niemals gesättigt zu sein, niemals genug zu haben. Schon bald gierte es sie, andere Erfahrungen zu sammeln, nicht die vom Tiere, sondern vom denkenden Wesen. Lange Nonen und Oktale herrschte Wehklagen im Nerenith, und auch in der Stadt der Imperialen, als ein Mörder umging, welcher niemand anderes als die Ansarya war. Viele ihrer Opfer blieben namenlos, denn wie zuvor die Tiere, so beraubte sie ihre Opfer ihres Balges und schlüpfte selbst herinnen, um deren Gedanken, Erinnerungen und Gestalt zu erfahren. Dutzende Seelen des ewigen Volkes Anneretons zerstörte sie und verdammt sie zur Unexistenz als Nerolui, ewig auf der Suche nach dem, was ihnen genommen ward. Nun, da sie endlich gefangen ist, sei sie vor Annereton und Ansumya verurteilt, niemals wieder in den Zyklus der Wiedergeburt einzutreten. Ihr Leib sei seiner Haut beraubt, auf dass ihre schreckliche Gestalt jedem Warnung und Erkennungsmal zugleich seien. Sie sei bei ewigem Leben gebannt in einen steinernen Sarkophagus, bis der letzte Zyklus der Wiedergeburt vollendet!

Tafelgruppe III – Die Aufhebung des Fluches

Erlösung

So die Verfluchte in den Augen Anneretons und Ansumyas Vergebung findet, ihre Taten wahrhaftig bereuet und ein Wunder ihre Seele von den verderbten Einflüssen des Nerolu reinigt, solle sie Erlösung von ihrer ewigen Strafe finden. Ihr Herz sei ihr mit vier mal vier Stichen zurückgegeben und ihr Körper wieder in ihre Haut gekleidet. Hernach sei die Kruke mit ihren aufrichtig vergossenen Tränen gereinigt und so die Bande zwischen ihr und dem Gefäße gelöst, das zu diesem Zwecke zerschlagen werde. Ansarya aber, welche für ihre Taten ihr Leben verwirkt hat, sei zu Tode gebracht, alsbald ihr Körper wieder eins ist. Möge ihre Seele wiedergeboren werden und im nächsten Leben mehr Vollkommenheit erlangen!

Tafelgruppe II – Der Fluch des ewigen Lebens

Die Weihe des Kristalls

Um das Leben der Verurteilten auf- und gefangen zu nehmen, erschufen die Dur'an eine Kruke vom zehnten Teile ihres Gewichts aus dem magischen Kristalle Ophthrilith. Als Gegengewicht zur Verderbtheit ihres Wesens besteht das Gefäß aus der reinsten Form des Kristalls, wie er nur in den Minen der Provincia Xarxaron gefunden wird. Kunstfertig ritzte der erfahrenste Gemmenschneider des Nerenith die Zeichen der Bindung, des Annereton und der Ansumya, des Ortes und der Person in die Wandungen vier mal vier Male. Das Innere des Deckels und der Wandungen der Kruke sind versehen mit den Flügen, die treffen die Verfluchte, auf dass ihr Leben ewiglich gefangen sei. Gebunden ward die Kruke am Orte der Bestrafung, damit die Verurteilte, so es ihr gelingen sollte zu fliehen, in ihrem Kerker auferstehe und erneut gefesselt werden könnte. Die Kruke jedoch werde verwahrt an einem Heiligen Orte.

Der Fluch des ewigen Lebens

Im Namen des Annereton sei verflucht Ansarya, die Tochter der Surdara aus dem Nerenith von Sidor Daranelia. Niemals sei es ihr gestattet, zu ruhen in Anneretons Armen, niemals soll ihre Seele durch den Schoße Ansumyas wiedergeboren werden. Gerichtet sei sie für ihre Untaten zu ewiger Gefangenschaft in schwarzem Stein: lichtlos, ewig, unsterbend. Genommen sei ihr Herz mit vier mal vier Schnitten des mondsilbernen Drepan unter den Gesängen des Totenrichters. Gebannet sei ihr Leben in ihr Herze, welches versehen sei mit den Zeichen der Endlosigkeit und dem Sigul des Annereton und der Ansumya. Keine Erlösung soll sie erhalten, bis die Welt zerbricht und der Zyklus endet. Gebunden sei das Herz im Gefäß aus Kristall, unerreichbar für die Verfluchte. Ewig sei ihr Leben, verflucht sei ihre Seele!

Die Strafe der Hautlosigkeit

Zur Sühne und Strafe der Verdamnten verhängen wir, die Kaner'ra des Nereniths von Sidor Daranelia, folgendes Urteil: Ansarya, Tochter der Surdara, sei für das Morden zahlloser Neristu zum Raube ihrer Haut und ihrer Seelen die Haut genommen. Sie solle bis in alle Ewigkeit ihr Dasein in jenem zerbrochenen Zustande fristen, den sie ihren Opfern zugefügt hat. Fühlen soll sie ewiglichen Schmerz, auf dass sie einen Bruchteil jenen Leides erfahre, das sie ihren Opfern und dem Volke Anneretons und Ansumyas zugefügt hat. Ihre lebende Haut sei gegeben in die Kruke ihres Lebens, auf dass sie sie ewig spüre und vermisse, aber nie mehr zu erlangen vermöge. So sei es im Namen Anneretons!

Siminias Funken

von Niklas Forreiter

Stichworte zum Abenteuer: Visionen der Göttin Siminia, ein Rätsel um die sechs Technen, Kirche und Kulte der Erfindungsreichen, Spione und vermeintliche Verbündete, ein verlassener Palast, eine Werkstatt mit vielen Möglichkeiten und ein Genius pro machina

Ort: Daranel und die Küste des Meeres der Schwimmenden Inseln

Zeit: Das Abenteuer knüpft an die Ereignisse der Kurzgeschichte *Meisterwerk* aus *Netz der Intrige* an, ist aber ansonsten zeitlich flexibel einsetzbar.

Helden: Grundsätzlich sind alle Arten von Helden und Zusammensetzungen einer Gruppe möglich.

Erfahrung: Einsteiger

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

Vorgeschichte

Der unglückliche Künstler XeRiAi aus der Kurzgeschichte *Meisterwerk* war kurz vor seinem mysteriösen Verschwinden von Siminia selbst inspiriert und stark entrückt. Er schuf sechs allegorische Darstellungen der Technen (*MyGö* 56 und für zusätzliche Details S. 38), der Töchter Siminias, die den Weg zu einem vergessenen, der Siminia gefälligen Ort in Daranel weisen. Doch bevor sich XeRiAi mit der weiteren Entschlüsselung seiner göttlichen Queste befassen konnte, erwarb er ein Stück vermeintliches Schlangenholz, das sich als wahrhaftige Python erwies. Dies bemerkte er in seiner Entrückung nicht einmal, als sie ihn verschlang.

Doch sein wichtigster Beitrag zum göttlichen Plan war geleistet, die Statuetten von sechs Technen waren erschaffen. XeRiAi hatte sie vor seinem tragischen Tod, ohne um ihre wahre Bedeutung zu wissen, bereits an den befreundeten Händler Mardokos weitergegeben. Zunächst hatten die ungewöhnlichen Figuren wenige Kunden interessiert, doch schließlich fanden die meisten einen Käufer. Es kann vermutet werden, dass es göttliche Fügung war, dass die einzelnen Statuetten bei ganz bestimmten Kunden Interesse erregten.

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden durch eine Vision Siminias auf die Spur eines göttlichen Rätsels geführt. Für dessen Lösung müssen sie nicht nur die sechs Statuetten in ihren Besitz bringen, sondern auch die mit ihnen verbundenen Visionen ermitteln und deuten. Auf ihrer Suche werden sie unterschiedliche Aspekte des Simina-Glaubens kennenlernen und die vorhandenen Hinweise entschlüsseln können. Die Lösung des Rätsels führt die Helden schließlich in den Alten Palast der Trodinare auf der Akropole Daranels. Hier müssen die Helden die Keller erforschen, Fallen umgehen und geheime Wege entdecken, um schließlich die verborgene Kammer des Siminia-Heiligen Pantecatos ausfindig

Siminia

Als Kind von Brajan und Gyldara ist Siminia Teil der imperialen Oktade. Ihr obliegen das Handwerk sowie der Handel und somit ein großer Teil städtischen Lebens und Wirtschaftens. Werkstätten, Marktplätze und Handelsmessen stehen unter ihrem Schutz und man opfert ihr, um Erfolg im Gewerbe oder Kunstfertigkeit und Geschicklichkeit der Hände zu gewinnen

Weitere Namen: Herrin des Handwerks, Die junge Meisterin, Erfindungsreiche, Regenbogenflamme, Götterschmiedin, Erneuerin.

Symbole: Siminia wird in mannigfaltigen Gestalten verehrt und so variieren auch die ihr zugewiesenen Symbole. Häufig finden sich Hammer und Amboss (Schmiedin), Zirkel und Lotmaß (Planerin) oder der Abakus (Händlerin).

Heiliges Tier: Korbschwalbe

Heilige Farbe: Das Silber des Schmiedemetalls und der wichtigsten Handelsmünzen sowie das feurige Orange, gelegentlich durchsetzt mit Rot- und Gelbtönen.

Heiliger Stein: Feueropal

Heilige Pflanze: Der Kirschbaum, im Süden stattdessen oft der Pfirsichbaum.

Göttliche Diener: Die Technen als Siminias Töchter und Verkörperung des Gedankens, mit dem Siminia die entsprechende Kunst oder das entsprechende Handwerk ersann.

Traditionelle Opfergaben: Werkzeuge, kostbare Rohmaterialien und Erze, Feueropale, selbstgefertigte Kunstwerke, Anteile der Handelswaren oder Einnahmen daraus.

zu machen. Diese enthält neben zahlreichen, wenn auch überwiegend reparaturbedürftigen Artefakten auch die Wohnstatt von Rota-Ili-Xua, einem machtvollen Genius der Kreativität. Hier tritt auch die Siminia-Garde des Prätores Sandor ta Rhidaman auf den Plan und verlangt die gefundenen Schätze für ihren Herrn. Die Helden haben unterschiedliche Möglichkeiten sich dieser Forderung zu entziehen oder sich mit dem mächtigen Prätores zu einigen.

Doch nicht erst im Finale müssen sich die Helden mit den Interessen anderer Mächte auseinandersetzen. Neben der offiziellen Simina-Kirche, zunächst vertreten durch den Subprätor *Chados rai Kutarizim*, wird auch die von der Kirche unabhängige *Neue Gemeinschaft der jungen Meisterin* und ihr halbseidener Anführer *Simyrios* auf die Helden aufmerksam. Die Shingwa-Streunerin *Ningwashu* kann derweil den Helden zur Orientierung in der Stadt von großem Nutzen sein, ist mit ihren Informationen jedoch auch den Konkurrenten der Helden gegenüber freigiebig.

Siminias Funken nach Shinxir vult!

Wenn die Helden das Abenteuer **Shinxir vult!** aus dieser Anthologie schon hinter sich haben, haben sie Daranel vor dem sicheren Untergang bewahrt. Je nachdem, wie bekannt das in der Stadt ist, sind entsprechende Proben in sozialen Talenten um 3 Punkte erleichtert. Zudem haben sie zumindest aus der Ferne auch schon Bekanntschaft mit Sandor ta Rhidaman gemacht. Je nachdem wie sehr sie seinen Favoriten für das Shinxirprätoriaat unterstützt oder sabotiert haben, wird er ihnen mehr oder weniger gewogen sein. Streichen sie also gegebenenfalls die Belohnungen am Ende oder verdoppeln sie sie. Sandor wird die Helden aber in keinem Fall umbringen lassen, denn wer in der Lage war, Daranel zu retten, kann ihm auch zu anderer Gelegenheit noch nützlich werden.

Technen oder Musen?

Die Töchter der Siminia, die den unterschiedlichen Handwerkskünsten als Schutzherrinnen gelten, werden in Myranor sowohl Technen als auch Musen genannt. Als Musen werden jedoch auch die Genien der Kreativität bezeichnet, haben sie doch eine ähnliche Bedeutung für viele Künstlerinnen und Handwerker. Um Verwechslungen zu vermeiden wird im vorliegenden Abenteuer also stets von Technen geredet, wenn die göttlichen Töchter gemeint sind, und von Musen, wenn die stellaren Wesen gemeint sind.

Auswahl der Helden

Das vorliegende Abenteuer ist für unerfahrene Helden geeignet. Der Schwerpunkt liegt auf sozialer Interaktion und der richtigen Deutung verschiedener Hinweise für das Fortkommen im Palast. Es erfordert zu keinem Zeitpunkt besondere Spezialisten, auch wenn betreffende Charaktere ihre Fähigkeiten durchaus zur Geltung bringen können. Im Finale wird es auf die Fähigkeiten der Helden ankommen, Gerätschaften zu bauen oder zu reparieren. Gruppen, in denen kein Held entsprechende Talente beherrscht, könnten daher Probleme bekommen, die gebotenen Möglichkeiten voll auszuschöpfen.

Warum Siminia ausgerechnet die Helden für diese Queste ausgewählt hat, bleibt unsicher und hängt auch ganz von der jeweiligen Gruppe ab. So kann es als Lohn für der Göttin gefälliges Verhalten in der Vergangenheit betrachtet werden. Ebenso ist es möglich, dass die Göttin beschlossen hat, die Helden dazu zu bewegen, sich mit den Wesen und Geboten der jungen Meisterin auseinanderzusetzen und sie so erst als Anhänger zu gewinnen. Schließlich können die Ereignisse der Abenteuers auch neutral betrachtet werden. Siminia hat ein Rätsel in die Welt gebracht, um die verborgene Kammer auffindig zu machen. Wer sich der Aufgabe annimmt, wie er sie löst und welche religiösen und moralischen Überzeugungen er hat, liegt außerhalb der Kontrolle der Göttin und interessiert sie zudem nicht.

Der Weg ins Abenteuer

Jede der sechs Statuetten XeRiAis enthält einen göttlichen Funken Siminias und kann bei geeigneten Personen, die sie berühren, eine Vision auslösen. Diese Visionen werden nur einmal ausgelöst, haben gewisse Ähnlichkeiten, enthalten jedoch auch spezifische Hinweise, die in ihrer Summe zum vergessenen Schatz Siminias führen.

Eine dieser Visionen ist der Ausgangspunkt für dieses Abenteuer. Am Marktstand des Händlers Mardokos wird ein Held, der bevorzugt selbst Handwerker oder Technomant ist, oder der auf andere Weise der Siminia nahe steht, auf die Statuette der Agalma, der Techne der Bildhauerei, aufmerksam. Durch Kontakt mit der Statuette, also etwa wenn sie beim näheren Betrachten in die Hand genommen wird, wird ihre Vision ausgelöst. Die Deutung dieser Vision sollte zu unmittelbar weiteren Nachforschungen der Gruppe motivieren.

Sie können jedoch auch eine andere Vision für den Einstieg wählen, dies wird den Verlauf des Abenteuers nur geringfügig ändern. Wenn sich also ein begabter Maler oder eine erfahrene Steinmetzin unter den Helden befindet, können sie den Einstieg auch mit der Statuette der Techne Vida bzw. Arcia beginnen. Alternativ kann auch ein Freund oder eine Verbündete der Helden die erste Vision erhalten und die Helden so auf die Spur des Rätsels führen.

Wenn Sie es bevorzugen, die Helden klassisch durch einen Auftraggeber zu motivieren, können sie auf den Siminia-Prediger Simyrios oder den Subprätor Chados zurückgreifen. Beide werden im Folgenden eher als Konkurrenten vorgestellt, können aber ebenso gut als Auftraggeber fungieren.

Die Visionen

Jede der Statuetten enthält wie erwähnt einen Funken göttlicher Kraft, der eine inspirierende Vision auslösen kann. Danach ist diese Kraft jedoch verflogen. Mindestens eine dieser Visionen wird den Helden zuteil, die weiteren vermutlich anderen Bewohnern Daranels, so dass die Helden nicht nur die Statuen sammeln sollten, sondern auch herausfinden sollten, welche Informationen die jeweiligen Visionen enthielten. Den göttlichen Eindrücken ist gemein, dass sie spontan bei der Berührung der Statuette ausgelöst werden und von hellem Licht und bunten Farben geprägt sind. Zudem steht die Handwerkskunst, die der jeweilige Techne zugeordnet wird, im Mittelpunkt. An dieser Stelle ist die Vision, die die Statuette der Techne Agalma schenkt, beispielhaft dargestellt. Im Abenteuer findet sie voraussichtlich am Marktstand des Händlers Mardokos statt (S. 39).

„Ein helles Licht lässt dich blinzeln und plötzlich stehst du nicht mehr auf dem Marktplatz von Daranel, sondern in einer großen Werkstatt. Bunt bemalte, aber unfertige Reliefs an den Wänden: Krieger im Zweikampf, eine Audienz beim Thearchen, eine feierliches Ritual zu Ehren von Gyldara und Brajan. Tische, mit wuchtigen Gesteinsbrocken und kleinen Schmucksteinen bedeckt, stehen kreuz und quer im Raum. Dazwischen ein Dutzend Statuen: Menschen, Amaunir, Shingwa. Du blickst dich suchend um und gehst zielgenau auf eine der Statuen zu. Eine hervorragende Arbeit, du blickst ihr in die Augen und fragst dich, was sie denkt. Dir fällt eine Unebenheit an ihrer Wange auf, als du dich nach einer Feile umsiehst, bemerkst du, dass es im gesamten Raum kein Werkzeug gibt. Was ist das für

eine Werkstatt? Du streichst sanft mit deiner Hand über die Unebenheit und die Wange fühlt sich sogleich glatt und eben an. So einfach! Du fasst die Statue an den Händen, hebst ihren linken Arm und schiebst den rechten hinter ihren Rücken. Wie der „Tanzende“ aus dem berühmten Zyklus von Lodovicas. Die Rechte angewinkelt unter das Kinn, die Linke entspannt an den Körper angelegt, fast wie die

„Denkende“. Du blickst dich nach einer zweiten Statue um, um die „Liebenden“ nachzustellen, als du erneut blinzeln musst. Als du die Augen wieder öffnest, siehst du dich deinen Gefährten gegenüber, die Statuette der Agalma in deiner Hand.“

Der betreffende Held erhält eine spezielle Erfahrung auf das Talent Steinmetz.

Die Suche nach den sechs Technen

Wenn sich die Helden nach der in diesem Kapitel eintretenden Vision auf dem Markt der Suche nach den Technen annehmen, hat Mardokos bereits fünf der sechs Statuetten verkauft. Glücklicherweise kennt der Händler seine Kundschaft gut, so dass er die Gruppe entsprechend leiten kann. Neben Mardokos und den Informationen zu den einzelnen Statuetten und ihren Besitzern ist im Folgenden auch die Werkstatt XeRiAis beschrieben, wo sich ebenfalls Hilfen für die Aufklärung des Rätsels finden lassen.

Zudem sind an passenden Stellen einige NSC dargestellt, die ebenfalls ein Interesse an der Suche der Helden haben. Diese eignen sich auch, um Bezüge zu den Verhältnissen in Daranel herzustellen. Der Prediger *Simyrios* steht mit dem Kult der jungen Meisterin für die hoffnungsvollen Ankömmlinge in Daranel, die sich oft mit anderen als den erhofften Realitäten konfrontiert sehen (S. 41). *Chados* ist Subprätor der Simina-Kirche und ist somit Teil der etablierten Herrschaft (S. 47). Die Shingwa *Ningwashu* steht für die Bedeutung der Unterwelt in Daranel (S. 40). Hier verfolgen alle ohne Rücksicht ihren eigenen Interessen. Unterstützung oder Verrat? Verhandlung oder Kampf? Es kommt immer darauf an, was am Ende für einen herauspringt. Schließlich kann auch der Schlägertrupp des Geldverleihers *MauShus* eine Rolle spielen und den Helden einen weiteren sehr unmittelbaren Kontakt mit der Unterwelt vermitteln (S. 48).

Den roten Faden dieses Kapitels aber bilden die sechs Technen und die Wege, auf denen die Helden sowohl die Statuetten erlangen, als auch den Inhalt der Visionen in Erfahrung bringen können.

Prinzipiell ist es möglich, die Statuetten durch Diebstahl oder Kampf zu erlangen, wobei das Risiko erwischt oder besiegt zu werden, unterschiedlich ausfällt. Hierzu werden bei jeder Techne kurze Angaben gemacht.

Struktur

Im Folgenden ist jede Techne und die Bedingungen, sie zu erlangen, sowie die von ihr gewährte Vision in einem eigenen Abschnitt beschrieben. Diese Teilquesten sind prinzipiell in beliebiger Reihenfolge spielbar, wobei davon ausgegangen wird, dass das Abenteuer am Marktstand von Mardokos und mit der Techne Agalma beginnt. Einer der Helden wird die hübsche Statuette betrachten, berühren und so die oben beschriebene Vision erhalten. Von hier aus machen sich die Helden in der Folge auf den Weg, die anderen Statuetten zu untersuchen. Wenn eine andere der Statuetten für den Einstieg ihrer Gruppe besser geeignet ist, können Sie an dem entsprechenden Ort

beginnen und dort natürlich auch erfahren, dass Mardokos die Statuette verkauft hat.

Haben Ihre Helden trotz der Vision kein Interesse an einer näheren Untersuchung, können sie wie erwähnt auf Chados (S. 47) oder Simyrios (S. 41) zurückgreifen, die womöglich von Mardokos oder über ein paar Ecken von der Vision erfahren haben, und die Helden in der Folge mit weiteren Ermittlungen beauftragen und entsprechenden Lohn in Aussicht stellen.

Für jede Techne ist zudem ein Abschnitt „Mit leisem Tritt und blanker Klinge“ eingefügt, in dem einige Informationen und Anregungen für ein diebisches oder kämpferisches Vorgehen geboten werden. Je nach Fähigkeiten der Helden sind an diesen Stellen möglicherweise weitere Ausarbeitungen nötig, die hier aber den Rahmen sprengen würden.

Die sechs Technen

Üblicherweise werden die Technen als Frauen mit Schwalbenflügeln dargestellt, die für sie typisches Werkzeug in den Händen halten oder gerade dem entsprechenden Handwerk nachgehen. Häufig findet sich auch eine Darstellung des Sterns Belcar. XeRiAi hat jedoch eine ungewöhnliche Variante gewählt: fließende Formen aus Oprilith mit zahlreichen kleinen Einschlüssen aus Illuminium. Abstrakt humanoide, schlanke Gestalten in Bewegung, als Technen nur anhand der angedeuteten (Schwalben-)Flügel und der Werkzeuge in ihren Händen zu erkennen. Die kleinen Splitter aus Illuminium verströmen silbriges Licht, vermischt mit sanften Tönen der Farben des Regenbogens. Die Statuetten sind ein Spetern hoch und einen Okul schwer. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass alle Statuetten über eine, wenn auch unregelmäßige, sechseckige Basis verfügen.

Jeder der Statuetten wohnt ein Funken göttlicher Kraft inne, der einmal einem ihrer Betrachter eine inspirierende Vision schenken kann. Im Folgenden werden die einzelnen Technen, die Personen, die sie derzeit besitzen, sowie die von ihnen geschenkten Visionen und deren Bedeutung im Abenteuer kurz benannt.

- **Agalma** ist die Techne der Bildhauerei und besonders gut geeignet, einem Helden ihre Vision von einer besonderen Statue zuteilwerden zu lassen, deren Posen später helfen, eine Geheimtür zu öffnen. Das Illuminium dieser Statuette schimmert gelblich. (Mehr zu Agalma ist direkt im Anschluss zu finden, die Vision ist beispielhaft auf S. 37 beschrieben).

- **Aoede** wurde von *Pheropia* von der Neuen Gemeinschaft der jungen Meisterin erworben, die Techne des Instrumentenbaus inspirierte die Lautenbauerin zu einem ganz besonders

gestimmten Instrument. Eine darauf gespielte Melodie wird ebenfalls einen geheimen Zugang öffnen. Das Illuminium schimmert in einer violetten Färbung. (Mehr zu der Gemeinschaft, der Lautenbauerin und dem Instrument ist ab Seite 41 dargestellt).

- **Pyrea** ist die Techne der Schmiedekunst, ihre Illuminium-Einschlüsse schimmern in einem leicht rötlichen Ton. Sie ist inspiriert zu einem besonderen Schloss und zu einem passenden Schlüssel, der auch in ein anderes Schloss passen wird. Die Schmiedin *Yusebia* hat sie erworben und wäre auch eine geeignete Empfängerin der Vision. (Mehr auf S. 42).

- **Vida** steht für die Malerei, ihr Illuminium schimmert blau. Die Inspiration besteht aus einer bestimmten Anordnung von Linien, die bei ihrem zeitweiligen Besitzer, dem Maler *Aonearo*, die Form einer geschwungenen Kalligraphie annimmt. Der Verlauf der Linien wird später helfen, sich in einem Gangsystem zu orientieren. Gekauft wurde die Statuette im Auftrag von Aoenaros Mäzenin, *Phenathalia sai Illacrion*. (Mehr auf S. 44).

- **Mechea**, Techne der mechanischen Erfindungen, wurde von der Nerista *Sutaba* erworben, der die abstrakte Darstellung gefiel. Sie schimmert grünlich und ist inspiriert zu einer spezifischen Fallenkonstruktion, die die Helden später davor bewahren kann, in eine solche Falle zu tappen. (Mehr auf S. 42).

- **Arcia** ist die Techne der Baukunst und schimmert sanft orange. Sie inspiriert beispielsweise den Subprätor *Chados* zu einer besonderen Geheimtür-Konstruktion, die später entsprechend leichter entdeckt werden kann. (Mehr auf S. 47).

Agalma

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein sonniger Tag in Daranel bringt muntere Geschäftigkeit auf dem Markt. Der Neue Markt in der Südstadt vereint sie alle: Arme Schlucker kaufen hier schrumpeliges Gemüse und billiges Fischöl, einige Stände weiter schauen sich Handwerker nach Rohstoffen und Werkzeug um. Die gut Betuchten flanieren derweil zwischen allerlei Händlern, die ihnen feine Stoffe, exotische Spezialitäten und kunstfertiges Handwerk anpreisen. Kunstfertige Handwerk? Euer Blick fällt auf eine elegante, aber ungewöhnliche Statuette – hinter ihr ein breit lächelnder Händler.

Am Neuen Markt in der Südstadt baut *Mardokos* (41, stämmig, Schnauzbart, verständig) jeden Morgen seinen Stand auf. Er handelt überwiegend mit exotischen Rohmaterialien und Kunsthandwerk. Seine Kunden sind Künstler, sowie alle, die genug Geld besitzen, um ihre Wohnungen etwas zu schmücken, aber nicht genug, um tatsächliche Kostbarkeiten zu erwerben. Mardokos ist selbst etwas überrascht, dass er die Statuetten der Technen plötzlich loswurde, kurz nachdem XeRiAi verschwunden war. Nur die Techne der Bildhauerei, Agalma, hat er noch am Stand. Für 7 Aureal überlässt er sie den Helden gerne, natürlich kann über den Preis verhandelt werden (Mardokos verfügt über einen Talentwert Überreden (Feilschen) von 10 und prüft auf 12/12/13). Wollen Sie die Vision Agalmas nicht den

Helden zukommen lassen, etwa weil Sie eine andere Statuette für den Einstieg ins Abenteuer verwendet haben, können Sie auf Haphemia (33, dünn, strenger Blick, aber freundlich) zurückgreifen. Eine flüchtige Bekannte von Mardokos, die ohne viel Aufhebens bereit ist, sich die Statue anzuschauen. Tatsächlich wird ihr die beschriebene Vision zuteil und sie berichtet den Helden davon.

Wo sind die Technen?

Nach erfolgreichem Handel oder einem kleinen Obolus von einem Aureal verrät Mardokos gerne die Käuferinnen und Käufer der übrigen Statuetten (siehe oben). Über XeRiAis Verschwinden weiß Mardokos jedoch nichts. Das letzte Mal, dass er ihn sah, verkaufte er ihm einen Klumpen Wurzelholz von einem Schlangenbaum aus dem Dschungel. Danach sei er in seine Werkstatt geeilt und seitdem fehlt jede Spur von ihm. Mardokos verrät den Helden auch den Weg dorthin.

Mit leisem Tritt und blanker Klinge

Der Neue Markt ist vergleichsweise gut bewacht, aber auch unübersichtlich. Ein Diebstahl ist also anspruchsvoll, aber möglich. Da die Helden früher oder später mit Mardokos über die Statuetten und ihre Käufer sprechen müssen, würden sie aber schnell den Verdacht auf sich ziehen. Ein direkter Kampf zieht in jedem Fall große Aufmerksamkeit der Bevölkerung und der Gardien auf sich.



Ningwashu

Je nachdem wie gut sich die Helden in Daranel auskennen, kann sich Ningwashu (26, häufig lindgrün, über das beruflich gebotene Niveau hinaus neugierig), eine Shingwa-Streunerin, früher oder später im Abenteuer an die Gruppe wenden und ihre Dienste als Stadtführerin anbieten. Sollten die Helden das Angebot annehmen, wird sie ihre Kenntnisse über die Stadt und die herrschenden Verhältnisse gegen das geringe Entgelt von einem Argental pro Tag teilen. Doch zwischendurch wird sie sich immer wieder für einige Zeit entschuldigen. In dieser Zeit reicht sie Informationen über die Aktivitäten der Helden für klingende Münze an Chados und Simyrios sowie die Bande von MauShu weiter.



Ningwashu wird noch auf eine zweite Weise versuchen, die Helden zu hintergehen. Sobald sie weiß, bei wem die Statuetten zu finden sind, wird sie diese Information ihrer Geleschwester *Washirin* (26, meist hellblau, redet viel) stecken, die eine der Statuen stiehlt (Pyrea oder Mechea böten sich an). Ningwashu wird zum gegebenen Zeitpunkt behaupten, ihre Kontakte auf dem Schwarzmarkt nutzen zu können und Washirin mit der gesuchten Statuette präsentieren. Jene behauptet, sie habe 15 Aureal aufwenden müssen, gäbe die Statuette aber ohne Aufschlag weiter, da sie Ningwashu noch einen Gefallen schulde.

Wenn die Helden Verdacht schöpfen, können sie Ningwashus Umtriebe mit den üblichen Mitteln aufdecken: Für Befragungen sind vergleichende Proben auf Menschenkenntnis (Helden) gegen Überreden (Lügen) (Ningwashu bzw. Washirin, die über identische Werte verfügt) abzulegen. Für eine Verfolgung Ningwashus sind jeweils vergleichende Proben auf Schleichen (Helden) gegen Sinnenschärfe (Ningwashu) bzw. auf Gassenwissen (beide) erforderlich. Die Helden müssen beide Probande gewinnen, um Ningwashu dabei zu erwischen, wie sie sich mit einem ihrer Kunden trifft und Informationen gegen klingende Münze tauscht.

Werden die Helden handgreiflich, gestehen die Shingwa alles und Ningwashu verspricht nur noch den Helden loyal zu sein, was sie auch diesmal einhalten wird. Es ist auch möglich, die ahnungslosen Ningwashu mit falschen Informationen zu versorgen und so die Konkurrenten in die Irre zu führen.

MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 11
FF 13 **GE** 16 **KO** 11 **KK** 11

Raufen:

INI 12+IW6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** IW6 (A) **DK** H

Schwanzwaffe:

INI 12+IW6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** IW6+2 **DK** H

LE 28 **AU** 31 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 3

GS 8 **GR** Klein

Vor- und Nachteile: Balance, Bemuskelter Schwanz, Farbwandel, Flink (Land), Saugnäpfe / Kältestarre, Zwergwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ortskenntnis (Daranel), Waffenlose Kampftechnik: Gossenstil (insbesondere das Manöver Schwanzschlag)

Besondere Talente: Klettern II (13/16/11), Schleichen 9 (13/15/16), Selbstbeherrschung 7 (13/11/11), Sich verstecken 9 (13/15/16), Sinnenschärfe II (12/15/15), Taschendiebstahl 7 (13/15/13), Gassenwissen II (12/15/11), Überreden/Lügen (13/15/11) 7/9, Musizieren 2 (15/11/13)

Verhalten im Kampf: Ningwashu bevorzugt immer die Flucht oder ergibt sich und versucht zu verhandeln.

Aoede

Die Statuette der Aoede wurde von *Pheropia* (43, pummelig, ansteckendes Lachen) gekauft, Instrumentenbauerin und Mitglied der Neuen Gemeinschaft der jungen Meisterin. Diese Gruppe von Siminia-Anhängern besteht überwiegend aus erfahrenen Handwerkern und ihren Familien. Sie verehren die sechsarmige Siminia und stellen die handwerkliche Kreativität und Erneuerung ins Zentrum ihrer Lehren. Allesamt wagten sie im Gefolge ihres Priesters Simyrios den Auszug aus Krynion, um in Daranel ihr Glück zu finden. Da die Anhängerinnen und Anhänger überwiegend gut ausgebildet sind, gelang es ihnen besser als vielen anderen Flüchtlingen sich zu integrieren. *Pheropia* lebt wie die meisten Mitglieder der Gemeinschaft in der westlichen Vorstadt. Sie ist auskunftsfreudig und berich-

tet auch gerne von ihrer Vision. Darin bewegte sie sich durch einen Irrgarten aus Klängen und Saiten, teilweise Teil klassischer Instrumente, teilweise jedoch auch in skurrile Rahmen gespannt, aus blinkenden oder seltsam rauen Materialien. Sie versuchte den Weg zur klarsten Melodie zu erlauschen und stand schließlich vor einer eigenartig konstruierten Laute. Drei unterschiedlich lange, schmale Hälse mit jeweils zwei Saiten und ein gewölbter Klangkörper. Als sie das Instrument in seiner Grundstimmung anschlug, endete die Vision. *Pheropia* hat sogar schon ein Exemplar dieses Instruments angefertigt, es aber ihrem Priester Simyrios gegeben, ebenso wie die Statuette. Ein weiteres Exemplar des Instrumentes kann sie den Helden für 12 Aureal anfertigen.

Simyrios

Simyrios (48, untersetzt, charmant und redigewandt) ist kein geweihter Priester Siminias und hat schon gar nicht Eingebungen der Göttin gehabt, seine Anhänger nach Daranel zu führen. Früher war er Teil einer Söldnertruppe, doch während seines letzten Auftrags geriet sein Trupp in einen tödlichen Hinterhalt. Simyrios, der damals noch Melanios hieß, ließ seine Gefährten im Stich und überlebte als einziger. Auf seiner anschließenden Flucht gelangte er durch Zufall an die Robe eines Siminia-Priesters und tauchte bei einem Handwerker-Cirkel in Krynion als wandernder Prediger unter. Zunächst war die „Neue Lehre der jungen Meisterin“ nur eine Ausrede, da er nicht allzu viel über den Siminia-Kultus wusste, doch nach kurzer Zeit kamen immer mehr Handwerker, um seine Ansprachen zu hören. Ihm fehlte es an nichts und so beschloss er, die „Neue Gemeinschaft der jungen Meisterin“ zu begründen. Die lokalen Autoritäten durchschauten ihn jedoch mit der Zeit. Bevor sie ihn aber auffliegen lassen konnten, verkündete er seine Vision eines Neuanfangs in Daranel. Einige Dutzend Handwerker und ihre Familien folgten ihm. Hier versucht er nun einen offiziellen Posten in der Siminia-Kirche zu ergattern, doch mehrere Versuche, sich beim Prätor Sandor ta Rhidaman zu empfehlen, blieben ohne Erfolg. Mit Pheropias Vision wittert er eine neue Chance und versucht, die Helden für seine Zwecke einzuspannen. Er empfängt sie in einer mit Bannern und ausgestellten, einfachen Werkzeugen hergerichteten Wohnung im Erdgeschoss eines Mietshauses. Simyrios bietet den Helden seine volle Unterstützung an. Dabei inszeniert er sich, um die Sympathien der Helden zu erlangen, als Anführer eines kleinen, volksnahen Kultes, der von den Amtsträgern der reichen Kirche nicht ernst genommen wird. Wenn die Helden ver-



sprechen, ihm täglich zu berichten und ihn bei seinem Ansinnen, von der Siminia-Kirche anerkannt zu werden, zu unterstützen, überlässt er ihnen gerne sowohl Statuette als auch Instrument. Zudem kann er den Helden etwas Geld anbieten, allerdings nur etwa 10 Aureal. Wenn die Helden das Geheimnis der Visionen entschlüsselt haben sollten und ihn mit auf die Suche in den Palast nehmen, wird Simyrios allerdings versuchen, sie dort zu beseitigen, um die geheime Kammer für sich zu haben. (Siehe den Kasten „Konkurrenz“ auf S. 65). Eine gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +10 lässt die Helden vermuten, dass Simyrios etwas verheimlicht, mehr ist an dieser Stelle jedoch nicht herauszufinden.

MU 14 KL 13 IN 14 CH 14
FF 11 GE 13 KO 13 KK 12

Säbel:

INI 15+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+3 DK N
LE 32 AU 31 RS 0 WS 7 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Besondere Talente: Klettern 7 (14/13/12), Schleichen 7 (14/14/13), Selbstbeherrschung 9 (14/13/12), Sich verstecken 7 (14/14/13), Menschenkenntnis 11 (13/14/14), Überreden/Lügen (14/14/14) 11/13, Sinnenschärfe 7 (13/14/14), Musizieren 4 (14/14/11)

Verhalten im Kampf: Simyrios kämpft nur, wenn es sich nicht vermeiden lässt. Dies ist im Finale des Abenteuers der Fall, zumindest wenn die Helden ihn mit in den Palast nehmen. Er wird dann versuchen, die Helden zu besiegen und die dortigen Schätze für sich zu gewinnen.

Mit leisem Tritt und blanker Klinge

In der westlichen Vorstadt finden kaum Patrouillen statt, die Handwerker stehen sich gegen Diebe und Schläger zwar gegenseitig bei, ein gut geplantes Vorgehen ist aber durchaus erfolgversprechend. Simyrios Wohnung kann durch ein Fenster betreten werden, dessen Riegel von außen leidlich erreichbar ist (*Schlösser öffnen*-Probe +4). Hier halten sich tags wie nachts ein halbes Dutzend Personen auf, die bei heimlichen Vorgehen nicht geweckt werden dürfen (*Schleichen*-Probe +9). Statuette und Instrument befinden sich in Simyrios Schlafzimmer. Ein schnell ausgeführter Angriff auf die Wohnung und ein schneller Rückzug in die Stadt sind ebenfalls möglich.

Alte Bekannte

Sollten sich die Helden weigern Simyrios regelmäßig Bericht zu erstatten oder ihn verdächtig finden, können sie durch einige Ermittlungen Hinweise auf seine wahre Vergangenheit finden

und ihn damit erpressen. Zwar spielt er seine Rolle schon mehrere Jahre und war auch zuvor schon ein begabter Schwindler, dennoch kann er entlarvt werden. Er hat einen leichten Akzent, der seine Herkunft aus Iolana in Gyldraland nahelegt. Vor allem aber können aufmerksame Helden ein Hautbild an seinem Oberarm bemerken (*Sinnenschärfe*-Probe +4). Wenn sie mit Simyrios sprechen, ist die untere Hälfte des Bildes bisweilen kurz unter seinem Ärmel zu erkennen. Ein Halbkreis und zwei spitz zulaufende Wellenlinien.

Wie der Zufall (oder Siminia) es will, befindet sich unter den Lehrmeistern der Gladiatoren in der Arena *Sophoklos Dreiarms*. Der stammt ebenfalls aus Iolana und trägt vor allem ein ähnliches Hautbild: zwei Schlangen in einem Kreis. Dies wird den Helden später in der Arena auffallen können (S. 43), oder, wenn sie bereits dort waren, erinnern sie sich nun daran. Es handelt sich bei dem Hautbild um das Abzeichen eines lokalen Söldnertrupps, der Schlangenbrüder. Für eine Handvoll Silber

erinnert sich Sophokles an den Herumtreiber Simyrios, der damals ebenfalls Teil des Trupps war. (Für mehr Interaktion mit dem Gladiatorenmeister siehe „Pyrea“.

Simyrios hat innerhalb der Gemeinschaft stets behauptet, schon seit seiner Jugend in Gyldraland Prediger der Siminia zu sein. Wenn die Helden diese Lüge also erkannt haben, können sie ihn damit erpressen. Er wird die Helden dann auch ohne von ihnen informiert zu werden unterstützen. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass er die Helden in den Palast begleiten darf, wird er dort erst recht versuchen, sie zu vergiften (siehe S. 65).

Mechea

Die Darstellung der Mechea, der Techné der mechanischen Erfindungen, wurde von *Sutaba* (23, langes, seidenschwarzes Haar in einem grob geflochtenen Zopf, spitzbübischer Charme, mutig), der Nichte des Puppenmachers Parrachnu, erworben. Die Nerista überlässt den Helden die Figur, wenn sie sie im Gegenzug bei einer Übergabe von Ware begleiten, bei der sie der Gegenseite nicht vollends traut. Sollten die Helden das ebenfalls in diesem Band enthaltene Abenteuer *Unter die Haut* (S. 9) bereits absolviert haben, ist Sutaba vermutlich auch ohne weitere Gegenleistung bereit, den Helden ihre Statuette zu überlassen. Was nicht zwingend bedeuten muss, dass sie die Helden nicht trotzdem um Hilfe bei der Übergabe bittet.

Sutabas Vision

Bei der Nerista hat sich die Vision wenig spektakulär angenommen. Nach dem Kauf der Statuette hatte sie in der Nacht eine interessante Idee und sich gleich daran gemacht Skizzen anzufertigen.

Diese zeigen einen aufwändige Falle, bei der im hinteren Bereich eines Raumes durch stärkere Beschwerung als im vorderen Teil ein komplexer Mechanismus ausgelöst wird, der die Türen des Raumes schließt und beliebige Flüssigkeiten, also beispielsweise eine ätzende Säure im Raum versprüht. Näheres zu einer solchen Falle finden sie auf S. 56.

Die geheime Übergabe

In einer abgelegenen Gasse der Südstadt, kurz nach Mitternacht, übergibt Sutaba einige einfach konstruierte Lichtkugeln, die bei Zerschlagen einen hellen Lichtblitz erzeugen, der Umstehende blendet (-4/-4 für 10 KR). Die Empfänger sind einige Halunken aus der Bande MauShus, die schon leicht ange-trunken sind und sich deshalb besonders unhöflich benehmen. Prinzipiell verläuft die Übergabe jedoch friedlich, es sei denn die Helden lassen sich von den Beleidigungen provozieren und beginnen ihrerseits einen Kampf.

Sollten sich die Helden jedoch bereits mit der Bande MauShus vor der Werkstatt XeRiAis angelegt haben (siehe S. 48), werden die Schläger sich hier revanchieren wollen und die Helden angreifen.



MauShus Schläger (Anzahl der Helden)

Knüppel:

INI 11+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK N

Kurzschrift:

INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK HN

LE 31 AU 31 RS 1 WS 7 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 7 (13/14/13), Sinnen-schärfe 7 (10/13/13)

Verhalten im Kampf: Halten sich die Schläger für überlegen, spielen sie mit ihren Gegnern, machen sich über sie lustig und provozieren sie, um sie schließlich zu verprügeln. Sind sie sich ihres Erfolgs unsicher, versuchen sie schnell und hart zuzuschlagen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Gelingt dies nicht, ziehen sie sich zurück, wobei sie im Zweifel ihre eigenen Gefährten zurücklassen.

Mit leisem Tritt und blanker Klinge

Ein Einbruch in die Werkstatt des berühmten Fallenbauers Parrachnu ist keine gute Idee. Mehrere technomantische und mechanische Sicherungen lösen unangenehme Gifte, Schutzzauber und auch Alarm aus, wenn man die Schlösser überhaupt öffnen kann. Beispielsweise sind schon die Türen und Fenster allesamt mit guten Schlössern gesichert, die zudem mit einem Fallenmechanismus versehen sind, der nur mit einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* +8 entdeckt werden kann. Die mechanische Öffnung (*Schlösser öffnen*-Probe +10) löst einen Dorn aus, der in die Hand des Einbrechers schießt und mit einem einfachen Schlangengift bestrichen ist (Stufe: 4; Wirkung 2W6 SP / 1W6 SP; Beginn 2 KR; Dauer -). Wird die Falle rechtzeitig entdeckt, kann sie mit einer Probe auf *Schlösser öffnen* +8 entschärft werden. Nicht mechanisch entschärft werden kann jedoch der Zauber, der beim Öffnen des Schlosses ausgelöst wird, ein kurzes, aber lautes Läuten (Luft / Illusion).

Gewalt kann schon eher zum Erfolg führen. Verprügelt man die vertrauensselige Sutaba und droht Parrachnu mit weiteren Hieben für seine Nichte, wird er die Statuette ohne Weiteres herausgeben.

Pyrea

Die Techné der Schmiedekunst wurde von der Schmiedin *Yusebia* (32, abstehendes, feuerrotes Haar, hemdsärmelig) erworben und steht in ihrer Werkstatt neben einem Bildnis des Siminia-Heiligen Runhar mit dem Hammer. Dieser wird als Meister-schmied und Bezwingen der G’Rolmur in den Türmen des Morgens verehrt.

Wenn die Helden Yusebia aufsuchen, befindet sie sich gerade in einem sehr euphorischen Zustand und erzählt den Helden ohne Aufforderung von ihrer neuesten Idee, einer neuen Art von Schloss, das nur mit einem vierbärtigen Schlüssel zu öffnen ist. Sie hat bereits einen solchen Schlüssel geschmiedet. Offensichtlich wurde Yusebia die Vision Pyreas zuteil, was die Helden dazu bringen sollte, auch den Schlüssel an sich zu bringen. Yusebia ist eine passionierte Spielerin und bereit, um den Schlüssel zu wetten. Sie fordert die Helden auf, Vorschläge zu machen oder mit ihr am Abend in die Arena zu gehen, um auf die stattfindenden Kämpfe zu wetten. Aber auch einem ehrlichen Kräfteressen steht sie offen gegenüber.

Kräftemessen

Für den direkten Wettbewerb zwischen Yusebia und einem der Helden kommen allerlei Disziplinen in Frage. Yusebia lässt sich natürlich nur auf Wettbewerbe ein, bei denen sie sich auch Chancen ausrechnet. Armdrücken gegen einen riesigen Leonir wird sie also lachend ablehnen, gegen einen kräftig gebauten Menschen oder Amaunir aber durchaus annehmen. Je nachdem worauf sich die Helden und die Schmiedin einigen, können Sie konkurrierende Eigenschafts- oder Talentproben ablegen und TaP* sammeln. Sobald eine Seite 10 TaP* mehr angesammelt hat als der Gegner (misslungene Proben kosten 3 TaP*), hat sie gewonnen.

Mögliche Einsätze von Seiten der Helden könnte schnödes Geld (5 Argental) sein oder aber ein Gegenstand der Helden von ähnlich ideellem und materiellem Wert, etwa ein einfaches Schmuckstück, ein Glücksbringer oder eine gebräuchliches Werkzeug. Yusebia geht es hier tatsächlich vor allem um die Freude am Spiel.

Verlieren die Helden, können sie den Wettbewerb wiederholen und dabei aber auch eine andere Disziplin versuchen. Natürlich müssen sie auch erneut etwas einsetzen.

Yusebia

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 15 GE 13 KO 14 KK 16

Besondere Talente: Wurfbeile 6 (15), Athletik 6 (13/14/16), Grobschmied 13 (15/14/16), Zechen 4 (13/14/16), Brettspiel 6 (11/11/13), Kriegskunst 3 (13/11/12), Tierkunde 3 (13/11/13)

Die Arena

Wählen die Helden den Weg in die Arena, können sie direkt mit Yusebia auf die unterschiedlichen Kämpfe wetten. Erneut können sie ihre eigenen Einsätze recht frei wählen.

Der Kampfplan sieht vier Kämpfe vor. Die Wahrscheinlichkeit des Ausgangs wird mit dem W20 ermittelt. Gelungene Proben auf Kriegskunst und gegebenenfalls Tierkunde geben Auskunft über die jeweiligen Siegchancen.

- Nach einigen Auftritten von Gauklern beginnt der erste Kampf. Drei Khemosi gegen einen Blutbüffel. Die Raubaffen beginnen damit, den in der Mitte der Arena noch angebundenen Büffel mit Steinen zu bewerfen und zu reizen. Nachdem er freigelassen wurde, beginnt ein wilder Kampf, denn die Khemosi wurden mit entsprechenden Alchimika besonders aggressiv gemacht und folgen nicht ihrem natürlichen Fluchtimpuls (8:12, *Tierkunde* +3).

- Im zweiten Kampf treten sechs Sklaven gegen drei Panzerläufer an. Die 3 Gradi großen und fast 200 Okul schweren Tiere sind schneller als Menschen und führen sehenswerte, stürmische Angriffe aus. Sie verursachen mit ihren Schnäbeln und Schwanzkeulen schwere Treffer, den Sklaven bleiben nur einige spitze Stöcke, um sich zur Wehr zu setzen (6:14, *Tierkunde* oder *Kriegskunst* +2).

- Vor dem Hauptkampf finden gleichzeitig drei Übungskämpfe zwischen unterschiedlichen Gladiatorenklassen statt. Hier werden die neuen, potentiellen Lieblinge des Publikums vorbereitet. So wird auf der Tribüne viel gefachsimpelt, wer von ihnen für die großen Hauptkämpfe taugen wird und wer nicht. Die Kämpfe im Einzelnen: „Serover“ (Serovermesser und Faust-

schild) gegen „Turm“ (Kurzschwert und Turmschild) (7:13, *Kriegskunst* +4), „Fischer“ (Dreizack und Netz) gegen „Turm“ (10:10, *Kriegskunst* +0), „Mholur“ (Fischforke) gegen „Serover“ (13:7, *Kriegskunst* +2).

- Der Hauptkampf geht um Leben und Tod, zumindest muss sich der Verlierer dem Votum des Publikums stellen, das über sein Leben entscheiden wird. „Die Tatze des Todes“, ein brutaler Pardir, gegen *Gendara Schwarzklinge*, eine verurteilte mehrfache Mörderin (9:11).

Wenn die Helden ihrem Glück etwas nachhelfen wollen, können sie Yusebia zu einigen Bechern Wein einladen, der in der Arena gepfefferte 2 Pekunos kostet. Sobald ihr eine *Zechen*-Probe, erschwert um die Anzahl der geleerten Becher, misslingt, verzichtet sie auf ihre *Kriegskunst*-Proben und wettet stets gegen die Wahl der Helden.

Auf jeden Kampf kann einzeln gewettet werden. Solange die Helden also bereit, sind entsprechende Einsätze zu riskieren, haben sie bis zu sechs Möglichkeiten, den Schlüssel zu gewinnen.

Sophoklos Dreiarms

Vor Beginn der Vorstellung sucht *Sophoklos Dreiarms* (43, Glatze, drei Krummdolche am Waffengurt) in der Arena einen Ersatz für einen verletzten Gladiatoren. Er kennt Yusebia flüchtig und erkundigt sich bei ihr und den Helden, ob sie ihm weiterhelfen können. Wenn die Helden bereits Simyrios getroffen haben, fällt ihnen das Hautbild des Gladiatorenmeisters auf, das dem von Simyrios auffällig ähnelt. Haben sie den Siminia-Prediger noch nicht getroffen, können sie die Ähnlichkeit der Hautbilder erst entsprechend später bemerken (S. 41).

„Serover“

Serovermesser und Faustschild:

INI 15+IW6 AT 16 PA 16 TP 1W6+3 DK N

LE 31 AU 31 RS 1 WS 7 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Linkshand, Parierwaffen II, Wuchtschlag

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 10 (15/14/15)

Verhalten im Kampf: Der Gladiator geht zunächst keine Risiken ein und versucht den Helden mit niedrigen Finten zu testen. Da es sich um einen Übungskampf handelt, geht er nach einigen Runden auch zu schwierigeren Finten über, falls nötig. Pariert der Held ohnehin schwach, sagt der Gladiator zusätzliche Wuchtschläge an. Gerät er in die Defensive, versucht er mit hohen Meisterparaden und entsprechend gewagten Attacken schnell zu gewinnen oder eben zu unterliegen.

Fragen die Helden Sophokles nach der Bedeutung des Hautbildes, können sie ihm entweder einen Aureal bezahlen oder sein Wohlwollen gewinnen, indem einer von ihnen den verletzten Gladiatoren in den heutigen Eröffnungskämpfen vertritt. Es handelt sich um den „Mholur“, der gegen den „Serover“ antreten sollte. Der einspringende Held muss nicht mit einer Fischforke antreten, sich aber für eine der genannten Gladiatorenklassen entscheiden. Auch kann er nicht auf seine eigene Ausrüstung zurückgreifen, sondern muss die gestellte verwenden (entsprechende Standardwaffen und eine Rüstung mit RS 3 und BE 2). Unabhängig davon, ob der Held seinen Kampf

gewinnt, wird Sophokles ihn bezahlen (3 Aureal und weitere 3, falls sein Kampf besonderen Unterhaltungswert hatte) und über Simyrios enthüllen, dass dieser keineswegs schon immer eine Priester der Siminia war, sondern früher wie Sophokles einem Söldnertrupp angehörte.

Mit einem eigenen Kämpfer in der Arena können die Helden zudem Yusebia dazu bringen, gegen ihren Gefährten zu wetten und im Falle seines Sieges auch die Statuette der Pyrea gewinnen. Yusebia wird nicht auf den Helden wetten, denn dann könnte er ja absichtlich verlieren.

Mit leisem Tritt und blanker Klinge

Die Schmiede ist von innen mit verhakten Balken sicher verriegelt und nur durch Yusebias Schlafzimmer zu erreichen. Der Riegel zum Wohnbereich ist weniger massiv und mit einer Probe auf *Schlösser öffnen* +8 zu öffnen. Wenn ein Held auch ausgezeichnet *schleichen* kann (Probe +9), könnte es gelingen, die Statuette der schlummernden Yusebia zu stehlen. In einer schweren Truhe, mit einem Spezialschloss gesichert (*Schlösser öffnen* +12), verwahrt sie ihr Bargeld (21 Aureal), sowie einige besonders wertvolle Rohmaterialien im Wert von weiteren 15 Aureal.

Da sich die Schmiede in einem recht guten Viertel befindet, würden im Falle eines offenen Kampfes recht zügig Wachen und Nachbarn herbeieilen.

Vida

Die Techne der Malerei wurde von einem Leibdiener der Optimatin *Phenathalia sai Illacrion* für einen ihrer Schützlinge erworben. Mardokos weiß sogar, dass es sich dabei um den malenden Loualil *Aonearo* handelt, der in der Cammer der Familie beherbergt wird.

Die Cammer der Illacrion

Im Norden der Via Optima liegt der Palast der Illacrion. Die Optimatenfamilie hat in Daranel zwar zwei Prätoresämter inne, ist aber dennoch nur mäßig einflussreich. *Gordian ara Illacrion* ist Prätor der Gyldara und geht ganz in der Organisation des reibungslosen Ablaufs des täglichen Lebens in der Stadt auf. Als Raia-Prätorin obliegt *Iolantha sai Illacrion* die Aufsicht über Tanzsäle, Spielhallen und Bordelle, aber sie bevorzugt es, sich an den Vergnügungen zu beteiligen, anstatt mit den Einnahmen aus Gebühren und Bestechungen sowie den Geheimnissen der Oberschicht ihren Einfluss zu vergrößern.

Die Empfangsräume der Cammer bestehen aus einer weitläufigen Galerie und einigen kleineren Bühnen für Poeten oder Musiker. Der Garten ist großzügig geschnitten und aufwändig angelegt, wiederum finden sich mehrere Pavillons und kleine Bühnen für künstlerische Vorträge.

So sich ein Optimat unter den Helden befindet oder sollten die Helden bereits im Abenteuer *Shinxir vult* den Gyldara-Prätor unterstützt haben (S. 85), werden sie von *Phenathalia* (44, füllig, Triopta aus Opal und Perlmutter, stolz auf ihr Mäzenatentum) empfangen und nach einem kurzen und höflichen Plausch von einem Diener zu *Aonearo* geleitet. Sollten die Helden gesellschaftlich keines solchen Empfangs würdig sein (und

entsprechend nicht in die Cammer eingelassen werden), verrät eine Dienerin des Hauses für 3 Argental, dass Aonearo sich häufig im Garten aufhält und Musik sehr schätzt. Wer also in Hörweite des Gartens der Cammer musiziert, hat gute Chancen Aonearos Aufmerksamkeit zu erlangen (bei 7 TaP* auf einer *Musizieren*-Probe – oder alternativ bei einer misslungenen Probe). Notfalls kann zu diesem Zweck die Tavernenmusikantin *Adeliante* (25, wilde Locken, trägt viel billigen Kupferschmuck, beherrscht fröhliche Lieder ebenso gut wie melancholische) engagiert werden, die für 5 Argental eine solide Vorstellung bietet und Aonearos Interesse erweckt. Auf seinen Wunsch hin erhalten die Helden Einlass und können sich mit ihm im Garten unterhalten.

Der Maler Aonearo

An einem kleinen Teich hat der Loualil (21, hellblaue Haut, pflegt eine melancholische Einsamkeit) seine Staffelei aufgebaut und malt stark verschnörkelte Aquarelle von den Pflanzen und Blumen des Gartens. Die Statuette Vidas bewahrt er in seinen Gemächern auf, ist aber bereit, sie gegen die Tinte des Rriiush-Tintenfisches einzutauschen. Diese Tiere werden von den Risso an der Küste vor Daranel in Ehren gehalten. Aonearo kann den Helden den Weg zur Blaugrund-Grotte beschreiben, wo sich jederzeit Risso aufhalten. Dort sollen sie ihre Bitte um diese besondere Tinte vortragen.

Die Blaugrund-Grotte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Felsen an der Küste führt ein schmaler Weg nach unten, die Steine werden zunehmend feucht und glitschig, ein schwacher Geruch nach Algen liegt in der Luft, eher frisch als abgestanden. Am Ende des Weges liegt die Blaugrund-Grotte, ein leichter bläulicher Schimmer geht vom unter Wasser liegenden Boden aus. Direkt am Eingang sind einige Waren auf Strohmatten ausgelegt, in der Höhle halten sich halb an Land, halb an Wasser etwa ein halbes Dutzend Risso auf, die die Ankömmlinge neugierig mustern.

Etwa eine halbe Tagesreise nördlich der Rusiar-Mündung am Meer der Schwimmenden Inseln liegt die Grotte, in der die Risso hin und wieder Handel mit den Landbewohnern treiben. Das Angebot ist überschaubar, die üblichen Muscheln und Meeresfrüchte, selten ein interessantes Stück Treibgut. Doch deswegen sind die Helden ohnehin nicht gekommen. In der Blaugrund-Grotte treffen die Helden *Muiorii Kumiira* (44, silberschuppig, gibt beim Nachdenken gurgelnde Geräusche von sich), einen Biagha der Risso, Angehöriger der obersten Kaste. Er hört sich ihren Wunsch an und spricht daraufhin mit jedem einzelnen der anwesenden Risso, während er die Helden in der feuchten Grotte stehen lässt. Schließlich wendet er sich wieder an sie und erlaubt ihnen, einen Rriiush für seine Tinte zu bedrängen, wenn sie zuvor an einem überlieferten Ritual teilnehmen.

Risso der Blaugrund-Grotte

Risso-Kriegsdolch:

INI 12+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+2 DK HN

Stoßharpune:

INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4* DK S

*Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde, wenn die Waffe mehr als KO/2-2 Schadenspunkte anrichtet. Die Stoßharpune kann geworfen werden.

LE 32 AU 46 RS 1 WS 7 MR 6 GS 7/6

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Dämmerungssicht / Höhenangst 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Besondere Talente: Schwimmen 10 (14/16/17), Selbstbeherrschung 7 (14/16/17), Sinnenschärfe 8 (10/13/13)

Verhalten im Kampf: Die Risso kämpfen gemeinsam und äußerst entschlossen. Wenn sie als Gruppe zu unterliegen drohen, ziehen sie sich zurück. Dabei helfen sie sich gegenseitig und versuchen möglichst schnell ins Wasser zu gelangen, wo sie ihren (landbewohnenden) Feinden in der Regel überlegen sind und sich in Sicherheit bringen können.

Das Ritual des blauen Speers

Dieses Ritual soll sicherstellen, dass die bevorstehende Jagd im Einklang mit den Kräften des Meeres steht, sowie, dass die Helden würdig sind sie durchzuführen. Muiorii erklärt den Helden vorher den Ablauf des Rituals und betont schon jetzt, dass die Rriioush den Risso heilig sind und sie keinesfalls getötet werden dürfen. Für das Ritual übergibt er jedem Helden, der teilnehmen wird, einen einfachen, blau bemalten Speer. Hilfsmittel wie Alchimika oder der Einsatz von Magie und Liturgien sind erlaubt.

Gemeinsam mit dem Biagha schwimmen die Helden etwa 100 Gradi vor die Küste und tauchen zu einem flachen Felsen in 7 Gradi Tiefe. Auf der Oberfläche des Felsens befinden sich zahlreiche dünne Linien, offenbar Überreste früherer Rituale. Muiorii setzt sich neben dem Stein auf den Meeresboden und malt mit seinen Fingern unterschiedliche Symbole in den Sand, die die Helden auf dem Stein wiederholen sollen. Das Ritual besteht insgesamt aus vier Schritten:

1. Senkrechte Wellenlinien für die Lobpreisung von Mououn, die Mutter Meer. Eine einfache Probe auf *Schwimmen* (Tauchen) ist ausreichend, um diesen Schritt unter Wasser zu absolvieren.
2. Waagerechte Wellenlinien und schräge gerade Linien als Anrufung Efrüits für günstige Strömung und Jagdglück. *Schwimmen* (Tauchen)-Probe +2.
3. Angedeutete Linien zur Beschwichtigung Karribds, *Schwimmen* (Tauchen)-Probe +4.
4. Eine Skizze des Rriioush-Tintenfisches: Umrisse des Körpers und der zehn Tentakel. Abschließend wird diesem Bild ein Stoß mit dem Speer verpasst. *Schwimmen* (Tauchen)-Probe +8.

Die Helden haben jederzeit die Möglichkeit aufzutauchen, dürfen dann aber nicht mehr an den weiteren Schritten des Rituals teilnehmen. Will ein Held trotz misslungener *Tauchen*-Probe unter Wasser bleiben, erleidet er 2W6 SP (A) und muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* schaffen, die um die Hälfte des

erlittenen Ausdauerschadens erschwert ist. Alternativ können sie auch die detaillierten Regeln zum Erstickungsschaden aus **WdS146** verwenden, die ersten drei Schritte des Rituals dauern etwa 10 KR, der vierte 20 KR.

Kann ein Held lange genug unter Wasser bleiben und das Ritual beenden, erlaubt Muiorii der Gruppe die Jagd auf einen Rriioush-Tintenfisch und stellt ihnen die Jägerin *Sriimaa'sun* (37, blaueschuppig, demonstriert gerne ihre Überlegenheit im Wasser) zur Seite, die sie führen wird.

Wenn die Helden scheitern, werden sie sich magische Artefakte oder Tränke beschaffen müssen, die bei einer Wiederholung den Erfolg sicherstellen. Sollten die Helden in der Vergangenheit die Meeresgötter gelästert haben, steht es Ihnen frei, das Ritual in jedem Fall durch ein plötzliches Zerschneiden des Steines oder einen starken Wasserwirbel scheitern zu lassen.

Jagd nach dem Rriioush-Tintenfisch

Die Helden können den Besuch der Grotte auch überspringen und versuchen auf eigene Faust einen der seltenen Rriioush-Tintenfische zu erjagen. Dazu ist jedoch eine Probe auf Pirschjagd +16 nötig, für die der TaW Schleichen durch den TaW Schwimmen ersetzt wird. Die Modifikationen für Waffen und Kampffertigkeiten (**WdS 189**) sind ebenfalls zu beachten, zudem müssen die Jäger in der Lage sein, auch längere Zeit unter Wasser zu agieren.

Deutlich leichter wird es aber, wenn Sriimaa'sun die Helden begleitet. In diesem Fall übernimmt die Risso das Aufspüren des Tieres. Die Helden können ihr mit einem Boot folgen, müssen für das Bedrängen des Tieres, das die kostbare Tinte freisetzen soll, jedoch erneut unter Wasser aktiv werden. Sriimaa'sun beteiligt sich nicht am Kampf, da sie nicht am Ritual teilgenommen hat.

Es ist ausreichend, dem Rriioush eine Wunde oder alternativ 25 SP zuzufügen, damit dieser eine Ladung seiner Tinte abgibt und sich zurückzieht. Dafür empfiehlt sich der Einsatz von Speeren und Dolchen, weitere Details für den Kampf unter Wasser finden Sie in **WdS 86**. Sobald sich das Wasser um die Helden dunkelgrün verfärbt, sollten sie so viele Gefäße wie möglich füllen, um eine ausreichende Menge der Tinte zu gewinnen.

Rriioush-Tintenfisch

Größe: 2,5 Gradi Rumpflänge **Gewicht:** 3 Quader

MU 15 IN 12 KO 13 KK 15

Biss: AT 8 TP 1W6+4 DK H

Tentakel: AT 13 TP 1W6 DK HNSP

PA 4 INI 1W6+10 RS 1 WS 8

LE 90 AU 60 GS 9 MR 10/15 GW 13

Größenkategorie: groß **Beute:** Nahrung (250 Rationen)

Attribute: Nachtsicht, Unterwasserwesen

Fertigkeiten: Hinterhalt (8), Talent Schwimmen (9; 14/13/15), Umschlingen (4; Tentakel), Verbeißen (3; Biss), Tintenwolke (Angreifer müssen eine Orientierung-Probe +6 schaffen, um die Wolke so zu verlassen, dass sie den Kampf direkt fortführen können. Andernfalls ist der Tintenfisch entkommen und muss zunächst verfolgt werden).

Verhalten im Kampf: Diese besonders große Art eines Tintenfisches ist an menschengroße Beute nicht interessiert. Wird er also angegriffen, versucht er sich zu entfernen oder die Angreifer zu vertreiben.

Entscheiden sich die Helden dazu, den Tintenfisch weiter zu bekämpfen und zu töten, können sie auch die Reste des Leibes verwerten. Allerdings werden in der Folge alle Risse an der Küste vor Daranel die Helden als ihre Feinde betrachten, denn der Todesschrei des Rriiush erreicht sie als gedanklicher Ruf.

Aonearos Vision

Der Maler gibt sich nahezu mit jeder beliebigen Konzentration und Menge der grünen Tinte zufrieden. Er bittet die Helden im Garten zu warten und holt derweil die Statuette. Kurz bevor er die Figur aus der Hand gibt, lässt ihn eine Vision an die Leinwand stürzen und eine eigenartige Kalligraphie malen. Wenn die Helden ihm nun von ihrer Queste erzählen, überlässt er ihnen gerne das Bild. Sie können es sich jedoch auch abzeichnen oder für einige Zeit merken, wenn sie ihre Ziele geheim halten wollen. Sollte sich unter den Helden ein begabter Maler befinden, gebührt ihm natürlich diese Vision im Moment der Übergabe.



Mit leisem Tritt und blanker Klinge

In die Cammer der Illacriion einzubrechen ist äußerst schwierig. Profane wie magische Sicherungen und gut ausgebildetes Wachpersonal machen ein solches Unternehmen zu einer großen Herausforderung. Ein direkter Kampf ist ebenso unklug, im Zweifel können die Werte der Siminia-Gardisten auf S. 60 verwendet werden. Es ist am ehesten möglich, Aonearo dazu zu bringen, die Statuette im Garten zu präsentieren (*Überreden*-Probe +5), sie ihm dann zu entreißen und über die Gartenmauer zu fliehen (*Klettern*- oder *Athletik*-Probe +2), bevor die Wachen der Illacriion eingreifen können. Allerdings werden die Helden im Anschluss in der Stadt von offizieller Seite als gesucht gelten.

Arcia

Die Techne der Baukunst wurde von einem Priester für den Siminia-Tempel erworben und ist dort im Schrein von Pantecatos, einem lokalen Heiligen, ausgestellt. Wie in vielen imperialen Städten befinden sich mehrere Schreine der Siminia und ihres Gefolges direkt in den Geschäftsarkaden, ebenso wie die Amtsstube des Siminia-Prätors, dem die Markt- und Gewerbeaufsicht obliegt. Weiterhin finden sich hier das Handelsgericht und mehrere Wachräume der Siminia-Garde, sodass dieser Bereich der Stadt, wo bisweilen auch ansehnliche Summen den Besitzer wechseln, als einer der sichersten gelten kann. Zwischen den Markthallen und Warenbörsen, sowie unterschiedlichen, doch durchweg teuren Läden und Werkstätten, können die Helden viel über Siminia und ihren Kult lernen.

Sobald die Helden offizielles Interesse an der Statuette anmelden oder allgemein von ihrer Queste und den Visionen berichten, werden sie an den Subprätor Chados rai Kutarizim weitergeleitet.

Der Schrein des Pantecatos

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Mitte eines achteckigen Raumes steht die Statue des lokalen Heiligen namens Pantecatos. Sie zeigt einen würdigen, alten Optimaten mit einem Winkel in der einen und einem Zauberstab in der anderen Hand. Während die Statue aus Marmor gefertigt ist, ist die Triopta aus Mindorium und zeigt ein vollbärtiges Antlitz mit großen linsenartigen Augengläsern. Um die Beine der Statue geschwungen ist eine diffuse Geistergestalt dargestellt. An den Wänden befinden sich hohe Regale, die mit Bauplänen, Skizzen und kleineren Konstruktionen oder Modellen gefüllt sind. Auffällig ist die Darstellung des Wandelsterns Belcar auf der Robe des Heiligen, der mit dem magischen Symbol für Kraft verziert ist.

Die Triopta vereint Elemente der Häuser Ennandu (Bart), Illacriion (schimmerndes Mindorium) und Quoran (Linsen). Pantecatos unterhielt gute Kontakte zu allen drei Häusern. Welchem er angehört ist allerdings unbekannt. Die Geistergestalt stellt einen Genius der Kreativität dar: Pantecatos magischen Helfer Rota-Ili-Xua. Das magische Symbol auf dem Wandelstern Belcar ist ein Hinweis auf den Öffnungsmechanismus in der Siminia-Galerie des Palastes.

Dieser Schrein ist nicht nur von Bedeutung, weil sich hier eine der Statuetten befindet, sondern auch weil Siminias Visionen auf das Erbe des hier verehrten Pantecatos abzielen. Der regional berühmte Konstrukteur und Baumeister war maßgeblich an der Planung und Errichtung des Neuen Palastes auf der Akropole beteiligt und sollte auch fortan in der Stadt wirken. Doch nicht die politischen Entwicklungen, wegen der der Palast niemals bezogen wurde, verhinderten dies, sondern sein bedauerliches Ableben auf einer Reise nach Sidor Coroman. Dem Vernehmen nach wurde er Opfer einer Übermacht Chrattack-Krieger.

Praktisch unbekannt ist jedoch, dass er in den Kellern des Palastes bereits eine größere Anlage für seine Werkstätten angelegt hatte, wo er zudem bereits mehrere Artefakte, Baupläne und Prototypen eingelagert hatte. Diesen vergessenen Ort zu finden, ist die Aufgabe, die Siminias göttlicher Wille, von XeRiAi in den Statuetten manifestiert, den Helden gestellt hat.

Ein ausführliches Studium der Dokumente in den Regalen ist nur mit Erlaubnis der Kirche gestattet, die gegen eine Spende von 5 Argental in der Regel gewährt wird. Beschäftigt sich ein Held mehrere Tage mit den unsortierten und teilweise sehr skizzenhaften Aufzeichnungen über Pantecatos Konstruktionen und Artefakte, können Sie eine Spezielle Erfahrung auf *Baukunst*, *Mechanik*, *Feinmechanik* oder ein anderes passendes Talent gewähren.

Weitere Schreine

Neben dem wichtigen Schrein des Pantecatos und dem nicht-zugänglichen Tempelsanktum sind in den Geschäftsarkaden noch weitere Schreine der Siminia zu finden, die hier ebenfalls kurz beschrieben werden. Diese Informationen sowie weitere generelle Informationen zu Siminia (siehe Kasten im Anhang) werden im Finale von Bedeutung sein.

- Einer der Schreine ist *Saril Sternschwalbe* gewidmet, der bedeutendsten Heiligen Siminias. Sie soll die hohe Liturgie der jungen Meisterin über das Thalassion nach Myranor gebracht und den Corabeniern das Handwerk gelehrt haben. Es gibt zahlreiche Berichte über Erscheinungen der Heiligen und viele Gemeinden rühmen sich, das echte Grab Sarils zu hüten.
- Der Nagel der Götter. Eine verzierte Säule stellt die Felsnadel in der südlichen Savanne von Koromanthia dar, wo den Legenden nach Siminia einst einen mächtigen dämonischen Feind besiegte und bannte.
- Schrein der Götterschmiedin. Eine Darstellung der Göttin am Amboss. In der steinernen Esse wird jeden Markttag zur Mittagszeit ein spezielles Feuer entzündet, das einige Stunden abwechselnd in allen Farben des Regenbogens brennt.
- Die Halle der Erneuerung ist tatsächlich eine Werkstatt, in der Akoluthen der Siminia Werkzeuge sammeln und gegen Spenden auch reparieren oder neue verleihen.
- Der Funkengral ist ein auf einer geräumigen Dachterrasse der Geschäftsarkaden errichteter großer Flammenkessel, der zu besonderen Anlässen angefeuert wird, sodass die Priester im Flug der Funken nach Omen der Göttin suchen können. Hier halten sie sich auch auf, um den Flug der Schwalben zu deuten. Sollten die Helden auf ihrer Suche nicht so recht weiter wissen, wäre dieser Ort eine Möglichkeit ihnen nützliche Hinweise zukommen zu lassen.
- Die Galerie der Prätores schließlich zeigt Büsten verdienter Siminia-Prätores der Vergangenheit. Hier befindet sich auch ein Gemälde der liebevollen Tochter des amtierenden Prätors. Die Helden können erfahren, dass Lucrecia ta Rhidaman vor Kurzem überraschend verstorben ist. Weitere Informationen zum Prätor, seiner Tochter und seiner Rolle im Finale dieses Abenteuers finden Sie auf S. 62.

Mit leisem Tritt und blanker Klinge

Ein Diebstahl inmitten der hervorragend bewachten Geschäftsarkaden ist nahezu unmöglich. Zu jeder Tages- und Nachtzeit sind hier zahlreiche Siminia-Gardisten im Dienst und auch die meisten Händler und Passanten würden Diebe enttarnen oder gar festzuhalten versuchen. Es bedürfte schon einer hervorragenden Ablenkung und anspruchsvoller Proben auf *Schleichen*, *Sich verstecken*, *Sich verkleiden* (+12) und weitere Talente, um erfolgreich zu sein. Zudem ist es nicht ohne Risiko für die Seele aus einem Schrein zu stehlen. In diesem Fall wäre Siminia aber wohl nachsichtig, erfolgt der Diebstahl doch zum Wohl ihrer Queste. Ein Kampf ist aus den gleichen Gründen kaum ohne ein großes Blutbad an Garde und Zivilisten zu gewinnen. (Werte wie die Siminia-Gardisten auf S. 60).

Die Werkstatt XeRiAis

Ein weiterer Ort, den es zu untersuchen lohnt, ist die Werkstatt des verschwundenen Künstlers XeRiAi. In der verwüsteten Hütte finden sich neben den Möbeln und Gegenständen des täglichen Bedarfs zahlreiche, unregelmäßig sechseckige Holzplättchen auf den Tischen und dem Boden verstreut. Die einzigen Gegenstände von einigem Wert (jeweils W6 Aureal) sind neun kleine, aber sehr schön gearbeitete Statuetten der Halbgöttin MyrFao, die insbesondere den Stadt-Amaunir als amaunische Seele der Siminia gilt. Kennen sich die Helden mit der amaunischen Götterwelt aus oder gelingt ihnen eine Probe



Chados raí Kutarizim

Der Subprätor der Siminia-Kirche (38, gutaussehend und humorvoll, philosophischer Zweig der Kirche) hatte wenige Stunden, bevor die Helden ihn aufsuchen, die Vision Arcias. Er wandelte durch ein Labyrinth mit Dutzenden von Türen und Scheintüren, also Wänden, die durch entsprechende Reliefs lediglich aussehen wie Türen. Die Vision endete mit dem Durchschreiten einer dieser Scheintüren, die sich somit doch als tatsächliche Tür erwies.

Wenn die Helden Chados von ihrer Queste berichten, ist er gerne bereit, sie mit Informationen über Pantecatos oder Geld (bis zu 40 Aureal) zu unterstützen. Allerdings möchte er im Gegenzug über ihre Fortschritte auf dem Laufenden gehalten werden. Obwohl der Siminia-Prätor aus dem Hause Rhidaman stammt, sind keineswegs alle Amtsträger der Kirche der Familie gegenüber loyal. Chados steht dem Haus Illacriion deutlich näher und hofft das Geheimnis der Technen für das Erschaffen besonderer Kunstwerke nutzen zu können, anstatt sie der Kirche oder dem Haus Rhidaman zu überlassen.

MU 13 KL 15 IN 14 CH 13
FF 12 GE 12 KO 11 KK 11

Kurzschrift:

INI 10+IW6 AT 13 PA 12
TP 1W6+3 DK HN

LE 29 AU 31 RS 0 WS 7 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Besondere Talente: Klettern 5 (13/12/11), Schleichen 5 (13/14/12), Selbstbeherrschung 7 (13/11/11), Sich verstecken 4 (13/14/12), Sinnenschärfe 9 (15/14/14), Rechnen 11 (15/15/14), Baukunst 11 (15/15/12), Musizieren 5 (14/13/12), Steinmetz 13 (12/12/11)

Verhalten im Kampf: Chados ist ein gut situierter Honorat und muss dementsprechend normalerweise nicht kämpfen. Er wird versuchen, sich so schnell wie möglich zurückzuziehen und in Sicherheit zu bringen.

+4 auf *Götter/Kulte*, wissen sie auch, dass MyrFao in vielen Legenden schwierige Situationen mit besonderen Erfindungen zu lösen weiß.

Besonders auffällig in XeRiAis Heim aber ist ein mit Kohlestift grob gezeichneter Stadtplan Daranels an der Wand. Dieser weist allerdings einen sechseckigen Grundriss anstatt des tatsächlichen eher rechteckigen Zuschnitts auf. Auch die Insulae sind sechseckig gezeichnet, die meisten nur grob, einige wenige jedoch auffallend präzise. Vor allem die drei Hafenbecken im Süden sowie einige eingezeichnete Gebäude wie das Hippodrom, die Akropole oder das Theater lassen die Stadt als solche erkennen.

Dieser Plan ist die mystische Schatzkarte der heiligen Queste. Legt man die verstreuten Holzplättchen (es sind insgesamt 135), ausgehend von den präzise gezeichneten Insulae, so auf den Plan, dass jeweils passende Seitenlängen aneinander liegen, bleiben genau sechs leere Felder übrig. Diese leeren Felder verfügen wie alle anderen über eine unregelmäßige, sechseckige Form. Es dürfte kaum überraschen, dass die Grundflächen der sechs Statuetten der Technen genau in diese leeren Felder passen. Was dann passiert, ist im Abschnitt „Der Regenbogen weist den Weg“ weiter unten beschrieben. Haben die Helden Schwierigkeiten, das Rätsel zu erkennen, erbringt eine gelungene Probe KL +4 oder auf *Brettspiel* den entsprechenden Hinweis.

MauShus Bande

XeRiAi war zuletzt wenig Erfolg beschieden, so dass er sich zunehmend bei einem lokalen Geldverleiher namens MauShu verschuldete. Seit dem Verschwinden des Künstlers lässt MauShu die Werkstatt von seinen Schlägern überwachen, denn auch Thrasinora, eine seiner besten Eintreiberinnen, die zuletzt XeRiAi aufgesucht hatte, ist verschwunden. Wenn sich die Helden hier also umsehen, werden MauShus Leute auf sie aufmerksam und aus ihnen herausprügeln wollen, was sie über die Flucht

des Künstlers wissen. Werte für die Schläger finden sie oben auf S. 42. Sie werden nur in einer angemessenen Überzahl vorgehen, also im Zweifel zunächst zusätzliche Halunken dazu holen, etwa wenn die Helden offensichtlich schwer bewaffnete Kämpfer oder gar Zauberer sind.

Wenn die Helden sich wehren und zweien der Schläger eine Wunde zufügen oder ihre Lebensenergie unter die Hälfte bringen, zieht sich die Bande vollständig zurück, wenn auch unter lauten Beschimpfungen. Werden die Helden besiegt, werden die Schläger sie verhören und möglicherweise weiter verletzen, aber niemanden töten. Mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* +6 kann man ihnen zu jedem Zeitpunkt klar machen, dass man nichts über das Verschwinden XeRiAis weiß.

XeRiAis Schicksal

Den genauen Hergang, wie der Künstler entrückt von einer Schlange verschlungen wurde, kann in der Kurzgeschichte *Meisterwerk* im Kurzgeschichtenband *Netz der Intrige* nachgelesen werden. An dieser Stelle reicht es, festzustellen, dass das Tier anschließend seinen Weg in die Sümpfe um Daranel gefunden hat und sich dort aller Wahrscheinlichkeit nach die Spur verliert. Da XeRiAis Ablebens selbst hier keine Rolle spielt, finden sich auch keine Spuren und sein plötzliches Verschwinden bleibt mysteriös.

Sollten Sie aber den Wunsch haben, das Ende des Künstlers aufzuklären, oder den Helden grundsätzlich die Gelegenheit geben wollen, dergleichen herauszufinden, können Sie die Helden einige Spuren der Schlange in und um das Gebäude finden lassen und ihnen ermöglichen, das riesige Tier in den Sümpfen nahe Daranel zur Strecke zu bringen.

Der Regenbogen weist den Weg

Das Ende dieses Kapitels besteht aus dem korrekten Aufstellen aller sechs Statuetten auf dem sechseckigen Stadtplan. Ist es schließlich soweit, wird das Licht des Illuminiums in den Opilith-Statuetten merklich heller und markiert in einem kurzen, bunten Farbenspiel einen Ort auf der Karte: den leerstehenden Palast der Akropole. Liegen alle Holzplättchen noch auf dem Stadtplan, wird natürlich zunächst das entsprechende Plättchen gekennzeichnet, unter dem der Palast der Akropole eingezeichnet ist. Da auch die Winkel, in denen die Statuetten zueinander stehen, genau getroffen werden müssen, ist eine zufällige Auslösung des Farbenspiels höchst unwahrscheinlich. Gleichwohl ist dieser Effekt nicht wiederholbar. Nach den Visionen und diesem Zusammenspiel ist die karmale Kraft der Statuetten dauerhaft verflochten.

Zeugen

Sowohl der Prediger Simyrios, als auch der Subprator Chados hatten die Helden eventuell gebeten, sie über ihre Fortschritte auf dem Laufenden zu halten. Es ist also durchaus möglich, dass einer der beiden oder auch Ningwashu bei der Identifizierung des gesuchten Ortes anwesend sind. Die beiden Erstgenannten werden die Helden bitten, mit ihnen den Palast aufsuchen zu dürfen. Ningwashu wird, wenn es die Umstände zulassen, versuchen, diese Information gegen ein weiteres Handgeld an Simyrios, Chados und auch direkt den Siminia-Prator Sandor ta Rhidaman weiterzugeben. Wie sich die jeweiligen Verbündeten im Palast verhalten, wird unten auf S. 55 beschrieben.

Der Palast

In diesem Teil des Abenteuers werden die Straßen und Gassen Daranels verlassen und die Akropole ersteigen, um im Palast nach dem Geheimnis der Technen zu suchen. Zunächst wird allgemein die Akropole beschrieben, sowie die Grundzüge des leerstehenden Palastes, in dem die Helden sich prinzipiell frei bewegen können. Spätestens mit dem Betreten der Keller werden die Inhalte der einzelnen Visionen wichtig. Folgen die Helden den Richtungsangaben aus Aonearos Kalligraphie, erreichen sie die alten Werkstätten von Pantecatos und müssen auf ihrem Weg Geheimtüren ausfindig machen und Fallen überwinden. Diese sind entsprechend detaillierter beschrieben.

Die Akropole

Im Norden der Stadt, nur eine Insula vom Stadttor entfernt, befindet sich die Akropole von Daranel. Blickt man von hier oben nach Süden, liegt die gesamte Stadt vor einem. Gleichwohl sind nur sehr selten Menschen hier. Der Palast wurde nie bezogen und die Oktrale wird nur selten, zu hohen Feiertagen geöffnet.

Der Palast wird weiter unten näher beschrieben, die Oktrale entspricht den imperialen Gepflogenheiten. Eine niedrige Mauer markiert den Tempelbezirk um den Rundtempel, vor dem Gebäude befindet sich ein großer Opferaltar, der Tempel selbst ist auf einem Podest errichtet und bietet Statuen aller acht Götter der Oktade Platz. In der Krypta, wo sich in anderen Tempeln oft heilige Artefakte und kostbare Schätze aller Kulte befinden, werden hier nur die Gerätschaften für die großen Feierlichkeiten des Jahreslaufes verwahrt. Die Götterstatuen sind aus Bronze gefertigt und in der Regel sind einige von ihnen von Baugerüsten umgeben, was den sakralen Anblick etwas trübt. Doch die Restaurierung oder Umgestaltung der Statuen wird in den meisten Fällen nur schleppend finanziert.

Das Amt des Erzprätors wird in Daranel unter den Prätores der Stadt ausgelöst, seine Funktion beschränkt sich auf einige administrative Aufgaben, sodass sich das Amt einer sehr geringen Beliebtheit erfreut. Entsprechend sind die Amtsräume des Erzprätors in der Oktrale seit Jahrzehnten ungenutzt und der gesamte Tempel dient nur noch als Kulisse, um an den hohen Feiertagen die vermeintlich harmonische Gemeinschaft der herrschenden Prätores zu inszenieren.

Neben dem Palast und der Oktrale befinden sich auf der Akropole noch ein knappes Dutzend weiterer Gebäude, etwa eine alte Totenhalle, die Garnison der aufgelösten Garde des Erzprätors und weitere Verwaltungsgebäude.

Der Weg in den Palast

Zunächst müssen die Helden einen Weg auf die Akropole und in den Palast finden. Im Folgenden sind drei Möglichkeiten vorgestellt. Wenn sich unter den Helden angesehene Optimaten oder ähnlich ranghohe Persönlichkeiten (z.B. auch Chados, nicht aber Simyrios) befinden, können sie natürlich ohne Weiteres Zugang verlangen und den Palast besichtigen. Andernfalls ist der einfachen Bevölkerung der Zugang verwehrt. Da keine Feierlichkeiten anstehen, zu denen die Oktrale allgemein geöffnet wird, ist ein heimliches Vorgehen erforderlich. Zudem

ist den Helden bekannt, dass weitere Mächte der Stadt an ihrer Suche interessiert sind – ein weiterer Grund, zunächst unbemerkt agieren zu wollen.

An den Wachen vorbei

Der Erzprator verfügt über keine eigene Garde, dennoch sind sowohl das Portal der Zeremonialstraße auf die Akropole, als auch die Oktrale selbst stets bewacht. Die Wachen am Portal sind in der Regel zu zweit und mittags sowie um Mitternacht erfolgt ein Wachwechsel. Da es hier selten zu Problemen kommt, sind die Wachen etwas nachlässig, sodass die Helden sie auch vor das Portal locken und in einem kurzen Kampf überwältigen können. Gelingt es den Helden, die Wachen innerhalb von 5 KR zu verwunden, oder auf die Hälfte ihrer Lebensenergie zu bringen, geben sie auf. Benötigen die Helden länger, haben die anhaltenden Rufe der Wachen Erfolg und weitere Gardisten sind auf den Kampf aufmerksam geworden.

Auf der Akropole befinden sich in der Regel sechs weitere Wachen, die sich aber auf die Oktrale und einige Nebengebäude beschränken. Aufgrund der weiträumigen Anlage und der vielen Mäuerchen und Schmucksäulen zwischen Oktrale und Palast ist eine einfache *Schleichen*-Probe ausreichend, um unbemerkt in die große Halle des Palastes zu gelangen. Misslingt einem der Helden die Probe, werden die Gardisten die Helden bemerken und zunächst nur vertreiben. Sollten die Helden zweimal von denselben Wachen bemerkt werden, werden diese aber die Helden angreifen. In diesem Fall oder wenn die Helden von sich aus den Kampf suchen, müssen sie zweierlei verhindern: Natürlich darf keiner der Wachen die Flucht gelingen und außerdem muss eine der Wachen daran gehindert werden, das alte Garnisonsgebäude direkt am Ausgang der Zeremonialstraße zu erreichen. Denn dort befindet sich ein in das Gebäude eingelassenes Alarmhorn, das durch Umlegen eines Hebels pneumatisch einen langen und lauten Ton von sich gibt. Dies würde zahlreiche Gardisten aus der Stadt auf die Akropole rufen.

Ehregardisten

Die Wachen der Akropole tragen Schmuckrüstungen aus Bronze und sind mit Speer und Schild bewaffnet. In der Regel handelt es sich um erfahrene Gardisten, die etwas in die Jahre gekommen sind und sich einen ruhigen Posten verdient haben.

Speer und Schild:

INI 8+1W6 AT 14 PA 18 TP 1W6+4 DK N
LE 33 AU 31 RS 3 WS 7 MR 4 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Linkhand, Schildkampf II

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 7 (14/15/15), Sinnen-schärfe (10/14/14)

Verhalten im Kampf: Auch wenn diese Gardisten in der Regel ungestört ihren Dienst verrichten können, sind sie auch gealtert in der Lage, entschlossen zu kämpfen. Sie verlassen sich auf ihre Schildparade und versuchen Zeit zu gewinnen, bis Verstärkung erscheint. Sie gehen davon aus, dass eine Übermacht die Angreifer schließlich zur Aufgabe zwingt.

Klettern

Das Portal kann nur durch Klettern am Hang der Akropole umgangen werden. Die Hänge der Akropole sind weitgehend senkrecht, aber keine glatten Wände, sodass sich einige geeignete Stellen für einen anspruchsvollen Aufstieg finden lassen. Es sind drei Proben auf *Klettern* nötig. Die erste ist noch nicht allzu schwierig und um 2 Punkte erschwert, die beiden folgenden jedoch um 8. Diese Zuschläge gelten für die Kletterei ohne Hilfsmittel. Der Einsatz von Kletterhaken und dergleichen kann jedoch problematisch sein, wenn man unbemerkt bleiben will. Insbesondere das Einschlagen von Haken in den Fels verursacht selbstverständlich Lärm, und die Umgebung der Akropole wird von zahlreichen Familien bewohnt. In diesem Fall muss eine *Schleichen*-Probe +6 gelingen, andernfalls werden die Helden bemerkt und die Garde verständigt. Die Helden haben dann zwar noch genug Zeit, sich zurückzuziehen, aber für die nächsten 2W6 Stunden befinden sich 12 Wachen mehr an der Akropole. Natürlich kann ein fähiger Kletterer unter den Helden den Hang zunächst alleine erklettern und leise ein Seil befestigen, die *Klettern*-Proben für die anderen Helden sind dann entsprechend nicht erschwert.

Misslungene *Klettern*-Proben bedeuten nicht zwingend einen Absturz, sondern eventuell auch nur, dass der betreffende Held nicht vorangekommen ist. Misslingen drei *Klettern*-Proben, gehen dem Helden für die nächsten Stunden schlicht die Kräfte aus und der Aufstieg muss später erneut versucht werden.

Wenn die Helden die Akropole erklimmen, können sie nahezu frei wählen, an welcher Stelle sie die Oberfläche erreichen. Theoretisch ist es also auch möglich, dass sie direkt in den hinteren Innenhof klettern, unter dem sich der Vorraum zu Pentecatos Schatzkammer befindet. Gleichwohl ist deren Lage den Helden zu diesem Zeitpunkt nicht bekannt. Ihre Hinweise legen es nahe, mit ihrer Suche in der Großen Halle zu beginnen. Es ist also davon auszugehen, dass die Helden sich zunächst dorthin begeben, unabhängig davon, wo sie die Akropole erreicht haben.

Durch die Kanalisation

Die dritte Möglichkeit, den Palast zu erreichen, ist die Kanalisation. Die für Menschen ausreichend großen Zugänge sind jedoch von Leuten des „Herrn des Mülls“, *Caleppo*, besetzt. Der gealterte Veteran der Myrmidonen kontrolliert den größten Teil des unterirdischen Daranel und seine Leute achten und fürchten ihn zugleich. Vermittelt durch Ningwashu oder mittels geschickten Herumfragens (und einer Probe auf *Gassenwissen* +4), können die Helden einen der Zugänge ausfindig machen und mit einem der Leute Caleppos in Kontakt kommen. Beispielsweise sei hier *Vrenus* (40, hochgewachsen und hager, attraktiv, gibt sich absichtlich etwas schlicht), die rechte Hand Caleppos, genannt. Mit ihm können sie einen Handel abschließen, um Zugang zur Kanalisation und, noch wichtiger, Hinweise zur Orientierung zu erhalten. *Vrenus* verlangt drei Aureal, lässt sich aber auch mit interessanten Gegenständen oder Informationen bezahlen. So hat er eine Vorliebe für Rauchkräuter aller Art und sammelt Würfel. Als geeignete Information könnten die Helden ihre Erkenntnisse über Simyrios Vergangenheit anbieten, wenn sie zuvor mit dem Gladiatorenmeister Sophokles gesprochen haben. Kommt der Handel zustande, erhalten die Helden Hinweise zu einigen Wegmarken in den stinkenden Tunneln und werden eingelassen.

Es ist ebenso möglich Caleppos Leute anzugreifen und sich den Zugang zur Kanalisation zu erzwingen. Die Wegbeschreibung wird dann jedoch deutlich weniger hilfreich ausfallen.

Mehr Informationen über Caleppo, seine Geschäfte und auch einige Eindrücke vom Palast können Sie in der Kurzgeschichte *Alte Freunde* aus der Kurgeschichten-Anthologie *Netz der Intrige* bekommen.

IW6+4 Caleppos Müllsammler

Zwar gibt es einige weitere ehemalige Myrmidonen unter Caleppos Leuten, doch diejenigen, die die Kanalisation bewachen, sind arme Schlucker, die kein anderes Auskommen haben. Dennoch sind sie Caleppo loyal und werden versuchen, die Helden am Betreten der Kanalisation zu hindern.

Auch *Vrenus* ist kein Kämpfer, hat aber etwas bessere Werte (AT/PA+3).

Raufen:

INI 10+IW6	AT 13	PA 10	TP IW6 (A)	DK H
------------	-------	-------	------------	------

Dolch:

INI 10+IW6	AT 13	PA 9	TP IW6+1	DK H	
LE 29	AU 30	RS 0	WS 6	MR 3	GS 8

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampf: Gossenstil, zusätzlich Versteckte Klinge

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 7 (13/12/13), Sinnen-schärfe 7 (10/13/13)

Verhalten im Kampf: Die Müllsammler greifen nur zu ihren Klingen, wenn die Helden ihre Waffen zücken. Sobald sie ernsthaft verwundet werden, werfen sie ihre Dolche weg und ergeben sich. Wenn sich die Helden zurückziehen, setzen sie nicht nach.

In den Tunneln der Kanalisation

Die Tunnel der Kanalisation sind unterschiedlich groß. Einige wenige Hauptkanäle sind etwa drei Gradi breit und etwas mehr als anderthalb Gradi hoch, sodass sich menschengroße Helden darin leicht geduckt, aber letztlich ohne Schwierigkeiten bewegen können. Die Seitenkanäle sind schmaler und immer wieder auch deutlich niedriger, sodass manche Abschnitte nur kriechend durchquert werden können, andere Abschnitte sind hingegen nicht passierbar. Mit den Informationen von Caleppos Leuten können die Helden einen Weg nehmen, auf dem sie nicht kriechen müssen. Dazu müssen ihnen drei *Orientierungs*-Proben gelingen (+4, wenn das Wissen um den Weg gewaltsam erworben wurde). Wollen mehrere Helden *Orientierungs*-Proben ablegen, können sie die Proben verdeckt würfeln. Bei einem knappen Misslingen, ist sich der betreffende Held über den richtigen Weg nicht sicher, bei einem deutlichen Misslingen aber kann er durchaus der Meinung sein, Recht zu haben.

Für jede *Orientierungs*-Probe (bzw. nur einmalig für jede Stelle, an der mehrere Helden würfeln wollen), ob gelungen oder nicht, wird ein Wurf auf der folgenden Tabelle durchgeführt, denn auch wenn die Helden den Weg in etwa kennen, gibt es einige schwierig zu durchquerende Passagen:

1-2 Glitschiger Weg. Ein unebenes oder abgesenktes Stück des Kanals muss überwunden werden. Die Helden müssen *Körperbeherrschungs*-Proben ablegen, um nicht auszugleiten. Der Sturz hat W6 SP (A) zur Folge, vor allem aber ist der Held in den schmierigen Dreck gefallen.

3 Wasser. Ein Becken oder Kanal stinkender Brühe muss überwunden werden. Die Helden können in den beengten Verhältnissen versuchen zu springen und eine *Athletik*-Probe ablegen oder hindurchwaten. Ohne kniehohe Stiefel ist dies jedoch eine unappetitliche Angelegenheit.

4-5 Ratten. Wenig überraschend befinden sich unzählige dieser unangenehmen Nager in der Kanalisation von Daranel. Da ein ausgewürfelter Kampf gegen diese Gegner in der Regel wenig Aufregung verspricht, können Sie den Schwerpunkt eher auf Störungen bei den anfallenden körperlichen Proben (+4), Beschädigung und Beschmutzung von Ausrüstungsgegenständen oder die Übertragung von Krankheiten legen. Denn für manche Erkrankungen ist es ausreichend, mit Ratten oder Rattenkot in Kontakt gekommen zu sein, z.B. Schlachtfeldfieber (5%) oder Lutas (5%). (**WdS 156/157**).

6 Schacht. In der Kanalisation gibt es mehrere schräge Quergänge und, insbesondere unter der Akropole, auch senkrechte Schächte. Hier müssen die Helden einfache *Klettern*-Proben ablegen, da diese Schächte aufgrund ihres Zuschnitts und der nur groben Bearbeitung recht gut zu ersteigen sind.

Siminias Fingerzeige

Der Weg durch den Palast wird maßgeblich durch die gesammelten Informationen aus den Visionen vorgegeben, insbesondere die Kalligraphie des Loualil Aonearo. Die übrigen Hinweise sind vor allem für den Zugang zu Pantecatos Refugium und die Orientierung innerhalb von Bedeutung. Sie sind hier überblickartig dargestellt:

- Die geschwungenen Linien der **Kalligraphie** aus der Vision Vidas geben überraschend genau die Richtungswechsel und Wechsel der Stockwerke auf dem Weg durch den Palast an.
- Die Vision der Arcia gibt den Hinweis auf die als **Scheintüren** getarnten, geheimen Durchgänge.
- Der **Fallenmechanismus** aus Mecheas Vision erlaubt es den Helden, der Falle am Beginn von Pantecatos Refugium zu entgehen.
- In der Vision Agalmas haben die Helden **klassische Posen** der Bildhauerei kennengelernt, die einen weiteren geheimen Zugang öffnen.
- Die Techne Aoede inspirierte Pheropia von der Neuen Gemeinschaft der jungen Meisterin zum Bau einer **seltsamen Laute**, durch deren Spiel schließlich die Tür zur verborgenen Kammer gefunden werden kann.
- Die Schmiedin Yusebia wurde durch die Vision Pyreas zur Herstellung eines **vierbärtigen Schlüssels** gebracht, der das Tor zur Kammer öffnen wird.

Wenn die Helden sich der Siminia besonders gefällig verhalten oder sich im Gebet direkt an sie wenden, sind auch weitere Hinweise nicht ausgeschlossen. Insbesondere farbige Lichtstrahlen oder kurze Reflektionen aus der richtigen Richtung wären geeignet, ebenso eine Schwalbe, die in eine bestimmte Richtung fliegt oder an einer bedeutsamen Stelle herumtänzelt. Grundsätzlich sind die meisten Hindernisse auf dem Weg zur verborgenen Kammer auch ohne Kenntnis der entsprechenden Visionen zu überwinden. Insbesondere wenn den Helden geeignete magische oder karmale Kräfte zur Verfügung stehen.

Am Ende ihres Weges erreichen die Helden den Palast schließlich im Keller, genauer bei den Sklavenunterkünften (siehe S. 55).

Der Palast

Das Ziel, das der Regenbogen auf dem Stadtplan aus XeRiAis Werkstatt anzeigte, war der Palast auf der Akropole. Dieser lässt sich für die bessere Übersichtlichkeit in drei Bereiche aufteilen, den westlichen mit Arkaden und Terrassen und den Gemächern für besondere Amtsträger und Gäste. Den großen Mittelteil, der sich wiederum in Verwaltungstrakt, Repräsentationstrakt und Privattrakt unterteilt, sowie den Ostteil, der vor allem von der großen Kuppelhalle eingenommen wird.

Wie erwähnt ist der Palast nie bezogen worden. Mittlerweile zeigen sich bereits erste Spuren des Verfalls. Mauern und Decken sind rissig geworden, insbesondere im Westen haben sich die Wurzeln kleiner und größerer Pflanzen einen Weg durch das Mauerwerk gesucht. Im oberirdischen Teil des Palastes haben sich Dutzende Vögel, darunter natürlich auch Schwalben, ein Nest gesucht und verunziern den Bau mit ihren Hinterlassenschaften. Im südlichen Teil des Palastes sind sogar einige Einstürze zu verzeichnen. Während in den meisten anderen verlassenen Gebäuden die kunstvoll geschnitzten Deckenbalken, die Marmorplatten und Mosaik des Fußbodens und die zahlreichen Reliefs entfernt und verkauft wurden, findet sich hier alles an seinem Platz. So strahlt der Palast durchaus noch einen Teil der ihm beim Bau zugedachten Pracht aus. Es macht den Eindruck, als müsste nur einmal dringend durchgefeigt und vielleicht ein paar Arbeiten am Putz durchgeführt werden.

Im westlichen Teil des Repräsentationstrakts und im östlichen Teil des Privattrakts befinden sich die Zugänge zu den beiden hohen Türmen des Palastes. Beide können erklommen werden und bieten eine phänomenale Aussicht über die Stadt und darüber hinaus. Im Folgenden werden große Teile des Palastes nur überblicksartig dargestellt, im Detail ist lediglich der Weg in Pantecatos Refugium beschrieben, insbesondere die Keller. Es steht den Helden aber frei, weitere Teile des Palastes zu erkunden. Nur gibt es hier keine besonderen Funde. Der Palast steht wie erwähnt schon lange leer und die wenigen Einrichtungsgegenstände, die hierher gebracht worden waren, wurden längst wieder fortgeschafft. Die Bauelemente selbst blieben zwar weitgehend unangetastet, aber Bodenplatten aus Marmor oder ganze Reliefs sind eher unübliche Beute in den Rucksäcken von Heldengruppen. In Hinblick auf das Finale (siehe S. 60) ist davon auszugehen, dass die Siminia-Garde früher oder später den Palast aufsucht und nach den Helden sucht. Wenn sie also allzu lange im Palast umherwandern, könnten sie unter Zeitdruck geraten



Deutung der Kalligraphie

Die Kalligraphie gibt grobe Hinweise auf den Verlauf des Weges im Palast. Startpunkt ist der große Kreis, der die Große Halle markiert. Die Linien symbolisieren die Richtungen, in denen der Weg verläuft. Lücken zwischen den Linien weisen auch auf einen Bruch im Weg hin, nämlich das Wechseln des Stockwerkes.

Somit verläuft der Weg zunächst ebenerdig von der Großen Halle aus in den Repräsentationstrakt und von dort in den Verwaltungstrakt, wo eine Treppe ins Kellergeschoss des Palastes führt. Von hier aus geht es durch die Sklavenunterkünfte unter dem Repräsentationstrakt in die Keller der Privatgemächer, wo wiederum eine Treppe tiefer in die Akropole führt. Hier führt der Weg unter die Terrassen im Westen des Palastes und schließlich vor die verborgene Kammer.

Die Helden können mittlerweile vermuten, dass die Visionen Hilfen beim Erkunden des Palastes bieten, im Zweifel können sie bei gelungenen Proben auf KL +4 oder *Malen/Zeichnen* +0 entsprechende Hinweise geben, etwa dass die große Runde Halle etwas mit dem großen Kreis in der Kalligraphie zu tun haben könnte. Gelingt die Entschlüsselung der seltsamen Wellenlinien nicht, können Sie entweder auf andere Tipps wie die munter flatternde Schwalbe zurückgreifen oder die Helden müssen eine mühsame, systematische Suche im Palast unternehmen und so erst nach einiger Zeit den Keller und die entsprechenden Geheimtüren ausfindig machen. Durch den damit verbundenen Zeitaufwand können sich allerdings wie oben erwähnt die Bedingungen für das Finale ändern.

Große Halle

Der östliche Teil des Palastes wird von der ihrem Namen entsprechenden Großen Halle dominiert, die von einem prächtigen Kuppeldach gekrönt wird. Auf insgesamt fünf Galerien kann das gesamte Rund der Halle umlaufen werden, acht Aufgänge führen in die Höhe. Die Geländer und kleinen Balkone der Galerien sind kunstvoll verziert, steinerne Lianen und Ranken winden sich um die Säulen der Arkaden. Der Fußboden ist aus verschiedenen farbigen Marmor gefertigt und mehrere Mosaik zeigen klassische Szenen der Philosophie, der Staatskunst und des Kampfes.

Die Große Halle bietet sich als Ausgangspunkt für die Suche innerhalb des Palastes an, zumal der große Kreis auf der Kalligraphie als recht deutlicher Hinweis auf die runde Kuppelhalle verstanden werden kann.

Von hier aus führen drei Doppeltüren in die drei Trakte des Hauptgebäudes, den Privattrakt, die Repräsentationsräume sowie die Kanzlei. Über die Galerien führen auch weitere Türen in die entsprechenden oberen Geschosse, ebenso ist über die Galerie der Südost-Turm zu erreichen.

Die Halle ist der einzige Saal des Palastes, der zuletzt gelegentlich genutzt wurde. Hier trafen sich, unbemerkt vom Rest der Stadt, die Prätores der Stadt für die Aushandlung ihrer Interes-

sen. Die einzige Spur dieser Zusammenkünfte ist ein nachlässig zusammengekehrter Kreis aus bunten Steinchen in der Mitte der Halle. (Mehr dazu finden Sie in der Kurzgeschichte *Alte Freunde* in der Anthologie *Netz der Intrige*).

Repräsentationstrakt

Das Zentrum des Palastes bilden die Räume der Herrschaft, darunter insbesondere der Senatssaal und die Aula. Dieser Teil der Anlage ist selbstverständlich äußerst großzügig geschnitten – beeindruckende Säle, große Räume, weite Türen. Einige zugängliche Schächte lassen geplante magische Transportmittel vermuten. Es ist ein Erlebnis für sich, die breiten Treppen hinaufzusteigen und durch die leeren Räume zu spazieren. Von hier aus sollten die Stadt und das Umland regiert werden und doch wurde nicht eine einzige Entscheidung zwischen diesen Mauern getroffen, geschweige denn hat hier je eine Versammlung der einflussreichen Persönlichkeiten Daranels stattgefunden.

Der Repräsentationstrakt ist an vielen Stellen mit den übrigen Bereichen des Palastes verbunden, so dass stets nur kurze Wege zu Verwaltung und privaten Gemächern zu überwinden sind. Auch die Terrassengärten im Westteil sowie der Nordwestturm können bequem erreicht werden.

Der Weg der Helden führt jedoch nur ein kurzes Stück durch diesen Bereich des Palastes. Durch den breiten Prachtflur, mit steinernen Symbolen der Götter und Herrschaft an den Wänden, vorbei an zahlreichen Nischen für die Statuen und Büsten historischer Vorbilder und kommender Herrscher, biegen die Helden nach kurzem Weg nach rechts ab und begeben sich in den Verwaltungstrakt.

Verwaltungstrakt

Die Kanzlei und alle weiteren Räumlichkeiten für die Schreiber und Archivare befinden sich im Nordflügel des Palastes. Es ist der am wenigsten spektakuläre Teil der Anlage. Amtszimmer reiht sich an Amtszimmer, unterbrochen nur durch Archive und Lagerräume. In den oberen Geschossen finden sich die Unterkünfte derjenigen Schreiber, die ihr Amt nicht aufgrund ihres Ranges besitzen.

Der Verwaltungstrakt hat keine Verbindung zu den Terrassengärten und auch keinen direkten Weg zum Nordwestturm. Für beide Ziele muss zunächst der Repräsentationsbereich des Palastes betreten werden, was im Falle seiner Nutzung für die meisten Dienstboten und einfachen Gäste an den entsprechend aufgestellten Wachen verhindert worden wäre.

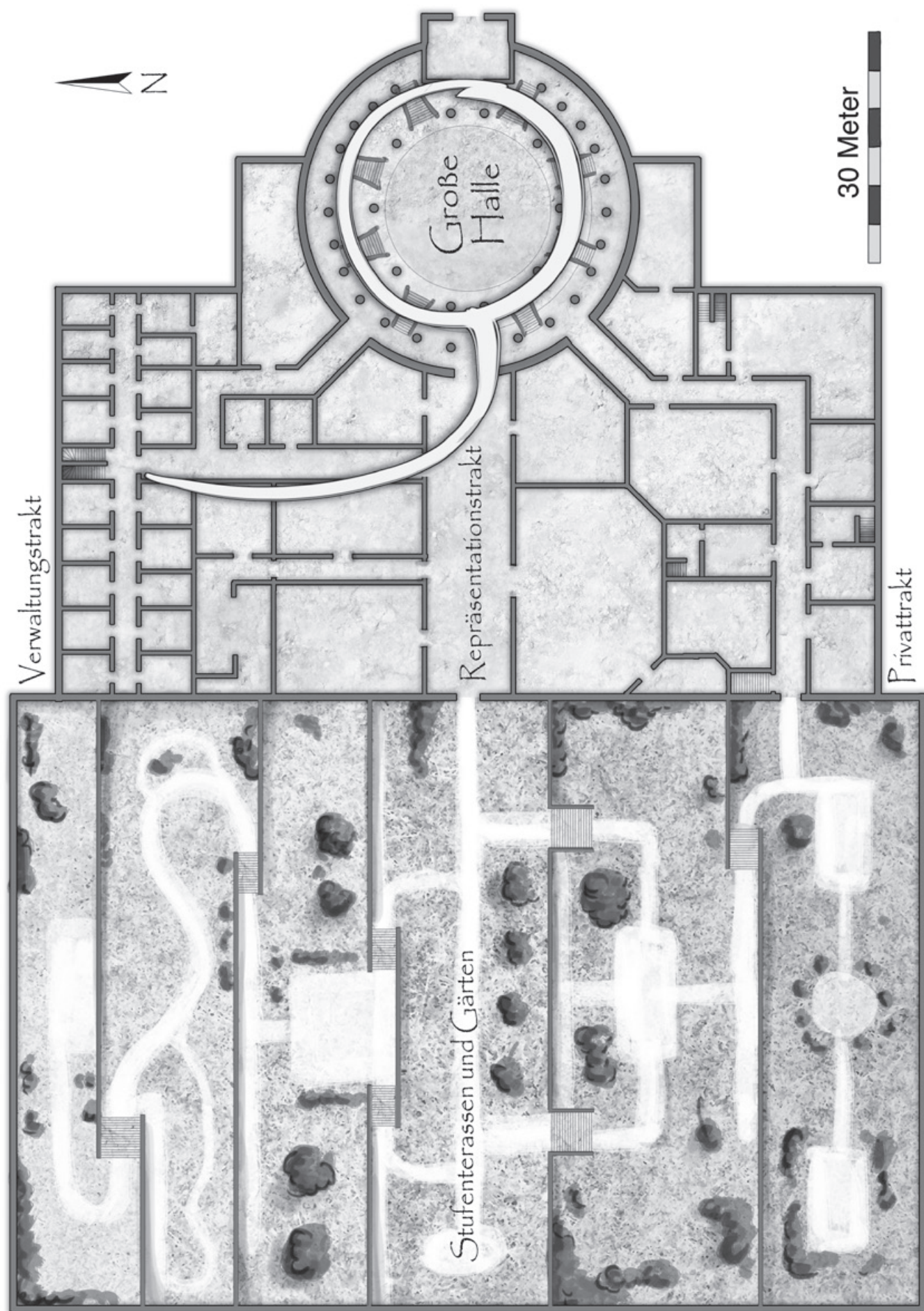
Der Weg der Helden führt hier zur Treppe in die Palastkeller.

Privattrakt

An dieser Stelle sei nur kurz auf die privaten Gemächer der Trodinare und ihrer Familie im Süden des Palastes eingegangen. Auch hier gibt es einige große Säle, doch zudem auch allerlei kleinere Räumlichkeiten, Studierzimmer, Bäder und natürlich etliche Schlafzimmer und Ankleideräume.

Insgesamt ist dieser Teil des Palastes am stärksten vom beginnenden Verfall gezeichnet, wohl auch weil einige Abschnitte des Daches nicht mehr vollendet wurden und die Bausubstanz hier somit Wind und Wetter am stärksten ausgesetzt war.

Wenn die Helden dem Weg der Kalligraphie folgen, werden sie diesen Teil des Palastes überhaupt nicht betreten.



Stufenterrassen und Gärten

Der westliche Teil des Palastes besteht aus sechs nach Süden absteigenden Stufenterrassen, deren Steigungen jeweils von Arkadengängen gebildet werden. Der Zuschnitt der einzelnen Terrassen sowie die Position der Treppen zwischen ihnen ist unregelmäßig, so dass sich einerseits einige größere Flächen und andererseits kleinere Nischen ergeben. Da es keine zusätzliche Wasserversorgung des Palastes gibt und die Pflanzen hier auch sonst keine Pflege erfahren, bietet die Vegetation einen eher traurigen Anblick und lässt die beabsichtigte Pracht und Schönheit dieser Gartenanlage nur erahnen. Unter den höher gelegenen Terrassen sind verschiedene Räumlichkeiten über die Arkadengänge zu erreichen, die höher stehenden Beamten und Gästen als Gemächer dienen sollten.

Auch dieser Bereich wird von den Helden nicht zwingend in Augenschein genommen. Gleichwohl ist die am niedrigsten gelegene Terrasse im Südwesten von gewisser Bedeutung. Sie befindet sich direkt über der echten Werkstatt Pantecatos, angrenzend zur verborgenen Kammer.

Palastkeller

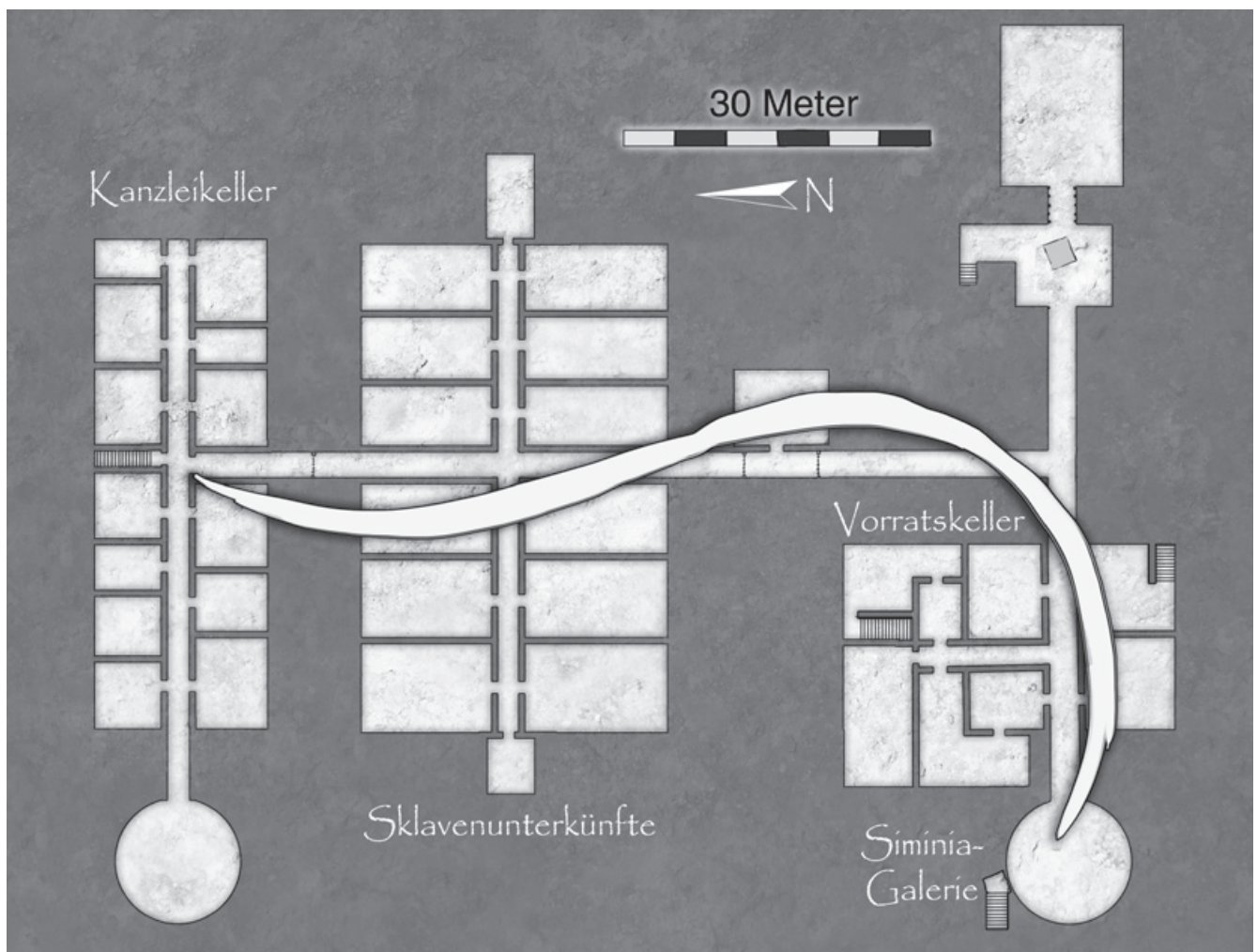
Wie der oberirdische Teil des Palastes sind auch die Keller weitgehend leer. Hier finden sich zudem nur wenige Reliefs oder Fresken. Die Gänge sind etwa drei Gradi breit und ebenso hoch. Unter dem Verwaltungstrakt liegen nahe liegender Weise die Archiv- und Lagerräume der Kanzlei. Unter den Repräsentationsräumen waren die Sklaven untergebracht, aber natürlich

ohne direkten Zugang zum oberirdischen Teil des Palastes. Dieser erfolgte in der Regel über die Versorgungskeller unter dem Privattrakt. Hier sollten die alltäglichen Arbeiten für die Versorgung der Palastbewohner verrichtet werden. Zudem befindet sich hier die (leider leere) Schatzkammer.

Kanzleikeller

Wie die Schreibstuben im Obergeschoss wurden auch die zugehörigen Keller nie bezogen, nie mit Dokumenten, Schriftrollen oder Akten gefüllt. Weitere Räume hier unten waren als Lagerräume geplant, hier sind teilweise Steinregale oder -tische aufgestellt, weiteres Mobiliar findet sich nicht.

Am Ende des Ganges findet sich ein spezieller runder Saal mit insgesamt acht Scheintüren, die Oktaden-Galerie. Jede einzelne ist mit der Darstellung einer der Gottheiten der Oktade geschmückt. Keine der Scheintüren ist in Wahrheit eine tatsächliche Tür, auch nicht diejenige mit der Siminia-Darstellung. Es ist zwar prinzipiell schwierig, durch eine Probe auf *Sinnenschärfe* ausschließen zu wollen, dass sich in einer Wand eine Geheimpforte befindet, schließlich könnte es immer möglich sein, dass sie nur besonders gut, eventuell auch magisch getarnt ist. Sollten sich die Helden hier aber sehr auf die Suche versteifen, können sie nach einer entsprechenden Probe +6 sicher sein, dass diese Scheintüren tatsächlich nur zum Schmuck wie Türen aussehen. Von den Kanzleikellern aus führt ein einzelner Gang in die Sklavenunterkünfte. Dies ist auch der Weg, der durch die Kalligraphie nahegelegt wird. Allerdings versperrt eine massive, eiserne Gittertür den Weg. Sie ist schon etwas rostig und ei-



nige schwere Schläge auf die Scharniere oder das Schloss (drei einfache KK-Proben) genügen, um die Verankerung zu sprengen. Ebenso ist es möglich, das Schloss zu knacken (Probe auf *Schlösser öffnen* +2).

Simyrios, Chados, Ningwashu und MauShus Schläger

Je nachdem wie sich die Helden im Vorfeld gegenüber den einzelnen Meisterpersonen verhalten haben und wie sehr sie ihr eigenes Vorgehen geheim gehalten haben, können im Palast folgende Personen eine Rolle spielen.

- Chados rai Kutarizim (S. 47), der Subprätor der Siminia-Kirche, will die Helden gerne auf ihrem Weg in den Palast begleiten. Wenn die Helden ihn also über ihre Pläne informiert haben und seinem Wunsch entsprechen, können sie auf seine Kenntnisse der Baukunst und dergleichen zurückgreifen. Er kann zudem die Idee haben, die Kalligraphie zur Orientierung im Palast zu verwenden, wenn die Helden nicht von allein darauf kommen.
- Der Prediger Simyrios von der Neuen Gemeinschaft der Jungen Meisterin (S. 41) will ebenfalls erreichen, dass die Helden ihn mitnehmen. Er hegt allerdings finstere Absichten und wird im Finale versuchen, die Helden zu vergiften (siehe dort auf S. 65).
- Ningwashu (S. 40) stand den Helden eventuell schon in mancher Situation hilfreich zur Seite und wenn sie seine kleinen Gaunereien nicht durchschaut haben oder ihm trotz seiner Verfehlungen weiterhin vertrauen, wird er sie auch in den Palast begleiten. Wenn noch nicht aufgefliegen ist, dass er Informationen über die Aktivitäten der Helden weitergibt, wird er dies vor dem Weg in den Palast ebenfalls getan haben, sodass Sie nach Belieben Chados, Simyrios oder beide im Palast auftauchen lassen können. Während Chados ein weiteres Mal versuchen wird, sich den Helden mit deren Einverständnis anzuschließen, wird Simyrios in diesem Fall versuchen, die Helden mit Gift zur Strecke zu bringen.
- Von Ningwashu oder auch einem Gefolgsmann Calleppos informiert, können auch MauShus Schläger (S. 48) nochmals auf den Plan treten, insbesondere, wenn Sie den Helden im Palast noch eine kämpferische Herausforderung bieten wollen. (Entsprechende Werte finden sie auf S. 42)

Sklavenunterkünfte

Der mittlere Teil der Keller sollte überwiegend der Unterbringung der zahlreichen Sklaven und niederen Bediensteten dienen. Dementsprechend reihen sich hier gleichförmige Räume ohne Besonderheiten aneinander. Nur ein Raum ist von Bedeutung, der Abort. Hier befindet sich die nie für ihren ursprünglichen Zweck genutzte Verbindung zur Kanalisation. Haben die Helden die Akropole auf diesem Weg erreicht, ist dies ihr Startpunkt für die Erkundung des Palastes.

In einem der Räume nahe des Aborts hat eine große Sumpffassel begonnen, sich ein Nest zu bauen. Über Störungen ist sie nicht erfreut.

Sumpffassel

Der Palast ist für die meisten Tiere unattraktiv. Die überwiegend verdorrten Gärten im westlichen Teil bieten zwar den üblichen Insekten etwas Lebensraum, aber größere Wesen finden hier schlicht keine ausreichende Nahrung. Die Ausnahme bildet eine Sumpffassel. Das fast anderthalb Gradi lange und 70 Okul schwere Tier begibt sich regelmäßig in die Kanalisation, wo es im Unrat ausreichend fündig wird und zusätzlich hin und wieder einige Ratten verzehrt. Sollten die Helden ihren Weg in den Palast durch die Kanalisation nehmen, können sie auch dort bereits der Assel begegnen.

Zangen:

INI 4+1W6 AT 12 PA 6 TP 1W+4 DK H
LE 30 AU 30 RS 4 WS 8 MR 13 GS 4 GW 7

Attribute: Krankheitsüberträger (Je volle 5 SP besteht eine Ansteckungswahrscheinlichkeit von 5% für Sumpffieber, **WdS 157**)

Fertigkeiten: Hinterhalt (8)

Verhalten im Kampf: Die Assel attackiert wahllos, sobald die Helden den Raum, in dem sie sich aufhält, betreten oder sie aus der Ferne angegriffen wird. Hat sie die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren, versucht sie in die Kanalisation zu flüchten. Gefährlich ist die Assel vor allem, weil auch leichtere Treffer unangenehme Infektionen zur Folge haben können.

Der Gang zwischen den Unterkünften und den Kellern unter dem Privattrakt kann sogar an zwei Stellen durch Gittertüren, die eine Art Schleuse bilden, versperrt werden. Jedoch stehen beide Türen offen. Zwischen den Türen befindet sich der Eingang zu einem großzügig geschnittenen Raum, der für die Wachen gedacht war, die die Sklavenunterkünfte und den Zugang der Sklaven zu ihren Einsatzorten kontrollieren sollten.

Versorgungskeller

Unter dem Privattrakt befinden sich vor allem Kellerräume, in denen Werkstätten eingerichtet werden sollten, um alles Nötige für die Instandhaltung des Palastes sowie die Versorgung seiner Bewohner sicherzustellen. Die Räume sind daher recht unterschiedlich, so gibt es teilweise steinernes Mobiliar, aber auch besondere Konstruktionen wie in den Boden eingelassene Kohlebecken und Lüftungsschächte in der geplanten Schmiede.

Am östlichen Ende des Hauptganges befindet sich die bereits erwähnte Schatzkammer, am westlichen Ende die Siminia-Galerie. In die Schatzkammer führt ein etwa 6 Gradi langer Gang mit zahlreichen Hohlräumen in den Wänden, in die vermutlich noch manche mechanischen und magischen Fallen und Sicherungsmechanismen eingebaut werden sollten. Vor diesem Gang liegt ein massiver Steinquader, in den magische Symbole gemeißelt sind. Als Teil einer magomechanischen Konstruktion sollte dieser Steinblock den Zugang zum Gang versperren, es handelt sich also gewissermaßen um eine zwei Gradi dicke Tür. Der Bau der Schatzkammer war offensichtlich noch nicht abgeschlossen, insbesondere die Verbindung zu den einfachen Werkstätten wäre ohne Zweifel nach Abschluss der Konstruktion geschlossen worden.

Von den Versorgungskellern aus führen drei Aufgänge in den Privattrakt. Für die Helden geht es jedoch in der Siminia-Galerie weiter, wo die Kalligraphie einen weiteren Wechsel des Stockwerkes nahelegt. Auch hier können Sie den Helden einen Hinweis geben, wenn einem von ihnen eine Probe auf KL +4 oder *Malen/Zeichnen* gelingt, im Zweifel kann auch Chados aushelfen.

Die Siminia-Galerie

Wie der entsprechende Saal in den Kanzleikellern ist auch dieser Raum rund geschnitten und mit insgesamt acht Scheintüren geschmückt. Diese zeigen allerdings ausschließlich Darstellungen von unterschiedlichen Aspekten Siminias sowie einiger ihrer Symbole (von links nach rechts):

- Die Händlerin mit Abakus.
- Mehrere Korbschwalben in der Luft und beim Nestbau.
- Die Konstrukteurin mit Zirkel und Lotmaß.
- Eine Darstellung der Wandelsterne mit Belcar im Zentrum.
- Die Schmiedin am Amboss mit Hammer und Zange.
- Der flammende Regenbogen.
- MyrFao, die amaunische Verehrungsform Siminias.
- Ein Ansammlung von Werkzeugen.

Dies ist der erste Raum, in dem sich einige Hinterlassenschaften von Mobiliar oder Gebrauchsgegenständen finden: Ein paar Holzplatten mit rostigen Nägeln und Tonscherben. Dies sollte Pantecatos offizielles Arbeitszimmer werden, einige Einrichtungsgegenstände hatte er bereits platziert, von denen jedoch nur noch die erwähnten Überreste vorhanden sind.

Die Helden werden hier ohne Zweifel die verschiedenen Scheintüren genau untersuchen, schließlich hat die Vision der Techne Arcia in Aussicht gestellt, dass eine solche Scheintür eben doch eine tatsächliche Tür sein wird (siehe S. 46). Pantecatos hat in alle Reliefs an passenden Stellen kleine bewegliche Knöpfe eingebaut, die aber mit keinem Mechanismus verbunden sind. Auch tiefe Fugen finden sich bei allen Scheintüren, so dass es ausgesprochen schwierig ist, die echte Tür zu identifizieren (Probe auf *Sinnenschärfe* + 12). Besondere Ideen bei der Untersuchung der Türen können die Probe deutlich erleichtern oder gar entfallen lassen, etwa wenn die Helden Mehl oder dergleichen in die Fugen pusten und auf den Rückstoß der entstehenden Staubwolke achten. Fehlt er weitgehend, geht es hinter der Fuge offensichtlich weiter. Es gibt jedoch auch eine einfache Lösung: Wenn sich die Helden an den Schrein des Pantecatos erinnern, mag ihnen die dortige Darstellung des Wandelssterns Belcar einfallen, die mit dem magischen Zeichen für Kraft verziert war (siehe S. 46, Probe auf KL +4 oder *Sternenkunde*). Legt also ein Magiebegabter seine Hand auf den Stern Belcar und lässt einen AsP fließen, wird der Öffnungsmechanismus aktiviert. Mit magischer Wahrnehmung oder entsprechenden Zaubern ist die Darstellung des Sterns als einzige magischer Stelle im Raum zu erkennen. Hinter der geöffneten Tür befindet sich eine geschwungene Treppe nach unten. Alternativ können die Helden auch die Türen demolieren. Während die falschen Türen massiver Stein sind, ist die Scheintür nur dünn verputzt. Handwerklich hervorragend, aber eben nur mäßig stabil. Mit passendem Werkzeug oder einer KK-Probe +4 kann die Tür also eingeschlagen werden.

Befinden sich keine magiebegabte Charaktere in der Gruppe oder verfügen diese nicht mehr über AsP, können Sie die Helden in den Überresten des Mobiliars einen stumpfen Kristallsplitter finden lassen. Es handelt sich um den Rest eines Astirilithen, der genau einen AsP gespeichert hat und auch nicht mehr aufladbar ist. Dieser AsP reicht aus, um die geheime Tür zu öffnen.

Pantecatos Refugium

Nun haben die Helden die geheime Anlage des Baumeisters gefunden. Der Erfinder legte offensichtlich Wert auf ungestörtes Arbeiten. Ganz davon abgesehen, dass eine gut geschützte Werkstatt auch den Diebstahl seiner Erfindungen verhindert hätte. Da er als Baumeister bei der Errichtung des Palastes tätig und zudem hochangesehen war, hatte er alle Freiheiten, seine Räumlichkeiten ganz nach seinen Wünschen zu planen und anlegen zu lassen.

Der letzte Teil der Kalligraphie führt die Helden nun direkt durch die Werkstätten Pantecatos, ihre Linienführung zeigt weniger den richtigen Weg als den Ort an, an dem die Helden nach weiteren Geheimtüren suchen müssen.

Alle Räume im Refugium sind mit magischen Lichtern versehen, die beginnen zu leuchten, sobald ein lebendes Wesen den Raum betritt. Die Gänge sind nicht beleuchtet.

Die Falle (I)

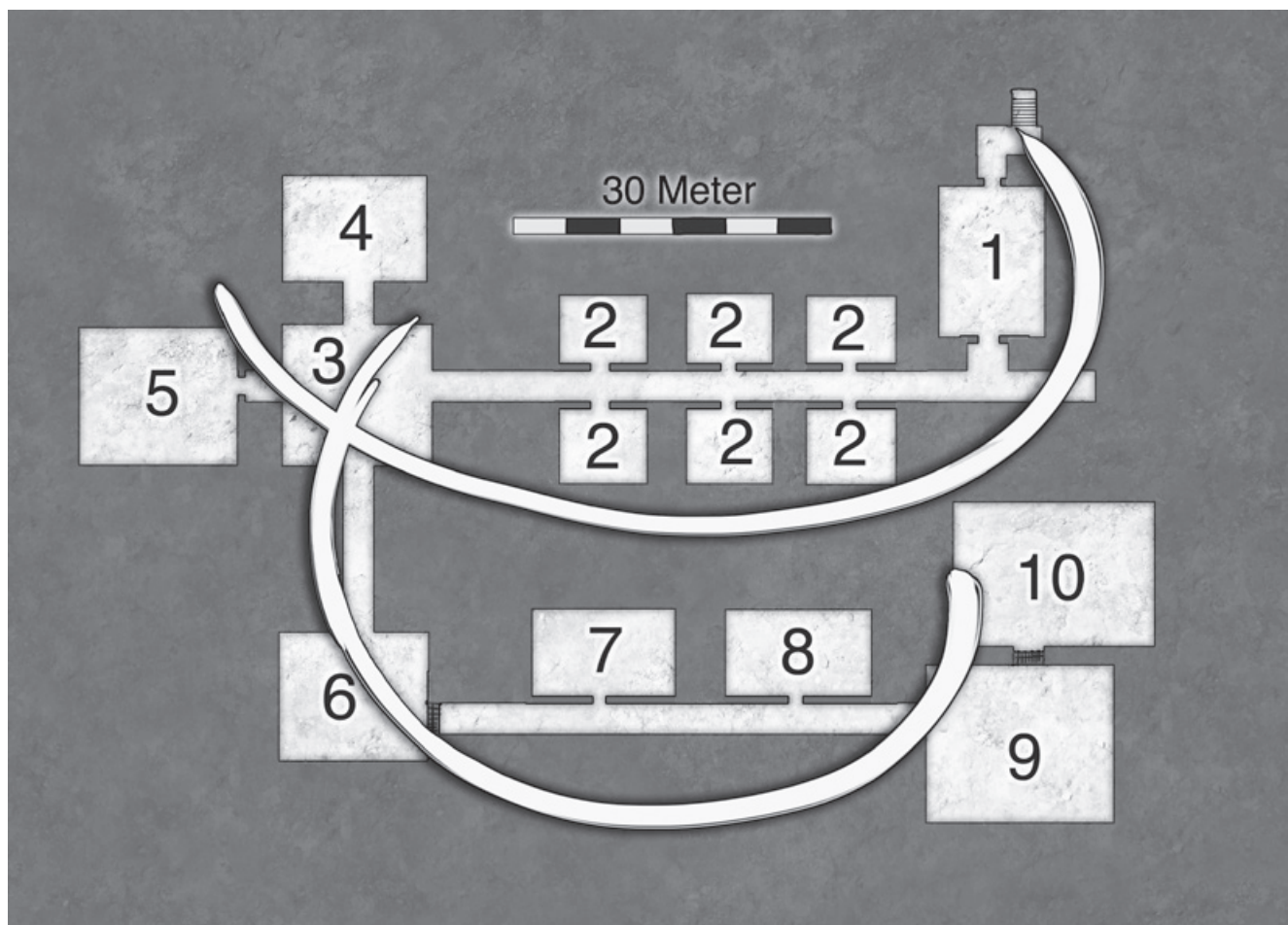
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Euch erstreckt sich ein schmaler und etwa 12 Gradi langer Raum. Der Boden ist nicht gefliest, sondern besteht aus einem einzigen Stück Stein. An den Wänden sind insgesamt vier sonnenförmige Verzierungen aus Cupritan angebracht, an der Decke zehn kleinere Sonnen.

Der erste langgezogene Raum in Pantecatos Anlage ist eine Falle. Die Funktionsweise ist so einfach wie unerwartet. Die gesamte Bodenplatte ist aus einem einzigen, magisch gehärteten Teil gefertigt und in der Mitte des Raumes gelagert. Sobald sich in der vom Eingang aus hinteren Hälfte des Raumes mehr Gewicht auf der Bodenplatte befindet als in der vorderen Hälfte, kippt die gesamte Bodenplatte sanft einen Daktel nach unten bzw. am Eingang nach oben und löst einen komplexen Mechanismus aus. Diese Bewegung des Bodens erfolgt unter Umständen sogar unbemerkt. Wenn die Helden also plaudern, sich eher schnell bewegen oder sonst abgelenkt sind, muss ihnen eine Probe auf *Sinnenschärfe* gelingen, um diese leichte Veränderung zu bemerken. Je nachdem, wie sich die Helden verhalten, können Sie die Probe auch zusätzlich erschweren oder ganz weglassen.

Wird die Falle ausgelöst, werden mehrere magisch verstärkte Mechanismen zugleich ausgelöst. Zunächst schlagen die beiden Türen des Raumes zu. Dies beruht auf Bewegungsmagie und wirkt, als würden die Türen mit einer KK von 25 zugehalten. Mit konkurrierenden KK-Proben können bis zu zwei Helden zugleich versuchen die Türen aufzudrücken, dabei müssen sie mindestens 5 Punkte mehr unterwürfeln als die Tür, damit ein menschengroßes Wesen durch die geschaffene Lücke schlüpfen kann. Die magische Kraft der Türen wirkt eine SR lang.

Der zweite Mechanismus setzt Zugseile hinter den Wänden in Bewegung, die in den Metallverzierungen an der Decke Ventile öffnen. Aus den darüber positionierten Metallbottichen fließt nun Brandöl in den Raum und wird über die Ventile versprüht. Eine KR später werden an vier Sonnenverzierung-



gen magische Flammen aktiviert, die das Brandöl entzünden und den gesamten Raum in eine Feuerwolke hüllen. Das Brandöl reicht für 30 KR, jedes Lebewesen im Raum erleidet 1W6 SP pro KR.

Pantecatos pflegte die Falle zu umgehen, indem er eine magische erschaffene Fläche über den hinteren Teil der Falle legte und so den Mechanismus nicht auslöste. Zudem trug er ein Amulett, das ihm im Notfall fast vollständigen Schutz vor Feuer verlieh. Entsprechende Maßnahmen können auch von den Helden ergriffen werden, wenn sie ihnen zur Verfügung stehen. Eine profane Entschärfung der Falle, deren Funktionsweise den Helden ja bereits aus der Vision der *Techne Mechea* bekannt sein dürfte (siehe S. 42), ist möglich, indem die Helden einige Platten der Steintische und -regale aus den Kellern herbeischleppen, und den vorderen Teil des Raumes so beschweren, dass die Helden ihn einzeln durchqueren können. Das frühzeitige Erkennen des Ganges als mögliche Falle aus der Vision können sie entweder den Spielern überlassen oder beim Betreten des Raumes durch eine Probe auf *KL+4*, *Mechanik +0* oder *Baukunst +4* ermöglichen.

Lagerräume (2)

Wie in den Palastkellern sind auch die Lagerräume in Pantecatos Refugium nie gefüllt worden. Nur in einem der Räume stehen 14 beschlagene Kisten in den Steinregalen. Doch die Kisten selbst sind überwiegend leer. Nur in einer finden sich überwiegend einfache Statuetten von Pferden. Es handelt sich um eine Sammlung aus Pantecatos Jugendjahren, die er aus Nostalgie noch immer aufgehoben hatte.

Atelier (3)

Dieser Raum war von Pantecatos für die Malerei vorgesehen. An den Wänden wurden bereits einige Fresken begonnen, die ihre geplante Schönheit erahnen lassen. An einem Steinpodest in der Mitte des Raumes lehnen zudem mehrere Steinplatten aus Kalkstein, die mit groben Skizzen bemalt sind. Auf dem Podest liegen eine Anzahl unterschiedlich großer Pinsel und Spachtel, um das Podest herum stehen ein Dutzend Tontöpfe mit Deckel. Den bunten Spuren an Rand und Deckel zufolge sind diese Töpfe mit Farben gefüllt. In den drei größten davon (violett, gelb und grün) befinden sich Mindergeister, genauer Moddertropfer, flüchtige Elementarwesen aus Wasser und den alchimistisch konzentrierten Farbstoffen von Pflanzen und Tieren.

Moddertropfer

Faust:

INI 7+1W6	AT 10	PA 9	TP 1W6	DK H
LE 2W6+6	AU –	RS 1	WS –	MR 7
GS 7				

GW 8

Attribute: Immunität (Gifte, Krankheiten, Schaden aus eigenem Element, profane und geweihte Angriffe), Unbelebt

Fertigkeiten: Nebel (Der Mindergeist umgibt sich mit einem färbenden Nebel mit 5 Schritt Radius)

Verhalten im Kampf: Die Moddertropfer greifen Helden an, wenn sie ihnen zu nahe kommen. Ihre Treffer ziehen neben dem Schaden große farbige Flecken nach sich. Nach W20+10 KR verflüchtigen sie sich von selbst, können aber auch vorher mit magischen Angriffen vertrieben werden.

Wird der entsprechende Topf geöffnet, hopsen sie heraus und beginnen, sich auf vier Gliedmaßen glucksend durch den Raum zu bewegen und überall, wo sie auftreten, Farbpunkte zu hinterlassen. Im übrigen sind sie harmlos.

Ob die Mindergeister zufällig durch arkane Experimente mit den Farben entstanden sind oder ob Pantecatos in den Töpfen gezielt Mindergeister schaffen wollte, ist nicht zu rekonstruieren.

Vom Atelier aus führen drei Wege weiter: nach links, nach recht und geradeaus. Die Kalligraphie legt den Weg nach links nahe.

Das falsche Labor (4)

Pantecatos hat zwei „falsche“ Räume eingerichtet, sodass eventuelle Diebe, die bis hierher gekommen sind, nicht mehr zwingend nach einer weiteren Geheimtür suchen. Der eine dieser „falschen“ Räume ist dieses Labor. Die vorhandenen Steinregale und Feuerstellen legen hier ein geplantes alchimistisches Labor nahe. Doch wie in der gesamten Anlage fehlt auch hier die übrige Einrichtung und so bleibt undeutlich, ob hier tatsächlich ein gut ausgestattetes oder doch nur ein zur Irreführung gedachtes Labor eingerichtet werden sollte.

Das falsche Gemach (5)

Der zweite „falsche“ Raum ist dieses Privatzimmer, in dem einige morsche Regale und ein Bettgestell stehen. Die Gestaltung von Decke und Wänden legt nahe, das auch hier noch einige Fresken hätten gefertigt werden sollen. Eines ist jedoch bereits fertig und zeigt ein wenig kunstfertiges Bild von drei nackten Undinen unter Wasser. Ein Scherz von Pantecatos, schließlich hatte er nie vor, hier zu wohnen.

Die Bildhauerwerkstatt (6)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem das magische Licht erstrahlt, schaut Ihr auf Statuen. Zahlreiche Statuen. Von Menschen, Amaunir und Shingwa. Gut ein Dutzend, in klassischen Posen.

Folgen die Helden der Kalligraphie, haben sie eventuell die beiden „falschen“ Räume ohnehin ignoriert, um ihren Weg gleich in der Bildhauerwerkstatt fortzusetzen. Einige der Statuen sind von besonderer Bedeutung. Sofort erkennt der Held, der die Vision Agalmas erleben durfte, die Statue aus eben dieser Vision. Sie steht etwas weiter hinten im Raum, sodass auf dem Weg zu ihr bereits andere Statuen passiert werden müssen, von denen drei keine harmlosen Kunstwerke, sondern schön gestaltete steinerne Wächtergolems sind. Sobald sich die Helden diesen Statuen nähern, attackieren sie.

Wenn die Golems besiegt sind, können die Helden die Gliedmaßen der Statue wie in der Vision bewegen. Ein Held muss also die Posen nach dem Zyklus des berühmten Bildhauers Lodovicas nachbilden. Zuerst die „Tanzende“, dann die „Denkende“ und schließlich, mit sich selbst als Partner einer innigen Umarmung, die „Liebenden“. Ist dies vollbracht, öffnet sich die Geheimtür in den sich anschließenden Gang.

Die Suche nach der Geheimtür erfordert eine ausgiebige Untersuchung der Wände und eine Probe auf *Sinnenschärfe* +8. Da es sich um eine vollständig magische Konstruktion han-

delt und kein Schloss existiert, ist ein profanes Knacken der Tür nicht möglich. Zauberformeln wie *Öffnende Hand* funktionieren jedoch.

3 Golem-Statuen

MU 20	KL 8	IN 8	CH 8
FF 0	GE 8	KO 8	KK 25

Faust:

INI 13+1W6	AT 6	PA 2	TP 3W6+8	DK N
LE 100	AU 500	RS 5	WS 8	MR 10 GS 2 GW 12

Attribute: Eigener Wille, Immunität gegen Stiche und Feuer, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung und Immunität gegen Gifte und Krankheiten

Verhalten im Kampf: Die Statuen halten Wache und greifen jedes Lebewesen im Raum an, außer Pantecatos befindet sich ebenfalls hier. So wäre es auch Gästen möglich gewesen, sich mit dem Meister hier aufzuhalten. Sie kämpfen bis sie zerstört sind.

Schlafzimmer (7)

Auch das echte Schlafzimmer ist noch nicht vollständig eingerichtet. Allerdings sind die wenigen Möbel, genauer eine Truhe und ein Schrank, in annehmbaren Zustand. Die Truhe enthält 20 Gewänder unterschiedlicher Qualität, überwiegend in Blautönen. Die Fasern sind nach der langen Zeit etwas brüchig, im übrigen haben sich die Roben aber gut gehalten.

Musikzimmer (8)

Das zweite Privatzimmer von Pantecatos diente ihm offenbar zum Musizieren. Zwar ist auch hier der Wandschmuck nicht vollendet und auch fehlen die Möbel, doch befinden sich hier drei Kisten, die mit Flöten, anderen Blasinstrumenten sowie sieben verschiedenen Lauten gefüllt sind. Die Instrumente sind in annehmbaren Zustand, aber weder besonders kostbar, noch magisch.

Die echte Werkstatt (9)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erneut blickt ihr in einen großen Raum, mit Steintischen, -regalen und Vorrichtungen für Feuerstellen und Wasserbecken. An der Wand zu Eurer Linken zeigt ein hübsches Mosaik den Planeten Belcar, die anderen Wandelsterne sind um ihn herum gruppiert. Sechs Säulen tragen die Decke. Eine von ihnen scheint beschädigt, die Decke um sie herum ist leicht abgesenkt.

[Wenn sich die Helden tagsüber in diesem Raum befinden:] Oberhalb dieser Säule dringen einige Sonnenstrahlen in den Raum.

In dieser Werkstatt wollte Pantecatos seiner Arbeit nachgehen. In größter Abgeschlossenheit, zusammen mit seiner treuen Muse Rota-Ili-Xua. Der Raum ist leer, alles Gerät, das Pantecatos bereits hierher geschafft hatte, hat er zunächst in der Kammer verstaut. Um dorthin zu gelangen, muss die letzte Geheimtür entdeckt und geöffnet werden. Die Tür be-

findet sich in der nördlichen Wand, ihre Lage kann durch aufmerksame Suche und eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 gefunden werden. Allerdings ist kein profaner Mechanismus zu sehen. Erneut handelt es sich um eine magische Konstruktion. Wenn vor der Tür eine bestimmte Tonfolge erklingt, verschieben sich die Steine des Belcar-Mosaiks und geben ein Schloss frei. Die von Pheropia gebaute Laute ist genau auf diese Tonfolge gestimmt. Sie muss also nur angeschlagen werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Haben die Helden das Instrument nicht mitgebracht, können sie auf eine der Lauten aus dem Musikzimmer zurückgreifen. Wenn Pheropias Laute zumindest gesehen wurde, reicht eine Probe auf *Musizieren*, um nach einigen Versuchen deren Stimmung mit einem der Instrumente nachzuspielen. Selbst ohne Kenntnis des Instrumente lässt sich die Tonfolge rekonstruieren. Mit einer Probe auf *Sternenkunde* können die Helden bemerken, dass die Darstellung der übrigen Wandelsterne um Belcar herum nicht der üblichen Reihenfolge und den üblichen Abständen auf solchen Darstellungen entsprechen. Mit einer Probe auf *Musizieren* +7 kann ein Held die Lage der Wandelsterne oberhalb Belcars und unterhalb Belcars jeweils als mögliche Codierung einer Klangfolge interpretieren (ähnlich der irdischen Notenschrift). Dabei handelt es sich um die gesuchte Tonfolge.

Hat sich das Mosaik schließlich geöffnet, ist das Schloss der Tür zu sehen und unmittelbar zu erkennen, dass für die Öffnung ein Schlüssel mit vier Bärten benötigt wird. Der Schlüssel der Schmiedin Yusebia kann erfolgreich benutzt werden. Ohne den Schlüssel ist es äußerst schwierig das Schloss zu öffnen (Probe auf *Schlösser öffnen* +20).

Auch hier sind jedoch Zaubereien, die solche Mechanismen bedienen können, wirksam, ebenso wie umfassendere Manipulationen des Gesteins, die das Schloss beispielsweise freilegen, um den Riegel dann manuell zu öffnen. Gleiches gilt für entsprechendes karmales Wirken.

Gefahr von oben

Mit Erreichen der tatsächlichen Werkstatt nähern sich die Helden dem Finale. Ihre Gegner werden die Siminia-Garde und der Prätor Sandor ta Rhidaman höchstpersönlich sein. Dabei soll es keineswegs auf einen direkten Kampf hinauslaufen, sondern es sollte den Helden ermöglicht werden, in der verborgenen Kammer unterschiedliche Pläne zu schmieden.

Nachdem die Tür zur verborgenen Kammer geöffnet ist, hören die Helden Stimmen. Schnell wird klar, dass direkt über der Werkstatt, auf der niedrigsten Terrasse im Westen des Palastes ein Trupp der Siminia-Garde angekommen ist. Der Hauptmann teilt seinen Leuten mit, dass sie zunächst dort bleiben sollen, während andere Einheiten die Keller durchsuchen. Es ist ausdrücklicher Befehl des Prätors, den Palast zu sichern, bis er persönlich erscheinen wird und sich einen Eindruck von der Lage verschaffen kann.

Es sollte deutlich werden, dass die Helden einer Übermacht gegenüber stehen, der sie mit ihren üblichen Mitteln nicht ausreichend entgegensetzen haben. Glücklicherweise blickt die Gruppe aber just zu diesem Zeitpunkt in eine Kammer voll mit Artefakten und Ausrüstung, die ihre Möglichkeiten deutlich erweitern könnten. Ein vorübergehender Rückzug in die Kammer ist die naheliegende Option.

Alternativen

Der dargestellte Weg ins Finale setzt zwei Dinge voraus. Zum einen, dass Sandor rechtzeitig von der Queste der Helden erfahren hat, und zum anderen, dass die Helden die Aussicht in einer Kammer festzusitzen als bessere Wahl betrachten, als sofort den Kampf oder die Flucht zu suchen.

Je nach Spielverlauf kann der Siminia-Prätor auf zahlreiche Informanten zurückgreifen. Sollten Ningwashus regelmäßigen Dienste als Informantin in alle Richtungen noch nicht aufgefliegen sein, wäre sie sicher eine Kandidatin. Wenn Simyrios über die Pläne der Helden Bescheid weiß, sie aber nicht begleiten durfte, wird er versuchen sich bei Sandor mit dieser Information einzuschmeicheln. Chados wird die Helden, wenn er denn von ihrem Vorgehen im Palast weiß, nur verraten, wenn sie ihn schwer beleidigt haben. Allerdings lässt Sandor den Subprätor schon seit einer Weile wegen dessen Nähe zum Haus Illacriion überwachen und könnte so auch ohne Chados Zutun über die Helden im Palast erfahren.

Sollten die Helden ihr Vorgehen aber tatsächlich vor allen anderen Meisterpersonen geheim gehalten haben und selbst Maßnahmen gegen mögliche magische Spione wie Dipharim oder Luftgeister ergriffen haben, sollten sie nun auch den Lohn dafür erhalten und unbedrängt von Siminia-Garde und Sandor ta Rhidaman die Kammer untersuchen können. Das Finale des Abenteuers müssen Sie in diesem Fall entsprechend anpassen oder streichen.

Die zweite Unwägbarkeit ist, ob die Helden nicht die Flucht oder den Kampf vorziehen, sobald sie wissen, dass sich die Siminia-Garde im Palast befindet. Ein Kampf sollte generell unattraktiv erscheinen. Wie die Helden den weiteren Ausführungen des Hauptmanns über ihnen entnehmen können, sind drei Trupps zu acht Gardisten mit jeweils einem Hauptmann und einem Magier im Palast. Wenn sie den Kampf jedoch aufnehmen und tatsächlich gewinnen können, haben die Helden zumindest genug Zeit die Kammer zu plündern und zu flüchten, bevor der Prätor mit erheblicher Verstärkung erscheint (Werte der potenziellen Gegner finden Sie weiter unten auf S. 60).

Die direkte Flucht ist äußerst schwierig, da sich mindestens ein Trupp bereits im Keller des Palastes aufhält. Doch auch hier gilt, wenn die Helden es durch hervorragendes Würfeln oder den Einsatz passender magischer oder karmaler Kräfte schaffen, sich an den Gardisten vorbeizuschleichen, sollen sie auch erfolgreich entkommen können. Dabei sollten mindestens drei *Schleichen*-Proben

abgelegt werden, erschwert um die TaP* einer *Sinnenschärfe*-Probe der Gardisten bzw. deren Hauptleute. Misslingt eine davon, kann eine ebenso erschwerte Probe auf *Sich Verstecken* noch verhindern, entdeckt zu werden. Vielleicht haben sie sogar noch schnell ein paar Gegenstände aus der Kammer ergriffen, die sich im Nachhinein als wertvoll erweisen.

Die verborgene Kammer der Erfindungen (10)

Die Kammer ist wie beschrieben angefüllt mit Werkbänken und Gerät, Rohstoffen und Artefakten. Offenbar hat Pantecatos den größten Teil seiner Ausrüstung zunächst hier eingeschlossen, bis er mit seinen übrigen Besitztümern zurückkehren wollte. Das wichtigste Objekt jedoch ist eine menschengroße Skulptur. Sie ist das Bindungsobjekt, mithin die Wohnstatt der Muse Pantecatos, Rota-Ili-Xua. Der Genius der Kreativität erscheint in der Kammer, sobald die Helden beginnen, die Artefakte und Werkzeuge in Augenschein zu nehmen. Wenn sie die Helden zusätzlich motivieren wollen, können Sie Rota-Ili-Xua sich auch schon nach Öffnung der Tür manifestieren lassen und die Helden auffordern, die Kammer zu betreten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt in eine Kammer, vollgestopft mit Materialien, Werkzeugen, Artefakten und Gerät. In der Mitte des Raumes steht eine menschengroße Skulptur, den Muses XeRiAis nicht unähnlich, eine fließende humanoide Gestalt, elegant und unkonventionell.

(Optional:) Die Skulptur erleuchtet in einem purpurnen Schimmer, der zunehmend heller wird und schließlich die Statue komplett überstrahlt und sich von ihr löst. Die Farbe wechselt zu einem silbernen Glanz und eine angenehme Stimme erklingt: „Tretet ein und lobt Pantecatos Genie!“

Die Tür kann geschlossen werden und ist auch von innen nur mit der richtigen Tonfolge und dem Schlüssel zu öffnen. Solange die Siminia-Garde also nicht auf schweres Gerät oder mächtige Zauberei zurückgreift, können die Helden selbst bestimmen, wann sie die Kammer wieder verlassen. Mehr Details zu den Gegenständen und Rota-Ili-Xua finden Sie im Abschnitt *Ressourcen der Kammer* auf S. 62.

Siminias Freiheit

Die heilige Aufgabe ist vollbracht, die Kammer entdeckt und die Erfindungen Pantecatos wieder ans Licht gebracht. Siminias Wirken ist damit beendet, die Helden waren voraussichtlich würdige Werkzeuge ihres heiligen Willens. Der Abschluss des Abenteuers steht jedoch noch bevor und soll in der Kammer der Erfindungen Gestalt annehmen. Mit dem Prätor und einer Übermacht seiner Siminia-Gardisten vor sich setzen die Helden ihr handwerkliches Geschick und ihren Ideenreichtum ein, um erfolgreich zu entkommen oder den Prätor sogar direkt zu konfrontieren.

Zu diesem Zweck sind im Folgenden zunächst die Gegner der Helden beschrieben, um dann auf einige Möglichkeiten der Helden einzugehen, mit den Ressourcen der Kammer eine Strategie oder einen Fluchtplan zu entwickeln. Auch auf die mögliche Hilfe von Rota-Ili-Xua wird dabei eingegangen, kann sie doch den entscheidenden Unterschied in der Herrichtung der Artefakte in der Kammer ausmachen.

Simina-Garde

Wie erwähnt bewegen sich drei Trupps der Siminia-Garde durch den Palast. Eine ist auf den Terrassen im Westen eingesetzt und hält sich auf der untersten dieser Terrassen, direkt über der Werkstatt Pantecatos auf. Eine zweite durchstreift die Keller und eine dritte wartet in der Großen Halle auf die Ankunft des Siminia-Prätors oder etwaige Alarmrufe der anderen Trupps. Jedem Trupp gehören acht Gardisten, ein Hauptmann sowie ein Magier an.

Ihr Auftrag lautet, den Palast zu durchsuchen, zu sichern und angetroffene Personen festzusetzen bis der Prätor persönlich erscheint. Wenn sich die Helden also selbst in der verborgenen Kammer einschließen, sehen die Gardisten keinen weiteren Handlungsbedarf und begnügen sich damit, die Kammer zu bewachen.

3 x 8 Siminia-Gardisten

Auch wenn ihr Alltag eher aus Wache, dem Aufrechterhalten der Ordnung auf den Märkten der Stadt und gelegentlichen Schlichtungen besteht, sind sie nichtsdestotrotz in der Lage, auch schlagkräftig gegen die Helden vorzugehen.

Kentema und Schild:

INI 15+1W6 **AT** 12 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** NS
LE 33 **AU** 33 **RS** 3 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 9 (14/14/15), Sinnen-schärfe 9 (11/13/13)

Verhalten im Kampf: Die Gardisten kämpfen entschlossen, aber nicht um ihr Leben. Sobald sie eine schwere Wunde erlitten haben oder ihre Lebensenergie unter die Hälfte sinkt, verlegen sie sich auf die Defensive oder versuchen sich zurückzuziehen. Kommt es zu einer Auseinandersetzung mit den Helden, wollen die Gardisten sie lediglich festnehmen und Sandor vorführen. Nur wenn ihr eigenes Leben bedroht ist, werden sie nicht zögern, selbst zu töten.



Hauptleute der Siminia-Garde

Nach 10 bis 12 Jahren in der Garde werden geeignete Gardisten zu Hauptleuten gemacht. Dabei geht es in der Siminia-Garde weniger um kämpferische Fähigkeiten, als um solche der Rechtskunde und Verhandlung – gleichwohl sind die Hauptleute aufgrund ihrer Erfahrung auch kampferprobter.

Kentema:

INI 15+IW6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** IW6+7 **DK** NS

Kurzsword:

INI 15+IW6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** IW6+3 **DK** HN
LE 35 **AU** 35 **RS** 3 **WS** 8 **MR** 4 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Wuchtschlag

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 9 (14/15/15), Sinnen-schärfe 9 (11/14/14)

Verhalten im Kampf: Die Hauptleute verhalten sich ähnlich wie ihre Gardisten, geben jedoch einen Rückzugbefehl, sobald fünf ihrer Leute schwer verletzt sind. Es sei denn Sandor ist anwesend, dann wagen es die Hauptleute nicht ohne Befehl zurückzuweichen.

3 Magier der Siminia-Garde

Der Siminia-Garde stehen unterschiedliche Magiertypen zu Diensten, für diesen Einsatz hat Sandor einige Kampfzauberer ausgewählt.

Säbel:

INI 11+IW6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** IW6+3 **DK** N
LE 30 **AU** 34 **AE** 42 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 8

Zauber: HE:Feuer +9, E:Humus+7, E:Aggression +4, E:Erz +4, W:Feuer +3

Instruktionen: Beseelung des Geistes, Beseelung des Objekts, Elementare Manifestation, Explosion, Heilung, Kontrolle über Gefühle, Schadenszauber

Formeln: Feuerball (Q5), Feuerstrahl (Q5), Großer Heilzauber (Q4), Ausufernde Gewalt (Q2), Kampfinspiration (Q6), Eherne Klängen (Q3), Silberner Schutz (Q4); Feuergeist (extern oder intern, Q3)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 9 (15/13/13), Sinnen-schärfe 9 (14/14/14)

Verhalten im Kampf: Die Magier ziehen sich zurück, sobald sie schwer verletzt sind oder ihre Astralenergie verbraucht ist.

Sandor ta Rhidaman

Der Kaufmann, Geldverleiher und derzeitige Siminia-Prätor (47, dunkle, leicht ergraute Locken, füllig, Vollgesichtsmaske aus silbern schimmerndem Holz mit goldgelb funkelnenden Edelsteinsplittern) gilt in ganz Koromanthia als Paradebeispiel für einen reichen und habgierigen Optimaten. Die Siminia-Prätur vermehrt stetig sein ohnehin erhebliches Vermögen, unabhängig davon ob er selbst es bekleidet oder einer seiner Günstlinge. Gleichzeitig zögert er nicht, zu ambitionierte Nachfolger aus dem Weg zu räumen. Selbst bei seiner eigenen Tochter, für die oder zumindest für deren Schönheit er eine Art Zuneigung empfand, machte er dabei keine Ausnahme (siehe die Kurzgeschichte *Abschied aus Daranel* in der Anthologie *Netz der Intrige*). Ein Umstand, den er nicht bereut, der ihn aber bisweilen melancholisch sein lässt.

Der rücksichtslose Machtmensch hat voraussichtlich durch Spione von der Queste der Helden Kenntnis erhalten (siehe S. 48) und als er hörte, dass diese sich in den Palast aufmachen, entschied er, die Lage persönlich in Augenschein zu nehmen.

Sandor

Raufen:

INI 12+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6 (A) DK H

LE 30 AU 32 AE 82 RS 0 WS 7 MR 12 GS 8

Zauber: HE:Endgültigkeit +15, E: Begierde+10, E:Iryabaar +12, E:Xolovar +10, W:Iryabaar +9, W:Xolovar +3

Instruktionen: Analyse, Beseelung des Geistes, Geistillusion, Illusion, Kommunikation, Kontrolle über Gefühle, Verhüllung

Ausgewählte Formeln: Aura der Angst (Q6), Betäubung (Q6), Magischer Eid (Q6), Megalomanie (Q4), Doppelgänger (Q6), Verbergen (Q6), Zunge des Händlers (Q6)

Ausgewählte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Konzentrationsstärke

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 9 (15/13/13), Sinnen-schärfe 9 (14/14/14)

Verhalten im Kampf: Ein Kampf gegen den Siminia-Prätor empfiehlt sich nicht, solange man nicht sicherstellen kann, ihn zu besiegen und alle Zeugen verstummen zu lassen. Nicht nur er selbst wird alles daran setzen, sich tödlich zu rächen, auch die anderen Prä-toren Daranels sind über solche Respektlosigkeiten nicht erfreut. Selbst, wenn sie Sandors Tod nicht berührt, werden sie den Angriff auf einen Prätor in Daranel nicht ungesühnt lassen.

Sollte es dennoch zu einer direkten Konfrontation kommen, wird Sandor bevorzugt den Zauber „Aura der Angst“ wirken und besonders mächtig erscheinende Helden eventuell auch mittels „Betäu-bung“ außer Gefecht setzen (MR bis zu einem Wert von 5 kann er dabei ignorieren). Er kann bei seinen Zaubereien auf einen vollstän-dig verzauberten Stab wie auch eine vollständig verzauberte Triopta zurückgreifen.

Ressourcen der Kammer

Die Zeit, bis Sandor persönlich im Palast erscheint, gibt den Helden etwas Luft, sich einen Plan auszudenken und ihn zu-dem mit einigen technomantischen Spielereien zu würzen. Zwar sind die meisten Artefakte der Kammer unvollstän-dig oder beschädigt, aber einige von ihnen sind sicherlich mit einigen Reparaturen sowie den vorhandenen Astrilithen

funktionstüchtig zu machen. Im folgenden ist eine Auswahl an Artefakten und Materialien sowie den potenziellen Diensten Rota-Ila-Xua dargestellt, die den Helden zur Verfügung stehen. Diese Aufzählung ist flexibel zu handhaben und an weitere Ideen der Helden flexibel anzupassen. Ziel des Finales ist es, den Helden eine originelle Konstruktion zu ermögli-chen, mit deren Hilfe sie sich aus der Affäre ziehen können. Den Schlüssel zu tatsächlich spektakulären Konstruktionen bietet dabei der Genius der Kreativität, der sich ebenfalls in der Kammer befindet. Erwerben die Helden seine Sympathie, kann er ihnen erhebliche Boni für Handwerks-Proben verleihen, die auch mäßig kompetenten Helden ein Siminia gefäl-liges Finale ermöglicht.

Liste der Artefakte und Materialien

Die Artefakte sind überwiegend unvollendet, beschädigt oder waren nie funktionsfähig. Zudem werden sie alle über Astrilithen mit magischer Energie versorgt, was die Anzahl der zu verwen-denden Artefakte stark begrenzt. Gleichwohl sind die magischen Matrizen einiger Artefakte intakt und können durch Reparatur der materiellen Komponenten wieder nutzbar gemacht werden. Hierzu bedarf es sehr feiner Eingriffe, die weder den Gegenstand noch die Gestalt der Zaubermatrix beeinträchtigen.

Bei jedem Artefakt ist angegeben, um wie viel eine *Magiekunde*-Probe für das Erkennen des Artefaktes erschwert ist (alternativ kann hier auch Rota-Ili-Xua zu Rate gezogen werden), welches Handwerkstalent für die Reparatur nötig ist und welche Ma-terialien dabei verbraucht werden. Jede Reparatur nimmt etwa eine Stunde in Anspruch, sodass sich im günstigen Falle alle Helden beteiligen sollten, um schnell die gewünschten Artefak-te einsatzbereit zu machen.

Artefakte (Analyse / Reparatur / Materialien)

● Eine Chrattac-Maske (+4/ intakt). Die Maske ist aus einer Mondsilber-Legierung gefertigt und stellt das Gesicht eines Chrattac dar.

Wirkung: Khalyanar / Verwandlung; Die Verdauung eines Menschen wird teilweise in die eines Chrattac verwandelt. Dies ermöglicht es, Nahrung in einen blutigen Brei zu verwandeln und auszuspiesen, dessen Verwendung als Klebmasse bei ent-sprechenden Proben auf Handwerkstalente 4 Punkte Erleich-terung bringt. Eine kleine Menge Brei erleichtert eine Probe und verursacht bei der „Herstellung“ 1W6-1 SP. Benötigte As-trilithen: 1.

● 3 Phiolen der elementaren Gewalt (+4 / *Glaskunst* +10 / Ar-kaniumfäden). Die kristallinen Gefäße sind zerbrochen, kön-nen aber wieder zusammengefügt werden. Für einen relevanten Effekt müssen sie mit einem möglichst reinen Element und einem oder zwei Astrilithen gefüllt werden. Luft oder Feuer bieten sich an (siehe die Materialien).

Wirkung: Element / Explosion; geworfen zerbrechen die Phio-len beim Aufprall und lösen eine elementare Explosion aus. Bei einer besonders reinen Elementarfüllung richtet sie in der Mitte 5W6+4 TP an, bei einer weniger reinen Füllung die Hälfte. Der Schaden verringert sich nach pro Schritt um 1 und die nied-rigste Augenzahl eines noch verbliebenen Würfels. Benötigte Astrilithen: 1 für eine weniger reine Füllung, 2 für eine reine.

● Rotationsmaschine (+2 / *Holzbearbeitung* +6 sowie *Mechanik* oder *Feinmechanik* +10 / Chrat Holz). Im Wesentlichen besteht dieser Apparat aus einem Kasten mit aufgesetzter Drehplatte.

Im Kasten kann über vier Astrilithen eine mechanische Kraft generiert werden, die die Drehplatte in Bewegung setzt. Der Mechanismus ist beschädigt, kann aber durch passende Teile aus Chratholz wiederhergestellt werden.

Wirkung: Die Rotationsmechanik kann für den Bau eines zumindest kurzzeitig flugfähigen Propellers oder auch eines rotierenden Klingenrades verwendet werden. Benötigte Astrilithen: 4.

- Wolkentuch (+4 / *Schneidern* +10 / Wolkenseide). Auf ein Gestell aus Pheroxyl ist Wolkenseide gespannt und mit kleinen Enduriumnägeln befestigt. Die Wolkenseide ist an einigen Stellen zerrissen. Dieses Artefakt kann für den Einsatz eines Propellers, der unten bei den Materialien aufgeführt ist, ebenso wie für einen Sprung von der Akropole genutzt werden.

Wirkung: Erz / Bann der Quelle; die Schwerkraft innerhalb einer Zone von 3 Gradi Durchmesser wird halbiert, der Sturzschaden darin geviertelt. Benötigte Astrilithen: 1.

- Stab der Illusionen (+2 / *Holzbearbeitung* +10 / Illuminium). Der anderthalb Gradi lange Stab ist mit zwei Dutzend Glassteinen, Malachiten und Opalen besetzt, die in eine Illuminium-Arkanium-Legierung eingefasst sind. Im Knauf kann ein Astrilith eingesetzt werden, jedoch muss er an den Rest des Artefakts „angeschlossen“ werden. Dazu müssen geeignete Fassungen in den Stab geschnitzt werden, sodass die Verbindung durch Illuminiumstifte hergestellt werden kann.

Wirkung: Luft / Illusion; durch korrektes Bedienen der Opale kann der Stab Bild und Ton einer beliebigen Situation in einer Zone von 2 Schritt Radius aufnehmen (beispielsweise die Bewegung eines oder mehrerer Helden) und in einer Reichweite von bis zu 21 Schritt wiedergeben. Benötigte Astrilithen: 1.

- Fanfare der Tapferkeit (+2 / *Grobschmied* oder *Instrumentenbau* +7 / Mondsilber). Ein Horn aus einer Mondsilber-Endurium-Legierung, mit Granatsteinen besetzt und mehreren Fassungen für Astrilithen. Das Instrument ist verzogen.

Wirkung: Aggression / Beseelung; der Klang des Horns erhöht die Kampfstärke von Personen in einer Zone von drei Schritt, AT und PA steigen um je 4. Benötigte Astrilithen: Pro Person ein Astrilith.

- Beetwächter (+3 / *Töpfern* +10 / –). Die kleine Figur eines fleißigen Bauern aus einer Quecksilber-Mindorium-Legierung, deren Fuß aus unbekannten Gründen eingeschmolzen ist. Mit etwas Hitze kann ihre Gestalt wieder hergestellt werden.

Wirkung: Humus / Transformation; bis zu 100 Okul Erz in einem Gradus Reichweite verwandeln sich in weichen Humus. Dies ermöglicht insbesondere eine bereits beschädigte oder eine beliebige andere Säule in der Werkstatt vor der Kammer ausreichend zu destabilisieren, um zusammenzubrechen. Dies würde ein mehrere Gradi durchmessendes Loch in der Decke zur Folge haben. Benötigte Astrilithen: 3.

- Magische Esse (+0 / *Steinmetz* +10 / Obsidian). Eine gemauerte Feuerschale aus Obsidianblöcken, jedoch sind einige davon nicht eingesetzt.

Wirkung: Feuer / Elementare Reinheit; ein in der Esse angefachtes Feuer wird aufgeheizt und kann in den nächsten Stunden ohne weitere Maßnahmen als Schmiedefeuer genutzt werden. Benötigte Astrilithen: 1.

Materialien

Folgende Gegenstände können für die Reparaturen oder weitergehende Konstruktionen verwendet werden. Weitere können nach Belieben ergänzt werden.

- Zahlreihe Seile, sowohl solche aus Hanf, als auch dünne, aber äußerst stabile aus Stahl.

- Bretter und Balken verschiedener Hölzer.

- Darunter mehrere Bretter Chratholz. Das leichte und zugleich harte Holz eignet sich sehr gut für mögliche Propellerflügel.

- Zwei Speichenräder.

- Diverse Brocken verschiedener Gesteinsarten: Marmor, Alabaster, Kalkstein, Sandstein, Oprilith.

- Feueraffine Materialien für die elementaren Phiolen: Obsidian, Schwefel, Drachenblut und die Glut aus der magischen Esse.

- Luftaffine Materialien: Wolkenseide (für die Reparatur des Wolkentuchs), Oprilith-Splitter, Ambra, Schmetterlingsstaub.

- Arkaniumfäden sowie kleine Mengen Mindorium und Endurium (jeweils 10 Uncia).

- 6 kleine Astrilithen, die ihrer Größe nach etwa 10-15 AsP enthalten. Sie laden sich nicht auf, es sind vielmehr die Reste einer besonderen Forschungsarbeit von Pantecatos, der kurz davor war, künstliche Astrilithen herstellen zu können. Rota-Ili-Xua kann davon berichten, aber leider nicht ausreichend, als dass nur annähernd eine Rekonstruktion möglich wäre.

- Allerhand Werkzeuge guter Qualität, die Proben auf Handwerkstalente in der Werkstatt generell um 3 erleichtern.

Mögliche Konstruktionen

- Improvisierter Insektopter. Aus der Rotationsmaschine und geeigneten Flügeln aus Chrat-Holz (*Holzbearbeitung*-Probe +6) kann ein Propeller konstruiert werden, der die Helden in die Lüfte heben kann. Ohne Mechanopathen ist nur ein kurzes Abheben möglich, was die Helden aber zumindest unerwartet an den Rand der Akropole bringen kann. Sollte einer der Helden die Fähigkeit zur Steuerung eines Insektopters besitzen, kann er möglicherweise sogar eine einigermaßen sanfte Landung herbeiführen oder einen geringfügig längeren Flug ermöglichen.

- Klingenrad. Die Rotationsmaschine kann auch mit in der magischen Esse geschmiedeten Klingen (*Grobschmied* +8) bestückt werden und mittels einer Art Schubkarre gegen die Gegner in der Werkstatt gelenkt werden. Eine solche Gerätschaft ist vermutlich zu behäbig, um wirklich schweren Schaden zu verursachen, wird aber Gegner zurückdrängen und so wertvolle Zeit gewinnen können.

Rota-Ili-Xua

Die Muse von Pantecatos ist ein Genius der Kreativität mit deutlich individuellen Zügen. Sie ist als Gefährtin des Baumeisters und Erfinders so bekannt, dass sie sogar Teil der Statue ist, die im Pantecatos gewidmeten Schrein in den Geschäftsarkaden Daranels aufgestellt ist. Rota-Ili-Xua ist an eine Statue gebunden, die wie die Statuetten XeRiAis in fließenden Formen eine humanoide Gestalt mit Schwalbenflügeln zeigt.

Wenn Rota-Ili-Xua sich manifestiert, erscheint sie als eben solche fließende Gestalt, die in unterschiedlichen Farben glänzt und schimmert, häufig in Silber- und Goldtönen, was sie wie eine ätherische Kostbarkeit wirken lässt. Sie wird nur würdige Handwerker in der Werkstatt unterstützen und wird die Helden in eine Unterhaltung über Pantecatos, Siminia, verschiedene Werkzeuge und Handwerkstechniken sowie wahren Erfindergeist verwickeln. Um die Hilfe der Muse zu erhalten müssen sich die Helden in dieser Unterhaltung als kompetente Handwerker, als Anhänger Pantecatos und Ver-

ehrer Siminias erweisen. Durch gesammelte Informationen und passende Proben müssen sie (Anzahl der Helden x 10) Punkte sammeln. Folgende Möglichkeiten bestehen für dieses Unterfangen:

- Informationen über Pantecatos, die sie beim Besuch seines Schreins oder beim Durchsuchen seiner Räumlichkeiten gesammelt haben. Jede Information ist einen Punkt wert, maximal 10 Punkte können auf diesem Feld erworben werden. Beispiele sind Pantecatos Abzeichen (Winkel und Zauberstab), das Aussehen seiner Triopta, seine Nähe zu den drei Häusern Ennandu, Illacriion und Quoran, Information zu jeder der überwundenen Konstruktionen, seine Rolle als Baumeister des Palastes, sein Ableben auf einer Reise nach Sidor Coroman, seine Sammlung von Pferdestatuetten, seine (vermutliche) Vorliebe für blaue Kleidung und seine (mutmaßliche) Liebe zur Musik. Hat ein Held die gesammelten Schriften von Pantecatos in dessen Schrein studiert, hat er ohnehin ausreichend Inhalte, die er mit Rota-Ili-Xua diskutieren kann.
- Kenntnisse der Aspekte, der Heiligen Orte und besonderer Persönlichkeiten des Siminia-Glaubens bringen ebenfalls einen Punkt pro Information, erneut maximal 10 (siehe bei „Arcia“, S. 46, sowie den Kasten in der Einleitung).
- Fachsimpeleien in unterschiedlichen Handwerkskünsten. Hier kann jeder Held über ein von ihm bevorzugtes Handwerk sprechen. Die TaP* einer entsprechenden Talentprobe gelten als Punkte. Dabei können Helden auch über mehrere Handwerke sprechen, pro Held gilt jedoch nur das beste Ergebnis, ebenso gilt auch nur das beste Ergebnis, wenn mehrere Helden über das gleiche Handwerk bzw. Talent sprechen. Während misslungene Proben keine Auswirkungen haben, disqualifiziert sich ein Held durch einen Patzer in den Augen von Rota-Ili-Xua vollständig, selbst zuvor erzielte TaP* verfallen, der betreffende Held kann durch Proben auf Handwerkstalente keine Punkte beitragen.
- Weitere kluge Bemerkungen und unterhaltsames Rollenspiel können mit weiteren Punkten belohnt werden.

Sobald die Helden Rota-Ili-Xua auf ihre Seite ziehen konnten, unterstützt sie sie bei der Arbeit in der Kammer. Sie identifiziert und erläutert Materialien und Artefakte, gibt Hinweise auf eine mögliche Reparatur und versäumt dabei nicht die Klugheit ihres alten Meisters zu preisen. Dies allein kann bestimmte Proben schon um bis zu 3 Punkte erleichtern, hinzu kommen aber auch die zauberischen Kräfte Rota-Ili-Xuas.

Rota-Ili-Xua

INI 14+1 **WV** 6 **PA** 14 **LeP** 40 **AsP** 60
RS 0 **GS** 10 **MR** 15 **GW** 9

Dienst: Als Genius der Kreativität vermag Rota-Ili-Xua die Essenz ihrer Quelle mit einem ZfW von 25 zu beschwören (mit Eigenschaften von 15/15/15). Sie verwendet die Instruktion Beseelung des Geistes, zaubert stets spontan und kennt alle dazu nötigen Spontanzauberei-Sonderfertigkeiten. Ihre Zauberei schenkt einem Einzelwesen für ZfP* SR kreative Ideen und intuitives Verständnis für ein spezielles Handwerk, das betreffende Talent wird um ZfP*/2 gesteigert. Mögliche Talente sind *Feinmechanik, Glaskunst, Holzbearbeitung, Malen/Zeichnen, Mechanik, Musizieren, Schneider, Steinmetz und Töpfern*. Dies kostet Rota-Ili-Xua jeweils 12 AsP, sie kann somit insgesamt fünfmal eine Arbeit der Helden magisch unterstützen.

Diese Situation ist offen für viele Ideen der Spielerinnen und Spieler. Die aufgeführten Artefakte und Materialien bilden eine Auswahl für die im folgenden Abschnitt dargestellten Strategien dar. Es ist aber keinesfalls ausgeschlossen, dass sich hier weitere Artefakte und Materialien befinden. Lassen Sie sich von den Spielern ihre Ideen und Pläne in Gänze darstellen, bevor sie darauf eingehen, welche Materialien vorhanden sind und welche Handwerks-Talente nötig sind, entsprechende Vorrichtungen zu bauen oder Artefakte zu reparieren. Das Finale soll eine spektakuläre Konstruktion ermöglichen, wenn dafür also ein bestimmtes Artefakt benötigt wird, kann ein ähnliches nach kurzer Suche tatsächlich gefunden werden.

Strategien

Bis Sandor persönlich erscheint, haben die Helden ausreichend Zeit, die Gerätschaften in der Kammer mit der Hilfe von Rota-Ili-Xua wieder einsatzfähig zu machen und für die Flucht, eine bessere Verhandlungsposition oder einen harten Endkampf zu nutzen. Im Folgenden sind unterschiedliche Optionen skizziert. Sandor kommt nach etwa zwei Stunden. Sie können diesen Zeitraum aber auch nach eigenen Ermessen anpassen, wenn Sie den Helden längere Vorbereitungszeit gönnen oder die Helden stärker unter Druck setzen wollen.

Kampf

Auch wenn es anspruchsvoll ist, können die Helden versuchen, sich für einen Kampf gegen die Gardisten zu rüsten. Dabei werden insbesondere die elementaren Phiolen und die Fanfare der Tapferkeit von großem Nutzen sein. Zusätzlich kann der Stab der Illusionen oder der Deckeneinsturz in der Werkstatt als Ablenkungsmanöver dienen.

Wie angedeutet, ist es riskant, einen Prätor direkt anzugreifen, die Helden sollten sich im Zweifel also beeilen, ihren Plan noch vor Eintreffen Sandors umzusetzen.

Flucht durch das Dach

Mit dem improvisierten Insektopter kann die Flucht durch das zuvor eingestürzte Dach erfolgen. Je besser dabei eine Probe auf *Fluggeräte Steuern* gelingt, desto sicherer können die Helden wieder landen. Bei 15 TaP* gelingt die Landung tadellos, jeder fehlende TaP* entspricht einem Sturz aus einem Meter Höhe. Entsprechend ist es sehr nützlich das Wolkentuch ebenso funktionsfähig bereitzuhalten. (Zum Sturzschaden vgl. **WdS 144**). Eine Variante dieses Planes wäre der Verzicht auf das Fluggerät und die Flucht auf die Terrassen, um anschließend von der Akropole zu springen. Das Wolkentuch würde auch in diesem Fall den Sturz entsprechend abfangen.

Ablenkung

Für eine Flucht kommen auch unterschiedliche Ablenkungsmanöver in Betracht. Naheliegender wäre der Einsatz des Stabes der Illusionen, aber auch die elementaren Phiolen können zur Ablenkung eingesetzt werden. Das Klingenrad hat wie beschrieben nur mäßigen kämpferischen Wert, stiftet aber bei einem überraschenden Ausfall einige Verwirrung.

Die Flucht kann anschließend entweder durch die Kanalisation erfolgen oder über die Akropole, wo sich voraussichtlich jedoch einer der Trupps Siminia-Garde aufhält, der dann ebenfalls abgelenkt oder bekämpft werden muss.

Tribut

Eine gänzlich andere Variante ist der Versuch, den Prätor zu besänftigen. Wenn die Helden nicht schon aus anderen Erlebnissen in Daranel etwas über Sandor wissen, wird dies vermutlich nur mithilfe eines Einheimischen möglich sein. Sowohl Chados als auch Ningwashu und Simyrios wissen von Sandors kürzlich verstorbener Tochter. Zwar hat er ihren Tod selbst herbeigeführt (siehe Kurzgeschichte *Abschied von Daranel* im Band *Netz der Intrige*), gleichwohl verspürte er immer eine gewisse Bewunderung für diese junge und schöne Version seiner selbst. Aus den Gesteinsbrocken und eventuell dem Baubrei der Chrattacmaske kann innerhalb von zwei Stunden mit einer *Steinmetz-Probe* +12 eine anmutige Darstellung von Lucrecia ta Rhidaman gefertigt werden. Sandor wird zumindest für den Moment ergriffen sein und ungewöhnliche Milde walten lassen und den Helden den Rückzug erlauben.

Unterwerfung

Wenn die Helden keine Konfrontation oder Flucht wagen wollen, können sie sich dem Prätor offen unterwerfen und ihm den Inhalt der Kammer sowie den dienstbaren Genius darbieten. Da ihm dies seiner Auffassung ohnehin gebührt, wird er die Helden in der Folge ignorieren, einen Obolus überreichen lassen (2 Aureal pro Held) und sie abziehen lassen. Haben sich die Helden frühzeitig Sandor angedient, wird er die Kammer und alles darin in Besitz nehmen, nachdem die Helden sie für ihn ausfindig gemacht haben. Nähern sich ihm einzelne Helden ausreichend dienstfertig (*Etikette*-Proben +4) und schmeicheln ihm ein wenig (*Überreden*-Probe +4) erhalten sie und ihre Gefährten 10 Aureal pro Person.

Konkurrenz

Die genaue Konstellation im Finale ist abhängig von den vorhergehenden Entscheidungen der Helden. Haben sie sich mit Simyrios verbündet? Oder stattdessen lieber Chados vertraut? Darf Ningwashu sie noch immer unterstützen? Oder haben sie sich ohne Begleitung in den Palast aufgemacht?

- **Simyrios** wird versuchen, die Helden nach Entdeckung der Kammer in einem günstigen Moment zu attackieren. Dazu bedient er sich eines Atemgiftes namens „Wüstenhauch“ (Stufe: 5, Wirkung 3W6 SP; ausgetrocknete Atemwege erschweren das Atmen massiv, alle Handlungen +8 / 2W6 SP; alle Handlungen +4; Beginn 5 KR; Dauer 6 SR; vgl. **WdS 147**). Er hat ausreichend Gift für alle Helden bei sich und für sich selbst ein Antidot. Sobald die Helden nah beieinander stehen, wird er versuchen, alle gleichzeitig zu vergiften. Seinem Plan zufolge wird er danach Sandor die Helden im Tausch für einen Posten in der Siminia-Kirche übergeben. Sandor jedoch wird ihn einkerkern lassen und die Helden ignorieren.

- Auch **Chados** wird versuchen, die Helden zu hintertreiben. Zunächst wird er versuchen Rota-Ila-Xua zu überzeugen, dass nur er selbst ein würdiger Kandidat für die Unterstützung durch die Muse ist. Als Siminia-Priester ist er in dieser Frage eine harte Konkurrenz für die Helden. Sollte er die Muse auf seine Seite ziehen, wird er mit oder ohne die Helden versuchen, Sandor mit einem Kunstwerk Tribut zu zollen. Die Helden

können gleichwohl eine andere Strategie verfolgen, aber ohne die Hilfe von Chados und Rota-Ila-Xua.

- **Ningwashu** verfolgt im Finale keine eigene Strategie und unterstützt die Helden aus Angst um seine Haut soweit möglich.

Ausgang

Wenn die Helden die Garde besiegt haben oder entkommen konnten, haben sie vermutlich einige der kostbaren Artefakte erbeutet. Sie sofort in Daranel zu verkaufen, bietet sich jedoch nicht an, denn Sandor wird seine Spitzel in den nächsten Monaten intensiv nach derartigen Gegenständen suchen lassen. Wenn sich die Helden dem mächtigen Siminia-Prätor unterworfen haben oder ihn durch eine Skulptur seiner Tochter zufriedengestellt haben, müssen sie zwar auf größere Beute verzichten, können sich aber ohne Sorgen in Daranel bewegen.

Sollte Simyrios über die Aktivitäten der Helden Bescheid wissen, wird er versuchen, sie bei Sandor zu verraten. Die Helden können sich dagegen mit dem Wissen um Simyrios Vergangenheit schützen (siehe S. 41). Weiß Simyrios nichts über die Aktivitäten der Helden, können sie ihn selbstverständlich auffliegen lassen. Es ist jedoch zu beachten, dass seine erfundene Lehre trotz allem Siminia-gefällig ist und keine Häresie darstellt. Zudem stiftete sie innerhalb der Neuen Gemeinschaft Hoffnung.

Anknüpfung: Die anderen Abenteuer

Es bietet sich an, **Siminias Funken** vor **Shinxir vult!** zu spielen, da die Helden hier noch etwas Erfahrungen sammeln können. In späteren Begegnungen mit Sandor ta Rhidaman ist dem Ende in der Kammer der Erfindungen dann jedoch Rechnung zu tragen. Sind die Helden Sandor entwischt und konnte er sie dabei erkennen, wird er bei einer erneuten direkten oder indirekten Konfrontation im Rahmen der Wahl des Shinxirprätors besonders unnachgiebig sein. Haben sich die Helden ihm hingegen unterworfen, wird er sie in **Shinxir vult!** zunächst nicht besonders ernst nehmen.

Umgekehrt werden die Helden ihrerseits eventuell auch besonders motiviert sein gegen Sandors Günstling vorzugehen.

Das Abenteuer **Unter die Haut** ist ohne Probleme vor oder nach **Siminias Funken** spielbar.

Lohn der Mühen

Für die Suche nach den Statuetten der Technen, das Ermitteln der Visionen und das Enträtseln des Puzzles sowie schließlich das Auffinden der verborgenen Kammer haben sich die Helden 350 AP verdient. Hinzu kommen mögliche Spezielle Erfahrungen in den in der Kammer angewendeten Handwerkstalenten sowie *Götter/Kulte*. Auch eine entsprechende Talentspezialisierung auf den Siminia-Glauben kann verbilligt erworben werden.

Die Artefakte und auch Teile der Ressourcen aus der Kammer können früher oder später veräußert werden. Auf legalem Wege für 50% der Listenpreise, wenn die Helden die Herkunft oder ihre Identität geheim halten wollen für 20%.

Shinxir vult!

von Julian Klippert und Denny von Roux

Mit Dank an Rebecca Harbig für immerwährende Unterstützung

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden engagieren sich als Wahlkampfhelfer oder stellen sich selber zur Wahl auf, während alte Schrecken unter Daranel erwachen

Ort: Daranel (und Umland)

Zeit: Das Abenteuer knüpft an die Ereignisse der Kurzgeschichte *Ein Auftrag für den Puppenmacher* aus **Netz der Intrige** an, ansonsten ist es zeitlich flexibel einsetzbar.

Helden: Grundsätzlich sind alle Arten von Helden und Zusammensetzungen einer Gruppe möglich, solange eventuelle Exoten Fürsprecher in ihrer Gruppe haben.

Erfahrung: erfahren

Komplexität: Meister: mittel / Spieler: mittel

„Gesetze sind wie Spinnweben, die kleine Fliegen fangen, aber Wespen und Hornissen entkommen lassen.“

–verbotene Propagandaschrift des Hauses Ennandu

Das Abenteuer im Überblick

In ferner Vergangenheit

Seit Äonen siedeln die Myraner am fruchtbaren Delta des Rusiar. Die Fluten des stillen Flusses sahen schon unzählige Völkerschaften entstehen und vergehen. Wann immer das Licht einer Zivilisation erlosch, nahm eine andere ihren Platz ein. Zurück blieben Spuren im Sand, vergraben unter Bergen von Trümmern und Staub. Nur dem kundigen Auge offenbarten sie einen flüchtigen Blick in die Vergangenheit des heutigen Daranel.

Schon zu Zeiten des Ersten Imperiums waren die Lande am Rusiar ein unsagbar alter Landstrich. Unter der gewissenhaften Herrschaft der damals in dieser Region bedeutsamen Häuser Nesseria und Onachos erlebte die Altertumsforschung eine wahre Blütezeit und so stieß man auf unzählige Relikte vergangener Zeitalter. Der wohl größte und gleichsam verhängnisvollste Fund dieser Ära war die Entdeckung eines Massengrabs einer bis dato unbekannten wespenartigen Spezies. Doch die Störung der Totenruhe forderte ihren Tribut. Mit der Öffnung des Grabes befreite man gleichsam den ruhelosen Geist der Königin dieses Schwarmvolks. Von Äonen der Einsamkeit in den Wahnsinn getrieben, verband sie ihren Geist mit jedem Lebewesen, dessen sie habhaft werden konnte. In ihrem unermesslichen Hochmut versuchten die beiden Häuser vergebens, das Wesen zu unterwerfen und schon bald drohte der ganze Landstrich dem Bann der Königin zu verfallen. Doch in einem Akt der Verzweiflung schleuderten die Optimaten den Geist in eine nahe Nebenwelt und woben eine Versiegelung über das Portal der Globule. Auch von jenseits der Barriere war die

Macht des Wesens immer noch stark genug, niedere Insekten nach Schwachstellen im Bann suchen zu lassen. So musste der Zauber immer wieder erneuert werden. Mit der Zeit verblasste allerdings auch die Erinnerung an die Ereignisse – aber der Ritus zur Erneuerung des Spruchs gelangte glücklicherweise in die Riten des hiesigen Shinxirkults. Dessen Sakrale erhebt sich heute über dem Portal der Nebenwelt. So begeht man in Daranel alle 8 x 8 Jahre den *Tag des Schwarms* als lokalen Feiertag, ohne um dessen wahre Bedeutung zu wissen.

Von Prätores und Pristiden

Seit der Shinxir-Prätor *Hyracomenes kume Shin* bei dem Versuch, die Kontrolle über die Unterstadt aus den Händen des Pristiden und Söldnerführers *Gro-UI-Dag* (siehe S. 93) wiederzugewinnen, eines gewaltsamen Todes starb (siehe die Kurzgeschichte *Ein Auftrag für den Puppenmacher* in der Anthologie **Netz der Intrige**), lagen die Aufgaben des Prätors für eine Weile in den Händen der Sub-Magistralen der Curia. Zeitgleich festigte Gro-UI-Dag seine Herrschaft über die Unterstadt, indem er seinen Einfluss auf die dortigen Bewohner ausweitete, sodass der Pristide nun auch seinen Anteil an den Geschäften des Hafens einfordert – ein Umstand, den der machthungrige Siminia-Prätor *Sandor ta Rhidaman* (siehe S. 62) unmöglich dulden kann.

So kommt es ihm sehr gelegen, dass zum sich erneut jährenden Tag des Schwarms das Amt des Shinxir-Prätors neu gewählt werden soll; einen Posten, den er beabsichtigt, mit einem seiner Günstlinge, *Khalman ta Rhidaman* (siehe S. 94), zu besetzen, um dem hochmütigen Pristiden endlich einen Rückschlag zu verpassen.

Was geschehen wird

Neun Tage vor dem Tag des Schwarms lässt sich Gro-UI-Dag unerwartet selbst zur Wahl stellen und das seit Jahren belächelte Amt des Shinxir-Prätors wird mit einem Mal zum Politikum. Die Stimmung in den Gassen Daranels beginnt zu kochen. Inmitten dieser Turbulenzen schickt sich eine ganz andere Macht an, die Prätoreswürde an sich zu reißen: *Melacerion ter Nesseria* (siehe S. 93), den man in Daranel als Großneffen des Gyldara-Prätors unter dem falschen Namen *Kastor ta Illacrimon* kennt, will die Wahl nutzen, um den vergessenen Schwarmgeist aus seinem Gefängnis zu befreien und so sein Haus zu neuer Größe zu führen.

An dieser Stelle kommen die Helden ins Spiel, die aus unterschiedlichen Gründen in der Stadt weilen, und von *Nycomena sai Eupherban* (siehe S. 92) gebeten werden, sie als ihre Wahlhelfer zu unterstützen. Die ehemalige Kapitänin des eupherbanischen Kaperluftschiffes *Pfeil des Chrysir* weilt seit dem Verlust ihres linken Beins in Daranel. Aus reinem Pflichtbewusstsein stellt sie sich zur Wahl, nachdem sie sich dem abrupten Ende ihres bisherigen Lebens gegenüber sieht.

Schon während des Wahlkampfes deutet sich an, dass in Daranel etwas nicht stimmt. Am Wahltag kommt es dann zum Eklat: Während Kastor versucht, sich eines Konkurrenten durch ein Attentat zu entledigen, erwacht die Schwarmseele zu voller Stärke und bringt einen Großteil Daranels unter ihre Kontrolle. Zeit für die Helden, sich der Sache anzunehmen und schlussendlich in den Shinxir-Tempel vorzudringen und Daranel endgültig von der Schwarmseele zu befreien.

Ein paar Worte an den Meister

Das Abenteuer ist in seiner Gestaltung recht offen gehalten und es empfiehlt sich für Sie, sich im Vorhinein über alle Parteien bewusst zu werden und zu überlegen, wie sich Ihre Helden in einem Wahlkampf verhalten würden. Denn gerade die verschiedenen Parteien gegeneinander auszuspielen macht einen Teil des Reizes im ersten Akt aus. Empfinden Sie und Ihre Spieler Lust daran, den Wahlkampf etwas zu überspitzen und lassen Sie sich von realen Wahlkämpfen inspirieren. Dies kann am Spieltisch für den einen oder anderen Lacher sorgen, zudem aber auch die Vorstellungskraft Ihrer Spieler anregen.

Auswahl der Helden

Generell bietet das Abenteuer Platz für die meisten Heldentypen. Im Wahlkampfteil können natürlich gerade gesellschaftliche Helden brillieren, doch auch dort können, wie im weiteren Verlauf, Helden mit einem starken Schwertarm ihr Können unter Beweis stellen. Ebenso werden Naturkundige gebraucht, wenn es auf die Suche nach den Rubinraubwespen geht und man den Biestern Fallen stellen kann. Magische Charaktere können sich im letzten Teil bei der magischen Bedrohung auszeichnen, auch wenn sie nicht zwingend erforderlich sind, während klerikale Charaktere je nach Ausrichtung im gesell-

schaftlichen Wahlkampf, auf Reisen oder in Kämpfen für starke Szenen sorgen können. Besonders in ihrer Rolle aufgehen können dabei natürlich Geweihte des Shinxir oder aber auch Mitglieder des Hauses Eupherban, die eventuell sogar mit Nycomena verwandt sein könnten.

Ein Held als Kandidat

Natürlich ist es genauso möglich, dass sich ein Spielercharakter für das Amt des Prätors berufen fühlt. In diesem Fall müssen Sie allerdings ein paar Anpassungen im Verlauf des Abenteuers vornehmen; vornehmlich dort, wo ein persönlicher Bezug zwischen Nycomena und ihrer Umwelt dargestellt wird. Letztlich ändert sich aber am möglichen Ablauf des Abenteuers recht wenig. Von Vorteil kann es sein, Meisterpersonen als Verbündete in der Stadt zu haben, welche die gleichen Informationen bereitstellen können wie Nycomena, um zumindest den Einstieg in den Wahlkampf zu vereinfachen (etwa falls Ihre Helden bereits eines der anderen Abenteuer aus diesem Band gespielt und sich darin einen Namen gemacht haben). Es ist auch möglich einfach die Kapitänin selbst als Verbündete einzusetzen und sie tauscht einfach die Rolle mit dem entsprechenden Kandidaten.

Dabei ist zu beachten, dass ein Held selbst ein Optimat sein sollte, um eine realistische Chance auf das Prätorat zu haben – allen anderen fehlen das nötige Ansehen und die nötige Machtbasis, um die Wahl zu gewinnen. Selbst der in der Stadt sehr einflussreiche Pristide Gro-UI-Dag hat schließlich mit diversen Widerständen zu kämpfen. Ohne eine ähnlich große Machtbasis ist ein Antritt zur Wahl für nicht-Optimaten ein schier unmögliches Unterfangen.

In den Hallen des Shinxir – Der Auftakt

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden im Shinxir-Tempel von Daranel. Wie Ihre Helden den Weg in die Metropole gefunden haben, bleibt Ihnen als Meister überlassen. Vielleicht halten sich die Charaktere bereits seit einiger Zeit in der Stadt auf, sind von Nycomena als Freunde oder gar Angehörige des Hauses Eupherban direkt eingeladen worden oder wollen im Namen eines einflussreichen Händlers Kontakte in der Stadt knüpfen. Ebenso wäre es möglich, dass Mitglieder vom Circle des Goldenen Speers, ein Zusammenschluss amaunischer Krämer und Hafenarbeiter sowie zwielichtiger Gestalten wie z. B. Hehler, die Helden als Leibwächter angeworben haben, um Waren zu ihrer Niederlassung in Daranel zu schaffen. Egal aus welchen Motivationen die Helden sich in der Stadt befinden, in der Metropole verdichten sich die Gerüchte, dass am heutigen Tage eine besondere Bekanntmachung bezüglich der Feierlichkeiten zum sich jährenden Tag des Schwarms bekanntgegeben wird. Weiterhin soll der Herr über die Unterstadt, Gro-UI-Dag, persönlich anwesend sein und für dieses Ereignis eine beachtliche Anzahl an Brassach-Büffeln gespendet haben.

Sollten Sie keinen anderen Einstieg für Ihre Gruppe vorsehen, wecken Sie das Interesse Ihrer Helden für das Spektakel. Dazu gibt es in den Straßen Daranels die wildesten Spekulationen zu hören. So ist mal von einem göttergefälligen Wettkampf die Rede, mal von einer Queste in die Weiten der Zhirric-Wüste, um einen längst verschollen Kultgegenstand zu bergen. Scheuen Sie sich nicht, weitere Gerüchte zu streuen, um das Interesse Ihrer Helden zu wecken. Gegebenenfalls kann Ihre Gruppe schon die ersten Informationen über die kommenden Ereignisse erfahren. Ist das Interesse geweckt, beginnt das Abenteuer in den Hallen des Shinxir.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem kann man die Mauer des Temenos, ein abgegrenzter Bereich eines myranischen Tempelbezirks, des Shinxir-Tempels erspähen. Das Gedränge auf der Straße nimmt mehr und mehr zu, je weiter man sich dem Portikus nähert. Windige Devotionalienhändler befinden sich im Verkaufsgespräch mit ihren Kunden, hier wechselt ein Huhn seinen Besitzer, dort erwirbt eine untersetzte Nerista ein Holztäfelchen mit dem Bildnis einer Hornisse. In mehreren Schlangen warten die Besucher auf die rituelle Reinigung, um den Tempelhof betreten zu können, während eine Sänfte mit dem Insignium des Hauses Rhidaman sich einen Weg ins Innere bahnt.

Wenn die Helden nicht einem der Optimatenhäuser angehören oder Priester des Shinxir sind, müssen auch sie in einer der Schlangen warten, bis sie an der Reihe sind. Die Wartezeit kann genutzt werden, um eine Opfergabe zu erwerben, sofern nicht selbst eine mitgebracht wurde, oder um weitere Gerüchte im Gespräch mit anderen Gläubigen aufzuschnappen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seid ihr an der Reihe. Eine Akoluthin des Tempels reicht euch Salz und Öl zur rituellen Reinigung. Bereits jetzt kann ein Blick auf den weitläufigen Temenos erhascht werden. Dort herrscht reges Gedränge. Die Freien kämpfen untereinander um die besten Plätze, während die Leibwachen der Optimatenhäuser ihre Herren vor den Gemeinen abschirmen. In der Ferne sind einige Abishai zu entdecken, in deren Mitte ein grimmig dreinblickender Pristide das Spektakel begutachtet.

Nun haben die Helden noch etwas Zeit, um sich einen guten Platz unter den Gläubigen in Hörreichweite des Altars zu organisieren. Wenn Sie möchten, können Sie bereits hier einige Hinweise zum allgegenwärtigen Intrigenspiel Daranels einstreuen. Besonders der Konflikt zwischen den Optimaten, allen voran Sandor ta Rhidaman, und den Nautikern unter Gro-Ul-Dag, ist häufig Thema an den Tischen vor dem Tempel. Denn die vor allem aus Söldlingen der Abishai und Risso bestehenden Nautiker beanspruchen die Arena Nautica und das Zentrum der Unterstadt für sich, für das die Oberschicht keine erdenkliche Grundlage sieht. Möglicherweise lassen sich die Helden in einem Bereich nieder, den das Gefolge Gro-Ul-Dags für sich auserkoren hat und werden nun auf recht grobe Art und Weise gebeten, den Platz sofort zu räumen.

Vielleicht geraten die Helden auch zwischen die Fronten zweier verfeindeter Collegien oder werden unwillentlich zu Übermittlern einer geheimen Nachricht, die ihnen zugesteckt wird. Hier können Sie den Helden bereits einen Vorgeschmack geben, was es heißt, in Daranel zu leben.

Ankündigung mit Hindernissen

Nach und nach kehrt Ruhe ein und schließlich tritt der Hierophant des Tempels, *Lycomias* (*4732 IZ, 1,89 Schritt, Bürstenhaarschnitt, markantes Kinn, heroische Ausstrahlung), zum Altar und eröffnet das Zeremoniell des Opfermahls mit einer Lobrede auf den edlen Spender Gro-Ul-Dag. Dabei hebt er im Besonderen dessen kämpferische Fähigkeiten und Anführerqualitäten hervor. Nun wird das Opferfeuer entzündet und die Schlachtung der 4 x 8 Büffel beginnt. Zur weiteren Ausgestaltung der Opferung können Sie die Spielhilfe *Myranische Götter* ab S. 35 zu Rate ziehen.

Bevor das Fest jedoch richtig beginnt, kommt es noch zu einem kleinen Eklat: Gro-Ul-Dag ist unter den oberen Schichten Daranels nicht unbedingt gut gelitten, und obwohl die meisten seine Macht zähneknirschend akzeptieren, fühlen sich einige Bürger Daranels am heutigen Tage dazu berufen, dem Pristiden einen Denkmittel zu verpassen. So haben sie eine Gruppe von fünf Handwerksgesellen angeheuert, die sich nun zu den Opfertieren geschlichen haben, um eines der Tiere in Raserei zu versetzen. Die Helden haben nun das erste Mal Gelegenheit, auf sich aufmerksam zu machen. Gelingt einem der Charaktere im Vorhinein eine *Sinnenschärfe*-Probe +6, entdeckt er einige Schemen, die sich zwischen die Opfertiere drängen. Die Helden können dann die Missetäter auf frischer Tat ertappen. Aber auch wenn ihnen dies nicht gelingt, haben sie noch Gelegenheit zu glänzen, denn die Aufrührer schaffen es dann, das Tier aufzuscheuchen, sodass es geradewegs in die Menschenmassen stürzt. Richten Sie es so ein, dass die Helden gerade in der Nähe des kleinen *Quartus ter Eupherban* (*4777 IZ, 1,29 Schritt, lockiges, braunes Haar, schelmisches Verhalten) verweilen, der sich in der direkten Laufbahn des Büffels befindet und wie angewurzelt wirkt. Mit Hilfe einer *Körperbeherrschung*-Probe kann der Junge vor den Hufen des wilden Bullen gerettet werden. Misslingt die Probe, so erleidet der Held 2W20 TP, allerdings ist der junge Quartus gerettet. Schon im nächsten Moment wird die Tempelgarde bereitstehen und das Tier umringen. Das Kind jedenfalls schaut den Retter mit großen Augen an und auch dessen Mutter, die Chrysirprätoria *Clasione ti Eupherban* (*4737 IZ, 1,85 Schritt, ansehnlich, schwarze Haare mit ersten grauen Strähnen, Trioptastirnreif), eilt dankend herbei. Versucht keiner der Helden den Retter zu mimen, erleidet Quartus 2W20 TP und die Helden haben noch einmal die Möglichkeit, sich wenigstens als Heiler zu versuchen, ansonsten gehen die Festivitäten (nach Meisterentscheid) mit gedrückter Stimmung weiter.

Davon abgesehen sollten die Feierlichkeiten eher störungsfrei verlaufen. Gegen Ende des Festmahls tritt dann noch einmal Lycomias vor die Menge:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr götterfürchtigen Leute, ihr Kinder Shinxirs, höret, was der Vielleibige uns im Auspicium offenbarte: Wie ihr alle wisst, steht uns mit dem Tag des Schwarms ein bedeutender Feiertag des Großen Strategen bevor! Doch große Schande werden wir auf uns laden, so wir bis dahin nicht gewählt haben einen neuen Prätor des Hornissenhaften, auf dass dieser die altherwürdigen Riten in diesem unserem Tempel vollführe. So frage ich, wer von euch stellt sich zur Wahl für das Prätorat des Freundes der Athleten? Shinxir vult!“

Es streichen einige Augenblicke ins Land, während dem Hierophanten von den Rängen der Optimaten nur verhaltenes Desinteresse entgegenschlägt. Schließlich erhebt sich der Pristide Gro-UI-Dag: „Es wäre mir eine Ehre, mich für das Prätorienamt des Shinxir aufstellen zu lassen!“ Nur langsam kommt Bewegung in die Reihen der Optimaten. Rufe von Anmaßung werden laut, schon rücken die Nautiker näher an ihren Anführer heran, als ein Augur zum Altar tritt und verkündet, dass Shinxir die Nominierung des Pristiden akzeptiert. Wieder dauert es einige Augenblicke, bis das Gesagte Wirkung zeigt, doch dann erheben sich Mitglieder der Hohen Häuser Rhidaman, Eupherban, Illacriion fast zeitgleich und stellen sich ebenfalls zur Wahl. Durch das allgemeine Gemurmel könnt ihr noch ihre Namen erhaschen: Khalman ta Rhidaman, Nycomena sai Eupherban und Kastor ta Illacriion.

Entweder weil sie über den Leumund der Gruppe Bescheid weiß (falls diese beispielsweise schon das Abenteuer *Unter die Haut* erfolgreich absolviert haben), sie schon eine Beziehung zu ihnen pflegt oder sie wohlwollend ihr Eingreifen gegen die Aufrührer beziehungsweise die Rettung des jungen Quartus bemerkt hat – nach kurzer Zeit wird die Optimatin Nycomena sai Eupherban an die Helden herantreten. Recht geradlinig versucht sie die Gruppe als ihre Wahlhelfer anzuwerben und berichtet dabei offen und ehrlich über ihre Ziele (Seite 92). Sie fügt hinzu, dass ihre Wahl auf die Helden fiel, nachdem sie

Die Bewerbung eines Helden

Sollte jemand in ihrer Runde Bestrebungen zeigen, sich selbst für das Amt des Shinxir-Prätors aufzustellen (siehe auch S. 67), sollten Sie den Vorlesetext in jeden Fall so umwandeln, dass es mehr ein fließendes Gespräch zwischen den Personen in der Menge ist, wo sich der entsprechende Kandidat der Helden einmischen kann. Je nach Reputation und Bekanntheitsgrad in der Stadt werden die Leute verhalten, stirnrunzelnd oder freudig reagieren. Gerade Nicht-Optimaten werden aber vermutlich eher negativ auffallen, wenn sie denn überhaupt ernst genommen werden. Doch egal mit welchem Hintergrund der Charakter ausgestattet ist, die Auguren werden auch diese Nominierung akzeptieren und ihn an der Wahl teilnehmen lassen.

einige Worte mit den Auguren gewechselt und diese um eine Einschätzung ihrer Wahl gebeten hat. Sie ist bereit, die Hilfe standesgemäß (entsprechender Lebensstil nach **Wege nach Myranor 192f** für vier Monate) zu vergüten und bietet als zusätzlichen Anreiz jedem ein Exemplar aus ihrer Sammlung von Beutestücken an. Die Bandbreite reicht dabei von allerlei Zauberwerk über exotische Waffen aus ihrer Zeit als Kapitänin, sodass Sie ihren Helden Gegenstände in Aussicht stellen können, die sie schon länger begehren. Werden beide Parteien sich einig, lädt die Optimatin sie zum Abendmahl in ihr Anwesen ein, um die Details des Wahlkampfs zu besprechen.

Schritte zum Ruhm - Der Wahlkampf in Daranel

„Was wir Wahlkampf nennen, nennen die Götter eine Komödie.“
—Hirakonis sai Eupherban, ein Senator Daranels

Von nun an öffnet sich die Struktur des Abenteuers und es ist wichtig, das Kapitel erstmal in Ruhe mitsamt den Verweisen durchzulesen. Es ist am Spielleiter, die folgenden Abschnitte **Beim Abendmahl** (Seite 70) mit Nycomena an den Spieltisch zu transferieren.

So interessiert die Helden vermutlich **Die Prätoratswahlen im Allgemeinen** (Seite 70), bevor sie sich mit der **Ausarbeitung eines Mottos** (Seite 71) in den Wahlkampf stürzen, **Die verschiedenen Taktiken** (Seite 71) planen und sich überlegen, wie die Helden am Wahltag in den **Drei Disziplinen zum Sieg** (Seite 72) punkten möchten. Je nach Spielstil können Sie den Spielern am Tisch auch **Die genauen Regeln des Wahlpunktesystems** (Seite 71) erklären, mit denen Motto, Taktiken und Disziplinen eingeleitet werden. Dieser Abschnitt liefert einen kurzen Überblick darüber, wie Wahlpunkte gewonnen und wieder verloren werden können.

In dem Abschnitt **Ereignisse im Wahlkampf** (Seite 73) finden sich einige mögliche Szenen, die Sie in den kommenden neun Tagen bis zum Wahltag einstreuen können, und die am Ende jeder Szene auch einige Wahlpunkte in Aussicht stellen. In welcher Reihenfolge und Dosierung liegt dabei in Ihren Händen. Als Faustformel sollte auf jede Aktionen der Helden eine Reaktion durch eine gegnerische Partei im Sinne einer Taktik (Seite 71) oder aber eine der in diesem Abschnitt beschriebenen Szenen folgen, um den Wahlkampf lebendig zu gestalten. Sollten die Spieler hingegen etwas einfallslos sein, können Sie auch mehr Ereignisse in Gang zu setzen, um die Helden etwas anzuspornen, selber aktiv zu werden.

Nach neun ereignisreichen Tagen des Wahlkampfs folgt schließlich der Stichtag (Seite 78) an dem sie sich noch alle Kandidaten den drei Disziplinen stellen müssen, bevor dann kurz vor dem Ergebnis die Dinge ihren Lauf nehmen.

Ein möglicher Ablauf

Sollten Sie einen stringenteren Ablauf bevorzugen oder sich zumindest einen möglichen Ablauf der nächsten Tage wünschen, können Sie sich an diesem möglichen Ablauf des Wahlkampfs orientieren.

Tag	Ereignis	Kandidat: Taktik
Tag 0	Abendmahl mit Nycomena	Gro-UI-Dag: <i>Ein Fest veranstalten</i>
Tag 1	Die Podiumsdiskussion	Kastor: <i>Informationen sammeln</i>
Tag 2	Tote Stimmen	Khalman: <i>Eine Intrige spinnen</i>
Tag 3	Sünden der Vergangenheit	Kastor: <i>Geschenke verteilen</i>
Tag 4	Das Vergnügungsschiff	Kastor: <i>Hände schütteln</i>
Tag 5	Hafentumulte	–
Tag 6	Die Parade	Gro-UI-Dag: <i>Sich unter das Volk mischen</i>
Tag 7	Eine seltsame Krankheit	Khalman: <i>Rechtliche Schritte einleiten</i>
Tag 8	Der siminiagefällige Wettstreit	Gro-UI-Dag: <i>Für Ordnung sorgen</i>
Tag 9	Tod dem Pristiden	Khalman: <i>Schmähreden halten</i>
Tag 10	Stichtag	–

Beim Abendmahl

Bei einem mehrgängigen Abendmahl wird Nycomena zusammen mit den Helden die ersten Schritte des Wahlkampfs planen und die Gruppe auch über ihre Konkurrenten in Bilde setzen. Neben der eigentlichen Arbeit wird sie zwischen in Seetang gewickelten Schnecken und Wüstenkakteen mayenischer Art versuchen, ihre Wahlkampfhelfer näher kennenzulernen. Folgende Informationen können die Helden im Laufe des Abends erlangen:

- Es ist ein offenes Geheimnis, dass Gro-UI-Dag nahezu von der gesamten Unterschicht Daranels Schutzgeld erpresst. Allerdings macht ihn das nicht weniger beliebt als die amtierenden Prätores, die sich auf anderen Ebenen ähnlicher Methoden bedienen. Weiterhin hat der Pristide seine Finger auch in einigen anderen Geschäften wie Schmuggel und Glücksspiel.
- Khalman hingegen ist die persönliche Marionette vom Siminia-Prätor Sandor ta Rhiadaman. Die Prätorwahl ist für Khalman die Chance, sich endlich ein Stück Macht in der Stadt zu sichern. Nycomena erwartet nicht viel von Khalman, fürchtet sich allerdings mehr vor dem gerissenen Sandor ta Rhiadaman, gegen den sie schon seit langem eine unterschwellige Antipathie hegt. Für sie ist Sandor, beziehungsweise Khalman, der größte Konkurrent.
- Kastor hingegen gilt weder als besonders skrupellos noch machtgierig und ist sogar unter den Bürgern Daranels ziemlich beliebt. Der Lieblingsspross des Gyl dara-Prätors ist nämlich dafür bekannt, größere Teile seines Vermögens in Form von Spenden in Daranel zu verteilen. Somit liegt es nahe, dass er sich auch im Wahlkampf vor allem durch Spenden beliebt machen wird.

● Durch ihre Zeit auf dem Luftschiff sieht sie ihre größte Stärke darin, dass sie für das einfache Volk nahbarer wirkt als das Gros ihrer Konkurrenten. Auch im Umgang mit den Helden wird sie sich so gebären.

● Davon abgesehen gibt Nycomena liebend gerne Anekdoten aus ihrer Kapitänszeit zum Besten und besonders nach zwei Gläsern Wein wird ihr Humor zunehmend derber, worunter allerdings ihr Planungsgeschick sehr schnell leidet.

● Ein genauerer Blick auf die Kandidaten befindet sich im Anhang auf Seite 93.

Die Prätoratswahlen im Allgemeinen

In den imperialen Provinzen bildet das Prätorium sozusagen den weltlichen Teil des Oktadenkults. Während die karmal geweihten Priester größtenteils für den täglichen Kultus im Tempel ihres jeweiligen Gottes zuständig sind, obliegen den Prätores die Abwehr weltlicher Bedrohungen und die Verfolgung von Straftaten gegen die Gebote der ihnen zugewiesenen Gottheit, wofür ihnen die jeweiligen Garden unterstellt sind. Zudem fällt es ihnen zu, den Kultus der Priester zu überwachen und die wichtigsten Riten der Gottheit selbst zu führen. Im Imperium steht das Amt des Prätors allerdings normalerweise nur erfahrenen Optimaten im Range eines Adeptus Exemptus zu. Alle Prätorrenämter werden von den Bürgern des jeweiligen Bezirks gewählt.

Auch in Daranel besitzen die Ämter der Prätores diese Funktionen, jedoch ist ihr Einfluss durch das Fehlen des Trodinaramts um ein Vielfaches größer. So obliegt es den Prätores Daranels zum Beispiel ebenso Gesetzesentwürfe im Senat einzubringen. Durch die verschiedenen Gesetze, die in der Stadt zugleich gelten und die allumfassende Korruption ist es so ein Leichtes für die Prätores, sich selbst auf Kosten anderer zu bereichern und ihre Pfründe zu sichern. Zusätzlich ist es das Anrecht der Optimaten, dass allein aus ihren Reihen die Kandidaten zur Wahl zu stellen sind, in der Metropole am Rusiar stark aufgeweicht. Gerade das auf Grund seines geringen Einflusses und seiner nicht gerade lukrativen Einnahmen recht unbeliebte Amt des Shinxir-Prätors wird des Öfteren an Honoraten oder gar Bürgerliche vergeben. Nichtsdestotrotz ist die Nominierung des Pristiden Gro-UI-Dag ein außergewöhnlicher Umstand.

Der Wahlkampf dauert in Daranel genau neun Tage, in denen die Prätoratskandidaten unter den Wahlberechtigten auf Stimmenfang gehen können. Doch auch wer in der Lage ist, durch die Konkurrenz aufgebraachte Massen von Untertanen wieder zu besänftigen, kann damit rechnen, sich unter den Bürgern einige Stimmen zu sichern. Denn wo in Daranel Korruption und Gewalt in vielen Fällen das Mittel der Wahl sind, da führen Unbestechlichkeit und Milde oft zu Bewunderungen.

Zu guter Letzt gibt es in Daranel den Brauch des Stimmenkaufs: Gegen eine hohe Spende an den jeweiligen Tempel des zu wählenden Prätorats ist es möglich, zusätzliche Stimmen zu erhalten. Manch einflussreicher Cirkelpatron hat auf diese Weise die Wahl zu seinen Gunsten entschieden und so mancher Optimat hat mit Hilfe seines Vermögens den Posten für sich schlicht und einfach erkauft.

Die genauen Regeln des Wahlpunktesystems

Um den Erfolg der Helden und ihrer Opponenten in den nächsten Tagen zu messen, ist im Folgenden immer wieder die Rede von *Wahlpunkten*. Dabei beschreiben diese Wahlpunkte die Beliebtheit der Kandidaten und sind schlussendlich für das Wahlergebnis am Stichtag verantwortlich. Das bedeutet also, dass nur derjenige am Stichtag die Wahl gewinnen kann, der die meisten Wahlpunkte auf sich vereinigt.

Wahlpunkte können durch vielerlei Dinge gewonnen werden:

- Ausarbeitung eines Mottos (Seite 71): -5 bis +10 Wahlpunkte
- Anwenden einer Taktik (Seite 71): -20 bis +15 Wahlpunkte
- Ereignisse im Wahlkampf (Seite 73): -50 bis +50 Wahlpunkte

Je nach Spielstil können Sie offen Buch über den aktuellen Punktestand führen oder sie lassen die Spieler nur durch die Reaktion der Umwelt spüren, welche Aktionen Erfolg und Misserfolg darstellen. Ist Ihnen die Rechnerei zu viel Buchführung, können Sie die Zahlen auch als Richtwerte für die Resonanz in der Bevölkerung nehmen und sich beispielsweise auch an **Ein möglicher Ablauf** auf Seite 70 orientieren. Sollte Ihnen hingegen das Wahlpunktesystem zusagen, aber Sie möchten nicht jede gegnerische Probe (beispielsweise bei den verschiedenen Taktiken) würfeln, gehen Sie davon aus, dass jede Fraktion ohne ein Eingreifen der Helden im Schnitt pro Tag 5 bis 7 Wahlpunkte für sich gewinnen kann.

Ausarbeitung eines Mottos

Nycomena und den Helden stehen neun anstrengende Tage bevor und eine gute Planung ist unerlässlich für einen erfolgreichen Wahlkampf. Zuerst benötigt man eine Agenda mit einem Motto, welches mit Hilfe von Ausrufern in den Straßen der Stadt bekannt gegeben wird. Entweder können die Helden versuchen, sich etwas Gutes zusammenzureimen oder sich aber selber in den Gassen danach umhören, was die Bevölkerung von Daranel bedrückt und sich wünscht. Bis zu drei Helden können eine *Gassenwissen*-Probe ablegen und müssen dabei insgesamt 30 TaP* ansammeln (Erschwernis +3; Intervall 1 Stunde). Bei Erfolg kristallisieren sich neben den vielen kleinen Problemen des einzelnen Daranelers zwei Kernprobleme heraus: die Domänen des Umlands werden in letzter Zeit öfters von Plünderern heimgesucht und im Umland herrscht eine regelrechte Reißlurch-Plage (siehe **Myranische Monstren 143**). Beide Umstände schmälern einerseits das Einkommen der Bürger und Honoraten und führen andererseits zu Hungersnöten unter den Untertanen. Zwei passende Aufgaben für einen Shinxir-Prätor, aus denen sich gleichsam ein Wahlkampfmotto formen lässt. Je nach Mühe und Innovation der Spielrunde können Sie den Charakteren für ihre Mühen -5 bis +10 Wahlkampfpunkte gutschreiben.

Die verschiedenen Taktiken

Im nächsten Schritt sollte eine Strategie für die Zeit bis zum Stichtag ersonnen werden. Dafür findet sich in diesem Abschnitt eine Tabelle mit Taktiken, welche die verschiedenen Fraktionen über die Zeit des Wahlkampfs verfolgen können. So kann jede Partei sich pro Tag einer dieser Vorgehensweisen zuwenden. Dazu müssen ihr je drei Proben auf verschiedenste Talente gelingen, die auf verschiedene Schultern verteilbar sind,

um erfolgreich zu sein und die entsprechenden Wahlpunkte zu erhalten. Wer allerdings meint, nur mit einer Taktik die Wahl zu gewinnen, wird es eher schwer gegen die Konkurrenz haben, da jede Wiederholung einer schon angewandten Taktik nur noch die Hälfte an Wahlpunkten (gerundet) einbringt bzw. verlieren lässt. Jemand, der also jeden Tag *Schmähreden hält*, lässt eine Fraktion erst 15 Wahlpunkte, dann 8 Wahlpunkte, 4 Wahlpunkte, 2 Wahlpunkte und für jeden weiteren Tag sogar nur noch 1 Wahlpunkt verlieren.

Genauso kann sich eine Fraktion auch dazu entscheiden, statt einer eigenen Aktion, den Wahlkampf einer der anderen Seiten zu sabotieren. Gelingt es ihr dann, insgesamt mehr TaP* in allen vorgeschriebenen Proben als die andere Fraktion anzusammeln, wurden deren Bemühungen zunichte gemacht und die Partei erhält für diesen Tag keine Wahlpunkte.

Bei den Beschreibungen der Wahlkämpfer (Seite 93) finden Sie sowohl die Lieblingsstrategien der einzelnen Kandidaten, als auch einen durchschnittlichen TaW ihrer Wahlhelfer.

Die Taktiken im Detail

Taktik	Proben	Auswirkungen
<i>Sich unter das Volk mischen</i>	Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überzeugen (je +3)	+10 Wahlpunkte für eigene Fraktion
<i>Geschenke verteilen</i>	Gassenwissen, Überzeugen, Etikette (je +5)	+15 Wahlpunkte für eigene Fraktion
<i>Hände schütteln</i>	Etikette, Menschenkenntnis, Staatskunst (je +5)	+15 Wahlpunkte für eigene Fraktion
<i>Rechtliche Schritte einleiten</i>	Menschenkenntnis, Überzeugen, Rechtskunde (je +3)	-10 Wahlpunkte für eine gegnerische Fraktion
<i>Schmähreden halten</i>	Überreden, Überzeugen, Staatskunst (je +5)	-15 Wahlpunkte für eine gegnerische Fraktion
<i>Für Ordnung sorgen</i>	Gassenwissen, Überreden, Kriegskunst (je +5)	+10 Wahlpunkte für eigene Fraktion
<i>Ein Fest veranstalten</i>	Betören, Etikette, Hauswirtschaft (je +5)	+15 Wahlpunkte für eigene Fraktion
<i>Eine Intrige spinnen</i>	Menschenkenntnis, Überzeugen, Staatskunst (je +7)	-20 Wahlpunkte für eine gegnerische Fraktion
<i>Informationen sammeln</i>	Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden (je +3)	+10 Wahlpunkte für eigene Fraktion

Helden, die *sich unter das Volk mischen*, nutzen ihre Fähigkeiten, um im positiven Sinne Gerüchte über Nycomena zu streuen. So können sie Geschichten über ihre Vergangenheit erfinden oder ihren Großmut in besonderer Weise loben. Wer *Geschenke verteilen* will, sollte den richtigen, einflussreichen Leuten die eine oder andere Zuwendung zukommen lassen. Nur wer die passenden Personen ausfindig macht und das nötige Gespür für

Bestechung aufweist, kann hier punkten. Manche Leute wollen einfach nur Aufmerksamkeit. Für diese Leute ist es wichtig, dass diejenigen, die ihre Stimme haben wollen, ihnen wenigstens einmal die *Hände schütteln*. Wer bei einem persönlichen Besuch die richtigen Worte findet, kann schnell einige Stimmen für sich gewinnen. Dabei ist nicht zu vergessen, dass jeder etwas zu verbergen hat.

Rechtliche Schritte einzuleiten bedeutet in Daranel mit Hilfe der undurchsichtigen Rechtslage die Handlungen und Kampagnen der Gegenseiten massiv zu behindern. Dabei wird es selten zu richtigen Urteilen kommen, viel eher wird der Gegenspieler genötigt sein, einen Tag im Gericht zu verbringen.

Auch wer *Schmäreden halten* kann, ist in der Lage, den Ruf der anderen zu beschädigen. Oft reicht es, ein einigermaßen glaubwürdiges Gerücht in die Welt zu setzen, um Schaden anzurichten.

Die Prätorengarden können und wollen nicht überall sein. Frühzeitig Stärke zeigen und an den richtigen Orten *Für Ordnung sorgen*, ist viele Stimmen wert.

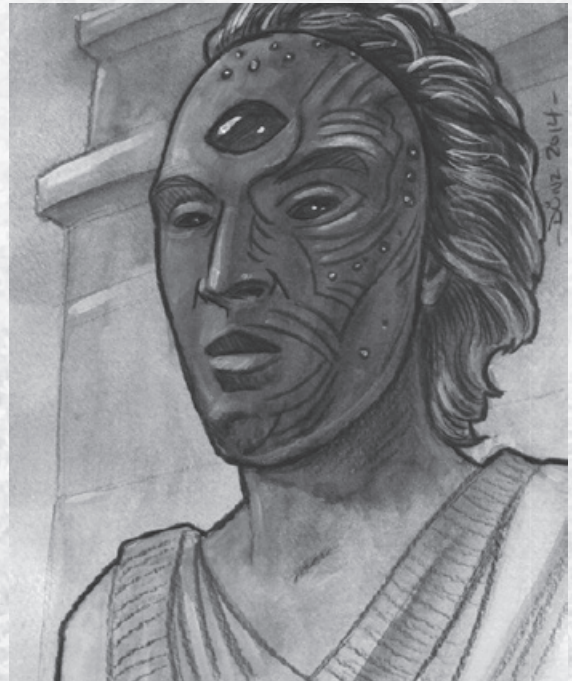
Brot und Spiele sind ein weiterer Weg in die Herzen der Bürgerlichen Daranels. *Ein Fest veranstalten* zu können, bringt nicht zu verachtendes Wohlwollen in der Bevölkerung mit sich, denn jeder liebt es, unterhalten zu werden. Wer das Spiel der Ämter beherrschen will, der muss in der Lage sein, *eine Intrige zu spinnen* und so seine Opponenten in eine politisch brisante Position zu bringen, die droht, sie zu vernichten. Zu guter Letzt ist es auch ganz einfach möglich, den Bewohnern Daranels zuzuhören, *Informationen zu sammeln* und ihre Bedürfnisse zum Thema des Tages zu machen. So können die Helden gut informiert mit einer profunden Agenda punkten.

Außerdem besitzt jeder Wahlgänger *ein dunkles Geheimnis* und einen *Schwachpunkt* (siehe S. 93 **Die Kandidaten**), die, erst einmal ans Tageslicht gebracht, drohen können, den gesamten Wahlkampf zu gefährden. Wem sein Dunkles Geheimnis zum Verhängnis wird, der verliert dadurch 20 Wahlpunkte. Gezielt ausgenutzte Schwachpunkte können den jeweiligen Kandidaten bis zu 10 Wahlpunkte kosten. Mit Hilfe des *Asses im Ärmel* ist es einem Wahlkämpfer möglich, durch Mobilisierung der letzten Ressourcen 50 Wahlpunkte hinzuzugewinnen.

Will ein Kandidat das *dunkle Geheimnis* eines anderen ans Tageslicht bringen und ihn so vor der daranelschen Gemeinde bloßstellen, bedarf es zunächst einer ausgedehnten *Gassenwissen*-Probe +12 (20 TaP*, Intervall 5 Stunden), um eine Person zu finden, die über den schwarzen Fleck des Kandidaten Bescheid weiß und bereit ist (*Überreden*-Probe +8), dieses Wissen preiszugeben. Ein dem Sozialstatus angemessenes Bestechungsgeld (Doppelter SO des zu Bestechenden, ab SO 10 dreifacher SO in Au) negiert die Erschwernis der *Überreden*-Probe. Bei einer solchen Person kann es sich zum Beispiel um einen fallengelassenen Geliebten, einen verstoßenen Verwandten oder einen alten Bediensteten, der sich von seinem Herren ungerecht behandelt gefühlt hat, handeln. Den *Schwachpunkt* entdeckt man durch gezieltes Beschatten des Kandidaten und seiner Vertrauten, dargestellt durch eine ausgedehnte *Gassenwissen*-Probe +8 (15 TaP*, Intervall 5 Stunden). Um sein *Ass im Ärmel* zu aktivieren, muss ein Kandidat drei Tage aufwenden. Nur so ist es ihm möglich, die nötigen Vorkehrungen zu treffen. Er muss sich also rechtzeitig vor dem Wahltag überlegen, ob er diesen Weg gehen möchte. Das *Ass im Ärmel* zu spielen, geht für den jeweiligen Kandidaten mit dem Verlust einer großen

Menge persönlicher Ressourcen einher, sodass ihm zunächst eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 gelingen muss, um die daraus erwachsenden Risiken auf sich zu nehmen.

Letztlich können auch Helden mit einschlägigen Nachteilen (wie beispielsweise *Gesucht*) selbst zur Zielscheibe werden, um Nycomena im Wahlkampf einen Dämpfer zu verpassen.



Sandor und die Helden

Sollten die Helden bereits das Abenteuer *Siminias Funken* absolviert haben, haben sie sich möglicherweise Sandor ta Rhidaman zum Feind gemacht. Sollte dies der Fall sein (er also von der Identität der Helden wissen), wird er ganz besondere Mühe darauf verwenden, ihnen ihre Impertinenz heimzuzahlen. In diesem Fall werden Khalmans Leute ihre Aktionen stets gegen Nycomena richten, sofern sie entsprechende Taktiken wählen (also etwa eine Schmäherei halten wollen). Auch etwaige Proben im direkten Umgang mit ihm (etwa bei der Feilscherei um den Bernstein, siehe S. 86) sind um 4 Punkte erschwert.

Drei Disziplinen zum Sieg

Letztlich müssen die Kandidaten auch am Stichtag in drei Disziplinen die Massen begeistern. So wird zum einen ein besonderes Götteropfer benötigt, welches Shinxir gewogen stimmt, zum anderen bedarf es einer Wohltat gegenüber der Stadt und ihrer Bewohner und zu guter Letzt hält jeder Kandidat noch eine abschließende Rede. In dieser bekommt der Kandidat noch einmal die Chance, die Massen zu begeistern und den einen oder anderen Unentschlossenen noch für sich stimmen zu lassen. Auch diese Disziplinen sollten bei der Planung bis zum Wahltag bedacht werden, da diese wichtige Stimmen einbringen können, deren Vorbereitungen aber auch einiges an Zeit in Anspruch nehmen. So ist es auch möglich, die Handlungen der anderen Fraktionen zu manipulieren, indem die Helden bereits im Vorfeld Wind davon bekommen, was diese für den Tag planen (Seite 71).

Ereignisse im Wahlkampf

Hafentumulte

Bereits vor der Wahl ist der Hafen Daranel zum Gegenstand der Interessen unter den Mächtigen der Metropole geworden. Nicht nur Sandor ta Rhidaman und Gro-UI-Dag wollen sich zum alleinigen Herrscher über den Hafen aufschwingen. Auch die Chrysis-Prätorin Clasione ti Eupherban, die Mutter des eventuell zu Beginn von den Helden geretteten Quartus (Seite 68), sieht sich in Zugzwang, da Sandor und der Pristide in dem ihr zustehenden Ressort wildern und sie um ihre Einnahmen bringen.

Vermehrt lässt sie die Chrysis-Garde im Hafen aufmarschieren, wo es zu Konflikten mit den Nautikern Gro-UI-Dags und der Siminia-Garde von Sandor ta Rhidaman kommt. Der Konflikt am Nordufer des Rusiars zeichnet sich vor allem durch das Aufwiegeln von Hafenarbeitern, Bestechungen von Aufsichtsbeamten oder nächtliche Diebstähle der eigenen Fracht – um den Abgaben der Konkurrenten zu entgehen – aus. Im südlichen Teil kommt es dagegen zu regelrechten Gefechten.

Die Ereignisse spitzen sich weiter zu, als in den Tagen des Wahlkampfes ein mit Luxusgütern beladenes Handelsschiff aus Valantia im Hafen einläuft. Während der Einfahrt wird der dorinthische Kapitän *Ursinius* (*4739 IZ, 1,95 Schritt, Rauschebart, aufbrausend) nacheinander sowohl von der Chrysis-Garde und den Nautikern als auch der Siminia-Garde um Schutzgeld „gebeten“. Erboast über die Dreistigkeit der Daraneler lässt er die Gesandten der drei Parteien nacheinander überwältigen und gefangen nehmen. Er weigert sich, die Waren im Hafen zu löschen, bis ihm eine angemessene Entschuldigung und Wertschätzung entgegengebracht werden.

Innerhalb kürzester Zeit schließen sich die Arbeiter des Hafens und die Kapitäne einiger anderer im Hafen liegender Schiffe an. Kurzerhand riegeln sie den Hafen ab, vertreiben die Garden und die Nautiker, verschanzen sich – und hinterlassen überraschte Prätores, die vorerst nicht wissen, was zu tun ist.

Zeit der Diplomatie

Selbstverständlich erfahren auch die Helden von den Tumulten am Hafen und werden von Nycomena gebeten, sich Vorort gemeinsam ein Bild von der Lage zu machen. Dort sind bereits Khalman ta Rhidaman, Gro-UI-Dag und Clasione ti Eupherban eingetroffen. Der Prätor des Brajan *Myrmyrian tai Alantinos* (*4742 IZ, 1,72 Schritt, stets in eine strahlend weiße Toga gekleidet, Triopta aus purem Gold) hat unterdessen bekanntgegeben, am nächsten Morgen den Hafen notfalls mit Gewalt unter Kontrolle zu bringen. Eine Zeitspanne, in der alle Fraktionen versuchen werden, das Problem zu ihren Gunsten zu lösen.

Nach Möglichkeit sollten die Helden versuchen, die Situation zu deeskalieren, ohne dabei die Wählerschaft der Stadt vor den Kopf zu stoßen. Mittels einer gelungenen *Gassenwissen*-Probe +5 lässt sich in Erfahrung bringen, dass ein gewalttätiges Niederschlagen vor allem den Bürgern Daraneln schaden würde. In ihren Reihen finden sich etliche Mitglieder der verschiedenen Handwerks- und Handelscollegien, die daraufhin aus Protest ihre Stimmen dem Pristiden geben würden. Auf der anderen Seite wollen die Honoraten, Optimaten und wohlhabenden Bürger der Stadt solch eine Störung des Alltags auch nicht ungeahndet sehen. Im Folgenden finden Sie die Lösungswege, welche die Konkurrenten einschlagen wollen:

Khalmans Lösung

Als Handlanger Sandors ist es Khalmans vorderstes Interesse, die Waren auf den Schiffen und in den Lagerhallen am Hafen zu sichern. Dazu macht er großzügig Zugeständnisse, die er allerdings nicht in vollem Umfang umzusetzen gedenkt. Kritische Helden können Khalmans Ideen und Versprechungen hinterfragen (*Menschenkenntnis*-Probe +8), um ihn so schnell in die Ecke zu drängen (*Überreden*-Probe +8, erleichtert durch die TaP* aus der vorangegangenen *Menschenkenntnis*-Probe) und dabei eventuelle Versprechen Nycomenas zu präsentieren (*Überzeugen*-Probe +4 oder *Überreden*-Probe +8). Gelingt es den Helden hier Khalman auszumanövrieren, wird ihm diese „Schwäche“ einige Sympathiepunkte in der Oberschicht kosten.

Gro-UI-Dags Lösung

Der Pristide kennt keine Gnade mit Aufständischen. In der Nacht wird er einen Trupp Nautiker unter der Führung eines Bashiden aussenden, um den Kapitän des valantischen Schiffs zu töten und so den Aufstand zu unterbinden, woraus er auch kein Geheimnis macht. Die Helden können dies verhindern, indem sie den Trupp abfangen und überwältigen, was unweigerlich einen Kampf mit sich führt (Werte Seite 95). Scheitert dieses Vorhaben, wird er mit Hilfe eines Feuergeists spätestens bei Anbruch der Nacht versuchen, das Schiff in Brand zu setzen. Wache haltende oder aufmerksame Helden können mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 erkennen, wie der Geist sich auf das Schiff zubewegt. Gelingt es den Helden, die Mannschaft zu alarmieren – rechtzeitig nur möglich auf magischem Wege oder durch ein entsprechendes Signal an die Besatzung etwa durch eine *Seefahrt*-Probe oder eine *Wildnisleben*-Probe +10 – kann der Geist ohne Probleme bezwungen werden und man ist den Helden gegenüber sehr dankbar.

Ist Gro-UI-Dag allerdings erfolgreich, kommt es zu massiven Ausschreitungen in ganz Daranel und nur durch die vereinten Kräfte der Garden und der Nautiker wird es gelingen, den Aufstand blutig niederzuschlagen. Was wiederum eine beeindruckende Demonstration der Fähigkeiten der Nautiker darstellt und dem Pristiden deutlich Rückenwind verschafft.

Clasiones Lösung

Die Chrysis-Prätorin ist die einzige, die nicht in den Kampf um das Shinxir-Prätoriat involviert ist. Ihr wäre es nur allzu recht, wenn die Brajan-Garde hier mit harter Hand durchgreifen würde. Dies würde ihr die Möglichkeit verschaffen, den Hafen den Händen von Sandor und Gro-UI-Dag zu entreißen und wieder unter ihre eigene Kontrolle zu bringen. Vorschläge von Seiten Nycomenas, eine friedlichere Lösung zu finden, wird sie abschlagen, wenn es ihr nicht hilft, den Hafen wieder zu erlangen. Sollten die Helden Clasione nicht von ihren Unternehmungen überzeugen können (*Überreden*-Probe +12, Erschwernis halbiert, wenn die Helden versprechen, den Hafen schlussendlich wieder unter die Kontrolle des Chrysis-Prätorats zu stellen), wird diese gegen sie arbeiten, wodurch alle Proben der Helden, die dazu dienen, eine friedliche Lösung herbeizuführen, um 3 Punkte erschwert sind.

Der eigene Weg

Eine Schlüsselfigur des Aufstands ist Kapitän Ursinius. Seine stündlichen Ansprachen gießen immer wieder Öl in das Feuer der Wut der Aufrührer und aus seiner anfänglichen Trotzhand-

lung entwickelt sich nach und nach ein Plan: Er möchte den Mob für sich nutzen, um schlussendlich etliche Privilegien und Vorrechte in Daranel für sich auszuhandeln.

Mit einer Liste seiner teils absurden Forderungen tritt er abwechselnd mit Khalman und Clasiona in Kontakt und versucht, sie gegeneinander auszuspielen. Schaffen die Helden es, den Plan des Kapitäns zu durchschauen, sei es durch das Abfangen eines Boten (*Gassenwissen*-Probe +7) oder das Belauschen eines Gesprächs der jeweils anderen Seite (*Sich Verstecken*-Probe +7), kann die Gruppe Khalman oder Clasiona von dem Intrigenspiel in Kenntnis setzen. Khalman wird sich temporär mit der Konkurrenz verbünden, um die Helden und Nycomena schließlich zu hintergehen, während Clasiona von ihrem strikten Kurs abweichen und den Helden von nun an Gehör schenken wird.

Nur durch die Gefangennahme des Kapitäns (Werte Seite 95), oder indem er überzeugt wird, mit seinem Schiff den Hafen zu verlassen, kann der Aufstand auf vernünftige Weise beendet werden. Gelingt es den Helden beispielsweise das Attentat Gro-UI-Dags zu verhindern, wird der Kapitän einlenken und sich ebenfalls aus der Stadt zurückziehen.

Ende eines Aufstands

Sollte die Brajan-Garde den Hafen stürmen, werden alle Optimaten 10 Wahlpunkte verlieren und Gro-UI-Dag 30 Wahlpunkte hinzuerhalten. Gelingt Gro-UI-Dag zusätzlich das Attentat, erhält er noch einmal 5 Wahlpunkte hinzu. Wenn die Helden oder Khalman aber den Aufstand durch das Vertreiben von Ursinius lösen können, erhält die auf diese Weise siegreiche Fraktion 35 Wahlpunkte hinzu, während die andere Seite 10 Wahlpunkte verliert.

Sünden der Vergangenheit

Zu einem beliebigen Zeitpunkt vor dem Stichtag macht das Wort in den Gassen die Runde, dass Nycomena während ihrer Zeit als Luftschiffkapitänin ein Massaker zu verantworten hat: unter ihrem Kommando sollen bei einem Überfall auf ein Piratennest an der Küste des Meers der Schwimmenden Inseln nicht nur die dort lebenden Piraten mitsamt ihrer Familien umgebracht worden sein, sondern unter den Opfern waren vor allem auch ehrenwerte, unschuldige Bürger des Imperiums zu finden.

Nycomena ist zutiefst von diesen Vorwürfen entsetzt und weist diese gegenüber den Helden mit aller Entschiedenheit zurück. Sie beteuert mehrfach, niemals eine solche Grausamkeit begangen zu haben. Fragen die Helden eingehender nach oder glauben ihr partout nicht, wird sie vertrauenswürdigen Helden allerdings ihr echtes *dunkles Geheimnis* verraten (Seite 92 **Die Kandidaten**).

Hinter den Gerüchten steckt Khalman ta Rhidaman. Dieser hat eine angebliche Überlebende des Massakers ausgegraben, die er für ihre Lügen gut bezahlt. 80 Aural hat *Kleotiene* (*4757 IZ, 1,77 Schritt, hochgestecktes, blondes Haar, leichter Überbiss, besonders eitel) für ihre Dienste erhalten, sodass sie sogar bereit ist, vor Gericht einen Meineid zu begehen. Daher bringt Khalman, da die Zuständigkeiten der einzelnen Prätorate nicht hinlänglich geklärt sind, die Sache vor den Siminia-Prätor, seinen Vetter Sandor ta Rhidaman, welcher gegen Nycomena Anklage wegen Verbrechen gegen die Gebote der Oktade erheben lässt, was bei einer Verurteilung mindestens Verbannung, im

schlimmsten Fall sogar den Tod, nach sich ziehen wird. Das Verfahren ist für den übernächsten Tag angesetzt.

Die Helden haben hier zunächst mehrere Vorgehensweisen zur Auswahl: Zum einen können sie versuchen, mit Kleotiene Kontakt aufzunehmen. Diese ist in einem guten Gasthaus der Stadt untergekommen und hat bereits begonnen, ihren neuen Reichtum unter die Leute zu bringen. Bieten die Helden ihr die Möglichkeit an, doppelt zu kassieren (*Menschenkenntnis*-Probe +5), ohne dem Zorn des Hauses Rhidaman ausgesetzt zu sein – spricht: sie versprechen ihr, sie aus der Stadt zu schaffen, wenn sie ihre Aussagen revidiert hat – ist sie gerne bereit, die Seiten zu wechseln. Natürlich kann man sie auch so sehr unter Druck setzen, dass sie einlenkt und selbst aus der Stadt verschwindet (*Überzeugen*-Probe (Einzelgespräch) +5). Beispielsweise, indem die Helden Kleotienes offen zur Schau getragenen Reichtum thematisieren und sie damit in der Öffentlichkeit bloßstellen (*Überzeugen*-Probe (Öffentliche Rede) +5).

Ein anderer Weg führt die Helden auf den Pfad der Rechtsgelehrten. Da, wie erwähnt, die Zuständigkeiten der einzelnen Prätorate nicht hinlänglich geklärt sind, ist es auch möglich, den Prozess vor ein anderes Gericht zu bringen. Hierfür müssen sie darlegen, dass dieser Prozess nicht rechtens war. Dies können die Helden entweder mit Hilfe einer *Rechtskunde*-Probe +5 lösen, oder indem sie fünf Fürsprecher unter den Optimaten Daranels für Nycomena finden, die nicht dem Haus der Angeklagten angehören. Mögliche Kandidaten hierfür können mit einer ausgedehnten *Gassenwissen*-Probe +5 (je 5 TaP* pro Kandidat, Intervall 3 Stunden) gefunden werden. Mittels guter Argumente (*Überzeugen*-Probe), bewussten Einschüchterungen (*Überreden*-Probe (Einschüchtern)), Appellieren an das Mitgefühl (*Überreden*-Probe) oder zuvor mit den Eupherbans ausgehandelten Handelszugeständnissen (*Handel*-Probe) und ähnlichem können die Optimaten überzeugt werden, für Nycomena ein Wort einzulegen.

Die Helden können dann den Fall vor das Gericht des Chrysir-Prätoriats unter Prätorin *Clasiona ti Eupherban* bringen, welches das Verfahren wegen unzureichender Beweise fallen lassen wird. Sollte Ihnen dies nicht dramatisch genug sein oder als letzter Ausweg, sollte Nycomena verurteilt werden, können Sie auch ein Urteil durch Kampf ansetzen, bei dem ein Held für Nycomena gegen einen Auserwählten Khalmans im Zweikampf antreten muss.

Punkte für die Szene: Je nach Erfolg +5 bis -20 Wahlpunkte

Die Podiumsdiskussion

Sandor lädt alle Wahlkampfteilnehmer zu einem öffentlichen Podium. Die Wahlkampfveranstaltung gleicht eher einem Fest und es ist mehr als offensichtlich, dass Khalman sich bei diesem Heimspiel gut positionieren soll. Zur Verköstigung hat Sandor den ersten Wein aus Valantia heranschaffen lassen, welchen natürlich alle dort kosten sollen. Dem berechnenden Sandor ist bewusst, dass Nycomena empfindlich auf den berausenden Genuss reagiert und hat die Wirkung ihres Weins noch etwas verstärken lassen. Mit je einer um 5 Punkte erschwerten *Gassenwissen*-, *Überreden*- und *Schleichen*-Probe können die Helden die Vorbereitungen für die Diskussion ausspionieren, um Nycomena auf die Ereignisse vorzubereiten. Schaffen die Helden dann noch rechtzeitig ein Gegenmittel für den Alkohol herbei (*Gassenwissen*-Probe +6), wird der Auftritt Nycomenas

ein voller Erfolg. Ein fähiger Held (*Schriftlicher Ausdruck* oder *Überzeugen* 7+) kann sie auf die Diskussion vorbereiten. Dazu legt er eine Probe +5 auf das höhere der beiden Talente ab. Die halben Tal* der Probe +3 bilden die Punkte ab, die Nycomena bei der Podiumsdiskussion gewinnen wird. Eine gelungene *Gassenwissen*-Probe +8, um im Voraus die Argumente der anderen Kandidaten herauszufinden, erhöht die errungenen Punkte gar um weitere 3.

Punkte für die Szene: Je nachdem, wie sich Nycomena mit Hilfe der Helden schlägt, kann ein Verlust von bis zu 10 Wahlpunkten verhindert werden. Beim Podium können 30 Wahlpunkte zwischen den Debattierenden aufgeteilt werden, wobei Khalman im Vorteil ist.

Tote Stimmen

Die Nereton-Prätorin *Persephonia ya Onachos* (*4739 IZ, 1,58 Schritt, jugendlich, silberne Schädeltriophta) bietet Nycomena an, ihr für einen entsprechenden Gegenwert die Stimmen toter Bürger Daranels zu verschaffen. An Gold ist sie dabei nicht interessiert. Vielmehr soll Nycomena ihr ein Artefakt aus dem verheerten Nerenith besorgen. Alternativ könnte sie auch die Leiber verstorbener Diener des Hauses Eupherban einfordern. Nycomena weigert sich zunächst strikt über solch einen Handel überhaupt nur nachzudenken. Können die Helden sie umstimmen oder schließen sie gar einen Handel hinter ihren Rücken?

Punkte für die Szene: 50 Wahlpunkte

Das Vergnügungsschiff

Heimlich wechselt eine gigantische Vergnügungsgaleere des Hauses Rhidaman den Besitzer. Die neue Besitzerin, eine Sub-Magistrale des Gyldara-Prätors *Gordian ara Illacrion* (*4735 IZ, 1,77 Schritt, dicklich, stets lächelnde Volltriophta), hat dafür gut hundert Lagerarbeiter der Rhidamans in die Bürgerliste der Stadt eintragen lassen. Diese sollen in der finalen Wahlkampfphase Khalman ihre Stimmen geben und ihm so den Sieg ermöglichen. Um diesen Trick zu durchschauen, müssen die Helden zunächst einmal auf diesen Umstand aufmerksam werden. Helden, die sich erfolgreich *unters Volk mischen* oder *Informationen sammeln*, stoßen auf einen Lagerarbeiter, der sich vor seinen Kollegen seines neu erworbenen Bürgerstandes rühmt. Schnappen sich die Helden den Arbeiter, kann er durch Bestechung oder Gewalt (*Überreden*-Probe +8) dazu gebracht werden, seine Gönnerin zu verraten. Andernfalls wird er zu dankbar sein, um sie zu hintergehen. Haben die Helden den Namen, können sie versuchen, von der Staatsdienerin ein Geständnis zu erzwingen (*Überzeugen*-Probe +7 oder *Überreden*-Probe +12, Bestechungsgelder von 30 Aureal und mehr halbieren die Erschwernisse). Nun haben die Helden die Wahl, entweder die Sache öffentlich zu machen, was die Arbeiter wieder in den Stand von Untertanen zurückfallen lassen wird, oder aber die Lagerarbeiter unter Androhung genau dieses Vorgehens auf Nycomenas Seite zu ziehen. Letztes wird die Kapitänin allerdings ungern hinnehmen und muss zunächst überredet werden (*Überreden*-Probe +12).

Punkte für die Szene: Sollte Khalman erfolgreich sein, erhält er für diesen Streich 50 Wahlpunkte. Decken die Helden die Hintergründe auf, verliert der Streiter der Rhidaman stattdessen 10 Wahlpunkte. Ziehen sie die Lagerarbeiter auf ihre Seite, erhält Nycomena stattdessen 50 Wahlpunkte.

Die Parade

Der Brajan-Prätor Myrmirian tai Alantinos kündigt eine Parade der Prätorengarden zu Ehren Shinxirs an, bei der auch die potenziellen Shinxir-Prätoren mit einem Truppenkontingent teilnehmen sollen. Sein Ziel ist es, Gro-UI-Dags Nautiker als die Mördertruppe darzustellen, die sie in seinen Augen ist. Wird der Pristide die Daraneler überraschen können oder wird es den Helden und Nycomena gelingen, selbst eine Truppe zu Ehren Shinxirs auf die Beine zu stellen und die Bestrebungen der Konkurrenz verblassen zu lassen? Möglicherweise können die alten Mannschaftsmitglieder der „Pfeil des Chrysis“ (Seite 82) angeworben und ausgerüstet werden oder die Helden schließen einen Kontrakt mit einigen Söldnern der Stadt. Hierfür ist neben einem gewissen Geldbeutel vor allem Verhandlungsgeschick (*Überreden*) und Wissen (*Rechtskunde*) von Nutzen, doch auch eine gute Präsentation (*Schauspielerei*, *Schneidern*) oder ein kolossaler Paradewagen (verschiedene *Handwerks*-Talente) kann den Trupp der Helden ansehnlich erscheinen lassen.

Punkte für die Szene: Wer die Massen zu begeistern versteht, kann bis zu 20 Wahlpunkte erhalten. Andernfalls können genauso viele Punkte verloren werden. Ohne Eingreifen der Helden werden vor allem Kastor und Khalman triumphieren (je 10 Wahlpunkte), während Gro-UI-Dag sich der optisch beeindruckenden Präsenzen seiner Konkurrenten geschlagen geben muss (-20 Wahlpunkte).

Der siminiagefällige Wettstreit

In der Gemeinde der Siminiagläubigen Daranels entbrennt ein Wettstreit darüber, wie man die Ereignisse der letzten Tage am besten künstlerisch würdigen kann. Sandor ta Rhidaman selbst lobt ein Preisgeld von 50 Aureal für das treffendste Kunstwerk aus. Begabte Helden können selbst an dem Wettkampf teilnehmen und so von sich reden machen. Vielleicht sind die Helden sogar bereits so beliebt, dass einer von ihnen zum Juror berufen wird? Vielleicht ist aber auch jemand besser darin, entsprechende Juroren zu bestechen oder gar Konkurrenzkunststücke verschwinden zu lassen. Bei diesem Ereignis geht es mehr um den Einfallsreichtum der Spieler, als um reines Würfelglück, weswegen Sie vor allem kreative Ideen belohnen sollten.

Punkte für die Szene: Der Sieger widmet sein Kunststück natürlich der entsprechenden Partei, wodurch dieser Kandidat 10 Wahlpunkte erhält.

Tod dem Pristiden

Auch wenn Kastor gewiss wenig Skrupel hat, so wird er während des Wahlkampfs doch davor zurückschrecken, die optimistischen Prätorenanwärter kaltblütig ermorden zu lassen. Beim Pristiden sieht es da schon anders aus. Für Kastor ist der Anführer der Nautiker nur ein vorlauter Krimineller. Aus diesem Grund vereinbart er insgeheim ein Treffen mit ihm, unter dem Vorwand, ein Bündnis gegen Khalman zu schmieden. In Wahrheit jedoch will er die Chance nutzen und sich Gro-UI-Dags entledigen. Werden Helden, die beim Rumschnüffeln auf diese Information stoßen, den Pristiden warnen oder gar rechtzeitig retten wollen?

Punkte für die Szene: Das Wohlwollen des Pristiden wäre ihnen sicher, woraus 10 Wahlpunkte für die Helden resultieren, da Gro-UI-Dag seine Lebensretter im weiteren Wahlkampf immer wieder lobend erwähnen wird. Außerdem wird Gro-UI-Dag ihnen einmalig zur Seite stehen, sei es, wenn eine Taktik der Hel-

den nicht aufgeht, sie kurzfristig größere Kampfkraft benötigen oder auch als von Meisterhand eingesetzter Lebensretter in der Not. Wird auf der anderen Seite Kastors Anschlag öffentlich gemacht, verliert dieser 50 Wahlpunkte.

Eine seltsame Krankheit

Wenn die Helden wieder einmal das Anwesen der Eupherbans erreichen, finden Sie den Ort regelrecht im Ausnahmezustand vor. Sie werden empfangen und sofort in das Atrium der Villa geführt. Hier haben sich bereits einige einflussreiche Mitglieder des Hauses versammelt: allen voran die Chrysir-Prätorin Clasiona ti Eupherban (Kurzbeschreibung Seite 7). In kurzen, knappen Worten erklärt sie den Helden die Situation: ihre vier Kinder *Primus* (14), *Secunda* (13), *Tertia* (8) und der bereits bekannte *Quartus* (7) scheinen seit einigen Stunden unter einem Bannzauber zu stehen. Erste Analysemagie hat nichts hervorgebracht, außer, dass hier tatsächlich Magie am Werk ist. Jedoch scheint diese magisch verhehlt worden zu sein, wodurch sich weitere Analysen schwierig gestalten. Naheliegender Art und Weise vermutet man einen der anderen Kandidaten hinter dieser finsternen Scharade. Jedoch gab es bis zum jetzigen Zeitpunkt noch keinerlei weitere Anzeichen für eine solche Annahme. Nycomena bittet die Helden, diesbezüglich Augen und Ohren offen zu halten.

In einem unbeobachteten Moment, wendet sich auch der Eupherban-Sklave *Pleppos* (*4741 IZ, 1,83 Schritt, tiefe Sorgenfalten, wettergegerbter Teint, recht athletisch gebaut) an einen Helden niedrigeren Standes. Seine Tochter *Nita* steht unter dem gleichen Bann wie die Kinder der Prätorin. Aus irrationaler Angst, seine Tochter weggenommen zu bekommen, und um die Hohen Herrschaften nicht zusätzlich zu belasten, hat er sich jedoch darüber ausgeschwiegen. Ein Grund für die Helden, die Ursache auch jenseits der Kandidaten zu suchen.

Auf Wunsch der Helden ist es ihnen erlaubt, einen Blick auf *Primus* zu werfen. Wollen sie im Nachgang auch die anderen Kinder untersuchen, führen Symptome und Analysen zum gleichen Ergebnis. *Primus* (*4770 IZ, 1,71 Schritt, blonder Kurzhaaarschnitt, normalerweise aufgeweckt) sitzt kerzengerade auf seinem Bett, während er seinen Körper im Takt einer unhörbaren Melodie zu wiegen scheint. Eine magische Analyse ist um 14 Punkte erschwert und offenbart zunächst nur, dass der Junge von Zauberei einer fremdartigen Repräsentation betroffen ist. Weitere Analyse offenbart Parallelen zu der Instruktion *Kontrolle über Wesen* (Quelle Erfolg), ab 13 ZfP* drängt sich dem Analysierenden die Annahme auf, dass es sich hierbei um die natürliche Eigenschaft einer Wesenheit und nicht um eigenständige Magie handelt. Bei 19 ZfP*+ offenbart sich dem Zaubernenden eine Nähe zur Totenwelt. Zudem kann dem Zaubernenden auffallen, dass sich das Haus auf einer Kraftlinie befindet. Ein Kenner der Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* kann den ungefähren Verlauf der Linie bestimmen (*Magiekunde*-Probe +7) und mutmaßen, dass die Magie entlang der Kraftlinie wirkt. Wenn die Helden das Haus verlassen, können sie den Verlauf der Kraftlinie folgen und am Shinxir-Tempel auf einen Nodix aus drei regionalen Kraftlinien stoßen. Alle Kraftlinien haben einen ungefähren Durchmesser von einer halben Meile. Kenner der *Kraftlinienmagie II* können außerdem eine weitere Kraftlinie ausmachen (*Magiekunde*-Probe +7), die sich im rechten Winkel über dem Knoten gen Himmel erhebt.

Ein Besuch im Shinxir-Tempel ergibt kaum weitere Informationen, außer, dass der Hierophant, so die Helden sich angemessen verhalten (*Etikette*-Probe +8), ihnen mitteilt, dass einige junge Novizen ebenfalls diese Symptome aufweisen. Bitten die Helden ihn, den Tempel durchsuchen zu dürfen, wird er dies ablehnen, aber anbieten, den Tempel durch die Tempeldiener durchsuchen zu lassen. Einige Stunden später war die Suche erfolglos. Misstrauische Helden können sich mittels einer *Menschenkenntnis*-Probe +5 von der Aufrichtigkeit der Aussage überzeugen. Verhalten sich die Helden dem Hierophanten zu irgendeinem Zeitpunkt gegenüber unangemessen, wird er das Gespräch beenden. Helden, die versuchen, heimlich in den Tempel einzudringen (*Schleichen*-Probe +12), werden ebenfalls nicht fündig werden: zurzeit ist der Übergang ins Reich der Schwarmseele noch versiegelt.

Der wahre Hintergrund

Hinter den seltsamen Beeinflussungen der Kinder in Daranel steckt das Erwachen der Schwarmseele. Die uralte Wesenheit befreit sich nach und nach von dem immer schwächer werdenden Bann und es gelingt ihr langsam wieder, ihren Einfluss ins Diesseits auszuweiten.

Im ersten Schritt erlangte sie die Kontrolle über die ersten niederen Lebensformen, durch deren Augen sie einen Blick auf die Welt jenseits ihres Kerkers erhaschen kann. Mit Start des Abenteuers ist ihr Einfluss inzwischen soweit gewachsen, dass sie zunehmend auch willensschwache, höhere Lebewesen beeinflussen kann. Nach einigen Experimenten mit den Hunden Daranels konzentriert sie sich hierbei im Speziellen auf menschliche Kinder und solche Menschen, die schwach im Geiste sind. Je mehr Wesen dem Einfluss der Schwarmseele verfallen, desto mächtiger wird sie. Zum jetzigen Zeitpunkt ist sie kaum in der Lage, die kontrollierten Menschen dazu zu bringen, sich zu bewegen. Im Laufe dieser Episode wird sie aus dem Kontakt mit den denkenden Lebewesen so viel Kraft schöpfen, dass sie sich im Abschnitt **Ein vorzeitiges Ende!** (Seite 80) von den Fesseln des Banns befreit und sogar ein Portal in die dritte Sphäre aufbricht.

In den Gassen

Helden, die sich mittels einer *Gassenwissen*-Probe +3 in der Stadt umhören, können erfahren, dass es in Daranel vermehrt zu solcherlei Beeinflussungen gekommen ist. Dabei zieht sich das Phänomen durch alle Stände, scheint jedoch willkürlich aufzutreten. (In Wahrheit jedoch an den Stellen von Kraftlinienaktivitäten. Helden, die zuvor die Kraftlinie entdeckt haben und um den Nodix wissen, auf dem sich Daranel befindet, können diesen Zusammenhang herstellen.)

Es dauert nicht lange, bis es zu Anfeindungen zwischen Familien, deren Kinder betroffen sind, und Familien, deren Kinder nicht betroffen sind, kommt. Gerade unter den einfachen Leuten Daranels hält man das Phänomen schnell für eine Strafe der Götter. Andere machen abwechselnd die Neristu, die Shingwa oder die Leonir dafür verantwortlich, während sich die Gemeinschaft der Amaunir unter dem Circel der Purpurnen Krallen aus dem Alltag Daranels zurückzieht. Betroffene schaffen ihre Kinder in den Bezirk der Gyldara oder wenden sich kleineren Mysterienkulten zu.

Dabei genesen die Kinder in der Halle der Gyldara tatsächlich, (trotz einer dort befindlichen Kraftlinie), da das Dach sowie etliche Fenster des Tempelbaus aus Bernstein bestehen.

Innerhalb einiger Stunden kommt der Großteil des Tagesgeschäfts von Daranel komplett zum Erliegen, wodurch dann auch keine *Gassenwissen*-Probe mehr notwendig ist, um auf die Spur der Erkrankungen zu kommen. Allen voran die Brajan-Garde, doch auch die anderen Garden haben sichtlich Mühe die öffentliche Ordnung aufrechtzuerhalten, denn auch unter den Gardisten befinden sich Angehörige von Bannopfern. In der Unterstadt greifen die Nautiker mit harter Hand durch. Helden, die weitergehende Nachforschungen betreiben möchten, können sich beispielsweise an den Gyldaratempel oder den Circel der Purpurnen Krallen wenden.

Bei Tempel und Circel

Im Gyldaratempel ist man bezüglich der Beeinflussungen genauso unwissend wie überall anders auch. Allerdings kann dort in Erfahrung gebracht werden, dass nicht nur Kinder, sondern auch geistig Schwache vom Bann betroffen sind. Außerdem scheint nur die Anwesenheit im Inneren des Tempels gegen den Bann zu helfen, da bereits Familien mit geheilten Kindern zurückkehrten, da ihr Kind nach kurzer Zeit wieder dem Zauber erlegen war. Die Helden können durch eine Recherche in den Archiven des Tempels Genaueres darüber erfahren. Dazu müssen sie jedoch zunächst die Tempeldiener von ihrem Wohlwollen überzeugen (*Überreden*-Probe +5).



Eine *Götter/Kulte*-Probe +10 oder eine *Hauswirtschafts*-Probe (Buchführung) +5 fördert ein Dokument über den Bau der Kuppel zu Tage, welche zum „Schutz gegen einen Fluch vielbeiniger Schrecken“ am Tag des Schwarms gefertigt wurde.

Beim Circel stoßen die Helden zunächst auf verschlossene Türen. Nur, wenn sich unter den Helden ein Amaunir befindet, oder sie glaubhaft machen können, dass sie sich ernsthaft des Problems annehmen wollen, wird man ihnen die Tore öffnen (*Überreden*-Probe +5 oder *Überzeugen*-Probe +3, erleichtert um TaP* aus einer vorangegangenen *Menschenkenntnis*-Probe +7). Die Circelvorsteherin *MinKash* (*4761 IZ, 1,62 Schritt, nachtschwarzes, samtenes Fell, kalte, schwarze Augen) empfängt die Helden daraufhin in ihrer Schreibstube. In einem kalten, abweisenden Ton erklärt sie den Helden, dass man selbst genug Probleme habe, ohne sich auch noch um die Belange ganz Daranels kümmern zu müssen. Auch unter den Amaunir, die sich im Schutz des Circels befinden, sind Kinder von dem „Fluch“ betroffen. Nur zögerlich teilt sie ihr bisheriges Wissen: Die BaLoa vermuten dahinter Einflüsterungen rachsüchtiger Wesen aus der Geisterwelt, die versuchen, einen Weg ins Diesseits zu finden – eine Theorie, die nicht allzu weit entfernt von der Wahrheit liegt.

MinKash und die Helden

Sollten die Helden bereits das Abenteuer *Unter die Haut* absolviert haben und dort positiven Kontakt mit MinKash gemacht haben, wird die Matrone natürlich deutlich positiver auf die Helden zu sprechen sein. In diesem Fall sollten Sie die vorangehenden Szenen entsprechend modifizieren.

Heilung für die Kranken

Abhilfe gegen die Beeinflussung schaffen nur zwei Mittel verlässlich. Zum einen genügend Abstand zur Stadt (bzw. zur Nähe des Schwarmwesens.). Andererseits hilft auch der Einsatz von Bernstein. Ein Anhaltspunkt dafür ist, dass die Betroffenen im Inneren des Gyldaratempels, da sowohl das Dach als auch viele Fenster des Tempels aus Bernstein bestehen, vor der Beeinflussung geschützt sind. Wenn die Helden aktiv nach Kindern suchen, die im Bereich der Kraftlinien unbeeinflusst bleiben, können sie auf den Adoptivsohn des Brajan-Prätors aufmerksam werden (*Gassenwissen*-Probe +7), der zu jeder Tageszeit ein Bernsteinamulett um den Hals trägt.

Sind sich die Helden sich des Bernsteins als Schutzmaßnahme bewusst geworden, müssen sie nur noch eine ausreichende Menge des Gesteins auftreiben. Eine *Gassenwissen*-Probe +5 offenbart, dass der Hehler *Dixenios* (*4743 IZ, 1,63 Schritt, gefettetes, schwarzes Haar, schmieriges Grinsen) vor einigen Tagen einige größere Mengen Bernstein in die Stadt hat schmuggeln lassen. Doch weder gibt er diese freiwillig her, noch sind die Helden die einzige Wahlkampfpartei, die sich mit Hilfe des Bernsteins die Sympathie der Massen sichern möchte. Der gerissene Dixenios lässt sich mehrfach bitten und genießt es, die Geduld seiner möglichen Kunden zu strapazieren. Letztlich ist er jedoch nur an Gold interessiert und für die richtige Summe (die im Zweifel die Epherbans zu tragen bereit sind) trennt er sich schnell und gerne von seiner Schmuggelware.

Resultate

Gelingt es den Helden, die Stadt mit Bernstein zu versorgen und so die Ordnung in der Stadt wieder herzustellen, gelten sie als ausgemachte Helden und ihre Fraktion erhält 50 Wahlpunkte. Zurück bleibt ein mulmiges Gefühl, dass eine unsichtbare Bedrohung hinter den Ereignissen steckt. Doch vorerst ist nichts weiter herauszufinden. Artikulieren die Helden ihre Sorgen, wird sich die Brajangarde weiter mit dem

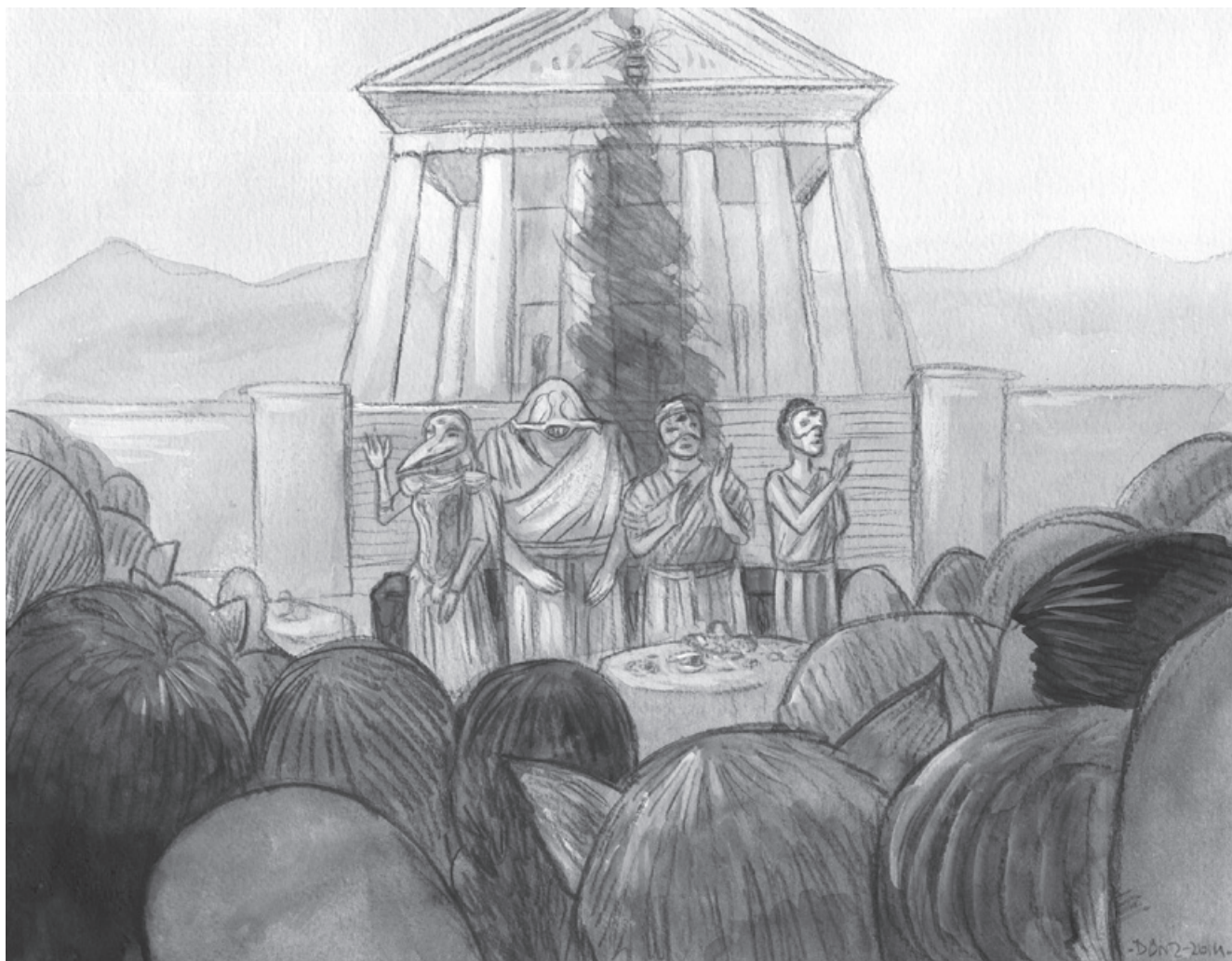
Sachverhalt beschäftigen. Im Abschnitt **Recherchen zum Schwarm** (Seite 84) finden sich weitere Anhaltspunkte, auf die die Helden auch jetzt schon stoßen können. Sollten sie aber nicht in der Lage sein, den Sachverhalt zu lösen, wird man die Betroffenen im Tempel der Gyldara festhalten und eine generelle Ausgangssperre für alle Kinder und Alten Daranels verhängen, die von der Brajangarde mit harter Hand durchgesetzt wird.

Stichtag

Als Spielleiter gilt es nun, die Handlungen der Helden und ihrer Gegenspieler auszuwerten, und mit Hilfe der Anwesenden den Untertanen und Bürgern den Stand der Dinge zu vermitteln. Wer gilt als Favorit, wer hat es sich bei den Shingwa der Stadt verschert, wer gilt als Wohltäter in den Vierteln der Unterstadt? Die Gerüchteküche brodelt und viele Personen tun ihre Meinung auch sehr offen kund. Dem besten Menschenkenner der Gruppe sollten Sie eine *Menschenkenntnis*-Probe zugestehen, und je nach Ergebnis der Probe dem Helden noch einen groben Eindruck mit auf den Weg geben, wie der Stand der Dinge ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist so weit: Ein weiteres Mal versammeln sich die Bürger Daranels, doch dieses Mal findet das Spektakel der Wahl im Oktralenbezirk statt. Hier finden unzählige Bewohner einen Platz und es scheint fast so, als wenn tatsächlich nahezu die ganze Stadt unabhängig von Stand oder Herkunft ihren Weg hierher gefunden hat.



Nun müssen alle Kandidaten nochmal auf ihr Repertoire an Fähigkeiten zugreifen und versuchen, jede Gelegenheit zu nutzen, um noch ein paar Stimmen für sich zu gewinnen. Dabei gilt es, in jeder der drei abschließenden Disziplinen zu punkten oder zumindest die Kontrahenten auszustechen. Dabei wird die Episode der dritten Disziplin, das Abschlussplädoyer der Kandidaten, durch das Erwachen der Schwarmseele unterbrochen (siehe S. 80). Folgende Szenen können als Beispiel für die Ausgestaltung des Wahltages dienen und stellen die größten Pluspunkte der Gegner in ihrer jeweiligen Disziplin dar, sofern der Erfolg nicht durch ein Eingreifen der Held sabotiert wird. In jeder einzelnen Disziplin kann ein Teilnehmer noch einmal bis zu 20 Wahlpunkte gewinnen oder verlieren (mit Ausnahme der explizit genannten Beispiele wird jeder Kandidat in den jeweiligen Disziplinen 10 Punkte erhalten, sofern die Helden keine Sabotageversuche unternehmen).

Disziplin I – Ein Opfer

Gro-UI-Dag hat sich nicht lumpen lassen und eine amphibische Hydra fangen lassen, um sie am Wahltag als Opfer darzubringen. Das Biest befindet sich in einem großen, gläsernen Wassertank, als es vor die Oktrale gebracht wird. Helden, die sich mit den Riten der Oktade auskennen (*Götter/Kulte*-Probe +3 entfällt bei passender *Kulturkunde*), wissen, dass es ein schlechtes Omen ist, wenn die Innereien des Opfertiers verdorben sind. Möglicherweise wollen die Helden versuchen, die Hydra im Vorfeld zu vergiften. Dazu müssen sie die Nacht vor dem Stichtag in die Arena Nautica eindringen und massive Wachmaßnahmen überwinden (*Schleichen*-Probe +10). Der Weg dorthin ist mit tödlichen Fallen gesichert. Nur geschulte Augen können die Fallen überhaupt entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe +6). Entdeckte Fallen können entweder entschärft werden (*Schlösser Knacken*- oder *Feinmechanik*-Probe +7) oder vorsichtig überwunden werden (*Athletik*-, *Akrobatik*- oder *Körperbeherrschung*-Probe +6). Insgesamt gibt es drei Fallen (ausgelöst je einmalig 5W6TP, gelungene *Körperbeherrschung*-Probe+7 halbiert den Schaden), die alle separat überwunden werden müssen. Unter den Wachen befindet sich zudem ein Bashide, der in der Lage ist, die Hydra zu kontrollieren. Sollte den Helden die Sabotage jedoch trotzdem gelingen, wird dies Gro-UI-Dag vermutlich die Chance auf den Sieg nehmen und ihn 20 Wahlpunkte kosten. Werden die Helden erwischt, kommt es zum Kampf. Können die Helden fliehen, wird Gro-UI-Dag die Sache nicht weiter verfolgen, werden die Helden allerdings besiegt, wird er sie als Kriegsbeute am nächsten Tag vorführen, was Nycomena der Lächerlichkeit preisgibt und sie 20 Wahlpunkte kostet.

Alternativ könnte die Hydra auch von den Helden befreit werden oder sich selbst befreien, sodass sie von ihnen überwunden werden muss. Werte für die Hydra und die Nautiker finden sich im Anhang auf S. 95/96. Gelingt Gro-UI-Dag das Opfer, erhält er 15 Wahlpunkte.

Disziplin II – Eine Wohltat

Einfach, aber nicht weniger effektiv gedenkt sich Khalman ta Rhidaman bei den Daranelern beliebt zu machen. Geräuschvoll fährt ein Wagen, gezogen von einem mächtigen Jarranthen, gefüllt mit Gold und Silber auf den Festplatz. Jeder Bürger und Untertan Daranels soll entsprechend seines Standes einen Anteil davon erhalten. Im Voraus können die Helden versuchen, den Wagen auf dem Weg zur Oktrale abzufangen. Jedoch wird der Standort des Wagens bis zuletzt geheim gehalten und nur durch meisterliche Spionage ist dieses Wissen zu erlangen (*Gassenwissen*-Probe +12). Ansonsten müssen die Helden ihre Augen in der Stadt offenhalten. Vielleicht haben sie bereits das Vertrauen einer Gruppierung Daranels gewonnen und können auf deren Hilfe zählen. Kommt es zum Überfall, müssen die Helden immer noch die Wachen überwinden, unter denen sich auch ein Optimat aus dem Haus Rhidaman befindet (Werte finden Sie im Anhang auf S. 95). Vielleicht wollen sie den Wagen bei einem erfolgreichen Raub gar als ihre Wohltat ausgeben (wofür Nycomena 20 Wahlpunkte erhalten würde). Die Helden können das Gold des Optimaten nutzen, um an den richtigen Stellen Bestechungen vorzunehmen (*Etikette*-Probe +12), sodass die zuständigen Beamten die berechtigten Anschuldigungen Khalmans übergehen. Auch ein gewiefter Rechtskundler kann den Sachverhalt so hindrehen, dass Khalman in den Verdacht gerät, die Helden übervorteilen zu wollen (*Rechtskunde*-Probe+ 14).

Gelingt Khalman das Verteilen der Gaben erhält er 20 Wahlpunkte, wagen die Helden einen Überfall und werden ertappt, kostet dies Nycomena wie auch bei der vorherigen Szene 20 Wahlpunkte. Werte für Wachen und den Optimaten finden sich im Anhang auf Seite 95.

Sind die Göttergaben und Geschenke an die Stadt dargebracht (Wahlpunkte für Nycomena aus diesen Disziplinen sollten Sie anhand der Ideen der Helden und unter Rücksicht auf die oben genannten Beispiele festlegen), tritt der Hierophant Shinxirs auf die Empore vor der Oktrale und erbittet ein Stimmungsbild der Anwesenden, welcher der Kandidaten bevorzugt wird. Ziel dieser Frage ist es, einzig den Konkurrenzgeist der Kandidaten noch einmal für die letzte Phase des Wahlkampfs anzustacheln – auf diese Art und Weise können die Helden hier einen Zwischenstand erfahren.

Daraufhin treten die Kandidaten nacheinander für ihr Abschlussplädoyer auf die Empore, beginnend mit demjenigen, der am wenigsten Jubel erfahren hat, sodass er die Massen zuerst begeistern kann. Die Reden der einzelnen Kandidaten bringen ihnen pauschal noch einmal zehn Wahlpunkte ein. Die Gegenparteien können sich natürlich unter das Publikum mischen und die Massen durch eine *Überzeugen*-Probe +8 gegen den Redner aufwiegeln. Jeder TaP* kostet den Redner einen Wahlpunkt. Ein Scheitern der Probe zieht die Missgunst der Masse auf sich und beschert zum einen dem Redner zwei zusätzliche Wahlpunkte, zum anderen den Auftrüßern ein paar üble Tritte (2W6 TP).

Ein vorzeitiges Ende?!

Der folgende Abschnitt markiert den Wendepunkt des Abenteuers. Von hier an werden die Helden keine Gelegenheit mehr haben, zusätzliche Wahlpunkte zu sammeln. Zwar werden die Kandidaten noch beginnen, ihre Reden vorzutragen und Kastor wird versuchen, ein Attentat auf den derzeitigen Favoriten oder, sollte er sich in Führung wähnen, auf den größten Konkurrenten ausüben zu lassen – jedoch wird zeitgleich das Schwarmwesen unter Daranel genug Energie gesammelt haben, um in einen Kraftakt seinen Verstand nach ganz Daranel und Umgebung zu entsenden. So wird sie einen Großteil der Seelen Daranels unter ihre Kontrolle bringen und gleichzeitig verschiedene insektoide Wesenheiten unter ihrer Kontrolle entsenden, um zum einen den Shinxir-Tempel, in dessen Inneren sich der Zugang zu ihrem Nest befindet, zu schützen und zum anderen ihre neuen Kinder zu ihr zu geleiten.

Das Attentat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Rede [des Kandidaten] nähert sich dem lang erwarteten Höhepunkt. Silbe um Silbe verdichten sich seine/ihre sorgsam geflochtenen Wortketten zu einem handgeknüpften Teppich aus Argumenten. Doch mit einem Mal wird es schlagartig still auf dem Platz vor der Oktrale. Einzig ein würgender Schmerzenslaut hallt gut hörbar über das Forum. Mit einem Mal ist es gespenstisch still auf dem großen Platz.

Sollten die Helden Abwehrmaßnahmen gegen Attentate unternommen haben oder sich explizit als wachsam gegen solche Sabotageversuche beschreiben, bietet sich ihnen die Möglichkeit, den Anschlag zu verhindern. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +10 oder einer *Gefahreninstinkt*-Probe +6 kann ein aufmerksamer Held den Mordversuch errahnen und ihm stehen genau 2 Aktionen zu, bevor das giftige Geschoss sein Ziel erreicht. Diese Zeit kann beispielsweise genutzt werden, um einen Warnschrei auszustoßen oder das Ziel des Attentäters zu Boden zu reißen.

Mit einer weiteren *Sinnenschärfe*-Probe +15 kann nach dem Schuss der Attentäter, ein G'Rolmur, inmitten der vielen Menschen in der Menge ausgemacht werden und verfolgt werden. Haben die Helden allerdings derart massive und offensichtliche Schutzmaßnahmen ergriffen, dass ein Erfolg als hochgradig unwahrscheinlich gelten muss, wird sich der G'Rolmur einfach zurückziehen und den Mordversuch nicht ausführen. In diesem Fall müssen Sie die folgende Szene (und die Suche nach dem Gegengift) entsprechend anpassen und teilweise streichen.

Die Helden haben nur kurz Zeit einen Blick auf die verwundete Person zu werfen und können eine hochwertige Pfeilspitze entdecken. Eine unmodifizierte Probe auf *Heilkunde Gift* bringt mehr zum Vorschein:

- 1 TaP*+: Es liegt eine Vergiftung vor.
- 3 TaP*+: Das Gift scheint tierischen Ursprungs zu sein und wirkt ohne Behandlung vermutlich tödlich.

● 5 TaP*+: Die Blutbahn des Opfers wird von dem Gift befallen, sodass die Person sofortige Lähmungserscheinungen anzeigt und unter starken Schmerzen leidet. Außer zu flachem Atmen ist die Person zu nichts mehr in der Lage

● 7 TaP*+: Zwar wirkt das Gift tödlich, allerdings eher durch Verdursten oder Verhungern, da die massive Lähmung eine Nahrungsaufnahme quasi unmöglich macht, sollte der Patient nicht entsprechend behandelt werden.

Wenn ein Held mindestens 3 TaP* bei der Probe übrig behalten hat, kann ihm eine gelungene *Tierkunde*-Probe weiterhin offenbaren, dass die Wirkung des Giftes ziemlich mit dem einer Rubinraubwespe übereinstimmt. Ein fähiger Alchimist (*Alchimie* TaW 7+) sollte problemlos ein Gegenmittel herstellen können, wenn er die nötigen Ingredienzien, vornehmlich das Gift der Rubinraubwespe, besitzt.

Die Katastrophe nimmt ihren Lauf

Teilen Sie den Helden mit, dass sie ein leises Surren wie von einem Schwarm Insekten hören. Gestehen Sie den Helden noch 1 Aktion zu, bevor sich Folgendes ereignet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Schlag schwillt das Surren zu einer kaum auszuhaltenden Lautstärke an. Um euch herum und auf dem ganzen Forum bricht Chaos aus. Überall seht ihr Daraneler, die sich schmerzvoll die Hände auf die Ohren drücken, während anderorts weitere Bürger sich fast schon teilnahmelos dreinstarrend in Bewegung setzen. Während sich vor eurem inneren Auge ein Paar Mandibeln zu manifestieren scheint, könnt ihr noch entfernt wahrnehmen, wie die Erde zu beben scheint und überall verschiedenste Insekten und Vielbeiner aus dem Boden brechen.

Die Helden befinden sich nun unter dem mentalen Kreuzfeuer des erstarkten Schwarmwesens. Verlangen Sie von jedem eine *Selbstbeherrschung*-Probe +8, erleichtert um die MR des Charakters sowie 3 zusätzliche Punkte, sollten die Helden eine Ahnung haben, was hier vor sich geht – etwa weil sie bereits einige Nachforschungen zu den kontrollierten Daranelern unternommen haben (siehe S. 76). Tragen die Helden Schmuck aus Bernstein, ist die Probe zusätzlich um 10 Punkte erleichtert. Haben sie sogar in den letzten 24 Stunden pulverisierten Bernstein zu sich genommen, sind sie vollständig immun.

Misslingt einem Helden die Probe, befindet er sich nun unter dem Bann des Schwarmwesens und wird von seinem Ruf magisch in Richtung Shinxir-Tempel gezogen. Kraftvolle Antimagie, eine temporäre Steigerung der MR oder das Umhängen von Bernsteinschmuck erlauben eine erneute Probe. Das Verabreichen von Bernsteinstaub, zum Beispiel über die Atemwege, macht gegen die Einflüsterungen für die nächsten 24 Stunden immun. Andernfalls wird das Wesen etwa jede Stunde eine erneute Welle von Gedankenkraft über Daranel und Umgebung aussenden, was eine erneute Probe erforderlich macht.

Was nun?

Wenn die Helden sich einigermaßen wieder unter Kontrolle haben, sehen sie sich verschiedensten Problemen gegenüber. Möglicherweise ist einer der ihren unter den Bann des Schwarmwesens geraten und sie möchten ihn schnellstmöglich davon befreien. Außerdem liegt vermutlich noch der vergiftete Kandidat im Sterben und auf dem Forum tobt das Chaos. Insektenwesen jeglicher Art und Form sind innerhalb kurzer Zeit allgegenwärtig, vereinzelt stürzen sich Chrattac auf die Daraneler, Kontrollierte wanken besinnungslos über den Platz, Brajangardisten, die der Kontrolle entgangen sind, versuchen hier und dort willensstarke Optimaten zu beschützen. In der Nähe der Tribüne, wo vermutlich auch die Helden sich befinden werden, können diese auf die anderen Kandidaten treffen, die als einzige im näheren Umfeld neben der Augurin *Phyrotene* (*4724 IZ, 1,73 Schritt, gedrunge, schwarzes Haar) der Kontrolle entgangen sind.

Kastor, selbst von der Attacke überrascht, sucht die Helden und Nycomena, so sie nicht Opfer des Attentates geworden ist, sowie die anderen Nicht-Kontrollierten, um sie dazu zu bewegen, eine Art Kriegsrat zu formen. Er regt an, erst einmal das Forum zu verlassen und einen sichereren Ort aufzusuchen.

Es ist natürlich möglich, dass die Helden sich nicht mehr in der Nähe der Tribüne befinden und sich ohne fremde Hilfe auf den Weg machen. So lange die Helden versuchen, aufzuklären, was in Daranel vor sich geht, ist dies mehr als unproblematisch. In diesem Fall werden die Helden früher oder später ohnedies auf Kastor und die anderen treffen, da ihre Nachforschungen sie vermutlich zu den gleichen Orten führen werden. Im Folgenden wird erst einmal davon ausgegangen, dass die Helden sich mit den anderen Nicht-Kontrollierten zusammentun. Waren die Helden an Nycomenas Seite erfolgreich und haben ihr vor der Katastrophe den ersten Platz beschert, sind im folgenden Abschnitt alle Proben auf Gesellschafts-Talente für die Helden um 2 Punkte erleichtert. Umgekehrt gilt, war Nycomena auf dem letzten Platz, sind alle Gesellschafts-Talent-Proben um 2 Punkte erschwert.

Kriegsrat

Gemeinsam mit den anderen Kandidaten gilt es nun zu überlegen, was weiterhin zu tun ist. Um eine Rangordnung für das weitere Vorgehen sicherzustellen, schlägt die Augurin vor, die Zwischenergebnisse der Wahl vor den Reden zu verwenden, sodass der mutmaßliche zukünftige Shinxir-Prätor das letzte Wort hat, beziehungsweise der Zweitplatzierte, sofern das Attentat erfolgreich war. Bei dem folgenden Gespräch wird Kastor weiterhin versuchen, auf subtile Art und Weise zum Shinxir-Tempel zu gelangen. Er vermutet richtigerweise das Schwarmwesen hinter den Ereignissen und möchte es nun umso inniger unter seine Kontrolle bringen. Trotz dessen wartet er bereitwillig auf den passenden Moment und wird erst mal die Scharade um die Rettung der Stadt mitspielen.

Gro-Ul-Dag sieht für sich die Gelegenheit, seine Nautiker zu einer dauerhaften Instanz in der Stadt zu machen, sollten sie hier zu beeindrucken wissen. Khalman hingegen besitzt nicht viel eigene Motivation und würde am liebsten aus der Stadt fliehen, regt aber an, weitere Machthaber und Mächtige der Stadt ausfindig zu machen, um die eigenen Reihen zu stärken. Tatsächlich wird er allerdings jede Fluchtgelegenheit nutzen, so sich ihm eine bieten sollte.

Nycomena, wie vermutlich auch die Helden, spricht sich (sofern das Attentat erfolgreich war) für die Rettung des Spitzenkandidaten aus und will die Stadt wieder unter Kontrolle bringen.

Im Gespräch sollten folgende Punkte klar gemacht werden:

- Die Stadt befindet sich unter dem Angriff von Insektoiden, die in der Lage sind, den Verstand anderer Wesen zu kontrollieren.
- Nicht alle scheinen davon betroffen zu sein (solange sie dem Ruf widerstehen können.)
- Mit der ominösen Krankheit (siehe **Eine seltsame Krankheit**, Seite 76) gab es wohl bereits einen ersten Versuch einer Gedankenkontrolle unter den Jüngsten und Ältesten der Stadt.
- Sollte niemand den Zusammenhang bilden können, kann die relativ belesene Augurin des Shinxir-Tempels berichten, dass sich die Sichtungen von Insektoiden und Erzählungen von seltsamen Krankheiten zu jedem Tag des Schwarms häufen.
- Scheinbar ist der Ursprung der Ereignisse in der Stadt zu finden.
- Der Spitzenkandidat liegt im Sterben (natürlich nur, sofern das Attentat gelungen ist). Sollten die Helden Wissen über das Gift haben, können sie ahnen, dass das Gift der Rubinraubwespe zur Herstellung eines Gegenmittels nötig ist. Andernfalls muss ein unbeeinflusster Arzt gefunden werden, der die Vergiftung behandeln kann und die nötigen Informationen gibt.
- Es ist gut möglich, dass das Stadtarchiv und verschiedene Privatbibliotheken Wissen über die Bedrohung beinhalten (siehe **In alten Schriften**, Seite 84). Die größte private Schriftensammlung befindet sich im Besitz des Hauses Onachos, während die Gemeinde der Amaunir eine lange Tradition in Daranel besitzt und deren BaLoa viele alte Geschichten kennen.
- Sollten es die Helden nicht von sich aus als ihre Pflicht ansehen, das Attentatsopfer zu retten, wird Khalman ihnen vorschlagen, sich persönlich um dieses Anliegen zu kümmern (auch, um sie erstmal aus der Stadt zu schaffen). Am einfachsten wäre es, ein Luftschiff für ein solches Unterfangen zu nutzen, wie das von Nycomena am Turm des Eupherbananwesens.
- Gro-Ul-Dag will sich zur Arena Nautica aufmachen, um zu sehen, wie es um seine Truppen bestellt ist und regt an, dort gemeinsam nach dem Rechten zu schauen.
- Sowohl der Brajan-Prätor als auch der Siminia-Prätor sind als willensstarke Personen bekannt. Sollten sie der Kontrolle widerstanden haben, können sie vielleicht helfen.

Die Aktionen der Helden

Den Helden steht es hier völlig frei, wie sie handeln. Nycomena wird darauf drängen, mit Hilfe ihres alten Luftschiffes das Gegenmittel zu suchen und anschließend in der Stadt nach Informationen zu suchen. Es ist aber auch denkbar, dass die Helden die Bedrohung der Stadt als wichtiger ansehen und das Attentatsopfer ignorieren – für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es unerheblich, welche Tätigkeiten die Helden in welcher Reihenfolge angehen. Egal, was Ihre Gruppe in Bezug auf das oben genannte Vorgehen plant, Sie werden in den folgenden Abschnitten alle nötigen Informationen finden. Sollten Ihre Helden darüber hinaus stark von den hier vorgeschlagenen Wegen abweichen, müssen Sie entsprechend improvisieren – gute Ideen sollten dabei keinesfalls abgewürgt werden, sofern sie dem Ziel, das Schwarmwesen zu besiegen, dienen.

Es ist auch denkbar, dass sich Ihre Gruppe trennen möchte, um etwa parallel nach dem Gegenmittel zu suchen und gleichzeitig bereits in der Stadt Informationen zu sammeln. Auch dies ist kein Problem, ist doch eine komplette Abwesenheit der Gruppe zur Suche des Gegenmittels nicht nötig.

Suche nach dem Gegenmittel

Tatsächlich liegt das Luftschiff noch am Turm des Anwesens der Eupherban vor Anker. Das Haus ist fast gespenstisch leer, da auch hier die meisten Bewohner dem Ruf der Schwarmseele zum Opfer gefallen sind.

Es befinden sich nur noch die im Haus lebenden Kinder auf dem Grundstück. Dank Bernsteinschmuckstücken (siehe **Eine seltsame Krankheit**, Seite 76) konnten sie sich vor den Einflüsterungen des Schwarmwesens schützen und verstecken sich nun in den Kellergewölben der Villa. Sie trauen sich nur zur Vorratssuche aus ihrem Versteck und können dabei auf die Charaktere treffen. Den Helden werden die Sprösslinge allerdings mit mehr als nur Argwohn begegnen, denken sie doch, dass die Charaktere auch „Seelenlose“ sind. Mit etwas Fingerspitzengefühl und einer *Überzeugen*-Probe +5 (alternativ *Überreden*-Probe +10) kann es aber gelingen, das Vertrauen der Kinder zu gewinnen und so einige Informationen (aus kindlicher Sicht) zu erfahren:

- Ihre Eltern haben versucht, ihnen ihre Bernsteinketten zu entreißen. Sie konnten allerdings flüchten und sich im Keller verstecken.
- Die Erwachsenen sprachen immerzu vom „Willen des Schwarms“, und „auf Geheiß der Königin“.
- Generell wirkten sie „irgendwie unheimlich“ und haben auf die Bitte, aufzuhören, gar nicht reagiert.
- Irgendwann sind dann alle Erwachsenen aus dem Haus gegangen und haben sie alleine gelassen, herausgetraut haben sie sich aber trotzdem nicht.

Auf dem Schiff befinden sich nur noch sieben nicht beeinflusste Mitglieder der ehemaligen Besatzung. Die anderen wurden von ihnen überwältigt und in den Schiffsrumpf gesperrt. An Bord befinden sich darüber hinaus die Aufzeichnungen des Zwischenfalls, der zum Verlust des Beins Nycomenas geführt hat. Diese bieten ein ungefähres Ziel, wo die Rubinraubwespen anzutreffen sei können. Auf Bitten Nycomenas hin (oder mit einem entsprechenden Schriftstück) sind die Besatzungsmitglieder gerne bereit, die Helden bei ihrer Suche zu unterstützen – zumal sie die Ereignisse in der Stadt mehr als unheimlich finden. Dies gilt natürlich umso mehr, falls Nycomena das Opfer des Attentats geworden ist. Sobald das Schiff die Stadt hinter sich gelassen hat, kommen auch die von der Schwarmseele beeinflussten Besatzungsmitglieder wieder zu Sinnen.

Unterwegs

Die Suche nach einem Rubinraubwespenschwarm führt die Helden Richtung Nordwesten in die Randgebiete der Zhirric-Wüste. Die Reise in das Gebiet dauert mit dem Luftschiff etwa einen Tag. Das Nest eines Schwarms (desselben, der einst Nycomena ihr Bein kostete) befindet sich in den Hängen einer kleinen Felsformation zwischen einigen Felsnadeln. Hierher verschleppen die Wespen ihre Beute, die, vor sich hin vegetierend, mit Hilfe einer zähen Masse aus Speichel und Zuckerrohrfasern an die Felsnadeln geklebt wird. Doch bevor die Helden sich auf die Suche nach einem Nest machen, sollten sie ihr Wissen über die Kreaturen austauschen und eventuelle Vorkehrungen für die Jagd treffen.

Die Pfeil des Chrysir

Das Luftschiff *Pfeil des Chrysir* ist eine Eigenkreation aus dem Hause Eupherban. Die kleine, wendige Luftfähre von zwanzig Schritt Länge und sieben Schritt Breite war ursprünglich als Spionageschiff an der Westgrenze des Imperiums unterwegs, wurde jedoch, nachdem sie beinahe in die Hände des Feindes geraten war, vom Haus Eupherban aus dem Kriegsdienst entfernt und gelangte auf Umwegen nach Daranel und schließlich in die Hände Nycomenas. Die Kapitänin ließ die Fähre mit zwei Polybelas ausrüsten und ging mit ihrer Mannschaft auf die Jagd nach Piraten.

Gesteuert werden kann die Pfeil des Chrysir mit einer Minimalbesetzung von sieben Personen, ist jedoch optimal auf 15 Personen ausgelegt. Seit Nycomenas Verletzung ist *Kalmos ser Eupherban* (*4744 IZ, 1,76 Schritt, athletisch, wallendes, schwarzes Haar) Kapitän des Luftschiffs. Er ist seiner alten Herrin trotzdem treu ergeben und befolgt ihre Befehle, so lange es nicht das Leben der gesamten Besatzung gefährdet. Einen untrüglichen Sinn für die Himmelsrichtungen besitzt das Ravesaran *Verata* (* 4751 IZ, 1,89 Schritt, schwarzes Haar mit blonder Strähne, anmutig), das zwar als etwas überheblich gilt, aber schon seit Jahren das Steuer fest im Griff hat. Schon seit Grenzzeiten gehört *Aeges tai Eupherban* (*7746 IZ, 1,77 Schritt, kurzes blondes Haar, Trioptareif) als Geschützmeister zur Fähre. Der Rest der Mannschaft besteht aus dorinthischen Menschen sowie einigen Amaunir.

Die Pfeil des Chrysir

Takelagenpunkte: 110

Rumpfpunkte: 70

Polybela:

TP 2W+6*

TP* 1W6-5

Reichweiten 10/20/30/40/50

TP+ (+2/+1/0/0/-1)

Laden 5 KR

TP gegen organische Ziele, TP* gegen anorganische Ziele, die Polybela verschießt 4 Schuss pro Minute und muss alle 14 Schuss neu durchgespannt werden. Das Magazin fasst 24 Schuss, es zu befüllen dauert 10 Aktionen, bei gelungener FF-Probe nur 8 Aktionen. Die Bela kann während des Feuerns bereits nachgefüllt werden.

Eine Wespe zu fangen

„Wenn du eine Raubwespe jagen willst, stelle sicher, dass du besonders gründlich bist oder sie verfolgt dich bis ans Ende deiner Tage.“
—*Rhacornisches Sprichwort*

Bevor es auf Wespenjagd geht, können die Helden mittels einer gelungenen *Tierkunde*-Probe ihr Wissen über die Rubinraubwespen zusammensammeln. Alternativ können sie sich mit Hilfe einer *Sagen/Legenden*-Probe +4 in der Bibliothek der Eupherbans über die Wespen informieren.

- 1 TaP*+: Rubinraubwespen sind mit den Amethystraubwespen verwandt und leben in Staaten von bis zu 70 Tieren. Sie ernähren sich im Gegenzug zu ihren Verwandten ausschließlich

von Fleisch. Dazu injizieren sie ihr Gift in ein Opfer, welches dieses langsam tötet und den Wespen verrät, wo es sich befindet, sodass sie zur "Ernte" zurückkehren können.

● 3 TaP*+: Das Gift verdaut die Beute langsam von Innen und verwandelt das Blut in eine klebrig-süße, melasseartige Masse. Es gehen selten mehr als fünf Tiere gleichzeitig auf die Jagd oder entfernen sich weiter als eine Tagesreise von ihrem Nest.

● 5 TaP*+: Rubinraubwespen errichten ihre Nester in windgeschützten Gegenden von Wäldern oder Vorgebirgen. Sie verschleppen ihre Beute bei der Ernte des verendenden Wesens in ihr Nest.

● 7 TaP*+: Rubinraubwespen gelten als tagaktiv und sind in der Nacht eher träge.

Alternativ können die Schriftstücke an Bord des Schiffes studiert werden, für dessen Zweck 30 Punkte in *Lesen/Schreiben* (*Imperiale Zeichen*) angesammelt werden müssen (jeweils Probe +2, Intervall halbe Stunde, ein Wert in Tierkunde von 7 oder mehr negiert die Erschwernis).

Hilfsmittel um eine Wespe zu fangen

Ein Jäger ist nichts ohne seine Hilfsmittel. Je besser ausgerüstet die Helden sich auf die Suche nach den Untieren begeben, desto höher ist ihre Chance, ohne größeren Schaden aus der Konfrontation hervorzugehen.

Gerade im Bereich der Alchimie gibt es einige Mittelchen, welche die Unternehmung erleichtern können. Mit Hilfe von Zedernöl (Kosten 5 Argental pro Anwendung), kann verhindert werden, dass die Wespen die Witterung der Helden aufnehmen. Lockstoffe (10 Aureal pro Anwendung) können dazu dienen, die Tiere zu einem bestimmten Ort zu führen. Wobei Vorsicht geboten ist, wenn mehrere Wespen sich in der Nähe befinden. In der direkten Konfrontation bewirken Wurfaffen wie Bola und Wurfnetze wahre Wunder, indem sie die Wespen vom Fliegen abhalten. Belohnen Sie aber auch andere kreative Ideen, solange sie nicht allzu abwegig sind. Für eventuelle Unkosten können Nycomena oder andere Verbündete herangezogen werden (*Überreden*-Probe).

Eine Wespe zu finden

Rubinraubwespen auf ihrem Beutezug zu entdecken, gleicht der Suche nach einer Nadel im Heuhaufen (1 bis 2 auf dem W20). Vielversprechender ist es, nach dem Nest der Biester zu suchen. Mit Hilfe einer ausgedehnten *Orientierungs*-Probe (unmodifiziert, 20 TaP* anzusammeln, Intervall 1 Stunde) können die Helden dank einer Vielzahl vergifteter Tiere im Umfeld grob ein Gebiet eingrenzen, in dem sich das Nest befinden muss: eine Felsformation, in deren Hängen sich der Schwarm eingenistet hat. Um den genauen Ort zu finden, ist eine weitere *Orientierungs*-Probe +3 notwendig (1 Probe pro Stunde möglich).

Es ist (hoffentlich) anzunehmen, dass die Helden nicht gegen den ganzen Schwarm vorgehen wollen. Im Notfall wird die Mannschaft die Arbeit verweigern, wenn sie einem Selbstmordkommando gleichkommen würde. Beobachten die Helden stattdessen das Nest eine Weile, bemerken sie, wie alle paar Stunden einige Wespen ihren Bau verlassen.

Flugkampf gegen die Wespen

Wenn die Helden die Wespen in der Luft stellen, erwartet sie eine ganz besondere Art des Kampfs. Dank der geschickten Manöver des Kapitäns sind alle Proben gegen die Wespen um 2 Punkte erleichtert. Sie gelten jedoch auch weiterhin als fliegendes Wesen (siehe **WnM 184**). Zudem haben die Helden die Möglichkeit, auf die am Schiffsbug montierten Polybelas zurückzugreifen, welche erheblichen Schaden bei den Insekten anrichten können (siehe Kasten **Pfeil des Chrysir** Seite 82). Sollten mehr als zwei Rubinraubwespen auf die Pfeil des Chrysir treffen, werden diese einen Teil ihrer Angriffe gegen die Takelage der Fähre richten. Sinkt der Takelagenwert auf 3/4 des Ursprungswertes, so beginnt das Luftschiff langsam zu sinken und wird manövrierunfähig.



Bodenkampf gegen die Wespen

Stellen die Helden eine oder mehrere Wespen am Boden, müssen sie sich insbesondere darauf gefasst machen, aus der Luft attackiert zu werden. Hier müssen sie ihr ganzes Register an Fähigkeiten zurate ziehen, um siegreich aus einem Kampf hervorzugehen. Besonders Schusswaffen und Kampfzauberei, aber auch Wurfnetze und Stangenwaffen erleichtern den Kampf gegen die Biester erheblich. Eine von einem Wurfnetz getroffene Wespe muss ihre nächsten Aktionen dafür aufwenden, sich aus diesem zu befreien. Zu diesem Zweck muss sie 80 TP gegen das Wurfnetz anrichten, um ein Loch zu schaffen, durch das sie entschlüpfen kann.

Wenn die Helden sich vorher einen geeigneten Kampfplatz wählen und so bereits im Vorhinein einige Fallen aufstellen, können sie so durch einen Hinterhalt ihr Defizit ausgleichen. In eine gut gebaute Falle (5 TaP*+ in einer *Fallen Stellen*-Probe) werden die Insekten unweigerlich hineingeraten, sodass sie je nach Art der Falle entweder den Kampf bereits in Netzen verstrickt beginnen oder möglicherweise bereits durch Steinschlag oder andere Geschosse verwundet sind.

Werte für die Rubinraubwespe finden Sie im Anhang auf Seite 96. Mit einem Giftsack der Wespe an Bord kann ohne Hindernisse die Rückreise nach Daranel angetreten werden. Jetzt bedarf es nur noch eines Alchemisten, um das Gegenmittel herzustellen.

Recherchen zum Schwarm

Folgendes Wissen können sie Helden, die gleich ob vor, nach oder statt einer Suche nach dem Gegenmittel auf der Suche nach Informationen zu den seltsamen Vorkommnissen in der Stadt sind, im Gespräch mit nicht-kontrollierten Bewohnern zugänglich machen.

- Vor einigen Nonen kam es schon einmal zu seltsamen insektoiden Erscheinungen. Während einer Gewitternacht wollen mehrere unabhängige Augenzeugen eine Amauna gesehen haben, die gejagt von riesigen Käfern aus der Stadt geflohen sein soll. Unter den Amaunir munkelt man, dass eine BaLoa damals ihr Leben gab, um die Stadt vor größerem Unheil zu bewahren. Wenn die Helden hinreichend beharrlich sind, können sie bereits hier erfahren, dass damals das Haus Nessería am Werk war (*Der Letzte Augenblick* in der Kurzgeschichten-Anthologie *Netz der Intrige*).

- Sowohl die Amaunir als auch die Neristu kennen ein Märchen, in welchem eine finstere Gottheit aus den Tiefen des Abgrundes die Lande am Rusiar zu unterjochen drohte. Die Entität war allumfassend, hatte keine feste Gestalt und kroch durch die Nasen und Münder in den Geist der Bewohner des Landstrichs. Erst durch die Opferung eines ganzen Landstrichs konnte die Macht der Göttin gebrochen werden. Hier erhalten die Helden einen ersten Hinweis auf die Ursache der Ereignisse, wobei der Begriff Abgrund hier tatsächlich auf die Lage unter Daranel hindeutet und der geopferte Landstrich die Globule ist, in die das Wesen gebannt wurde.

In alten Schriften

In den verschiedenen kleineren Schriftensammlungen der Stadt, wie der des Hauses Eupherban und des Gyldaratempels, kann sich folgendes Wissen aneignet werden (jeweils 10 TaP* in passender Schrift, Intervall 6 Stunden).

- In einer wissenschaftlichen Abhandlung finden sich Hinweise darauf, dass es seit Jahrhunderten immer wieder zum Tag des Schwarms zu seltsamen Krankheiten und vermehrtem Auftauchen von Insekten in der Stadt kommt. Wobei Letzteres als Zeichen Shinxirs gedeutet wird.

- Ein Dokument berichtet von der Weihe des Shinxir-Tempels und der Einrichtung des Tags des Schwarms nach einer großen Katastrophe im Jahr 1020 IZ, der man nur mit Hilfe des Vielleibigen begegnen konnte. Diese Information können die Helden nur finden, wenn sie bereits einen Zusammenhang zwischen dem Tag des Schwarms und den Ereignissen vermuten.

Anlaufpunkte in der Stadt

Im Folgenden finden Sie eine Auswahl möglicher Orte, an denen die Helden nach Verbündeten, Informationen oder Hilfe suchen könnten. Außerdem finden sich dort noch weitere Szenen, um die Geschehnisse in der Stadt erlebbar zu machen. Beachten Sie, dass die Helden an jeder Straßenecke Daranels auf kontrollierte Städter treffen können, welche die Gruppe aber in den meisten Fällen einfach ignorieren werden: denn sie haben ihre eigene Aufgabe, die es zu erfüllen gilt.

Begegnung in der Stadt

Die folgenden Begegnung können Sie während der Recherche der Helden überall in der Stadt einstreuen.

Auf der Straße I – Garde in Nöten

Die Helden treffen auf eine Einheit der Brajan-Garde, die auf Befehl des Brajan-Prätors den Bereich um den Tempel und die Curia sichern soll. Allerdings scheinen die 16 Gardisten schon einiges durchgemacht zu haben und die Stimmung ist am Boden. Wie sie den Helden begegnen, hängt davon ab, wie diese sich gegenüber den Gardisten verhalten. Der Trupp ist leicht reizbar, aber trägt eigentlich sein Herz am rechten Fleck. Wenn die Helden ihnen eine sinnvolle Aufgabe aufzeigen können, wächst in ihnen neuer Mut, mit dem sie auch weitere Trupps von Gardisten anstecken können, wodurch bald einige Bereiche Daranels wieder als sicher gelten können. Verlangen Sie je nach Vorgehen der Helden Proben auf Überreden, Kriegskunst oder Überzeugen, um die Gardisten entsprechend zu motivieren. Die Gardisten können den Helden berichten, dass auf dem Anwesen des Hauses Onachos etliche Untote gesehen worden sind, man aber nicht weiß, was es damit genau auf sich hat.

Auf der Straße II – Der rhogolanische Söldner

Recht unverhofft läuft den Helden der zwergische Söldling *Rhodotaxes, Sohn des Xarlesh* (*4661 IZ, 1,39 Schritt, sorgfältig gestutzter Vollbart, auch für Seinesgleichen eine tiefe Stimme, Werte im Anhang auf Seite 95) über den Weg. Auf Grund seiner angeborenen Sturheit konnte er sich der Beeinflussung widersetzen und handelt nun auf eigene Faust, um, wie er selber behauptet, ein wenig auf den Straßen aufzuräumen. Daher teilt er den Helden gegen ein kleines Handgeld gerne ein paar Gerüchte mit:

- Bei der Villa des Hauses Onachos sollen einige Untote ihr Unwesen treiben, deren Vernichtung der dort ansässigen Prätorin Persephonia mit Sicherheit einige Goldmünzen wert ist.

- Außerdem soll Persephonia eine Menge „alten Kram“ besitzen. Da sollte sich mit Sicherheit etwas gegen die Insektenbrut finden lassen.

Letztendlich schlägt er der Gruppe vor, sich gegen die Schrecknisse zu verbünden und gemeinsam Ruhm und Gold einzuheimsen. Sollten die Helden das Angebot ausschlagen, werden sie einen erbosten Zwerg beim Onachos Anwesen wiedertreffen, der „seinen“ Ruhm nicht mehr teilen möchte.

Werden sie allerdings in ihrem Schaffen gehindert, dann schrecken sie auch vor Gewalt nicht zurück, um ihrer Tätigkeit wieder nachgehen zu können.

In anderen (selteneren) Fällen passiert es, dass die Helden auf scheinbar teilnahmslose Personen mit leerem Blick treffen können. In solchen Momenten kontrolliert die Schwarmseele gerade dessen Verstand. Bei einer Kontaktaufnahme seitens der Gruppe kann es dann wiederum passieren, dass die Schwarmseele merkt, wie einige Leute nicht nach ihren Gedanken spielen und versucht wird, sie über die Kontrollierten zu sich schaffen zu lassen oder mit einer weiteren Welle ihrer magischen Beherrschungsmagie versuchen, sie zu unterjochen. Werte für Kontrollierte finden Sie im Anhang auf Seite 96.

Davon abgesehen gleichen die Straßen Daranel mehr einer Geisterstadt. Nur hin und wieder trifft man auf verzweifelte und durch Bernstein geschützte Brajan-Gardisten, die versuchen, gegen das Chaos vorzugehen. Niemand mehr geht seinem Tagewerk nach, unzählige Insekten machen sich über Daranel her und einige Banden, die sich (un-)wissentlich vor den Einflüsterungen schützen konnten, ziehen gar plündernd durch die Stadt.

Im Fahrwasser der Nautiker

Folgen die Helden Gro-UI-Dags Vorschlag, die Arena Nautica aufzusuchen, finden sie eine inzwischen massiv bewachte Arena vor. Wer sich dem Bau bis auf zehn Schritt nähert, wird von den Söldnern unter Beschuss genommen. Die Helden müssen einiges an Geschick aufbringen, um durch das Sperrfeuer zu gelangen (*Körperbeherrschung*-Probe +5, bei Misslingen 2W6 TP). Befinden sie sich in Anwesenheit des Pristiden, wird es bei zwei Warnschüssen bleiben, bis sie erkennen, dass ihr Hauptmann zurück und bei vollem Bewusstsein ist. Ansonsten bedarf es einiger klarer Worte aus der Deckung (*Überreden*-Probe +4), um die Nautiker vom Schießen abzuhalten. In der Arena befinden sich bereits einige weitere Flüchtlinge, die von den Nautikern von der Straße geholt worden. Die Nautiker sind dank ihrer Bashiden gegen die Kontrolle der Schwarmseele geschützt und können auch den Helden ein Schutzamulett anfertigen, welches die regelmäßigen Proben um 5 Punkte erleichtert.

Die Söldner wissen, dass die ganze Stadt und wohl auch Teile des Umlandes von dem Phänomen betroffen sind. Die meisten der Beeinflussten scheinen sich zum Shinxir-Tempel aufzumachen. Hindert man sie daran, attackieren sie. Um den Tempel herum sind auch besonders viele Rieseninsekten und sogar Chrattac anzutreffen. Mit der Hilfe ihres Hauptmanns werden die Nautiker mit harter Hand wieder die Unterstadt unter ihre Kontrolle bringen.

Die Gemeinde der Amaunir

Rund um das Anwesen von MinKash und den Sitz des Circels der Purpurnen Klaue haben die BaLoas einen großflächigen Bannzauber gewoben, der den Bereich einstweilig vor dem Zugriff der Schwarmseele zu schützen vermag. Einige fähige Kämpfer des Circels patrouillieren an den Grenzgebieten dieser Zone, um die verschiedenen durch Daranel ziehenden Rieseninsekten und Plünderer von dem Refugium fernzuhalten. Auch den Helden wird hier extremes Misstrauen entgegengebracht. Nur wenn sich die Patrouillen sicher sind, es nicht mit dem Feind zu tun zu haben, werden sie den Helden helfen und sie auch zur Circelvorsitzenden begleiten. Verlangen Sie *Überre-*

den-Proben +5 (erleichtert um zwei für Amaunir), um die Wachen zu überzeugen.

MinKash ist in Begleitung der BaLoa *BurRoShy* (*4332 IZ, 1,77 Schritt, zerzaustes, rotes Fell, mehrere Zahnlücken) anzutreffen und die beiden werden erst einmal versuchen, herauszufinden, was die Ankömmlinge wissen, bevor sie ihr eigenes Wissen mit den Helden teilen:

- MinKash hat fünf Amaunir als Späher mit Bernsteinketten und Schutzamuletten ausgerüstet und in die Straßen geschickt. Auf Nachfrage weiß sie zu berichten, dass Bernstein in ihrer Sippe schon seit Generationen zur Abwehr von bösen Geistern Verwendung findet. Die Ketten gibt sie allerdings nicht bereitwillig her, denn sie selber besitzt nur diese (*Überreden*-Probe +18, um sie doch davon zu überzeugen). Durch ihre Späher hat sie einige weitere Informationen sammeln können.

- Die Beherrschten sind vorrangig in Richtung Shinxirbezirk anzutreffen und scheinen dort etwas zu errichten.

- Neben ihrem Refugium sollten der Gyldaratempel und die Arena Nautica noch sichere Rückzugsorte bieten.

- Weiterhin haben die Späher noch einige Chrattac in der Stadt sichten können.

- Schon vor einigen Nonen ist der Circel Opfer eines Angriffs durch Nesseriakultisten und Chrattac geworden, der allerdings abgewendet werden konnte (siehe die Kurzgeschichte *Der Letzte Augenblick* in der Anthologie *Netz der Intrige*), doch geht sie davon aus, dass auch diesmal dieser finstere Kult hinter den Machenschaften steckt.

- BurRoShy kann in diesem Zusammenhang außerdem ein Märchen (siehe **Recherchen zum Schwarm**, Seite 84) beisteuern und von einer Vision berichten, in der eine BaLoa sah, wie Daranel in Fluten von Insekten versank (ebenso die erwähnte Kurzgeschichte).

- Auf der Suche nach Bernstein sollten die Helden das Anwesen von Sandor ter Rhidaman aufsuchen. Der reichste Mann der Stadt schwimme in allerlei Schätzen, darunter vermutlich auch Bernstein, erzählt MinKash spöttisch.

- Auf Nachfrage erklärt sich die BaLoa bereit, die Helden mit Magie zu unterstützen. (Zum Beispiel durch die Beseelung mittels eines Tiergeists, der dem beseelten Helden seine Fähigkeiten zur Verfügung stellt.)

- Außerdem kann die BaLoa auch das Gegenmittel für den/die Vergifteten herstellen.

Der Tempel der Gyldara

Der Gyldaratempel ist eine wahrscheinliche Anlaufstelle für die Helden. Sie wissen eventuell, dass die Kuppel des Tempels aus Bernstein besteht und vor Einflüsterungen abzuschirmen vermag (siehe **Eine seltsame Krankheit**, Seite 76), ansonsten können sie auch anderswo den Hinweis erhalten haben, dass der Tempel ein sicherer Ort ist.

Und tatsächlich, im Inneren des Tempels haben sich einige Honoraten, Optimaten und Geweihte in die Hallen zurückgezogen. Hier kann die Gruppe auf Gyldara-Prätor Gordian ara Illacrión treffen, der weitere Informationen preisgeben kann:

- Er selbst war eher zufällig wegen geschäftlicher Belange im Tempel der Gyldara und verschanzte sich mit den Anwesenden hier im Inneren.

- Aus den Tempelarchiven hat er entnehmen können, dass die Bernsteinkuppel des Tempels zum Schutz gegen „vielbeinige Schrecken“ gefertigt wurde. Außerdem finden sich dort im-

mer wieder Hinweise darauf, dass die Festivitäten zum Tag des Schwarms immer auch mit einem Anstieg der Zahl der geistig Verwirrten in der Stadt einhergehen.

- Die anderen können ungefähr rekonstruieren, was in der Stadt vor sich geht, können dabei aber wenig mehr beisteuern, als die Helden vermutlich schon von den Kindern erfahren haben (siehe **Suche nach dem Gegenmittel**, Seite 82).

- Die vier anwesenden Gyldarapriester können den Helden mit liturgischem Wirken beistehen (ANGSTLINDERUNG mit 12 LkP* bei einer vorhanden *Angst vor Insekten*, HEILUNGSSEGEN mit 14 LkP*) und ihnen zusätzlich ein kostbares Bernsteinamulett ausleihen.

- Allerdings empfehlen sie, in den sicheren Tempelhallen zu verweilen, auch wenn sie eigentlich die Notwendigkeit sehen, gegen den Schrecken vorzugehen.

- Für weitere Nachforschungen empfiehlt man die Bibliothek der Nereton-Prätorin Persephonia ya Onachos in ihrer Villa. Diese sei die größte und älteste Bibliothek der Stadt und die Onachos haben schon immer eine beträchtliche Rolle in der Geschichte Daranels gespielt.

Der Optimat mit dem Bernstein

Dank seiner ausgeprägten Willenskraft konnte sich der Optimat und Siminia-Prätor Sandor ter Rhidaman (ausführliche Beschreibung siehe im Abenteuer *Siminias Funken* auf S. 36) der Kontrolle des Schwarmwesens widersetzen. Zusammen mit acht ausgewählten Söldlingen, allesamt mit magischen Schutzamuletten ausgerüstet, hat er sich in seinem Anwesen verschanzt. Die Kämpfer gehen gnadenlos gegen jede Person vor, die versucht, sich der Villa zu nähern. Manch Unglücklicher zielt inzwischen gar den Gartenboden des Anwesens. Nur mit respektvollem und glaubhaftem Auftreten, auch wirklich nichts im Schilde zu führen, lassen die Wachen jemanden zum Optimaten vor (*Überreden*-Probe +10). Sollten die Helden dennoch versuchen, sich Zutritt zu verschaffen, werden die Wachen zur Waffe greifen. Generell sind die Söldlinge äußerst angespannt und der Finger an der Bela sitzt sehr locker, sodass die Helden sich hier jedes Wort gut überlegen sollten. Gelingt ihnen eine Heilkunde Seele-Probe, ist die *Überreden*-Probe nur noch um 5 erschwert.

Genauso gut kann versucht werden, die acht Wachposten einfach zu umgehen, indem man sich ungesehen in das Anwesen schleicht, wofür jedem Helden eine *Schleichen*-Probe gegen die *Sinnenschärfe* (Wert 6, Probe auf 12/14/13) der Wachen gelingen muss. Werden die Helden entdeckt, kommt es unweigerlich zum Kampf. Passende Werte finden Sie im Anhang auf Seite 95.

Sandor selbst hält sich im obersten Stockwerk des prachtvollen Anwesens auf. Nach fünf Kampfunden unterbindet er ein etwaiges Gefecht zwischen Helden und Wachen und befiehlt, die Helden zu ihm zu schaffen. Er empfängt sie dann freudestrahlend mit falschem Lächeln (*Menschenkenntnis*-Probe +9) und hilft ihnen bereitwillig, wo er kann, denkt dabei aber primär an sein eigenes Wohl:

- Er bietet der Gruppe 50 Areal an, wenn sie sich der Ursache der Probleme annimmt und diese beseitigt. Mittels einer *Überreden*-Probe +5 (erschwert um eine eventuelle *Goldgier*) lässt er sich auf bis zu 65 Areal oder eine passende Handelsware im Wert von 75 Areal hochhandeln.

- Gerne kann er ihnen auch bis zu fünf Brocken Bernstein anbieten. Zunächst zu einem Preis von 3 Areal pro Stück. Eine *Überreden*-Probe +8 lässt ihn sich zu einer Leihgebühr von 5 Argental hinreißen und haben die Helden schließlich noch 5 TaP* übrig, überlässt er den Helden den Bernstein freiwillig und kostenlos.

- In dem Shinxir-Tempel soll es kurz vor Ausbruch zu einigen Kämpfen gekommen sein, in die wohl auch Chrattac verwickelt waren.

- Sandor sieht hinter der Kontrolle Chrattacmagie und denkt, dass diese Daranel erobern wollen.

- Schnell hat er einen Teil seiner Haustruppen magisch verstärkt, um den Hafen wieder unter seine Kontrolle zu bringen (und seine Schiffe in Sicherheit zu schaffen, um gegebenenfalls schnell aus der Stadt fliehen zu können (*Menschenkenntnis*-Probe +12)).

- Die Helden kommen für ihn zum richtigen Moment, so können sie sich um die Chrattac kümmern, während er sich dem Hafen zuwenden kann.

- Außerdem besitzt er genug Ressourcen, um ein Gegengift aus den Wespen gewinnen zu können.

Sollte Khalman Opfer des Attentates gewesen sein, so wird man Helden mit Gegengift-Zutaten ohne großen Widerstand zu Sandor vorlassen. Dieser ist nicht nur äußerst hilfsbereit, sondern schenkt jedem Helden einen hochwertigen Edelstein im Wert von 30 Areal.

Die Villa der Onachos

Das Anwesen der Onachos, auf das die Abenteurer von mehreren verschiedenen anderen Stellen hingewiesen werden können, besitzt die älteste und umfangreichste Bibliothek der Stadt. Je nachdem, mit wem die Helden verkehren, kann diese ein plausibler Anlaufpunkt sein. In der labyrinthartigen Bibliothek unter der Villa könnte essentielles Wissen über die aktuellen Vorgänge verborgen sein. Dafür muss man nur erst einmal in das Innere der Anlage gelangen.

Nachdem sich die Ereignisse in der Stadt überschlugen, entkam Persephonia ya Onachos nur selber knapp der Kontrolle des Insektengeists und zog sich mit fünf weiteren Optimaten der Onachos in die Katakomben der Bibliothek zurück. Zuvor erhoben sie zu ihrer Sicherheit noch 15 untote Leonir, die jedwede Eindringlinge vom Gelände fernhalten sollen. Als weitere Schutzmaßnahme beschwor die Prätorin noch einen Rachegeist (Werte für beide im Anhang auf Seite 96), der nun das Erdgeschoss der Villa bewacht. Beide Beschwörungen müssen umgangen werden, um das Anwesen genauer inspizieren zu können. Die Untoten können als Alternative zu einem Kampf auf leisen Sohlen umgangen werden (unmodifizierte *Schleichen*-Probe), während der Geist vermutlich die Helden überraschen wird. Der Geist hat den ausdrücklichen Befehl, Eindringlinge aus dem Erdgeschoss fernzuhalten und über diese zu berichten und wird dafür alle zur Verfügung stehenden Mittel nutzen. In einem Kampf wird sich der Geist immer wieder dematerialisieren und Helden nach Möglichkeit von hinten attackieren. Gelingt es einer Person in eines der oberen Stockwerke oder durch den verborgenen Bibliothekszugang (*Sinnenschärfe*-Probe +3) zu entfliehen, lässt der Rachegeist von dieser ab.

Erreicht die Gruppe die unterirdischen Gänge, droht ihnen keine weitere Gefahr. Die üblichen Schutzmaßnahmen wurden deaktiviert, damit sie sich nicht gegen die Onachosoptimaten wenden können und man findet sich in einem riesigen Lager für Schriftrollen, Gebeine und allerlei Paraphernalia wieder. Zwischen den verwinkelten Gängen findet sich ein schummriges Licht, wo sich die Optimaten niedergelassen haben. Zusammen haben sie schon einige Nachforschungen angestellt und, nachdem die Helden sie überzeugt haben, dass sie keine Plünderer oder dergleichen sind (*Überreden*-Probe +4), sind sie nicht unglücklich darüber, die Helden hier unten anzutreffen. Persephonia ist bereit, ihr Wissen zu teilen, wenn sie dafür erfährt, wie der Stand der Dinge an der Oberfläche ist und was die Helden vielleicht noch in Erfahrung gebracht haben.

- Von der Schutzwirkung des Bernsteins ist den Onachos nichts bekannt. Sie haben sich mittels mächtiger Magie geschützt.
- Den Papyri in der Bibliothek haben die Optimaten bereits entnehmen können, dass es sich bei der Ursache der Ereignisse vermutlich um einen alten, mächtigen Geist handelt, der schon einmal versucht hat, Daranel zu versklaven, aber aufgehalten werden konnte. Sie vermuten einen Zusammenhang zwischen den Riten des Tags des Schwarms und der Aufrechterhaltung eines Bannzaubers.
- Zudem lebt in der Bibliothek die ruhelose Seele eines Zaubermeisters aus der Zeit, als das Wesen das erste Mal auftauchte, der an einige Papyri gebunden ist. Er weigert sich jedoch strikt, mit Mitgliedern des eigenen Hauses zu sprechen, da er diese für die Misere damals verantwortlich macht. Auf Seiten der Optimaten ist man sich noch uneins, ob man den Geist des Magiers nicht einfach versklaven sollte. Persephonia schlägt vor, die Helden einmal mit ihm reden zu lassen.

Der alte Zaubermeister

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Moder von Jahrhunderten umgibt euch. In einer dunklen Ecke hinter einigen umgestürzten Regalen glimmt es finster. Je näher ihr dem Glimmen kommt, desto deutlicher könnt ihr einen Schemen erkennen: Kerzengrade und majestätisch schwebt dort eine durchscheinende Gestalt in altertümlicher Optimatentracht. Sein skelettirtes Gesicht grinst euch aus drei leeren Augenhöhlen an.

Schutz vor dem Geist des Schwarms

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Totenwesen

Disziplin: Instruktion

Dienst: Beseelung der Umwelt

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

Ziel: Zone (stationär)

Reichweite: 5 Schritt Radius um den Zaubernenden

Struktur: sehr schwer

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Die Formel verhindert jegliche Beeinflussung durch die Schwarmseele und bringt Kontrollierte wieder zu Sinnen.

Verhalten sich die Helden dem alten Beschwörer gegenüber angemessen, wird er hochtrabend seine Lebensgeschichte rezitieren und dabei immer wieder auf andere Themen umschwenken: wie es um das Wetter steht, ob die Ernte gut verlaufen wird, ob jemand eine Vorliebe für Felide hat oder Ähnliches. Sein Geist hat im Laufe der Jahrhunderte mehr gelitten, als er sich selber zugestehen würde, doch trotz allem wird er die Helden nicht belügen oder Geschichten erfinden. Verhalten sich die Helden unangemessen, wird er schlichtweg verschwinden und die Helden haben hier ihre Gelegenheit vertan. Beachten Sie unbedingt, dass es sich hierbei um den Geist eines Archäers handelt, also eines für die Helden unsagbar fremdartigen Wesens von einstmal großer Macht.

- Oberste Priorität hat für ihn, dass das Wesen vernichtet wird und niemand versucht, es unter seine Kontrolle zu zwingen, da dies laut seiner Aussage nicht möglich sei.

- Weiterhin kann er die ganzen Hintergründe, die zu der Bannung führten, erzählen inklusive der Rolle des Hauses Nessería (Seite 66 **In ferner Vergangenheit**).

- Weitere Informationen können die Helden den Papyrusrollen entnehmen, an die der Zaubermeister gebunden ist. Die Rollen enthalten eine grobe Beschreibung der Globule (Seite 88, allerdings in der ursprünglichen Form) sowie Spekulationen darüber, dass das Insektenwesen womöglich seine Kraft aus den Seelen zieht, mit denen es sich verbunden hat. Weiterhin wie erst der geistige Kontakt zu den Menschen der Ausgrabungsstätte der Schwarmseele wieder die Möglichkeit geben hat, zu erwachen.



● Zu guter Letzt befindet sich im Anhang eine antimagische Formel, welche womöglich die Verständigung des Wesens stören kann.

Persephonia und die anderen Optimaten des Hauses Onachos wären in der Lage und bereit, die Formel in einen Gegenstand zu speisen und den Helden zur Verfügung zu stellen. Selbstverständlich kann ein geübter Zauberkundiger den Optimaten zur Hand gehen.

Als weitere Unterstützung können die Mitglieder des Hauses den Helden eventuell Wundheilung zukommen lassen sowie ihnen drei untote Leonir als Geleitschutz mit auf den Weg geben. Eigentlich möchten die Optimaten sich nicht in Lebensgefahr begeben, besonders Persephonia hat geradezu panische Angst um ihr Leben. Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe +8 überzeugt jedoch drei Optimaten zumindest bis zum Tempel mitzukommen und den Helden zu helfen, dort einzudringen.

Das letzte Gefecht

Zum Hort der Hornisse

Früher oder später, möglicherweise schon kurz nachdem das Schwarmwesen die Kontrolle über die Stadt übernommen hat, werden sich die Helden zu dem Ort begeben wollen, der scheinbar die Quelle der gegenwärtigen Ereignisse ist: der Tempel des Shinxirs. Schon von weitem ist zu erkennen, dass die Gegend von verschiedensten Insekten und Gliederfüßlern aller Art und Größe bevölkert wird. Ein geschultes Auge (*Sinnenschärfe*-Probe +5) identifiziert zwischen den Bestien kleine Gruppen von Chratat und unzählige Amaunir, Menschen, Neristu und andere vermutlich aus Daranel stammende Humanoide. Helden, die

einen TaW von mindestens 7 Punkten in *Baukunst* oder *Tierkunde* aufweisen, können mutmaßen, dass die vielen Wesen begonnen haben, um den Tempel herum einen Insektenbau aus dem Schutt der umliegenden Gebäude und verschiedenen organischen Materialien zu errichten. Haben sich die Helden alleine oder nur in Begleitung der Wahlkämpfer zum Tempel aufgemacht, sollte ihnen beim Anblick der schier Masse von möglichen Gefahren klar werden, dass ohne ein Ablenkungsmanöver oder massive militärische Unterstützung in den Tempel vorzudringen hochgradig tödlich enden kann. Selbst Kastor wird sich beim Anblick der Insektenhorden zunächst zurückziehen wollen, um dann mit Verstärkung zurückzukehren.



Im Alleingang

Sollten die Helden dennoch alleine eindringen wollen, ist dies mit einer gewissen Aussicht auf Erfolg nur auf heimlichem Wege möglich. Auf Grund der verschiedenen Wahrnehmungsarten der unterschiedlichen Wesen, die sich um den Tempel herum aufhalten, gestaltet sich dieses Unterfangen jedoch ebenfalls als sehr schwer. Demjenigen Helden, der ins Innere des Tempels gelangen will, muss entweder eine *Schleichen*-Probe +16 gelingen, oder aber, wenn man sich lieber Stück für Stück vorarbeiten möchte, fünf aufeinanderfolgende *Schleichen*-Proben +10. Misslingt auch nur eine der Proben, wird das Schwarmwesen (durch die Sinnesorgane der Kontrollierten) auf die Helden aufmerksam und sie sehen sich innerhalb von 5 KR dutzenden Gliederfüßlern und beherrschten Humanoiden gegenüber: ein schneller Rückzug ist dann vermutlich angebracht. Die obigen Proben können aber auf verschiedene Arten und Weisen erleichtert werden. Die Wesen unter der Kontrolle der Schwarmkönigin werden versuchen, die Helden mit allen fünf Sinnen zu erspüren. Es gilt also Vorkehrungen zur Verschleierung aller fünf Sinne zu treffen. Dabei können bis zu 10 Punkte Erleichterung angehäuft werden, wobei pro Sinn nur je 2 Punkte Erleichterung gewährt werden können. In jedem Fall werden Kastor und Nycomena, so sie bei Bewusstsein sind, drauf bestehen, mitzukommen und nur mit Gewalt davon abzubringen sein.

Mit Verstärkung

Besser ist es, wenn die Helden mit einer Truppe aus freidenkenden, kampfbereiten Daranelern gegen den Sitz des Schwarmwesens anrücken. Mit hinreichender Unterstützung bieten sich den Helden verschiedene neue Möglichkeiten. Zum Beispiel könnten sie ein Ablenkungsmanöver starten und dann halbwegs heimlich in den Tempel vordringen (eine *Schleichen*-Probe +12 oder fünf *Schleichen*-Proben +6) oder sie gedenken, sich in Keilformation den Weg zum Eingang freizukämpfen (eine *Kriegskunst*-Probe +12 oder fünf *Kriegskunst*-Proben +6, wobei bei den fünf Proben einzelne Proben durch Scharmützel am Spieltisch ersetzt werden können).

Je zehn beteiligte Unterstützer geben auf die relevanten Proben eine Erleichterung von 5 Punkten, wobei weiterhin die Erleichterungen durch entsprechende Hilfsmittel wie im vorherigen Abschnitt gelten. Natürlich können die Helden auch auf andere Ideen kommen, die ebenso vielversprechend sind. Hat Ihre Gruppe Spaß an Kämpfen und Sie glauben, dass die Helden noch ein kleines Kräftemessen vor dem Finale verdient haben, ist hier die Gelegenheit dafür.

Wie auch immer die Helden sich entscheiden, in den Tempel zu gelangen, Nycomena und Kastor werden auch hierbei darauf bestehen, mit in den Tempel zu kommen und werden sich nur mit Gewalt davon abbringen lassen.

Im Inneren angekommen haben die Helden kaum mehr Widerstand zu erwarten. Einzig der wabernde Zugang zur Globule wird von zwei Chrattac (Werte Seite 96) bewacht. Wenn die Helden diese nicht innerhalb von 5 Kampfrunden besiegen, eilen zwei weitere Chrattac vom Kampfeslärm angelockt herbei.



Endpunkt

Die Helden stehen nun vor dem Portal zur Welt der Schwarmseele. Bis zum jetzigen Zeitpunkt hat sie ihren ehemaligen Kerker noch nicht verlassen. Zu sehr ist sie noch damit beschäftigt, ihre neugewonnene Stärke auszutesten und in den Gedanken und Erinnerungen ihres neuen „Schwarms“ zu forschen. Die Helden erhalten im Folgenden die einmalige Gelegenheit, die Schwarmseele in ihrem eigenen Nest zu attackieren.

Über Jahrhunderte hinweg konnte die Seele die Nebenwelt nach ihrem Sinne verändern. Schon kurz nach ihrer Ankunft überwand die Seele das Herz der Globule, die einstige Königin des hier lebenden Biestingervolkes von aufrecht gehenden, menschengroßen Hornissenwesen, und zwang es unter ihre Kontrolle. So ist sie inzwischen beinahe selbst ein Teil dieser Welt geworden und (fast) alle Wesen dieser einst fröhlichen, bunten Feenwelt sind zu ihren Dienern nach eigenem Abbild geworden. Doch in einem letzten Aufbäumen der Kraft formte die Biestingerkönigin einen Widerstand, um dem allmächtigen Willen der Seele etwas entgegenzusetzen und verbarg einen letzten Funken ihrer Seele vor dem Einfluss des Schwarmwesens. Die Ereignisse der letzten Tage sind auch hier nicht ohne Auswirkungen geblieben: durch das Erstarken der Schwarmseele ist das innere Gleichgewicht der Globule zwischen dem der Schwarmseele Verfallenen und den vom Herz der Globule erschaffenen Widerständlern zu Gunsten der Schwarmseele gekippt und der Widerstand hat im Angesicht der unausweichlichen Niederlage zu einem letzten Verzweiflungsschlag ausgeholt.

Im Thronraum der Schwarmkönigin

Die Helden stolpern, wenn sie das Portal durchtreten, direkt in den Thronraum der Schwarmkönigin und somit in den Höhepunkt dieses finalen Konfliktes hinein. Beim Eintritt der Helden in den Thronsaal hat sich das Blatt bereits zu Gunsten der Schwarmseele gewendet. In dem ungefähr 110 x 60 Schritt messenden Raum kämpfen 24 Widerständler gegen 40 dem Schwarmwesen verfallene Biestinger. Der Raum scheint grob einem Prisma mit hexagonaler Grundfläche zu ähneln. Auf dem Boden liegen die Leichen und Verwundeten dutzender weiterer Insektenbiestinger. Acht wuchtige Säulen aus der papierartigen Holzsubstanz eines Wespennests, die kein Ende zu nehmen scheinen, ragen in die Dunkelheit eines undurchschaubaren Himmels empor. Die Helden befinden sich an einer der kurzen Seiten des Saals. Am gegenüberliegenden Ende befinden sich der Thron des Schwarmwesens und dahinter das pulsierende Herz der Globule. Der Thronraum bildet das Zentrum der ehemaligen Feenwelt und folgt durch die Korruption der Schwarmseele ganz eigenen Regeln. Durch ihre telepathische Natur hat diese unterbewusst eine Traumwelt erschaffen, um ihren Einfluss auf die Bewohner der Globule, die als passive Träumer der Traumwelt gelten, zu vergrößern. Neben der Schwarmseele als Traumverursacher ist das Herz der Globule in der Lage, eingeschränkt Einfluss auf den Tagtraum zuzunehmen. Der Thronsaal bildet bei normalem Verlauf des Finales den einzigen Punkt, den die Helden von der Globule sehen werden. Einzig im Falle eines Heldentodes, also dem Ausscheiden aus dem Traum, wird der Charakter in die Globule geschleudert und findet sich in einer Art riesigen, toten Insektenbau wieder. Mit einer *Orientierungs*-Probe +5 auf IN/IN/IN kann er den Eingang zum Thronsaal wiederfinden und erneut in den Kampf eingreifen. Andernfalls ist er in der Globule gefangen und ist dazu verdammt, bei ihrer Vernichtung in den Limbus geschleudert zu werden – von wo er dann nur noch mit mächtiger Magie gerettet werden kann. Da es sich bei der Traumwelt allerdings um ein besonderes Konstrukt handelt, welches eng mit der Magie der Globule und der feeischen Natur der Globulenherschen verflochten ist, gelten hier folgende Regeln:

- Wann immer die Helden eine Probe ablegen müssen, in der *Konstitution* involviert ist, wird diese durch den entsprechenden *Mut*-Wert des Charakters ersetzt.
- Der Rüstungsschutz der Charaktere entspricht ihrer MR.
- Alle Waffen der Helden, die nicht magischer Art sind, richten nur halben Schaden an.
- Ein Tod führt zu einem Rauswurf aus der Traumwelt und einem Wiederfinden in der eigentlichen Globule (siehe oben). Da es sich im Kern um eine Traumwelt handelt, hat man in der Realität nur halben Schaden genommen.
- Mittels einer gelungenen *Heilkunde Seele*-Probe +7 kann ein Held die Umgebung des Traumes beeinflussen. So kann er Verstecke herbeidenken, durch das Auftauchen eines Vogelschwarms für Ablenkung sorgen oder sogar eine Waffe erschaffen. Der Umfang der Veränderung sollte hierbei von den TaP* der Probe abhängen. Während eine knapp gelungene Probe höchstens so etwas wie eine Nische in der Wand des Thronsaals herbeiführen kann, können schon 5 TaP* einen herabstürzenden Kronleuchter erschaffen.

Das Ende einer Welt

Der Angriff der Widerständler wurde durch den letzten Seelenfunken der Biestingerkönigin initiiert. Der Plan sieht vor, das Herz der Globule zu vernichten. Sollte dies gelingen, wird die Welt von Innen heraus kollabieren und die Schwarmseele, so vermutet zumindest die Königin der Biestinger, mit sich reißen. Allerdings birgt dies auch eine Gefahr für jeden, der sich in der Globule befindet. Die Königin hat jedoch inzwischen ihr einstiges Reich vollends aufgegeben und will ihrem einstigen Gefolge nur noch die Gnade des Todes verschaffen.

Die Helden haben nun 3 KR Zeit sich zu orientieren und einen Plan zu überlegen, bis sie von den Truppen der Schwarmseele angegriffen werden. Sollte Kastor bei den Helden sein, wird er versuchen wollen, zum Herz der Globule vorzudringen und die Kontrolle darüber zu erlangen und somit auch über die Schwarmseele und die Biestinger. Auf Fragen der Helden wird er nicht eingehen und notfalls Gewalt gegen sie anwenden, aber zunächst versuchen, die Kämpfenden zwischen sich und die Helden zu bringen.

Einem intuitiven Helden (*Intuitions*-Probe +3) kann auffallen, dass die eine Seite der Kämpfenden, die der Schwarmseele verfallene, von einer düsteren Aura umgeben zu sein scheint.

Ein kampferfahrener Held kann mit einer *Kriegskunst*-Probe +6 die Rufe der Angreifenden interpretieren und verstehen, dass deren Ziel die Vernichtung des pulsierenden Kristalls (das Herz der Globule) am anderen Ende des Saals ist.

Möglicherweise wollen die Helden mit den Widerständlern Kontakt aufnehmen. Während die Kämpfenden kaum zu mehr als kurzen Zurufen kommen, können die Helden bei gelungener *Charisma*-Probe einen der Schwerverwundeten am Boden befragen und grob erfahren, was vorgeht. Ein solches Gespräch nimmt etwa 5 KR in Anspruch. Sollten die Helden nach 15 KR noch keinen Plan gefasst haben, wird die Seele der einstigen Königin ihre letzte Kraft aufwenden und die Helden bitten, das Herz der Globule zu vernichten und diese Welt zu erlösen.

Der Vorstoß

Um den Aufenthaltsort der verschiedenen Parteien zu lokalisieren, kann der Thronsaal in acht hintereinander liegende Zonen eingeteilt werden, wobei sich das Portal in Zone 1, das Herz in Zone 8 und der Thron der Schwarmseele in Zone 7 befinden. Von einer Zone in die nächste zu gelangen, dauert jeweils 1 KR. Im Prinzip gibt es drei Möglichkeiten von einer Zone in die nächste zu gelangen: Schleichen (*Schleichen*-Probe +5), Sprinten (*Athletik*-Probe +5) oder taktisches Vorrücken (*Kriegskunst*-Probe +5). Misslingt eine Probe, wird der Held in einen Kampf verwickelt (Werte siehe Anhang auf S. 96). Sollte Kastor anwesend sein, wird er versuchen, zum Herz zu schleichen.

Helden, die nicht zum Herzen vordringen wollen, können Ablenkungsmanöver starten (*Kriegskunst*-Probe +3 um Gegner an sich zu binden und somit einem anderen Helden ein Vorrücken ohne Probe zu ermöglichen – anschließend ist der Kampf gegen den gebundenen Gegner nötig, bevor eine andere Aktion vollführt werden kann) oder den Widerständlern im Kampf helfen. Mit Hilfe einer *Überreden*-Probe +5 kann das Vertrauen der Widerständler gewonnen werden. Mittels *Kriegskunst*-Proben können diese dann koordiniert werden, sodass sie den Vorstoß der Helden decken (was bis zu zwei Helden ein Vorrücken um eine Zone ohne Probe ermöglicht).

Um das Herz der Globule zu vernichten, müssen ihm 50 SP bei einem RS von 5 zugefügt werden. Während der ganzen Zeit wird die Schwarmseele natürlich ebenfalls versuchen, die Helden von der Zerstörung abzuhalten und muss von mindestens vier Kämpfern (hier sind auch Widerständler möglich) gebunden werden, um nicht diejenigen anzugreifen, die das Herz zerstören wollen.

Kastors etwaige Versuche, das Herz oder die Schwarmseele unter seinen Willen zu zwingen, sind zum Scheitern verdammt – der Optimat überschätzt seine magische Kraft. Vielmehr wird die Schwarmseele ihn, sofern er bis Zone 7 gelangt, beherrschen und ihn als weiteren Gegner gegen die Helden schicken.

Nach der Vernichtung des Herzens haben die Helden 15 KR Zeit, bis die Globule und mit ihr das Schwarmwesen vergehen – in dieser Zeit sollten sie sich am besten bereits Richtung Ausgang aufmachen, was diesmal im allgemeinen Chaos keine Proben mehr erfordert. Aufopferungsvolle Helden können versuchen, den überlebenden Widerständlern ebenfalls die Flucht durch das Portal zu ermöglichen. Mit einer *Kriegskunst*-Probe +3 kann ein geordneter Rückzug ermöglicht werden und es können 1W6+TaP* Biestinger gerettet werden.

Werte für die Biestinger und die Schwarmseele finden Sie im Anhang auf Seite 96.

Wieder zurück – Der Epilog

Zurück auf der anderen Seite werden die Helden, je nachdem mit welchen Personen sie interagiert haben, entsprechend in Empfang genommen. Möglicherweise haben Gro-UI-Dag und der Brajan-Prätor fast Hand in Hand gearbeitet, um in allen Teilen der Stadt wieder für Ruhe zu sorgen, während Sandor den Hafen sichern und die Prätorin des Nereton mit untoter Unterstützung die Stadt vom Geschmeiß befreien konnte. Selbst Kastor wird vordergründig daran gearbeitet haben, die Insektoiden aus der Stadt zu werfen (d.h. er hat sie in sichere Verstecke gebracht für spätere Ränke), sofern er nicht die Helden in die Globule begleitet hat.

Mit dem Sieg der Helden scheint das Schlimmste überstanden. Die Zerstörung der Globule hat ein leichtes Sphärenbeben zur Folge, welches bis nach Daranel spürbar ist und zum Kollaps einiger Straßenzüge führt. Schnell wird kurzfristig eine neue Wahl anberaumt. Groß ist die Bewunderung für die Helden und im Zweifel auch die Weisheit Nycomenas, dass sie sich so fähige Experten an ihre Seite geholt hat. Durch die eventuelle Fürsprache der Helden erhält Nycomena, so sie die Ereignisse überlebt hat, für die neue Wahl einen Bonus von 20 Wahlpunkten.

Die Helden erhalten selbstverständlich die versprochene Belohnung. Zudem bietet Nycomena ihnen im Falle eines Wahlsiegs einen Posten in ihrem Prätoriat an, denn es gibt in Daranel noch viel Arbeit zu tun. Aber auch die anderen Prätores haben ein Auge auf die Helden geworfen und wollen sie für ihre Zwecke einspannen. Eventuell muss auch eine neue Heimat für die entwurzelten Biestinger gefunden werden. Egal wie sie sich entscheiden, im Nachhinein gibt es für die Helden in Daranel genug Folgeaufträge und vielleicht bleiben sie sogar ganz und werden die Stadt etwas ruhiger machen oder versuchen, wie schon so viele Leute vor ihnen, sich an Daranel zu bereichern. So schön es sich in der Stadt leben mag, so schnell wartet auch nach dem Abenteuer noch der Tod in den viele dunklen Gassen von Daranel.

Anknüpfung: Die anderen Abenteuer

Da die Helden sich in diesem Abenteuer bereits einen guten Namen gemacht haben, bietet es sich an, direkt das Abenteuer *Unter die Haut* (siehe S. 9) folgen zu lassen. Hierbei empfiehlt es sich besonders die dort genannten Einstiege über die Nereton-Prätorin Persephonia ya Onachos oder den Gyl Dara-Prätor Gordian ara Illacriön zu nutzen, die jeweils positiven Kontakt mit den Helden hatten und sich von deren Tatkraftigkeit überzeugen konnten. Selbstverständlich haben die Helden bei einer solchen Abfolge der Ereignisse bereits einen guten Leumund in der Stadt, sodass Sie in passenden Situationen und in der Interaktion mit bereits bekannten Persönlichkeiten leichte Boni auf Proben auf Gesellschafts-Talente gewähren können.

Das Abenteuer *Siminias Funken* (siehe S. 36) folgen zu lassen ist hingegen schwieriger, bietet es doch deutlich geringere Herausforderungen – Helden, die dieses Abenteuer absolviert haben, werden dort möglicherweise unterfordert. Gleichzeitig kann es aber natürlich auch besonders reizvoll sein, Sandor ta Rhidaman dort noch größer als Gegenspieler aufzubauen, sofern sie in diesem Abenteuer die Wahl seines Günstlings zum Shinxir-Prätor verhindert haben. In diesem Fall wird Sandor trotz aller Verdienste der Helden um die Stadt seinen persönlichen Groll deutlich höher bewerten. Dennoch sollten in diesem Fall die Herausforderungen in *Siminias Funken* erhöht werden, um ein angemessenes Abenteuer zu gewährleisten.

Der Lohn der Mühen

Für das Bestehen des Abenteuers erhalten die Helden 500 Abenteuerpunkte. Haben sie Nycomena zum Sieg verholfen, gibt es nochmal 100 weitere Abenteuerpunkte. Jeder überlebende Biestinger ist zudem 10 Abenteuerpunkte wert. Verteilen Sie Spezielle Erfahrungen nach eigenem Ermessen auf Talente wie *Staatskunst*, *Gassenwissen*, *Überreden* und *Magiekunde*.



Anhang

Die Kandidaten

Nycomena sai Eupherban,
Adepta Exempta und ehemalige
Kapitänin des Luftschiffes Pfeil des Chrysir

Erscheinung: Nycomena (*4745 IZ, 1,81 Schritt, wallende, rote Locken, Triopta in Form einer Flugechse) zeigt sich in der Öffentlichkeit stets mit aufrechter Haltung und strengem Blick. Ihre athletische Figur und ihre einfache, der Tracht der imperialen Legionäre entlehnte Kleidung, verstärken das Bild einer geborenen Kämpferin. Sie verlor ihr linkes Bein im Kampf mit einer Rubinraubwespe. Nachdem ihre arcanomechanische Prothese am linken Bein implantiert wurde, ist nur noch ein leichtes Hinken zurückgeblieben.

Geschichte: Die Optimatin hat den Großteil ihres Lebens fernab von Daranel verbracht. Mit dem Erreichen der Volljährigkeit verließ Nycomena die Stadt in Richtung Sidor Harpax, wo sie ihren Weg auf dem Cursus Honorum begann. Erst Jahre später kam sie als erfahrene Adepta und fähige Kämpferin nach Daranel zurück, um die Stadt angewidert vom Sumpf der Politik wieder zu verlassen. So kaperte sie unter Duldung ihres Hauses kurzer Hand das Luftschiff *Pfeil des Chrysir*, um in Koromanthia und den angrenzenden Gebieten im Namen der Eupherban auf Piratenjagd zu gehen. Dadurch erlangte sie eine gewisse regionale Berühmtheit, da sie mehrfach erfolgreiche, kühne Manöver gegen die Kriegsfürsten im Hinterland unternahm. Erst als sie durch einen Kursfehler mitsamt ihrer Besatzung in einen Schwarm Rubinraubwespen geriet und dabei ihr Bein verlor, kehrte sie schmachvoll nach Daranel zurück. Lange harderte sie mit ihrem Schicksal, jetzt erst gibt ihr die Wahl um das Amt des Shinxir-Prätors die Gelegenheit, die Dinge wieder in die eigene Hand zu nehmen

Charakter: Zu Freunden gradlinig und frei heraus, gegenüber Fremden kalt und kalkulierend.

Persönliche Motivation: Nycomena möchte als Prätorin des Shinxir ihren Ruf, der durch ihre Fehentscheidung gelitten hat, wiederherstellen, und gegen die Korruption in ihrer Heimatstadt vorgehen.

Agenda im Wahlkampf: Wird mit den Helden zusammen entwickelt.

Schmutziges Geheimnis: Vor einigen Jahren war Nycomena einem Kriegsherren Koromanthias auf der Spur, der zu dieser Zeit die Gegend mit Gewalt überzog. Als sie ihn schließlich aufgespürt hatte, verschanzte er sich mit seinen Leuten in einer kleinen, vermeintlich verlassenem Domäne. Erst beim Angriff stellte sich heraus, dass die Truppen des Kriegsherren die Bewohner versklavt hatten und diese nun als Schwertfutter Nycomenas Mannschaft entgegen getrieben wurden. Zwar konnte die Finte durchschaut werden, doch nicht ohne Verluste unter den Zivilisten. Unter den zivilen Opfern befand sich der damalige Raia-Prätor Daranels, ein Honorat, der dem Haus Quoran angehörte. Nach dem Vorfall versuchte Nycomena die Sache auf sich beruhen zu lassen, jedoch macht sie sich auch heute noch schwere Vorwürfe für diesen Fehler.

Verborgene Schwäche: Nycomena verträgt keine Rauschmittel. Nach dem Genuss schon von einem Glas Wein kehrt sich ihre schlechteste Seite heraus. Sie wird aufdringlich, jähzornig, hochmütig, arrogant und besserwisserisch. Auf der anderen Seite fällt es ihr schwer, im berauschten Zustand jemandem auch nur die kleinste Bitte auszuschlagen.

Ass im Ärmel: Die Helden

Wahlkampfshelfer: Die Helden

Mittel: Als Optimatin kann sie in einem gewissen Maße auf die Ressourcen ihres Hauses zurückgreifen. In Daranel selbst besitzt sie kaum Verbündete, jedoch hat sie einige Bewunderer unter der Bevölkerung Daranels, die bereit sind, ihr den einen oder anderen Gefallen zu tun. Im jedem Fall kann sie auf die Loyalität ihrer ehemaligen Besatzung zählen und ist selbst eine äußerst versierte Magierin und Kämpferin.

Konfliktverhalten: Die Optimatin lässt sich nur ungern auf ein blutiges Gefecht ein. Zuvor wird sie versuchen, den Konflikt mittels Einschüchterung und Magie für sich zu entscheiden. Kommt es zum Kampf, ist sie dennoch eine nicht zu unterschätzende Kämpferin mit dem Bastardstab.

Zitate: "Steckt Euer Gold wieder ein und verzieht Euch, bevor ich es mir anders überlege."

"... und deswegen wird es Zeit, dass wir im Namen der göttlichen Oktade Verantwortung für diese, unsere Heimat..."

"Lass die Waffe fallen Kindchen, bevor du dir noch wehtust."

Nycomena sai Eupherban

Eigenschaften:

MU 17 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 15

GE 14 **FF** 12 **KO** 13 **KK** 13 **SO** Optimat

LeP 29 **AuP** 36 **AsP** 56 **MR** 8 **RS** 3 **WS** 7 **GS** 8

Waffe (Doros):

INI 19 + **IW** 6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Richtungssinn (Luft), Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer / Einbeinig, Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit), Schlafstörungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Koromanthia), Ortskenntnis (östliches Koromanthia), Finte, Fernzauberei I, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Geniusbeschwörung, Spontanzauberei (Reichweite) III, Spontanzauberer (Inspiration), Stabzauber (Bindung, Frischer Geist, Funkenregen, Geistesband, Lichtzauber, Notruf), Triopta (Astralspeicher I/II, Bindung, Zauberspeicher I/II)

Talente: Athletik 6, Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6, Etikette 12, Menschenkenntnis 7, Überreden 6, Überzeugen 6, Wettervorhersage 7, Wildnisleben 5, Kriegskunst 14, Magiekunde 10, Staatskunst 5, Fahrzeuge Lenken 15, Handel 7

Zauber: Essenzbeschwörung Luft 12, Essenzbeschwörung Erfolg 7, Essenzbeschwörung Theseptai 8, Wesensbeschwörung Luft 12, Wesensbeschwörung Theseptai 7

Instruktionen: Beseelung durch Quelle, Dämonische Manifestation, Elementare Reinheit, Fixierung, Kontrolle über Element

Gro-UI-Dag, Hauptmann der Nautiker und unangefochtener Herr der Unterstadt

Erscheinung: Der pristidische Hauptmann der Nautiker (*4752 IZ, 1,75 Schritt, Narbe am linken Auge) gleicht einer wandelnden Kampfmaschine. Graue Haut überspannt seine massigen Muskelberge und seine messerscharfen Zähne funkeln gefährlich aus dem breiten Maul. Stets trägt er mehrere Waffen bei sich und ist gut gerüstet.

Geschichte: Kaum etwas ist in Daranel über das Leben Gro-UI-Dags vor seiner Zeit in der Stadt bekannt. Fest steht, dass er eines Tages mit seiner Söldnereinheit nach Daranel kam und sich in der Arena Nautica festsetzte. Seitdem hat er Jahr um Jahr seinen Einfluss in der Unterstadt und darüber hinaus ausgebaut. Die meisten Bewohner der Unterstadt leisten ihm und seinen Nautikern auf die eine oder andere Art Tribut und auch die Optimaten der Stadt zahlen über Umwege oft an den Pristiden, auch wenn ihnen dieser Umstand nur selten bewusst ist.

Der letzte Versuch der Prätores die Macht des Söldnerführers zu brechen, scheiterte, als der von den Optimaten ins Amt gebrachte Shinxir-Prätor Hyracomenes kume Shin, ein ehemaliger Myrmidone, bei dem Versuch, die Arena zu stürmen, ums Leben kam. Seitdem ist es Gro-UI-Dag sogar gelungen, seinen Einfluss auf die Geschäfte des Hafens noch auszuweiten, sodass kaum eine Ladung Daranel erreicht, an der er nicht seinen Anteil erhält.

Charakter: Kalt, berechnend mit einem Hang zur Selbstüberschätzung

Agenda des Wahlkampf: Sicherheit in der Unterstadt – keinem der bisherigen Prätores ist es gelungen, Stabilität und Sicherheit in die Bezirke der Unterstadt Daranels zu bringen. Gro-UI-Dag verspricht dies.

Persönliche Motivation: Trotz seiner Macht und seines Einflusses wird Gro-UI-Dag von den anderen Mächtigen der Stadt wie ein Aussätziger behandelt, mit dem man Geschäfte am besten im Geheimen tätigt. Mit der Wahl zum Prätor möchte er sich nun in deren Gesellschaft katapultieren.

Schmutziges Geheimnis: Gro-UI-Dag ist persönlich für den Tod des vorherigen Shinxir-Prätors verantwortlich. Sollte jemand in der Lage sein, diesen Umstand unumstößlich zu beweisen, kann der Pristide die Wahl nur noch durch ein Wunder gewinnen und hat ein für alle Mal die Chance verspielt, in der hohen Politik mitzumischen.

Verborgene Schwäche: Keine

Ass im Ärmel: Der Pristide besitzt Kontakte zu den Mholuren des Meers der Schwimmenden Inseln, auf die er in große Notfällen zurückgreifen kann.

Wahlkampfshelfer: Nautikerstoßtrupp unter der Führung eines Nyamaunischen Abishai (*Durchschnitts-TaW der Helfer: 7*)

Lieblingstaktik: Für Ordnung sorgen, Ein Fest veranstalten (siehe Seite 71)

Mittel: In den Jahren seit seiner Ankunft in Daranel hat Gro-UI-Dag ein beachtliches Repertoire an finanziellen Mitteln in seinen Besitz gebracht. Seine Nautiker sind ihm treu ergeben. Viele Daraneler sind ihm etwas schuldig und sehnen sich danach, aus solch einer Verpflichtung zu kommen.

Konfliktverhalten: Gro-UI-Dag hat in seiner Zeit in Daranel gelernt, dass in den meisten Fällen eine kurze Machtdemonstration genügt, um einen Konflikt zu seinen Gunsten zu entscheiden. Sieht er sich doch einmal genötigt, zur Waffe zu greifen, ist er ein fürchterlicher Gegner, der keine Gnade kennt.

Zitate: <Bleckt die Zähne>

<Lacht bedrohlich>

„Herzlich willkommen in der Arena Nautica, mein Freund. In welcher Angelegenheit besucht ihr uns in unserem bescheidenen Heim? Solltet ihr um Aufschub eurer Zahlungen bitten wollen, muss ich euch leider enttäuschen. Aber natürlich könnt ihr gerne einen eurer Finger als Anzahlung hier lassen.“

Gro-UI-Dag

Eigenschaften:

MU 17 KL 11 IN 13 CH 13 GE 16

FF 11 KO 14 KK 17 SO Unterschicht

LeP 34 AuP 43 MR 6 RS 4 WS 9 GS 9

Waffe (Fischforke) :

INI 17+1W6 AT 18 PA 17 TP 1W6+4 DK NS

Vorteile / Nachteile: Amphibisches Lebewesen, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt 14 / Arroganz 6, Bluttausch, Gefühlskälte 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Biss (1W6 + 3), Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Todesstoß, Wuchtschlag

Talente: Athletik 11, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 7, Überreden (Einschüchtern) 11, Kriegskunst 10

Melacerion ter Nessería,

bekannt als Kastor ta Illacrión,

angeblicher Großneffe des Gyl dara-Prätors

Erscheinung: Der stets in edle Togen gekleidete Kastor (*4751 IZ, 1,78 Schritt, glattes, kurzes, schwarzes Haar, Halbmaske aus Mondsilber) ist ein charmanter Dorinther von stets makellosem Auftreten, der oft im Gymnasium bei körperlichen Ertüchtigungen anzutreffen ist. Nie verschwindet sein permanentes Lächeln und seine Umgangsformen sind immer perfekt.

Geschichte: Der charmante Kastor wuchs in einer geheimen Enklave des Hauses Nessería am Rand der Zhirric-Wüste auf. Schon früh wurde er auf seine Aufgabe, die Infiltration des Hauses Illacrión, vorbereitet. Bereits in seinen Jugendjahren gelang es ihm, an geheime magische Riten der Illacrión zu gelangen und so seine Rolle als vornehmlich vollwertiges Mitglied des Hauses einzunehmen. In Begleitung einiger weiterer Angehöriger seines Hauses gelangte er schließlich nach Daranel, wo er sich das Vertrauen des Gyl dara-Prätors erschlich. Seitdem nutzt er seine Macht, um die Geschichte seines Hauses in Daranel zu ergründen und dessen Position hier zu stärken.

Charakter: In seiner Rolle als Kastor gibt er sich stets gönnerhaft, jedoch ist er eigentlich stets berechnend und tut nichts ohne Hintergedanken.

Agenda im Wahlkampf: Brot und Spiele – Die Arena Daranels verfällt zusehends. Nicht nur soll sie umfangreich restauriert werden, sondern mit Hilfe einer Schinxirade soll ihr auch überregionale Bedeutung zukommen.

Persönliche Motivation: Sein Ziel ist das Amt des Prätors, um mit Hilfe des Schwarmwesens die Macht des Hauses Nessería über Daranel wiederherzustellen.

Schmutziges Geheimnis: Um seine Forschungen in Daranel zu finanzieren, hat sich Kastor an unterschiedlichsten Stellen in der Stadt Unsummen von Gold geliehen – Gold, welches er nicht beabsichtigt zurückzuzahlen. Sollte einer seiner Gläubiger in

das Wissen um diesen Betrug gelangen, wird dieser seinen gesamten Kredit mit einem Mal zurückfordern oder sich schlichtweg holen, was ihm zusteht, wodurch Kastors Wahlkampfkasse ruiniert würde.

Verborgene Schwäche: Vor einigen Jahren lernte Kastor die Shingwa Songal (*4744 IZ, 1,62 Schritt, Brokatweste, liebt gediegene Farben) kennen, die ihm bei einigen Nachforschungen außerhalb der Stadt zur Hand ging. Nach einigem Hin und Her entbrannten die beiden in Liebe zu einander und die Shingwa wurde offiziell zur Honoratin berufen. Außerdem schloss sie sich dem Kampf der Nessería an. Sollte Songal in die Hände der Helden fallen, besitzen sie ein nicht zu unterschätzendes Druckmittel gegen Kastor.

Ass im Ärmel: Im Notfall kann Kastor auf eine große Anzahl von Chrattac (Werte S. 96) zurückgreifen, die sich im Umland verborgen halten.

Wahlkampfshelfer: Songal und einige wenige verbündete Nesserianer (*Durchschnitts-TaW der Helfer:* 10)

Lieblingstaktik: Hände schütteln, Geschenke verteilen (siehe Seite 71)

Mittel: Ihm steht ein Großteil der Ressourcen des Hauses Illacrión zur Verfügung. Zudem besitzt er in Daranel ein ansehnliches Netzwerk aus Spitzeln und Zuträgern.

Konfliktverhalten: Kastor versucht offene Konflikte stets zu vermeiden. Er wird dem Gegner zunächst einen Gefallen oder Bestechung anbieten. Wenn das nichts hilft, greift er auf Leibwächter, Straßenschläger und Söldlinge zurück, wobei er in der Regel einen geordneten Rückzug einleitet, um den Feind später durch ein Attentat, einen Hinterhalt oder eine Intrige auszuschalten. Zum offenen Konflikt gezwungen, greift er auf sein beeindruckendes Repertoire aus Beschwörungs- und Illusionsmagie zurück und macht auch nicht vor dem Einsatz von Giften halt.

Zitate: „... darum werde ich, Kastor ta Illacrión, diesem schändlichen Treiben ein Ende bereiten und Frieden und Wohlstand werden weiterhin in Daranel erblühen.“

„All die Streitereien der großen Häuser auf eure Kosten, liebe Bürger – damit soll von nun an Schluss sein!“

„Informiere unsere Verbündeten, Songal, wir wollen mal sehen, ob wir den Spieß nicht doch noch umdrehen können.“

Melaceriön ter Nessería, bekannt als Kastor ta Illacriön

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 17 **IN** 14 **CH** 16 **GE** 12

FF 13 **KO** 11 **KK** 13 **SO** Optimat

LeP 31 **AuP** 34 **AsP** 62 **MR** 11 **RS** 1 **WS** 6 **GS** 8

Waffe (Stab) :

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** NS

Vorteile / Nachteile: Gutes Gedächtnis, Gut aussehend, Vollzauberer / Größenwahn 5, Neugier 7, Verpflichtungen (Nessería)

Sonderfertigkeiten: Archonbeschwörung, Aufladung, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Finte, Geniusbeschwörung, Großbeschwörung, Simultanzaubern, Spontanzauberei III (Zauberdauer), Spontanzauberer (Instruktion), Stabzauber (Bindung, Hammer des Magus, Kraftfokus, Lichtzauber, Tierhaut (Springspinne), Wesensspeicher (Naturwesen), Zauberspeicher), Triopta (Astralspeicher I/II, Bindung, Zauberspeicher I/II)

Talente: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 8 Sinnen-schärfe 6, Etikette 15, Menschenkenntnis 9, Überreden 15, Überzeugen (Demagoge) 17, Magiekunde 15, Sagen/Legenden 14, Staatskunst 9, Tierkunde 10, Alchimie 9

Zauber: Essenzbeschwörung Begierde 8, Essenzbeschwörung Erfolg 7, Essenzbeschwörung Mishkarya 8, Essenzbeschwörung Wahnsinn 12, Wesensbeschwörung Humus 5, Wesensbeschwörung Tiergeister 15, Wesensbeschwörung Mishkarya 7

Instruktionen: Beseelung durch Quelle, Illusion, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Insekten, Verhüllung, Verwandlung, Transformation

Khalman ta Rhidaman, Günstling des Siminía-Prätors Sandor ta Rhidaman

Erscheinung: Der untersetzte, ältliche Mann (*4727 IZ, 1,69 Schritt, edelsteinbesetzte Halbtriopla aus Gold) trägt überbordende, wallende Gewänder. Seinen leichten Haarkranz kämmt er stets über die deutlich sichtbare Halbglatze.

Geschichte: Khalman gehört zu der Kategorie von Menschen, die es sich im Schatten der wahrhaft Mächtigen gemütlich gemacht haben. Stets war er da, wenn Sandor jemanden benötigte, der für ihn in die Bresche sprang. Nie hat er es geschafft, aus dessen Schatten zu treten. Inzwischen sieht er sich mit seinem fortgeschrittenen Alter konfrontiert. Die Prätorenwürde des Shinxir ist die letzte Gelegenheit, zu wahrer Macht zu kommen.

Charakter: Ein echter Wendehals und Speichellecker

Moral: Im Gegensatz zu Sandor ist Khalman eigentlich ein götterfürchtiger Dorinther, dem letztlich aber sein eigener Ruhm wichtiger ist, als irgendwelche kleinlichen Regeln.

Agenda im Wahlkampf: Kampf der Piraterie – Die Schifffahrt über das Meer der Schwimmenden Inseln wird immer gefährlicher. Piraterie gefährdet Leben und Handel, dem soll ein Ende gesetzt werden.

Persönliche Motivation: Im Schatten Sandors will er zu Reichtum und Ruhm gelangen.

Schmutziges Geheimnis: Khalman lässt seinen Frust an seinen Untergebenen aus. Dabei hat er vor einigen Jahren einmal einen Bürger Daranels derart verstümmelt, dass dieser nicht mehr gehen oder reden konnte. Damit dies nicht an die Öffentlichkeit kommt, musste dieser verschwinden. Sollte es gelingen, dies offenzulegen, wird es ihn unzählige Stimmen bei den einfachen Leuten kosten.

Verborgene Schwäche: Entgegen seines sonstigen Charakters ist Khalman ein ausgemachter Spieler. Er kann keine Wette ausschlagen, besonders nicht, wenn es um hohe Einsätze geht.

Ass im Ärmel: Wenn Khalman zu unterliegen droht, wird er eine außerordentliche Menge Gold locker machen und im großen Stil auf Stimmenkauf gehen. Dies sollte ihn innerhalb eines Tages wieder ins Rennen schicken.

Wahlkampfshelfer: Stab aus gut bezahlten Spezialisten (*Durchschnitts-TaW der Helfer:* 12)

Lieblingstaktik: Intrige spinnen, Rechtliche Schritte einleiten (siehe Seite 71)

Mittel: So lange er erfolgreich ist, kann er auf das schier endlose Vermögen Sandors zurückgreifen. Im Alleingang sind seine Ressourcen dagegen stark eingeschränkt.

Konfliktverhalten: Khalman geht jeden Kampf aus dem Weg, für seine leibliche Unversehrtheit sorgen seine sechs Leibwachen, allesamt ehemalige Gladiatoren. Sollten diese nicht genügen, so wird er je nach Situation das Blaue vom Himmel herunter versprechen, um mit heiler Haut davon zu kommen oder versuchen mit Hilfe seiner Magie zu entkommen. In jedem Fall sinnt er danach auf Rache für eine derartige Demütigung.

Zitate: „Im Namen des Hauses Rhidaman...“

In der Öffentlichkeit: „Schon seit Jahrhunderten stehen wir Rhidaman für das Wohl Daranels ein und so soll es auch weiterhin bleiben.“

Privat: „Wer nicht für uns ist, ist gegen uns.“

Khalman ta Rhidaman

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13

GE 12 **FF** 12 **KO** 15 **KK** 14 **SO** Optimat

LeP 33 **AuP** 28 **AsP** 45 **MR** 5 **RS** 1 **WS** 8 **GS** 8

Waffe (Stab):

INI 11+ **IW** 6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer, Wohlklang / Jähzorn 8, Rachsucht 5, Spielsucht 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Konzentrationsstärke, Spontanzauberei III (Wirkungsdauer), Spontanzauberer (Instruktion), Stabzauber (Bindung, Funkenregen, Kraftfokus, Lichtzauber, Reinigung, Wesensspeicher (Dämonen), Zauberspeicher), Triopta (Astralspeicher I/II, Bindung, Zauberspeicher I/II)

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 5, Etikette 12, Menschenkenntnis 12, Überreden 9, Überzeugen 8, Magiekunde 9, Staatskunst 15, Handel 15

Zauber: Essenzbeschwörung Begierde 11, Essenzbeschwörung Erfolg 11, Essenzbeschwörung Xolovhar 11, Wesensbeschwörung Begierde 7, Wesensbeschwörung Xolovhar 15

Instruktionen: Beseelung durch Quelle, Dämonische Manifestation, Infektion, Kontrolle über Gefühle, Reinigung

Von Schergen und Monstren – Werte für Meisterpersonen und Gegner

In diesem Abschnitt finden sich die Werte der im Abenteuer erwähnten Meisterpersonen und Gegner.

Oktadengardist und Hausgardist

Waffe (Schwert):

INI 15+ **IW** 6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 35 **AuP** 35 **MR** 5 **RS** 4 **WS** 7 **GS** 8

Waffe (Leichte Bela): **FK** 22 **TP** 2W6+2

Reichweite 5/10/20/40/60 **TP+** (+3/+2/+1/0/-1)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Scharfschütze (Bela)

Talente: Selbstbeherrschung (15/14/14) 9, Sinnenschärfe (11/14/14) 6

Nautiker

Waffe (Stoßharpune):

INI 16+ **IW** 6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** S

LeP 37 **AuP** 40 **MR** 3 **RS** 2 **WS** 7 **GS** 8

Waffe (Mholurenstachel): **FK** 21 **TP** 2W6+4

Reichweite 5/10/15/25/40 **TP+** (+1/0/0/-2/-4)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Kampfgespür, Wuchtschlag, Scharfschütze (Bela)

Talente: Selbstbeherrschung (16/14/13) 15, Sinnenschärfe (11/16/16) 12

Matrose

Waffe (Enterbeil):

INI 10+ **IW** 6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 32 **AuP** 37 **MR** 2 **RS** 1 **WS** 8 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung (13/16/15) 4, Sinnenschärfe (11/13/13) 14

Kapitän Ursinius

Waffe (Schwert):

INI 15+ **IW** 6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 33 **AuP** 42 **MR** 7 **RS** 3 **WS** 8 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung (15/16/14) 12, Sinnenschärfe (13/14/14) 12

Rhodotaxes der Zwerg

Waffe (Caprodoros):

INI 15+ **IW** 6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** S

LeP 45 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 5 **WS** 8 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Scharfschütze (Bela)

Talente: Selbstbeherrschung (15/14/14) 16, Sinnenschärfe (12/14/14) 8

Optimat

Waffe (Stab):

INI 12+ **IW** 6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** NS

LeP 31 **AuP** 35 **AsP** 46 **MR** 8 **RS** 1 **WS** 7 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung (13/13/11) 11, Sinnenschärfe (15/15/15) 5

Zauber: Essenzbeschwörung Erfolg (15/15/16) 12, Essenzbeschwörung Harmonie (15/15/16) 8, Wesensbeschwörung Darcalya (13/16/16) 7 weitere nach Ermessen

Diverse Formeln entsprechend des Haupttätigkeitsfeldes

Instruktionen: Beseelung, Geistillusion, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen, Verhüllung, Kommunikation, weitere nach Ermessen

Bashide

Waffe (Fischforke):

INI 11+ **IW** 6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** NS

LeP 35 **AuP** 35 **AsP** 46 **MR** 6 **RS** 2 **WS** 7 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung (15/14/14) 16, Sinnenschärfe (12/14/14) 8

Zauber: Essenzbeschwörung Freiheit (13/16/15) 8, Essenzbeschwörung Luft (15/13/15) 10, Essenzbeschwörung Kreativität (13/16/15) 8, Wesensbeschwörung Feuer (15/13/15) 14, Wesensbeschwörung Wasser (15/13/15) 14, Diverse Formeln

Instruktionen: Beseelung des Geistes, Illusion, Kommunikation, Kontrolle über Element, Kontrolle über Gefühle, Transfer, Verhüllung

Untoter Leonir**Waffe (Schwert):****INI 7 + IW6 AT 9 PA 7 TP 1W6+5 DK N****LeP 25 AuP unendlich MR 5 RS 2 WS – GS 6****Besondere Kampfbregeln:** Resistenz gegen profane Waffen, Immun gegen Dolche und Fechtwaffen

Rachegeist**Waffe (Griff):****INI 16 + IW6 AT 16 PA 9 TP 1W6 SP DK NS****LeP 45 AuP unendlich MR 12 RS 0 WS – GS 14****Besondere Kampfbregeln:** Geistpanzer, Immun gegen profane Waffen, Lebenssinn, Lebensraub II, Schaden gegen belebte Materie, Schreckgestalt I

Chrattac**Waffe (Chrattac-Krummschwerter)****INI 11 + IW6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N****LE 38 AU 42 MR 2 RS 4 GS 8****Vor- und Nachteile:** Eisern, Zusätzliches Armpaar**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Mehrhändiger Kampf I/II/III, Wuchtschlag**Talente:** Selbstbeherrschung (16/16/16) 9, Sinnenschärfe (10/13/13) 7

Rieseninsekt (groß/riesig)**Waffe (Zangen):****INI 8 + IW6/10 + IW6 AT 11/14 PA 7/5****TP 1W6+5/2W6+5 DK HN/HNS****LeP 65/123 AuP 112/243 MR 9/12****RS 3/6 WS 8/11 GS 6/10****Besondere Kampfbregeln:** Großer Gegner, Verbeißen, Weitere nach Art

Thalassische Hydra**Größe:** 20 Schritt **Körperlänge** **Gewicht:** 6 Quader**MU 20 IN 12 KO 30****Biss: AT 17 TP 3W6+6 DK NS****PA 8 INI 1W6+12 RS 4 WS 15****LE 120 AU 200 GS 1/15 MR 16****Attribute:** Amphibisches Wesen, Empfindlichkeit (Feuer), Nachtsicht, Regeneration (2; Feuer), Zusätzliche Kampfkraft (2)**Fertigkeiten:** Niederwerfen (8), Talent Schwimmen (15; 10/30/36), Talent Sinnenschärfe (7; 6/12/12), Verbeißen (6)

Rubinraubwespe**Größe:** bis 6 Schritt**Gewicht:** 50 Stein**Eigenschaften:** MU 20 IN 8 KO 15**Biss: AT 12 TP 3W6+6 DK HN****Stich: AT 13 TP 1W6+6 (+Gift) DK NS****PA 4 INI 1W6+10 RS 6 WS 10****LE 75 AU 85 GS 2/18 MR 14/16 GW 16****Attribute:** Fliegendes Wesen, Gift (Lähmung I, Schaden I)**Fertigkeiten:** Niederwerfen (8), Talent Freies Fliegen (8; 20/10/25), Talent Sinnenschärfe (8; 6/8/8)**Besonderheiten:** Sinken die Lebenspunkte einer Wespe auf ein Drittel, ist sie nicht mehr in der Lage zu fliegen.

Hornissenbiestinger**Waffe (Schwert & Schild)****AT 14 PA 17 DK N TP 1W6+4****LE 34 AU 44 MR 4****RS 3 INI 12 + IW6 GS 8 WS 8****Sonderfertigkeiten:** Finte, Meisterparade, Wuchtschlag**Talente:** Selbstbeherrschung 11 (14/14/15), Sinnenschärfe 5 (12/14/16)

Schwarmseele (Totenarchon)**Waffe:****INI 18 + IW6 AT 14 PA 14 TP 1W6 Speziell****DK HN/SP****LeP 120 MR 18 RS 10 GS 8****Besondere Eigenschaften:** Aurapanzer, Beeinflussung von Gefühlen und Gedanken, Existenz, Geistermanifestation, Immun gegen stellare Quellen und profanen Schaden, Kollektivsinn, Kontrolle über Insektenwesen, Resistenz gegen geweihten Schaden, elementare Quellen und dämonische Quellen**Besondere Kampfbregeln:** Gelingt der Schwarmseele im Kampf ein Treffer, fügt sie dem Getroffenen keinen Schaden zu. Stattdessen muss diesem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die erlittenen TP gelingen, ansonsten fällt er für 10 KR unter ihrem Bann. Nach dieser Zeit darf er eine weitere Probe ablegen, bei deren Misslingen er erneut unter dem Bann des Wesens bleibt. Alles, was gegen die Einflüsterungen der Seele hilft, hilft auch hier; gegen einen geschützten Helden richtet der Angriff stattdessen nur 1W6 TP an.**Talente:** Manifestationsstärke 21

MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

Fine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen.

Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendsänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

Schatten über Daranel

In dieser Anthologie finden Sie drei Abenteuer, die allesamt durch ihren Schauplatz miteinander vereint sind: Die Stadt Daranel am Meer der Schwimmenden Inseln. Hier, wo die imperiale Kontrolle schwach ist, ringen verschiedene Fraktionen um die Macht – und wählen dabei als ihr Mittel der Wahl oft Intrigen und Ränke. Wird es den Abenteurern gelingen, sich in diesem Netz zu bewegen und sich gegen Bedrohungen aus den Schatten zu wehren?

In *Unter die Haut* gilt es zunächst einer Mordserie auf die Spur zu kommen: Abscheulich gehäutete Leichen tauchen in den Gassen der Stadt auf, die Opfer sind scheinbar wahllos ausgesucht. Schnell greift Panik in Daranel um sich und der Übeltäter muss gefunden werden – doch dafür müssen die Helden sich zunächst durch die Nebel der Geschichte durchkämpfen und herausfinden, was ein uralter Neristu-Fluch mit den Morden zu tun hat. Deutlich friedlicher geht es in *Siminias Funke* zu. In diesem Abenteuer müssen die Helden auf der Spur einer göttlichen Queste nicht nur verschiedene Facetten der Kunst ergründen, sondern vor allem einiges an Rätseln lösen, um schlussendlich das Erbe eines berühmten Erfinders zu finden. Doch natürlich sind die Abenteurer nicht die einzigen, die sich die technischen Wunderwerke sichern wollen, die ihrer Entdeckung harren ...

Den Abschluss der Anthologie bildet das Abenteuer *Shinxir vult!*, in dem die Helden zunächst bei einem waschechten Wahlkampf um ein Prätoratnamt helfen sollen. Doch einer der Kandidaten spielt ein doppeltes Spiel und möchte das Amt erlangen, um ein uraltes Übel zu wecken und unter seinen Willen zu zwingen – und als ein Teil seines Planes scheitert, ist es auch an den Helden eine Katastrophe zu verhindern.

ABENTEUER M22

SPIELER: 1 Spielleiter und 3-6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel bis hoch / mittel

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

ORT: Die Stadt Daranel; beliebige Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*. Weiteres Hintergrundmaterial, etwa das Regelwerk *Myranische Magie* sowie die Spielhilfe *Unter dem Sternenpfeiler* und die Kurzgeschichten-Sammlung *Im Netz der Intrige*, sind hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



Das Schwarze Auge