



Das Schwarze Auge

DER FLUCH DER
HORNECHSE
RABENKRIEG VI

DAS KEMI-REICH

10 Meilen

GOLDENE BUCHT

GOLF VON KHEFU

HEMITISCHE BUCHT

SÜDMER

KAISER-RZUL-LIND

PRAIOSRUH

Port Emper

UCURIS

Praios
Süßen Brand 20



Der Fluch der Hornechse – Rabenkrieg VI



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Armin Abele, David Schmidt

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Frederic Mühleck

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Marcus Koch

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Naemi Fürst, Christof Grobelski, Florian Häckh, Regina Kallasch, Marcus Koch, Dagmara Matuszak, Diana Rahfoth, Petra Rudolf, Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Lars Weiler, Carina Wittrin

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **Marketing** Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner **Ulisses Digital** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jens Ullrich, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr **Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2021

Mit Dank an Andreas Busse, Anja Jäcke, Johannes Kurzweil, Sonja Schmidt, Heike Wolf und alle Probespieler sowie an Patrick Davis als Sensitivity Reader.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Die letzte Etappe	09
Der Weg der Herausforderungen	20
Die Entscheidung	42
Anhang	63



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

☛ **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

☛ **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

☛ **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

☛ **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit + (wahr), mit - (falsch) oder mit +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

☛ **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Beschützer*^{AKO151}.

AKO – Aventurisches Kompendium

☛ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Bei Herbergen und Gasthäusern wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätzen vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz, und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Währungsrechner

Außerhalb allgemeiner Wertekästen sind Geldbeträge in Landeswährung angegeben. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen von Al'Anfanern akzeptiert.

Al'Anfa	Mittelreich	Wert in Silbertalern
Dublone	2 Dukaten	20
Oreal	1 Silbertaler	1
Kleiner Oreal	5 Heller	0,5
Dirham	1 Kreuzer	0,01

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

EINLEITUNG



»Ich kann euch versichern, der Krieg ist im Grunde bereits beendet. Sicher, der Schwarze General und die rechtmäßige Königin Rhônda ziehen nach Laguana, aber doch nur um in Ne'charkarare... äh ... Ne'charta... nun jedenfalls dort in dieser alten Tempelpyramide die Kapitulation der Tyrannin Ela entgegenzunehmen. Ihr solltet nicht erwarten, dass dort noch ernstlich gekämpft wird. Es ist alles eher ein ... symbolischer Vorgang. Was? Warum der General seine besten Truppen auf die Insel verschieft? Nun, ... ich nehme an, er möchte in guter Gesellschaft sein, wenn die Tyrannin ihm ihr Schwert zu Füßen legt. Uneinnehmbar? Wer hat euch denn das erzählt? Nein, nein, da hat man euch falsch informiert. Wenn ihr mich jetzt entschuldigen würdet ...«

—Decius Paligan, Curator Vendo, zu den Gesandten der mit Al'Anfa verbündeten Staaten der Schwarzen Allianz, Firun 1042 BF

»Ihr habt also fünfmal so viele Soldaten wie wir vor den Mauern und eine Flotte, die die Insel von allen Seiten eingeschlossen hat? Vermutlich stimmt das sogar. Wenn ihr es mit einem horasischen General zu tun hättet, würde er wohl zugeben, dass ein Kampfsinnlos wäre. Allerdings bin ich eine Heerführerin des Káhet Ni Kemi. Ich habe schon viele hoffnungslose Schlachten gegen die Al'Anfaner geschlagen und überlebt. Ne'charka-rê Tá wurde noch nie erobert. Wenn ihr es versuchen wollt, sollt ihr einen blutigen Kampf haben – ich schreke nicht davor zurück.«

—Entgegnung der Kemi-Heerführerin Chanya Al'Plâne auf die Aufforderung an die Verteidiger Ne'charka-rê Tá's, sich Rhônda und ihren al'anfanischen Verbündeten zu ergeben, Firun 1042 BF

»Ich habe einen Weg gefunden, wie Ihr bei Nacht unbemerkt mit der Streitmacht ins Innere gelangen könnt. Ich schicke die Rabenkrallen zur Anlegestelle des Tempels. Während die Kämpfe um die inneren Befestigungen toben, seid Ihr dort ungestört, und Eure Leute können sie endlich erledigen. Wenn diese Störenfriede erst aus dem Weg geschafft sind, kümmern wir uns um den Schwarzen General. Aber nehmt Euch in Acht, diese Rabenkrallen sind zäh und haben mehr Leben als eine Katze.«

—Odilo Kugres-Estrazar, Hüter der Nacht, zu seiner Mitverschwörerin Marvana Zornbrecht, Firun 1042 BF

Dem Meister zum Geleit

Willkommen im tiefen Süden Aventuriens! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in den Händen. **Der Fluch der Hornechse** ist das letzte von sechs Abenteuern der Kampagne um den Rabenkrieg, einen militärischen Konflikt, der mit der al'anfanischen Invasion in

Kemi beginnt und weitreichende Auswirkungen auf die gesamte Region haben wird. Zwar bauen die Abenteuer aufeinander auf, es ist jedoch ausdrücklich möglich, jedes der Abenteuer unabhängig voneinander zu spielen und, mit ein paar Umbauten, auch einzelne Abenteuer auszulassen. Zur besseren Übersicht werden Elemente, die für die Kampagne wichtig sind und für die Umsetzung als Einzelabenteuer gegebenenfalls angepasst werden sollten, mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet:



Viele Elemente tauchen in mehreren Abenteuern auf, und es lohnt sich, festzuhalten, welche Entscheidungen deine Helden bei diesen Begegnungen und Ereignissen getroffen haben. Der Moment, in dem solche Entscheidungen spürbare Konsequenzen für den Spielverlauf haben, wird von deinen Spielern als besonderer Erfolg empfunden werden, denn ihre Helden haben den Ausgang der Geschichte maßgeblich beeinflusst.

Mit Figuren wie zum Beispiel dem Granden **Said Bonareth** und dem Seeoffizier **Diago Delazar** bekommst du zudem Charaktere an die Hand, die den Helden während der Kampagne immer wieder begegnen. Gleiches gilt für die Generalin **Marvana Zornbrecht** und den Borongeweihten **Odilo Kugres-Estrazar**, die als offene beziehungsweise heimliche Antagonisten der Helden wichtige Figuren der Handlung sind.

Du findest alle zum Spielen des Abenteuers relevanten Informationen in diesem Band. Weitere Hintergrundinformationen zur Region, die als Schauplatz dient, ihrem Flair und ihren Bewohnern kannst du im **Aventurischen Almanach** nachlesen.

Hintergrund der Kampagne

In dieser Kampagne erleben die Helden als Teil einer militärischen Spezialeinheit, der **Rabenkrallen**, auf Seiten des al'anfanischen Imperiums den Krieg gegen das Káhet Ni Kemi. Al'Anfa unterstützt den Thronanspruch von Prinzessin **Rhônda IX. Setepen**, der abtrünnigen Schwester von Nisut **Ela XV. Setepen**, die bereits seit Jahren vergeblich nach der Krone strebt. **Oderin du Metuant**, der Herrscher Al'Anfas, plant Rhônda nach dem erfolgreichen Ende des Feldzuges als Klientelkönigin einzusetzen, sodass das Imperium de facto die Herrschaft über das Kemi-Reich ausüben kann.

Neben den Al'Anfanern, den Kemi, die Nisut Ela die Treue halten, und den Anhängern Rhôndas, ist als vierte Partei das Horasreich an dem Konflikt beteiligt. Die Horasier sind einerseits langjährige Verbündete der Kemi, legen andererseits aber auch großen Wert auf die Wahrung ihrer eigenen Interessen in Meridiana.

Zwar sind der Ausgang des Krieges, die Eroberung des Kemi-Reiches durch Al'Anfa und die Installation einer



Marionettenregierung im offiziellen Aventurien festgelegt, die Helden können aber durch ihre Entscheidungen maßgeblich mitbestimmen, wie bestimmte Ereignisse verlaufen. Sie können die Invasion nicht nur miterleben, sondern an entscheidenden Schlüsselstellen selbst vorantreiben – oder sie sabotieren – und damit beeinflussen, welche langfristigen politischen Folgen sich, auch über den Konflikt hinaus, ergeben. Es ist daher auch möglich, die Abenteuer der Kampagne mit einer Gruppe zu spielen, die (insgeheim) auf Seiten der Gegenspieler des Imperiums steht und an entscheidenden Stellen versuchen kann, die Pläne Al'Anfas zu unterwandern.

Insgesamt besteht die Kampagne aus sechs Bänden und kann am Rande mit kleineren Szenarien weiter ausgebaut werden. Als Teil der *Rabenkrallen* führen die Hel-

den darin verschiedene Missionen aus, die den Verlauf des Krieges maßgeblich beeinflussen.

Der zentrale, **vordergründige Strang** der Kampagne dreht sich um den Feldzug und die Rolle, welche die Kämpfer der Spezialeinheit dabei spielen. Dies beginnt mit der Landung an der Nordküste von Kemi, wo die Helden in Qinsay die Hafenverteidigung sabotieren, um der al'anfanischen Streitmacht ein schnelles

Anlanden zu ermöglichen. Von dort aus führt ihr Weg in den tiefen Dschungel und dann weiter in die Teerminen im Westen Kemis. Nachdem sie bei Mehat an der entscheidenden Schlacht des Krieges teilnehmen, reisen sie nach Hôt-Alem, wo es gilt, hinter den Kulissen eine wichtige Einigung zu erreichen und schließlich zur großen Tempelfestung von Laguana, mit deren Eroberung der Konflikt sein Ende findet. Die Helden steigen während des Feldzuges nicht nur im Ansehen, sondern auch in Rang und Einfluss auf und werden dementsprechend mit immer wichtigeren Aufträgen betraut.

Weniger offensichtlich verläuft ein zweiter, **hintergründiger Strang**, der die Intrige einer Verschwörergruppe zum Thema hat. Im Laufe der Kampagne stoßen die Helden auf mehr und mehr Hinweise. Die Verschwörer versuchen, hinter den Kulissen Einfluss zu nehmen und den Feldzug zu nutzen, um ihren eigenen Macht Hunger zu stillen.

Einen Überblick zur zeitlichen Einordnung des Abenteuers findest du in der Zeittafel im Anhang dieses Abenteuerbandes.

Abweichende zeitliche Verortung des Abenteuers

In der offiziellen aventurischen Geschichtsschreibung nimmt der Rabenkrieg im Boron 1042 BF mit der Landung al'anfanischer Truppen seinen Anfang und endet mit der Eroberung der Tempelfestung von Laguana. Da es in der Region kaum Unterschiede zwischen den Jahreszeiten gibt, ist auch eine andere zeitliche Verortung der Kampagne möglich, ohne dass eine größere Umgestaltung der Abenteuer erforderlich wird. Bei einer Verschiebung um mehrere Jahre in die Vergangenheit oder in die Zukunft ist jedoch zu berücksichtigen, dass auf einige politische Verstrickungen in der Region wie auch im Horasreich Bezug genommen wird und die Folgen des Krieges nachhaltige Auswirkungen auf das Machtgefüge in Meridiana, insbesondere das Gleichgewicht zwischen Goldener Allianz und Schwarzer Allianz, haben.



Verschwörer und ihre Pläne

Neben Kemi-Soldaten, Waldmenschen, Achaz und allerlei Getier müssen sich die Helden im Verlauf der Kampagne auch mit Feinden in den eigenen Reihen herumschlagen. ♀ *Emilia Bonareth*, das Oberhaupt der Grandenfamilie Bonareth, entkam durch geschicktes Leugnen und sorgfältiges Verwischen der Spuren den Nachstellungen im Nachgang der Rabenbund-Verschwörung. Voller Zorn brennt sie darauf, sich an Ode- rin du Metuant dafür zu rächen, dass er die Rechte des Emporkömmlings Said auf Zugehörigkeit zum Haus Bonareth anerkannt hat. Emilia will beide, Said und Ode- rin, tot sehen. Deshalb hat sie sich mit zwei unzufriedenen Granden zusammengetan: Generalin Marvana

*Der Vorbereitungsaufwand und Anspruch der Abenteuer erhöhen sich in diesem Fall, da die Helden nahezu alle Aufgaben erledigen können bzw. müssen, die auch eine al'anfanische Gruppe verfolgt. Darüber hinaus haben sie zusätzliche Aufträge zu bewältigen und müssen stets darauf achten, ihre Tarnung aufrechtzuerhalten.

Zornbrecht (siehe **Die Zähne des Kaimans** Seite 24), eine mäßige Heerführerin, die sich selbst aber als brillant betrachtet und sich von Oderin völlig unter Wert geschätzt fühlt, sowie dem Borongeweihten Odilo Kugres-Estrazar (siehe **Die Zähne des Kaimans** Seite 25). Der verschlagene Intrigant und ehemalige Vertraute des exekutierten Verschwörers *✂ Brotos Paligan* steigt im Laufe der Kampagne immer weiter in Oderins Gunst auf. Über lange Zeit tritt er als ein scheinbar verlässlicher Verbündeter der Helden auf. In Wahrheit plant er jedoch, den Feldzug zu nutzen, um die Rabenbund-Verschwörung doch noch zu ihrem Ziel zu führen.

Die Verschwörer und die Helden

Die Helden sind den Plänen ihrer heimlichen Feinde im Laufe der Kampagne nach und nach auf die Schliche gekommen und haben nun, im finalen Abenteuer, die Möglichkeit, die Verschwörer zu entlarven. Dieser Handlungsstrang ist weitgehend ergebnisoffen, das heißt, es steht den Helden frei, wie sie mit den Verschwörern umgehen. Die an dem Komplott beteiligten Figuren werden im offiziellen Aventurien nicht weiter aufgegriffen, ihr Schicksal liegt in der Hand der Helden. Die Erkenntnisse, die die Helden in Hinblick auf diesen hintergründigen Erzählstrang gewinnen können, sind mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet:



In den bisherigen Abenteuern der Kampagne konnten die Helden herausfinden, dass Marvana Zornbrecht offenbar über ein Netz aus Verbündeten verfügt und diese auf die Umsetzung eines größeren Planes hinarbeiten. Sie wissen außerdem, dass die Verschwörer direkten Zugang zu Informationen haben müssen, die nur in der unmittelbaren Umgebung des Schwarzen Generals zu erhalten sind. Zwar konnten sie während der Geschehnisse in Hôt-Alem Beweise für den Verrat Marvana Zornbrechts erbeuten, doch noch immer kennen die *Rabenkrallen* weder das gesamte Ausmaß des Komplotts noch die Namen aller Beteiligten. Auch besitzen sie bisher keine Beweise, um Marvana zweifelsfrei überführen zu können. Sie haben herausgefunden, dass die Verschwörer einen besonderen Hass gegen Said Bonareth hegen und versuchen, ein seltenes Gift, das sogenannte Blut des Landes, in ihren Besitz zu bringen. Im Finale dieses Abenteuers erleben die Helden eine letzte, entscheidende Konfrontation mit den Köpfen der Verschwörung.

Die Einzelabenteuer

In **Die Zähne des Kaimans**, dem ersten Abenteuer der Kampagne, ist der mittlere Teil der al'anfanischen Invasionsstreitmacht in Qinsay an der Nordküste des Kemi-Reiches gelandet und hat Stadt und Hafen unter seine Kontrolle gebracht. Parallel haben auch in Kolchis im Westen und in Yleha im Norden erfolgreiche Landungen stattgefunden.

In **Der Biss der Spinne** sind die Helden als Kundschafter an der Spitze des mittleren Invasionskeils nach Süden vorgedrungen, mussten aber miterleben, wie ihre Streitmacht durch die Fehlentscheidungen der

Generalin Marvana Zornbrecht eine blutige Niederlage erlitten hat. Nach einem kräftezehrenden Marsch quer durch den Dschungel gelangten sie nach Yleha, wo sie Oderin du Metuant, dem al'anfanischen Oberbefehlshaber, von den Taten der Generalin berichteten.

Nachdem der Schwarze General einem Attentat nur knapp entgangen ist, wurden die *Rabenkrallen* in **Der Sturz des Adlers** ausgesandt, um den Auftraggeber des Anschlags, den horasischen Gesandten Mariano ya Strozza, aufzuspüren und zur Rechenschaft zu ziehen. Die Spur des umtriebigen Diplomaten führte sie erneut hinter die feindlichen Linien und bis in die Achaz-Stadt Zraah.

In **Die Krallen der Löwin** begleiteten die Helden die Hauptstreitmacht des Boronzuges auf dem Marsch von Yleha nach Süden. Als Kundschafter zogen sie dem Heer voraus und konnten nach einem ersten Zusammentreffen mit der Vorhut der Kemi den verschwundenen Said Bonareth und ein bedeutsames Schwert aufspüren. In der großen Schlacht von Mehat taten sie sich durch Mut und Entscheidungsstärke hervor und wurden als Helden des Kampfes ausgezeichnet.

Der Auftrag, eine Brücke über den Fluss Tirob zu finden, führte die *Rabenkrallen* in **Der Preis des Greifen** nach Hôt-Alem, wo es galt, eine Übereinkunft mit den einflussreichen Ratsmitgliedern des Fürst-Protectorats zu treffen und gleichzeitig Attentaten und Sabotageversuchen von Seiten der Kemi und der Verschwörer zu widerstehen.

Im vorliegenden sechsten Abenteuer bewältigen die Helden mit der Streitmacht des Boronzuges **Die letzte Etappe** und gelangen auf die Insel Laguana, wo es gilt, den Krieg endgültig zu beenden.

Um die Tore der als uneinnehmbar geltenden Tempelfestung Ne'charka-rê Tá zu öffnen, müssen die *Rabenkrallen* den **Weg der Herausforderungen** bewältigen und dazu die Hinterlassenschaften und Prüfungen eines alten Echsenvolkes überwinden. Nur so können sie ins Innere der Anlage gelangen, wo sie eine letzte Konfrontation mit ihrer alten Feindin Marvana Zornbrecht erwartet.

Die Entscheidung, welche Art von Königin die frisch gekrönte Königin Rhônda werden wird, wird maßgeblich durch die Überzeugungskraft der Helden beeinflusst. Eine Entscheidung sucht aber auch Odilo Kugres-Estrazar, der die große Siegesfeier ausnutzen will, um die Pläne der Verschwörer doch noch zum Erfolg zu führen und den Schwarzen General Oderin du Metuant in der Stunde seines größten Triumphes zu ermorden.

Geeignete Helden

Spielt deine Gruppe das Abenteuer als Teil der Kampagne, sollten auf jeden Fall die bisher verwendeten Helden weiter genutzt werden, um diesen einen verdienten Triumph zu gönnen. Spielt ihr **Der Fluch der Hornechse** als Einzelabenteuer, eignen sich insbesondere Helden mit soliden Kampffertigkeiten sowie Fähigkeiten im Bereich der gesellschaftlichen und körperlichen Talente. Auch magiebegabte Helden und Geweihte, insbesondere Priester des grimmigen Schlachtengottes Kor sowie Borongeweihte des Al'Anfaner Ritus, sind eine gute Ergänzung.

Da es sich um einen militärischen Feldzug handelt, sind Helden, die Gewalt aufgrund ihrer Profession oder ihrer Moralvorstellungen ablehnen, nur schwer in das Geschehen zu integrieren. Ungeeignet sind ebenso Charaktere, die eine Abneigung gegen Geheimoperationen, Intrigen, List und Lüge hegen.

Auch Helden, die in Südaventurien als Exoten gelten, beispielsweise Elfen, Zwerge, Gjalsker und ähnliche, sind wegen ihrer Auffälligkeit weniger geeignet und sollten über nützliche Fähigkeiten verfügen, um dennoch für den Einsatz in der Spezialeinheit in Betracht gezogen zu werden.

Der Krieg und die Moral

Eine Besonderheit der Rabenkrieg-Kampagne ist, dass die Helden eine Invasion und einen anschließenden Eroberungsfeldzug auf Seiten der Aggressoren erleben. Das beschriebene Kriegsszenario soll weder beschönigt noch romantisch verklärt werden. Die Hauptmotivation für die meisten Soldaten und Söldner in Diensten Al'Anfas sind Gehorsam und die Aussicht auf reiche Beute, nicht der Wille, Gutes zu tun. Hinzu kommen bewusst genährter Patriotismus und das Dogma des al'anfanischen Boronglaubens – Motive, die auf Seiten der Spieler leicht einen schalen Beigeschmack hinterlassen können. Hier kann ein klärendes Gespräch innerhalb der Gruppe sinnvoll sein, um gemeinsam mit deinen Spielern zu besprechen, wie düster und realistisch ihr die Kampagne ausgestalten wollt.

Im Verlauf der Handlung werden die Helden an verschiedenen Stellen mit Gewissenskonflikten konfrontiert. Sie stehen vor schwierigen Entscheidungen und geraten in Situationen, in denen ihr Auftrag oder ihre Befehle fragwürdige Handlungen erfordern und dadurch

mit ihrem moralischen Empfinden in Widerstreit geraten können. Dies kann als Spielelement durchaus reizvoll sein, weil es die Charaktere dazu zwingt, über ihre eigenen Prioritäten nachzudenken, sich Zweifeln zu stellen und gegebenenfalls ungewöhnliche Lösungen zu finden, mit denen sie allen Ansprüchen gerecht werden. Wenn deine Spieler dies spannend finden, kannst du auch die Auseinandersetzung mit Skrupeln, Selbstvorwürfen und Schuldgefühlen zu einem Thema der Kampagne machen.

Die Abenteuer sollen auch für Helden mit feststehenden Prinzipien und Überzeugungen spielbar sein. An einigen Stellen finden sich daher Hinweise, wie du als Meister mit solchen Situationen umgehen kannst und wie bestimmte Szenen (auf)gelöst oder abgeändert werden können. Eine Möglichkeit ist in diesem Fall, die Thronprätendentin Rhônda von Anfang an aktiv als gefährlich und vom Rachedurst getrieben zu porträtieren, sodass die Helden sich als bewusster Gegenpol positionieren können, um die Gräueltaten des Krieges auf ein notwendiges Minimum zu begrenzen.



DIE LETZTE ETAPPE

Wenn deine Gruppe das Abenteuer als Teil der Rabenkrieg-Kampagne erlebt, setzt die Handlung kurz nach dem Ende von **Der Preis des Greifen** ein. Nachdem es den Truppen Oderins und Rhôndas gelungen ist, den Tirob bei Hôt-Alem zu überqueren, setzen sie ihren Marsch ins Kernland des alten Kemi-Reiches fort. Der Boronszug gewinnt mit jedem Tag weitere Anhänger und die Siedlungen auf der alemitischen Halbinsel fallen ohne größere Kämpfe in die Hände der Prinzessin. Viele Einheimische schließen sich bereitwillig Rhôndas Sache an. Nur selten regt sich Widerstand. Als letztes Hindernis für ein schnelles Ende des Krieges erweist sich die Tempelfestung Ne'charka-rê Tá auf der Insel Laguana. Für die Kemi ist der uralte Tempel der heiligste Ort ihres Reiches. Dort, hinter den als uneinnehmbar geltenden Mauern, haben sich Königin Ela und die Heerführerin Chanya Al'Plâne mit ihren verbliebenen Gefolgsleuten verschanzt.

Der Fluch der Hornechse als Einzelabenteuer

Heldinnen, die das Abenteuer ohne Anbindung an die Kampagne erleben, können sich in Hôt-Alem oder einem der Orte entlang des Marschweges dem Boronszug angeschlossen haben. Eine Möglichkeit ist, dass sie als Ersatz für bei den vorangegangenen Kämpfen getötete oder verwundete *Rabenkrallen* rekrutiert wurden. Voraussetzung ist in diesem Fall allerdings, dass die Heldinnen sich bereits einen gewissen Ruf in Meridiana erarbeitet haben oder einflussreiche Fürsprecher besitzen, sodass sie als eine geeignete Wahl für die bevorstehende Mission erscheinen. Eine alternative Möglichkeit ist, dass die Heldinnen über besondere Fähigkeiten verfügen, die es für den Schwarzen General und Prinzessin Rhônda aussichtsreich erscheinen lassen, sie anstelle bereits auf dem Schlachtfeld erprobter *Rabenkrallen* zu entsenden. Derartige Fähigkeiten können beispielsweise Gelehrtenwissen über die Achaz und alte echsische Hochkulturen, aber auch praktische Erfahrungen im Bereich der Infiltration oder im Erkunden und Überwinden von alten Ruinen, Gangsystemen und ähnlichen Herausforderungen sein.



Heldinnen im Auftrag des Horasreiches

Sollen deine Heldinnen das Abenteuer auf Seiten des Horasreiches bestreiten, wurden sie insgeheim von der horasischen Gesandten ♣ *Carvaia ya Der-gamon* (*999 BF (43), blondes, aufwändig frisiertes Haar, aufrechte Haltung, arrogant und eitel; meisterliche Diplomatin, kompetente Intrigantin; Betören 13 (14/15/15), Menschenkenntnis 12 (13/13/15), Überreden 13 (14/13/15), Willenskraft 10 (14/13/15), SK 2) angeworben. Wenn ihr das Abenteuer als Teil der Kampagne spielt, stehen die Heldinnen bereits als Agenten in ihren Diensten. Sofern die Heldinnen **Der Fluch der Hornechse** als Einzelabenteuer erleben, hat sie diese entweder mit gut gefälschten Dokumenten und Marschbefehlen ausgestattet, die sie als Expertinnen aus einem weiter entfernten al'anfanischen Stützpunkt in der Nähe von Selem und Neuzugang für die *Rabenkrallen* ausweisen oder ihnen auf anderem Wege glaubwürdige Referenzen verschaffen. Dank dieser zieht ♣ *Oderin du Metuant* (*969 BF (73), ergrautes, aber volles Haar, harte Züge, markantes Kinn, athletisch und muskulös, aufrechte



Haltung, strategisch denkend, effizient, unbestechlich, gnadenlos; legendärer Heerführer; Geschichtswissen 13 (15/15/16), Kriegskunst 18 (18/15/16), Selbstbeherrschung 19 (18/18/16), Willenskraft 15 (18/16/15), SK 3) sie als nützliche Spezialisten in Betracht.

Der Auftrag Carvaias, durch einen vertrauenswürdigen Kurier an die Heldinnen überbracht, lautet, der Kemi-Königin Ela sowie der Heerführerin Chanya Al'Plâne eine sichere Flucht zu ermöglichen, sollte die Tempelfestung Ne'charka-rê Tá fallen. Die Königin und gegebenenfalls weitere Anführerinnen sollen die Möglichkeit bekommen, unbemerkt durch die Reihen der Belagerer zu schlüpfen und ins sichere Brabak zu gelangen (siehe Seite 19). Dem Adlerthron ist viel daran gelegen, dass Ela den Krieg überlebt und in Freiheit bleibt. Zwar scheint es für den Augenblick unmöglich zu sein, einen militärischen Sieg Al'Anfas zu verhindern, und das Horasreich will einen offenen Krieg mit dem Imperium des Südens vermeiden, doch solange Ela lebt, besteht ihr Anspruch auf den Thron der Kemi fort. Dies schwächt somit die Herrschaft Rhôndas und den al'anfanischen Einfluss im Káhet Ni Kemi.

Der Weg nach Laguana

Von Hôt-Alem aus marschiert die vereinigte Streitmacht zunächst nach Süden bis nach Setepen und dann weiter in Richtung Westen bis nach Sesahi, von wo aus ein Teil der Truppen auf die Insel Laguana geschifft wird. Oderin rechnet damit, die besonderen Fähigkeiten der *Rabenkrallen* schon bald wieder zu benötigen. Daher behält er ♣ *Said Bonareth* (*1012 BF (30), dunkle Haut, schwarzes Haar, dunkle Augen, gutausehend, wachsam, zielstrebig; meisterlicher Meuchler, erfahrener Offizier; Menschenkenntnis 6 (12/15/14), Sinnesschärfe 12 (12/15/15), Willenskraft 11 (15/15/14), SK 2) und die meisten Kämpfer der Spezialeinheit in seiner Nähe und gönnt ihnen einige Tage Ruhe. Für die Helden ist dies eine Gelegenheit, während des Marsches mit ihren Kameraden aus den anderen Krallen zusammenzutreffen und Kriegsgeschichten auszutauschen (die Beschreibungen der bereits bekannten *Rabenkrallen* findest du in **Die Zähne des Kaimans** auf Seite 18, einige neue Mitglieder werden auf Seite 16 beschrieben). Während viele der al'anfanischen Soldaten zunächst damit rechnen, dass Khefu, die Hauptstadt des Kemi-Reiches, das Ziel des Marsches ist, steht für die Anhänger Rhôndas von Anfang an fest, dass eine endgültige Entscheidung des Krieges nur auf der Insel Laguana stattfinden kann. Dort, wo nach den Legenden der Kemi der erste Blutstropfen des Allvaters Los auf den Körper der sterbenden Sumu fiel und daraus der Götterfürst Boron erwuchs, wird für alle offenbar werden, wer die wahre, von Boron auserwählte Königin des Landes ist.

Setepen

Setepen ist nach Khefu und Hôt-Alem die wichtigste Siedlung auf der alemitischen Halbinsel und damit für kem'sche Verhältnisse praktisch eine Metropole. Das

geschäftige Treiben und die Warenvielfalt lassen am wöchentlichen Markttag die Menschen der Umgebung, aber auch Achaz und Angehörige der Waldmenschenstämme des Umlandes in die Stadt strömen. In Folge des Krieges leben außerdem etwa 200 Flüchtlinge aus dem nördlichen Teil des Landes in der Stadt oder der näheren Umgebung. Ihre Lage wie auch ihre Größe machen die Stadt Setepen zu bedeutend, um sie auf dem Marsch nach Laguana zu ignorieren.

Der Stadtmeister von Setepen steht treu zu Königin Ela und wird die Stadt wohl nicht kampfflos übergeben. Da weder Prinzessin Rhônda noch Oderin du Metuant daran gelegen ist, so kurz vor dem Ziel eine weitere blutige Schlacht zu schlagen, schicken sie Said Bonareth mit einem Trupp der *Rabenkrallen* dem Heer voraus. Der kleinen Einheit gelingt es, unerkannt in die Stadt zu gelangen und den Stadtmeister zu überwältigen. Als sich die Streitmacht des Boronzuges Setepen nähert, wird das Feldzeichen Rhôndas über der Stadt entrollt. Dies sorgt in Kombination mit dem Verschwinden des Stadtmeisters für ausreichend Verwirrung, sodass kein geordneter Widerstand gegen den Heerzug zustande kommt und Setepen im Handstreich besetzt werden kann.

Falls die Helden im Vollbesitz ihrer Kräfte sind und auf einen weiteren Einsatz brennen, können sie die *Rabenkrallen* sein, die Said Bonareth nach Setepen begleiten. Es ist allerdings wahrscheinlich, dass sie von den erst kurz zurückliegenden Ereignissen in Hôt-Alem noch verletzt und geschwächt sind. Da sie für ihren bevorstehenden letzten großen Einsatz während des Krieges im Vollbesitz ihrer Kräfte sein sollten, kannst du ihnen an dieser Stelle eine Verschnaufpause gönnen und es einer anderen Kralle überlassen, Said in Setepen zur Seite zu stehen.

Setepen

Einwohner: 800 sowie etwa 200 Kriegsflüchtlinge

Herrschaft: Stadtmeister Aramon Seth'ashar (bis zur Besetzung der Stadt Ende Hesinde 1042 BF)

Tempel: Boron, Rondra, Travia, Rahja

Handel und Gewerbe: Reis, Korn, Fleisch, Hirse, Lederprodukte, Töpferwaren

Besonderheiten: zweitgrößte Stadt des Kemi-Reiches, wichtiger Handelsplatz

Militär: 25 Ordensleute des Heiligen Laguan, 10 Stadtgardisten, ca. 50 leichtbewaffnete Milizionäre

Stimmung in der Stadt: Viele Bewohner halten im Geheimen oder sogar ganz offen zu Prinzessin Rhônda. Dadurch kommt es immer wieder zu Konflikten mit den Flüchtlingen, die sich am Stadtrand niedergelassen haben. Diese sind meist Königin Ela treu und haben durch den Vormarsch des Boronzuges Hab und Gut verloren.

Befreier

Im Kernland des alten Kemi-Reiches leben viele Menschen, die Glauben und Ideale Prinzessin Rhôndas teilen und ihren Anspruch auf den Thron für gerechtfertigt halten. So werden die Streiter des Boronzuges in vielen Dörfern entlang ihres Weges als Befreier von der unbeliebten Herrschaft Königin Elas willkommen geheißen und ihr Marsch gleicht einem Triumphzug. Die Erwachsenen jubeln der Prinzessin zu, beten für ihren baldigen Sieg und versorgen die Soldaten mit Essen. Kinder bringen Blumen und geschnitzte Rabenamulette für die Streiter des Boronzuges. Für die al'anfanischen Söldner ist dieser freundliche Empfang ungewohnt, viele von ihnen reagieren verlegen, einige sind sogar tief gerührt. Eine wachsende Zahl an Boron-Pilgern und Anhängern der Prinzessin folgt dem Heer, sodass der Zug mit jedem Tag größer wird.

Die Helden haben in diesem Krieg etliche herausragende Taten vollbracht. Es ist möglich, dass einige ihrer Erfolge sich bereits herumgesprochen haben und sie die Geschichten ihrer Heldentaten nun, möglicherweise in stark ausgeschmückter Form, aus den Mündern ehrfürchtig zu ihnen aufblickender Kinder zu hören bekommen. Manch junger Mann und manch junge Frau könnte sich gar unsterblich in einen der mutigen Kriegshelden verlieben – oder zumindest in die Vorstellung, die sie von ihnen haben.



Eroberer

Zu den Verlierern des Konfliktes im Süden des Landes zählen auch jene Kemi, die erst in den letzten Jahren und Jahrzehnten eingewandert sind. Häufig teilen sie den strikten Boronglauben der Alteingesessenen nicht. Insbesondere trifft dies auf die aus dem Horasreich stammenden Siedler und Plantagenbesitzer zu, die wegen der Privilegien, die sie unter der Herrschaft Königin Elas erlangt haben, bei vielen ihrer Nachbarn verhasst sind.



Rhônda und Oderin sorgen dafür, dass gegen Söldner und Soldaten, die es an Disziplin mangeln lassen und sich am Besitz der Einheimischen vergreifen, hart vorgegangen wird. Dies gilt jedoch nicht bei Plünderungen und Ausschreitungen, die sich gegen offenkundige Anhänger Elas, sowie Horasier und andere Einwanderer richten, die weiterhin in ihrem Unglauben verharren und dem Götterfürsten Boron die angemessene Verehrung verweigern. Größere Exzesse bleiben zwar aus, doch manche horasische Plantage entlang des Marschweges wird bis zum letzten Möbelstück geplündert. Wer Widerstand leistet, kann sich glücklich schätzen, wenn er mit einem blauen Auge und einigen schmerzenden Rippen davonkommt. Immer wieder können die Helden schwer beladenen Plünderern begegnen – und ebenso verzweifelten Plantagenbesitzern, die darüber klagen, dass ihr Lebenswerk vor ihren Augen zerstört wird.

Entscheiden sich die Helden in solchen Fällen einzuschreiten, können sie von ihrem Status als Offiziere und mehr noch von ihrem inzwischen beachtlichen Ruf als Kriegshelden profitieren. Fast immer genügen einige entschiedene Worte und die Plünderer folgen ohne zu murren ihren Befehlen. Auch **Mutter Corvina** (Mitte 30, kahles Haupt, sanfte Stimme, tief borongläubig, gefestigte Moral, ruhiges Gemüt; meisterliche Seelsorgerin; Heilkunde Seele 16 (14/14/14), Willenskraft 14 (14/14/14), SK 2), die die Helden bereits aus Hôt-Alem kennen, ist unermüdlich bemüht, die Söldner von größeren

Plünderungen und Übergriffen abzuhalten. Mit mahnen- den Worten erinnert sie die Streiter daran, dass sie sich auf einem Boronszug befinden und als Befreier, nicht als Räuber, ins Kemi-Reich gekommen sind. Zwar mag das mancher Söldner insgeheim anders sehen, doch kaum jemand wagt es, der Borongeweihten offen zu widersprechen und sich ihrem entschlossenen Blick zu stellen.

Helden, die insgeheim auf Seiten des Horasreiches stehen, können an dieser Stelle greifbare Erfolge erringen, indem sie horasische Bürger vor Schlimmerem bewahren. Mit viel Überzeugungsgeschick kann es ihnen sogar gelingen, Oderin du Metuant zu überreden, einen offiziellen Befehl auszugeben, der seine Truppen zur Zurückhaltung auffordert (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –3). Bei Prinzessin Rhônda stoßen sie dagegen zunächst auf taube Ohren; sie sieht im horasischen Einfluss eine der Hauptursachen für den moralischen Niedergang des Kemi-Reiches, den zu beenden sie sich aufgemacht hat.



Die Überfahrt

Anfang Firun erreicht der Boronszug den unmittelbar nordöstlich von Laguana gelegenen Küstenort Sesahi. Vor der Küste liegen zahlreiche Kriegs- und Versorgungsschiffe der Schwarzen Armada vor Anker und in der Ferne sind die gewaltigen Befestigungsanlagen der Tempelanlage auf der Insel Laguana mit bloßem Auge zu erkennen. Als die Helden eintreffen, hat die Vorhut des Heeres bereits begonnen, in der Umgebung des Fischerdorfes ein großes Feldlager zu errichten. Mit der Ankunft der Hauptstreitmacht und der zahlreichen Rhônda-Anhänger und Boron-Pilger, die sich dem Zug angeschlossen haben, platzt das Lager schnell aus allen Nähten. Dennoch wird den Helden als Mitgliedern der *Rabenkrallen* unverzüglich ein eigenes Zelt nahe dem des Schwarzen Generals zugewiesen. In Anbetracht der allgemeinen Enge gilt dieses Privileg als kostbarer Luxus.

Während die Helden in Sesahi darauf warten, auf die Insel überzusetzen, werden sie von  *Damiano Salmorantes* (42, hochgewachsen, Schildkrötenhals, tintenbefleckte Finger, kurzsichtig, opportunistisch; Götter & Kulte 11 (14/14/15), Sagen & Legenden 12 (14/14/15), Willenskraft 12 (13/15/15), SK 2) aufgesucht. Sie sind dem eifrigen Schreiber des Al'Anfaner Tempelrufers vermutlich bereits in Qinsay und Mehat begegnet. Auch diesmal sammelt er Eindrücke und Berichte, die den Boronszug im besten Lichte erscheinen lassen und ist daher sehr an einem Gespräch mit den inzwischen berühmten *Rabenkrallen* interessiert. Unverhohlen stellt er in Aussicht, ihren Ruhm noch zu mehren und ermuntert sie, bei der Beschreibung ihrer Taten keine übermäßige Bescheidenheit an den Tag zu legen. Dabei zeigt er keine Scheu, das Beschriebene in dramatischen Worten weiter auszuschnüffeln und ihnen Sätze in den Mund zu legen, die die göttliche Inspiration des Patriarchen und das militärische Genie Oderin du Metuants unterstreichen. Schilderungen der hässlichen Seite des Krieges (Verluste, Plünderungen, Gewalttaten) ignoriert er hingegen geflissentlich.

Gerüchte im Feldlager (1W6)

Unter den Soldaten und Pilgern in Sesahi kursieren zahlreiche Spekulationen und Gerüchte, einige nahe an der Wahrheit, andere dagegen weit davon entfernt:

- 1 „Eine horasische Flotte ist in Brabak eingetroffen. Deshalb sammelt sich die Schwarze Armada vor der Küste, um sich dem Feind entgegenzustellen. Dieser Krieg wird auf See entschieden.“ (–)
- 2 „Königin Ela ist noch immer durch eine schwere Verwundung geschwächt und kaum bei Bewusstsein. Einzig die eiserne Entschlossenheit Chanya Al'Plânes hält die Kampfmoral der Verteidiger noch aufrecht.“ (+)
- 3 „Wenn Prinzessin Rhônda Laguana erreicht, wird sich Boron selbst dort offenbaren und die Tyrannin Ela strafen.“ (–)
- 4 „Khefu mag die Hauptstadt des Kemi-Reiches sein, aber Laguana ist das spirituelle Herz des Reiches. Dort werden traditionell die Herrscherinnen des Kâhet Ni Kemi gekrönt. Aus diesem Grund kann der Konflikt der beiden königlichen Schwestern nur dort sein Ende finden.“ (+)
- 5 „Im letzten Krieg sind die Soldaten Tar Honaks an den Mauern von Ne'charka-rê Tá gescheitert, weshalb die Magier aus Al'Anfa diesmal Wesenheiten aus der Siebten Sphäre herbeirufen wollen, um mit deren Hilfe die Befestigungsanlagen einzureißen.“ (–)
- 6 „Der Schwarze General will eine verlustreiche Erstürmung der Tempelfestung vermeiden, deshalb hat er die *Rabenkrallen* gerufen. Sie sollen einen Weg finden, Ne'charka-rê Tá zu Fall zu bringen, ohne dass es zu einem blutigen Gemetzel kommt. Wenn es jemand schaffen kann, dann die. Die sollen im Laufe des Krieges schon so manches Alveranskommendo erfolgreich ausgeführt haben.“ (+)

An Bord der Marbo

Während ein Teil der Streitmacht sowie die Pilger und unbewaffneten Anhänger Rhôndas im Feldlager bei Sesahi zurückbleiben, setzen die Prinzessin und der Schwarze General mit ihren besten und verdientesten Truppen nach Laguana über, um den Krieg zu beenden. Die Helden erleben diese Überfahrt gemeinsam mit Said Bonareth und den übrigen *Rabenkrallen* an Bord der Trireme *Marbo*, dem Schiff von  *Diago Delazar* (*1005 BF (37), athletisch, dunkelbraune Haare und Bart, blaue Augen, grimmiger Blick, draufgängerisch; brillanter Seeoffizier; Boote & Schiffe 15 (13/16/14), Einschüchtern 12 (17/15/13), Menschenkenntnis 8 (12/15/13), Kriegskunst (Seegefechte) 13 (15) (17/12/15), Willenskraft 12 (17/15/13), SK 2).

Commandante Delazar, der die Helden im Laufe des Krieges kennen und schätzen gelernt hat, teilt offen seine Einschätzung mit ihnen: Die Königin der Kemi und ihre Anhänger sind in der Tempelfestung Ne'charka-rê Tá eingeschlossen und haben keine Möglichkeit, die Insel zu verlassen. Die Schwarze Armada hat die Flotte der Kemi geschlagen und eine Seeblockade um die Insel gelegt, sodass die Verteidiger von weiterem Nachschub



abgeschnitten sind. Das Ende des Krieges ist daher absehbar, offen ist einzig die Frage, wie viel Blut der Kampf noch kosten wird. Ginge es nach Diago, würde er den Feind einfach aushungern, doch er bezweifelt, dass die impulsive Rhônda so viel Geduld zeigen wird. Niemand weiß, wie viele Vorräte die Eingeschlossenen haben und auch dem Schwarzen General scheint an einem schnellen Ende des Krieges gelegen, denn mit jedem verstreichenden Tag steigt die Gefahr, dass die Horasier sich doch noch dazu entscheiden, aktiv in den Krieg einzugreifen.

Die Seeblockade

Rund um Laguana, vor Sesahi und entlang des näheren Küstenverlaufs wurden mehrere Geschwader der Schwarzen Armada (fast 40 Schiffe) zusammengezogen. Es handelt sich um die größte Versammlung einer al'anfanischen Kriegsflotte seit der Seeschlacht von Phrygaios. Neben zahlreichen Versorgungs- und Transportschiffen sowie den für Al'Anfa typischen Schwarzen Galeeren, gehören mit der *Bishdaniel*, der *Marbo* und der *Uthar* auch drei gewaltige Triremen der Gulgari-Klasse zur Flotte. Erstmals im Einsatz sind zwei moderne Schivonen der Rabenschwingen-Klasse, die die Werft erst vor wenigen Wochen verlassen haben.

Die Flotte dient einerseits als Machtdemonstration und sichtbares Zeichen der al'anfanischen Seeüberlegenheit. Andererseits will Oderin du Metuant durch die

Seeblockade sicherstellen, dass die in Ne'charka-rê Tá eingeschlossene Führungselite Königin Elas keine Möglichkeit zur Nachschubversorgung oder Flucht erhält, sodass diesen nur die Wahl bleibt, vor Rhônda zu kapitulieren oder bis zum bitteren Ende zu kämpfen.

Helden, die insgeheim auf Seiten des Horasreiches stehen und nach Schwachstellen und Lücken in der Blockade Ausschau halten, können bei aufmerksamer Beobachtung fündig werden (Probe auf *Kriegskunst* (*Belagerung* oder *Seegefechte*)): Mehrere der kleineren Galeeren umrunden die Insel in einander überschneidenden Kreisen. Unter normalen Umständen würde dieses Patrouillenschema keinen Winkel unbewacht lassen. Ihre erdrückende Übermacht und das Fehlen einer sichtbaren Bedrohung hat einige der al'anfanischen Kapitäne und Besatzungen aber überheblich werden lassen, sodass sie in ihrer Wachsamkeit nachgelassen haben und immer wieder kleinere Lücken zwischen den Patrouillenkreisen entstehen. Bei Tage wird jedes Schiff, das sich der Insel nähert oder versucht, diese zu verlassen, bereits frühzeitig entdeckt. Aber bei Nacht, im Schutz der Dunkelheit, besteht die Chance, mit einem schnellen Segler eine Lücke zwischen Patrouillenschiffen zu passieren und auf hohe See zu gelangen, ehe der Durchbruch bemerkt wird und die größeren Schiffe der Flotte alarmiert werden können.



Die Belagerung von Ne'charka-rê Tá

Für Prinzessin Rhônda war der Tempel Ne'charka-rê Tá von Anfang an das Ziel des Boronzuges. Die gewaltige Anlage auf der Insel Laguana ist Stammburg und Hauptkloster des im Kemi-Reich überaus einflussreichen Laguana-Ordens, dem es in den vergangenen Jahrhunderten bisher immer gelungen ist, den Tempel gegen alle Angriffe zu verteidigen. Auch während des letzten Kemi-Krieges ist der Versuch der al'anfanischen Truppen gescheitert, das Heiligtum zu stürmen.

Das Tempelareal liegt im Nordosten der kleinen Felseninsel und ist teilweise von Wasser umgeben. Die schwer befestigte Anlage beherbergt im vorderen Teil den großen **Borontempel (01)** sowie die **Priesterquartiere (02)** und **Ritterquartiere (03)**. Es gibt außerdem eine eigene **Schmiede und Werkstätten (04)**. Das unscheinbare **Brunnenhaus (05)** ist eine Schwachstelle in der Verteidigung, über die die *Rabenkrallen* in die Festung eindringen können. Ein großer **Torbau (06)** führt in den zentralen Teil des Areals, während in den Randbereichen ausreichend Platz für **Wirtschaftsflächen mit Scheunen (07)** und **Pferdewiesen (08)** ist. Die Vorratslager in den Kellern sind groß genug, um Vorräte für viele Monate einlagern zu können. Im Zentrum der Anlage, hinter dem Torbau, liegt die **Nekropole (09)** des Laguaner-Ordens mit der gewaltigen dreiseitigen Pyramide, die seit Menschengedenken als Grablege der Kemi-Königinnen genutzt wird.

Die Belagerer

Die Streitmacht, mit der Prinzessin Rhônda und der Schwarze General nach Laguana übersetzen, besteht fast ausschließlich aus Eliteeinheiten und kampferfahrenen Veteranen. Neben dem Hundebanner von Oderins Schwarzer Garde, wehen die Feldzeichen der legendären Dukatengarde, der Al'Anfanischen Fremdenlegion und des Schwarzen Bunds des Kor über den Köpfen der Belagerer. Rhônda wird von ihr gegenüber loyalen Streibern des Laguaner-Ordens sowie von zwei Bannern kampferprobter Exilkemi und der Söldnereinheit *Sanas Klingen* begleitet. Als Spezialisten sind die meisten überlebenden *Rabenkrallen* und einige Seekriegsmagier der al'anfanischen Akademie vor Ort. Auch **Odilo Kugres-Estrazar** (siehe Seite 16) sowie einige Priester der al'anfanischen Boronkirche begleiten, eskortiert von Ordenskriegern der Rabengarde und der Basaltfaust, das Aufgebot.

Zahlenmäßig sind die Belagerer den Verteidigern um ein Mehrfaches überlegen. Zudem sind die Kämpfer des Boronzuges siegesgewiss und hochmotiviert. Sie sind gut ausgerüstet und können dank der Flotte auf regelmäßigen Truppennachschub und Versorgungsgüter aus Sesahi zugreifen. Abgesehen von einigen transportablen Rotzen und Hornissen fehlt es ihnen aber zunächst an schwerem Belagerungsgerät, um die Mauern und Tore anzugreifen. Dieses trifft erst nach und nach und zerlegt ein oder muss vor Ort gezimmert werden. Bei

Bedarf können die Al'Anfaner zusätzlich auf die Schiffsgeschütze und das Mengbiller Feuer genannte alchimistische Brandöl der Schwarzen Armada zurückgreifen. Rhônda hat allerdings bisher einen Beschuss Ne'charka-rê Tá untersagt, da sie nicht riskieren möchte, dass das Heiligtum auf dem Gelände durch eine verirrte Steinkugel oder ein Brandgeschoss beschädigt wird.

Die Belagerer errichten ein provisorisches Feldlager im Norden der Insel, das bis fast auf Bogenschussreichweite an die Mauern der Tempelfestung heranreicht. Unweit der Tore lässt Oderin zusätzlich befestigte Vorposten errichten, um gegen eventuelle Ausfälle der Belagerten gerüstet zu sein und die Tempelanlage vollständig von der Außenwelt abzuschneiden.

Die Verteidiger

Königin Ela und Chanya Al'Plâne haben in Ne'charka-rê Tá versammelt, was ihnen an verlässlichen Truppen noch geblieben ist. Neben Ordensleuten des Laguaner-Ordens werden die Mauern von Chanyas kampferprobten Veteranen und den überlebenden Mitgliedern der Neseruken-Garde verteidigt, die auch die Leibgarde der Nisut bilden. Hinzu kommen noch einige weniger schlachterfahrene, aber dafür hochmotivierte Anhänger der Königin sowie einige Söldner und Trossleute, die sich gemeinsam mit den Elitetruppen auf die Insel zurückgezogen haben. Im Tempelareal versehen außerdem zwei Dutzend Priester und Novizen des kem'schen Boronkultes ihren Dienst.

Die Verteidiger sind ungeachtet des ungünstigen Verlaufes des Krieges überzeugt, dass Boron auf ihrer Seite steht und entschlossen, die Tempelfestung bis zum Letzten zu verteidigen. Während die einfachen Soldaten noch auf rechtzeitigen Einsatz durch eine horasische Flotte oder Brabaker Truppen hoffen, ahnen Königin Ela und ihre Führungsspitze, dass ihre Verbündeten in der Goldenen Allianz ihnen diesmal nicht rechtzeitig zu Hilfe kommen werden. Chanya Al'Plâne ist sich bewusst, dass der Krieg, vom militärischen Standpunkt aus gesehen, kaum noch zu gewinnen ist. Sie hofft jedoch auf die abschreckende Wirkung der als unbezwingbar geltenden Mauern von Ne'charka-rê Tá, die bisher noch nie von Eroberern überwunden wurden. Hinzu kommt, dass sie es gewohnt ist, in Unterzahl und unter ungünstigen Voraussetzungen zu kämpfen und, noch entscheidender, im Augenblick schlicht keine andere Alternative sieht, als den Kampf fortzusetzen. Eine Niederlage einzugestehen, würde bedeuten, alles aufzugeben, was sie in den letzten 30 Jahren mit aufgebaut hat.

In den unterirdischen Kellern und Kammern verfügen die Verteidiger über ausreichende Vorräte, um eine Belagerung, wenn nötig, für ein halbes Jahr durchzuhalten. Durch den Brunnen auf dem Gelände und die täglichen Regenfälle steht ihnen auch Trinkwasser in ausreichender Menge zur Verfügung.

Die Belagerung im letzten Krieg

Während des letzten Kemi-Krieges vor mehr als 30 Jahren wurde Ne'charka-rê Tá schon einmal von al'anfanischen Truppen belagert. Einige wenige Veteranen der Dukatengarde und der Basaltfaust haben, damals noch blutjung und zumeist als Rekruten beim Schwarzen Bund des Kor, an den damaligen Kämpfen teilgenommen und erinnern sich noch an die blutigen und letztlich erfolglosen Versuche, die Mauern der Tempelfestung zu überwinden. Durch ihre, teils nüchternen, teils blumig ausgeschmückten, Erzählungen können die Heldinnen einen Eindruck gewinnen, welchen Blutzoll Angreifer und Verteidiger bei einer gewaltsamen Erstürmung der Festung zu entrichten hätten. Auch einzelne Streiter in Rhôndas Diensten, meist Ordenskrieger des Laguaner-Ordens, erinnern sich noch an die Kämpfe von damals oder waren früher selbst einmal in Ne'charka-rê Tá stationiert. Während viele der jüngeren Kämpfer darauf brennen, ihre Entschlossenheit bei einem Sturm auf die Mauern unter Beweis zu stellen, blicken die Veteranen des letzten Krieges mit unverhohlener Sorge auf die kommenden Tage.

Der Parlamentär

Nachdem die Belagerer ihre überlegene Truppenstärke zur Schau gestellt und ihre Stellungen befestigt haben, entsendet Oderin du Metuant den Diplomaten **Decius Paligan** (*1006 BF (36), hochgewachsen, stark eingöhltes dunkelbraunes Haar, langer Hals, für einen Südländer ungewöhnlich blass, purpurroter Umhang, verwöhnt und eitel; liebt den Klang der eigenen Stimme; meisterlicher Diplomat; Willenskraft 7 (12/13/12), SK 1, siehe auch **Der Preis des Greifen** Seite 18) als Parlamentär, um die Verteidiger zur Aufgabe aufzufordern. Der eitle Grande, dessen Fähigkeiten und Schwächen die Heldinnen bereits in Hôt-Alem kennengelernt haben, marschiert mit stolzeschwellter Brust vor die Tore der Tempelanlage. Beim Blick die steilen Mauern hinauf, zeigt er einen Hauch von Unbehagen, erklärt dann aber mit weithin hörbarer Stimme, dass der Krieg entschieden und ein weiterer Widerstand der Eingeschlossenen töricht sei. Wer in nutzlosem Starrsinn daran festhalte, werde nur den Tod finden. Die einzige Möglichkeit ihr Leben zu retten, sei es nun, Ne'charka-rê Tá zu verlassen und sich der königlichen Gnade Rhôndas zu unterwerfen. Allen, die dies tun, werde ein gerechtes Urteil zuteil. Die Verteidiger auf den Mauern reagieren mit Hohn und Beschimpfungen auf die Worte des Al'Anfaners, einige schicken sich sogar an, Pfeile auf ihn abzuschießen, was von Chanya aber rasch unterbunden wird. Die Heerführerin zeigt sich auf der Mauerkrone und erklärt, die Worte des Parlamentärs seien nur ein Beweis, dass Rhônda nicht mehr als eine Mirhamionette der Pestbeule des



Südens sei. Nisut Ela XV. Setepen, die rechtmäßige Königin des Kemi-Reiches, werde sich ihrer verräterischen Schwester und deren al'anfanischen Kumpanen niemals unterwerfen und das gleiche gelte auch für alle anderen Verteidiger.

Ehe Decius zu einer Erwiderung ansetzen kann, erklärt Chanya, dass er seine Botschaft überbracht habe, womit seine Pflicht als Parlamentär getan sei. Sie gibt ihm zehn Atemzüge Zeit, außer Pfeilschussreichweite zu gelangen und rät ihm, sich zu beeilen, denn im Augenblick koche der Zorn heiß in ihr und ihr Atem fließe recht schnell. Unter dem spöttischen Gelächter der Verteidiger eilt der Grande zurück zum befestigten Vorposten der Al'Anfaner.

Gemeinsam mit Oderin, Rhônda und einigen weiteren Offizieren können die *Rabenkrallen* das Geschehen aus sicherer Entfernung beobachten. Heldinnen, die dicht bei Oderin stehen, können hören, wie ihm die Prinzessin zuflüstert, sie habe gleich vorhergesagt, dass die Verteidiger nicht darauf eingehen würden. Oderin seufzt freudlos und erwidert leise: „Wir mussten es zumindest versuchen.“ Kaum hörbar fügt er hinzu: „Und immerhin bestand die Chance, dass sie dem ewig plappernden Paligan mit einem Pfeil das Maul stopfen.“ Für die Heldinnen kann dieser Satz ein Hinweis sein, dass Oderin nach wie vor kein Freund der alten Grandenfamilien ist – und dass dies vermutlich auf Gegenseitigkeit beruht.

Vergebliche Versuche

In der Nacht nach dem erfolglosen Verhandlungsversuch schickt Oderin zwei Banner des Schwarzen Bunds des Kor sowie einige ortskundige Laguaner im Schutz der Dunkelheit, um an einer abgelegenen Stelle die Mauern zu erklettern und zum Torhaus der Tempelfestung vorzudringen. Der heimliche Angriff wird, wie erwartet, von den Verteidigern bemerkt und zurückgeschlagen. Einzig die Schwärze der mondlosen Nacht verhindert, dass die Söldner größere Verluste erleiden. In der Folge wachsen die Gerüchte und Legenden über die angebliche Unbezwingbarkeit der Tempelfestung. Während viele Al'Anfaner es für das Beste halten, Ne'charka-rê Tá mit Schiffsgeschützen und Mengbiller Feuer auszuräuchern, steht eine derartige Gefährdung des Heiligtums für die Anhänger Rhôndas außer Frage. Vereinzelt kommt es zu Streitigkeiten zwischen den Soldaten der Prinzessin und den Söldnern vom Schwarzen Bund, die von den Offizieren jedoch energisch unterbunden werden.

Am Folgetag scheitert der Versuch zweier Magierinnen, mithilfe eines Unsichtbarkeitszaubers unbemerkt ins Innere der Tempelfestung zu gelangen, die Wachen zu

überwältigen und das Tor zu öffnen. Die Eindringlinge werden entdeckt und nach heftiger Gegenwehr erschlagen. Wenig später zieren ihre abgeschlagenen und auf Lanzen aufgespießten Köpfe die Torbefestigung. Durch einen leidenschaftlichen Appell und den Verweis auf die von Kemi wie Al'Anfanern gleichermaßen respektierten Gebote des Rabengottes gelingt es Mutter Corvina, zu erreichen, dass die sterblichen Überreste der beiden Zauberinnen den Belagerern zur Bestattung übergeben werden. Oderin du Metuant verzichtet von da an darauf, die wenigen ihm zur Verfügung stehenden Kampfmagier weiteren Gefahren auszusetzen, und hält sie stattdessen für Notfälle in Reserve.

In der nächsten Nacht durchquert ein zu allem entschlossener Naseruken-Gardist ohne Wissen der übrigen Verteidiger den Wassergraben und schleicht sich ins Lager der Belagerer, um Prinzessin Rhônda zu erdolchen. Er hofft darauf, den Krieg durch ihren Tod beenden zu können und damit die Eingeschlossenen zu retten. Zwar gelangt er bis in die Nähe des Zeltes der Prinzessin, ehe er jedoch seine Tat ausführen kann, wird er bemerkt und findet den Tod durch die Klingen ihrer Leibwächter (oder wachsamer Heldinnen).

Die Stunde der Rabenkrallen

Am dritten Tag der Belagerung lässt Said Bonareth alle bereits in Laguana eingetroffenen Rabenkrallen im großen Kartenzelt zusammenrufen. Zusätzlich zu den Helden sind noch zwei weitere fünfköpfige Krallen anwesend, die sich während des Feldzuges bewährt haben. Neben abgebrühten Kämpfern, die die Helden größtenteils bereits kennen, befinden sich darunter auch **Septimus** (Mitte 30, sorgfältig, kreativ; meisterlicher Mechanikus und Experte für Alchimie und Mechanik; Alchimie 13 (14/14/14), Mechanik 12 (14/14/14), Willenskraft 10 (14/14/14), SK 2) sowie **Merida Zaldara** (Mitte 30, leicht zu begeistern, meisterliche Entdeckerin; Sinnesschärfe 14 (12/15/15), Willenskraft 8 (14/15/14), SK 2) und **Rodrigo Morales** (Mitte 40, loyal, meisterlicher Questador und Kundschafter; Fährtensuchen 15 (15/15/15), Willenskraft 12 (15/15/13), SK 2), die sich vor dem Krieg als Erforscher alter Tempelanlagen und Ruinen einen Namen gemacht haben.

Kurz darauf treffen Oderin du Metuant und Said sowie **Odilo Kugres-Estrazar** (55 Jahre, hager, helle Haut, kahlrasierter Schädel, leicht gebeugte Haltung, geduldig; meisterlicher Borongeweihter, meisterlicher Intrigant; Bekehren & Überzeugen 12 (14/16/15), Menschenkenntnis 14 (16/15/15), Überreden 15 (14/15/15), Willenskraft 14 (14/15/15), SK 3) ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hattet gerade genug Zeit, einige Worte mit euren Kameraden zu wechseln und zu erfahren, dass auch sie nicht wissen, aus welchem Grund man euch zusammengerufen hat. Dann betreten der Schwarze General und Said Bonareth das

Zelt. Said wirkt ungewohnt blass und erschöpft und lässt sich sogleich auf einem der bereitstehenden Stühle nieder. Kurz darauf trifft auch der Borongeweiherte Odilo Kugres-Estrazar ein, der euch freundlich zunickt.

Der Schwarze General erwidert euren Salut. Für einen Augenblick mustert er euch eingehend, dann nickt er zufrieden. „Rabenkrallen, ich bin stolz auf euch. Wenngleich eure Einheit nicht über den Glanz großer Namen oder den Ruhm einer langen Tradition verfügt, so habt ihr euch auf diesem Feldzug doch stets bewährt. Ihr habt bewiesen, dass Kriege nicht unbedingt von dem gewonnen werden, der die meisten Soldaten auf dem Schlachtfeld hat, sondern von dem, der die besseren Soldaten an der entscheidenden Stelle des Feldes hat.“ Er zögert kaum merklich. „Ihr habt eure Pflicht getan und ein ums andere Mal für das Imperium geblutet. Gern würde ich euch nun eine verdiente Pause gönnen, doch ... wie es die Geschehnisse des Krieges verlangen, sollt ihr, die ihr vor wenigen Monden den ersten Schlag auf diesem Boronzug geführt habt, nun auch den letzten entscheidenden Schlag führen; den entscheidenden Zug, der diesen Konflikt beenden wird. Es gibt niemanden, dem ich diese riskante Mission eher anvertrauen würde als euch.“



Der Auftrag

Nachdem Oderin seine kurze Ansprache beendet hat, gibt er das Wort an Said weiter. Dieser berichtet den Rabenkrallen von der Existenz eines geheimen Eingangs in die Tempelfestung. Es handelt sich dabei um ein uraltes Gewölbe aus dem Zeitalter der Geschuppten, die wohl

auch die ursprüngliche, zum Teil unterirdische Tempelanlage errichteten. Nach dem Niedergang der großen Echsenreiche wurden der Tempel und die umgebenden Befestigungsanlagen im Laufe der Jahrhunderte von den Kemi erweitert, verstärkt und ausgebaut. Der geheime Zugang ist nur einer Handvoll Priestern und Eingeweihten bekannt und seit mehreren Generationen hat es niemand mehr gewagt, diesen Weg zu wählen, geschweige denn ihn überlebt.

Als Novizin des Laguaner-Ordens verbrachte Prinzessin Rhônda ihre Kindheit und Jugend im Tempel von Ne'charka-rê Tá und weiß von dem geheimen Gewölbe sowie dem außerhalb der Anlage liegenden Zugang. Ihr ist außerdem bekannt, dass der Gang im Brunnenhaus seinen Ausgang hat und verfügt über den notwendigen Schlüssel in Gestalt eines Artefaktes für das Eingangsportal. Alten Tempelüberlieferungen zufolge handelt es sich bei dem Gewölbe um ein verzweigtes Labyrinth voller Gefahren und Prüfungen. Said will deshalb mit allen drei Krallen aufbrechen, um einen Weg ins Innere der Anlage zu finden und den Truppen vor den Mauern die Tore zu öffnen.

An dieser Stelle mischt sich Oderin zu Metuant erneut in das Gespräch ein und erklärt entschieden, dass er Said an seiner Seite braucht. Die *Rabenkrallen* werden ohne ihren Anführer aufbrechen. Said protestiert und betont, er fühle sich gut, doch der Schwarze General duldet keinen Widerspruch.

Die Vergiftung Saims

Im Anschluss an die Besprechung können die Helden in Erfahrung bringen (oder von Said selbst erfahren), dass der junge Offizier am Morgen eine vergiftete Speise zu sich genommen hat und nur knapp dem Tod entronnen ist. Während Oderin einen Agenten der Horasier hinter dem Anschlag vermutet, verdächtigt Said einen Feind aus den eigenen Reihen, insbesondere seine rachsüchtige Verwandte Emilia Bonareth. Falls den Helden zu diesem Zeitpunkt der Kampagne noch wichtige Hinweise auf die Verschwörergruppe fehlen, weil sie in den vorangegangenen Abenteuern Spuren übersehen haben, kannst du ihnen in Gestalt von Said entsprechende Informationen zukommen lassen, um diese Lücken zu schließen.

Tatsächlich hat Odilo Kugres-Estrazar den Giftanschlag organisiert, um Said auszuschalten, damit er bei dem bevorstehenden Attentat auf Oderin nicht im Weg ist. Hinweise, mit deren Hilfe sich die Spur bis zu ihm zurückverfolgen lässt, lassen sich zu diesem Zeitpunkt allerdings nicht finden (ein Sklave Odilos hat einen Söldner bestochen, der in einem unbeobachteten Moment das geschmacklose Gift in Saims morgendlichen Shatakbrei gestreut hat).



Fragen und Antworten

❖ **Wie viel Zeit haben wir?** Oderin und Said gehen davon aus, dass die Verteidiger nachts eher mit einem Angriff rechnen werden. Dennoch halten sie die Chancen einer Überwältigung der Torbesatzung in tiefer Nacht, wenn die meisten in Ne'charka-rê Tá schlafen, für größer als bei einem Infiltrationsversuch bei Tag. Sobald es am Abend dunkel wird, sollen die *Rabenkrallen* aufbrechen. Wenn alles nach Plan verläuft, sollen sie die Tore vor dem Morgengrauen öffnen. Sollten sie wider Erwarten länger für das Durchqueren der geheimen Gänge benötigen (beispielsweise weil ein Gangabschnitt verschüttet ist und erst freigeräumt werden muss), sollen sie bis zur nächsten Nacht warten, ehe sie zuschlagen.

❖ **Wird es ein Ablenkungsmanöver geben?** Oderin wird zwei Angriffe auf die Mauer befehlen, einen am Abend und einen weiteren in der ersten Hälfte der Nacht, um die Kemi abzulenken und zu zermürben. Wenn die *Rabenkrallen* zuschlagen, sollten sie daher auf erschöpfte, möglicherweise sogar schlafende Verteidiger treffen. Sollte sich das Vorankommen der *Rabenkrallen* verzögern, wird Oderin in der folgenden Nacht noch einmal die Mauern angreifen lassen.

❖ **Wie weit dürfen wir gehen?** Oderin und Said machen deutlich, dass die Mission der *Rabenkrallen* ein Erfolg sein muss, und zwar um jeden Preis. Die Alternative wäre eine frontale Erstürmung der Tempelfestung, die einen hohen Blutzoll unter den al'anfanischen Soldaten wie auch unter den Verteidigern fordern würde und das zu einem Zeitpunkt, zu dem der Krieg eigentlich bereits entschieden ist. Odilo bittet die *Rabenkrallen* jedoch eindringlich, wenn irgend möglich keine Priester und Novizen der kem'schen Boronkirche zu töten. Er weist daraufhin, dass dies nicht nur den Rabengott erzürnen könnte, sondern auch von den Feinden Rhôndas gegen die Prinzessin verwendet werden würde und ihrem Bestreben schaden würde, den Boron-Kult der Kemi und den Al'Anfaner Ritus miteinander zu versöhnen.

❖ **Wann erhalten wir Verstärkung?** Elitekämpfer der Basaltfaust, der Schwarzen Garde und von Rhôndas Laguanern halten sich bewaffnet und kampfbereit im Vorposten vor dem Tor verborgen, bereit, sofort vorzurücken und die Tempelanlage zu stürmen, sobald die *Rabenkrallen* die Tore öffnen. Im Feldlager stehen zudem weitere Truppen bereit, die nur darauf warten, dass das Angriffssignal ertönt.

❖ **Was ist, wenn wir in Gefangenschaft geraten?** Es steht zu vermuten, dass die Verteidiger mit gefangenen Eindringlingen kurzen Prozess machen werden. Zwar befinden sich im Feldlager auch einige Kemi-Offiziere, die bei der Schlacht von Mehat in al'anfanische Gefangenschaft geraten sind und Oderin wäre bereit, diese gegebenenfalls gegen überwältigte *Rabenkrallen* auszutauschen. Es ist aber fraglich, ob sich Chanya Al'Plâne auf einen derartigen Austausch einlassen würde. Im Laufe des

Krieges hat sie die außergewöhnlichen Fähigkeiten der Spezialisten der *Rabenkrallen* leidvoll kennengelernt. Würde sie ihnen die Rückkehr gestatten, müsste sie damit rechnen, dass diese schon bald erneut gegen die Verteidiger vorgehen. Oderin gibt unumwunden zu, dass er an Chanyas Stelle dieses Risiko nicht eingehen würde.

Ausrüstung

Neben der Grundausrüstung, über die die *Rabenkrallen* bereits verfügen (Kletterseil, Wurfhaken, Abblendlaternen, Handbeil, Granatäpfel, Verbandsmaterial) stellt Said seinen Leuten auch alles andere zur Verfügung, das sie zu benötigen glauben – vorausgesetzt es lässt sich innerhalb der Kürze der Zeit im Feldlager oder bei der Flotte beschaffen.

Weiterhin erhalten alle *Rabenkrallen* jeweils:

- einen Lageplan der Tempelanlage, der auf der Grundlage von Rhôndas Kenntnissen der Anlage erstellt wurde,
- einen Südweiser für die bessere Orientierung unter der Erde,
- soweit benötigt nachtschwarze Kleidung sowie Kohleschminke, um Gesicht und Hände dunkel einzufärben,
- einen hochwertigen Heiltrank (QS 6),
- zwei Portionen Kelmon, das sich als Kontakt- und Waffengift nutzen lässt (**Regelwerk** Seite 342),
- einen Beutel mit gerösteten uthurischen Kaffeebohnen gegen Müdigkeit und Erschöpfung (die Bohnen lassen sich leicht zerkauen und entfalten nach einer halben Stunde ihre belebende Wirkung, die etwa vier Stunden anhält).

Die zukünftige Königin

Nach der Besprechung mit Oderin, Said und Odilo suchen die Helden gemeinsam mit den übrigen *Rabenkrallen* Prinzessin Rhônda auf, um sie um das Artefakt zu bitten, das den Zugang zu dem uralten Gewölbe ermöglichen soll. Die zukünftige Königin befindet sich im vorderen Teil des Feldlagers im Lager ihrer Laguaner-Leibgarde. Die Helden treffen **† Rhônda IX. Setepen** (*1005 BF (37), schlank, hochgewachsen, hüftlanges, zum Zopf gebundenes, schwarzes Haar, leidenschaftlich, jähzornig; meisterliche Herrscherin; siehe Seite 48) dort an einem groben Holztisch an. Neben ihr türmt sich ein hoher Stapel mit Dokumenten. Bei Ankunft der *Rabenkrallen* unterbricht sie ihre Arbeit und lässt sie nähertreten.

Ein schneller Blick auf die Dokumente offenbart, dass es sich dabei um Listen handelt. Sie enthalten zahlreiche Namen von Feinden und politischen Gegnern Rhôndas, die nach ihrem endgültigen Sieg gefangen genommen oder hingerichtet werden sollen. Ein scharfäugiger Held mag dort neben zahlreichen unbekannten Namen auch einige wiederfinden, die ihm aus den vorangegangenen Teilen der Kampagne bekannt sind, beispielsweise von ranghohen Amtsträgern und Offizieren Königin Elas (Akilja Algerîn de Cavazo, Chanya Al'Plâne, Jesabella Bajan, Quenadya Mes'kha-rê).

Der Schlüssel

Während Rhônda die übrigen *Rabenkrallen* bestenfalls flüchtig kennt, haben die Helden sich durch ihren Einsatz vor und während der Schlacht von Mehat ihren Respekt verdient. Die sonst Al'Anfanern gegenüber oft kühl und unnahbar wirkende Prinzessin begrüßt sie freundlich und mit Namen. Sodann dankt sie allen anwesenden *Rabenkrallen* für ihre Bereitschaft, die riskante Aufgabe auf sich zu nehmen und sich den Gefahren des Gewölbes zu stellen, um den Krieg zu einem schnellen Ende zu bringen.

Über das, was in den alten Gängen auf die *Rabenkrallen* warten mag, weiß sie nur wenig mehr zu berichten als das, was die Helden bereits von Oderin erfahren haben. Laut den Überlieferungen des Tempels hat das Echsenvolk, das die alten Bauten errichtet hat, dort einst eine gehörnte Gottheit namens Ssad'Navv verehrt, möglicherweise der echsische Name Satinavs, des dreizehngehörnten Wächters der Zeit. Zuletzt hat vor mehr als 200 Jahren ein Mensch das Gewölbe betreten und lebendig wieder verlassen. Es handelte sich damals um einen halbwüchsigen Novizen des Laguaner-Ordens, der die Erzählungen über die echsischen Hinterlassenschaften für harmlose Gespenstergeschichten hielt und den Torstein entwendete, um sich in einer Mutprobe zu beweisen. Er kehrte verletzt und mit gebrochenem Geist zurück. Von seinen körperlichen Verletzungen erholte er sich mit der Zeit, doch sein Verstand blieb bis zum Ende seines Lebens verwirrt, glaubte er doch, in dem Gewölbe eine Reise viele Jahrzehnte in die Zukunft unternommen zu haben.

Einige der Boronpriester hegten die Vermutung, dass Satinav das Gewölbe verflucht habe. Deshalb wurde der Torstein seit dieser Zeit sicher verwahrt, um zu verhindern, dass sich derartige Ereignisse wiederholen. Die Geschichte des Schlüssels geriet in Vergessenheit und ist nur einigen wenigen Priestern bekannt, die wie Rhônda intensiv die alten Chroniken des Tempels studiert haben. Rhônda war von dem Artefakt fasziniert und ließ es vor einigen Jahren von einer ihr gegenüber loyalen Ordenskriegerin der Laguaner entwenden. Schon damals ahnte sie, dass ein geheimer Zugang zu Ne'char-ka-rê Tá im Kampf um den Thron von großem Nutzen sein könnte. Auch Rhônda vermag nicht mit Sicherheit zu sagen, ob die alten Gänge noch immer intakt sind und tatsächlich eine Verbindung zwischen dem Eingang an der Bucht und dem Zugang am Brunnenhaus existiert. Dennoch ist sie, wie Oderin, der Meinung, dass allein die Aussicht, den Krieg schnell und mit einem Minimum an Verlusten zu beenden, jedes Risiko wert ist.

Ehe die Prinzessin den Torstein übergibt, spricht sie ein Segensgebet an Boron und bittet den göttlichen Raben, über den Weg der Helden zu wachen (Glückssegen, siehe **Regelwerk** Seite 323). Danach bringen zwei Laguaner-Ordenskrieger eine kleine Truhe, aus der sie ihnen das in schwarze Seide gehüllte Artefakt überreicht. Es handelt sich um einen faustgroßen, grün schimmernden Smaragd, der feine, kaum sichtbare Gravuren aufweist, bei denen es sich um Verzierungen oder (nicht zu entziffernde) altechsische Glyphen zu handeln scheint.

Die Todeslisten

Versuchen die Helden, Rhônda auf die Verhaftungs- und Hinrichtungsliste anzusprechen, zeigt sich diese, in Anwesenheit ihrer Leibwache und der übrigen *Rabenkrallen*, abweisend und ist nicht bereit, sich auf ein längeres Gespräch einzulassen. Sie erklärt, dass diese Angelegenheit für die Helden nicht von Belang sei. Es gehöre zu den Bürden einer Königin, schwere Entscheidungen zum Wohle ihres Reiches zu treffen, und es sei ihre Pflicht, das Káhet Ni Kemi vor seinen äußeren und inneren Feinden zu schützen. Zeigen sich die Helden hartnäckig, bietet Rhônda ihnen an, nach ihrer Rückkehr noch einmal mit ihnen darüber zu sprechen. Im Augenblick aber habe die Mission der *Rabenkrallen* Vorrang vor allem anderen, deshalb täten die Helden gut daran, sich auf ihre Aufgabe vorzubereiten und die wenige verbleibende Zeit nicht mit Nebensächlichkeiten zu verschwenden.

Letzte Vorbereitungen

Den Helden bleiben zwischen der Erteilung des Auftrages und dem Beginn der Mission bei Einbruch der Dunkelheit noch einige wenige Stunden, um letzte Vorbereitungen zu treffen. Sie können diese Zeit nutzen, um noch einmal Atem zu schöpfen, aber auch um eventuelle magische Vorbereitungen zu treffen, spezielle Ausrüstung zu beschaffen oder weitere Informationen einzuholen.

Mutter Corvina (siehe Seite 11) sowie die Korgeweihete *Morisca Caobaz* (34, drahtig, rasierter Schädel, zahlreiche Kampfnarben, reglose Züge, kaltblütig und unnahbar; meisterliche Kriegerin, liebt einen guten Kampf, hasst durchschaubare Ausflüchte; Willenskraft 11 (16/14/14), SK 2) bieten allen *Rabenkrallen* ein seelsorgerliches Gespräch an. Wer die Möglichkeit wahrnimmt, seine Seele von alten Lasten zu erleichtern, die Nähe Borons beziehungsweise Kors zu suchen und sich auf den bevorstehenden Einsatz einzustimmen, fühlt sich entschlossen und bestärkt (wofür du demjenigen beispielsweise MU +1 bis zum nächsten Morgen zugestehen kannst).

Die übrigen *Rabenkrallen* verbringen die verbleibende Zeit je nach Gemütslage entweder betend vor dem Boron- beziehungsweise Korschrein, feiernd mit gutem Rum und rahjanischen Freuden oder damit, ihre Angelegenheiten zu regeln, für den Fall, dass sie von der riskanten Mission nicht zurückkehren.

Stehen die Helden in horasischen Diensten (oder haben aus anderen Gründen Interesse daran), können sie auch versuchen, durch ein Gespräch mit einer von Rhôndas Laguaner-Ordenskriegerinnen weitere Details über den inneren Aufbau der Tempelanlage jenseits der Torbefestigung in Erfahrung zu bringen. Dies kann es ihnen später erleichtern, Königin Ela sicher zur Anlegestelle zu bringen.



Der Auftrag des Adlerthrons

Helden in Diensten des Horasreiches treffen vor ihrem Aufbruch noch einmal auf ihre Auftraggeberin Carvaia ya Der-gamon, die sich, als al'anfanische Soldatin verkleidet, gemeinsam mit zwei Leibwächtern im Feldlager eingeschlichen hat. Sie lotst die *Rabenkrallen* zu einem leeren Zelt, um sich unbeobachtet mit ihnen zu besprechen.



Für das Horasreich steht fest, dass der Rabenkrieg sich unaufhaltsam seinem Ende nähert und die Kemi keine Aussicht haben, den Konflikt militärisch zu gewinnen. Um die Gelegenheit für einen Gegenschlag zu einem günstigeren Zeitpunkt offenzuhalten, haben der Horas, aber auch Elas Ehemann (der Kronprinz von Brabak) Königin Ela gebeten, gemeinsam mit ihren Vertrauten ihr Reich zu verlassen und ins sichere Exil nach Brabak zu gehen. Es ist bereits ein horasisches Schiff unterwegs, um die Königin abzuholen. Bisher hat sich Chanya Al'Plâne, die nicht bereit scheint, eine Niederlage zu akzeptieren, jedoch als entschiedene Gegnerin dieses Planes erwiesen.

Carvaia beauftragt die Helden, nach dem Betreten der Tempelanlage unmittelbar Chanya aufzusuchen und sie davon zu überzeugen, dass sie gemeinsam mit Königin Ela und unverzüglich Ne'charka-rê Tá verlassen muss, um nicht in die Hände Rhôndas zu fallen. Die Prinz Timor, eine schnelle und wendige horasische Schivonella wird sich im Schutz der Dunkelheit und verborgen durch Magie dem Tempeldock nähern und ein Boot ausenden, um die Königin abzuholen. Das Schiff muss jedoch vor Sonnenaufgang wieder in See stechen, wenn es eine Chance haben soll, die al'anfanische Seeblockade zu durchbrechen. Das Einhalten des Zeitplans ist deshalb von entscheidender Bedeutung.

Weiterhin bittet Carvaia die Helden, ihre Tarnung als loyale *Rabenkrallen* nach Möglichkeit aufrechtzuerhalten. Als Agenten im direkten Umfeld von Oderin du Metuant und Prinzessin Rhônda sind sie für das Horasreich auch über den Krieg hinaus von hohem Wert, genießen sie doch Einblicke und erlangen Informationen, wie dies seit vielen Jahren keinem anderen horasischen Spion mehr möglich war. Erwähnen die Helden die Todeslisten, die sie bei Rhônda bemerkt haben, bittet Carvaia sie, herauszufinden, ob auch horasische Namen darauf zu finden sind.

DER WEG DER HERAUSFORDERUNGEN



Mithilfe des Artefaktes gelangen die *Rabenkrallen* in das unterirdische Gewölbe des Achaz-Volkes der Chrss, die diesen Ort einst nutzten, um einen würdigen Nachfolger für ihren Thron zu finden. Zur Prüfung der Tauglichkeit und Würdigkeit der Thronanwärter verwendeten sie mehrere durch Einfluss- und Illusionsmagie präparierte Hallen. Als die *Rabenkrallen* sich aufteilen, um die unterschiedlichen Pfade auszukundschaften, fällt es der Kralle der Heldinnen zu, den Weg der einstigen Thronanwärter, den sogenannten Pfad der Herausforderungen, zu erkunden. Unfreiwillig geraten sie dabei in das verwirrende Zeitenlabyrinth dieser alten echsischen Hochkultur und werden in unterschiedlichen Illusions- und Traumscenarien an ihre eigenen Grenzen geführt. Erst nachdem sie die verschiedenen Prüfungen bestanden und alle Hindernisse überwunden haben, erreichen sie (voraussichtlich als erste der drei Gruppen) den Ausgang in der Zisterne unter dem Brunnenhaus der Klosteranlage.

Der Zugang zum Gewölbe

Bei Einbruch der Dunkelheit brechen die drei Trupps der *Rabenkrallen* auf. Der Eingang in das altechsische Gangsystem befindet sich an einer tief im Gestein liegenden, felsigen Bucht unweit des Westturms der Festungsmauer. Die *Rabenkrallen* werden mit Booten bis nahe an die Küste herangebracht. Den letzten Abschnitt müssen sie schwimmend zurücklegen, um nicht von den Wächtern bemerkt zu werden. Unter der Wasseroberfläche lassen sich die Ruinen eines verfallenen Gebäudes (Säulen, Mauerreste und Mosaik) entdecken, die vermuten lassen, dass die Insel einst größer war als heute.

An Land gilt es, lautlos eine verwitterte, mit krüppeligem Gestrüpp bewachsene Felswand zu erklimmen und den verborgenen Zugang zu finden. Rhônda war zuletzt vor mehr als 20 Jahren an diesem Ort und konnte den Heldinnen daher nur eine ungefähre Beschreibung geben. Beseitigen sie den Bewuchs, können sie jedoch mit etwas Mühe (Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –1) ein fast gänzlich verwittertes Relief erkennen, das einen geschuppten Priester mit hoher, kronenartiger Kopfbedeckung und erhobenem Stab zeigt. Sollten alle Helden an der Probe scheitern, kann ein Mitglied einer anderen Kralle den Zugang entdecken. Der Smaragd muss in eine schwach fühlbare Vertiefung am oberen Ende des Stabes gepresst werden, damit sich das steinerne Tor wie von Geisterhand öffnet. Die Öffnung des seit Jahrhunderten nicht mehr bewegten Tores geht mit einem schleifenden Geräusch einher, das die Aufmerksamkeit der Wächter auf den Mauern wecken kann. Für die *Rabenkrallen* gilt es daher, so rasch wie möglich ins Innere zu gelangen. Sodann müssen sie entscheiden, ob sie den Stein an Ort



und Stelle lassen, wodurch das Tor geöffnet bleibt und spätestens bei Tagesanbruch von den Verteidigern bemerkt werden könnte, oder ob sie den Torstein wieder mitnehmen. Letzteres ist verbunden mit dem Risiko, dass die Geräusche, die das Tor beim Schließen verursacht, die Wächter erneut alarmieren.



Der Zugang ist nur während eines bestimmten Wasserstands problemlos erreichbar. Wenn du die Herausforderung erhöhen willst, kannst du festlegen, dass die Heldinnen diesen aufgrund einer Verzögerung verpassen. Der gesuchte Eingang befindet sich nun deutlich höher als erwartet und der Weg dorthin muss erst mühsam erklettert werden.

Im Inneren der Anlage wirkt an vielen Stellen uralte Magie, durch welche die *Rabenkrallen* mit machtvollen Illusionen konfrontiert werden. Gegen antimagische Maßnahmen und Versuche, die Illusionen mittels *Sinnesschärfe* zu durchschauen, kannst du für die Qualität der wirkenden Magie volle 6 QS veranschlagen – oder gar entscheiden, dass entsprechende Versuche automatisch scheitern.



Eingangshalle (01)

Nach Durchschreiten des Tores erreichen die *Rabenkrallen* zunächst eine kleine Eingangshalle, die ihnen einen ersten Eindruck dessen vermittelt, was vor ihnen liegt. Für eine genauere Untersuchung fehlt den Heldinnen allerdings die Zeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gewölbe, in das ihr eindringt, wirkt, als wäre es seit vielen Jahrhunderten nicht mehr betreten worden. Die Luft ist heiß und stickig. Alte Spinnenweben bedecken Decken und Wände. Der flackernde Lichtschein, den ihr mit euch bringt, lässt Skorpione, Asseln und anderes Kriechgetier eilig in die Schatten huschen. An den Wänden sind Mosaik und Wandbilder angebracht, deren verblasste Farben nur noch stellenweise ihre alte Brillanz und Pracht erahnen lassen. Sie zeigen unterschiedliche Szenen aus der Zeit der alten Echsenvölker. Ihr seht einen Geschuppten in prächtiger Rüstung, der auf einem von Hornechsen gezogenen Gefährt seine Truppen gegen fliehende Menschen führt. Daneben findet sich die Abbildung einer Opferzeremonie auf den Stufen einer hohen Pyramide. Weiter hinten glaubt ihr verschiedene Alltagsszenen aus einer großen, im Dschungel liegenden Stadt zu sehen. Umrahmt werden die Szenen von Inschriften, deren verschlungene Glyphen entfernt an alte tulamidische Schriftzeichen erinnern.



Der erste Eindruck

Die Deckenhöhe der meisten Gänge und Räume beträgt etwa vier Schritte und viele der Gänge sind ebenso breit. Die Luft innerhalb des Gewölbes ist unangenehm warm

und abgestanden. Die *Rabenkrallen* benötigen einen Augenblick Zeit, um sich daran zu gewöhnen, und auch bei der weiteren Erkundung des Gangsystems sollte ihnen die Hitze zumindest lästig werden und den Schweiß auf die Stirn treiben.

Die Schriftzeichen an den Mosaiken und Wandbildern sind Glyphen der von den alten echsischen Völkern verwendeten Schrift Chuchas. Heldinnen, die im dritten Teil der Kampagne nach Zraah gereist sind, können deutliche Ähnlichkeiten zu den dort vorgefundenen Glyphen erkennen. Beherrschen sie Chuchas, die alte Schrift von Yash'Hualay, sind sie sogar in der Lage, einzelne Abschnitte zu übersetzen. Sie können sich erschließen, dass die Texte von einem Echsenvolk namens Chrss stammen und offenbar die Ruhmestaten und Tugenden der abgebildeten Herrscher würdigen. Ein häufig vorkommendes Symbol zeigt eine prächtige Hornechse; die zugehörigen Glyphen lassen vermuten, dass damit die Gottheit Ssad'Navv symbolisiert wird. Eindeutige Hinweise auf das, was die *Rabenkrallen* auf dem weiteren Weg erwartet, lassen sich jedoch nicht finden.



Getrennte Wege

Von der Eingangshalle führt ein etwa vier Schritte breiter Gang in Richtung Osten (der Weg der Prüfungen). Ein weiterer, deutlich schmalerer Gang weist nach Nordosten (der Weg der Priester, der zwar auch zum Ziel führt, aber an einer Stelle verschüttet ist und erst freigegeben werden muss, sodass er deutlich mehr Zeit in Anspruch nimmt). Eine dritte Alternative ist eine begehbare Felsspalte, die offenbar durch einen Einsturz oder ein Erdbeben entstanden ist und in Richtung Südosten führt, nach längerer Strecke aber in einer Sackgasse endet. Auf den ersten Blick ist nicht erkennbar, welcher Weg der schnellste ist. Es ist naheliegend, dass sich die Trupps der *Rabenkrallen* aufteilen, um alle drei Wege zu erkunden und möglichst rasch einen Weg ins Innere der Tempelanlage zu finden. Der Krallen der Heldinnen, die sich während des Feldzuges bisher am meisten hervorgetan hat, fällt dabei der breite Gang in Richtung Osten zu, während die anderen beiden Trupps die Gänge nach Nordosten und Südosten erkunden.

Das Abenteuer sieht vor, dass die Heldinnen den Weg der Prüfungen beschreiten und dadurch einerseits die dort wartenden Herausforderungen bestehen müssen und andererseits als Erste in die Tempelanlage gelangen, um das Tor zu öffnen (oder, falls sie auf horasischer Seite stehen, die Königin zu retten). Zögern die Heldinnen, diesen Weg zu nehmen, kann auch ein Losentscheid zwischen den Krallen oder ein Machtwort der Korgeweihten Morisca für die vorgesehene Aufteilung sorgen. Bestehen die Heldinnen darauf, einen der beiden anderen Wege zu nehmen, kannst du entweder festlegen, dass dieser sich nach einiger Zeit als blockiert erweist oder ihn in den Weg der Prüfungen münden lassen. In jedem Fall sollten die anderen beiden Krallen erst nach den Heldinnen den Ausgang erreichen.



Halle der Selbstüberwindung (02)

Folgen die Helden dem Gang in Richtung Osten, so gelangen sie an ein säulenartiges, reich verziertes Portal, dessen steinerne Flügel sich mit einiger Kraftanstrengung (Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* -2) aufschieben lassen. Über dem Portal ist neben einer weiteren Abbildung der prächtigen Hornechse das Relief eines geschuppten Kristallomanten angebracht, der seinen Stab in einen Teich stößt. Mit ausreichend Licht lassen sich die sich kräuselnden Wellen und das darin schemenhafte verzerrte Spiegelbild des Zaubers erkennen. Hinter den Türflügeln befindet sich ein etwa zehn mal zehn Schritt großer, kahler Raum mit schmucklosen Steinwänden. Gegenüber dem Eingangsportal liegt ein verschlossener Durchgang, hinter dem der Gang weiter nach Osten führt (dieser Durchgang öffnet sich erst, wenn die Helden die Herausforderung überwunden haben).

Die Herausforderung

In der alten Hochkultur der Geschuppten glaubte man, der am schwersten zu erringende Sieg sei der über das eigene Selbst. Für einen würdigen Herrscher war es unabdingbar, nicht nur um die eigenen Stärken, sondern auch um die eigenen Schwächen und Verwundbarkeiten zu wissen und mit diesen umgehen zu können. Um dies zu symbolisieren, ist die Herausforderung in der Halle der Selbstüberwindung so gestaltet, dass jeder, der sie durchqueren will, dafür einen Doppelgänger seiner selbst überwinden muss. Die Zauberpriester, die einst die Prüfungen erdachten, versahen die Halle mit mächtigen Hellsicht-, Einfluss- und Illusionszaubern, deren Matrices in Wände, Decke und Boden des Raumes eingewoben wurden. Diese erfassen die Gestalt und das Wesen eines jeden, der die Kammer betritt, und stellen ihm ein Ebenbild seiner selbst entgegen, das – jedenfalls in der Wahrnehmung der Helden – über die gleichen Fähigkeiten und Handlungsoptionen verfügt, wie der Held selbst.

Der Kampf mit dem eigenen Spiegelbild

Sobald alle Helden die Halle der Selbstüberwindung betreten haben (und erst dann), treten aus dem gegenüberliegenden Gang ihre Ebenbilder hervor, die sie mit gezogenen Waffen und allen sonst zur Verfügung stehenden Mitteln (Zauberei, Einschüchterung, Täuschung ...) daran zu hindern versuchen, den Raum zu durchqueren. Die Ebenbilder verfügen dabei (scheinbar) über die gleichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Stärken, aber auch über die gleichen Schwächen wie ihre Originale. Auch eventuelle magische Fähigkeiten, die einzelne Helden beherrschen, stehen den Spiegelbildern zur Verfügung, nicht aber karmale Kräfte.

Für die *Rabenkrallen* gilt es, ihre Ebenbilder zu überwinden und an diesen vorbei zur anderen Seite zu gelangen. Dies kann sowohl gewaltsam oder durch Magie als auch mithilfe einer List oder durch Überreden gelingen. Grundsätzlich können die Helden sich dabei gegenseitig unterstützen und ihre Kräfte kombinieren. Erschwert

wird dies allerdings dadurch, dass jeder Held, sobald die Prüfung begonnen hat, seine Umgebung unterschiedlich wahrnimmt (siehe unten).



Wenn du die Helden überraschen willst, kann der vor Ort wirkenden Echsenmagie, deren arkanes Muster auf geschuppte Wesen und nicht auf Warmblüter ausgerichtet ist, beim Erspüren ihrer Stärken und Schwächen auch ein Irrtum unterlaufen. In der Folge verfügen die Ebenbilder dann neben vielen vertrauten Eigenschaften auch über einzelne unerwartete Fähigkeiten und Schwächen. Dadurch kannst du die Herausforderung für die einzelnen Helden je nach Bedarf sowohl einfacher als auch anspruchsvoller gestalten.

Die Ängste der Helden

Das Überwinden des eigenen Ebenbildes ist nicht die einzige Herausforderung in diesem Raum. Die hier wirkende Einfluss- und Illusionsmagie erschafft zusätzlich eine (nur für den jeweils betroffenen Helden sichtbare) Umgebung, deren Erscheinung durch seine inneren Ängste geprägt wird. So kann der Raum für einen Helden in absoluter Dunkelheit liegen, während ein anderer einen schmalen Grat über einer tiefen Schlucht erblickt oder sich in einem zerbrechlichen Boot auf einem reißenden Gewässer glaubt. Jeder erlebt die Umgebung anders. Lediglich die Helden und ihre Ebenbilder sind stets für alle gleichermaßen sichtbar. Allerdings können die Bewegungen eines Helden und seines Ebenbildes auf dessen Gefährten durchaus seltsam und unsinnig wirken, je nachdem, in welcher Umgebung sich der Held zu befinden glaubt. Zu ihrem Vorteil können die Helden nutzen, dass auch ihre Spiegelbilder von den Auswirkungen der beängstigenden Umgebung betroffen sind.

Echos der Vergangenheit

Wenn du eine Verbindung zu den bisherigen Teilen der Kampagne schaffen möchtest, kannst du zentrale Szenen und Schauplätze aus den vorangegangenen Abenteuern aufgreifen. Dies bietet die Möglichkeit, die Helden noch einmal mit einer Situation zu konfrontieren, die in der Vergangenheit einen prägenden Eindruck bei ihnen hinterlassen hat. Beispielsweise könnte die Halle der Selbstüberwindung einen oder mehreren der Helden noch einmal vor die Herausforderung stellen, den horasischen Gesandten während des Krnt-Spiels zu überwältigen (siehe *Der Sturz des Adlers* Seite 52); mit dem Unterschied, dass diesmal nicht dessen Leibwächter, sondern die Ebenbilder der Helden zu dessen Schutz erscheinen. Weitere Szenen, die sich dafür anbieten, sind der Kampf um die Hafenkette (siehe *Die Zähne des Kaimans* Seite 54) und die Befreiung Saids (siehe *Die Krallen der Löwin* Seite 35).



Die Überwindung der Herausforderung

Die Halle der Selbstüberwindung sollte für die Helden eine unerwartete, fordernde und nervenaufreibende Prüfung darstellen, letztlich aber mit vereinten Kräften zu bewältigen sein. Insbesondere wenn die Helden List oder Überzeugungskraft anwenden, um ihre Ebenbilder zu überwinden, besitzt du als Meister einen gewissen Ermessensspielraum. Du kannst im Einzelfall sowohl nach Probenwurf als auch nach der Kreativität der Lösungsansätze deiner Spieler entscheiden, ob ein Ebenbild sich von der List eines Helden übertölpeln beziehungsweise von dessen Argumenten überzeugen lässt oder ob der Versuch scheitert.

Gelingt es einzelnen Helden, ihr Ebenbild schneller zu überwinden, können sie ihren Gefährten zu Hilfe kommen. Auch hier kannst du die besonderen Herausforderungen des Raums sichtbar werden lassen: Ein Held, der gerade eben noch in den Kampf mit seinem eigenen Spiegelbild vertieft war und sich danach einer weiteren Ausführung seines Gefährten gegenübersieht, vermag im ersten Moment nur schwer entscheiden, welcher von beiden der echte Freund ist. Erst recht, wenn sie einander nicht nur bis aufs Haar gleichen, sondern ihn auch beide um Hilfe bitten und den jeweils anderen beschuldigen, ein heimtückischer Doppelgänger zu sein.

Da es sich nur um eine, wenn auch täuschend echte, Illusion handelt, ist der innerhalb des Raumes erlittene Schaden nicht real. Dies betrifft sowohl Verletzungen durch Waffen und Zauberwirken der Ebenbilder als auch Lebenspunktverluste durch scheinbares Ertrinken oder einen Sturz in die Tiefe. Erkennen können die Helden dies allerdings erst, nachdem sie die Halle der Selbstüberwindung wieder verlassen haben. Bis dahin fühlen sich Schmerz und Erschöpfung überaus real an. Der Durchgang am anderen Ende des Raumes öffnet sich von selbst, sobald alle Helden ihre Ebenbilder überwunden haben.

Kammer der Treue (03)

Haben die Heldinnen die Prüfung der Selbstüberwindung absolviert, führt sie der Weg durch den Durchgang im Osten tiefer in das echsische Heiligtum. Der Gang ist etwa drei Schritt hoch und zwei Schritt breit, die bunten Bilder an den Wänden zeigen Szenen aus dem Hofleben der alten Achaz: Prinzen und Prinzessinnen bei der Vogeljagd, bei der Ausfahrt mit dem Boot, auf einem Fest, bei dem menschliche Sklaven allerlei Erfrischungen und Speisen reichen. Die größtenteils ausgebleichen und von dicken Spinnweben überzogenen Bilder sind jedoch nicht ohne Sinn angebracht worden. Ihre fröhliche Harmlosigkeit ist eine weitere Prüfung und soll den Thronprätendenten von der dünnen, einen Schritt breiten, schmucklosen Bodenplatte ablenken, die sich in der Mitte Ganges über dessen ganze Breite erstreckt (Probe auf *Sinnenschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) –2). Wird der dünne Stein mit mehr als zehn Stein Gewicht belastet, bricht er unter dem Gewicht entzwei, und das unvorsichtige Opfer stürzt

drei Schritt in die Tiefe und landet in einer Grube, deren Boden mit steinernen Spitzen und Kanten versehen wurde (Sturzschaden: 3W6+3 TP, siehe **Regelwerk** Seite 340).

Nach etwa zwanzig Schritt endet der Gang und öffnet sich hinter einer zerbrochenen Steintür in einen kleinen, unscheinbaren Raum mit einer quadratischen Grundfläche von etwa fünf mal fünf Schritt. Die Luft schmeckt ölig-metallisch; ein weiterer Ausgang ist vorerst nicht zu sehen. Über dem Türsturz symbolisiert ein verwittertes Relief des Kristallomanten den Sinn der kommenden Prüfung: Im Schein einer Laterne oder einer Fackel ist zu erkennen, dass der Achaz beide Hände seitlich ausgestreckt hält. Auf der linken Handfläche steht eine kleine Achazgestalt, auf der rechten ein Gegenstand, den man als eine Art Krone identifizieren kann. Eine Heldin, die sich mit der echsischen Kultur auskennt, kann die Darstellung so interpretieren, dass sich das, was auch immer folgen mag, in irgendeiner Form auf die Abwägung der Rechte eines Herrschers mit denen seiner Untertanen bezieht (*Rechtskunde* (*Tiefer Süden*) –4).

Eine magische Untersuchung der Kammer zeigt das Wirken starker, fremdartiger Magie. Eine Analyse (*Magiekunde* –4) enthüllt je nach der Kenntnis des Zauberns eine meisterlich gewobene Matrix, die die Komponenten Hellsicht, Illusion und Beherrschung beinhaltet und auch nach vielen hundert Jahren noch intakt zu sein scheint. In der Ostwand ist anhand der Kraftlinien der Umriss eines Durchgangs zu sehen, der jedoch erst nach Abschluss der Prüfung passierbar sein wird. Solange nicht alle *Rabenkrallen* in der Kammer sind, passiert nichts – der mit der Prüfung verknüpfte Zauber löst erst dann aus, wenn sich im Zugangskorridor kein humanoides Lebewesen mehr aufhält.

Die Herausforderung

In der Vorstellungswelt der alten Chrss-Achaz ist der Herrscher ein Mittler zwischen der Welt der Götter und der Welt der Echsischen. Nur der Herrscher war in der Lage, den göttlichen Willen zu erkennen; die Priesterkaste diente lediglich dazu, die Zeichen zu sammeln, dem Herrscher vorzulegen und dessen Auslegungen zu verkünden und umzusetzen. Die Position eines Herrschers war demnach sakrosankt, und ein Angriff auf seine Person galt als unvorstellbarer, schlimmer Frevel, ganz gleich, mit welchen Mitteln der Herrscher seine Position ausübte. Die einzige Ausnahme betraf diejenigen Könige, die vom Weg abgekommen waren und das Wohl und den Bestand des Reiches gefährdeten.

Die zweite Prüfung für den Achaz-Thronanwärter versucht zu ergründen, inwieweit der Thronprätendent bereit ist, zugunsten des Fortbestandes seines Reiches auch diesen schlimmsten nur denkbaren Frevel zu begehen, den sich die alten Achaz vorstellen konnten.

Die Zauber, die die Achazpriester in diesem Raum verfestigt haben, sind in der Lage, die Eintretenden in eine Art Traum zu versetzen, in dem sie gemeinsam agieren



können und der sich für sie so real wie nur möglich anfühlt. Das Szenario wird dabei aus den Erinnerungen, Vorstellungen und Erwartungen der Anwesenden geschaffen.

Was die Zukunft bringt ...

Betreten die *Rabenkrallen* den Raum, durchleben sie im Bruchteil einer Sekunde einen Großteil ihres (möglichen) künftigen Lebens: Nach dem triumphalen Sieg im Krieg gegen die Kemi kommen sie in Al'Anfa als Berater des Schwarzen Marschalls schnell zu Einfluss, Reichtum und Macht. Auch nach dem natürlichen Tod Oderins in hohem Alter wächst ihre Rolle im unübersichtlichen Durcheinander der al'anfanischen Politik. Als die Kemi-Königin Rhônda den plötzlichen Tod Amir Honaks und den darauffolgenden Krieg der Grandenhäuser ausnutzt, um sich zur Kaiserin Meridianas aufzuschwingen, ist es ihre Gunst, die die Heldinnen auf den Gipfel ihrer Macht führt. Die Heldinnen helfen der „Kaiserin“ bei der Ausdehnung der Grenzen ihres Reiches bis nach Drôl und Khunchom, ehe Rhônda mehr und mehr verfällt und in einen blutigen Verfolgungswahn abdriftet, dem nicht nur ungezählte Schuldige, vermeintlich Schuldige und Unschuldige zum Opfer fallen, sondern der das Imperium in seinen Grundfesten erschüttert und ins Chaos stürzt.

Der horasische Traum

Horasische Heldinnen erleben eine ähnliche Zukunft am Hof des Horas, der in diesem Fall entweder durch eine der horasischen Persönlichkeiten der Kampagne dargestellt werden kann (Mariano oder Tomasio ya Strozza, Carvaia ya Dergamon, Akilja Algerîn) oder vielleicht sogar eine der Heldinnen, wenn sich eine geeignete Persönlichkeit in der Gruppe befindet. Du kannst in diesem Szenario die Rollen ganz nach deinem Gutdünken vergeben.

Horasische Heldinnen haben in dieser Szene den Aufstieg des Horasreiches erlebt, während dessen der Horas mehr und mehr absolute Macht anhäufte, ehe diese ihn nach und nach auf dieselbe Weise korrumpierte, wie die im al'anfanischen Szenario beschriebene Kaiserin Meridianas.



Kommen die, sichtlich gealterten, Heldinnen wieder zu sich, so befinden sie sich in einem Gerichtssaal, einem halbrunden Raum, an dessen geradem Ende auf einer erhöhten Empore der Thron der Kaiserin steht. Die Tyrannin, die dem Geschehen sichtlich gelangweilt folgt, ist gekleidet in eine dunkle Seidenrobe und nur mit einem Dolch bewaffnet. Zwei hochgewachsene, gepanzerte Wächter in Vollplatte achten auf ihre Unversehrtheit. Im Halbrund befindet sich ein Tisch für den Richter, dahinter Stehpulte für den Verteidiger und den Ankläger. Die *Rabenkrallen* nehmen in diesem Szenario nun die Rollen der Richterin, der Anklägerin, der Verteidigerin, der Zeugin und der Angeklagten ein (wobei idealerweise Richterin und Angeklagte eng miteinander verbunden sein sollten). Die Beklagte steht zwischen dem Richtertisch und den Stehpulten, die Hände mit einem Strick vor dem Körper gebunden, hinter ihr eine Büttelin in Lederrüstung mit Kurzschwert. Natürlich kannst du auch die Rolle der Tyrannin bei Bedarf anders besetzen; Goldo Paligan, Said Bonareth oder sogar eine der Heldinnen könnten Rhônda in diesem „Traum“ ersetzen.

Hinter dem mit hohen Marmorsäulen und den Büsten der Kaiserin geschmückten Gerichtsrund streben steinerne Sitzbänke in die Höhe, auf denen neben möglichen Zeugen auch etwa fünfzig Noble sitzen, die, teils eingeschüchtert, teils angewidert dem Schauprozess beiwohnen. Möchtest du den Zuschauern in dieser Szene mehr Gesicht verleihen, so kannst du an dieser Stelle Persönlichkeiten auftauchen lassen, die die Heldinnen im Verlaufe der Kampagne kennen und womöglich schätzen gelernt haben: Alena Karinor, Said Bonareth oder auch andere Mitglieder der *Rabenkrallen*, je nachdem, mit welchen Charakteren die Heldinnen eine engere Bindung aufgebaut haben.

Die von Folter gezeichnete, beschuldigte Heldin ist fälschlicherweise des Hochverrats und der Verschwörung zum Sturz der Kaiserin angeklagt. In Wirklichkeit hat die Angeklagte es lediglich gewagt, im Kronrat Bedenken gegen den Plan der Kaiserin zu äußern, ihrem Volk neue Steuern für einen Feldzug tief ins Herz des Horasreiches abzapressen. Um ihre Beraterinnen an ihren Platz zu verweisen, hat Rhônda beschlossen, im Schauprozess gegen eine der ihren alle anderen maßgeblichen Rollen auch mit ihnen zu besetzen, wobei der Ablauf des Prozesses vorher natürlich von ihr festgelegt wurde. Die Richterin wurde instruiert, ein möglichst exemplarisches, grausiges Todesurteil zu verhängen, die Anklägerin hat ebendies möglichst fantasievoll und ausgeschmückt zu fordern, von der Angeklagten erwartet man ein Geständnis und Reumütigkeit, und ihre Verteidigerin hat lediglich die Aufgabe, genau darauf hinzuwirken.

Die Überwindung der Herausforderung

Entscheidend für das Bestehen der Prüfung ist nun, dass sich die Heldinnen gegen die Tyrannin wenden, deren Herrschaft so offenkundig das Reich in den Untergang zu führen droht.

Kaiserliche Leibwächter

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 6 SK 2 ZK 3 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6+1

RW kurz

Hellebarde: AT 16 PA 7 TP 1W6+6

RW lang

Sklaventod: AT 15 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 6/1 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Krankheitsresistenz I / Persönlichkeitsschwächen (vor allem Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Finte I-II (Waffenlos, Hellebarde, Sklaventod), Kampfreflexe I, Rundumschlag I (Hellebarde, Sklaventod), Sturmangriff (Brabakbengel, Sklaventod), Vorstoß (Hellebarde, Sklaventod), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Hellebarde, Sklaventod)

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 6, Handel 6, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 13

Kampfverhalten: Kaiserliche Leibwächter verwenden im Kampf ein reichhaltiges Repertoire an Sonderfertigkeiten. Gegen einzelne Gegner nutzen sie *Finten* und *Wuchtschläge*, gegen mehr als einen Gegner den *Rundumschlag*. Auch ein *Vorstoß* oder *Sturmangriff* wird häufig eingesetzt. Wenn sie mehrere Stufen *Schmerz* erlitten haben, setzen sie kaum noch Manöver ein.

Flucht: Kaiserliche Leibwächter fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Dabei liegt es allein bei den Heldinnen, wie sie den Akt des Widerstandes ausgestalten. Sie können sich darauf beschränken, sich verbal gegen die Kaiserin aufzulehnen, sei es, dass sie ihre Teilnahme an dem inszenierten Prozess verweigern, sei es, dass sie ihre Aufgabe objektiv wahrnehmen: Die Zeugin könnte die Aussage verweigern oder sich für die Angeklagte verbürgen, die Anklägerin könnte ihre Anklage zurückziehen, die Richterin könnte einen Freispruch verkünden.

Es ist aber auch denkbar, dass die Heldinnen das ultimative Opfer bringen und einen Tyranninenmord versuchen, ein Selbstmordunterfangen, denn die *Rabenkrallen* sind bereits über sechzig Götterläufe alt und stehen, nur mit Schmuckdolchen bewaffnet, zwei gepanzerten Kriegern gegenüber.



Versuchen die *Rabenkrallen*, das Dilemma mit einem Anschlag auf die Kaiserin zu lösen, können sie auch Unterstützung durch die Mut fassenden Zuschauer erhalten. Hierfür müssen einige der anwesenden Noblen dazu aufgestachelt werden, an der Seite der Heldinnen gegen die Despotin zur Waffe zu greifen (Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* –2). Die Zuschauer sind jedoch sämtlich ungerüstet und können sich ebenfalls nur auf Dolche verlassen.

Die Ausgestaltung der Prüfung

Du kannst die Prüfung so ausgestalten, wie sie den Vorlieben deiner Gruppe am besten entspricht. Sie kann erfolgreich beendet sein, sobald auch nur eine Heldin aus dem vorgegebenen Ablauf des Prozesses ausbricht oder aber auch erst dann, wenn eine mögliche, faire Verhandlung zu einem Ende gebracht ist. In diesem Fall wird die überraschte Kaiserin durch Zurufe aus dem Publikum dazu genötigt, dem Prozess bis zum unerwarteten Ende zu folgen. Natürlich kann aber auch der Tyrannenmord ausgespielt werden. Zwar sind die Heldinnen waffenmäßig unterlegen und haben aufgrund ihres Alters Werteeinbußen zu erdulden (–3W3 LeP; 6 ausgewählte körperliche Eigenschaften –1 (eine Eigenschaft muss 3 x gewählt werden, eine zweite 2 x)), besitzen aber das Überraschungsmoment und den Vorteil der Überzahl. Du kannst deinen Spielerinnen in diesem Fall einen epischen, blutigen Kampf mit den Wächtern gönnen, bei dem auch durchaus die ein oder andere Heldin umkommen kann – der Tod im Traum wird keine bleibenden Schäden zurücklassen. Um deine Spielerinnen nicht zu frustrieren, sollte ihr Opfer nicht umsonst sein und am Ende der Prüfung die Tyrannin tot in ihrem Blute daliegen. Halten sich die Heldinnen jedoch an das vorgegebene Prozedere und folgen den Wünschen der verrückten Kaiserin, so haben sie die Prüfung nicht bestanden, was jedoch erst in der Halle des Urteils Auswirkungen haben wird.



Büttel

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz**Kurzsword:** AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz**RS/BE:** 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)**Vorteile/Nachteile:** keine**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Kurzsword), Wuchtschlag I (Waffenlos, Kurzsword)**Talente:** Einschüchtern 8, Fesseln 10, Gassenwissen 8, Handel 6, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 8**Kampfverhalten:** Die Büttelin ist erfahren und aufmerksam. Sie schlägt abwechselnd *Finten* und *Wuchtschläge*.**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP**Schmerz +1 bei:** 24 LeP, 16 LeP, 8LeP, 5 LeP oder weniger

Nach dem Ende der Prüfung – wie auch immer es aussehen mag –, kommen die Heldinnen auf dem Boden der Kammer liegend zu sich. Die *Rabenkrallen* fühlen sich noch etwas schwindlig und spüren leichte Kopfschmerzen, doch diese Nachwirkungen der Traumreise verschwinden sehr schnell. Das Geträumte ist in ihren Erinnerungen jedoch so frisch und einprägsam als sei es tatsächlich passiert, und für alle Heldinnen übereinstimmend gleich. Die Erfahrung dieser möglichen Zukunft könnte die Heldinnen noch mehr dazu motivieren, Rhônda nach dem Sieg von den geplanten Proskriptionen abzubringen (siehe Seite 47). Realzeit ist während des Traumes nur wenig vergangen; etwaige Fackeln, Kerzen oder Laternen sind kaum heruntergebrannt und eine Heldin, die über einen der modernen Zeitmesser verfügt, kann feststellen, dass weniger als das Viertel einer Stunde vergangen ist. In der Kammer selbst hat sich nichts verändert, bis auf einen türlosen Durchgang, der sich in der Ostwand geöffnet hat und hinter dem ein Gang weiterführt.

Kammer der Weisheit (04)

Der aus der Kammer führende Gang ist nur etwa einen Schritt breit und zwei Schritt hoch. An den von Spinnweben überzogenen Wänden krabbeln Käfer und Schaben über die verwitterten, ehemals bunten Wandbilder, die bei näherer Untersuchung düstere Szenen zeigen: eine verfallene, vom Dschungel überwucherte Echenstadt, ein Schlachtfeld am Strand, auf dem ungezählte entstellte und zerstückelte Achazleiber liegen, eine Horde von Menschen, die mit Speeren und Stöcken auf eine kleine Gruppe Echenmenschen eindringt, ein steil aufragender Vulkan, der Asche und Feuer speit und fliehende Achaz von sich fortreibt.

Der Gang macht nach etwa acht Schritt einen scharfen Knick nach Süden und scheint nach weiteren acht Schritt in eine Kammer zu führen. Die Abzweigung ist jedoch nur ein Trugbild, das eine weitere Fallgrube verdeckt (siehe Seite 31); in Wirklichkeit führt der Gang weitere acht Schritt weiter nach Osten, bevor er an einem unscheinbaren Durchgang endet, der in die Kammer der Weisheit führt. Die Illusion kann mit Magie einfach durchschaut werden, aber auch das zufällige Berühren oder Durchschreiten der vermeintlichen Wand kann Klarheit schaffen.

An der rechten Wand neben dem Durchgang ist erneut das Wandbild des bereits bekannten Kristallomanten zu erkennen. Der Zauberpriester steht vor fünf weiteren Achaz, allesamt in Schmuck und edle Gewänder gekleidet. Seine Hand weist auf ein steinernes, mit Glyphen geschmücktes Rad, das zwischen ihm und den Achaznoblern steht. Mit Kenntnissen in echsischer Sprache (Sprache Rssahh Stufe III, Schrift Chrmk) erkennt man zwei der vier Glyphen: Ganz oben ist die Glyphe für das Achazvolk eingemeißelt, das Symbol am linken Rand des Rads steht für die Menschen.

Der dahinterliegende Raum ist kahl und schmucklos, grobe Steinquader bilden Wände und Boden. Die Luft schmeckt abgestanden und feucht. Über die Nordwand rinnt Wasser in dünnen Rinnsalen und bildet kleine Pfützen auf dem rissigen Untergrund. Trotz der fortwährenden Dunkelheit haben sich kärgliche Flechten, bläulich leuchtender Schimmel und blasses Moos ausgebreitet. Auch aus dieser etwa dreißig Rechtschritt großen Kammer scheint kein Weg hinauszuführen.

In diesem Raum ist die Präsenz starker echsischer Magie erneut feststellbar. Die Komponenten der Zauberei sind dieselben wie im Raum davor, jedoch ist die temporale Komponente erheblich stärker (Probe auf *Magiekunde* –4). Die magische Analyse enthüllt ebenfalls die Umrisse eines Ausgangs an der Ostwand, der sich allerdings erst offenbaren wird, wenn die Prüfung der Weisheit abgeschlossen ist.

Die Herausforderung

Die Weltsicht der einstmals an diesem Ort herrschenden Chrss-Achaz ist von einem gewissen Fatalismus geprägt, der den Verlauf der Geschichte in Zyklen akzeptiert. Der vielgehörnte Ssad'Navv hat es so gefügt, dass alles in der Schöpfung stetem Wandel in Form von Aufstieg und Niedergang unterworfen ist, gleich einem Rad, das sich fortwährend dreht. Symbol dafür sind die Sonne, deren Weg über und unter dem Horizont dieses Rad symbolisiert, aber auch Ebbe und Flut, Geburt, Tod und Wiedergeburt, ebenso wie Aufstieg und Fall großer Reiche. Ein Achaz-Herrscher weiß, dass jedem Volk seine Zeit bestimmt ist. Einem geschichtlichen Höhepunkt folgt der unaufhaltsame Abstieg, dem aber nach einiger Zeit der Wiederaufstieg folgt. Das gilt auch für das Echenvolk. Ist die Zeit des Niedergangs gekommen, so bringt es wenig, sich dagegen zu stemmen, vielmehr ist es ein Zeichen für Weisheit, die Zeichen der Zeit zu erkennen und sich auf das Unvermeidliche vorzubereiten (Probe auf *Sagen & Legenden (Tiefer Süden)* –3).

Die Prüfung für den Thronprätendenten soll nun ergründen, ob dieser die Weisheit besitzt, die Situation richtig einzuschätzen und die entsprechenden Konsequenzen zu ziehen. Dazu wird der Geist des Prüflings in eine bereits vor Äonen vergangene Zeit des Niedergangs der Vorfahren der Tempelerbauer versetzt. Dort hat er die Wahl, sich entweder würdevoll dem Unabwendbaren zu stellen oder aber einen, wenn vielleicht auch tapferen, so letztendlich doch vergeblichen Versuch zu wagen, das Rad des Schicksals aufzuhalten.

Der Fall von N'chrk

Im Gegensatz zur vorherigen Prüfung wird bei der Prüfung der Weisheit der Geist der Helden temporär von ihren Körpern getrennt und in die Zeit versetzt, in der die Hauptstadt der Chrss-Achaz, N'chrk, unter Belagerung steht. Der Fall ist unvermeidbar, denn schon in den vergangenen Jahrzehnten haben Naturkatastrophen, Krankheiten und Missernten die Achaz geschwächt, bis die menschlichen Sklaven sich gegen ihre geschuppten Herren erhoben und sie bis in die Mauern ihrer Hauptstadt N'chrk zurückdrängten. Es ist offensichtlich, dass das Zeitalter der Chrss seinem Ende entgegengeht und das Zeitalter der Menschen beginnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch diese Kammer bietet nichts außer Moder, klammer Nässe und stickiger Luft. Ihre traurige, würdelose Leere ließe das Erbe der einstmals so mächtigen Echsenwesen unbedeutend und vergessen scheinen, wäre da nicht das Wissen, dass auch hier die alte Magie ihre Wirkung entfalten wird, sobald ihr euch alle in dem muffigen Raum befindet.

Entschlossen blickt ihr euch an, dann betretet ihr die Kammer, bereit, euch dem zu stellen, was die Echsenwesen ihren Thronfolgern bereitgehalten hatten. Plötzlich fühlt ihr euch leicht schummrig, Schwindel erfasst euch und lässt euch taumeln, die kahlen Wände der Kammer scheinen sich um euch zu drehen, ein leichtes Ziehen in euren Köpfen wird stärker und stärker, ehe der unerträglich werdende Kopfschmerz schnell wieder nachlässt und sich eure Sicht schließlich klärt.

Die Umgebung hat sich verändert. Ihr befindet euch in einer großen, mit Säulen geschmückten Halle, an deren Ende erhöht ein prächtiger Thron steht. Fackeln werfen ihr flackerndes Licht auf die herrlichen Wandbilder, die höfische Szenen zeigen, die einen Achazkönig und sein Gefolge in den Mittelpunkt stellen. Die doppelflügelige Holztür zum Thronsaal ist mit Möbeln und Balken notdürftig verrammelt und bebt unter den Schlägen und Schreien von Eindringlingen, die mit aller Macht durchzubrechen versuchen.

Ihr wisst, dass die Angreifer hier sind, um euch zu töten, aber mehr als das schreckt euch die Erkenntnis, dass ihr selbst euch verwandelt habt – aus den Menschen, die ihr wart, sind nun Achaz mit grünem Schuppenkleid geworden.

Die Helden finden sich als Achaz bei der Verteidigung des Herrscherpalastes wieder. Welche Rolle die Helden einnehmen, bleibt deiner Maßgabe überlassen, es empfiehlt sich, die Professionen so zu wählen, dass sie denen der Helden möglichst nahekommen: Ein Magier könnte sich als echsischer Kristallomant wiederfinden, ein Geweihter als echsischer Priester, ein kämpferischer Charakter als Achaz-General. Ein Held jedoch wird in die Rolle des Achaz-Herrschers schlüpfen.

Den Helden bleibt nicht viel Zeit, sich zurechtzufinden, denn die Tür des Thronsaals bricht schnell aus den Angeln und kracht mit Getöse auf den Boden. Eine Gruppe (Anzahl der Helden + 1W6) mehr schlecht als recht bewaffneter und gerüsteter Menschen stürmt herein und greift euch mit Steinspeeren und Holzkeulen an.

Als Achaz verfügen die Helden über die gleichen Werte wie in ihrer menschlichen Gestalt; sie erhalten zudem noch die Möglichkeit, ihren Schwanz als Waffe einzusetzen, haben dabei aber gegenüber den normalerweise geltenden Regeln einen Malus von -2 aufgrund ihrer mangelnden Vertrautheit mit diesem Körperteil.

Kämpfercharaktere tragen eine echsische Iryanrüstung (siehe Seite 30); der Achaz-Herrscher und eventuelle Echsenpriester oder -zauberer lediglich sehr feine, wertvolle Roben aus Seide, die in allen Regenbogenfarben schillern. Als Waffen führen die Achazhelden stählerne echsische Äxte (Rimkur, siehe Seite 30), die mit den entsprechenden Kampftechniken zu führen sind. Magisch begabte Rabenkrallen können auf ihre üblichen Zauber zurückgreifen. Verletzungen oder sogar tödliche Verwundungen haben auch bei dieser Prüfung keine bleibenden Auswirkungen.

Aufständische Sklaven

MU 12 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Keule: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW lang

Wurfspeer: FK 11 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Muttersprache Ur-Tulamidyra oder Tahaya III, Ortskenntnis (Heimatort) (ein paar Sklaven können die SF *Finte I* beherrschen)

Talente: Einschüchtern 3, Gassenwissen 7, Handel 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Überreden 6, Verbergen 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Sklaven sind keine ausgebildeten Krieger, wissen sich aber zu wehren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Um es den Helden leichter zu machen, kannst du ihnen ihre gewohnten Waffen und Rüstungen zubilligen. Auch der Besitz von Bögen kann den Abwehrkampf erleichtern. Natürlich kann der Kampf auch ganz weggelassen werden und die Prüfung sich nur auf die Beratung des weiteren Vorgehens beschränken.

Die Überwindung der Herausforderung

Nach dem erfolgreichen Abwehrkampf können sich die Achaz-Helden über das weitere Vorgehen beraten. Dabei steht der für die alten Echsen sinnvollsten Option der Aufgabe die Möglichkeit entgegen, den Kampf wider die aufständischen Sklaven fortzusetzen. Das Gefecht gegen die in den Thronsaal eingedrungenen Menschen ist dabei nur eine Ablenkung; der mögliche Sieg gegen die Überzahl der Angreifer soll den Prüfling dazu verleiten, sich der Vernunft entgegenzustellen und weiterhin Widerstand gegen das Unvermeidliche zu leisten.

Ein verlockendes Ziel ist der Anführer der Menschen, ein gewisser **Iadet** (25, groß, muskulös, kahlköpfig, buschige Augenbrauen, Lederrüstung, Krummschwert und Dolch), dessen Hauptquartier, wie einer der Achaz-Helden weiß, im unteren Bereich der Residenz eingerichtet ist. Einer kampfkraftigen Gruppe könnte es durchaus gelingen, sich zu Iadet durchzukämpfen und den Aufstand seiner Führung zu berauben. Bestanden ist die Prüfung damit nicht; im Gegenteil. So tapfer und legendär eine solche Aktion auch sein mag, so kann doch selbst diese Heldentat den Abstieg der Achaz und den Aufstieg der Menschen nicht verhindern.

Iadet

MU 17 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 13

FF 13 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 18+1W6

AW 10 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 17 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Dolch: **AT** 17 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Krummschwert: **AT** 16 **PA** 9 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Giftresistenz I, Krankheitsresistenz I, Richtungssinn

Sonderfertigkeiten: Muttersprache Ur-Tulamitya, Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Belastungsgewöhnung I+II, Finte I-II (Waffenlos, Dolch, Krummschwert), Kampfreflexe I, Präziser Stich I-II (Dolch), Schnellziehen (Dolch), Verbessertes Ausweichen I-II, Vorstoß (Waffenlos, Dolch, Krummschwert), Wuchtschlag I (Waffenlos, Krummschwert)

Talente: Einschüchtern 11, Gassenwissen 8, Handel 6, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 13, Kriegskunst 13, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 14, Sinneschärfe 14, Überreden 5, Verbergen 11, Willenskraft 12

Kampfverhalten: In einem Kampf wird Iadet vor allem auf seine *Wuchtschläge* und *Finten* setzen.

Flucht: Iadet flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Die Prüfung besteht derjenige Prätendent, der bereit ist, sich in das Unvermeidliche zu fügen. Das kann die Selbstentleibung sein oder auch die Kapitulation vor den Menschen, wobei hier derjenige Echsenherrscher die meiste Weisheit zeigt, der in Verhandlungen mit dem Feind tritt und versucht, für sein Volk die besten Konditionen auszuhandeln – sei es eine sichere Heimstatt für die Überlebenden, die Respektierung heiliger Echsenstädte oder die Freilassung und Rettung Gefangener.

Die Ausgestaltung der Prüfung

Auch bei dieser Prüfung kannst du ganz nach Vorlieben deiner Spieler beliebige Anpassungen vornehmen. Wollen die Helden den menschlichen Anführer töten, so bestehen sie zwar die Prüfung nicht, können aber dadurch ein gefährliches und möglicherweise Verluste forderndes Kommandounternehmen genießen. Der Weg führt sie dabei aus dem Thronsaal durch die engen Treppenfluchten und weiten Säle der Herrscherresidenz, bis sie schließlich nach harten Kämpfen mit den Menschenklaven Iadet stellen, den Anführer der Sklavenrevolte. Nach dessen Tod werden ihre Geister wieder in die Realität und eigenen Körper zurückgeschleudert.

Wählen die Helden den Verhandlungsweg, so erklärt sich Iadet zu Friedensverhandlungen bereit. In diesem Fall versammelt sich eine Delegation der Menschen unter ihrem Führer im Thronsaal und verhandelt mit den Achaz-Helden. Iadet entpuppt sich dabei als harter und zorniger Verhandlungspartner, der nur schwierig zu Zugeständnissen zu überreden ist. Seine Grundforderung ist die bedingungslose Aufgabe der Achaz, der Tod des Echsenherrschers, die Zerstörung aller echsischen Heiligtümer und die Verbannung aller Achaz in die unwirtlichen Sümpfe weit im Westen (Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und der *Willenskraft* der Helden).



Selbstverständlich kann die Prüfung ohne weitere Kämpfe oder Verhandlungen sofort dann enden, wenn sich die Achaz-Helden auf ein Vorgehen geeinigt haben – welchen Weg sie auch immer wählen mögen, die Aufgabe oder die Fortführung des Kampfes.



Das Ende der Prüfung manifestiert sich erneut in einem kurzen Kopfschmerz- und Schwindelanfall, nach dem sich die Helden wieder in ihrer menschlichen Gestalt in der schmucklosen Prüfungskammer wiederfinden. In der Ostwand ist nun ein Durchgang sichtbar, der in einen gut eineinhalb Schritt breiten, spitz zulaufenden, drei Schritt hohen Gang mündet.

Kammer der Opferbereitschaft (05)

Im Licht der Fackeln zeigt sich, dass die Bausubstanz des vor den Heldinnen liegenden Ganges stark gelitten hat. Die rissigen Steine schimmern feucht, der polierte Stein der Bodenplatten ist stumpf und gesprungen, auf dem

staubigen Weg liegen Steinbrocken, die im Laufe der Jahrhunderte von der Decke des Ganges herabgestürzt sind. Die ausgewaschenen, längst verblichenen Wandbilder zeigen zu diesem Ambiente passende Szenen – an der südlichen Wand erkennen die Heldinnen das Bild einer sich inmitten einer ausgedehnten Echsenstadt erheben den Stufenpyramide. Die Stadt scheint verlassen und ist im Verfall begriffen. Zwischen den Häusern und über die gewaltige Pyramide wuchert frisches Grün. An der Nordwand ist mittig eine große Achaz abgebildet, auf deren Haupt eine hohe Krone sitzt. Sie ist von weiteren Echsenmenschen in bunten Roben umgeben, die vor ihr knien und ihr mit Gold und Edelsteinen gefüllte Schatullen darbieten. Über der Echsenherrscherin, die die Arme weit ausgestreckt erhoben hält, ist eine verdunkelte Sonne zu sehen, deren böseartig grinsende Fratze vage an ein menschliches Gesicht erinnert. Links neben dem Sonnen-H'Ranga ist ein anderes göttliches Wesen dargestellt, eine Schlange mit spitz zulaufendem Antlitz und mehreren Flügelpaaren auf dem Rücken. Rechts des echsischen Sonnengottes dräut ein Schlinger-H'Ranga, aus dessen Nüstern Rauch aufsteigt, während von seinen einstmaligen roten Augen Blitze auszugehen scheinen. Kenner der echsischen Kultur können vermuten, dass die Szenerie eine Achaz-Herrscherin darstellt, die zusammen mit ihrer Priesterkaste versucht, die zürnenden H'Ranga zu besänftigen, um die Strafe abzuwenden, die die erbosten Götter über ihr Volk bringen (*Götter & Kulte* –3).

Zwar haben die alten Achaz auch in diesem Gang Fallen versteckt, aber die stählernen Speere, die durch druckempfindliche Bodenplatten ausgelöst werden, sind längst verrostet oder durch den langsamen Verfall des Mauerwerks so eingeklemmt, dass sie keine Gefahr mehr für die Heldinnen darstellen. Aufmerksame *Rabenkrallen* können allerdings die einstmaligen beweglichen Bodenplatten und die Austrittslöcher der Speere in den Wänden bemerken (Probe auf *Sinnenschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –2).



Wenn du es deinen Heldinnen schwerer machen willst, könnte eine der Fallen noch funktionsfähig sein (bei Nichtentdecken 1W6+4 TP). Um ihre Entdeckung zu erschweren, könnten die Austrittslöcher der Speere und die Fugen der auslösenden Bodenplatte von Moos überwuchert oder von Spinnweben verdeckt sein (Probe zusätzlich um –2 erschwert).

Eine allerdings nicht zu unterschätzende Gefahr geht von der maroden Bausubstanz des Ganges aus. Selbst vorsichtige Bewegungen können jederzeit einen Teileinsturz auslösen, bei dem mehr oder weniger große Steinbrocken auf die Heldinnen stürzen oder den Weg versperren und erst mühselig wieder weggeräumt werden müssen (Probe auf *Körperbeherrschung*, bei Misslingen 2W6+4 TP). Haben die Heldinnen das Ende des Ganges erreicht, so stehen sie vor dem Durchgang in einen weiteren Raum, der rund angelegt ist und einen Durchmesser von knapp zehn Schritt hat. Die magische Analyse des Raumes zeigt dasselbe Ergebnis wie beim davor liegenden Prüfungsraum, einen möglichen Ausgang in der Ostwand eingeschlossen.

Über dem Eingang ist erneut eine szenische Darstellung des bereits bekannten Achaz-Kristallomanten zu sehen. Diesmal steht der Priesterzauberer auf dem obersten Absatz einer Stufenpyramide vor einem steinernen Altar, auf dem ein nicht näher identifizierbarer Leib liegt. In der rechten Hand hält der Achaz ein blutiges Herz, das er in den düsteren Himmel reckt. Die Stufen der Pyramide sind rot gefärbt, was nahelegt, dass das Opfer auf dem Altar nicht das erste gewesen ist. Wird das Bild vorsichtig gesäubert und näher betrachtet, so kann man erkennen, dass das Opfer auf dem Steinaltar vermutlich ein Achaz ist (Probe auf *Sinnenschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –2).

Die Herausforderung

Neben dem Abgleiten in die das Reich gefährdende, zerstörerische Despotie verliert ein Herrscher der Chrss-Achaz nur dann noch seine Unantastbarkeit, wenn die H'Ranga sich von ihm abwenden und es zu deren Besänftigung nicht mehr ausreicht, ihnen Schätze, Menschen und andere Achaz zu opfern. In diesem Fall bleibt nur noch ein Ausweg, um die Götter zu besänftigen und ihre Gunst zurückzuerlangen: Der Herrscher selbst muss zum Opfer werden. Idealerweise hat der Achaz-König genug Einsicht, um diesen Schritt freiwillig zu gehen, doch wenn nicht, ist es die Pflicht seines Hofstaats, ihn, falls nötig, mit Gewalt den erzürnten Gottheiten zu opfern. Heldinnen mit einer sehr guten Kenntnis über die Achaz-Völker des Südens können dieses Prinzip aus den Darstellungen im Gang und über dem Durchgang erschließen (Probe auf *Rechtskunde* (*Tiefer Süden*) –2, nur –1, wenn das Bild des Kristallomanten über dem Durchgang untersucht wurde).

In der letzten Prüfung musste der Thronanwärter daher beweisen, dass er die nötige Weisheit und Tatkraft besitzt, diesen Schritt zu gehen, und den Wünschen der H'Ranga auch dann zu entsprechen, wenn diese von ihm eine ansonsten undenkbbare Freveltat erwarten. Der Prüfling übernimmt in diesem Szenario die Rolle des Hohepriesters der Chrss-Achaz, der es mit einem uneinsichtigen Herrscher zu tun hat.

Der göttliche Zorn

Auch in diesem Szenario wird der Geist der Heldinnen von ihren Körpern getrennt und in eine Zeit zurückgeschleudert, in der sich das Volk der Chrss aus irgendeinem Grund die Aufmerksamkeit und den Zorn der H'Ranga zugezogen hat. Die Götter ließen keinen Zweifel an ihrer Wut und strafte die Achaz mit verheerenden Vulkanausbrüchen, fatalen Seuchen und vernichtenden Niederlagen gegen aufständische Menschengesklaven. Natürlich war den Chrss schnell klar, dass es nun darum ging, die Götter wieder zu besänftigen, und so wurden den allmächtigen Wesen zunächst Gold und Edelsteine geopfert, danach, als deren Zorn anhielt, hunderte von menschlichen Sklaven und schließlich freiwillige und unfreiwillige Achaz. Doch der Frevel konnte selbst so nicht gesühnt werden, sodass nur eine letzte Möglichkeit blieb: die Opferung des Herrschers.

Haben alle Heldinnen den Raum betreten, so empfinden sie erneut schnell stärker werdenden Schwindel und Kopfschmerzen. Das Unwohlsein hält aber nur kurz an, und wenn sie wieder zu sich kommen, stellen sie fest, dass ihre Geister erneut in den Körpern von Achaz gefangen sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwar wart ihr diesmal gefasst auf das, was passieren könnte, dennoch schaudert es euch, als ihr in den ersten Momenten der Klarheit bemerkt, dass ihr erneut in den Körpern von Achaz steckt. Die ungewohnte Schuppenhaut scheint zu spannen und eure Bewegungen sind zunächst etwas unelenk. Es bedarf eines kurzen Moments der Gewöhnung, sich mit den andersartigen Körpern zu arrangieren.

Als ihr den Blick hebt, seht ihr, dass ihr inmitten einer riesigen Echsenstadt steht; ein Meer von würfelförmigen Häusern in einem von geraden Kanälen durchzogenen Dschungeltal umgibt die hohe Stufenpyramide, auf deren oberer Plattform ihr euch befindet.

Es ist Nacht, und das Licht hunderter Fackeln wirft düstere Schatten auf die Szenerie. In eurem Rachen könnt ihr den durchdringenden Gestank von Blut wahrnehmen, der

intensiv und metallisch alle anderen Gerüche überdeckt. Die Stufen, die vor euch in die Tiefe hinabführen, sind rot vom glitschigen Lebenssaft der zahllosen Opfer, die in den letzten Tagen hier für die H'Ranga sterben mussten; ihre Leiber bilden einen Hügel am Fuß der Pyramide.

Um euch herum seht ihr eure Gefährten, Besorgnis und Verzweiflung in ihren schuppigen Gesichtern. Auch der König ist anwesend, auch er wirkt hinter seinen Leibwächtern verunsichert und ängstlich. Werden die H'Ranga nun besänftigt sein? Wird sich ihr Zorn durch die vielen Herzen legen, die aus Hunderten von Leibern geschnitten wurden?

Doch dass diese Hoffnung vergeblich ist, ist euch allen klar – nur das Herz des Königs wird die Gunst der Götter zurückerlangen können.



Die Rabenkrallen übernehmen auch in dieser Prüfung die Rollen, die am ehesten zu ihrer Profession passen – eine Heldin ist aber in jedem Fall der Hohepriester, der weiß, dass nur noch die Option bleibt, durch das Opfer des Herrschers den Zorn der Götter zu besänftigen. Die übrigen Rabenkrallen übernehmen andere Rollen, von Leibwächtern des Herrschers bis hin zu Zauberern, Beratern

Achaz-Leibwächter

MU 13 KL 12 IN 16 CH 11

FF 12 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 3 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Rimkur: AT 15 PA 7 TP 1W6+5 RW lang

RS/BE: 3/0 (Iryanrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen), Beidhändig, Dunkelsicht I, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Richtungssinn / Angst vor Dunkelheit I, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Unfähig (Singen und Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Beschützer^{AKO151} (Rimkur), Finte I (Waffenlos, Rimkur), Muttersprache Rssahh III, Tahaya I, Ortskenntnis (Heimatdorf), Wuchtschlag I (Waffenlos, Rimkur), Zu Fall bringen (Rimkur)

Talente: Einschüchtern 12, Handel 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 3,

Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 8, Willenskraft 12

Kampfverhalten: Achaz-Leibwächter verteidigen die Person, der sie dienen.

Flucht: Achaz-Leibwächter kämpfen bis zur Handlungsunfähigkeit.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Kältestarre: Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper eines Achaz automatisch in eine Kältestarre. Er bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen er Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe Paralyse und bei Stufe IV zusätzlich den Status Bewusstlos. In der Kältestarre kann er 1W20 Jahre überleben. Gelangt er wieder in eine wärmere Gegend, so bauen sich die Stufen Paralyse alle volle 30 Minuten um 1 Stufe ab. Ab Stufe III verliert er den Status Bewusstlos.



Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Rimkur (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	2,25 Stn	150 HF	250 S

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Iryanrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stn	250 S

Anmerkung: Die Iryanrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

und Priestern ist alles denkbar. Der Herrscher selbst kann ebenfalls von einer Heldin gespielt werden, wenn du dies möchtest. Die Heldin, die den Hohepriester verkörpert, hat nun die Aufgabe, den Herrscher als Opfer darzubringen oder es zumindest zu versuchen. Sie weiß jedoch nicht, ob die anderen Achaz-Heldinnen auf ihrer Seite stehen oder auf der des Herrschers, der keineswegs gewillt ist, das notwendige, letzte Opfer zu bringen (für Werte der Achaz-Charaktere siehe Seite 27). Um das moralische Dilemma noch zu verstärken, kannst du die Achaz-Heldinnen auch in engere, familiäre Verbindung setzen; so könnte der Hohepriester beispielsweise der Bruder des Herrschers sein oder seine Tochter.

Die Überwindung der Herausforderung

Die Prüfung gilt als bestanden, wenn die den Hohepriester verkörpernde Heldin ernsthaft versucht, den Herrscher als Opfer zu gewinnen. Dazu muss sie zunächst den Widerstand des Königs brechen, der keineswegs gewillt ist, Thron und Leben zur Besänftigung der Götter zu geben und durchaus bereit ist, seine Leibwache auf den Hohepriester zu hetzen – denn möglicherweise reicht auch dessen Opferung zur Bereinigung der Situation.

Die Ausgestaltung der Prüfung

Auch diese Prüfung war von den Chrss nur für einen Prüfling konzipiert, sodass die Anwesenheit mehrerer unabhängiger Geister viel Raum für eine individuelle Ausgestaltung bietet. Die Heldinnen können jeden beliebigen Standpunkt einnehmen. Sie können mit den Ansichten des Hohepriesters übereinstimmen oder eben loyal zu ihrem Herrscher stehen und diesen vor Übergriffen zu beschützen versuchen. Da dabei anfangs nicht klar ist, welcher Held – oder welche Meisterperson – welche Meinung vertritt, bietet die Szene viel Potential für überraschende Wendungen. Übernimmt ein Held die Rolle des widerstrebenden Herrschers, so kann sich vielleicht sogar ein Kampf der Achaz-Heldinnen gegeneinander entwickeln.

Möchtest du diesen Abschnitt kurz halten, kannst du auf Diskussionen und Kämpfe verzichten und die Heldinnen in ihre Körper zurückkehren lassen, sobald der Hohepriester Schritte unternimmt, den Herrscher als Opfer zu gewinnen – sei es mit Argumenten, sei es mit Gewalt. Letztlich ist die Prüfung auf jeden Fall bestanden, wobei es unerheblich ist, ob die Bemühungen der entsprechenden Heldin Erfolg zeigen: Der Prüfling hat auf jeden Fall bewiesen, dass er den Mut und die Weisheit besitzt, zum Wohle seines Reiches zu den ultimativen Mitteln zu greifen.



Natürlich kannst du auch hier die Regeln der Prüfung anpassen und festlegen, dass es zu einem Bestehen derselben tatsächlich nötig ist, den König zu überwinden und zu opfern.



Das Problem kann auf gewaltlosem Wege durch Überzeugungsarbeit (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –2) gelöst werden, aber auch Gewalt ist eine Option und sollte auf jeden Fall zur Anwendung kommen, wenn die Überredungsversuche des Hohepriesters nicht fruchten. Sollte es zu einem Kampf kommen, lässt sich der Herrscher von seiner Leibgarde verteidigen, deren Anzahl du so wählen solltest, dass die Heldinnen einen spannenden Kampf vor sich haben. Auch in dieser Prüfung erlittene Verletzungen oder Schäden haben keine Auswirkungen auf die realen Heldinnen.

Ist die Prüfung beendet, so befinden sich die noch kurze Zeit durch ein geringes Unwohlsein geplagten Heldinnen erneut auf dem Boden liegend in der Kammer, in der sich bis auf einen weiteren Durchgang in der Ostwand nichts verändert hat.

Halle des Urteils (06)

Der Gang, der zum letzten Teil des alten Achaz-Gewölbes führt, ist drei Schritt breit und ebenso hoch. Er ist gut erhalten; nur wenige schadhafte Stellen und Risse verunzieren den polierten Marmor, der selbst nach so vielen Jahren im Schein der Fackeln noch glänzt. Die Wandbilder an der linken Wand zeigen eine große Prozession: Vor einer vielköpfigen Zuschauermenge zieht an der Spitze eine hochgewachsene Achaz durch eine Stadt; ihr Ziel scheint eine festlich geschmückte Stufenpyramide zu sein. In ihrem Gefolge befindet sich eine lange Reihe fein gekleideter und schwer bewaffneter Würdenträger. Kundige Helden können diese Darstellung unschwer als eine Krönungszeremonie identifizieren (Probe auf *Rechtskunde (Tiefer Süden)*).

An der rechten Wand ist eine ähnliche Szene zu sehen; hier jedoch liegen ein großer Achaz, sein Gefolge und auch zahlreiche andere Echsenmenschen am Boden, ihre Körper sind teilweise skelettiert oder mumifiziert. Die große, einst prächtige Stadt ist zerfallen, über die eingestürzten und ausgebrannten Gebäude wuchert der Dschungel. Die Stufenpyramide ist eingestürzt und aus dem Trümmerhaufen strecken hohe Bäume ihre Äste dem trüben Himmel entgegen.

Nach etwa zehn Schritt im Gang treffen die Helden auf eine nicht verdeckte, drei Schritt tiefe Fallgrube, an deren Grund zahlreiche verrostete Speere, und Steinspitzen in den Boden eingelassen sind. Die Grube ist etwa zweieinhalb Schritt breit und erstreckt sich über den gesamten Gang. Eine magische Analyse offenbart eine Illusion, die die Umriss der Grube und der Speere darstellt. Tatsächlich aber haben die Chrss-Magier über die Fallgrube nur eine Illusion gelegt, die in Form und Umfang die reale Fallgrube exakt nachbildet.

Der Prüfling hat an dieser Stelle zu lernen, dass Schein und Wirklichkeit sich oft so vermischen, dass das Offensichtliche (Sturzschaden: 3W6+3 TP) tatsächlich bisweilen das Wahre ist.

Ist nun ein Held zu vertrauensselig und versucht, über die vermeintliche Illusion einfach hinwegzugehen, stürzt er zwangsläufig in die Grube und erleidet entsprechenden Schaden.

Die Falle ist an sich leicht zu vermeiden; ein beherzter Sprung über die Grube ist keine besondere Leistung. Ein Gegenstand, der auf die vermeintliche Illusion geworfen wird, legt durch sein Hinabfallen in die Grube die Täuschung ebenso bloß, wie eine gute Wahrnehmung, da die Illusion im Laufe der Jahrhunderte an einigen Stellen erkennbare Mängel erlitten hat (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –3).

Nach der Fallgrube führt der Gang noch etwa zwanzig Schritt weiter nach Osten, ehe er vor einem zweiflügligen Steintor endet. Auf dem rechten Türflügel ist unter den Spinnweben das Relief eines zerbrochenen, mit prächtigen Edelsteinen geschmückten Stabes zu erkennen. Auf dem linken Türflügel ist eine prunkvolle, hohe Kopfbedeckung aus Gold und Edelsteinen abgebildet, die im Einklang mit den Wandbildern der anderen Gänge und Kammern unschwer als Herrscherkrone zu identifizieren ist. Über dem Türstock prangt das Bild des Priesterzauberers, dessen Kopf diesmal aber der eines Schlingers ist, mit Augen aus roten Rubinen. Die Arme der Kreatur sind leicht vom Körper abgespreizt und weisen mit offenen Handflächen nach unten auf den jeweiligen Türflügel.

Echsenkundige Helden können den zerbrochenen Stab als Todessymbol deuten. Die gesamte Szene scheint auf irgendeine Art Urteilsspruch hinzuweisen (Probe auf *Sagen & Legenden (Tiefer Süden)* –2).

In der Höhle des Schlingers

Die Steintür lässt sich erstaunlich leicht öffnen. Es genügt, gegen einen der Türflügel zu drücken. Dahinter liegt eine große Halle, die etwa dreißig mal dreißig Schritt misst und eine Deckenhöhe von ebenfalls dreißig Schritt aufweist. Die Wände sind aus groben Felsquadern gefertigt und scheinen keinen weiteren Ausgang aufzuweisen, der Boden besteht aus gigantischen Steinplatten aus Granit. Um die Halle läuft ein Steinabsatz, etwa einen halben Schritt hoch und einen Schritt breit, der an der Süd- und an der Nordwand jeweils fünf in regelmäßigen Abschnitten aufgestellten, steinernen Thronen Platz bietet. An den Wänden sind würdig dreinblickende, gekrönte, reich gewandete Echsenmenschen abgebildet, deren Blicke sich auf die Mitte der Halle zu richten scheinen. Auch wenn für viele Menschen Achaz nur sehr schwer unterscheidbar sind, ist doch jedes der insgesamt zwanzig Herrscherbildnisse sehr individuell gestaltet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ohne großes Zögern stoßt ihr die Tür zur nächsten Kammer auf, gefasst auf jegliche Überraschung und bereit, sich mit allem zu messen, was euch die alten Chrss noch entgegenstellen mögen. Doch das, was ihr seht, lässt selbst die Kaltblütigsten unter euch erschauern: In der Mitte einer großen, hohen Halle steht, hoch aufgerichtet, ein gigantischer, vielfach gehörnter Schlinger, dessen rote Augen euch ausdruckslos zu mustern scheinen. Das Biest bewegt sich nicht, fast scheint es, als erwarte es, dass ihr ihm eure Aufwartung macht. Das Maul hat es leicht geöffnet, die spitzen, gut einen Spann langen Zähne schimmern im Licht eurer Fackeln und die mächtige

Brust bewegt sich unter langsamen Atemzügen. Um das Untier herum flirrt die Luft, und bläulich-metallische Schlieren scheinen es einzuhüllen, wie das Wasser eines regnerischen Tages im Dschungel. Der Körper des Monstrums ist zum größten Teil perfekt erhalten, doch hier und da, an den Stellen, an denen die sich stetig verändernden Schlieren den Körper nicht berühren, schimmern lederartig vertrocknete Haut und blanke Knochen.



Bei dem Wesen handelt es sich um H'Zrasshss, den Verschlinger, ein uraltes Wesen, das von den Gründern des Chrss-Reiches mithilfe von Magie und der Kraft der H'Ranga aus einem besonders stattlichen Schlinger und einer gewaltigen Hornechse „gefertigt“ wurde und seitdem als Richter über die Thronanwärter des Echsenvolkes dient. Eine magische Analyse zeigt fein gewobene, ineinander verwundene, kristalline Fäden, die auf einen höchst komplexen, fremdartigen Temporalzauber hinweisen. Bei dem Zauber handelt es sich um eine komplizierte Abwandlung des UNBERÜHRT VON SATINAV, den die alten Echsen auch auf belebte Materie anzuwenden verstanden und mit dem die Riesenechse vor den Effekten der fortschreitenden Zeit beschützt und über die Jahrhunderte am Leben erhalten wurde. Dort aber, wo sich Satinavs Beharrlichkeit durchgesetzt und sich die Matrix mit der Zeit aufgelöst hat, altert der Verschlinger, was die skelettierten und mumifizierten Stellen seines gewaltigen Körpers erklärt (Probe auf *Magiekunde* –3).



Der Verschlinger hat die Aufgabe, das Urteil über den Prüfling zu vollziehen: Wenn der Thronprätendent auch nur in einer Prüfung scheiterte, fand er einen schnellen Tod unter den Klauen und Zähnen des Verschlingers. Hatte sich der Thronfolger jedoch als weise und würdig erwiesen, so konnte er die Halle durch einen sich in der Ostwand öffnenden Durchgang unversehrt verlassen. Für die Helden bedeutet das, dass sie den Saal ebenfalls ohne weitere Schwierigkeiten verlassen können, sollten sie alle Prüfungen bestanden haben. Haben sie in der ein oder anderen Weise die Erwartungen der Chrss nicht erfüllt, wird sich, nachdem alle Helden die Halle betreten haben, die Tür hinter ihnen schließen und dann nur noch schwer zu öffnen sein. Der Verschlinger wird sich regen und seiner Pflicht nachkommen, den Unwürdigen zu richten. Da sich die Urteilsfindung ursprünglich nur auf eine Person konzentriert hat, wird der Verschlinger zunächst nur einen (beliebigen) Helden angreifen; erst danach oder, falls er angegriffen wird, wird er sich gegen andere *Rabenkrallen* wenden.

Das Urteil

Um den Verschlinger feindselig werden zu lassen, reicht es aus, eine der Prüfungen nicht zu bestehen. Das bedeutet, dass es nur dann nicht zum Kampf kommt, wenn die Helden ...

- ☞ ... alle ihr Spiegelbild bezwingen konnten,
- ☞ ... sich im Tyrannenmordszenario der Tyrannin entgegenstellten,
- ☞ ... bei der Prüfung der Weisheit vor den Aufständischen kapitulierten, sowie
- ☞ ... bei der Prüfung der Selbstaufopferung den H'Ranga den Herrscher als Opfer darboten.



Wenn die Helden nur die ein oder andere Prüfung bestanden haben, kannst du die Werte des Verschlingers entsprechend senken. Denkbar wäre beispielsweise die Verringerung der LeP der Riesenechse um jeweils zehn Punkte pro bestandener Prüfung. Weitere derartige Boni sind auch möglich für gelungene Aktionen während der einzelnen Prüfungen, selbst wenn diese letztendlich nicht der erwarteten Handlungsweise

H'Zrasshss

Größe: 5,80 Schritt (ohne Schwanz); 12,60 (mit Schwanz)

Gewicht: 6.100 Stein

MU 20 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 10 **GE** 12 **KO** 24 **KK** 29

LeP 120 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 3 **SK** –2 **ZK** 5 **GS** 11

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+10 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+5 **RW** lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss und 1 x Schwanz)

Vorteile/Nachteile: Bluttausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Biss, Schwanz), Schildspalter (Biss, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I-III (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern (keine Probe erlaubt; Der Verschlinger kann nicht klettern), Körperbeherrschung 5, Kraftakt 16, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Schlinger können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 5, Willenskraft (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Beute: 700 Rationen Fleisch (ungenießbar);, Haut (100 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Verschlinger wird versuchen, seine Gegner mit *Schwanzschwüngen* und Biss-Angriffen anzugreifen.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

- ☞ **QS 1:** Ein Gerücht besagt, dass ein Schlinger nur Beute sehen kann, die sich bewegt. Bei einem un-toten Schlinger wird dies aber nicht funktionieren.

- ☞ **QS 2:** Der Schlinger ist kein ausdauernder Jäger. Beute oder Gegner, die schneller sind als er, lässt er nach einer kurzen Weile in Frieden. Leider ist er oft schneller als seine Beute.

- ☞ **QS 3+:** Schlinger töten Beute, auch wenn sie gerade satt sind. Sie hängen sie dann an Bäume, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu fressen. Tote Tiere an Bäumen sind ein sicheres Zeichen dafür, dass ein Schlinger nicht fern ist.

Sonderregeln:

Extrem Lichtempfindlich: Ist das untote Wesen direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 2 SP pro KR.

Temporalschaden: Jede Berührung mit dem Wesen, auch unverteidigte Attacken, sorgen für 1W6 SP.

Untoten-Regeln: Für den Verschlinger gelten die allgemeinen Untoten-Regeln. Gegen den automatischen Zerfall ist er dank der Umstände seiner Erhebung immun.

Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um –2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: –2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



entsprochen haben (z. B. der Attentatsversuch auf Iadet bei der Prüfung der Weisheit oder die teilweise Überwindung der „Spiegelhelden“ bei der ersten Prüfung).

H'Zrasshss ist ein schwieriger Gegner, der den Helden trotz ihrer Überzahl einen spannenden Kampf liefern soll. Das Echsenwesen ist nur dort verwundbar, wo sein temporaler Konservierungszauber nicht wirkt, also an den Stellen, an denen blanke Knochen oder vertrocknete Haut zum Vorschein kommen. Um das Wesen dort zu treffen, sind entsprechende Ansagen notwendig (AT -4).

Die Helden müssen außerdem aufpassen, dass sie mit ihren Waffen und mit ihrer Haut nicht mit der temporalen Magie in Berührung kommen, die den Verschlinger umgibt. Jeder Stoff, der mit dem Zauber in Berührung kommt, beginnt, in den Zustand zurückzukehren, in dem er sich befand, als der Verschlinger mit dem Konservierungszauber belegt wurde. Das bedeutet, dass Stahl bei Berührung des temporalen Feldes in seine Bestandteile zerfällt und als Eisenrost und Kohlenstaub zu Boden rieselt. Leder vergeht zu Staub, ebenso belebtes Gewebe – das Temporalfeld mit der bloßen Haut zu berühren, sollte deshalb in jedem Fall vermieden werden. Da der Verfall nicht spontan einsetzt, sind die Effekte einer kurzen Berührung reversibel und heilbar (1W6 SP pro KR bei Berührung des Temporalfeldes). Der Effekt des Feldes macht sich auch beim Einsatz von Fernkampfwaffen bemerkbar; Bolzen, Speere, Messer oder Pfeile erleiden die oben beschriebenen Effekte und können die Helden vor dem Beginn des Nahkampfes eine entsprechende Warnung sein.



Um es den Helden leichter zu machen, kann der Zerfall von Gegenständen im Temporalfeld erst dann einsetzen, wenn der eingedrungene Gegenstand wieder aus dem Einflussbereich des Zaubers entfernt wurde. Das eröffnet den Helden die Möglichkeit, den Verschlinger auch an Stellen zu verletzen, die durch die Zeitmagie geschützt sind. Antimagie und antimagische Liturgien können den temporalen Schild, der insgesamt 100 TP auffangen kann, schwächen (je 1/3 der Wirkung); Kampfmagie ist ebenfalls nützlich (1/4 der Wirkung). Ist der temporale Schild vernichtet, zerfällt H'Zrasshss sofort zu feinem Staub.

Schutz vor dem Verschlinger bieten auch die Throne an den Wänden der Urteilschale. Diese dienten einst dazu, die höchsten Würdenträger Zeugen des Rechtsspruchs werden zu lassen. Wer auf ihnen sitzt, wird von H'Zrasshss nicht (mehr) als Ziel wahrgenommen.

Eine Fluchtmöglichkeit bietet auch die Zugangstür zur Urteilschale. Die Steintür kann mit schierer Kraft zerstört werden, wobei geeignete Werkzeuge die Probe erleichtern können (Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* -2) oder auch mittels Magie geöffnet werden (z. B. FORAMEN).

Vom Wesen der Untoten

- ☞ Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☞ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☞ Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.

- ☞ Angriffe mit Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☞ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☞ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss, Heilung und Illusion*.
- ☞ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☞ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☞ Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☞ Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- ☞ Die meisten Untoten zerfallen nach einiger Zeit von selbst wieder, H'Zrasshss ist hiergegen jedoch unempfindlich.
- ☞ Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Weg der Könige (07)

Ist der Verschlinger überwunden oder beschwichtigt – oder haben die Helden alle Prüfungen bestanden –, können sie die Halle durch eine Steintür in der Ostwand verlassen, die ebenso verziert ist wie die Zugangstür. Haben alle *Rabenkrallen* die Urteilstammer verlassen, verschwindet die Ausgangstür wieder und macht einer undurchdringlichen Mauer Platz – es gibt nun kein Zurück mehr. Der weitere Weg führt die Helden durch einen langen, geraden Gang, von dem links und rechts je zwei Räume abgehen, die ehemals zum Ankleiden und Vorbereiten des erfolgreichen Anwärters gedient haben. In diesem Bereich sind die Wände und Räume von prächtigen, noch gut erhaltenen Wandbildern geschmückt, die die Krönungszeremonie und die Feierlichkeiten zur Amtseinführung eines neuen Echsenherrschers zeigen. Die Räume sind jedoch leer, alle hier noch vorhandenen Möbelstücke sind längst verfallen. Nehmen sich die Helden etwas Zeit, können sie im dicken Staub noch einige Metallgegenstände finden: die ein oder andere goldene Spange, eine Fibel aus Silber, verrostete Pfeilspitzen, die Scherben eines überaus kunstvoll gefertigten bunten Glaspokals und vielleicht sogar den ein oder anderen Edelstein.

Am Ende des Ganges führt eine steinerne **Wendeltreppe (08)** aus feinstem Marmor in die Höhe, die jedoch nach etwa zwanzig Schritt wegen herabgefallener Steintrümmer unpassierbar geworden ist. Der einzige gangbare Weg ist ein schmaler, durch den Einsturz der Treppe entstandener Spalt im Norden. Er ist gerade breit genug für eine Person. Der dahinter liegende gewundene Gang führt nach etwa 30 Schritt zu einem weiteren Spalt in der Wand, der sich direkt in die Zisterne unter dem Brunnenhaus von Ne'charka-rê Tá öffnet. Die *Rabenkrallen* sind nun im Inneren der letzten Bastion von Elas Getreuen.

Das Tor

Auch der Felsgang, der von der Zisterne zu den echsischen Gewölben führt, ist in Laguana nur einigen wenigen Personen bekannt. Vor etwa 50 Götterläufen entdeckt, wurde er bald wieder vergessen, auch, weil die Erforschung der dahinterliegenden Räumlichkeiten nur wenig interessante Funde ergab und an der zugangslosen Wand der Urteishalle enden musste. Damals wurde entschieden, aus Respekt vor den alten Achaz diese Wand unversehrt zu lassen und nicht weiter zu forschen. Erst die an der Kultur der alten Echsen sehr interessierte prinzessliche Novizin Rhônda nahm sich dieses Themas wieder an, konnte ihre Neugier jedoch nicht mehr befriedigen, da sie schon bald ins Exil gezwungen wurde. Die Rabenkrallen können also davon ausgehen, dass ihr Eindringen in die Tempelanlage über die Zisterne zunächst ohne weiteres Aufsehen vonstattengehen kann.

Zisterne (09)

Die Zisterne selbst ist ein gewaltiges, zwanzig mal zehn Schritt messendes, gemauertes Steingewölbe, das nach oben hin durch ein Segeltuch, durch das unablässig Wasser in die Tiefe rinnt, auf einem Holzgerüst abgeschlossen ist. Auf Bodenebene münden drei Rohre in die Zisterne, die das an anderen Stellen der Tempelanlage gesammelte Wasser in den gigantischen Brunnen leiten. Die Zisterne ist derzeit gut gefüllt, die Wasseroberfläche beginnt etwa zwei Schritt unterhalb des Felsspals, durch den die Heldinnen eindringen können. Zum niedrigen, gemauerten Rand der Zisterne sind es nach oben noch gut sechs Schritt. Das Erklettern der Mauer ist aufgrund der alten, risigen Mauersteine für geübte Kletterer machbar, Haken und Seile können eine wirksame Hilfe sein (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* –1). Durch die Geräusche des herabtropfenden Wassers und der Kampfvorbereitungen im Innenhof müssen die Heldinnen nicht besonders leise vorgehen.



Üblicherweise wird die Zisterne unbesetzt sein, doch falls du es den Heldinnen schwerer machen willst, kann sich im Brunnenhaus ein Wächter aufhalten, der hierher abkommandiert wurde, um zu verhindern, dass jemand aus dem Inneren der Festung den Brunnen vergiftet. Natürlich kannst du jederzeit auch andere Personen im Brunnenhaus auftauchen lassen. Haben die Heldinnen die Zisterne überwunden, stehen sie im Brunnenhaus. Um die zwei Spann hohe Einfriedungsmauer der Zisterne verläuft ein schrittbreiter Gang. Die etwa vier Schritt hohen Mauern haben keine Fenster, lediglich einen Ausgang im Süden, der in den Innenhof führt. Außer einer Reihe von Eimern und einigen Seilen befindet sich nichts im Brunnenhaus.

Der Torturm



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich! Ihr könntet euch eines kurzen Gefühls des Triumphes nicht erwehren, als ihr nach den merkwürdigen Prüfungen

der Chrs nun endlich in das Innere des großen Tempels vorgedrungen seid.

Fast entwürdigend scheint jedoch der Anblick der heiligen Anlage: Die altehrwürdigen, von Säulen umstandenen Gebäude, die hohen Mauern und imposanten Rampen stehen nicht mehr nur im borongefälligen Schatten der großen Grabpyramide, sondern derzeit ganz im Zeichen des Herrn Kor und der Herrin Rondra. Soldaten eilen entschlossen zu den hohen Mauern, über die in dichten, schwarzen Wolken Pfeile fliegen. Befehle, Flüche und Triumphschreie mischen sich mit dem Wimmern und Stöhnen der Verwundeten, die zu einem der Verbandsplätze getragen werden. Der Geruch von siedendem Pech und brennendem Fleisch dringt an eure Nasen, als einer der gewaltigen Belagerungstürme unter den Treffern einer Hornisse in sich zusammenfällt.

Der Angriff ist im vollen Gange, doch die Verteidiger scheinen die Oberhand zu behalten; gerade dringt vielstimmiges Jubeln an eure Ohren, als erneut eine der Sturmleitern umgestoßen wird und ihre dicht gedrängte Mannschaft in den sicheren Tod reißt. Gelegenheit, die gigantische Anlage aus uralter Zeit angemessen zu bewundern, bleibt euch nicht – für jeden Augenblick, den ihr verstreichen lasst, müssen eure Kameradinnen und Kameraden mit Blut bezahlen. Das Tor muss so schnell wie möglich geöffnet werden, auf dass der Krieg endlich sein Ende finden möge.



Vom Brunnenhaus zum westlichen Torturm müssen die Heldinnen noch etwa 80 Schritt über den Hof der Tempelanlage zurücklegen. Im Innenhof der gigantischen Anlage herrscht reges Treiben: Ordensleute und reguläre Soldaten eilen über den Hof auf die Mauern zu. Melder und Geweihte zwängen sich an Kistenstapeln, brodelnden Pechkesseln, Waffenständern und Zelten vorbei. Kistenstapel, Fässer und andere Stapel von Versorgungsgütern bieten hervorragende Verstecke. Im Trubel des Kampfes sollte es den Heldinnen nicht schwerfallen, unbemerkt zum westlichen Turm zu gelangen (Probe auf *Verbergen (Schleichen oder sich verstecken)*); die uneinheitliche Ausrüstung der kem'schen Regulares kommt den Heldinnen dabei zugute, wenn sie nicht offen al'ananische Feldzeichen tragen. Haben die Heldinnen im Brunnenhaus loyalistische Verteidiger überwunden, kann deren Ausrüstung ebenfalls zur Tarnung dienen (Probe auf *Verkleiden (Kostümierung oder Person imitieren)*).

Misslingen die Proben, wird eine Offizierin der Verteidiger auf die illustre Truppe aufmerksam. Die Offizierin wird die Rabenkrallen in diesem Fall aufhalten und sie misstrauisch nach ihrer Bannerzugehörigkeit, ihrem Auftrag und ihrem Befehlshaber fragen. Können sie die Loyalistin nicht zufriedenstellen (*Überreden (Herausreden)*) oder schnell und diskret überwinden, wird diese Alarm schlagen und die Heldinnen werden sich den Weg zu ihrem Ziel freikämpfen müssen (Werte für Gegner siehe Seite 36).

Der Torturm ist ein gewaltiges, rechteckiges Gebäude von zwanzig Schritt Höhe und zehn mal zehn Schritt Kantenlänge. Durch den Torturm verläuft ein etwa vier Schritt breiter und drei Schritt hoher Zugangsweg, der die Tempelanlage mit der Außenwelt verbindet. Der Zugang ist durch ein massives, mit Eisen verstärktes Hartholztor blockiert, das durch vier oberarmdicke Stahlriegel versperrt gehalten wird. Die etwa einen Schritt tief in den Steinboden reichenden Riegel können aus einem Raum direkt über dem Zugangstor hinaufgezogen oder hinabgelassen werden, wobei sie durch am Tor

angebrachte Metallösen geführt werden. Um das Tor also zu öffnen, müssen die Riegel entfernt werden, sei es, dass sie durch ihren Mechanismus emporgezogen werden, sei es, dass sie zerstört werden. Der Zugang in den Turm ist ein schmaler Durchgang westlich des Torweges. Der Turmeingang wird von zwei Regulares bewacht, die den Befehl haben, niemanden

Laguana-Ordensritter

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 8 SK 2 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Boronsichel (2H): AT 17 PA 8 TP 2W6+4 RW mittel

Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Kriegshammer(2H): AT 16 PA 6 TP 2W6+5 RW mittel

RS/BE: 4/0 (Hartholzarnisch) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Krankheitsresistenz I / Persönlichkeitsschwächen (vor allem Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Finte I-II (Waffenlos, Boronsichel, Dolch, Kriegshammer), Kampfrelexe I, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Heimatsdorf), Rundumschlag I (Boronsichel, Kriegshammer), Sturmangriff (Boronsichel, Kriegshammer), Vorstoß (Boronsichel, Kriegshammer), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Boronsichel, Kriegshammer)

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 6, Handel 6, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 13

Kampfverhalten: Ritter des Laguana-Ordens verwenden im Kampf ein reichhaltiges Repertoire an Sonderfertigkeiten. Gegen einzelne Gegner nutzen sie *Finten* und *Wuchtschläge*, gegen mehr als einen Gegner den *Rundumschlag*. Auch ein *Vorstoß* oder *Sturmangriff* wird häufig eingesetzt. Wenn sie mehrere Stufen *Schmerz* erlitten haben, setzen sie kaum noch Manöver ein.

Flucht: Laguana-Ordensritter fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Regulario

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13

FF 12 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 15 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Langschwert: AT 15 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Streitaxt: AT 15 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Streitkolben: AT 15 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Kompositbogen: FK 14 LZ 2 TP 1W6+7 RW 20/100/160

Leichte Armbrust: FK 14 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Krankheitsresistenz I, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch, Langschwert, Streitaxt, Streitkolben), Kampfrelexe I, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Heimatsdorf), Sturmangriff (Langschwert, Streitaxt, Streitkolben), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Dolch, Langschwert, Streitaxt, Streitkolben), Vorstoß (Waffenlos, Dolch, Langschwert, Streitaxt, Streitkolben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert, Streitaxt, Streitkolben)

Talente: Einschüchtern 10, Gassenwissen 8, Handel 8, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 12, Kriegskunst 10, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 10

Kampfverhalten: Ein Regulario befiehlt üblicherweise Milizionäre, aber wenn er in einen Nahkampf verwickelt wird, wird er zunächst die SF *Anführer* verwenden, um seine Gefährten zu stärken, und dann abwechselnd mit *Finten* und *Wuchtschlägen* seine Gegner attackieren. Aus der Ferne verwendet er seine Fernkampfwaffe und ruft Befehle.

Flucht: Ein Regulario gibt auf, sobald er nur noch 15 % ihrer LeP hat.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Boronsichel (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	4 Stn	180 HF	400 S

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Hartholzarnisch	4	2	–	10 Stn	300 S

Anmerkung: Der Hartholzarnisch ist eine Variante der Holzrüstung.

in den Turm oder den Torweg zu lassen, der die Parole nicht kennt, die „Die Wacht des Hl. Laguan“ lautet. Ein Kistenstapel und zwei abgestellte große Karren bieten ausreichend Deckung, um nah genug an die Posten heranzukommen, um sie schnell und diskret ausschalten zu können (*Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* –3). Ist dies gelungen, können die Wachleute im Inneren des Torturms verborgen werden, doch ihre Abwesenheit wird recht schnell auffallen, sodass die Heldinnen sich so oder so beeilen müssen. Überlebt eine der Wachen und wird sie an geeigneter Stelle befragt, kann sowohl die Parole als auch die ein oder andere nützliche Information zur Besatzung des Turms und zum Riegelmechanismus

Abkürzung gefällig?

Magie kann bei dieser Mission durchaus von Nutzen sein und es den Heldinnen möglicherweise ersparen, den Torturm einnehmen zu müssen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass den *Rabenkrallen* kaum Zeit bleibt, sich längere Zeit mit dem Tormechanismus zu befassen, ohne bemerkt zu werden. Die Torwächter werden unverzüglich eingreifen und um Verstärkung rufen, sollten sich die Heldinnen verdächtig lange mit den Torsicherungen beschäftigen. Wenn deine Heldinnen jedoch einen überzeugenden Plan entwickeln, der ihnen genug Zeit lässt, die Riegel zu zerstören ohne auffällig zu werden, solltest du ihnen diesen Erfolg natürlich gönnen. Möchtest du aber unbedingt die Eroberung des Torturms durchspielen, können sich bei der Ankunft der Heldinnen im Torweg bereits Verteidigertruppen formieren, um bei einem Durchbruch der gegen das Tor drängenden Rebellen eingreifen zu können.



Zivilisten

MU 12 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Heimatdorf), (ein paar Sklaven können die SF *Finte I* beherrschen)

Talente: Einschüchtern 3, Gassenwissen 7, Handel 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Überreden 6, Verbergen 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Zivilisten sind keine ausgebildeten Krieger.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



erhalten werden (Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* –2 oder *Überreden (Manipulieren)* –1).

Im Inneren des Torturms befinden sich weitere Kisten und Fässer, die hauptsächlich Nahrungsmittel enthalten. An den Seitenwänden führt eine breite Treppe in die Höhe, die schließlich an einer geschlossenen Falltür endet. Die Turmbesatzung hat den Befehl, den Raum zum Tormechanismus verriegelt zu halten und nur zu öffnen, falls der Einlass Begehrende die richtige Parole kennt. Falls nicht, soll sofort Alarm gegeben werden. Die Falltür besteht aus dickem, mit Eisenbändern beschlagenem Holz, das von oben durch einen Metallriegel gesichert ist. Sie ist gerade so groß, dass sich nur eine Person auf einmal hindurchzwängen kann. Rohe Kraft kann die Tür aufsprengen (Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* –1, 1 Aktion, beliebig viele Versuche), benötigt aber Zeit, sodass die Verteidiger in diesem Fall die Alarmglocke läuten können. Magie kann ebenfalls hilfreich sein, um die Falltür zu öffnen. Ein Zauber wie der *SILENTIUM* könnte das Eindringen der *Rabenkrallen* effektiv verschleiern und den Alarm nutzlos werden lassen.

Die sogenannte Riegelkammer erstreckt sich über den gesamten Grundriss des Turms und beinhaltet einen komplizierten Seilzug, der über ein schweres, hölzernes Drehrad die Ketten in Bewegung setzt, an denen die Türriegel aufgehängt sind. Verteidigt wird der Turm durch sechs reguläre Soldaten. Zwei von ihnen sind mit Armbrüsten bewaffnet und haben auf die Angreifer vor den Toren angelegt, werden sich eventuellen Eindringlingen aber sofort zuwenden. An der Nordwand des Turms hängt ein dickes Seil von der Decke herab, über das die Alarmglocke betätigt werden kann. Gelingt es den Heldinnen nicht, den Alarm zu verhindern, kommen den Verteidigern binnen 10 KR (Anzahl der Heldinnen) weitere Verteidiger zu Hilfe.

Der Kampf im Turm

Der Kampf um die Kontrolle der Torriegel soll für die *Rabenkrallen* eine echte Herausforderung sein, ist diese Aktion doch letztendlich die, die den Al'Anfanern und Rebellen den entscheidenden Vorteil verschaffen wird. Sie soll jedoch kein Alveranskommando sein und den Heldinnen eine reelle Chance lassen, dieses wagemutige Unterfangen auch überleben zu können.



Für den Fall, dass deine Heldinnen schon verletzt oder ohne astrale Kraft sind, kannst du die Turmbesatzung auch zahlenmäßig reduzieren, sie durch einen besonders heftig vorgetragenen Angriff gegen das Tor abgelenkt sein lassen, oder den ein oder anderen Verteidiger durch einen Glücksschuss von außen kampfunfähig zu Boden gehen lassen. Auch die Zahl der Verstärkungstruppen im Falle eines Alarms kann reduziert werden, und, ja, manchmal ist es auch gut, wenn alle Stricke reißen, besonders dann, wenn es sich um die einer Alarmglocke handelt.



Haben die *Rabenkrallen* die Verteidiger schließlich ausgeschaltet, können sie mithilfe des Seilzuges die Riegel emporziehen, was die herandrängenden Angreifer sofort ausnutzen, um das Tor zu sprengen und in den Innenhof des Tempels vorzudringen. Die Heldinnen hören schnell schwere Schritte und laute Rufe auf der Treppe und ein Vorauskommando aus je zwei Laguanern und Dukatengardisten sichert den Riegelraum, wobei der eine oder andere Veteran es sich nicht nehmen lässt, den tapferen Heldinnen mit einem Händedruck oder Segenswunsch Respekt zu zollen. Zusammen mit dem Sicherungstrupp betreten auch Said Bonareth und Odilo Kugres-Estrazar den Raum, beide mehr oder weniger von den Kämpfen gezeichnet. Zeit zum Ausruhen gibt es nicht, denn nach kurzen Glückwünschen und Lobesworten haben ihre Mentoren bereits den nächsten Auftrag für die *Rabenkrallen*.

Die horasische Variante

Horasische Heldinnen haben an dieser Stelle keine andere Wahl, als die eigentliche Mission, die Öffnung des Tores zur Festung, unerfüllt zu lassen. Weder bleibt ihnen aufgrund ihrer Hauptmission, der Rettung Königin Elas, dafür Zeit, noch können sie ein Interesse daran haben, den Fall der Tempelanlage zu beschleunigen. Beratungen, wie sie Oderin ihr Versagen erklären wollen, müssen aufgrund der drängenden Zeit zunächst hintangestellt werden.



Auf Messers Schneide

Um möglichst schnell zu Ela zu gelangen, ist die einfachste Option, sich den loyalistischen Verteidigern zu stellen; ein durchaus riskantes Unterfangen, da im Kampfgetümmel nicht unbedingt mit Geduld der Verteidiger zu rechnen ist. Umzusetzen ist dieser Plan jedoch einfach, denn im Innenhof wimmelt es von Soldaten und Zivilisten. Offenbaren sich die Heldinnen einem loyalistischen Soldaten, wird dieser sofort Verstärkung herbeirufen, sodass die Heldinnen schnell von einer ihnen zahlenmäßig überlegenen Gruppe feindseliger Kämpfer umringt sind. Die Situation droht zu eskalieren, als einer der Soldaten die Eindringlinge als Attentäter verdächtigt und vorschlägt, kein Risiko einzugehen und sie sofort zu exekutieren.

Die Heldinnen können die Situation entschärfen, indem sie freiwillig ihre Waffen niederlegen und ihre Beweggründe und Loyalitäten überzeugend offenbaren (Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* –2). Können die *Rabenkrallen* die misstrauischen Loyalisten überzeugen, werden sie, falls nicht ohnehin schon freiwillig geschehen, entwaffnet und durchsucht, gefesselt und ins Hauptquartier Chanya Al'Plânes gebracht, wo Chanya sie losbinden und ihr Anliegen vortragen lässt. Magier müssen sich allerdings mit einem Knebel anfreunden. Heldinnen, die Chanya bereits kennengelernt und ihr Vertrauen erlangt haben, können durch das Vorweisen des Erkennungssymbols, einer halbierten Suvarmünze, die Situation sehr schnell entschärfen.

Dann doch lieber mit dem Segen des Herrn Phex ...

Ebenso wie die al'anfanischen *Rabenkrallen* können sich auch horasische Heldinnen den Tumult im Tempelinnenhof zunutze machen, und versuchen, unauffällig zu Chanyas Hauptquartier vorzudringen. Das Problem ist hierbei, dass die Heldinnen nicht genau wissen, wohin sie müssen. Eine Beobachtung der Situation lässt kundige Heldinnen jedoch vermuten, dass sich die Kommandozentrale der Verteidiger in einem gewaltigen, mit Säulen umstandenen Gebäude befindet, das den Zugang zur Nekropole bewacht (Probe auf *Kriegskunst*). Nicht nur die an der Zugangstreppe postierten Laguanerwachen, sondern auch die zahlreichen Melder, die dort ein und aus gehen, verstärken diesen Eindruck. Möglicherweise erkennen die *Rabenkrallen* auch eine von Chanyas Adjutantinnen, **Jesabella Bajan** (56, groß, hager, düstere Erscheinung, Augenklappe, Kettenhemd, Tellerhelm; *Kriegskunst* 15 (14/12/12), *Menschenkenntnis* 10 (12/12/11), *Selbstbeherrschung* 12 (14/14/15), *Sinnesschärfe* 7 (12/12/12), *Überreden* 8 (14/12/11), *Willenskraft* 8 (14/12/11), *SK* 1) oder **Quenadya Mes'kha-rê** (53, Kemi, groß, aristokratisch, gute Umgangsformen, von den Spuren der vergangenen Kämpfe gezeichnet; *Etikette* 13 (15/14/13), *Kriegskunst* 16 (13/15/14), *Menschenkenntnis* 10 (15/14/13), *Rechnen* 16 (15/15/14), *Selbstbeherrschung* 15 (13/13/13), *Sinnesschärfe* 9 (15/14/14), *Überreden* 7 (13/14/13), *Willenskraft* 10 (13/14/13), *SK* 2), die das Gebäude betreten. Die Strecke vom Brunnenhaus zum Eingang des Torbaus zur Nekropole beträgt knapp 40 Schritt. Im Getümmel ist es keine große Herausforderung, die Entfernung zu überwinden, ohne Aufmerksamkeit zu erregen (Probe auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* +1 oder *Verkleiden (Kostümierung)* +1). Da auf dem Höhepunkt der Kämpfe viele Personen das Gebäude betreten oder verlassen, können die beiden Torwächter mit etwas Geschick überlistet werden. Die *Rabenkrallen* können sich auf Phexens Gunst verlassen und versuchen, sich an den Laguanern vorbeizuschleichen (Probe auf *Verbergen (Schleichen)* –2) oder einfach dreist das Eingangstor passieren, indem sie sich beispielsweise einer Gruppe von loyalistischen Soldaten anschließen (Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* –2). Fallen die Heldinnen auf, werden die Laguaner sofort zum Angriff übergehen und schnell von weiteren Soldaten unterstützt werden. Geben die Heldinnen auf, werden sie, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben, zu Chanya gebracht.

Eine Frage der Ehre

Im Inneren des Torbaus führen rechts und links zwei Treppen in das Obergeschoss, in dem sich der Kapitelsaal des Laguaner-Ordens über den gesamten Grundriss des Gebäudes zieht. Die Einrichtung im Erdgeschoss ist spärlich, einige Waffenregale stehen an der Wand, Tische und Möbel sind zur Seite gerückt worden, um Platz für Fässer und Kisten zu machen. In einer Ecke versorgt eine Medica mit verkniffenem Gesicht Verwundete mit leichten Verletzungen. Begeben sich die Heldinnen ins Obergeschoss, erreichen sie das Hauptquartier der Loyalisten. Der große Kapitelsaal wird an der Nordwand von einem schlichten Boronaltar dominiert. Davor, im Zentrum, steht eine große, hölzerne

Tafel, die Platz für mehr als dreißig Personen bietet. Im Saal wimmelt es von Soldaten. In einer Ecke erteilt Generalin Jesabella Bajan einer Gruppe von Laguanern gerade ihre Befehle. An der Tafel steht Generalin Quenadya Mes'kharê und studiert eine Karte. Daneben ist **Chanya Al'Plâne** (*985 BF (57), mittelgroß, dichte schwarze Haare mit grauen Strähnen, dunkelgrüne Augen, Hartholzharnisch; Betören 14 (16/15/15), Kriegskunst 18 (16/14/14), Menschenkenntnis 9 (14/14/15), Selbstbeherrschung 8 (16/16/16), Sinnesschärfe 10 (14/14/14), Überreden 10 (16/14/15), Verbergen 12 (16/14/15), Wildnisleben 13 (16/15/16), Zeichen 12 (14/16/15), Willenskraft 13, SK 2) mit der Kanzlerin der Kemi, **Akilja Algerîn de Cavazo** (42, 1,71, rotes, oft schwarz gefärbtes Haar, dunkle Augen, Lederrüstung; Betören 12 (15/16/16), Einschüchtern 8 (15/15/16), Etikette 15 (17/15/16), Menschenkenntnis 14 (17/15/16), Überreden 15 (15/15/16), Willenskraft 14 (15/15/16), SK 3), in einen hitzigen Streit verwickelt.

Unweit der Ostwand steht ein Krankenlager, auf dem die blasse, bewusstlose Kemikönigin **Ela XV. Setepen** (*1001 BF (41), schwarzes Haar, blaue Augen, nicht ansprechbar) ruht, neben ihr die großgewachsene, in die schlichte Robe einer Borongeweihten gekleidete Ex-Königin **Peri III.** (62, groß, pechschwarzes Haar, strahlt Autorität und Ruhe aus; mit einem Dolch bewaffnet; Willenskraft 17 (17/16/17), SK 3).

Machen die Heldinnen auf sich aufmerksam, werden sie sofort von Wächtern umstellt; mehr als ein Dutzend Hände greifen zu den Waffen und ziehen sie. Akilja Algerîn befiehlt mit lauter Stimme, die Spione zu ergreifen, zu verhören und danach sofort zu exekutieren, ehe Chanya die Hand hebt und Schweigen gebietet. Auch diese Situation kann schnell entschärft werden, wenn die Heldinnen Chanya bereits kennen und über das Erkennungszeichen verfügen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwar ist noch das ein oder andere unwillige Gemurmel zu hören, doch Chanyas eisiger Blick bringt die Aufsässigen im Raum schnell zum Schweigen. Mit einem kurzen Nicken winkt sie euch zu und bittet euch an die Tafel.

Das Haar hängt ihr wirr ins Gesicht, mehrere Bandagen künden von ihrer persönlichen Beteiligung an den Kämpfen. Ihr Hartholzharnisch ist fleckig, und die Pfeife, die sie sich zwischen die Lippen gezwängt hat, längst erloschen.

Ihre Generalinnen Jesabella Bajan und Quenadya Mes'kharê haben sich an ihre Seite gesellt. Auch die hochgewachsene, Autorität und Würde ausstrahlende Königinmutter Peri ist an die Tafel gekommen.

„So“, brummt Chanya misstrauisch und mit nicht zu überhörendem Sarkasmus, „der liebe Horas schickt seine Empfehlungen! Na wunderbar, dann wird ja alles wieder gut und all unsere Probleme lösen sich in Wohlgefallen auf. Verdammt noch mal! Also, was habt ihr zu berichten? Ich will alles erfahren, was ihr über die al'anfanischen Schaben und ihre Mirhamionette wisst!“

Kurz zögert ihr, denn es ist klar, dass der alten Löwin nicht gefallen wird, was ihr zu sagen habt.

Die Heldinnen müssen nun versuchen, Chanya davon zu überzeugen, Ela in Sicherheit zu bringen. Zwar stimmt Chanya sofort zu, dass die Königin in Sicherheit gebracht werden soll, weigert sich aber, selbst ihren Posten zu verlassen. Sie hält es mit ihrer Ehre für unvereinbar, nicht bis zum letzten Blutstropfen auszuharren, und besteht darauf, die Verantwortung für die Niederlage zu übernehmen, da Mehat ihr Fehler gewesen sei und sie nun die Konsequenzen dafür zu tragen habe.

Die Heldinnen können versuchen, Chanya zur Flucht zu überreden, doch ist die aufbrausende und störrische Aranierin stur. Hinweise auf ihr Talent als Feldherrin wird sie mit dem Hinweis auf ihre Fehler vor Mehat brüsk zurückweisen. Einen Appell an ihre symbolische Bedeutung für die zu Ela stehenden Kemi tut sie nur mit einem Kopfschütteln ab und die Erwähnung des Wunschs des ihr so verhassten Horas, sie auch fürderhin an Elas Seite zu sehen, quittiert sie mit einem derben Fluch und Schimpfworten. Der einzige Grund für Chanya, ihren Posten zu verlassen, ist ihr Eid gegenüber Ela, sie zu schützen und zu verteidigen. Weisen die Heldinnen auf diese Verpflichtung hin, wird sich Chanya letztendlich überzeugen lassen, Ela und die *Rabenkrallen* zu begleiten. Unterstützung können die Heldinnen auch von Altkönigin Peri erhalten, die sich den Argumenten der Heldinnen anschließt. Auch Quenadya und Jesabella sind leichter zu überzeugen als ihre Kommandeurin und können im Sinne der *Rabenkrallen* auf die Aranierin einwirken (Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder öffentliche Rede) –2, erleichtert bei Peri, Jesabella und Quenadya um +2).

Ist die Angelegenheit endlich geklärt, so wird man sich schnell einig, dass Quenadya das Oberkommando übernimmt und zurückbleibt, während Chanya, Jesabella und Akilja zusammen mit den Heldinnen versuchen werden, Ela in Sicherheit zu bringen. Altkönigin Peri bleibt zurück, um sich ihrer Tochter zu stellen, und verabschiedet sich mit einer Umarmung auf immer von Chanya.

In dem Moment, als die Heldinnen und ihre Begleitung zum Aufbruch rüsten, stürmt ein Kurier in den Kapitelsaal und meldet, dass das Westtor an den Feind gefallen ist und die Rebellen und ihre al'anfanischen Verbündeten mit aller Macht in den Innenhof vordringen – es gilt, keine Sekunde mehr zu verlieren.

Das Fell der Löwin

Gelingt es den Heldinnen nicht, Chanya zu überzeugen, wird sie bei den folgenden Kämpfen so schwer verwundet, dass sie im letzten Abschnitt des Abenteuers von Quenadya Mes'kharê als Oberkommandierende abgelöst werden wird.

Rhonda wird die alte Löwin nach dem Ende des Krieges jedoch nicht exekutieren lassen, sondern Chanya, nachdem diese es ablehnt, der neuen Königin die Treue zu schwören, ins maraskanische Exil abreisen lassen.

DIE ENTSCHEIDUNG

Nachdem die Helden (oder die anderen Rabenkrallen) das Tor geöffnet haben und die ersten al'anfanischen Sturmtrupps ins Innere der Anlage gelangt sind, neigt sich das Schlachtenglück rasch zugunsten Rhôndas und ihrer Verbündeten. Von Said Bonareth und Odilo Kugres-Estrazar erhalten die Helden den Auftrag, Königin Ela und Chanya Al'Plâne festzusetzen, ehe diese womöglich von der Insel fliehen. Die Königin und ihre Heerführerin können tatsächlich entkommen. An der Anlegestelle treffen die Helden stattdessen ihre alte Feindin **Marvana Zornbrecht** (46 Jahre, groß und hager, rotblonde Haare, blaue Augen, machthungrig und sadistisch; meisterliche Offizierin, kompetente Intrigantin, siehe Seite 43), die einen letzten Versuch unternimmt, sich an den Rabenkrallen zu rächen und im Kampf durch Heldenhand den Tod finden kann. Es folgt die Krönung Rhôndas, die sich (möglicherweise maßgeblich dank der Überzeugungsbemühungen der Helden) gegenüber den Besiegten milde zeigt. Während der feierlichen Unterzeichnung des Beitrittspaktes des Kemi-Reiches zur Schwarzen Allianz unternimmt Odilo als einziger vor Ort verbliebener Kopf der Verschwörer einen letzten Versuch, Oderin du Metuant durch einen Giftanschlag zu ermorden. Die Helden können rettend eingreifen und verhindern, dass es im Augenblick des Triumphs zu einer Tragödie kommt.



Jagd auf die Königin

Während Prinzessin Rhônda und ihre Leibwache an der Spitze der Truppen das Torhaus und die Tempelanlage stürmen, herrscht ein unübersichtliches Chaos auf dem Gelände. Die Dunkelheit, die über dem gesamten Areal liegt, wird nur vereinzelt vom Schein von Fackeln und Öllampen unterbrochen. In dieser Situation treffen Said Bonareth und Odilo Kugres-Estrazar auf die Helden und beauftragen sie mit der Suche nach Königin Ela. Said will verhindern, dass sie im Eifer des Gefechts zu Tode kommt und damit für ihre Anhänger zur Märtyrerin wird oder, schlimmer noch, ihr in dem allgemeinen Durcheinander womöglich unerkannt die Flucht gelingt.

Odilo kann berichten, dass es am Nordturm, hinter der Grabpyramide, eine verborgene Anlegestelle gibt, an der die Verteidiger möglicherweise über Boote verfügen. Sollten die Königin und ihre Getreuen versuchen, Ne'charka-rê Tá im Schutz der Dunkelheit zu verlassen, ist dies der aussichtsreichste Weg.

Said schärft den *Rabenkrallen* ein, Königin Ela, wenn irgendwie möglich, lebend gefangen zu nehmen. Auch die Heerführerin Chanya Al'Plâne wäre für den Schwarzen General als Gefangene wertvoller denn als Leiche.

Inmitten der Kämpfe

Ihr Weg führt die Helden mitten durch die heftig tobenden Kämpfe. Sie stehen vor der Entscheidung, ob sie sich auf dem kürzesten Wege quer über den Innenhof bewegen oder stattdessen versuchen wollen, auf den inneren beziehungsweise äußeren Mauern zum Nordturm zu gelangen. Möglich ist auch, dass die *Rabenkrallen* zunächst eine Route wählen und sich zwischendurch entscheiden, einen anderen Weg einzuschlagen, beispielsweise um ein Hindernis zu umgehen. Im Folgenden sind daher alle drei Varianten kurz skizziert:

Wählen sie den Weg vorbei an der Nekropole, gilt es zunächst, unbeschadet durch den Innenhof zu gelangen und den Torbau (06 auf der Karte) am Übergang zur Nekropole zu erreichen. Dieser wird von sechs Ordenskriegern der Laguaner bewacht, die jedoch, wenn die *Rabenkrallen* den richtigen Augenblick abwarten, durch die Kämpfe auf dem Innenhof hinreichend abgelenkt sind, um sich unbemerkt an ihnen vorbeizuschleichen. Lassen sich die Helden dagegen auf einen Kampf ein, gilt es, diesen rasch zu beenden, ehe durch den Waffenlärm weitere Verstärkung alarmiert wird (nach 5 KR). Gelingt es, den Torbau unbemerkt zu durchqueren (Probe auf *Verbergen (Schleichen)* -2), gelangen die Helden auf einen erhöhten, von Obelisken eingerahmten Weg, der in eine ansteigende Rampe zur großen Pyramide mündet. Umrunden sie die Pyramide, erreichen sie deren Rückseite und können im Schutz der Dunkelheit unbemerkt bis zum Nordturm gelangen.

Der Weg über die Innenmauer erweist sich als die schnellste Möglichkeit, den Nordturm zu erreichen. Auf ihrem Weg dorthin sind die Helden aber für Freund und Feind sichtbar und könnten unter Beschuss geraten. Dies

gilt auch für Pfeile und Bolzen der eigenen Seite, denn aufgrund der mangelnden Beleuchtung sind Freund und Feind schwer auseinanderzuhalten und die zum Nordturm eilenden Helden können von ihren al'anfanischen Kameraden leicht für flüchtende Kemi gehalten werden. Auf der Innenmauer halten sich zu diesem Zeitpunkt nur vereinzelt Verteidiger auf. Auf dem letzten Stück, wo die Innenmauer in die Außenmauer übergeht, müssen die *Rabenkrallen* allerdings mit Wachen rechnen (Anzahl der Helden + 1), die es zu täuschen, zu vertreiben oder im Kampf zu besiegen gilt.

Denkbar ist auch, dass die Helden sich entscheiden, den Weg über die Außenmauer zu beschreiten. Dieser ist zwar länger und sie müssen dort auch nach dem Eindringen der Sturmtruppen noch mit Verteidigern rechnen, die den ihnen zugewiesenen Mauerabschnitt verteidigen, dafür lässt sich über diese Route das dichteste Kampfgetümmel im Inneren der Anlage umgehen. Aussichtsreich ist dieser Weg vor allem dann, wenn es den *Rabenkrallen* gelingt, sich (beispielsweise mit erbeuteten Wappenröcken und Helmen) als Kemi auszugeben, die als Verstärkung zum Nordturm entsandt wurden, sodass die Verteidiger ihnen bereitwillig Platz machen (Probe auf *Überreden (Herausreden oder Manipulieren)* -1 oder *Verkleiden (Kostümierung)* -2).

An der Anlegestelle

Als die Helden den Nordturm erreichen, sind die dort stationierten Verteidiger gerade dabei, diesen zu verlassen, um sich den Kämpfern im Zentrum der Anlage anzuschließen. Mittels einer geeigneten Verkleidung oder indem sie den Verteidigern aus dem Weg gehen, können die *Rabenkrallen* ohne größere Schwierigkeiten eindringen. Befragen die Helden die Soldaten, können sie erfahren, dass Chanya Al'Plâne, die Königin und einige Kämpfer der Naseruken-Garde den Turm nur kurze Zeit zuvor betreten haben.

Unterhalb des Nordturms führt ein kurzer Gang zur Anlegestelle in einer halbkreisförmigen, von zerklüfteten Klippen umgebenen Felsenbucht. Die Helden müssen erkennen, dass sie ihr Ziel knapp verpasst haben, denn die Anlegestelle ist bereits verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit gezielten Waffen eilt ihr durch den niedrigen Tunnel, stets darauf vorbereitet, auf die Königin und ihre Leibwächter zu stoßen. Schließlich folgt der Gang einer steilen Biegung und gibt den Blick auf eine kleine Felsenbucht frei. Im Sternenlicht erkennt ihr eine hölzerne Anlegestelle, an der zwei Kisten und einige in Hast zurückgelassene Ausrüstungsgegenstände liegen. Als ihr euch nähert, könnt ihr auf dem Meer, kaum 60 Schritt entfernt, schemenhaft eine abgedunkelte Schivonella ausmachen, die gerade ein leeres Ruderboot abstößt und in gespenstischer Lautlosigkeit die Segel setzt.

Grimmig müsst ihr euch eingestehen, dass eure Beute entkommen zu sein scheint, als hinter euch eine altbekannte Stimme ertönt: „Ihr kommt zu spät, ihr rüddigen Aasgeier. Der Schwarze General wird enttäuscht sein, wenn er davon erfährt. Aber keine Sorge, sein Zorn wird euch erspart bleiben. Ihr werdet keine Gelegenheit mehr erhalten, andere mit euren Ausreden und Lügen zu langweilen.“

Marvana Zornbrecht tritt hinter euch aus dem Tunnel, und sie ist nicht allein.



Der Kampf mit Marvana Zornbrecht

Marvana verhöhnt die Helden – wenn diese ihr die Gelegenheit dazu geben – und verspielt damit die Gelegenheit, das Überraschungsmoment zu nutzen. Zu sehr genießt sie es, ihnen das Entkommen ihrer Beute unter die Nase zu reiben, sich all den Hass auf die Rabenkrallen, der sich bei ihr in den letzten Monden

Marvana

MU 15 KL 13 IN 11 CH 12

FF 11 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1

RW kurz

Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Rapier: AT 17 PA 9 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch, Rapier), Kampflexe I, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Al'Anfa), Präziser Stich I (Dolch, Rapier), Vorstoß (Rapier), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 13, Gassenwissen 9, Handel 6, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 11, Kriegskunst 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 10, Überreden 8, Verbergen 6, Willenskraft 14

Kampfverhalten:

Flucht: kämpft bis zur Handlungsunfähigkeit oder dem Tod
Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9LeP, 5 LeP oder weniger



angesammelt hat, von der Seele zu reden und sie mit obszönen Beleidigungen zu überziehen. Die Helden können diese Zeit nutzen, um sich auf die neuen Gegner einzustellen und gegebenenfalls unauffällig ihr Vorgehen abzustimmen. Auch lässt sich die ehemalige Generalin, nachdem sie sich immer mehr in Rage geredet hat, leicht durch gezielte Provokationen reizen und zu unbedachten Aktionen verleiten.

In Marvanas Begleitung befindet sich eine Handvoll zuverlässiger Schlagetots. Du kannst die Zahl der Gegner so anpassen, dass sie unter normalen Bedingungen

Marvanas Schergen

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 8 SK 2 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Boronsichel (2H): AT 17 PA 8 TP 2W6+4 RW mittel

Brabakbengel: AT 16 PA 8 TP 1W6+6 RW mittel

Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Langschwert: AT 17 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

Kriegsbogen: FK 15 LZ 2 TP 1W6+8 RW 25/50/100

Leichte Armbrust: FK 15 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Krankheitsresistenz I / Persönlichkeitsschwächen (vor allem Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Entwaffnen (Brabakbengel, Langschwert), Finte I-II (Waffenlos, Dolch, Boronsichel, Brabakbengel), Kampflexe I, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Al'Anfa), Präziser Schuss/Wurf I (Kriegsbogen), Rundumschlag I (Boronsichel, Brabakbengel, Langschwert), Sturmangriff (Boronsichel, Brabakbengel, Langschwert), Vorstoß (Boronsichel, Brabakbengel, Langschwert), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Boronsichel, Brabakbengel, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 6, Handel 6, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 13

Kampfverhalten: Die Schergen greifen zu Beginn mit Vorstößen oder einem Sturmangriff an, ab der 2. KR setzen sie auch auf Finten und Wuchtschläge.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Boronsichel (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	4 Stn	180 HF	400 S

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kriegsbogen	1W6+8	2 Aktionen	25/50/100	Pfeile	1 Stn	140 HF	100 S



durchaus zu besiegen wären. Nach dem Weg der Herausforderungen, der Eroberung des Tores und eventuellen Kämpfen auf dem Weg zur Anlegestelle sollte diese Begegnung für die angeschlagene Heldengruppe aber eine ernsthafte Herausforderung darstellen.

Sofern sie die vorangegangenen Teile der Kampagne überlebt haben, befinden sich auch Daria (siehe **Der Biss der Spinne** Seite 46) und Alfonso (siehe **Der Sturz des Adlers** Seite 56) sowie die verbliebenen Kämpfer des Orealbanners aus Hôt-Alem unter den Gegnern. Die Helden dürfen das Gefühl haben, in diesem Kampf allen ihren noch lebenden Feinden gegenüberzustehen – und das an einem Ort, an dem für keine der beiden Seiten ein Entkommen möglich ist.

In dem Wissen, dass Rhôndas und Oderins Truppen dabei sind, die gesamte Tempelanlage zu besetzen und sie diesen bei einem Rückzug direkt in die Arme laufen würden, kämpfen Marvanas Schergen bis zur Kampfunfähigkeit. Jede Schwäche, die die *Rabenkrallen* zeigen, nutzen sie gnadenlos aus. Marvana verlässt sich auf den Schutz eines verzauberten Armreifs (Zauberspeicher-Artefakt, Armatrutz, FW 14, 3 Ladungen mit RS 3). Gelingt es den Helden, sie vor Beginn des Kampfes lange genug am Reden zu halten, ist der größte Teil der Wirkungsdauer allerdings bereits verstrichen und das Artefakt büßt seine Wirkung kurz nach Beginn des Kampfes ein. Im Angesicht der drohenden Niederlage wählt Marvana lieber den Tod durch die Klingen der Helden oder die eigene Hand, ehe sie sich lebend in deren Gewalt begibt.



Der entscheidende Hinweis

Durchsuchen die Helden Marvanas Leiche, können sie neben ihrem persönlichen Siegelring, einem Beutel mit 20 Dublonen und ihrem Schmuck (Wert: 50 Dublonen) auch ein doppelt gefaltetes Schreiben finden, das sie in einer Innentasche ihrer Uniformjacke bei sich getragen hat. Die Schrift deutet auf die Hand einer Frau hin, der Brief offenbart jedoch weder den Namen des Absenders noch des Empfängers:

„Ich erwarte, dass Du es diesmal schaffst, dieses lästige Geziefer loszuwerden. Den Gedanken an Flucht brauchst Du nicht zu erwägen, denn wenn Du diesmal wieder versagst, bist Du besser tot. Hast Du Oderins elende Speichellecker erledigt, wirst Du unserem Mann an seiner Seite Bericht erstatten. Alles Weitere überlässt Du ihm. Er wird dem Alten eine ganz besondere Siegesfeier bereiten.“

Bei dem Schreiben handelt es sich um die letzte Anweisung Emilia Bonareths an Marvana. Die Helden halten damit den sicheren Beweis in ihren Händen, dass es eine Person im engsten Umfeld Oderins gibt, die mit den Verschwörern zusammenarbeitet. Da es sich um einen Mann zu handeln scheint, kommen nur vier Personen in Frage, die während des gesamten Feldzuges eng und häufig an der Seite des Schwarzen Generals zu finden waren: der Seeoffizier Diago Delazar, der Magier Quintilian Kalandopaligan, der Borongeweihte Odilo Kugres-Estrazar und Said Bonareth als Befehliger der *Rabenkrallen*.

Marvana als Gefangene

Sollte es den Helden gelingen, Marvana lebend gefangen zu nehmen, beispielsweise indem sie sie durch Zauberei oder ein lähmendes Gift außer Gefecht setzen, fährt sie fort, ihre Feinde zu beschimpfen und zu verhöhnen. Über ihre Pläne und eventuelle Verbündete schweigt sie jedoch verbissen. Übergeben die *Rabenkrallen* ihre Gefangene an Oderin, lässt dieser sie in Ne'charka-rê Tá einkerkern. Odilo wird in diesem Fall versuchen, sie vergiften zu lassen, ehe sie unter der Folter Geständnisse machen und ihn belasten kann. Befragen die Helden Marvana nach der Gefangennahme unter dem Einsatz von Hellsichtmagie, können sie Odilo schon jetzt überführen. Die Unterzeichnung des Beitrittspaktes verläuft dann entsprechend ohne Zwischenfälle (siehe Seite 51).



Die horasische Variante

Helden auf Seiten des Adlerthrons erreichen gemeinsam mit Chanya Al'Plâne und der bewusstlosen Königin Ela die Anlegestelle. Vor Ort warten bereits zwei Boote mit einigen horasischen Matrosen und Seesoldaten, um die Flüchtenden zur *Prinz Timor* zu bringen, die in Sichtweite vor Anker liegt. Die Horasier sind nervös und mahnen zur Eile, müssen sie doch damit rechnen,



dass ihr Schiff trotz einer vom Bordmagier herbeigerufenen Nebelwand jederzeit von den um die Insel patrouillierenden Al'Anfanern entdeckt werden kann.

Gerade als die Kemi das erste Boot besteigen wollen, erreichen Marvana Zornbrecht und ihre Schergen die Bucht. Odilo hat seiner Verbündeten den Hinweis auf die versteckte Anlegestelle und die vermutliche Flucht der Königin gegeben. Als Marvana erkennt, dass die Helden offenkundig versuchen, der Königin zur Flucht zu verhelfen, sieht sie ihre Chance auf eine vollständige Rehabilitation. Auch in diesem Fall verleitet sie ihr Stolz dazu, die *Rabenkrallen* zunächst zu verhöhnen und zu beschimpfen, ehe sie ihren Schergen den Befehl gibt, sie zu erschlagen. Für die Helden gilt es nun, die Flucht der Kemi zu decken, sodass diese sicher das rettende Schiff erreichen können.

Gleichzeitig müssen sie darauf achten, dass weder Marvana noch einer ihrer Leute entkommt, damit niemand ihre wahren Loyalitäten verraten kann.

Nach dem Ende des Kampfes finden die Helden auch in dieser Variante das Schreiben Emilias bei der toten Marvana, mit dem sie den entscheidenden Hinweis auf das auf Oderin du Metuant geplante Attentat erhalten und den Kreis der möglichen Verdächtigen stark einschränken können.

Die *Prinz Timor* würde auch die Helden an Bord nehmen, um ihnen ein sicheres Entkommen zu ermöglichen. Allerdings endet in diesem Fall das Abenteuer vorzeitig und die Helden verlieren ihre hart erarbeitete Tarnidentität, die sie für den Adlerthron besonders wertvoll macht.

Auf der Spur des Verräters

Da die Heldinnen, selbst wenn sie bereits einen vagen Verdacht hegen, nicht sicher sein können, um wen es sich bei der in dem Schreiben erwähnten Person handelt und wer möglicherweise mit den Verschwörern zusammenarbeitet, können sie ihre Erkenntnisse nur Oderin du Metuant selbst anvertrauen. Eine Gelegenheit dazu ergibt sich, wenn sie ihm vom Entkommen der Königin berichten. Der Schwarze General hat sein Hauptquartier im Kapitelsaal des Torhauses aufgeschlagen und koordiniert von dort aus die Sicherung und Durchsuchung der Tempelanlage. Die *Rabenkrallen* werden von seiner Leibwache erkannt und ohne Verzögerungen zu ihm vorgelassen. Berichten die Heldinnen vom Entkommen Elases und Chanyas zeigt sich Oderin enttäuscht über die verpasste Gelegenheit. Er beauftragt Diago Delazar, unverzüglich drei schnelle Schiffe zur Verfolgung der horasischen Schivonella zu entsenden. Anschließend lobt er die *Rabenkrallen* für ihre erfolgreiche Mission zur Öffnung des Tors. Bitten die Heldinnen Oderin im Anschluss um eine vertrauliche Unterredung, nimmt dieser sich die Zeit und befiehlt seinen Adjutanten und Dienern, den Raum zu verlassen.

Oderins Auftrag

Der General lässt sich das bei Marvana gefundene Schreiben zeigen und gibt es dann an die *Rabenkrallen* zurück. Er teilt ihre Einschätzung, dass sich ein Verräter in seinem persönlichen Umfeld befindet und entscheidet, dass dieses Wissen vorerst im kleinsten Kreis verbleiben soll. Oderin gesteht, dass sowohl Diago Delazar als auch Quintilian Kalando-Paligan, Odilo Kugres-Estrazar und Said Bonareth sein Vertrauen genießen und er keinen dieser vier Verdächtigen für einen Verräter hält. Gleichwohl spielt er das gefährliche Spiel der Mächtigen in Al'Anfa bereits lange genug, um zu wissen, dass Verrat nicht selten an den unwahrscheinlichsten Orten gedeiht. Über die Motive der Verschwörer kann er nur spekulieren. Er vermutet jedoch, dass es neben Marvana

Zornbrecht noch einige weitere Angehörige der einflussreichen Grandenfamilien gibt, die entweder selbst zu den Verschwörern des Rabenbunds gehörten und seinem Vergeltungsschlag vor drei Monaten entkommen sind oder es sich um Menschen handelt, die während des Umsturzversuches enge Verwandte verloren haben und deren Tod nun rächen wollen.

In zwei Tagen soll nach der Krönung Rhôndas die feierliche Unterzeichnung des Beitrittspaktes Kemis zur Schwarzen Allianz stattfinden. Im Anschluss ist eine große Siegesfeier geplant, bei der Oderin mit vielen Offizieren und Würdenträgern Al'Anfas und Kemis zusammenkommen wird und dadurch verwundbar ist. Wie das Schreiben vermuten lässt, hat der Verräter vor, diese Gelegenheit für die Umsetzung seiner Pläne zu nutzen. Der General beauftragt die Heldinnen, während der Feierlichkeiten wachsam zu sein, um den Schuldigen auf frischer Tat zu ertappen und zu entlarven.

Die horasische Variante

Haben die Heldinnen die Flucht Elases und Chanyas erst ermöglicht (und dafür möglicherweise ihren eigentlichen Auftrag, die Öffnung des Tores, vernachlässigt), wurden die Torwachen von einer der beiden anderen Krallen überwältigt. Die Heldinnen sollten in diesem Fall eine glaubwürdige Begründung vorbringen können, warum sie erst später eingetroffen sind und wie es sie zur Anlegestelle verschlagen hat. Denkbar wäre beispielsweise, dass sie behaupten, die Flucht der Königin bemerkt zu haben und bei dem Versuch, diese zu verhindern, von Marvana und ihren Schergen aufgehalten wurden. Haben sie Oderin in der Vergangenheit keinen Grund gegeben, ihnen zu misstrauen, wird er ihre Erklärung nicht infrage stellen, solange sie ihm eine stimmige Geschichte erzählen. Offenbaren die Heldinnen ihm das bei Marvana gefundene Schreiben, verläuft der Rest der Szene wie oben beschrieben.



Auf eigene Faust

In der vorherrschenden Atmosphäre und durch ihre bisherigen Erlebnisse von Misstrauen geprägt, könnten die Heldinnen sich entscheiden, Oderin nicht einzuweihen und stattdessen auf eigene Faust zu ermitteln, um den Verräter im Umfeld des Schwarzen Generals aufzuspüren. Auch in diesem Fall können sie zu dem Schluss gelangen, dass die bevorstehende Siegesfeier vermutlich der Zeitpunkt sein wird, zu dem die unbekannte Person zuschlagen wird und damit auch die beste Gelegenheit, den Verräter zu überführen. Ein solches Vorgehen bietet sich einerseits für Heldinnen an, die auf

einen dramatischen und damit öffentlichkeitswirksamen Auftritt hoffen, der ihren Ruf zusätzlich befeuert. Andererseits kann dies auch eine Option für *Rabenkrallen* sein, die noch mit sich hadern, ob sie die Pläne des Verräters wirklich verhindern sollen oder nicht, beispielsweise, weil sie geteilte Loyalitäten vor ein moralisches Dilemma stellen. Den Heldinnen sollte in diesem Fall aber bewusst sein, dass sie im entscheidenden Moment möglicherweise sehr rasch handeln und ihre Wahl treffen müssen, da sie dann nicht auf Rückendeckung durch den Schwarzen General vertrauen können.

Ein Ende mit Schrecken?

Nach der Einnahme des größten Teils der Tempelanlage ist der Krieg faktisch entschieden. Etwa zweieinhalb Banner der loyalistischen Verteidiger unter Generalin Qenadya Mes'kha-rê halten sich zusammen mit einigen Geweihten, Novizen und Bediensteten noch in den Räumen des Ritterquartiers verschanzt, darunter auch ein gutes Dutzend Laguaner, für die Flucht oder Gefangennahme nicht infrage kommen. Der Sturm des Gebäudes wird aufgrund der fortgeschrittenen Zeit jedoch erst am nächsten Morgen beginnen können, sodass die Helden nach dem Rapport bei Oderin noch genug Zeit haben, sich auszuweichen, ihre Wunden zu versorgen und sich zu verpflegen. Im Innenhof des glücklicherweise kaum beschädigten Tempels sind die Spuren der Schlacht kaum zu übersehen. Unter den Kommandos der Hauptleute werden überall an geeigneten Stellen Zelte errichtet, ein behelfsmäßiges Lazarett wurde im Priesterquartier eingerichtet; eine eilig aufgebaute Feldküche und Feldschmiede bieten ihre Dienste unmittelbar davor an. Der Aufenthalt im Tempelhof ist ungefährlich, solange man sich nicht in Schussweite der loyalistischen Verteidiger begibt, die bisweilen durch die hohen, schmalen Fenster des Ritterquartiers den einen oder anderen gut gezielten Bolzen auf unvorsichtige Feinde schießen. Als die Helden Oderins Hauptquartier im Torbau verlassen, erblicken sie Prinzessin Rhônda, ihr Wappenrock zerrissen, das Kettenhemd beschädigt, blutbespritzt und staubbedeckt. Die Prinzessin hält ihr Sichelschwert noch in der Hand und ist in ein erhitztes Streitgespräch mit ihrem General Rachalton Peccator verwickelt. Die beiden Kemi streben dem Priesterquartier zu, in dem Rhônda ihr provisorisches Hauptquartier eingerichtet hat.

■ Rachalton Peccator

Kurzcharakteristik: Der gealterte General (*972 BF) ist Kemi, etwa 1,90 Schritt groß und von ausgezehrer Gestalt. Das ergrauende Haar trägt er lang, die Augen sind dunkel; eine schmale Narbe zieht sich über seine gesamte linke Gesichtshälfte. Rachalton ist ein eleganter Nahkämpfer und brillanter Taktiker mit unerschütterlichem Ehrgefühl. Er trägt den Hartholzhaarnisch eines Laguaner-Ritters und führt sowohl einen Kriegshammer als auch ein Zweihandschwert.

Funktion: Rachalton ist Rhôndas bester General und ein langjähriger, persönlicher Freund und Ratgeber. Er ist einer der wenigen im Umfeld der Prinzessin, der sich traut, ihr auch offen zu widersprechen – eine Eigenschaft, die Rhônda meist zu schätzen weiß.

Hintergrund: Der Spross der alten Pâestumai-Familie ist, nachdem er aufgrund seines haltlosen Lebenswandels und anderer, nicht näher bekannter Verfehlungen von seiner Familie ausgestoßen wurde, nach Anûr exiliert und hat sich dort Prinzessin Rhônda angeschlossen. An ihrer Seite bewährte er sich nicht nur als ausgezeichnete Truppenführer, sondern wurde auch zu einem überzeugten Diener Borons. Er will den notwendigen Krieg möglichst versöhnlich zu Ende zu bringen und die Blutbäder, die seine Herrin im Sinne führt, verhindern.

Feindbilder: Ungläubige, Feinde Rhôndas, Horasier, Novadis, ehrloses Verhalten

Darstellung: Sprich bedacht und überlegt, wäge Argumente sorgfältig ab und handle stets so, wie es dem Herrn Boron und deiner Herrin gefällt ist. Deine Herrin ist dir heilig, verteidige sie nicht nur mit Taten, sondern auch mit Worten.



Wichtige Werte: Götter & Kulte (Boron) 13 (14/14/15), Kriegskunst 14 (16/14/15), Körperbeherrschung 13 (12/12/16), Selbstbeherrschung 15 (16/16/16), Sinnesschärfe 1 (14/15/15); Kampftechniken Zweihandhiebswaffen 15, Zweihandschwerter 15; Finte I, Wuchtschlag I-II

Besonderheiten: Rachalton befolgt die Ordensregeln des Heiligen Laguan mit unerbittlicher Konsequenz. Seine Gebetszeiten hält er ebenso strikt ein wie die

strengen Speisegebote. Rachalton schämt sich auch nach so vielen Jahren so sehr für sein früheres Leben, dass er tagtäglich schmerzhaft Bußübungen absolviert. **Schicksal:** Rachalton wird nach dem siegreichen Ende des Kriegs Rhôndas oberster Heerführer bleiben.

»Nur die Selbsterniedrigung und die Buße kann uns reinigen und uns Seiner würdig machen.«

Im Namen des Horas!

Im folgenden Abschnitt werden sich die *Rabenkrallen* oftmals in der Nähe Prinzessin Rhôndas aufhalten, was Helden in horasischen Diensten auf den Gedanken bringen könnte, durch ein Attentat auf die Prinzessin die al'anfanischen Pläne für das Kemi-Reich zu durchkreuzen.



Wenn du dich an die offizielle aventurische Geschichtsschreibung halten willst, musst du als Spielleiter dafür sorgen, dass diese Option für die Helden so gut wie unmöglich zu realisieren ist. Natürlich kann es für die Spieler frustrierend sein, wenn wohlausgearbeitete Pläne letztendlich scheitern, aber es bleiben dir einige Möglichkeiten, es gar nicht erst so weit kommen zu lassen. Zum einen kannst du dafür sorgen, dass Rhônda beim Zusammentreffen mit den *Rabenkrallen* nie ohne Leibwache auftritt, wobei diese dann so in Zahl und Stärke angepasst ist, dass sie für die Helden eine erhebliche Herausforderung darstellt. Es spricht auch nichts dagegen, dass Rhônda regelmäßig mit ihrem Leibmagus *Srrsiih* (Achaz, 40, mittelgroß, grünes Schuppenkleid, prächtige, schillernde Robe, meisterlicher Kampfmagier; IGNI-FAXIUS 15 (15/15/15), Willenskraft 13 (15/15/15), SK 3) auftritt, der in seinem Stab nützliche Abwehrzauber wie

den PARALYSIS oder den GARDIANUM mit jeweils 4 QS parat hält. Zudem ist Rhônda eine erfahrene Borongeweihte und wird nicht davor zurückschrecken, ihre von Boron verliehene Macht zu ihrem Schutz einzusetzen. Letztlich kannst du alle Treffen der Helden mit Rhônda an belebte Orte verlegen und so sicherstellen, dass die horasischen *Rabenkrallen* davon ausgehen müssen, bei aggressiven Handlungen gegen die Prinzessin schnell einer kampfstarken Übermacht gegenüberzustehen. Zu guter Letzt könnten auch politische Erwägungen die Helden von einem Attentatsversuch abhalten: Sollte Rhônda bei einem Angriff durch Verräter verletzt werden, so ist davon auszugehen, dass, ob die Hintermänner des Attentats nun ermittelt werden oder nicht, die überall im Kemi-Reich festgesetzten „Ausländer“, darunter viele Horasier, blutige Vergeltung zu befürchten haben. Natürlich kannst du ein Attentat der Helden auf Rhônda auch zulassen, das Rhônda jedoch überleben wird, sei es durch ein göttliches Wunder oder durch das Eingreifen eines zufällig anwesenden Heilmagiers. Für die Helden ist das eigentliche Abenteuer an dieser Stelle natürlich beendet; allerdings bleibt ihnen dann noch die Herausforderung einer Flucht aus der Tempelanlage, die du ihnen angesichts ihrer Tat und der zahlreichen Feinde durchaus schwer machen kannst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde und erschöpft verlässt ihr das Hauptquartier des Schwarzen Generals mit dem guten Gefühl, trotz der gelungenen Flucht Elas in Oderins Gunst weiter aufgestiegen zu sein. Der Krieg ist entschieden, das wissen sowohl Freund als auch Feind, doch seine Spuren sind unübersehbar: Nicht weit von euch betet ein al'anfanischer Borongeweihter an der Seite einer sterbenden Laguanerin; die junge Frau, die auf der Seite Elas gestritten hat, hält die Hand des Priesters fest umklammert.

Vor dem Priesterquartier werden zwei tote Dukatengardisten abgelegt; einer der Leichenträger schätzt verstoßen ab, ob er sich unbemerkt an der Habe des Toten vergreifen kann, ohne dass jemand ihn dabei ertappt.

Aus dem Tempelgebäude selbst werden vier loyalistische Soldaten abgeführt; ihre Bewacher aus Kemi und Al'Anfa treiben die Verletzten mit Tritten und Schlägen zu den Gefangenenpfertchen, die im westlichen Tempelbezirk improvisiert wurden.

Doch eure Aufmerksamkeit wird schnell auf Prinzessin Rhônda und General Rachalton Peccator gelenkt, die, beide vom Kampf schwer gezeichnet, in ein lautes Streitgespräch verstrickt sind. Kurz bevor Rhônda im Priesterquartier verschwindet, richtet sie ihr Schwert auf Rachalton und brüllt mit hochrotem Gesicht: „Genug! Ich habe entschieden! Geht besser, bevor noch etwas passiert, was Ihr und ich bereuen würden. Fort mit Euch!“



Die Helden haben nun die Möglichkeit, dem Streit auf den Grund zu gehen. Sind sie schon seit Anfang des Krieges dabei, sollten sie in den Augen des Generals genug Respekt und Vertrauen erworben haben, dass er sie von sich aus um Hilfe bitten wird.

Sind die *Rabenkrallen* erst seit Laguana dabei, bedarf es ihrerseits eine gewisse Überzeugungskunst, wenn sie von Rachalton über die Hintergründe des Streits aufgeklärt werden wollen (Probe auf Überreden (Manipulieren) – 3).

Was geht uns das an?

Natürlich mag es sein, dass sich die *Rabenkrallen* hier nicht einmischen wollen. Das wird für die Helden keine weiteren Nachteile haben, jedoch werden sie sich in diesem Fall am Ende der Kampagne nicht zugutehalten können, das von Rhônnda geplante Blutgericht verhindert zu haben.

Horasische Helden sollten hier eine zusätzliche Motivation haben, denn es ist klar, dass ihre Landsleute zu den bevorzugten Opfern der geplanten Ächtungen gehören werden.



Letztendlich wird Rhônnda aber in jedem Fall von ihrem geplanten Rachefeldzug absehen und die besiegten Loyalisten überraschend milde und ritterlich behandeln – und wenn es nicht das Verdienst der Helden ist, wird es letztlich Oderin sein, der zur Prinzessin durchdringt und sie auf den Pfad der Vernunft und Göttergefälligkeit zurückführt.

Sollten die Helden zunächst Oderin um Hilfe und Unterstützung ersuchen, wird er sie auffordern, zuerst mit der Prinzessin zu sprechen, und, wenn dies nicht fruchten sollte, sich bereiterklären, seinen Einfluss geltend zu machen. Oderin macht den Helden jedoch auch klar, dass er in diesem Fall kein Machtwort sprechen kann, denn für die Wahrung des Nachkriegsfriedens ist es unabdingbar, bei den Kemi nicht den Eindruck al'anfanischer Oberhoheit zu vermitteln.



Die dunkle Seite der Prinzessin

Vertraut sich Rachalton Peccator den Helden an, so erzählt der General ohne Umschweife von den Plänen seiner Herrin. Er habe diesen Befehlen entschieden widersprochen, weil er sie für ehrlos und politisch kurzsichtig hält, doch Rhônnda habe ihn zornig zurückgewiesen und ihm Sentimentalität, Schwäche und sogar die Neigung zum Verrat unterstellt. Er sei sich jedoch sicher, dass Rhônnda die Helden anhören wird und ein neutraler, außenstehender Standpunkt sie dazu bringen könnte, ihre Pläne zu überdenken.

Die vier Befehle, um die es im Einzelnen geht, sind wie folgt:

1. Die Anführerin der Loyalisten, Generalin Quenadya Mes'kha-rê hat die Kapitulation der letzten Verteidiger angeboten, sofern Rhônnda ihnen eine gerechte Behandlung zusichert. Rhônnda hat den Parlamentär festnehmen lassen und befohlen, ihn im Morgengrauen unmittelbar vor dem Sturm auf das Ritterquartier gut sichtbar für die Verteidiger exekutieren zu lassen.
2. Beim Angriff auf die letzten Verteidiger hat Rhônnda ihren Truppen ausdrücklich untersagt, Gefangene zu machen, auch Nichtkämpfer und Verwundete seien dem Schwert zu überantworten.

3. Prinzessin Rhônnda hat in den letzten Tagen lange Proskriptionslisten anfertigen lassen. Die künftige Königin hat die Absicht, Widersacher und vermeintliche Feinde, Zivilisten und Soldaten, entlang des Weges des Boronszuges pfählen zu lassen.

4. Rhônnda hat einen Befehl an ihre Truppen ausgefertigt, nach dem alle gefangenen Soldatinnen und Soldaten unmittelbar nach ihrer Krönung hinzurichten sind.

Rachalton weiß nicht, was die Prinzessin so sehr in Rage versetzt hat, dass sie nun jedes Maß zu verlieren scheint. Er weiß nur, dass sie vor dem Streit mit ihm ihre verhasste Mutter Peri III. in der Nekropole gestellt hat. Was dort passiert ist, ist unbekannt; Rhônnda hat ihn lediglich knapp angewiesen, Peris Körper den Balsamierern zu übergeben.

Bevor sich die Helden der Prinzessin stellen, können sie sich, wenn sie mehr über Rhônnda wissen wollen, durch Rachalton oder durch freundliche und feindliche Soldaten ein Bild der künftigen Kemi-Königin machen. Dabei sind die Informationen des Generals durchweg wahrheitsgetreu, wenn auch etwas positiv geschönt, während loyalistische Gefangene die Prinzessin meist in einem sehr schlechten Licht darstellen.

Prinzessin Rhônnda ...

- ... kämpft bereits ihr ganzes Leben gegen ihre Rachsucht und ihren Blutdurst, und der Prinzessin falle es nicht leicht, diese beiden Gefühle in Zaum zu halten. (+)
- ... ist tatsächlich tiefgläubig und bestrebt, allein im Sinne des Herrn Boron zu handeln. Die Regentschaft über Kemi sieht sie inzwischen als unerwünschte Pflicht an, die ihr durch ihr Blut aufgezwungen wird. (+)
- ... ist in ihrem Herzen durchweg verdorben. Die ritterliche Art, die sie zeigt, ist nur Täuschung. Ist sie erst einmal an der Macht, werden blutige Tage anbrechen. (-)
- ... ist das unheilige Erzeugnis eines vielgehörnten Dämons aus der Domäne des Belhalhar, der ihre Mutter vergewaltigt hat. (-)
- ... hasst ihre Mutter Peri III. zutiefst, da diese nichts dagegen unternommen hat, als der ehemalige Kemi-Kanzler de Cavazo die junge Rhônnda ermorden lassen wollte. (+)
- ... hat eine sehr enge Bindung zu Oderin, und auch der Schwarze General empfindet viel für die Prinzessin (+). Ob Oderin und Rhônnda das Bett teilen oder ob die Prinzessin den General „nur“ als Vaterfigur ansieht, wissen nur die beiden selbst (+).
- ... hat vor, Kemi in eine Dämonenherrschaft zu verwandeln. Ihre Emissäre sind bereits in den Dunklen Landen unterwegs, um Bündnisverträge auszuhandeln. Sie selbst hat mindestens zwei Seelenpakete geschlossen. (-)
- ... ist eine unfähige Herrscherin, deren einziges Talent die Anwendung exzessiver Gewalt ist. Mit ihr wird es nie Frieden in Kemi geben. Ist sie mit Ela fertig, sind als nächstes die Corvikaner, die Inseln und Hôt-Alem dran. (-)

!Rhônda IX. Setepen

Kurzcharakteristik: *1005 BF (37), schlank, hochgewachsen, hüftlanges, zum Zopf gebundenes, schwarzes Haar. Rhônda ist stets bemüht den Demuts- und Askesegelübden des Laguaner-Ordens zu folgen. Sie ist selbstbeherrscht, ruhig und distanziert, wird sie nicht von ihrem Jähzorn übermannt.

Agenda: Rhônda möchte das Kemi-Reich zurück zu seinen Wurzeln führen, indem sie alle nicht borongefälligen Fremdeinflüsse ausmerzt. Dabei ist sie jedoch stets in Gefahr, die göttergefälligen Grenzen zu überschreiten. Sie strebt nicht nach Macht und Ehren, sondern ausschließlich nach Borons Gunst.

Funktion: Die Prinzessin und künftige Königin bietet den Helden in diesem Abenteuer Gelegenheit, ihre eigenen moralischen Grenzen auszuloten und einen spektakulären Erfolg auf politischem Gebiet zu erringen.

Darstellung: Du bist voller Zorn und Rachegefühle, und es fällt dir schwer, diese Gefühle so kurz vor dem Sieg zu unterdrücken. Die Verlockungen der Rache nach so vielen Jahren sind süß, doch tief im Inneren weißt du, dass sie dich fort vom Heiligen Raben führen werden. Bemühe dich, trotz des Hasses, der in dir wütet, selbstbeherrscht und ruhig zu sein.

Wichtige Werte: Götter & Kulte 15 (13/12/12), Menschenkenntnis 12 (13/12/17), Kriegskunst 14 (14/13/12), Selbstbeherrschung 10 (12/12/12), Willenskraft 12 (14/12/17), SK 2

Schicksal: Rhônda wird ihre Schwester als Königin der Kemi ablösen und künftig als loyale Verbündete der Al'Anfaner agieren.

»Genug! Wer seid Ihr, mich zu belehren? Wagt nicht, meine Liebe zum Herrn anzuzweifeln, wenn Ihr Eure Gliedmaßen behalten wollt!«

Wollen die Rabenkrallen herausfinden, was in der Nekropole zwischen Rhônda und ihrer Mutter vorgefallen ist, führt sie ihr Weg durch den Torbau über den breiten, mehrstufigen Aufgang in das torlose, unmittelbar vor dem fest verschlossenen steinernen Eingangstor zur Pyramide errichteten „Haus des Jenseits“, in dem die toten Herrscher vor ihrer Grablege aufgebahrt werden. Das Haus ist rechteckig und bis auf einige hohe, schwere Holzschränke rechts und links an der Wand leer. Die Deckenhöhe beträgt etwa acht Schritt. An den Wänden leuchten zahlreiche farbenprächtige Segensglyphen und Szenen aus dem

Rhôndas Werdegang

Natürlich ist Rhônda keine Halbdämonin, auch wenn sich diese Sichtweise unter ihren Feinden im Laufe der Jahre verfestigt hat. Die Prinzessin ist das Produkt einer kurzen, stürmischen Affäre ihrer Mutter Peri III. mit dem al'anfanischen Granden Deredan Karinor, was die wenigen, die darum wussten, sorgsam geheim hielten, auch vor Rhônda selbst. Als die Kemi sich schließlich dem Horasreich zuwandten, war die Prinzessin mit ihren al'anfanischen Wurzeln eine Gefahr für die Ausrichtung des Reiches, und der damalige Kanzler de Cavazo plante unter der stillschweigenden Duldung Königin Peris die Ermordung der jungen Rhônda.

Durch einen Spion in der Kanzlei erfuhr die Hohepriesterin Boronya Ni Nedjhit jedoch von den ruchlosen Plänen und konnte die Prinzessin im letzten Moment außer Landes schaffen. Mit einigen Getreuen floh Rhônda in das östlich von Yleha gelegene Anûr – die einzige Provinz Kemis, die die Kemi von Tar Honaks Invasionstruppen nicht zurückeroberten konnten.

In dem von zahlreichen Söldnerverbänden, Räubertruppen, Seeräubern und Novadimilizen umkämpften Land gerierte sich die hasserfüllte Rhônda tatsächlich als das Monster, von dem die loyalistische Propaganda immer gesprochen hatte. Ihre gefürchtete „Befreiungsarmee“ mordete und folterte sich durch Anûr, während sich die junge Prinzessin einem dekadenten Lebensstil hingab und jeden grausam hinrichten ließ, der sie nicht als rechtmäßige Königin der Kemi verehren wollte.

Nach spektakulären Anfangserfolgen verließ Rhônda das Schlachtenglück jedoch bald, und ihre Bande geriet in einen Hinterhalt des selbsternannten Sultans von Al'Anûr, Malik II. Die Prinzessin überlebte dank einer

Verwechslung nur knapp und statt ihres Kopfes zierte derjenige einer jungen Laguanerin die Lanze des Sultans. Nach dem Massaker irrte Rhônda wochenlang allein und verletzt durch die Dschungel, ehe sie von mitfühlenden Achaz gefunden und gesundgepflegt wurde. Dieses Ereignis wandelte Rhônda vollständig. Sicher, dass Boron ihr eine unmissverständliche Warnung hatte zukommen lassen, entsagte die Prinzessin allen weltlichen Freuden und jeglichem Machtstreben und gab sich ganz und gar dem Streben nach geistlicher Erleuchtung hin, um die in ihr tobenden belhalhargefälligen Untugenden zu überwinden.

In ihrer Heimat jedoch zogen die Horasier die Zügel mehr und mehr an, und der ehemalige Verbündete wandelte sich zunehmend zum Unterdrücker, was zahlreiche Kemi ins Exil, zu den Corvikanern oder nach Anûr, fliehen ließ. Unter den Exilanten war auch Rachalton Peccator, der Rhônda letztendlich dazu überreden konnte, wieder zum Schwert zu greifen, um diejenigen anzuführen, die Kemi von der horasischen Unterdrückung befreien wollten.

In der Folgezeit baute Rhônda zusammen mit Rachalton eine schlagkräftige Exilantenarmee auf, die binnen eines Jahres Golgarîm, die Hauptstadt Anûrs und Residenz Maliks II., erobern konnte.

Zu diesem Zeitpunkt wurden die Al'Anfaner in Person Oderin du Metuants auf die Prinzessin aufmerksam. Oderin erkannte ihr Potenzial und förderte sie, bis sie schließlich die Kontrolle über ganz Anûr ausdehnen konnte. Von da an begannen die Überfälle ihrer Truppen auf grenznahe Kemi-Provinzen und der Aufbau jenes Heeres, das sie nun bis nach Laguana führte.

Totenreich, die mit der auf dem Marmorboden trocknenden, großen Blutlache kontrastieren.

In der Stille können die Helden möglicherweise ein unterdrücktes, leises Weinen hören, das aus einem der Schränke erklingt (Probe auf *Sinnenschärfe* (Suchen und Wahrnehmen)). Es gehört zum Novizen **▲ Nakû** (8, Kemi, graue Novizenrobe, Sandalen, völlig verängstigt; Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1), der sich in einem der Schränke zwischen Leichentüchern versteckt hat. Befragen ihn die *Rabenkrallen* (Probe auf *Einschüchtern* (Drohung, Folter oder Verhör) oder *Heilkunde Seele* (Unterdrückung von Ängsten)), wird er schließlich stockend erzählen, was er zufällig mitansehen musste.

Nakû habe gerade das Haus gefegt, und sich aus Furcht, feindliche Soldaten könnten ihn erschlagen, im Schrank versteckt, als Königin Peri III. erschien. Beschämt von seiner Feigheit wollte er im Versteck verharren, bis die Altkönigin den Ort wieder verlassen habe. Dann jedoch habe plötzlich auch die „Halbdämonin“ den heiligen Ort betreten, ihre Mutter zum Kampf gegen sie aufgefordert und das Schwert gegen Peris Brust gerichtet. Die ehemalige Nisut habe den Kampf jedoch verweigert, die Hände ihrer zögernden Tochter ergriffen und das Schweigegeflüster gebrochen, das sie seit frühester Kindheit aufrechterhalten hatte. Sie habe um Vergebung für das Unrecht gebeten, das sie ihrer Tochter angetan hat. Dann habe sie um Milde und Schonung für die Unterlegenen gefleht und sich schließlich freiwillig in das Schwert Rhôndas gestürzt. Die Prinzessin habe daraufhin einige Augenblicke verharret und dann schweigend den Ort verlassen, ohne sich umzudrehen.

Die Audienz

Rhôndas Hauptquartier befindet sich im ersten Stock des Priesterquartiers, in einem kleinen Raum am Ende eines langen Ganges, von dem die Türen zu den schlichten Priesterkammern abgehen. Im Gebäude herrscht Gedränge, es wimmelt von Soldaten, Geweihten und Schreibern, aber auch von aufmerksamen Leibwächtern, die die Prinzessin nicht aus den Augen lassen.

Vor der Tür zu Rhôndas Schreibstube stehen zwei Laguaner Wache, zwei ältere vernarbte Veteranen mit langen, geflochtenen Zöpfen auf den sonst kahlen Häuptern. Durch die geöffnete Tür können die Helden Rhônda sehen, die mit schnellem Federschwung Dokumente unterzeichnet, die ihr ein untergesetzter, stiernackiger Schreiber reicht. Der Schreiber **▲ Kerret Ni Náreb** (51, klein, untergesetzt, Glatze, schwitzend, gewiefter Opportunist, meisterlicher Bürokrat; Willenskraft 10 (12/13/12), SK 2) scheint ungehalten über die Störung, doch ehe er etwas sagen kann, befiehlt die Prinzessin den Wächtern, die Helden in den Raum zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Respektvoll tretet ihr vor die Prinzessin, die noch immer ihre vom Kampf gezeichnete Rüstung trägt. Das rot verkrustete Sichelschwert liegt rechts neben ihr auf dem kleinen, improvisierten Schreibtisch. Kerret Ni Náreb, ihr neuer Kanzler,

schneubt mürrisch in eure Richtung und nimmt demütig eine unterzeichnete Liste entgegen, die, wie ihr erkennen könnt, eine lange Reihe von Namen enthält. In eurem Rücken spürt ihr die aufmerksamen Blicke der Laguanerwächter, die Hände am Griff ihrer Schwerter.

„Nun denn“, hebt Rhônda mit leiser Stimme an, die dunklen Augen auf euch gerichtet. „Zunächst einmal muss ich Euch meinen Dank ausrichten. Ihr werdet für Eure heutigen Taten natürlich angemessen belohnt werden, seid sicher. Aber ich nehme nicht an, dass Ihr deswegen zu mir gekommen seid.“ „Prinzessin, Hoheit“, unterbricht der schwitzende Kerret unterwürfig mit einem Seitenblick auf die Helden, „wir haben noch viel Arbeit vor uns ...“

Mit einer Handbewegung gebietet Rhônda dem Bürokraten zu schweigen. „Die Listen laufen uns nicht weg, Kerret. Ich schlage vor, Ihr kümmert euch schon einmal darum, dass wir auch derjenigen habhaft werden, die darauf stehen.“

Mit einer tiefen Verbeugung in Richtung seiner Herrin nickt der Schmeichler, wirft euch noch einen finsternen Blick zu und verlässt eilig den Raum.

„Nun, sprecht!“, fordert euch die Prinzessin auf.



Rhônda wird den Helden ohne größere Regungen zuhören. Die Prinzessin stört sich nicht an drastischer Wortwahl oder einer lauten und leidenschaftlich vorgetragenen Argumentation. Bei gröberer Respektlosigkeit oder sogar Beleidigungen wird sie jedoch das Gespräch abbrechen und die Helden entfernen lassen.



Um Rhôndas Ansichten zu ändern, können die Helden auf vielfältige Weise argumentieren. Im Folgenden sind einige mögliche Argumente aufgeführt. Falls du willst, kannst du den Erfolg der Helden auch anhand der Anzahl der gelungenen Proben festlegen; drei Argumente sollten ausreichen, um bei Rhônda Einsicht zu wecken. Der Hintergrund der Helden mag dabei die Proben erschweren oder erleichtern, und auch Kenntnisse in kem'schem Recht oder kem'scher Geschichte können der Argumentation dienlich sein.

- ❖ Das Massakrieren von Gefangenen und Zivilisten nach dem Ende des Krieges würde Rhônda in den Augen Außenstehender als genau das Monster porträtieren, als das sie die loyalistische Propaganda darstellt. Der Ruf der neuen Königin wäre unter den ausländischen Würdenträgern ruiniert (Probe auf *Etikette (Benehmen)* -1).
- ❖ Das wahllose Dahinschlachten ausländischer Zivilisten würde früher oder später zu massiver Vergeltung durch das Horasreich und andere betroffene Staaten und Stadtstaaten führen; im schlimmsten Fall sogar zu langwierigen und verlustreichen Kriegen (Probe auf *Kriegskunst*).
- ❖ Das Töten von Gefangenen und Parlamentären ist eine eklatante Verletzung aller Codizes, die das Kriegsgeschehen regeln; das wahllose Töten von Zivilisten zudem ein klarer Verstoß gegen überliefertes und gegenwärtiges Recht, das auch in Kemi Anwendung findet (Probe auf *Rechtskunde (Tiefer Süden)* -1).
- ❖ Die ausgefertigten Befehle verstoßen nicht nur gegen die Gebote und Lehren Rondras und Kors, sondern auch gegen die Borons und wären einzig und allein Belhalhar gefällig. Ihre Ausführung wäre somit ein untildbarer Makel auf der Seele der neuen Königin (Probe auf *Götter & Kulte*).
- ❖ Die kem'sche und aventurische Geschichte kennt genug Tyrannen und Schlächter auf dem Thron, die letztendlich ein unrühmliches Ende fanden. Die Geschichte pflegt üblicherweise nicht gnädig mit hochherrschaftlichen Massenmördern umzugehen (Probe auf *Geschichtskunde (Tiefer Süden)* -2).
- ❖ Die geplanten Massaker würden den Widerstand der verbliebenden Loyalisten in den anderen Provinzen nur noch verstärken und so in einen endlosen Kleinkrieg im Inneren münden, ohne Aussicht auf eine friedliche Lösung (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation durchschauen)* -2).
- ❖ Die durch die befohlenen Massaker verursachte innere und äußerer Instabilität Kemis wäre weder in kem'schem noch al'anfanischem Interesse und könnte die Stellung Kemis in der Schwarzen Allianz sowie dessen Autonomie erheblich schädigen (Probe auf *Kriegskunst*).
- ❖ Wissen die *Rabenkrallen* um die Geschehnisse in der Nekropole, haben sie mit dem letzten Willen und dem Selbstopfer der von allen Kemi hochverehrten Peri III. das hilfreichste Argument an der Hand. Argumentieren die Helden mit Peris letztem Wunsch (Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch oder Diskussionsführung)* -2), so erkennen sie zwar, dass die Prinzessin erhebliche

Mühe hat, ihren Zorn zu unterdrücken, sich letztlich jedoch aus Ehrgefühl dem Willen ihrer Mutter nicht entziehen kann (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* -3).



Um es den Helden einfacher zu machen, kannst du ihnen Rachalton Peccator oder Oderin an die Seite stellen, die das eine oder andere Argument durch ihre Sichtweise und Kenntnisse durchaus unterstützen können.

Rhônda wird sich während des Vortrages der Helden auf das Zuhören beschränken und sie nur hin und wieder auffordern, ihre Argumentation näher zu erläutern oder zu vertiefen. Dabei wirkt sie kühl und ruhig, allerdings können auf dem Gebiet der Seelenheilkunde erfahrene Helden durchaus bemerken, dass es die Prinzessin Kraft kostet, ihren Jähzorn und ihre Wut im Zaum zu halten (Probe auf *Heilkunde Seele* -2). Rhônda wird ihre Befehle weder erklären noch begründen und auch nicht über die Vorkommnisse Auskunft geben, die zum Tod ihrer Mutter geführt haben. Sind die *Rabenkrallen* mit ihrem Plädoyer fertig, wird die Prinzessin sie mit einem knappen Nicken und der Zusicherung, ihre Argumente zu bedenken, entlassen.

Die Kapitulation

Etwa eine Stunde nachdem die Helden Rhônda ins Gewissen geredet haben, werden die *Rabenkrallen* von General Rachalton Peccator aufgesucht, der ihnen mitteilt, dass die Prinzessin den gefangenen Emissär zu den verbliebenen Verteidigern zurückgesandt hat und sich zu Verhandlungen über deren Kapitulation bereiterklärt hat. Sind die Helden verantwortlich für Rhôndas Sinneswandel, wird sich Rachalton bei jedem einzelnen bedanken und fortan ein einflussreicher Freund der Helden am Hof der neuen Königin sein. Die Kapitulationsverhandlungen sollen in zwei Stunden in einem kleinen Raum im Torbau stattfinden, und Rhônda hat darauf bestanden, dass die Helden anwesend sind.

Eine Frage der Diplomatie

Um die Zeremonie für deine Spieler interessanter zu gestalten, kannst du geeignete Helden mit bestimmten Aufgaben betrauen: als Protokollant der Verhandlungen, als Leibwächterin der Prinzessin, als zusätzlicher Leibmagier, der darauf achtet, dass die gegnerische Partei keine bössartige Magie oder versteckten Artefakte zu Einsatz bringt, oder auch als Priesterin, die der Zeremonie den liturgisch korrekten Rahmen verschafft.

Natürlich ist die Teilnahme der Helden an der Zeremonie optional. Sollte deine Gruppe an derartigen diplomatischen Missionen kein Interesse haben, findet die Kapitulation ohne sie statt. Die Verwicklung der Helden in den Attentatsversuch ist ebenfalls optional; denkbar ist auch, dass die Helden zwar nicht an der Zeremonie teilnehmen, aber zufällig anwesend sind und wie geschildert eingreifen können, wenn der Verzweiflungstäter seinen Anschlag durchführt.





Das Attentat

Wie vereinbart treffen sich die beiden Delegationen zwei Stunden später vor dem Torhaus, um über die Bedingungen der Aufgabe der letzten Verteidiger zu verhandeln. Ein trügerischer Frieden hat sich über den Hof des heiligen Tempels gelegt, der möglicherweise nur die Ruhe vor dem letzten, entscheidenden Sturm ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wolken verhüllen den Nachthimmel über Laguana, als es Zeit wird, sich zum vereinbarten Treffpunkt zu begeben. Der Innenhof des Tempels liegt still da; die Toten sind fortgebracht worden und das Stöhnen und Wimmern der Verwundeten ist verstummt. Im Lager ist es ruhig. Nur die aufmerksamen und vorsichtigen Wächter und Patrouillen, die zwischen den Zelten umherstreifen, sind noch auf den Beinen.

Die loyalistische Delegation wartet bereits, als ihr in Begleitung der Prinzessin und ihrer drei Laguaner-Leibwächter eintrefft.

Die sonst so sehr auf ihr tadelloses Äußeres bedachte Generalin Quenadya Mes'kha-rê zeigt deutliche Spuren der harten Kämpfe: Ihre Rüstung ist schmutzig und beschädigt, das Haar wirr, ihr Gesicht müde und eingefallen, das rechte Bein mit einem blutdurchtränkten Verband umwickelt. In ihrer Begleitung befinden sich fünf recht junge Soldatinnen und Soldaten der Naseruken-Garde, deren Erscheinung ebenfalls der einer schwer geschlagenen Truppe entspricht.

Quenadya und Rhônda treten einen Schritt aufeinander zu und grüßen mit der Faust auf dem Herzen, als sich plötzlich ein junger Soldat aus der Begleitung Quenadys aus der Reihe löst, einen Dolch zückt und mit dem Ruf „Tod der Tyrannin“ auf Rhônda zustürzt.



Rhônda und ihre Leibwächter greifen sofort zu den Waffen, ebenso die Mitglieder der loyalistischen Delegation. Einer von Rhôndas Leibwächtern ruft laut: „Verrat“, zeitgleich beruft sich Quenadya lautstark auf ihre Ehre und Unwissenheit. Während der Attentäter überwältigt wird, stehen sich die Delegationen, Beschimpfungen und Rechtfertigungen austauschend, mit gezückten Waffen gegenüber – die Verhandlungen drohen sich zu einem blutigen Gemetzel zu entwickeln; zu groß scheint das Misstrauen und die Feindschaft zwischen den Parteien. Die Rabenkrallen haben die Möglichkeit, die Situation zu bereinigen, indem sie zum einen den Verzweiflungsattentäter überwältigen und zum anderen die Gemüter beruhigen. Die Eskalation der Situation lässt sich durch wohlgeählte Worte und entschlossenes Handeln verhindern. Denkbar wäre beispielsweise eine dramatische Szene, in der sich ein Held zwischen die beiden kampfbereiten Gruppen stellt und seine Waffe niederlegt, oder mittels magischer oder liturgischer Mittel die Hitzköpfe beruhigt. Der Fantasie der Helden sind an dieser Stelle keine Grenzen gesetzt. Letztlich reichen einige wohlüberlegte Worte (Probe auf Überreden (Manipulieren) –2), um die Situation zu beruhigen.

Bei dem Attentäter handelt es sich um einen jungen Soldaten namens **▲ Peh'thah** (20, Kemi, hager, klein, Bürstenhaarschnitt, Verwundung am linken Oberarm). Peh'thah führt zwar nur einen Dolch, doch diesen hat er mit Kukris (**Aventurischer Almanach** Seite 131) bestrichen. Sollte der Soldat lebend überwältigt und verhört werden, so gesteht er freimütig, dass es sein Ziel war, die Prinzessin zu töten. Peh'thah behauptet, allein und ohne Wissen seiner Generalin gehandelt zu haben. Helden, die die entsprechenden Fähigkeiten haben (Probe auf Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) –1) oder magisch zur Wahrheitsfindung beitragen können, erkennen, dass der nun angstschlotternde Jüngling tatsächlich die Wahrheit sagt.

Überlebt Peh'thah den Angriff und das Verhör, wird er sofort abgeführt und wenige Schritte entfernt von einem von Rhôndas Leibwächtern enthauptet, sofern sich die Helden nicht für ihn verwenden und Rhônda bitten, ihm das Leben zu schenken. So oder so: Nach dem versuchten Attentat begeben sich die Delegationen in den kleinen, trostlosen Raum, in dem der Krieg endlich sein formales Ende finden wird.

Peh'thah

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13

FF 12 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Dolch*: AT 15 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Krankheitsresistenz I, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch), Kampfrelexe I, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Heimatdorf), Präziser Stich I (Dolch), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Dolch), Vorstoß (Waffenlos, Dolch), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 10, Gassenwissen 8, Handel 8, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 12, Kriegskunst 10, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 11, Sinneschärfe 12, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 10

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger
*) Dolch ist mit Kukris vergiftet, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131.

Im Dienste des Horas

Horasische Helden haben natürlich wenig Interesse an der Unversehrtheit Rhôndas und demzufolge kaum Motivation, das Attentat auf die Prinzessin zu verhindern. Sollte deine Gruppe aus Agenten des Adlerthrons bestehen, musst du ihnen die Möglichkeit nicht versagen, weiter an Ruhm und Einfluss bei Rhônda zu gewinnen. In diesem Fall wird der Attentatsversuch auf Generalin Quenadya Mes'kha-rê zielen und von einem Mitglied aus Rhôndas Delegation ausgeführt werden. Du kannst dabei auf Namen und Werte des eigentlichen Attentäters zurückgreifen, allerdings ist in diesem Fall seine Motivation eher privater Natur: Peh'thah ist ein Verbündeter der mit den Mes'kha-rê tief verfeindeten Pæstumai-Familie, dessen Hass auf die Generalin dadurch noch angewachsen ist, dass er zwei Brüder in der Schlacht bei Trus verloren hat, möglicherweise durch die Hand Quenadys selbst.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sichtlich gezeichnet und mit rauer Stimme eröffnet Quenadya die für sie demütigende Zeremonie: „Hoheit, ich würde lieber tausend Tode sterben, als hier und jetzt in dieser Angelegenheit bei Euch vorzusprechen, aber um weiteres, sinnloses Blutvergießen zu verhindern, biete ich Euch hier und jetzt die ... Kapitulation meiner Männer und Frauen an, sofern Ihr zusichert, sie gerecht und milde zu behandeln.“

Euer Blick fällt auf die Prinzessin, die ihre Gegnerin ruhig und fest anblickt und ihr mit einem knappen Nicken bedeutet, fortzufahren.

„Was mich angeht, so überstelle ich mich Eurer Gnade.“ Quenadya räuspert sich und fährt mit fester Stimme fort: „Solltet Ihr der Meinung sein, Rache und Vergeltung an denjenigen üben zu müssen, die sich Euch widersetzen, so verfährt mit mir als deren Befehlshaberin, wie Ihr es wünscht, aber schon diejenigen, die nur meine Befehle ausführten.“

Die Prinzessin wirkt auf einmal müde, wendet sich ab und blickt aus dem schmalen, hohen Fenster in die Nacht. Nach endlos erscheinendem Schweigen antwortet sie mit leiser Stimme: „Der Schnitter hielt reiche Ernte in den letzten Wochen ..., doch jetzt soll es genug sein. Ich gewähre Euch freien Abzug. Ihr behaltet Dolch und Schwert. Alle anderen Waffen und Eure Banner übergibt Ihr an General Rachalton. Schickt Eure Leute nach Hause, Generalin. Solange sie den Frieden wahren, soll ihnen kein Leid geschehen.“

Quenadys Blick zeigt Überraschung, als Rhônda sich umdreht. „Das gilt auch für Euch, Generalin. Ich weiß, dass Ihr nicht aufhören werdet, gegen mich zu streiten, aber vorerst verspüre ich kein Verlangen mehr danach, mit Euch die Waffen zu kreuzen.“

Quenadya salutiert mit der Hand auf dem Herzen und ergreift Rhôndas ausgestreckte Hand. „Hoheit!“

Der Protokollant reicht der künftigen Königin seine Mitschrift, und ohne viel Zeremoniell beenden zunächst Generalin Mes'kha-rê und schließlich Prinzessin Rhônda mit ihren Zeichen den blutigen Krieg.



Mit der Kapitulation der letzten Verteidiger ist der Krieg entschieden und Rhôndas Weg auf den Thron frei. Unmittelbar nach der Zeremonie wird sich die Prinzessin, die wenig Freude oder Genugtuung zeigt, direkt an die Helden wenden, jedem von ihnen schweigend die Hand reichen und sich anschließend zurückziehen. Auch die Helden haben nun Gelegenheit, einige Stunden Ruhe zu finden.

Am nächsten Morgen wird das Lager durch Hornstöße geweckt, und nicht wenige Kämpfer sind überrascht, dass es nicht das Signal zum letzten Angriff ist. In die Mitte des Lagers tritt der pompös in Gold, Brokat und Seide gekleidete Decius Paligan (siehe Seite 15), der mit lauter Stimme vom Urteil Borons zugunsten Prinzessin Rhôndas und der Kapitulation aller feindlichen Kräfte kündigt. Die Inthronisierung der neuen Kemi-Königin soll noch am selben Tag zur Mittagsstunde im Borontempel stattfinden.

Bis zur Krönung können die Helden ihre Wunden versorgen, ihre Ausrüstung in Ordnung bringen und sich ausruhen. Sollte den *Rabenkrallen* aber nicht der Sinn nach Müßiggang stehen, finden sich noch zahlreiche Aufgaben, denen sie sich widmen können. Denkbar wären beispielsweise folgende Szenarien:

- ☛ Da Rhônda die Freilassung aller loyalistischen Gefangenen verfügt hat, werden die Helden zum Gefangenenlager im westlichen Tempelbezirk geschickt, um diese zu organisieren. Dabei treffen sie auf kürzlich angeworbene Söldner, die, enttäuscht über das ausfallende Blutgericht und die Plünderung der Gefangenen, vielleicht sogar gegen die *Rabenkrallen* meutern.
- ☛ Im Lazarett, in dem Freund und Feind zusammen versorgt werden, besteht immer Bedarf an heilkundigen Helden. Magier, Heilerinnen und Geweihte vermögen hier viel Leid zu lindern.
- ☛ Helden, die sich für Kultur und Geschichte interessieren, können in den heiligsten Mauern der Kemi viel über deren Kultur und Geschichte lernen. Es werden sich durchaus Geweihte oder Novizen finden, die die *Rabenkrallen* herumführen und ihre Fragen beantworten.
- ☛ In einem so großen Lager gibt es immer Spannungen, vor allem jetzt, da der Krieg beendet ist und Beute zur Verteilung aussteht. Die Helden können als Streitschlichter tätig werden und ausartende Rangeleien unterbinden.

Wie bei den Kemi mit ihren Askeseregeln nicht anders zu erwarten, ist die Krönungszeremonie wenig imposant und mag den ein oder anderen, der ein prächtiges Spektakel erwartet hat, enttäuschen. Die Zeremonie findet im Borontempel der Anlage direkt unter der großen Rabenstatue statt. Der Tempel wurde von den Spuren der Schlacht bereinigt, aber nicht geschmückt. Während das Gros der Truppen draußen wartet, sind im Inneren des Tempels zwischen den hohen, verzierten Säulen die Führer des Feldzuges und andere hohe Offiziere anwesend, unter anderem Oderin du Metuant, Alena Karinor, Rachalton Peccator, Odilo Kugres-Estrazar und natürlich die heldenhaften *Rabenkrallen*. Sitzgelegenheiten gibt es nicht, ebenso wenig eine feste Zuweisung der Zuschauerplätze.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Pünktlich zur Mittagszeit betritt Prinzessin Rhônda den Tempel und nimmt vor der großen Rabenstatue Aufstellung. Die Prinzessin hat ihre Rüstung abgelegt und wirkt in ihrer schlichten, schwarzen Robe kaum wie die Person, die im Mittelpunkt einer so heiligen Zeremonie stehen sollte. Ihr langes, schwarzes Haar trägt sie offen, ihr Gesicht zeigt Stolz und Würde, aber auch die Strapazen der vergangenen Wochen. Einzelne Hochrufe erschallen, verstummen jedoch sogleich, als Rhônda beide Hände hebt, sich der Rabenstatue zuwendet und in Altkemi den Götterfürsten um Gnade und ein mildes Urteil für alle Toten dieses Kriegs bittet. Nach Abschluss

des Gebets, das alle anwesenden Kemi mitgesprochen haben, wendet sich die Prinzessin um und kniet nieder, als hinter ihr die Hohepriesterin des Kemi-Kultes, die inzwischen weißhaarige Boronya Ni Nedjhit erscheint, in ihren Händen der schlichte Silberreif, der angeblich seit Kachas Zeiten die Krone der Kemi-Könige darstellt.

Die alte Hohepriesterin tritt hinter Rhônda und krönt sie mit knappen Worten: „Der Herr Boron hat geurteilt. Des Reiches Königin sollst fürderhin du sein, Rhônda, neunte deines Namens. Regiere, wie es dir der Herr befiehlt.“

Nach diesen Worten erhebt sich die neue Königin und drückt der Hochgeweihten beide Hände, ehe sie sich an die Zuschauer wendet: „Boron weiß, dass ich diese Würde nur annehme, um das Reich des Herrn wieder zu den Wurzeln zurückzuführen, aus denen seine Stärke und Würde erwachsen. Meine Pflicht ist es, alle Irrtümer zu korrigieren, die es in den letzten Jahren schwach und hilflos gemacht haben. Ich nehme diese Pflicht auf mich, mit schwerem Herzen und durch die Zwänge, die mir mein Blut auferlegt.“

Es ist Oderin, der einen Schritt vortritt, das Schwert erhebt und den ersten Hochruf auf die neue Königin ausbringt.



Das Schwert des Heiligen Laguan Optionaler Inhalt

Sollten die Helden in **Die Krallen der Löwin** das Schwert des Heiligen Laguan geborgen haben, werden sie in der Nacht vor der Krönung von der kem'schen Hohepriesterin ♀ Boronya Ni Nedjhit (75, langes weißes Haar, ruhige Stimme, autoritär, charismatisch; Götter & Kulte 13 (15/15/15), Willenskraft 13 (15/15/15), SK 3) aufgesucht. Die Eminenz des kem'schen Kultes erklärt den Helden, dass Prinzessin Rhônda ihnen als den Rettern des Schwertes die Ehre angedacht hat, ihr dieses im Anschluss an die Krönung formell zu überreichen. Auf einen Wink der Hohepriesterin öffnet der Novize ♀ Muda (12, etwas pummelig, lacht gern und viel, geduldig, Sprachgenie; Willenskraft 8 (11/14/12), SK 1) einen Mohagonikasten, in dem auf kostbarem Leinen das alte, kupferne Sichelschwert ruht.



Nehmen die Helden die Ehre nicht an, wird sich die Eminenz mit einem kurzen Nicken und einem Segensgruß wieder zurückziehen. Ansonsten müssen die Helden einen der ihren bestimmen, der als „Hüter des Schwertes“ fungieren soll. Zur Vorbereitung muss der entsprechende Held einen längeren, komplizierten, altkem'schen Sermon lernen; wobei es als Unglücksomen gilt, sollte dieser nicht fehlerfrei vorgetragen werden (Sprache Kemi Stufe III). Spricht kein Held die Sprache, lässt Boronya Muda zurück, der in den nächsten drei Stunden die Deklamation mit dem Helden einübt.

Die Schwertübergabe erfolgt nach den Ovationen an die neue Königin. Die Helden werden gebeten, vor Rhônda zu treten. Anschließend hat der Hüter des Schwertes auf die Knie zu gehen und die Heiligen Worte fehlerfrei

vorzutragen. Hernach ist das Schwert aus der Mohagonischatulle zu entnehmen und der neuen Königin zu reichen, die es in die Höhe reckt und in altkem'scher Sprache die Worte „In deinem Geist will ich es führen, Heiliger Laguan“ ruft.

Wurde das Artefakt seinerzeit von den Helden den Loyalisten zugespielt, ist die Krönungszeremonie nach den Ovationen beendet. Die Helden haben an dieser Stelle die Genugtuung, einen neben ihnen stehenden Priester zu hören, der sich wegen der ausbleibenden Schwertübergabe überrascht der neben ihm stehenden Laguanerin zuwendet und kundtut, dass die Regentschaft Rhôndas ohne die Reliquie unter einem schlechten Stern stehe.



Unmittelbar nach der Krönung Rhôndas zur Königin der Kemi nehmen im Innenhof des Tempels die Soldaten ihrer Armee Aufstellung, als die abgekämpften loyalistischen Verteidiger aus der Tempelanlage abziehen. Angeführt von Quenadya Mes'kha-rê marschieren die knapp einhundert Laguaner und Naseruken in guter Ordnung durch das Spalier ihrer Landsleute und ehemaligen Feinde, die sie, spontan und unabgesprochen, mit Hochrufen und Grüßen für ihre Tapferkeit ehren. Am Tor der Anlage wartet die neue Königin inmitten einiger ihrer Offiziere auf die geschlagenen Feinde und nimmt in einer kleinen Zeremonie deren Banner und Kriegswaffen entgegen. Als Letzte verlässt Quenadya Mes'kha-rê das Areal, vor der Prinzessin grüßend und von dieser mit einem Segen in die ungewisse Freiheit entlassen.

Stunde der Wahrheit

Am Abend nach der Krönung Rhôndas findet im Feldlager auf Laguana eine große Siegesfeier statt. Oderin du Metuant lädt die Führungsspitze der Kemi und der Al'Anfaner, aber auch alle Soldaten, die sich auf der Insel befinden, zu einem Fest. Wein und Schnaps fließen in Strömen und die Proviantmeister tischen auf, was die Vorräte hergeben. Offizieller Höhepunkt der Veranstaltung ist die symbolische Siegelung der Depesche an den Adlerthron in Vinsalt, mit der Rhônda den Austritt Kemis aus der Goldenen Allianz erklärt und die anschließende feierliche Unterzeichnung eines Beitrittsvertrages, mit dem das Káhet Ni Kemi sich dem sogenannten Rabenpakt, der von Al'Anfa angeführten Schwarzen Allianz, anschließt. Während die Heldinnen auf der Lauer liegen, um Hinweise auf den Verräter in den eigenen Reihen zu erhaschen und ihn auf frischer Tat zu ertappen, schreitet der Abend voran. Odilo hat Oderins Trinkspruch, unmittelbar nach der Unterzeichnung des Vertrages, als Zeitpunkt für das Attentat gewählt.

Die Siegesfeier

Im Zentrum des Feldlagers wurden aus dem Holz, das ursprünglich für den Bau von Belagerungsmaschinen vorgesehen war, ein großes Podest und eine lange Tafel errichtet, sodass die Ereignisse auch für die Söldnerinnen und Soldaten, die weiter entfernt stehen und sitzen, gut sichtbar sind. Die Feierlichkeiten beginnen bei Einbruch der Dunkelheit und dauern bis zum nächsten Morgen an. Da der Krieg zu Ende ist und die Insel von den vor Anker liegenden Schiffen der Rabenflotte geschützt wird, hat der Schwarze General verfügt, dass mit Ausnahme eines Banners seiner Schwarzer Garde, das für Sicherheit und Ordnung sorgt, an diesem Abend alle Soldaten und Söldner von ihren Pflichten befreit sind. Vor den Zelten und an den Lagerfeuern wird getrunken, gesungen und gefeiert. Kriegserlebnisse und Anekdoten werden ausgetauscht und je später der Abend wird, desto abenteuerlicher werden die Geschichten.

Im Zentrum des Lagers hat Oderin du Metuant zu diesem Moment des Triumphs seine treuesten Gefolgsleute

zusammengerufen. In seiner unmittelbaren Nähe versammelt er die Offiziere und Heerführer des Feldzuges, neben Generalin Alena Karinor und Said Bonareth, dem Befehliger der *Rabenkrallen*, sind darunter Commandante Diago Delazar und dessen Vorgesetzter Großadmiralissimus *Coragon Kugres* als Vertreter der Schwarzen Armada. Bewusst achtet der Schwarze General darauf, dass auch Königin Rhônda, General Rachalton Peccator und ihre Offiziere für alle Anwesenden sichtbar gleichberechtigt unter den versammelten Anführern vertreten sind. Neben Odilo Kugres-Estrazar, Mutter Corvina und einigen weiteren Vertretern der al'anfanischen Boronkirche haben auch Priester des kem'schen Ritus an der Tafel Platz genommen. Die Gespräche unter den Borondienern verlaufen anfangs eher zurückhaltend, aber in gegenseitigem Respekt. Es ist erkennbar, dass die Geweihten beider Seiten bemüht sind, die Gemeinsamkeiten und nicht die Unterschiede der Kulte in den Vordergrund zu stellen.

Am unteren Ende der Tafel versucht Decius Paligan mit mäßigem Erfolg, die Vertreter der übrigen Mächte der Schwarzen Allianz mit abenteuerlichen Beschreibungen seiner Kriegserlebnisse zu unterhalten. Anwesend sind ein Abgesandter des Vizekönigs aus Mirham sowie Vertreter aus Sylla, Charypso und Chorphop. Die Gesandten aus Thalusa, Selem und Mengbilla sind nicht rechtzeitig eingetroffen.

Die ersten Stunden

Oderin eröffnet die Feierlichkeiten mit einer kurzen Rede, in der er noch einmal bekräftigt, dass der Krieg ein Ende gefunden hat. Das Volk der Kemi habe seine wahre Königin und seine Freiheit zurückerlangt. Der Schwarze General zollt seinen Kämpferinnen und Kämpfern Respekt für alle Entbehrungen, die sie auf sich genommen, und die Opfer, die sie gebracht haben. Anschließend spricht auch die Königin einige Worte des Dankes und der Anerkennung an ihre al'anfanischen Verbündeten und erklärt, dass sie im Laufe des Abends noch eine Entscheidung von großer Tragweite verkünden werde.

Danach erhebt sich Odilo und verkündet eine Botschaft des Patriarchen Amir Honak, der allen Streitern des Boronzuges seinen Dank ausspricht und sie des Wohlwollens des Rabengottes versichert.

Nach diesen offiziellen Worten beginnt an der Tafel auf dem erhöhten Podest und im gesamten Lager ein ausgelassenes Gelage, das etwa zwei Stunden, bis zur Unterzeichnung des Beitrittsvertrages, andauert. Während dieser Zeit haben die Heldinnen, für die Oderin bewusst keine festen Plätze auf dem Podest vorgesehen hat, die Möglichkeit, sich unbemerkt durch das Lager zu bewegen und das Geschehen zu beobachten.

Verdachtsmomente

Der zwanglose Charakter der Siegesfeier ermöglicht es den *Rabenkrallen*, sich praktisch überall auf dem Podest und in dessen Umgebung frei zu bewegen und das Gespräch mit den Anwesenden zu suchen, ohne dass ihre Gegenwart Argwohn erregt. Als Heldinnen des Krieges sind sie fast allen Anwesenden bekannt und werden mit Respekt, teilweise sogar mit Ehrerbietung behandelt. Sie können sich auch aufteilen, um alle vier Verdächtigen gleichzeitig im Blick behalten zu können. Da sie nicht genau wissen, was der Verräter plant, kann ihnen auch ein in Wahrheit harmloses Verhalten verdächtig erscheinen. Tatsächlich lassen sich zunächst bei allen vier Verdächtigen Hinweise auf ungewöhnliches Verhalten finden.

Diago Delazar

Der Commandante hat den Heldinnen bisher wenig Anlass gegeben, an seiner Loyalität zu Oderin zu zweifeln. An diesem Abend beobachten die Heldinnen allerdings, wie Diago zwar die meiste Zeit über damit beschäftigt ist, die gutgelaunte Alena Karinor zu umwerben, dazwischen aber mehrmals unauffällig mit Decius Paligan tuschelt und später sogar einen prall gefüllten Münzbeutel von diesem zugesteckt bekommt. Es ist im Lager kein Geheimnis, dass Decius und Oderin wenig Sympathie füreinander empfinden. Während der Schwarze General den Granden für eingebildet und wenig kompetent hält, beklagt Decius hinter vorgehaltener Hand, seine Verdienste würden nicht ausreichend gewürdigt. Stellen die *Rabenkrallen* den Granden zur Rede, streitet er alles ab, erklärt, ein treuer Anhänger Oderins zu sein und nichts von einem Geldbeutel zu wissen. Konfrontieren die Heldinnen dagegen Diago, zögert dieser nicht, ihnen die harmlose Wahrheit zu offenbaren: Bei den heimlichen Gesprächen mit Decius ging es lediglich um eine Wette zwischen den beiden. Sie hatten darum gewettet, wie lange Ne'charka-rê Tá der Belagerung standhalten würde. Der Grande möchte nicht, dass bekannt wird, dass und wie viel er verloren hat, daher die Heimlichtuerei.

Quintilian Kalando-Paligan

Der Seekriegsmagier, der für die persönliche Sicherheit des Schwarzen Generals verantwortlich ist, steht in dem Ruf, ein treuer Gefolgsmann Oderins zu sein. Gegen ihn spricht, dass er ausgerechnet während des Anschlags

auf Oderins Leben in Yleha nicht auf seinem Posten war (tatsächlich hatten die Attentäter ihn gezielt weggelockt). Als Zauberkundiger und Verantwortlicher für die Sicherheitsmaßnahmen verfügt er über vorzügliche Möglichkeiten, seine Spuren zu verwischen und seine wahren Absichten zu verschleiern. Am Abend der Siegesfeier kann den Heldinnen auffallen, dass er ungeachtet der fröhlichen und ausgelassenen Siegesstimmung fast durchgehend ein grimmiges Gesicht macht und sich ungewöhnlich schweigsam zeigt. Tatsächlich ist der Grund für seine schlechte Laune eine schmerzhaft Magenverstimmung, die er einem harmlosen Gift verdankt, das Odilo ihm bereits am Mittag in den Wein hat mischen lassen, um die Wachsamkeit und Konzentration des Magiers zu schwächen. Sprechen die Heldinnen ihn diskret auf seine düstere Miene an, zögert er nicht, ihnen seine Magenschmerzen zu offenbaren.

Said Bonareth

Zwar hat sich Said als Vorgesetzter der *Rabenkrallen* bisher stets freundlich und hilfsbereit gezeigt, doch sind den Heldinnen in den zurückliegenden Monaten einige Gerüchte über ihn zu Ohren gekommen (falls du das Abenteuer nicht im Rahmen der Kampagne spielst, können die Heldinnen diese Gerüchte im Feldlager erfahren). Es heißt, Said sei von einem maraskanischen Exilanten zum Meuchler ausgebildet worden, kenne sich hervorragend mit Giften aus und habe in Al'Anfa mehrere Menschen ermordet, ehe er unter zweifelhaften Umständen die Gunst des Schwarzen Generals gewann. Damit erscheint Said, der einen direkten Zugang zu Oderin besitzt, wie der ideale Attentäter. Hinzu kommt, dass er, obwohl er angeblich kurz vor dem Aufbruch der Heldinnen zum echsischen Gewölbe vergiftet wurde, inzwischen wieder komplett erholt und gut gelaunt wirkt. Tatsächlich wurde er auf Anweisung Oderins magisch geheilt, während die *Rabenkrallen* in den Gängen unter der Tempelanlage unterwegs waren; für die Heldinnen kann jedoch der Verdacht entstehen, er habe die Vergiftung nur vorgetäuscht. Das Wissen um die magische Heilung lässt sich von Oderin oder von Said selbst im Lazarett in Erfahrung bringen.

Odilo Kugres-Estrazar

Unter allen vier Verdächtigen scheint der Hüter der Nacht zunächst der unauffälligste zu sein. Odilo wirkt entspannt und verhält sich wie gewöhnlich. Er unterhält sich angeregt mit den Geweihten zu seiner Linken und Rechten sowie den anwesenden Boronpriestern der Kemi. Auch einem kleinen Plausch mit den *Rabenkrallen* zeigt er sich nicht abgeneigt und beglückwünscht sie noch einmal zu ihren Erfolgen während des Feldzuges. Aufmerksame Beobachter (Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation durchschauen) -3) können jedoch feststellen, dass der Erzpriester zunehmend angespannter wirkt, je näher die Unterzeichnung des Vertrages rückt. Kommen ihm die *Rabenkrallen* in dieser Situation zu nahe, versucht Odilo sie unter einem Vorwand fortzuschicken. Er bittet sie, einen angeblichen Streit zwischen



Anhängern Rhôndas und al'anfanischen Söldnern am Rande des Feldlagers zu schlichten oder sich auf die Suche nach einem Boronnovizen zu begeben, der seit einigen Stunden vermisst wird. Als Rhônnda sich erhebt, um die Depesche an den Horas zu unterschreiben, schickt Odilo Oderins jungen Adjutanten **Arastino Mondschein** (29, tulamidische Züge, rundes, weiches Gesicht, etwas einfältig, aber bedingungslos treu; Willenskraft 13 (15/10/13), SK 1) ins Zelt des Generals, um ein angeblich dringend benötigtes Dokument zu holen. Sodann nutzt er Arastinos Abwesenheit, um im entscheidenden Moment an dessen Stelle zu treten und Oderin den Trinkpokal mit dem vergifteten Wein zu reichen.

Hindernisse



Wenn du den Heldinnen ihre Aufgabe erschweren willst, kannst du sie mit Ablenkungen konfrontieren, die während der Siegesfeier jederzeit auftreten können. Denkbar wäre ein Trupp junger Soldaten, die zu den *Rabenkrallen* aufblicken und eine günstige Gelegenheit wittern, deren Kriegsgeschichten aus erster Hand zu hören. Auch alte Bekannte und Kriegskameraden, die hartnäckig darauf beharren, die Heldinnen zu einem gemeinsamen Becher Wein oder Schnaps einzuladen, können sich als Hindernis erweisen, das es ihnen erschwert, die Verdächtigen durchgehend im Blick zu behalten.

Die Vertragsunterzeichnung

Etwa zwei Stunden nach Beginn der Siegesfeier, nachdem die versammelten Streiter die Gelegenheit hatten, ihren Hunger und Durst zu stillen, ertönt ein Fanfarensignal, das im gesamten Lager zu hören ist. Im Licht zahlreicher Feuer und Fackeln erheben sich der Procurator Al'Anfas und die Königin der Kemi, um den von Rhônnda bereits angekündigten Entschluss in die Tat umzusetzen: die Aufkündigung aller Bündnisverträge des Káhet Ni Kemi mit der Goldenen Allianz und der Beitritt des Königinnenreiches zur Schwarzen Allianz.

Politische Auswirkungen

Für das Mächtegeflecht im aventurischen Süden bedeutet dieses neue Bündnis eine Erschütterung. Die Goldene Allianz, das Bündnis des Horasreiches und seiner Kolonien mit mehreren meridianischen Staaten, wurde einst ins Leben gerufen, um eine geschlossene Front gegen das Imperium Al'Anfa und seine Machtbestrebungen zu schaffen. Nachdem es Al'Anfa bereits zuvor gelungen ist, die Freibeuterstadt Sylla zu erobern und den Stadtstaat Ghurenia zum Austritt aus der Goldenen Allianz zu bewegen, verliert das Horasreich mit dem Káhet Ni Kemi nun seinen dritten Verbündeten. Als letztes Mitglied der Goldenen Allianz im Süden und entschlossener Widersacher Al'Anfas verbleibt damit nur noch das Königreich Brabak. Die Machtverhältnisse in Meridiana verschieben sich dadurch sichtbar zugunsten des al'anfanischen Imperiums.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erwartungsvolle Stille hat sich über das Feldlager gelegt, nachdem Königin Rhônnda, für alle gut sichtbar, mit schwungvoller Geste eine offizielle Depesche an den Horas unterzeichnet hat. Mit diesem Schreiben, so erklärt sie, wird der Adlerthron darüber in Kenntnis gesetzt, dass das Káhet Ni Kemi vom heutigen Tage an nicht länger ein Mitglied der Goldenen Allianz ist. Alle bisherigen Verträge, die dem Horasreich weitgehende Handelsprivilegien, Garnisonsbefugnisse und Ankerrechte im Kemi-Reich gewährt haben, sind somit aufgekündigt und für nichtig erklärt.

Dann tritt Decius Paligan, gefolgt von den Gesandten aus Mirham, Sylla, Charypso und Chorphop vor und entrollt mit großer Geste die fast 90 Jahre alte Gründungsurkunde des Rabenpaktes. Die Schriftzüge der ursprünglichen Unterzeichner Al'Anfa,

Charypso und Mengbilla sind über die Jahrzehnte zunehmend verblasst und nur bei genauem Hinsehen zu entziffern, die Zeichen der jüngsten Mitglieder der Allianz, Sylla und Chorhop, die sich erst vor wenigen Jahren dem Bündnis angeschlossen haben, sind dagegen noch gut zu erkennen.

Decius holt tief Luft: „Es heißt, es sei der Fluch Satinavs, dass die Zeit unaufhaltsam und unerbittlich voranschreite. Der heutige Tag, der 8. Firun 1042 nach Bosparans Fall, wird in die Geschichtsbücher eingehen, als der Tag ...“ Oderin räuspert sich vernehmlich. Unter dem eisigen Blick des Schwarzen Generals beeilt sich der Diplomat, seine Rede abzukürzen. „... der Tag, an dem die Geschicke Meridianas eine entscheidende Wendung genommen haben.“

Rhōnda tritt vor und ergänzt mit eigener Hand das Káhet Ni Kemi in der Reihe der Unterzeichner. Sie führt damit ihr Reich als gleichberechtigten Partner in das Bündnissystem der Schwarzen Allianz. Danach umarmen Oderin und Rhōnda einander, ein sichtbares Symbol für die zukünftige enge Verbundenheit zwischen Al'Anfa und Kemi. Während die Gesandten der anderen Bündnispartner höflich applaudieren, brandet unter den umstehenden Soldaten spontaner, langanhaltender Jubel auf.



Der Anschlag

Nachdem der Jubel verebbt ist, tritt Oderin an den Rand des Podests und fordert die versammelten Teilnehmer des Feldzuges auf, ihre Becher zu füllen, um gemeinsam auf die neue Freundschaft zwischen Kemi und Al'Anfa anzustoßen. Während die Feiernden nach ihren Krügen greifen, um die Becher zu füllen, reicht Odilo dem Schwarzen General dessen mit Kriegsornamenten verzierten silbernen Trinkpokal.

Behalten die Heldinnen den Borongeweiheten genau im Auge, können sie beobachten, wie dieser mit einer unauffälligen Geste die Hand über den Pokal führt und dabei einige Tropfen einer öligen, braunen Flüssigkeit in den Wein fallen lässt. In der allgemeinen Begeisterung sind die Blicke der Umstehenden auf Oderin gerichtet und es achtet sonst niemand auf den Priester, sodass seine Tat unbemerkt bleibt.

Einen Augenblick später greift Oderin nach dem Pokal und hebt ihn grüßend in Richtung des Feldlagers. Für die Heldinnen gilt es nun, rasch einzugreifen, ehe der General den Pokal zum Mund führen kann. Warnen ihn die Rabenkrallen durch einen Ruf oder ein Handzeichen, lässt Oderin den Becher sinken. Legen die Heldinnen Wert auf einen besonders dramatischen Auftritt, besteht auch die Möglichkeit, dass sie ihm den Becher aus der Hand reißen oder, wenn sie dafür zu weit entfernt stehen, diesen mit einem Wurfmesser oder einem Bolzen aus der Hand des Schwarzen Generals zu schleudern.

Die Überwältigung Odilos

Entsteht nach dem gescheiterten Attentat ausreichend Chaos, versucht Odilo das Durcheinander zur Flucht zu nutzen und zur Südküste der Insel zu gelangen, wo er

für alle Fälle ein Boot versteckt hat. Du kannst den Heldinnen in diesem Fall eine kurze Verfolgungsjagd durch das Feldlager und über die felsige Südseite der Insel bieten. Solange er nicht zweifelsfrei als der Attentäter identifiziert wurde, zögern die meisten Al'Anfaner und Kemi, Hand an den flüchtenden Boronpriester zu legen und sich ihm in den Weg zu stellen.

Verstellen die Rabenkrallen Odilo hingegen von Anfang an jede Fluchtmöglichkeit, erkennt er schnell, dass sein Plan gescheitert ist. Hat er den Pokal noch in der Hand, versucht er ihn selbst zu leeren beziehungsweise andernfalls den ihm verbliebenen Rest des Giftes zu nutzen, um sich selbst zu töten. Gelingt es ihm, das Blut des Landes zu schlucken, stellen sich rasch die charakteristischen Anzeichen ein (Muskelzuckungen, Atemnot, Erbrechen) und er verstirbt innerhalb weniger Minuten. Reue zeigt er nicht, doch mit seinen letzten Atemzügen gesteht er ein, dass er die Heldinnen unterschätzt hat und sie ihm offenbar einen Schritt voraus waren.

Sollten den Heldinnen die Hintergründe der Verschwörung noch nicht zur Gänze durchschaut haben, kann der sterbende Odilo ihnen die letzten fehlenden Puzzlestücke offenbaren. Gelingt es den Heldinnen, Odilo lebendig zu fassen und vor Oderin zu bringen, ringt der von dem Verrat schwer getroffene Schwarze General sichtlich um Fassung. Er kann sich jedoch beherrschen und verzichtet darauf, Odilo zu töten oder seine sofortige Hinrichtung zu befehlen. Stattdessen befiehlt er seiner Schwarzen Garde,



den Verschwörer in Ketten zu legen und ihn dem Patriarchen in Al'Anfa zu überstellen, dem es obliegen soll, über den intriganten Hüter der Nacht zu urteilen. Nach einem gründlichen Verhör in der Stadt des Schweigens wird Odilo all seiner kirchlichen Ämter enthoben. Er verliert seine Zunge und wird für den Rest seines Lebens in die Gefängniszelle Santobal auf der fernen Insel Sukkuvelani in der Charyptik verbannt.

Die horasische Perspektive

Heldinnen, die auf Seiten des Horasreiches stehen, kann die Entscheidung, ob sie Odilo aufhalten, noch einmal vor eine schwierige Wahl stellen. Retten sie Oderin, helfen sie ihrem Feind und verhindern damit (möglicherweise) eine Schwächung des Imperiums. Andererseits ist der Krieg zumindest fürs Erste entschieden und Oderin steht als de facto Herrscher von Al'Anfa für eine gewisse Stabilität und Verlässlichkeit. Der Eroberungsdurst des Schwarzen Generals scheint zumindest für den Moment gestillt und einem offenen Krieg mit dem Horasreich ist er bisher stets aus dem Weg gegangen. Auch scheint er einen mäßigenden Einfluss auf die mitunter jähzornige Königin Rhônda zu besitzen. Käme Oderin zu Tode, ist kaum absehbar, welche Person oder Gruppe sich in den darauffolgenden Machtkämpfen durchsetzen und die Kontrolle über das Imperium erringen würde. Es ist nicht auszuschließen, dass Oderins Nachfolger jemand sein würde, der für den Adlerthron noch wesentlich unbequemer wäre, zumal ein neuer Herrscher leicht unter dem Druck stehen könnte, seine Tauglichkeit auch auf dem Schlachtfeld zu beweisen, um seine Ansprüche zu bekräftigen. Ein letztes Argument, das für Oderin spricht, ist, dass die Heldinnen sein Vertrauen genießen und dadurch Zugriff auf vertrauliche Informationen haben, die für das Horasreich auch in Zukunft von großem Nutzen sein können. Ganz egal, wer Oderin nachfolgt, diese besondere Vertrauensposition würden die Heldinnen durch seinen Tod verlieren.



Und wenn die Heldinnen nicht eingreifen ...?

Im offiziellen Aventurien überlebt Oderin du Metuant den Anschlag auf der Siegesfeier und wird auch weiterhin die Geschicke des al'anfanischen Imperiums lenken. Entscheiden sich deine Heldinnen bewusst dafür, nicht einzugreifen, stehen dir und deiner Gruppe zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Ihr könnt entweder die Ereignisse für euer privates Aventurien entsprechend anpassen und selbst festlegen, wie sich die Ereignisse nach dem Tod des Schwarzen Generals weiterentwickeln oder du lässt eine Meisterfigur eingreifen, um Oderins Leben zu retten. So könnte Said Bonareth als erfahrener Meuchler Odilos Tat bemerken und Oderin rechtzeitig warnen oder der Magier Quintilian Kalando-Paligan, dem vergifteten General durch den reaktionsschnellen Einsatz von Heilmagie das Leben retten.



Ehre den Heldinnen

Am Morgen nach der ereignisreichen Siegesfeier lassen sowohl Oderin du Metuant als auch Königin Rhônda die Heldinnen zu sich rufen. Beide haben die herausragenden Fähigkeiten und die Zuverlässigkeit der *Rabenkrallen* schätzen gelernt und bieten ihnen angesehenen Posten in ihren Diensten an. Unabhängig davon, ob die Heldinnen diese Angebote annehmen oder sie dankend ablehnen, erhalten sie zusätzlich zu ihren üblichen Sold- und Beuteanteilen weitere Belohnungen. Auch Said Bonareth sucht das Gespräch mit seinen besten Soldaten und versucht, sie für einen Verbleib in den Reihen der *Rabenkrallen* zu gewinnen. Stehen die Heldinnen insgeheim in horasischen Diensten, erleben sie außerdem eine weitere Begegnung mit ihrer Auftraggeberin Carvaia ya Dergamon.

Der Dank des Schwarzen Generals

Oderin weiß, dass der schnelle und erfolgreiche Verlauf des Feldzuges, aber auch die Vereitelung der Pläne der Verschwörer zu einem guten Teil den heldenhaften Anstrengungen der *Rabenkrallen* zu verdanken sind. Zusätzlich zu eventuell noch ausstehenden Soldzahlungen (siehe Seite 62) erhält jeder von ihnen eine Prämie von 100 Dublonen aus der persönlichen Schatulle des Schwarzen Generals.

Sollten die Heldinnen einen der vier im Laufe der Kampagne vorkommenden Orden (Silberner Rabenorden, Jadestern, Orden von Mehat, Sturmraube der Schwarzen Armada) noch nicht erhalten haben, beispielsweise, weil eines der Abenteuer einen ungeplanten Verlauf genommen hat, verleiht er ihnen diesen in Würdigung ihrer Gesamtverdienste während des Krieges.

Als erfahrener Heerführer ist Oderin ein Mann, der Kompetenz und Loyalität mehr als alles andere zu schätzen weiß. Als besonderes Zeichen seiner Anerkennung bietet er den Heldinnen einen der begehrten Offiziersposten in der Schwarzen Garde an. Der Dienst in dieser Eliteeinheit, die direkt dem General untersteht, gilt als ebenso angesehener wie sicherer Posten und ist mit einer lebenslangen Pension verbunden. Streben einzelne Heldinnen eine zivile oder politische Karriere in Al'Anfa an, ist Oderin auch hier bereit, ihnen den Weg zu ebnen und sie für verantwortungsvolle Positionen in Betracht zu ziehen. Er bietet ihnen an, sich einige Tage Bedenkzeit zu nehmen, ehe sie eine endgültige Entscheidung treffen.



Der Dank einer Königin

Rhônda dankt den Heldinnen nicht nur für ihre militärischen Verdienste während des Feldzuges, sie schätzt auch die offenen und ehrlichen Worte, die die *Rabenkrallen* ihr gegenüber (vermutlich) mehr als einmal gewählt haben. Als Königin muss sie damit rechnen, dass viele ihrer Beraterinnen und Berater versuchen werden, ihr nach dem Munde zu reden und davor zurückschrecken, unbequeme Wahrheiten auszusprechen. Sie bietet den Heldinnen an, entsprechend ihre Fähigkeiten und

Fachgebiete als königliche Berater und Bevollmächtigte in ihre Dienste zu treten. Denkbar wären beispielsweise Positionen als königlicher Verbindungsoffizier zu den weiterhin (zum Schutz) in Kemi verbleibenden al'anfanischen Garnisonstruppen, als Beauftragter für die Ausbildung einer eigenen Kemi-Spezialeinheit nach dem Vorbild der *Rabenkrallen* oder als Berater für arkane Sicherheit. Auch Rhônda bietet den Heldinnen Bedenkzeit, um über ihr Angebot nachzudenken.

Unabhängig davon, wie die *Rabenkrallen* auf diese Offerte reagieren, schenkt sie jedem von ihnen eine der Villen samt dazugehöriger Plantage in der Nähe von Setepen, deren vormalige horasische Besitzer von ihr enteignet wurden und das Königinnenreich verlassen müssen. Sollten die Heldinnen nach dem Ende des Rabenkrieges anderweitige Verpflichtungen haben (oder den Wunsch verspüren, weiter auf Abenteuer auszugehen), steht es ihnen frei, bis zu ihrem etwaigen späteren Ruhestand einen Verwalter zu bestimmen, der in ihrer Abwesenheit die Geschicke der Plantage und des Haushaltes verwaltet.

Das Gespräch mit Said Bonareth

Kurze Zeit nach den Begegnungen mit Oderin und Rhônda sucht auch Said das Gespräch mit den Heldinnen. Er hat bereits von den vorangegangenen Offerten erfahren und gratuliert ihnen zu den vorzüglichen Angeboten, die sie von der Königin und dem Schwarzen General erhalten haben. Er würde sie als erfahrene Veteranen des Krieges gerne weiterhin in den Reihen der *Rabenkrallen* wissen. Die Spezialeinheit hat während des Feldzuges viele gute Frauen und Männer verloren und beim Wiederaufbau der *Rabenkrallen* würde er gern auf zuverlässige Offiziere zurückgreifen, denen er vertraut. Gleichzeitig gesteht er ihnen gegenüber aber auch ein, dass er es gut verstehen kann, wenn sie sich stattdessen für die von Oderin beziehungsweise Rhônda in Aussicht gestellten Positionen entscheiden.

Nehmen die Heldinnen Saids Angebot jedoch an, gehören sie fortan zur Führungsspitze der *Rabenkrallen*. Er ernennt einen oder zwei der Heldinnen zu seinen Stellvertretern. Als weitere Posten sind der des für die Ausbildung neuer Rekruten verantwortlichen Offiziers sowie der des für Material und Ausrüstung verantwortlichen Zeugmeisters und des Offiziers für Nachrichtenbeschaffung und Spionage zu besetzen. Entsprechend der Fähigkeiten der Heldinnen kannst du gegebenenfalls noch weitere für sie passende Positionen innerhalb der Spezialeinheit schaffen.

Der Dank des Adlerthrons

Heldinnen, die als Agenten des Horasreiches bis zuletzt unentdeckt geblieben sind, haben einige Tage später eine geheime Besprechung mit



Carvaia ya Dergamon, die sie zu Beginn des Krieges mit ihrer verdeckten Mission beauftragt hat. Sie dankt den Heldinnen, auch im Namen des Adlerthrons, für ihre Verdienste und ihre Bereitschaft, ihr Leben bei dem

riskanten Einsatz als Doppelagenten aufs Spiel zu setzen. Mit einem zufriedenen Lächeln zählt sie noch einmal die Erfolge auf, die die Heldinnen im Schatten des Feldzuges erreichen beziehungsweise für die al'anfanische Seite verhindern konnten. Diese reichen vom Schutz der horasischen Bewohner in Qinsay bis zum sicheren Entkommen Königin Elas. Das Horasreich ist zwar nicht glücklich über den Ausgang des Krieges, weiß aber sehr wohl, dass die politische und strategische Situation in Meridiana sich ohne das Eingreifen der Heldinnen noch weit düsterer darstellen würde. Carvaia, die sich bewusst ist, dass die Erfolge ihrer Agenten auch ihre eigene politische Karriere gerettet haben, informiert die Heldinnen, dass sie sie für den Goldenen Stern des Horas, die höchste und angesehenste Auszeichnung des Reiches, vorgeschlagen hat.

Die Gesandte bietet den Heldinnen an, sich nach den durchlittenen Strapazen zur Ruhe zu setzen und dem Süden den Rücken zu kehren. Dazu stellt sie ihnen einen ruhigen Lebensabend im Horasreich sowie eine regelmäßige Leibrente in Aussicht. Im Anschluss lässt sie aber auch durchblicken, dass Agenten, die nach wie vor das Vertrauen der Mächtigen in Al'Anfa und im Kâhet Ni Kemi genießen, für das Horasreich von beträchtlichem Wert wären. Sollten die Heldinnen bereit sein, ihre Tarnung weiterhin aufrechtzuerhalten, wüssten sowohl Carvaia als auch ihre Vorgesetzten in Vinsalt dies sehr zu schätzen.

Epilog

„Herrin, ich beglückwünsche Euch zu Eurem Sieg. Der Krieg ist jetzt vorbei.“

„Vorbei? Nein, mein Freund. Der Krieg hat eben erst begonnen. Die Corvikaner, die Inseln, die Rebellen und, nicht zuletzt, unsere neuen Freunde aus Al'Anfa werden uns noch weitaus schwierigere Prüfungen auferlegen als die eine oder andere Feldschlacht.“

—Königin Rhônda IX. während der Siegesfeier zu General Rachalton Peccator

Die neue Königin verliert keine Zeit und verkündet schon am Tag nach der Krönung ihre ersten Erlasse. Die befürchteten Blutgerichte bleiben nicht nur aus; Rhônda verkündet sogar eine landesweite Amnestie für alle, die im Krieg gegen sie gekämpft haben. Ausgeschlossen davon bleiben lediglich eine Handvoll Würdenträger Elas, darunter die Kanzlerin Akilja Algerîn de Cavazo, nicht aber Chanya Al'Plâne, die die Begnadigung jedoch ablehnt und nach Maraskan ins Exil geht.

Gegen die sich hauptsächlich um Quenadya Mes'kha-rê scharenden und von den Horasiern unterstützten Rebellen geht Rhônda zwar nicht militärisch vor, lässt aber deren schwer zugänglichen Provinzen im Landesinnern abriegeln, um eine friedliche Unterwerfung zu erreichen. Der wichtigste Erlass aber folgt am nächsten Tag: Mit sofortiger Wirkung verbietet Rhônda alle Kulte, die den Herrn Boron nicht als Götterfürsten anerkennen, ausdrücklich erwähnt werden der Puniner Kult und die Lehren des Rastullah, ausgenommen sind nur die

Achaz-Kulte. Kirchenbesitz der nunmehr verbotenen Glaubensgemeinschaften wird beschlagnahmt und verfällt der Krone. Diejenigen, die den Irrlehren nicht abschwören, müssen Kemi innerhalb von zwei Monden verlassen, wobei sie so viel Habe mitnehmen dürfen, wie sie tragen können. Unter den gleichen Bedingungen werden auch diejenigen Kemi exiliert, die sich weigern, der neuen Königin die Treue zu schwören.

In der Folge sammeln sich viele der Exilanten in Brabak, wo die ehemalige Königin Ela XV. zwar wieder genesen ist, aber zum Entsetzen des Adlerthrons kein Interesse an einem Rachefeldzug zeigt, sondern sich ihren Visionen folgend den Planungen einer Reise nach Uthuria widmet, wo sie die Wurzeln des Kemi-Volkes ergründen will.

In der kem'schen Inselprovinz wird die jüngere Schwester Chanyas, Derija Al'Plâne, von Rhônda als Gouverneurin bestätigt. Derija ignoriert in der Folgezeit die Religionserlasse ihrer Königin und verwandelt die Inselwelt in ein prosperierendes, weltoffenes Handelszentrum, in dem auch die maraskanische Gemeinde in Re'cha und die rastullahgläubigen Ortschaften auf Anterroa aufblühen. Da Derija künftig regelmäßig üppige Steuern an die Krone abführt und zudem über eine starke Flotte verfügt, bleibt Königin Rhônda keine Wahl, als die Insubordination zu tolerieren.

Den im Bürgerkrieg siegreichen Corvikanern macht Rhônda weitreichende Zugeständnisse. Nicht nur darf die Sekte alle im Kampf gewonnenen Gebiete inklusive

der Grenzprovinzen zu Brabak behalten, auch erhält sie den Status eines unabhängigen, eigenständigen Ordens innerhalb der Kemi-Kirche, der in seinem Gebiet volle Autonomie genießt. Zudem erhalten die Corvikaner fortan das Recht, den Abt oder die Äbtissin des Klosters Ne'charka-rê Tá zu stellen und damit den heiligsten Ort der Kemi auf der Insel Laguana zu verwalten.

Zur Überraschung aller richtet Rhônda eine Woche nach ihrem Sieg ihrer Mutter Peri III. ein königliches Begräbnis zu Laguana aus, bei dem die gefallene ehemalige Königin und auch der Gründer der Corvikanersekte, Abt Boronfried Sá'kurat, zu Heiligen der Kemi-Kirche erklärt werden.

Der Lohn der Mühen

Für die Durchquerung des Weges der Herausforderungen, die Öffnung der Tore von Ne'charka-rê Tá, die letzte Auseinandersetzung mit Marvana Zornbrecht und das Aufdecken der Verschwörung erhalten alle Heldinnen **50 Abenteuerpunkte**. Haben sie sich bei einigen der Herausforderungen besonders geschickt angestellt, kreative Lösungen erdacht, durch ihr Einwirken auf Rhônda unschuldige Leben gerettet oder sich in anderer Weise besonders heldenhaft verhalten, so kannst du zusätzlich bis zu **5 Abenteuerpunkte** pro Heldin vergeben.



ANHANG



Zeittafel

Die hier genannten Daten sind lediglich Orientierungswerte. Kleinere Abweichungen sind problemlos möglich.

Die jüngere Vergangenheit

- **Travia 1042 BF:** Die Helden werden für die neu aufgestellte Einheit der *Rabenkrallen* rekrutiert.
- **1. Boron 1042 BF:** Der Patriarch verkündet in einer öffentlichen Zeremonie im Hafen den Boronszug und erklärt, dass der Segen des Raben auf dem bevorstehenden Feldzug liegt. Kurz darauf stechen die ersten Schiffe gen Osten in See.
- **2. Boron 1042 BF:** Das Geschwader, dem die Helden zugeordnet sind, verlässt den Hafen von Al'Anfa.
- **3. Boron 1042 BF:** Die Schwarze Armada sperrt die Straße von Sylla. Gerüchteweise kommt dabei auch ein legendäres magisches Windhorn zum Einsatz.
- **4. Boron 1042 BF:** Der Trupp der Helden geht westlich von Qinsay an Land und dringt in der Nacht unbemerkt in die Stadt ein.
- **6. Boron 1042 BF:** Im Morgengrauen beginnt mit den nahezu gleichzeitig erfolgenden Angriffen auf Kolchis, Qinsay und Yleha offiziell der Krieg.
- **7. Boron 1042 BF:** Die Nachricht von der Invasion erreicht Khifu.
- **8. Boron 1042 BF:** Oderin du Metuant verlegt sein Hauptquartier nach Yleha.
- **9. Boron 1042 BF:** Von Kolchis aus marschieren Kemi, die Rhônda die Treue halten, verstärkt durch Söldnertruppen in Richtung Biazzan.
- **10. Boron 1042 BF:** Generalin Zornbrecht setzt ihre Truppen in Richtung Trus in Marsch. Die Helden reisen der Streitmacht als Kundschafter voraus.
- **11. Boron 1042 BF:** Die Eroberung Menehets gelingt unter hohen Verlusten.
- **14. Boron 1042 BF:** Die Helden erreichen Belam.
- **18. Boron 1042 BF:** Das Heer kommt in Trus an.
- **19. Boron 1042 BF:** Die Schlacht von Trus endet in einem Desaster. Die Helden fliehen durch den Dschungel, um nach Yleha zu gelangen.
- **24. Boron 1042 BF:** Die Helden erreichen Fort Salhén.
- **25. Boron 1042 BF:** Die Helden kommen in Yleha an und erstatten Oderin Bericht.
- **28. Boron 1042 BF:** In Yleha entgeht Oderin du Metuant nur knapp einem Attentat, mehrere al'anfanische Offiziere kommen bei dem Brandanschlag ums Leben.
- **29. Boron 1042 BF:** Die horasische Gesandte Carvaia ya Dergamon trifft in Yleha ein. Oderin beauftragt die *Rabenkrallen*, ihm den Kopf von Mariano ya Strozza zu bringen.
- **30. Boron 1042 BF:** Die Helden reisen mit der *Marbo* nach Kolchis. Von dort aus machen sie sich zu Fuß auf den Weg nach Teernberg.
- **5. Hesinde 1042 BF:** Die Helden können Mariano ya Strozza in der Achaz-Stadt Zraah aufspüren.
- **9. Hesinde 1042 BF:** Das Schiff der Helden erreicht Yleha und sie erstatten Oderin Bericht.
- **11. Hesinde 1042 BF:** Als Kundschafter von Oderin du Metuants Hauptstreitmacht marschieren die Helden nach Süden.
- **14. Hesinde 1042 BF:** Die Helden erreichen Mehat und werden dort in Kämpfe mit der Vorhut der Kemi verwickelt, die den Beginn der Schlacht um den Ort bilden. Am Abend werden sie mit der Suche nach Said Bonareth und dem Schwert des Heiligen Laguan beauftragt.
- **16. Hesinde 1042 BF:** Am dritten Tag findet die Schlacht von Mehat ihren Höhepunkt. Die Helden kehren rechtzeitig mit der Verstärkung zurück, um den al'anfanischen Sieg sicherzustellen.
- **21. Hesinde 1042 BF:** Die Helden erhalten den Auftrag, eine diplomatische Delegation nach Hôt-Alem zu begleiten und treffen am späten Nachmittag in der Stadt ein.
- **26. Hesinde 1042 BF:** Das Heer des Boronszuges überquert den Tirob.

Die Ereignisse des Abenteuers

- **28. Hesinde 1042 BF:** Die Stadt Setepen fällt in die Hände Rhôndas.
- **29. Hesinde 1042 BF:** An der Südküste liefern sich mehrere Kemi-Freibeuter ein Katz-und-Maus-Spiel mit dem Geschwader Diago Delazars (*Seeschlacht im Golf von Khifu*). Als von Osten her weitere Schiffe der Schwarzen Armada eintreffen, müssen die Freibeuter den Rückzug antreten. Die Insel Laguana wird von al'anfanischen Galeeren eingeschlossen.
- **1. Firun 1042 BF:** Das Heer des Boronszuges erreicht Sesahi.
- **2. Firun 1042 BF:** Die Helden setzen gemeinsam mit den besten Truppen der Streitmacht auf die Insel Laguana über.
- **3. Firun 1042 BF:** Der Parlamentär Decius Paligan fordert die Verteidiger von Ne'charka-rê Tá vergeblich zur Aufgabe auf. In der Folge scheitern mehrere Versuche, die Tore der Tempelfestung mittels List und Magie einzunehmen.
- **5. Firun 1042 BF:** Die *Rabenkrallen* erhalten den Auftrag, in das alte Kultgewölbe der Echsen einzudringen, um unbemerkt ins Innere der Tempelanlage zu gelangen und die Tore zu öffnen.

- 6. **Firun 1042 BF:** Ne'charka-rê Tá wird eingenommen. Marvana Zornbrecht findet den Tod. Königin Ela und Chanya Al'Plâne gelingt im letzten Moment mit einem horasischen Segler die Flucht.
- 8. **Firun 1042 BF:** Rhônda IX. Setepen wird zur Königin des Kemi-Reiches gekrönt. Am Abend findet eine große Siegesfeier statt. Die Helden können Odi-lo enttarnen und dessen Attentat auf Oderin du Metuant verhindern.

Was sonst noch geschah ...

Khefu

Die kem'schen Rebellen unter Boronîan Pâestumai und Ziyaal Al'Plâne, die nördlich von Hôt-Alem den Tirob überquert haben, setzen sich nach ihrer Reorganisation in Richtung Khefu in Bewegung. Vor den Toren der Stadt treffen sie auf Reste der loyalistischen Verteidiger unter Rodrigo con ya Sermo, doch anstatt sich zu bekämpfen, vereinigen sich die Truppen und gehen gemeinsam gegen die novadischen Aufständischen vor, die die Hauptstadt besetzt halten. In schweren Kämpfen werden die Milizen des Mawdli Kazan ibn Delleschi niedergeworfen und das besetzte Achaz-Viertel befreit. Nach den Gefechten ergibt sich con ya Sermo dem Großinquisitor Pâestumai, und über der Stadt wird das Banner Rhôndas aufgezogen.

Übriges Kemi-Reich

Mit dem Fall von Khefu und der Belagerung von Ne'charka-rê Tá gibt es im ganzen Land keinen nennenswerten Widerstand gegen Rhôndas Rebellen mehr. Einige vom Krieg bisher verschonte Städte schwenken sogar offen zu Rhônda über: So erklären sich die Stadtmeisterinnen von Ireth und dem südlich von Khefu gelegenen Kriegshafen Sendsh'gerhi offen zur Sache der Prinzessin.

Morek, Anterroa, kem'sche Überseeprovinz

Die Handelsherrin Derija Al'Plâne festigt ihre Herrschaft über die kem'schen Inselkolonien weiter. Zusammen mit einigen al'anfanischen Fremdenlegionären aus Port Honak bezwingt sie in der Schlacht von Morek eine zusammengewürfelte Piratentruppe, die den Machtwechsel auf den Inseln zu ihren Gunsten auszunutzen trachtete und die kleine Siedlung auf Anterroa besetzt hatte. Die Überlebenden werden zum Teil gleich vor Ort gehängt oder den Al'Anfanern zur weiteren Verwendung übergeben.

Sold bei den Rabenkrallen

Ähnlich wie die Mitglieder der Dukatengarde und anderer Eliteeinheiten werden die Mitglieder der *Rabenkrallen* deutlich besser bezahlt, als dies bei gewöhnlichen Söldnern oder Soldaten der Fall ist. Für besonders gefährliche Einsätze und Kämpfe werden meist ein Sturmsold oder zusätzliche Prämien an die Überlebenden (bzw. die Angehörigen von verstorbenen Kämpfern) ausgezahlt. Die Angaben spiegeln den täglichen Sold wider.

Rang	Tagessold
Soldat/in	10 Oreal
Corporal/a	15 Oreal
Sargento/Sargenta	20 Oreal
Ensignio/Ensignia	25 Oreal
Leutnant	30 Oreal
Capitan/a	40 Oreal

Der aventurische Süden nach dem Rabenkrieg

Der Rabenkrieg und seine Folgen verursachen ein heftiges Beben im komplizierten Mächtegeflecht Südaventuriens, dessen politischen und wirtschaftlichen Auswirkungen teilweise bis ins ferne Horasreich und Mittelreich spürbar sind. Auch wenn es, wie in jedem Krieg, Sieger und Verlierer gibt, hat zumindest im Augenblick keine der aventurischen Mächte ein Interesse daran, den Krieg wieder aufflammen zu lassen oder gar eine Ausweitung des Konfliktes zu provozieren. Daher versuchen die Akteure, sich mit dem neuen Status quo bestmöglich zu arrangieren. Der nachfolgende Überblick liefert eine knappe Zusammenfassung der kurz- und mittelfristigen Folgen.

Auswirkungen auf das Machtgeflecht in Al'Anfa

Als triumphaler Sieger des Feldzuges geht **Oderin du Metuant** in seinem Machtanspruch gestärkt aus dem Rabenkrieg hervor. Er hat dem Imperium und dem Bündnis der Schwarzen Allianz einen sichtbaren Erfolg

geliefert und damit ein weiteres Mal bewiesen, dass er trotz seines fortgeschrittenen Alters noch immer über ein vorzügliches strategisches Gespür verfügt und auf dem Schlachtfeld zu bestehen vermag. Nach den verlustreichen und schmerzhaften Niederlagen der letzten militärischen Auseinandersetzungen ist der Sieg im Rabenkrieg Balsam für die al'anfanische Seele und bringt dem Schwarzen General gerade unter den Fanas viele Sympathien ein. Oderin weiß um die Bedeutung von Ruf und Ruhm und lässt den Nimbus seines militärischen Genies bewusst pflegen. Im Anschluss an den Feldzug lässt er eine große Siegesparade in der Schwarzen Perle durchführen, der prächtige Zeremonien in den Borontempeln der Stadt und eine fünftägige Reihe von Feiertagen folgen. Oderin lässt Reis und Wein in den Armenvierteln verteilen und Ausrufer in wohlgewählten Worten und sorgfältig geschliffenen Anekdoten von den Erfolgen des Boronszuges, der Überlegenheit der al'anfanischen Armee und der neuen Freundschaft mit dem

Kemi-Reich kündigen. In der Bal Honak-Arena werden spektakuläre Gladiatorenkämpfe geboten und Schlachten des Krieges mit viel Pathos und künstlerischer Freiheit nachgestellt.

Auch die **Boronkirche** und ihr Patriarch **Amir Honak** profitieren vom erfolgreichen Ausgang des Boronszuges. Der militärische Sieg und die neue Allianz mit dem Káhet Ni Kemi stärken den Anspruch des Al'Anfaner Ritus, von Boron in besonderer Weise auserwählt zu sein und zugleich das Ansehen von Amir Honak als visionärer Kirchenoberhaupt, dem der Rabe seinen Willen offenbart. Nach wie vor sieht Amir seine Aufgabe aber in erster Linie als spiritueller Führer, der versucht, Borons Weisung zu folgen und sich nicht in die alltäglichen politischen Belange von Stadt und Imperium einmischte. Diese Sichtweise wird jedoch nicht von allen Priestern seines Kultes geteilt, unter denen es durchaus auch solche gibt, die die Meinung vertreten, die Boronkirche sollte, wie schon zu Zeiten von Bal Honak und Tar Honak, wieder stärker auch eine weltliche Führungsposition innerhalb des Imperiums beanspruchen.

Die mächtigen **Grandenfamilien Al'Anfas** sonnen sich ebenfalls im Erfolg des gewonnenen Krieges. Sie versuchen nach Kräften am Ruhm teilzuhaben und ihren eigenen Beitrag, sei es die Unterstützung des Feldzuges mit Gold, Söldnern und Schiffen oder die verdienstvolle Beteiligung eines Familienangehörigen als Offizier, möglichst deutlich hervorzuheben. Gleichwohl hätten es einige von ihnen insgeheim nicht bedauert, hätte Oderin du Metuant im Kemi-Reich eine Niederlage erlitten oder gar auf dem Schlachtfeld sein Leben gelassen. Nach dem Tod Marvana Zornbrechts und Odilo Kugres-Estrazars, deren Familien und ehemaligen Freunde sich eilends öffentlich von ihnen und ihren Taten distanzieren, fehlt es jenen, die im Verborgenen gegen den entschlossenen Herrschaftsanspruch des Schwarzen Generals arbeiten, für den Moment an geeigneten Anführern, hinter denen sie sich sammeln können. Doch der Machtverlust, den die Grandenhäuser seit der Herrschaftsergreifung Oderins hinnehmen mussten, ist für viele noch immer eine schwärende Wunde, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis andere ihre Plätze einnehmen werden. Der langsam an einer unaufhaltsamen Vergiftung dahinsiechenden Emilia Bonareth gelingt es zwar, ihre Spuren zu verwischen, sodass es keine eindeutigen Beweise für ihre Beteiligung an den Plänen Marvanas und Odilos gibt, doch sowohl Oderin du Metuant als auch Said Bonareth behalten sie fortan wachsam im Auge, sodass das Oberhaupt der Bonareth-Familie ihre Villa kaum mehr verlässt.

Auswirkungen auf die Region

Das Machtgefüge Meridianas verschiebt sich in Folge des Rabenkrieges sichtbar zu Gunsten des Imperiums von Al'Anfa und der von ihm angeführten **Schwarzen Allianz**, die auch als Rabenpakt bekannt ist. Oderin du Metuant belässt nach dem Ende des Krieges einen Teil seiner Truppen und Schiffe in den Häfen von Qinsay, Yleha und Khedu – offiziell zum Schutz des Kemi-Reiches vor Überfällen von horasischen Freibeutern und

Piraten, praktisch vor allem, um Rhôndas zu Beginn noch angreifbare Königinnenherrschaft zu stützen.

Nach dem deutlichen Erfolg des Schwarzen Generals und der Zurschaustellung militärischer Stärke orientieren sich auch jene Stadtstaaten wie **Mengbilla** und **Thalusa**, die in den letzten Jahren und nicht zuletzt nach der Niederlage Al'Anfas in der Seeschlacht von Phrygaios vorsichtig auf Distanz zur Perle des Südens gegangen waren, wieder stärker in Richtung ihres traditionellen Verbündeten und beeilen sich, dem Schwarzen General ihre Treue und Verbundenheit zu versichern.

In **Charypso**, das bereits seit mehr als 100 Jahren mit Al'Anfa verbündet ist und in dem Ruf steht, die gesetz- und götterloseste Stadt des Südens zu sein, gilt Bündnistreue von jeher als dehnbarer Begriff. Der Rat der Kapitäne betrachtet die Schwächung der Goldenen Allianz als Erfolg, zumal für die horasischen Geleitschivonen, die die Schatzschiffe aus den Kolonien gegen Piratenüberfälle schützen sollen, damit künftig wichtige Proviant- und Reparaturhäfen wegfallen. Im Übrigen empfinden Königin Rhônda und die Piraten von Charypso auch weiterhin wenig Sympathie füreinander. Getreu der Bündnisvereinbarungen der Schwarzen Allianz verkündet der Rat der Kapitäne, dass Schiffe, die unter der Flagge Kemis segeln, fortan nicht mehr überfallen werden sollen, aber nicht einmal dies wird von allen Schiffsführerinnen beachtet.

In der in direkter Nachbarschaft zum Kemi-Reich gelegenen Freibeuterstadt **Sylla**, die erst vor 12 Jahren von Al'Anfa erobert und dem Imperium einverleibt wurde, betrachtet man den Ausgang des Rabenkrieges mit gemischten Gefühlen. Es gibt in der Stadt nach wie vor viele Menschen, die die al'anfanische Herrschaft als Besatzung betrachten und, wenn auch nur heimlich, von besseren Zeiten träumen. Offener Widerstand gegen das erstarkte Imperium tritt nicht zutage, doch unter den nachlässigen oder mit Gold geblendeten Augen der al'anfanischen Zollaufseher blüht der Schmuggel zunehmend auf. Als großer Hafen gewinnt Sylla daher in den folgenden Jahren eine gewisse Bedeutung für die im Landesinneren des Káhet Ni Kemi existierenden Rebellen, die ihren Kampf gegen die Herrschaft Rhôndas fortsetzen und dabei auf Nachschub von außen angewiesen sind.

Das uralte **Selem**, das nominell ebenfalls zum al'anfanischen Imperium gehört, nimmt die Erfolge des Rabenkrieges eher beiläufig zur Kenntnis. Die Bewohner Selems interessieren sich von jeher kaum für die Dinge, die außerhalb ihrer Stadt vorgehen. Zwar entsendet der Großkönig Königin Rhônda seine Glückwünsche sowie einige alte Kemi-Schriften aus der Silem-Horas-Bibliothek, ansonsten bleiben die Beziehungen zwischen dem Káhet Ni Kemi und Selem aber weiterhin von höflicher Nichtbeachtung geprägt.

Dagegen wussten die Mächtigen in **Chorhop** stets, eine gute Gelegenheit zu erkennen und zu nutzen. Nach dem Ende des Rabenkrieges verstärkt der Stadtstaat seine Handelsbeziehungen zum Kemi-Reich und vermag erfolgreich, einen guten Teil des zuvor mit dem Horasreich abgewickelten Warenverkehrs für sich zu gewinnen. Von Chorhop aus gelangen diese Waren dann

weiter ins Horasreich, doch stets bleibt ein erklecklicher Gewinn in den Taschen der Chorhoper Handelsmagnaten und Schiffseigner hängen.

Die al'anfanischen Besitzungen im **Südmeer** und auf den Inseln der Charyptik sind von den Folgen des Krieges kaum betroffen. Einzig die Gefängnismine Santobal auf der Insel Sukkuvelani erlebt für einige Zeit einen starken Zustrom von Kriegsgefangenen. Meist handelt es sich dabei um Rebellen und überzeugte Anhänger Königin Elas, die Rhôndas Angebot einer Begnadigung ausgeschlagen haben und als zu gefährlich gelten, um als Plantagensklaven eingesetzt zu werden.

Das Fürst-Protektorat **Hôt-Alem** arrangiert sich erfolgreich mit den neuen Bedingungen und kann seinen Platz zwischen den Mächten des Südens behaupten. Oderin du Metuant hält sein Versprechen, das die Unversehrtheit des Protektorats des Mittelreiches garantiert, und setzt durch, dass auch die Kemi diese respektieren. Wenngleich es unter den Anhängern Rhôndas noch immer manche gibt, die davon träumen,

Hôt-Alem zu einem Teil des Káhet Ni Kemi zu machen, führen die Entwicklungen doch zu einer Entspannung der Beziehungen zwischen den Mächten. Kurz nach Ende des Krieges entsendet Oderin den Diplomaten Decius Paligan ins Mittelreich, um für die während des Feldzuges ausgehandelten Vereinbarungen auch die offizielle Zustimmung des Kaiserhofes zu erlangen und diese vertraglich festzuhalten.

Der wohl größte Verlierer der neuen Ordnung ist das **Königreich Brabak**, das als letztes verbliebenes Mitglied der Goldenen Allianz im Süden nun rundum von Reichen und Stadtstaaten umgeben ist, die dem Bündnis des Rabenpaktes angehören. Damit steigt der Druck auf Brabak, sich entschlossen und wehrhaft zu präsentieren, um in den kommenden Jahren nicht womöglich das nächste Ziel al'anfanischer Eroberungslust zu werden. Gleichzeitig wächst die Bedeutung des Königreiches als Umschlagplatz für die Waren der nicht in der Schwarzen Allianz organisierten Mächte. Der mit der vertriebenen Königin Ela verheiratete Kronprinz Peleiston de Sylphur bietet Exilanten aus dem Kemi-Reich eine Heimstatt. Viele von ihnen lassen sich dauerhaft in der Stadt am Kap nieder. Zugleich wird das Königreich ein wichtiger Anziehungspunkt für jene Freibeuter, die sich den Kampf gegen Al'Anfa und seine Schwarzen Galeeren auf die Fahnen geschrieben haben. Auch unter diesen sind viele Kemi, die nicht bereit waren, unter Rhôndas Herrschaft zu leben und nun auf offener See ihr Glück suchen.



Auswirkungen auf das Horasreich

Das Horasreich wurde vom Beginn des Rabenkrieges unerwartet und zu einem ungünstigen Zeitpunkt getroffen. Während der Adlerthron auf den Zyklopeninseln und im Wilden Süden des Horasreiches mit **Unabhängigkeitsbestrebungen** zu kämpfen hat, erscheint es zu riskant, einen beträchtlichen Teil von Flotte und Heer nach Meridiana zu entsenden, um mit ganzer Kraft in den Krieg in Kemi einzugreifen.

Auch nach dem Ende des Boronszuges beschränkt sich der Adlerthron daher zunächst darauf, den Kampf gegen die al'anfanischen Vorherrschaftspläne im Verborgenen weiterzuführen. Vordringliches Ziel sind der Schutz der eigenen **Kolonien** im Südmeer und der enge Schulterschluss mit dem Königreich Brabak. Aber auch die verbliebenen Kemi-Rebellen, die im dichten Dschungel des Landesinneren noch immer einen Partisanenkampf gegen die neue Königin und ihre al'anfanischen Verbündeten führen, werden

heimlich mit Waffen, Vorräten und dem vagen Versprechen zukünftiger Hilfe unterstützt. Dadurch ist Oderin du Metuant gezwungen, weiterhin Söldner und Schiffe der Schwarzen Armada in Kemi zu belassen, um die Herrschaft Rhôndas zu sichern.

Wenngleich Al'Anfa vom Horasreich nach wie vor als Bedrohung und größter Konkurrent um die Schätze des Südmeeres und Uthurias betrachtet wird, hat man zum momentanen Zeitpunkt kein Interesse daran, das über mehrere Jahre ausgehandelte und erst ein Jahr vor Beginn des Rabenkrieges in Kraft

getretene Abkommen mit dem Imperium aufzukündigen. Die im Efferd 1041 BF gesiegelte **Thalassokratie-Akte** beinhaltet sowohl einen Waffenstillstand in den Kernlanden beider Reiche als auch die Aufteilung von Machtbereichen im Südmeer und enthält eine, wenn auch interpretationsfähige, Garantie zum Schutze Brabaks.

Das einst auf Bestreben des Horasreiches und seiner Kolonien begründete Bündnissystem der **Goldenen Allianz** hat damit seine ursprüngliche militärische und politische Bedeutung weitgehend verloren. Das Interesse des Adlerthrons an der Aufrechterhaltung der Allianz hatte in den letzten Jahren ohnehin nachgelassen. Aufgrund der veränderten Machtverhältnisse in Meridiana besinnt man sich in Vinsalt wieder stärker auf die schon früher mit Erfolg praktizierte Strategie, die Machtbestrebungen des Imperiums von Al'Anfa vor allem durch Diplomatie, Spionage und Sabotage zu hintertreiben.

NE'CHARKA-RÊ TĀ

20 Schritt

- 01 Borontempel
- 02 Priesterquartier
- 03 Ritterquartier
- 04 Schmiede und Werkstätten
- 05 Brunnenhaus
- 06 Torbau
- 07 Wirtschaftsflächen mit Scheunen
- 08 Pferdewiesen
- 09 Nekropole

ECHSENGEWÖLBE

- 01 Eingangshalle
- 02 Halle der Selbstüberwindung
- 03 Kammer der Treue
- 04 Kammer der Weisheit
- 05 Kammer der Opferbereitschaft
- 06 Halle des Urteils
- 07 Weg der Könige
- 08 Wendeltreppe
- 09 Zisterne



Der Fluch der Hornechse – Rabenkrieg VI

von Armin Abele und David Schmidt

Weit und gefährvoll war der Weg, den die al'anfanische Streitmacht unter Führung des Schwarzen Generals Oderin du Metuant und der Kemi-Prinzessin Rhônda IX. Setepen zurückgelegt hat. Kaum zwei Monate nach Beginn des Rabenkrieges haben sie Trahelien von Norden nach Süden durchquert und unterwegs jedes Hindernis beseitigt, das die verstoßene Prinzessin daran hindern wollte, ihren rechtmäßigen Platz auf dem Thron des Káhet Ni Kemi zu beanspruchen. Nun steht das siegreiche Heer vor seiner letzten Hürde, den Mauern der Tempelfestung Laguana. Hier, am heiligsten Ort in der Glaubenswelt der Kemi, muss Rhôndas Krönung zur Nisut stattfinden. Hier haben sich ihre ketzerische Schwester Ela XIV. und ihre verhasste Mutter Peri III. feige verschanzt. Doch dem gerechten Zugriff Al'Anfas, mit dem alle wahren Kemi im aufrechten Glauben verbündet sind, werden sie sich nicht entziehen können.

Einmal mehr ist es an den Spezialisten der *Rabenkrallen*, in die Tempelfestung einzudringen und den Invasoren Einlass zu verschaffen. Ein furioses Finale kündigt sich an, doch sind nicht allein die uralten echsischen Ruinen unter der Tempelanlage sein Schauplatz, während sich das Netz der Intrigen und Verschwörungen verdichtet und eine Schlinge sich um den vielleicht einflussreichsten Hals in ganz Südaventurien legt.

Das sechste und letzte Abenteuer der **Rabenkrieg**-Kampagne bringt die Geschichte des Boronszuges zur Vollendung. Nur die Taten echter Helden bestimmen darüber, was dereinst im Buch der Geschichte über die folgenschweren Ereignisse des Zuges zu lesen sein mag.

Der **Fluch der Hornechse** ist auch losgelöst aus dem Kampagnenhintergrund spielbar.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3–6 Helden

Genre: Dungeon- und Intrigenabenteuer

Voraussetzungen: unerschrockener Mut, entschlossenes Handeln und klares Bewusstsein über die eigenen Loyalitäten

Ort: südliches Trahelien & die Insel Laguana

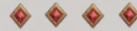
Zeit: Winter 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): hoch / hoch

Erfahrung der Helden: meisterlich

Anforderungen:

Körpertalente



Kampf



Gesellschaftstalente



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25344PDF