

Das Schwarze Auge

LABYRINTH DER
INTRIGEN



RETHIS

Thalatta (TH)

TH01	Seekönigliche Werft
TH02	Säulengang
TH03	Residenz des Admirals
TH04	Garén-Tor
TH05	Kramladen
TH06	Haus der Efferdbrüder
TH07	Arena
TH08	Praiosstor
TH09	Kriegerakademie
	Mutter Rondra
TH10	Kontor Cerastelli

Akrokanthares (AK)

AK01	Kaiserin-Amene-Schule
AK02	Ephorion
AK03	Palati dylli Garén
AK04	Palati dylli Sienna

Oikolios (OI)

OI01	Druckerei Phantasios
OI02	Wollweberei

Ektosia (EK)

EK01	A'Laÿis Hiphon
EK02	Merymakon

G01

G01	Taverne 'Hafenschänke'
G02	Taverne 'Zum Fliegenden Fisch'
G03	Taverne 'Silberkrug'
G04	Herberge 'Traviaburg'
G05	Taverne 'Piratenschreck'
G06	Spielhalle 'Grüner Mond'
T01	Haus der Winde (Efferd)
T02	Schrein des Heiligen Thimorn
T03	Peraineschrein
T04	Tempel im Olivenhain (Tsa)
T05	Tempel der Abendsonne (Praios)

Labyrinth der Intrigen



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Christian Nehling, Christoph Trauth

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Stephan Pongratz

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Dagmara Matuszak, Nele Klumpe, Nadine Schäkel, Karin Wittig, Michael Witmann

Ulisses Spiele

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

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In 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 Christian Dieling, Sebastian Gadinger, Daniel Geckeis, Julian Härtl, Fabian Jansen, Jan Kampen, Antonia Krutz, Charlotte Patzer und Daniel Wagner.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Ad honorem Odenio	9
Auf der Suche nach Weisheit	20
Das Refugium des Tüftlers	43



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 NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, 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.

• **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 Liturgie **DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG**^{AGÖ118}.

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

AKO – Aventurisches Kompendium

AKOII – Aventurisches Kompendium II

AMA – Aventurische Magie

AHBII – Aventurisches Herbarium II

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

• **Die Sonnenküste:** Labyrinth der Intrigen ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Sonnenküste**, deren Kenntnis vorausgesetzt wird, um dieses Abenteuer zu spielen. Für Informationen aus der Spielhilfe verwenden wir das Kürzel **RSH** (für Regionalspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an.

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

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

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)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in den Händen. Labyrinth der Intrigen ist das Regionalabenteuer für die Spielhilfe **Die Sonnenküste** und führt dich und deine Helden auf die Spuren des legendären Seekönigs Odenius, der vor über 1.000 Jahren dank seiner erstaunlichen Konstrukte berühmt wurde. Euch erwartet eine spannende Geschichte rund um einen mysteriösen Rätselkasten, der ein dunkles Geheimnis beinhaltet. Doch auch namenlose Kräfte trachten nach der Hinterlassenschaft des früheren Monarchen, und sie schrecken vor nichts zurück, um ihre Ziele zu erreichen. Das Zeitalter des Guldernen scheint kurz bevorzustehen. Können deine Helden das Labyrinth der Intrigen durchschauen und die Sonnenküste vor dem Grauen bewahren, das ansonsten die gesamte Region ins Chaos stürzen wird?



EINLEITUNG



Für meine Holde

Dir schenke ich alle Worte, Silben, Zeilen,
da meine Erinnerungen immer bleiben.
Öffnetest mir die Tür zu einer neuen Welt,
mit gefühlvoller Kraft, die meinen Geist erhellt.
Ich vermisse, in deine Augen zu schauen,
dabei uns Geheimnisse anzuvertrauen.
Harte Pflicht verlangt, alles zurückzulassen,

vermochtest nicht, auf dich selbst aufzupassen.
Die Blicke der Feinde haben uns gesehen,
so blieb mir nur, dich zu hintergehen.
In meinen Gedanken sehen wir uns wieder,
verzeih' den langen Traum, liebste Bilaida.
—zyklopäische Poesie, anonymen Autor, verfasst um
Bosparans Fall

Was bisher geschah

- ☞ **Ende des 7. Zeitalters:** Die Bashuriden, ein hoch entwickeltes, magiebegabtes Volk, siedeln im Sharitnar-Archipel, der die heutigen Zyklopeninseln umfasst. Trotz ihrer Macht endet ihre Herrschaft mit dem 7. Zeitalter. Bis heute lassen sich auf den Inseln Zeugnisse ihres Wirkens finden. Mehr zu Bashuriden und ihren Hinterlassenschaften erwähnt die **RSH** auf Seite 166.
- ☞ **9. Zeitalter:** Durch eine Sphärenkatastrophe wird die Globule der Fee ♀ **Bilaida** mit dem heutigen Baltrea verwoben. Die mächtige Holde weitete ihr Reich auf die Insel aus. Aufgrund der astralen Verschiebungen und ihrer Feenmagie kommt es jedoch zu Erdbeben und Sturmfluten, die die gesamte Insel bedrohen. Bereits zu jener Zeit steht das sogenannte Sonnentor auf dem Gipfel des Vulkans von Baltrea – ein dem Praios heiliger Ort (siehe **RSH** Seite 178). Erzürnt über die Taten der Fee entsendet der Götterfürst den Greifen Garafan, um Bilaida Einhalt zu gebieten. Die Holde ist uneinsichtig und erkennt die Gefahr ihres Schöpfungsdrangs nicht. Zwischen dem Greifen und der Fee entbrennt ein brutaler Kampf, in dessen Verlauf der Körper der Fee unter den Trümmern eines einstürzenden Felsens begraben wird. Während der Leib der Zauberwirkerin vergeht und ihr Reich sich wieder von der Insel löst, bleibt ihr Geist mit dem Land verbunden. Durch die Entrückung ihrer Heimat hat Bilaida ihren Anker auf Dere verloren. So kann sie zwar weiterhin existieren, ist aber anfällig für verderbliche Einflüsterungen. Bilaidas Essenz irrt jahrtausendlang über die Zyklopeninseln und verliert dabei einen Großteil ihrer Erinnerungen. Nach langem Dahintreiben findet die Holde einen Automaten der Bashuriden, der in einer vergessenen Werkstatt auf Baltrea überdauerte. Das magische Konstrukt kann ihr Bewusstsein zwar aufnehmen, ist jedoch beschädigt, weshalb Bilaida die Werkstatt nicht verlassen kann.
- ☞ **12. Zeitalter: 2257 v. BF:** Die Zyklopen weigern sich, Waffen für Pyrdacors Echsen zu schmieden. Der Drache löst in seinem Zorn Erdbeben aus, bei denen mehr als die Hälfte der Zyklopeninseln im Meer versinkt. Große Teile der Bashuridenwerkstatt werden hierdurch zerstört und die Insel Heliopolos, wo sich auch die Werkstatt befindet, wird von Baltrea abgespalten. Dabei wird Bilaidas Körper stark beschädigt und der Automat deaktiviert sich.
- ☞ **899 v. BF:** Erste bosparanische Besiedlung auf dem Archipel.
- ☞ **837 v. BF:** Garafan erscheint Seneb-Horas II. am Sonnentor auf Baltrea und erklärt ihm, dass dies ein praiosheiliger Ort sei. Der Kaiser gründet das Orakel von Balträa und baut einen Tempel.
- ☞ **118 v. BF:** Herrscher Merymakos I. schließt mit einer Dryade auf Phenos den Bund von Meer und Land (siehe **RSH** Seite 122), der den Frieden zwischen den Völkern sichert. Er erhält eine Krone aus Pinienzweigen, die im Hain der Könige eingepflanzt wird und dort zu einer stattlichen Königspinie erblüht. Dieser Pakt wird von jedem frisch gekrönten Seekönig erneuert.
- ☞ **52 v. BF:** Odenius Thaliyin (der Tüftler) entdeckt die Reste der Bashuridenwerkstatt in einer Höhle auf Heliopolos und stößt auf die schlafende Bilaida. Er lernt einiges von den Hinterlassenschaften der Archäer, und es gelingt ihm, den mechanischen Körper zu reparieren und die Fee zu wecken. Der Tüftler ist fasziniert von Bilaidas neugierigem Wesen, und ihre feeische Weltsicht inspiriert seinen Erfindergeist. Gemeinsam erforschen sie die Geheimnisse der Bashuriden, doch durch die dauerhafte Trennung von ihrer Heimatwelt wird Bilaidas Verhalten immer unberechenbarer. Wiederkehrende Wutausbrüche

belasten die Beziehung zu Odenius weiter. Bereits hier erkennt er, dass der unruhige Geist seiner Holden, wie er sie liebevoll nennt, von dunklen Einflüsterungen geplagt wird. Er beschließt, die Fee auf Heliopolos zurückzulassen, um sie vor negativen Einflüssen zu schützen.

49 v. BF: Odenius wurde inzwischen zum Seekönig gekrönt und hat zahlreiche Verpflichtungen, weshalb ihm kaum Zeit für Bilaida bleibt. Seine Abwesenheit verschlimmert Bilaidas Zustand und ihr Verhalten. Voller Sorge, dass seine Holde sich oder andere im Zorn verletzen könnte, erschafft der Tüftler mächtige Wächterautomaten, um seine Freundin zu bewachen. Hierfür nutzt er sein erworbenes Wissen aus der Bashuridenwerkstatt und die Magie der Pinien im Hain der Könige. Durch die enthaltene Feenmagie sind die Konstrukte zwar extrem stark, aber an den Bund von Meer und Land gebunden. Stirbt der aktuelle Seekönig, so deaktivieren sich die Wächter, bis sie durch die Erneuerung des Bündnisses erwachen und ihren Dienst verrichten. Eine Ausnahme bildet die einer Eule nachempfundene Buba. Sie war ein Geschenk an Bilaida, um ihr in ihrer Einsamkeit Trost zu spenden, und kann für wenige Wochen auch ohne den Bund von Meer und Land aktiv bleiben.

46 v. BF: Namenlose Kultisten entdecken den geheimen Aufenthaltsort von Odenius' Werkstatt auf Heliopolos und versuchen, dessen Forschung für den Gott ohne Namen zu nutzen. Dabei stoßen sie auf Bilaida und die arcanomechanischen Wächter. Diese können die Eindringlinge vertreiben, doch die Saat des Zweifels wurde in den Feengeist gepflanzt und sie fordert immer energischer, die Werkstatt verlassen zu dürfen. Der Seekönig beschließt schweren Herzens, Bilaidas Körper abzuschalten, um sie vor der Verderbnis des Namenlosen zu schützen. Zusätzlich entfernt er ihr drittes Auge, einen gelben Topas, aus dem Automaten. Dieser Topas dient als Fokus und Kraftspeicher, und ohne ihn ist die Holde ihrer magischen Fähigkeiten beraubt. Sie vollständig zu töten, bringt Odenius jedoch nicht übers Herz.

Mit der Hoffnung auf Heilung und Erlösung des geschundenen Geistes durch nachfolgende Generationen versteckt er den Augenstein und ein Schreiben mit seinen Beweggründen in einem Rätselkasten (Thaliyex). Dieser lässt sich nur durch das richtige Lösungswort („Bilaida“) öffnen, ansonsten wird der Inhalt mittels einer Bannstaubsäure zerstört bzw. unbrauchbar.

Aus Vorsicht entfernt Odenius einige Drehscheiben des Thaliyex, übergibt sie an Schüler und Vertraute oder lagert sie an verschiedenen Orten auf dem Archipel. Den Rätselkasten selbst versteckt der Tüftler im Leuchtturm *Elidasfeuer* bei Athyros, wo er eine seiner Werkstätten betreibt. Auch wenn er sie nie wieder

besucht, bleibt Bilaida all die Jahre in seinem Herzen und in seinen Gedanken. Von Trauer und Reue gepeinigt verfasst der Seekönig später ein anonymes Gedicht, in dem er ihrer gedenkt.

930 BF: Die Athyrener eröffnen das Odenius-Museum und sammeln seitdem Hinterlassenschaften des Tüftlers im Leuchtturm *Elidasfeuer*.

Güldene Träume

Die Söldneranführerin **Yola Augenstecher** aus Dröl hat sich dem Namenlosen hingegeben und wurde zu einem Mitglied der Archonten von Naaghot-Shaar. Für ihren Gott verließ sie ihre Söldnertruppe, die 9. Kohorte, und gründete eine neue Einheit zyklöpäischer Elitesöldner. Diese nennen sich in Anlehnung an bosparanische Zeiten *Dorithen*, kämpfen traditionell mit Speer und Schild und dienen Yola ebenso treu wie dem Gülden.

Der Plan der Archonten

Die Archonten von Naaghot-Shaar, einer der mächtigsten Zirkel des Namenlosen (siehe **RSH** Seite 167), sind in Aufruhr. Durch den Sternenfall ausgelöste Visionen und Träume interpretieren die Kultisten als Zeichen der Rückkehr **Tionnin Madaraestadins**, des fleischgewordenen Sohnes des Dreizehnten (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 243). Dieser verließ vor zwei Jahrzehnten Aventurien, um im fernen Güldenland „die Nächte zu vereinen“. Um dessen Ankunft vorzubereiten, bringt der Kult seine Spielsteine in Position und fädelt die Destabilisierung des Horasreiches ein. Durch das folgende Chaos hoffen die Anhänger, den Wunsch nach einer neuen Weltordnung in die Herzen der Menschen zu pflanzen. Zu den wichtigen Mitgliedern gehören **Sephirim Isyahadan** und Yola Augenstecher.

Seit Beginn des Sternenfalls wird Yola von auszehrenden Träumen heimgesucht, in denen sich ihr der Wille des Gülden offenbart. Meist sieht sie ein fliegendes Schiff im Hafen von Rethis einlaufen, an dessen Reling ein in Gold und Purpur gehüllter, dreiäugiger Mann steht – Tionnin. In der jubelnden Menge erkennt sie sich auch



Mehr Informationen zu dem Thaliyex des Odenius findest du auf Seite 17.

selbst, gemeinsam mit ihren Dorithen. In der Mitte ihrer Formation weilt ein rotgoldenes mechanisches Wesen, das von irre lachenden Schwarzfeen umschwirrt wird und eine unglaubliche Macht ausstrahlt. Getrieben von dieser Vision versucht die Archontin, mehr über das unbekannte Geschöpf in Erfahrung zu bringen. Dabei stößt sie auf Schriften der Kultisten, die einst die Werkstatt bei Heliopolos angriffen und von einem Feengeist in einem Konstrukt der Bashuriden berichten. Neben der Lage der Arbeitsstätte und der Beschreibung ihrer Wächter findet sie auch heraus, dass der Tüftler die Mechanik abgeschaltet und einen wichtigen Baustein versteckt hat.

Wider die Delphinkrone

Nach dieser Entdeckung beschließt Yola, ihre Vision wahr werden zu lassen und das mechanische Feenwesen für die Dienste des Namenlosen zu gewinnen. Mit einer Holden in ihren Reihen ergäben sich Möglichkeiten, zahlreiche Bewohner der Anderswelt auf den Zyklopeninseln zu korrumpieren und so die Region noch stärker an sich zu reißen. Neben der Unterstützung der Archonten und ihren Dorithen kann Yola auf die Hilfe von **Stoëllios dylli Garén**, einem machtvollen Adligen, zurückgreifen. Dieser ist für seinen Hass auf die Dynastie des Seekönigs bekannt und verstärkt nun die Seite des Dreizehnten. Mit ihm findet Yola die Werkstatt auf Heliopolos, schafft es aber nicht, die mechanischen Bollwerke des Odenius zu überwinden.

Hilfesuchend wendet sich Yola an Sephirim, der den Zusammenhang zwischen den Wächtern, dem Hain der Könige sowie dem Bund von Meer und Land entschlüsselt. Nur beim Tod des Seekönigs deaktivieren sich die Automaten und geben den Zugang zu Bilaida frei. Sephirim, dessen eigene Pläne in der Beförderung des Separatismus liegen, plant daher, den Monarchen zu ermorden, was sowohl ihm als auch Yola zugutekommen würde. Den Archonten ist bewusst, dass die Vakanz des Thrones und das Zeitfenster für die namenlose Korruption der Holden nur wenige Wochen betragen wird. Über sein genaues Vorgehen beim geplanten Mord und die Identität des unfreiwilligen Ausführenden **Furro ay Oikaldiki** lässt Sephirim die anderen Kultisten allerdings

im Unwissen.

Währenddessen sammelt Stoëllios Schriftstücke und Aufzeichnungen zu den Bashuriden, zu Feenwesen und zu Odenius. Er will damit das korrumpierende Ritual für die Holde vorbereiten und hofft auf Hinweise zum verborgenen Rätselkasten. Dem Adligen gelingt es, bei der Sammlungsauflösung eines tulamidischen Artefaktmagiers eine der fehlenden Drehscheiben (Position 6) zu

erwerben. Diese offenbart sich dank eines GÖTTLICHEN FINGERZEIGS als Schlüssel für das Behältnis, in dem der versteckte Teil des Automaten liegt. Stoëllios findet heraus, dass die Scheibe zu einem Thaliyex gehört, in

Yola weiß nichts Konkretes über die Umstände der Bluttat. Gerät sie in Gefangenschaft, kann sie Furro nicht entlasten.

welchem er das entfernte Bauteil vermutet. Auf seiner Suche nach weiteren Teilen nimmt er Kontakt zu zahlreichen Sammlern und Experten auf, darunter auch die Familie da Malagreia in Thegûn, die einen Schüler Odenius' in ihrem Stammbaum aufweist. Da ihm häufig der Zugang zu Privatbibliotheken oder Sammlungen verwehrt bleibt, setzt er auch illegale Methoden ein, um seine Suche voranzutreiben.

Auf Spuren Odenius'

Die Aktivitäten des Adligen sind **Timor Firdayon** (siehe **RSH Seite 170**) nicht verborgen geblieben. Der Schattenprinz hält seit Jahren nach verschwörerischen Kulturen Ausschau, um seine Familie und das Horasreich vor Unheil zu bewahren. Da die Schwarzmarktpreise von Odenius-Artefakten und Schriften auffällig ansteigen und sich Diebstähle häufen, begibt er sich auf die Suche nach der Ursache. Bei einem vereitelten Einbruch in die Arcanomechanische Manufactur in Belhanka kann er eine verwendete Drehscheibe (Position 2) des Thaliyex sichern, was die Neugier des Phexgeweihten weckt. Seine Recherchen führen Timor in das Odenius-Museum auf Athyros, wo er das vom Tüftler verborgene Thaliyex findet. Er vermutet, dass die Diebe auch hinter diesem Objekt her sind. Um ihnen eine Falle zu stellen und ihre wahren Absichten zu offenbaren, versteckt er den Rätselkasten an einem weniger raffinierten Ort im Museum und wendet sich an seinen Freund, den Seekönig **Palamydas Thaliyin**. Der Herrscher soll im Geiste der *Renascentia* die Gedenktage des Tüftlers ausrufen, um Exponate, Schriften und andere Sammlerstücke in die Hauptstadt Rethis zu rufen. Hierdurch hofft der Schattenprinz, die Übeltäter und mit ihnen die fehlenden Drehscheiben anzulocken. Palamydas ist nach Timors Berichten besorgt und willigt in dessen Pläne ein. Damit er ungestört operieren kann, mimt Timor mithilfe der Hermelinmaske den Kurator **Horasio Vincetta**, der für die Organisation der Festivität verantwortlich ist.

Für die Ehrentage seines Vorfahren lädt der Seekönig zahlreiche Gelehrte und Sammler ein und bittet um Stücke, die ausgestellt und vorgeführt werden können. Selbst Abtprimas **Erechthon** (siehe **RSH Seite 113**) aus Thegûn schickt einige Werke aus der Sammlung der Draconiter nach Rethis. Aus allen Winkeln der Sonnenküste strömen Schriften, Exponate, Experten und interessierte Besucher zum Fest. Bei einer Inventur zur Vorbereitung der Feierlichkeiten entdecken die Efferdbrüder im Odenius-Museum das von Timor versteckte Thaliyex. Dieses soll in der Hauptstadt erstmals der Öffentlichkeit präsentiert werden.

Unter *Renascentia* versteht man die Rückbesinnung auf die Werte und Kultur der Bosparaner, die sich im Horasreich großer Beliebtheit erfreuen. In verklärter und idealisierter Form werden Kunst, Mode, Architektur und Philosophie des alten Reiches wiederbelebt. Das Verehren des individuellen „Genies“ und der eigenen Ahnen ist ein wichtiger Bestandteil dieser Bewegung und wird besonders auf den Zyklopeninseln praktiziert.

Blick in die Zukunft

Die Helden befinden sich auf den Festtagen und genießen die ausgelassene Stimmung in der Arena von Rethis (Anregungen für eine Reise in die Stadt findest du auf Seite 9). Bei der Präsentation des Thaliyex bemerkt **Abu Daq**, ein Händler für exotische Waren und Kuriositäten aus der Stadt, dass er im Besitz einer der fehlenden Drehscheiben ist. Doch neben den Helden erfährt auch Stoëllios davon. Der Adlige will den Baustein des Krämers von Dieben stehlen lassen, bevor er sich dem Thaliyex widmet. Die Helden verhindern den Einbruch, können das begehrte Objekt sichern und zu Horasio bringen. Die Freude über den Fund wird jedoch durch den Mord am Seekönig überschattet. Der Admiral und Geliebte des toten Herrschers **Praïokles Aleistos** entsendet die Abenteurer nach Thegûn, um mithilfe der Draconiter das Geheimnis des Rätselkastens zu entschlüsseln.

Dort angekommen erhalten die Helden Unterstützung von Abtprimas Erechthon und seiner Assistentin **Ancilla**, die in Wahrheit für die Archonten arbeitet. Nach einiger Recherche sowie Besuchen bei der Familie da Malagreia und dem Alchimisten **Tharedion Glimmstein** finden die Abenteurer alle fehlenden Drehscheiben und

können das Thaliyex öffnen. Yola und ihre Dorithen haben nur auf diesen Moment gewartet. Im folgenden Kampf zwischen ihr und den Helden bleibt offen, ob die Archontin den Augenstein erringen kann oder nicht. Nachdem sich die Namenlosen als Drahtzieher offenbart haben, kehren die Abenteurer zurück nach Rethis, wo sich die ganze Tragödie von Bilaida und Odenius zeigt. Im Hain der Könige erzählt ihnen die Dryade **Adrasthela** von den Wächtern des Tüftlers. Sie schenkt ihnen einen magischen Pinienkranz, der einen der Automaten für kurze Zeit aktivieren kann, um sie beim Vorgehen gegen die Kultisten zu unterstützen.

Die weitere Recherche führt die Gefährten zum Orakel von Balträa, wo Garafan persönlich den Abenteurern in einer Vision erscheint. Dort zeigt er allen Anwesenden den Standort der Werkstatt und gibt Anweisung, die Kultisten und notfalls auch Bilaida aufzuhalten. Auf dem Eiland können die Helden in die Arbeitsstätte eindringen und einen der Wächter aktivieren. Stoëllios und Yola haben den Feengeist jedoch bereits korrumpiert – es kommt zur unausweichlichen Konfrontation, bei der die früheren Taten der Helden die Härte des Kampfes entscheidend beeinflussen ...

Die Wahl der Helden

Das Abenteuer richtet sich primär an kompetente bis meisterliche Abenteurer, die schon die ein oder andere Bedrohung erfolgreich gemeistert haben. Skrupellose Helden mit schlechtem Leumund erfordern leichte Anpassungen, aber die Geschehnisse lassen sich auch mit nicht hundertprozentig gesetzestreuenden Helden spielen. Da die Gefährten eine Vision des Greifenfürsten Garafan erhalten, sind Dämonologen und Paktierer nicht geeignet.

Wer auf den Spuren des Odenius wandelt, benötigt Weisheit und Weitsicht. Gelehrte und Forscher können bei den Recherchen glänzen, die Rätsel vergangener Tage entschlüsseln und die Hinterlassenschaften untergegangener Hochkulturen entdecken. Der Kampf gegen den Namenlosen erfordert den Beistand der Götter, wofür sich besonders die Geweihten Praios', Phexens, Nandus', Rondras und Hesindes anbieten. Doch Göttervertrauen und Wissen allein reichen nicht aus, um den Archonten die Stirn zu bieten, weshalb sich am besten mehrere Helden auf den Umgang mit der Klinge verstehen sollten. Zauberkundige sind nicht zwingend nötig, können das Abenteuer aber auf vielfältige Weise ergänzen. Die einzigartige Symbiose von Mechanik und Feenmagie ist auch für Handwerker, Alchimisten und Mechaniker interessant, die hier auf ihre Kosten kommen. Da man auf der Reise adligen und namhaften Persönlichkeiten begegnet, erhalten gesellschaftliche Professionen ebenso Gelegenheit, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, auch wenn die Schwerpunkte der Geschichte anderweitig liegen.

Helden aus der Region

Helden von der Sonnenküste eignen sich hervorragend für das Abenteuer, häufig bereichern sie es sogar und

liefern Impulse für schönes Rollenspiel. Bei Gefährten aus der Markgrafschaft Chababien sollte jedoch eine gewisse Reichstreue vorherrschen, da die Verhaftung Furro ay Oikaldikis Konfliktpotenzial in sich birgt. Ansonsten bieten sich Adlige an, die dem Haus Thaliyin oder dem Horasreich verbunden sind. Seesoldaten oder Krieger aus Rethis, Praiosgeweihte aus Balträa, Draconiter aus Thegûn und gildenlose Magier nach Kalliomathëa Dorikeikos von Sorabis sind ebenso empfehlenswert.

Zauber- und Liturgieerweiterungen

Wer in einem Zauber oder einer Liturgie einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zauber- oder Liturgieerweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber oder die Liturgie und muss vor dem Einsatz des Spruches oder der Liturgie angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär wie der Grundzauber / die Grundliturgie durchgeführt wird. Einige Zauber- und Liturgieerweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Liturgische Artefakte

In diesem Abenteuer werden die Helden auf einige Gegenstände stoßen, die mit Liturgien belegt sind. Sie folgen im Grunde den normalen Regeln für Zauberspeicher-Artefakte.

AD HONOREM ODENIO

Im ersten Kapitel können die Helden den Gedenktagen des Odenius in Rethis beiwohnen. Einen Stadtplan und weitere Informationen findest du in der **RSH** ab Seite 42. Zahlreiche mechanische Wunderwerke sind zu bestaunen und es lässt sich mehr über die Person des Tüftlers in Erfahrung bringen.

Wieso befindet sich mein Held in Rethis?

Die Stadt des Seekönigs bietet blühenden Handel, erholbares Klima, gutes Essen und wohlmundenden Wein. Dazu kommt der Ruf nach Abenteuer und uralten Geheimnissen. Es gibt zahlreiche Gründe, warum die Helden die Sonnenküste und im speziellen Rethis besuchen könnten. Die hier vorgestellten Beispiele sind beliebig kombinierbar oder erweiterbar.

Option A: Der Händler des Vertrauens

Der tulamidische Krämer **Abu Daq** (Anfang 70, wohlbeleibt, gewiefter Händler, schelmisches Grinsen, spielt mit dem Klischee des tulamidischen Basarhändlers; Handel 13 (13/13/14), Menschenkenntnis 10 (13/13/14), Überreden 11 (13/13/14), Willenskraft 9 (13/13/14), SK 2) wittert ein lohnendes Geschäft bei den anstehenden Odenius-Tagen. Er besitzt einen **Kramladen (TH05)** im Hafenviertel, hat aber zusätzlich extra einen Wagen umbauen lassen, um zu den jeweiligen Programmpunkten zu fahren und seine exotischen Andenken anzupreisen. Besonders während der Feiertage benötigt er Wachen, Ladenhilfen oder Händler, die ihm bei seinen Geschäften unter die Arme greifen. Abu Daq bezahlt je nach Expertise der Helden 1 bis 3 Silbertaler pro Tag und stellt sein Gästezimmer im hinteren Bereich des Ladens als kostenlose Übernachtungsmöglichkeit sowie Essen zur Verfügung. Er selbst schläft in den Privatgemächern im Obergeschoss seines Ladens. Dieser Einstieg bietet sich besonders für Händler, Söldner, Glücksritter, Streuner oder Helden an, die einfache Arbeiten nicht scheuen.



Option B: Adel verpflichtet

Für die Gedenktage des Tüftlers hat **Horasio Vincetta** (siehe Seite 12) eine lange Gästeliste verfasst. Aus allen Teilen der Sonnenküste werden Adlige, Freunde des Seekönigs, Sponsoren, Gelehrte und Experten geladen. Der Kurator und der Monarch haben keine Kosten und Mühen gescheut, um das Großereignis gebührend zu feiern. Die Gäste bekommen bei der Eröffnung einen Ehrenplatz in der Loge der **Arena (TH07)**, wo sie mit Wein und erlesenen Speisen verköstigt werden. Der Einstieg eignet sich für namhafte Gelehrte, Forscher, bekannte Mechaniker, Adlige, reiche Händler oder Freunde des Hauses Thaliyin.

Option C: Immer eine Reise wert

Auch neugierige Reisende und interessierte Laien strömen zu den Feierlichkeiten, um die Wunder des Tüftlers zu bestaunen. Darüber hinaus bietet die Hauptstadt der Zyklopeninseln eine Reihe von Sehenswürdigkeiten wie den Leuchtturm **Koloss von Rethis** oder **A'La'yis Hiphon (EK01)**. Rethis ist außerdem ein beliebter Handelsplatz der *Magna Thalassea* und Ausgangspunkt für eine Weiterfahrt nach Neetha, Drôl, Teremon, aber auch Belhanka, Kuslik, Mengbilla oder die kleineren Inseln des Archipels. Dieser Einstieg eignet sich für alle Heldentypen.

Die Festtage

In ganz Rethis sind Feierlichkeiten geplant. Die Praiosscheibe strahlt vom wolkenlosen Himmel und ein leichter salziger Wind weht vom Meer in die Stadt. Das bunte Treiben wird sowohl von Gardisten als auch Seesoldaten bewacht. Besonders um die **Arena (TH07)** herum haben zahlreiche Händler, Mechaniker und Gaukler ihre Stände aufgebaut.

Was weiß mein Held über Odenius?

Der Tüftler ist in aller Munde und jeder hat die Möglichkeit, sich an allerlei Gesprächen und Diskussionen zu beteiligen.

Anhand der folgenden Proben auf *Geschichtswissen*, *Geographie* und *Etikette* kannst du den Spielern mitteilen, was sie bereits über Odenius wissen. Weitere Informationen zu Odenius können sie im späteren Verlauf des Abenteuers erhalten (siehe Seite 23).

Probe auf *Geschichtswissen* (Zyklopeninseln oder Horasreich)

QS 1 – Odenius Thaliyin war vor über 1.000 Jahren Seekönig der Zyklopeninseln. Er wird auch der Tüftler genannt und vermochte mechanische Wunderdinge herzustellen.

QS 2 – Odenius war nicht nur ein begnadeter Mechaniker, sondern auch ein weiser König. Im Konflikt zwischen Gareth und Bosparan blieb er neutral und bewahrte so den Archipel vor dem Zorn der Mittelreicher.

QS 3+ – Odenius unterhielt gute diplomatische Beziehungen zu den Zyklopen und Feenwesen. Er soll für manche seiner Wunderwerke gar mit ihnen zusammengearbeitet haben.

Probe auf *Geographie* (Zyklopeninseln oder Horasreich)

QS 1 – Viele Werke des Tüftlers findet man im Odenius-Museum auf Athyros. Es befindet sich im Leuchtturm *Eli-dasfeuer*, der einst eine seiner Werkstätten war und heute von den Efferdbrüdern unterhalten wird.

QS 2 – Einige seiner Wunderwerke sollen sogar im sagenumwobenen Orkenhort zu finden sein.





QS 3 – Odenius' Traum war ein endlos arbeitender mechanischer Mensch, den er *Perpetuum mobile* nannte. Die Baupläne dafür sollen sich im Hort der letzten Geheimnisse irgendwo auf den Zyklopeninseln befinden. Die Hinweise und den Schlüssel zu diesem hat er in zahlreichen Gerätschaften versteckt, die mittlerweile über den gesamten Kontinent verteilt sind.

QS 4+ – Der Tüftler soll geheime Werkstätten auf den Inseln betrieben haben. Er hatte dort Zugriff auf das Wissen eines längst untergegangenen Volkes, von welchem er viele seiner Techniken und Fähigkeiten erlernte.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

QS 1 – Odenius gilt als Begründer des Hauses Thaliyin, dem auch der aktuelle Seekönig Palamydas angehört. Die Familie ist dafür bekannt, dass sie ihre Nachfolger oft durch Adoption bestimmen.

QS 2 – Im Gewölbe unter A'La'jis Hiphon sollen noch heute die Hinterlassenschaften ehemaliger Seekönige wie Menkirde oder Odenius zu finden sein.

QS 3+ – Odenius und seine engsten Vertrauten verbargen diskrete Nachrichten in mechanischen Rätselkästen, die man ihm zur Ehre Thaliyex nennt. Nur wer die richtige Lösung kennt, vermag so einen Kasten zu öffnen. Ein gewaltsames oder magisches Aufsperrn zerstört den Inhalt meist unwiederbringlich. Heute gibt es weniger als eine Handvoll dieser Kästen. Manche sind angeblich im Besitz der Phexkirche, des Kaiserdrachen Shafir oder des Horas.

Vor der Eröffnung

Die nachfolgenden Szenen können eingebaut werden, um die Stimmung vor dem Fest darzustellen und den Helden einige Persönlichkeiten der Zyklopeninseln vorzustellen.

☛ **Ein Festmarkt:** Neben Andenken wie kleinen bronzenen Nachbildungen des Kolosses von Rethis, geschnitzten Holzdelphinen und garantiert „echten“ Odenius-Spieluhren bieten die Händler allerlei kulinarische

Köstlichkeiten an: Zyklopienspieß auf Fladenbrot und Tsaziki oder Krabben mit Tangsalat. Auch Abu Daq befindet sich unter den Händlern und hat sich mit seinem rollenden Handwagen einen besonders guten Platz am Eingang der Arena gesichert.

☛ **Hütchenspiel:** Einer der Gaukler präsentiert ein mechanisches Hütchenspiel. Je nach Einsatz erhöht der Betreiber die Geschwindigkeit des Automaten (erfolgreiche Probe auf *Glücksspiel* +1 bis -3 zum Entdecken der Münze). Bei der höchsten Geschwindigkeit angekommen klemmt das Konstrukt und stoppt mit lautem Knirschen.

☛ **Inkognito:** **Haridiyon Thaliyin** (Beschreibung siehe **RSH** Seite 110), der Adoptivsohn Palamydas', steht unter einer Kapuze verborgen vor der Arena und lauscht interessiert einem Streitgespräch zweier Philosophen über das Wesen der Automaten. Einer der Beteiligten ist **Zephyros aus Phrygaios** (Beschreibung siehe **RSH** Seite 111), der vom Prinzen gefördert wird.

☛ **Haltet den Dieb:** Unter die Besucher hat sich ein Taschendieb gemischt, der die Gäste im allgemeinen Gedränge um ihre Geldkatze erleichtert (gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2 zum Entdecken). Sobald die Helden den Dieb (Werte wie Tulamidische Diebin, siehe **Regelwerk** Seite 71) stellen, versucht dieser durch die Menschenmenge zu fliehen (siehe **Regelwerk** Seite 349). Ist der Schurke gefasst, kann man ihn der Garde übergeben und die Helden erhalten kurz die Gelegenheit, mit Admiral Praiokles zu sprechen, der sich bei ihnen bedankt.

☛ **Zur Sicherheit:** Am Eingang zu den Logen finden strenge Kontrollen durch die Seesöldner (Werte wie kompetente Gardisten, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260) statt. Der Einlass ist nur geladenen Gästen, namhaften Odenius-Forschern und dem renommierten horasischen sowie zyklopäischen Adel vorbehalten, wozu die Häuser Thaliyin, Garén, Sienna oder auch die Familie Oikaldiki gehören.

Anwesende Gäste

Bei der Eröffnung der Feiertage sind zahlreiche wichtige Persönlichkeiten der Zyklopeninseln anwesend. Je nach Aufenthaltsort der Helden haben sie die Möglichkeit, mit diesen zu sprechen.

- Admiral **Praiokles Aleistos** (Ende 50, lange schwarzgraue Locken, dunkle Augen, athletische Figur, Dreitagebart, einfache, aber gepflegte Admiralsuniform, musternder Blick; Etikette 8 (15/16/14), Menschenkenntnis 10 (15/16/14), Überreden 8 (16/16/14), Willenskraft 11 (16/16/14), SK 3; Weiteres in der **RSH** Seite 116) kümmert sich auf Bitten seines Geliebten Palamydas persönlich um die Sicherheit der Festtage. Er nimmt seine Aufgabe ernst und will das Vertrauen des Seekönigs nicht enttäuschen. Praiokles taucht überall dort auf, wo es Probleme gibt, und verschwindet, sobald diese gelöst scheinen. Der Admiral wirkt angespannt, aber nicht gehetzt und lässt zum Entsetzen vieler Adliger alle Gäste penibel kontrollieren, ehe sie in die Loge dürfen.
- Der Veranstalter **Horasio Vincetta** (Anfang 50, attraktiv, charmantes Lächeln, wacher Blick; Etikette 16 (16/17/17), Handel 14 (16/17/17), Überreden 16 (16/17/17), Verkleiden 19 (17/17/14), Willenskraft 16 (16/17/17), SK 3) hat alle Hände voll zu tun. Er begrüßt die Ehrengäste, kümmert sich um deren Wünsche, hält die Eröffnungsrede und verantwortet den strengen Zeitplan der Festivitäten. Bei Gesprächen bleibt er stets höflich und charmant, muss sich wegen seiner Verpflichtungen jedoch schnell entschuldigen.
- Seekönig **Palamydas Thaliyin** (140 Jahre, sieht aus wie Anfang 50, schlank, volles schwarzes Haar mit silbernen Strähnen, mildes Lächeln, in die Ferne schweifender Blick) überlässt die Organisation und Planung des Festes Horasio. Die dunkle Ahnung einer Verschwörung schlägt ihm aufs Gemüt und er sehnt sich zurück in die Dryadenwälder von Phenos, wo er einst ein sorgenfreies Leben führte. Äußerlich gibt er sich distanziert, aber freundlich. Während der Festlichkeiten wird er seine Loge nur verlassen, wenn die Etikette dies erfordert.
- Comto **Furro ay Oikaldiki** (Beschreibung siehe **RSH** Seite 114) ist der Onkel und ehemalige Vormund der abwesenden chababischen Gräfin **Calliane ay Oikaldiki** (Beschreibung siehe **RSH** Seite 107), die zugleich die Gemahlin von Haridiyon ist. Seitdem er die Vormundschaft abtreten musste, sucht der begnadigte Verschwörer nach einer neuen Position im Kreise der Mächtigen. Die Feierlichkeiten sieht er als Chance, um Kontakte und hilfreiche Bande zu knüpfen. Furro schließt sich mit Begeisterung jedem Gespräch und allerlei Diskussionen an. Dabei teilt er einige Spitzen gegen die Dröler Fürstin **Alrigia ya Costermana** (siehe **RSH** Seite 107) aus. Diese hat kürzlich sein Heiratsgesuch abgelehnt, was er aber für sich behält.

Der Einokrat **Stoëllios dylli Garén** (siehe Seite 46) ist einer der ersten in der Loge. Er beachtet die anwesenden Gäste kaum und schaut während der Festlichkeiten gebannt auf die präsentierten Werke des Tüftlers. Für ihn sind die Feiertage ein Geschenk des Namenlosen, da er (zu Recht) auf Hinweise zu den fehlenden Drehscheiben und zum Thaliyex hofft.

Der Adoptivsohn des Seekönigs, **Haridiyon Thaliyin** (Beschreibung siehe **RSH** Seite 110), ist der designierte Erbe Palamydas'. Er macht sich Sorgen um den schwermütigen Seekönig und kann dessen Melancholie nicht nachvollziehen. Auf den Festtagen genießt er die feierliche Stimmung und mischt sich zum Ärger von Praiokles auch unter das gemeine Volk, um mit den Gästen auf das Wohl des Reiches anzustoßen.

Der Philosoph und ehemalige Eremit **Zephyros aus Phrygaios** (Beschreibung siehe **RSH** Seite 111) ist ein wortgewandter Redner, der erst vor Kurzem von Haridiyon entdeckt wurde und seitdem in dessen Gefolge zu finden ist. Überall, wo Menschen zusammenkommen, zieht er diese in seinen Bann, indem er sie mit tief sinnigen Äußerungen über das Leben und die Götter konfrontiert. Da seine Dialektik auf Fragen beruht, die jeder für sich selbst beantworten muss, kann man ihm zwar keine Ketzerie vorwerfen, doch führen seine Anregungen zu der Schlussfolgerung, dass die göttergewollte Ordnung aus dem Gleichgewicht geraten ist. Zephyros ist sowohl in der Loge als auch inmitten des einfachen Volkes anzutreffen.

Abu Daq hat sich mit seinem großen Handwagen einen guten Platz im Eingangsbereich der Arena gesichert. Die Eröffnungszeremonie will sich der Krämer allerdings nicht entgehen lassen, weshalb er sich irgendwann ebenfalls auf die Tribüne (zu den Helden, falls sie ihn kennen) begibt und seinen Stand einem Gehilfen überlässt.

Hinter Zephyros verbirgt sich Saphirim Isyahadan, der diese Rolle nutzt, um den Seekönig zu ermorden und seinen Einfluss auf dessen Erben Haridiyon zu stärken. Nicht einmal Stoëllios oder Yola wissen von seiner Tarnidentität.

Auftakt in der Arena

Die Festtage werden in der **Arena (TH07)** von Rethis feierlich durch Palamydas und Horasio eröffnet. Während renommierte Gäste in den überdachten Logen Platz nehmen, sammelt sich die einfache Bevölkerung auf der steinernen Tribüne. Da der Eintritt frei ist und der Seekönig selbst geladen hat, füllt sich die Arena schnell, und die Gardisten haben Schwierigkeiten, den Menschenstrom zu kontrollieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drei mächtige Gongschläge dröhnen über eure Köpfe hinweg: Endlich geht es los! Während die einsetzenden Fanfaren im Jubel der Menge untergehen, flattern zeitgleich hunderte Tauben in den strahlend blauen Himmel. Langsam öffnet sich das Gatter der Arena, durch das normalerweise Schauspieler, Athleten und Kämpfer treten. Ihr seht einen einzelnen Streitwagen, der gemächlich durch das Eingangstor rollt. Doch was ist das? Kein Pferd oder anderes Tier zieht den fahrenden Wagen. Zwischen seinen Speichen erkennt ihr zahllose Federn, Zahnräder und Ketten, die das Fuhrwerk wie von Geisterhand vorwärtstreiben. Im Wagen steht ein adrett aussehender Mann Ende 40, der lächelnd der jubelnden Menge zuwinkt und das Gefährt in Richtung der Loge des Seekönigs steuert. Kein Zweifel, dies muss Horasio, der Kurator der Festtage, sein. Beim König angekommen, steigt er ehrfürchtig aufblickend aus dem Wagen, verbeugt sich tief und ruft mit lauter Stimme „Eure Königliche Majestät, ich bitte Euch, gewährt uns die Ehre und eröffnet diese Festtage, welche wir im Gedenken an euren Vorfahren Odenius Thaliyin, besser bekannt als der Tüftler, feiern wollen. Lasst uns Hesinde, Nandus und Ingerimm preisen, indem wir den Genius und seine Werke bestaunen.“ Palamydas erhebt sich langsam von seinem Thron, blickt ernst in die stille Menge, ehe er sich lächelnd Horasio zuwendet. „So sei es. Möge das Fest beginnen!“



Nach der Eröffnung durch den Seekönig zieht ein bunter Festzug durch die Arena, bei dem spektakuläre Originale des Odenius sowie kreative Nachbauten präsentiert werden. Meist werden sie von einem Ausrufer und mehreren Künstlern eskortiert. Unter den vorgestellten Exponaten finden sich unter anderem:

- ein filigraner Vogelkäfig mit beweglichem, mechanischem Vogel samt Spieluhr, den zahlreiche Tänzer begleiten
- ein Mechanikus, der mit seinem Rechenautomaten das Publikum im Kopfrechnen herausfordert
- mehrere Zeitmesser, die auch das Wetter vorher sagen können
- ein mechanischer Holzspalter, der selbst die dicksten Baumstämme mit wenigen Hieben zerteilen kann
- ein stummer mechanischer Diener, dessen missglückte Versuche, einen Kelch mit Wein zu füllen, das Publikum erheitern

Als Höhepunkt wird eine fiktive Belagerung dargestellt, bei der die „Truppen des Odenius“ eine selbstspannende Hornisse und einen automatischen Rammbock einsetzen.

Gegen Ende der Veranstaltung wendet sich Horasio noch einmal den Zuschauern zu und präsentiert einen besonderen Schatz, der erst vor Kurzem von den Efferdbrüdern aus Athyros entdeckt wurde: ein fast vollständiges Thaliyex. Während der Rätselkasten (Beschreibung siehe Seite 17) auf einem roten Kissen in die Arena getragen wird, liest Horasio die Inschrift vor und erklärt die



Funktionsweise des Zylinders als Geheimversteck. Er spekuliert übertrieben laut, welche „Holde“ Odenius einst den Kopf verdrehte und sinniert mit dem Publikum, ob sich ein Schatz im Thaliyex verbergen mag.

Die Gelegenheit beim Schopfe packen

Im Laufe der Präsentation sollten die Helden Abu Daq bemerken, der lautstark diskutierend versucht, zu den Logen vorzudringen. Der Händler behauptet, eine der fehlenden Drehscheiben zu besitzen, wird aber immer wieder von den genervten Wachen abgewiesen. Der Streit droht zu eskalieren, wenn die Abenteurer nicht schlichtend eingreifen (mittels einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf Überreden gegen Abu Daqs Willenskraft (FW 9 (13/13/14)), SK 2). Sollten die Helden Abu Daq bei seinem Anliegen gegen die Gardisten unterstützen, wird irgendwann Praiokles hinzukommen und den Händler auf den nächsten Tag vertrösten. Horasio habe aktuell keine Zeit, könne aber morgen früh in der **Residenz des Admirals (TH03)** besucht werden.

Nach dem Spektakel

Die Helden können den restlichen Tag lang die Feierlichkeiten genießen und allerlei entdecken.

- **Gauklerspiel:** Im Umfeld der Arena tummeln sich zahlreiche Gaukler, Lebensmittelhändler, aber auch reisende Philosophen, die die Aufmerksamkeit der Menge suchen.

Königsmord

Das plötzliche Auftauchen eines Thaliyex mit fehlenden Drehscheiben bringt die Namenlosen in Zugzwang. Sie haben bereits eine Scheibe (Position 6, siehe Seite 17) in ihrem Besitz und wissen dank der Liturgie GÖTTLICHER FINGERZEIG, dass sich der von Odenius entfernte Baustein in einem dieser seltenen Rätselkästen befindet. Stoëlios belauscht das Streitgespräch zwischen Abu Daq und den Wachen und informiert Yola darüber. Die beiden beschließen, schnellstmöglich zuzuschlagen. Zunächst steht Abu Daqs Drehscheibe auf ihrer Liste, ehe sie sich dem wesentlich besser gesicherten Rätselkasten widmen wollen.

Parallel zu diesen Ereignissen zwingt Sephirim Furro mit der Liturgie DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG (siehe RSH Seite 175, Liturgieerweiterung *Lange und starke Hörigkeit*^{AGÖ118}) unter seine Kontrolle: Er befiehlt Furro, den Monarchen bei einem abendlichen Bankett mit ausschließlichen Zutritt für dessen engste Vertraute, mit dem Gift Purpurbliß^{AKÖ1015} zu vergiften. Palamydas verstirbt noch in derselben Nacht. Damit ist der Bund von Meer und Land bis zu seiner Erneuerung beendet und die Wächter des Tüftlers deaktivieren sich. Der Weg zur Werkstatt auf Heliopolos ist frei.



- **Drachenflug:** Der mutige Mechanikus **Andrios Laikis** (30, 1,72 Schritt; Werte wie kompetente Bürgerin, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258) will mit seinem selbst gebauten Flugdrachen vom Koloss bis zur Kaimauer des Hafens segeln. Leider stürzt der unglückliche Gelehrte mit seiner Konstruktion ins Wasser und kann von den Zuschauern oder den Helden (gelungene Probe auf *Schwimmen* -1) gerettet werden.
- **Tüftlerzeug:** Im **Haus der Efferdbrüder (TH06)** sind kleinere Werke und Schriftstücke* zu bestaunen, die es nicht in die große Ausstellung der Arena geschafft haben.
- **Kaufleute:** Im **Säulengang (TH02)** haben sich viele Kuriositätenhändler und reisende Mechaniker einen Platz gesichert, um ihre Kreationen und Exponate anzubieten.
- **Unter Gelehrten:** In der **Kaiserin-Amene-Schule (AK01)** sind für die nächsten zwei Tage Odenius-Dialoge angekündigt. (u. a. Das Wesen der Automaten, Odenius' Wunderwerke im Zwiespalt mit den lästerlichen Konstrukten Yol-Ghurmaks, Magie und Mechanik – der Weg in eine goldene Zukunft?)
- **Himmel in Flammen:** Im Hafenviertel findet in der Nacht ein spektakuläres Feuerwerk statt, dass von den *Wallanlagen* aus gezündet wird.

*Die Handschrift des Odenius ist später in Thegûn bei der Recherche wichtig.



Raub bei Nacht

In der Dunkelheit starten die Räuber den Einbruch in Abu Daqs **Kramladen (TH05)**. Yola Augenstecher hat (Anzahl der Helden) Diebe beauftragt, die nicht wissen, für wen sie wirklich arbeiten.

Das Vorgehen der Diebe

- **Ohne Sicherung:** Haben die Helden die Drehscheibe bisher nicht anderweitig gesichert, befindet sie sich mit anderen mechanischen Einzelteilen in einem Glaskasten. Die Diebe nutzen die Detonationen des Feuerwerks, um die Scheibe einzuschlagen und die Drehscheibe zu entwenden. Abu Daq weilt derzeit am Hafen.
- **Misstrauische Helden:** Sprechen die Abenteurer Abu Daq nach der Arena auf sein wertvolles Objekt an, wird er es persönlich an sich nehmen und im Laden bleiben. In diesem Fall locken die Eindringlinge den anwesenden Händler unter einem Vorwand in den Eingangsbereich, schlagen ihn nieder und durchsuchen ihn. In seinem Kaftan werden sie schließlich fündig und stehlen die Scheibe.
- **Ein hilfreiches Missgeschick:** Während der Flucht stolpert einer der Schurken. Seine Laterne zerbricht und setzt einen Stapel Pergamentbögen auf dem Boden in Brand.

Die Positionen der Retter

Wegen des Feuers bemerken alle Helden den Einbruch in Abu Daqs Laden spätestens anhand des Rauchs und flüchtender Passanten (ohne Probe). Eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 offenbart zusätzlich die Anzahl der Schergen, die sich in Richtung Oikolios aufmachen. Je nach Vorgehen der Abenteurer ergeben sich verschiedene Möglichkeiten, wie und wann sie den Einbruch bemerken.

- **In flagranti:** Das Gästezimmer von Abu Daqs Laden ist nur durch eine Tür vom Verkaufsraum getrennt. Anwesende im Quartier bemerken den Einbruch eventuell früher als Helden außerhalb des Gebäudes (gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +2). Bei Erfolg haben die Räuber gerade ihre Beute an sich genommen, erhalten jedoch den Status **Überrascht (Regelwerk** Seite 36). Bei Misserfolg erkennt man die Diebe erst draußen. (Anwerbung Option A)
- **Von Stand:** Hochrangige Gäste aus der Loge werden persönlich zum Feuerwerk am Hafen geladen und dort mit Speisen und süßem Wein bewirtet. Das Spektakel selbst steht aber jedem offen. Die beste Aussicht hat man direkt an der Kaimauer auf der Höhe von Abu Daqs Laden. (Anwerbung Option A, B, C)
- **Unterwegs:** Gefährten, die länger in der **Arena (TH07)** geblieben sind oder die Exponate im **Haus der Efferdbrüder (TH06)** bewundert haben, laufen auf dem Weg zu ihrer Unterkunft unweigerlich an Abu Daqs Laden vorbei. (Anwerbung Option A, B, C)
- **Speis und Trank:** Auf der Suche nach Erfrischung wird Reisenden mit leichtem Geldbeutel die **Taverne Zum Fliegenden Fisch (G02)** empfohlen. Auf dem Weg dorthin kann man Abu Daqs Laden passieren.

☛ **In die Höhe:** Hinter dem Laden des Tulamiden gibt es einen steilen Pfad, der als Abkürzung in das höhergelegene Handwerkerviertel Oikolios dient und besonders gern am Abend genutzt wird, um sich den Weg über den Fluss Kanthares zu sparen.

Der Beginn einer Freundschaft

Kennt sich die Gruppe noch nicht, bietet der Einbruch eine gute Gelegenheit zum Zusammenführen, wenn die Beteiligten den Einbruch unabhängig voneinander bemerken und verhindern. Nichts schweißt zukünftige Gefährten besser zusammen als eine gemeinsame Heldentat.



Je nach Vorgehen und Position in der Stadt können die Helden die Schurken im direkten Kampf im / am Laden bezwingen oder bei der Flucht (Verfolgungsjagd, siehe **Regelwerk** Seite 349) stellen.

Yola beteiligt sich nicht am Raub, beobachtet die Szene aber von einem kleinen Boot im Hafenbecken aus, das auch der vereinbarte Treffpunkt mit den Dieben ist. Wittert sie Gefahr, taucht sie unter und schmiedet zusammen mit Stoëlios neue Pläne.

Niederlage

Gelingt es den Dieben, mit der Drehscheibe zu fliehen, wird Yola den Helden in Thegûn zwei Drehscheiben zuspielen (siehe Seite 26). Die Abenteurer werden trotz ihres Misserfolges von Horasio und Praiokles

angeworben, wobei ihre Eignung genauer überprüft wird und sie vergangene Heldentaten aufzählen müssen, ehe sich der Kurator ihnen anvertraut.

Sieg

Eventuell gefangene Schergen wissen nichts über die Hintergründe und berichten (nach erfolgreicher Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Verhör) +1 oder Überreden (Manipulieren) gegen *Willenskraft* der Schergen), dass sie von einer muskulösen Frau in einem Kapuzenmantel für 3 Dukaten angeheuert wurden. Bei ihrem Auftrag ging es konkret um eine mechanische Scheibe. Die Übergabe war direkt nach dem Raub am Hafenbecken geplant. Da Yola den Einbruch beobachtet hat und nach dem Eingreifen der Helden untertaucht, ist sie dort nicht mehr auffindbar.

Sobald Abu Daq das Feuer bemerkt (Option: *Ohne Sicherung*) oder aufwacht (Option: *Misstrauische Helden*), versucht er panisch, den Brand zu löschen. Dank der zahlreichen Gäste am Hafen bleibt das Feuer unter Kontrolle und der Schaden gering. Der Händler wird die Helden bitten, auf die Drehscheibe aufzupassen, und kontaktiert die Garde, falls diese noch nicht vor Ort ist.

Zu Gast beim Kurator

Die gerufene Garde benachrichtigt Horasio, der die Helden und Abu Daq noch in der Nacht in der **Residenz des Admirals (TH03)** empfängt. Während der Festivitäten bewohnt er eines der Gästezimmer (vor allem zur besseren Koordination der Wachen), wo sich auch das Thaliyex befindet. Im Laufe des Gesprächs tritt ein Diener in den Raum und flüstert Horasio die Botschaft vom Tod des Seekönigs ins Ohr. Bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) –2 hören es die Helden ebenfalls. Der Kurator wirkt plötzlich extrem beunruhigt, entschuldigt sich wegen „dringlichster“ Angelegenheiten und verspricht, sich umgehend am nächsten Tag zu melden. Er bietet den Abenteurern an, die gerettete Drehscheibe vorsorglich an sich zu nehmen, besteht aber nicht darauf, wenn diese es verweigern.

Die Auftraggeber

Timor Firdayon hat sich nach dem Tod des Seekönigs dem tief erschütterten Praiokles offenbart. Er erklärt ihm die Beweggründe für seine Scharade und die eigentliche Intention der Gedenktage. Timor und Praiokles verbünden sich und beschließen, den Helden die weitere Recherche zu überlassen, da der Mord am Monarchen ihre volle Aufmerksamkeit erfordert. Den Helden gegenüber agiert Timor weiterhin als Horasio. Er offenbart seine wahre Identität – wenn überhaupt – erst am Ende des Abenteuers (siehe Seite 48). Beide sehen in den Gefährten vertrauenswürdige Unterstützer und erkennen keinen Zusammenhang zwischen dem Mord und den Diebstählen.



Diebe

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 12 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Säbel), Schnellziehen, Wuchtschlag I (Waffenlos, Säbel),

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Überreden 5, Verbergen 9, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Nach ihrer Entdeckung versuchen die Diebe, ihre Gegner so schnell und leise wie möglich auszuschalten. Ist die Gegenwehr zu massiv oder dauert der Kampf zu lang, flüchten sie.

Flucht: Nach 6 Kampfunden oder Verlust von 50% ihrer Lebenspunkte. Hat man die Diebe eindeutig umzingelt, ergeben sie sich kampfflos.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Auf Geheiß eines Königs

Früh am nächsten Morgen lassen Praiokles und Horasio nach den Helden sowie Abu Daq schicken. Die Stimmung ist angespannt. Ein kühler Morgennebel liegt über der verschlafenen Stadt. Neben wenigen Zivilisten marschieren auffallend viele Gardisten und Soldaten durch die Straßen. In der Residenz angekommen prüft Praiokles mit ernster Miene die Gesinnung der Helden und klärt sie anschließend offiziell über den Tod des Seekönigs auf. Nachdem die erste Bestürzung verklungen ist, weist er sie darauf hin, dass der Königsmord nicht ihre Angelegenheit sei, vielmehr gäbe es einen anderen Auftrag im Sinne des Verstorbenen. Das Reden überlässt er ab hier Horasio. Dieser eröffnet Abu Daq, dass die Drehscheibe gegen einen großzügigen Betrag konfisziert sei und man den entstandenen Schaden in den nächsten Tagen verhandeln werde. Danach bittet er den verdutzten Händler, den Raum zu verlassen, und wendet sich wieder den Abenteurern zu.

- ❖ *Kein Einzelfall:* Der Kurator erklärt den Helden, dass dies nicht der erste Einbruch gewesen sei, bei dem eine Drehscheibe entwendet wurde, und zeigt ihnen sein Exemplar aus der Arcanomechanischen Manufaktur (siehe Seite 7). Mit dem Einbruch bestätigt sich Horasios Verdacht, dass die Diebe speziell hinter den Drehscheiben und dem Thaliyex her sind.
- ❖ *Verlockende Falle:* Die Odenius-Festtage waren eine vom Seekönig und ihm inszenierte Finte, um die Diebe aus der Reserve zu locken. Als Erbe des Odenius stehen dessen Werke unter Palamydas besonderem Schutz.
- ❖ *Neue Spielsteine:* Dass Abu Daq eine Drehscheibe besitzt, wusste der Kurator bis zum Einbruch nicht, und Praiokles fehlte die Kenntnis über die eigentlichen Pläne des Herrschers.
- ❖ *Im Namen der Krone:* Auch wenn der Seekönig tot ist –als Nachfahre des Odenius und Schirmherr seiner Hinterlassenschaften war es Palamydas Wille, die Diebstähle aufzuklären. Es gilt, mehr zum Rätselkasten und dessen Inhalt herauszufinden. Darüber hinaus hofft Horasio, die Identität der Diebe aufklären zu können.
- ❖ *Zur weisen Schlange:* Die Abenteurer erhalten das Thaliyex und sollen es mit den bisherigen 5 Drehscheiben zum Tempel der Draconiter in Thegûn bringen. Bei den Helden erscheint es aktuell sicherer als in Rethis und Horasio hofft, das Rätsel mithilfe des Ordens lösen zu können.
- ❖ *Kein Wort:* Verschwiegenheit ist das Gebot der Stunde, wobei Abtprimas Erechthon natürlich eingeweiht werden muss. Prinz Haridiyon soll zu seiner eigenen Sicherheit nichts von den Plänen erfahren (Praiokles und Horasio (Timor) trauen aktuell nur wenigen).
- ❖ *Privatbibliothek:* In Thegûn lebt die Familie da Malagreía. Ihr Stammbaum reicht angeblich bis Geron zurück, und in diesem taucht auch ein Schüler des Odenius auf, weshalb die Familie eine große Odenius-Sammlung besitzt. Sie waren die Einzigen, die

dem Aufruf von Palamydas nicht nachgekommen sind und ihre Originale behalten haben. Eventuell finden sich dort weitere Informationen.

- ❖ *Über den Ozean:* Für die Reise nach Thegûn sollen die Helden mit der *Delphinschwanz* (einer kleinen Karavelle unter dem Kommando von Kapitänin **! Apo-gea Calakis**, siehe Seite 17) nach Neetha fahren und dann über die Seneb-Horas-Straße Richtung Norden reisen.
- ❖ *Für die Mühlen:* Neben der Dankbarkeit des Admirals (und des Schattenprinzen) erhalten die Helden einen Geleitbrief und pauschal 20 Dukaten für den bewachten Transport des Thaliyex nach Thegûn. Gelingt es ihnen, den Zylinder zu öffnen und den Inhalt unversehrt zu bergen, bietet Horasio zusätzlich 15 Dukaten pro Kopf. Stoßen sie dabei auf weitere Geheimnisse und Hinterlassenschaften, deutet er weitere Belohnungen für sie an.

Über das Thaliyex

Horasio kann den Helden folgende Informationen geben:

- ❖ *Herkunft:* Das Thaliyex stammt aus dem Leuchtturm *Elidasfeuer* bei Athyros und wurde im Rahmen der Gedenktag-Inventur in einem verborgenen Fach in der ehemaligen Werkstatt gefunden.
- ❖ *Drehscheiben:* Der Rätselkasten hatte drei von sieben Drehscheiben, weshalb man nun insgesamt fünf besitzt. Man braucht aber alle, um ihn zu öffnen.
- ❖ *Lösung:* Wie jedes Exemplar lässt sich das Thaliyex nur mithilfe des passenden Lösungswortes öffnen. Drückt man an beiden Seitenwänden gleichzeitig die innerste Ebene des Labyrinths, bestätigt man die getroffene Einstellung.
- ❖ *Vorsicht:* Bei Gewalteinwirkung oder falschem Code-
wort wird der Inhalt zerstört. Bei bisher bekannten Exemplaren wurde der Zerstörungsmechanismus durch Säure, mechanische Schlagbolzen oder einen zerstörerischen Zauber wie den *DESINTEGRATUS*^{AMA124} ausgelöst.
- ❖ *Magie?:* **! Praiothos**, der Vorsteher des Praiostempels (siehe Seite 34), hat das Thaliyex vorab untersucht und keine arkanen Kräfte festgestellt. Magie lässt sich aber nicht ausschließen, da das Innere Schutzmechanismen aufweisen könnte. Die Praioten warnen ausdrücklich davor, es mittels Magie zu öffnen. Bei weiteren Fragen können die Helden sich an den Geweihten wenden.
- ❖ *Inscription:* An der Außenseite des Korpus ist auf Zyklopäisch die Inschrift „Für meine Holde“ eingraviert.
- ❖ *Geheimnisvolles Labyrinth:* An den Zylinderböden befindet sich ein rundes Labyrinth mit sieben Ebenen. Wenn man die Drehscheiben benutzt, dreht sich jeweils eine Ebene des Labyrinths. Horasio weiß nicht, ob dies für die Lösung des Rätsels relevant ist, aber mit den beiden Böden bestätigt man das Code-
wort. Rätsel und Labyrinth sind beliebte Symbole in der Nanduskirche und stehen für den Weg zur Erkenntnis.

Wollen die Helden das Thaliyex untersuchen, ist eine Probe auf *Mechanik* möglich. Eine magische Untersuchung führt zu keinem Ergebnis.

Probe auf *Mechanik* (komplexe Systeme)

QS 1 – Das Thaliyex ist eine wahre Meisterarbeit. Trotz des Alters funktioniert die Mechanik noch einwandfrei. Die Drehscheibe von Abu Daq scheint tatsächlich zum Original zu gehören, ist jedoch leicht verbogen und passt nur mit größter Mühe. Eventuell haben die Dracniter das Wissen und die Ausstattung, um ein solch komplexes Stück zu reparieren (siehe Seite 26).

QS 2 – Die Drehscheiben sind über den Korpus separat abnehmbar und weisen einen einfach zu bedienenden Verschluss auf. Sie verbinden sich mit den darunter liegenden Zahnrädern, wodurch jede Drehscheibe nur an eine Position passt.

QS 3 – Die Drehscheibe ist aus verschiedenen Legierungen gefertigt, wodurch sie an unterschiedlichen Stellen magnetisch ist. Wenn die magnetische Wirkung auch Einfluss auf den Mechanismus hat, ist ein Nachbau der Drehscheiben ohne die Originale fast unmöglich.

QS 4+ – Es ist theoretisch möglich, das Thaliyex ohne das passende Lösungswort zu knacken. Dafür bräuchte man trotzdem alle Drehscheiben und hätte nur einen einzigen Versuch. Bei Misslingen würde der Inhalt zerstört.

Furros Verhaftung erfolgt erst nach Abreise der Helden. Sie können dies frühestens auf dem Rückweg nach Rethis erfahren.

Die Reise nach Neetha

Nehmen die Helden den Auftrag an, bleiben ihnen noch etwa acht Stunden Zeit, bis die *Delphinschwanz* ablegt. Im Laufe des Morgens werden am Hafen und allen Zugängen der Stadt die Wachen verstärkt. Bei Abreise der Abenteurer wird der Tod des Seekönigs durch Ausrufer verkündet, das Fest beendet und Rethis vollständig abgeriegelt, bis der Mörder gefunden wurde.* Dank ihres Geleitbriefes können die Helden problemlos ablegen und gen Neetha fahren. Kapitänin **Apogea Calakis** (32, nachdenklich, Werte wie Thorwalscher Seefahrer, siehe **Regelwerk** Seite 81) ist froh, die Stadt noch verlassen zu können und wird nach ihrem Auftrag nach Belhanka segeln, bis sich

Das Thaliyex und die Drehscheiben

Das Thaliyex ist ein nahezu perfekt erhaltenes Meisterwerk des Odenius (mehr zu seiner Geschichte und dem Inhalt findest du auf Seite 6). Um den Topas und den Brief zu schützen, werden diese bei einer falschen Lösung oder gewaltsamen Öffnen durch ein Bannstaub-Säure-Gemisch zerstört. Die Drehscheiben sind untereinander ähnlich, aber nicht identisch. Aus den kleinen Abweichungen ergibt sich bei ausgiebiger Betrachtung eine sinnvolle Reihenfolge. Insgesamt passen 7 Drehscheiben an den Rätselkasten. Er ist 25 Halbfinger breit, besitzt einen Durchmesser von 10 Halbfingern und wiegt etwa 2 Stein.

- In Familienbesitz:** Position 1 ist im Besitz der chababischen Sammlerin **Kherina da Malagreía** in Thegûn, ohne dass diese von ihrer Funktion weiß (siehe Seite 24).
- Bei Horasio:** Position 2 war in der Arcanomechanischen Manufactur in Belhanka und ist nach dem vereitelten Diebstahl aktuell im Besitz Horasios (Timors) (siehe Seite 7).
- Am Original:** Die Positionen 3 und 4 und 5 befanden sich bereits am Thaliyex.
- Namenlos:** Position 6 besorgte Stoëllios dylli Garén, der sie inzwischen an Yola weitergab (siehe Seite 27).
- Durch Heldenhand:** Position 7 hat Abu Daq, der Inhaber des Kramladens in Rethis, vor langer Zeit von einem reisenden Schatzsucher gekauft. Seine Drehscheibe ist leicht verbogen und kann in Thegûn von **Tharedion Glimmstein** (siehe Seite 26) repariert werden.
- Der Name der Holden:** Das Lösungswort lautet **BILAIDA**.

- Riskant:** Mit allen Drehscheiben kann man das Thaliyex auch ohne Lösungswort öffnen (erfolgreiche Probe auf *Schlösserknacken* –8, bei einem Fehlversuch wird der Inhalt zerstört).
- Schutz:** Der Kern des Zylinders ist mit Koschbasalt ausgekleidet, weshalb er sich einer magischen Analyse bzw. Sicht verschließt. Beherrscht ein Held den **PENETRIZZEL**, kann er gegebenenfalls mehr erkennen (siehe Seite 21).
- Das Zeichen:** Die beiden Labyrinth an den Seiten des Zylinders entsprechen beim Einstellen des richtigen Lösungswortes dem Labyrinth auf dem Boden der Bashuridenwerkstatt (siehe Seite 45). Odenius kopierte es als weiteren Hinweis auf den Inhalt des Thaliyex. Darüber hinaus sah er in dem Symbol, welches für Nandus und den mühsamen Weg zu Erkenntnis und Weisheit steht, eine passende Metapher für seine Beziehung zu Bilaida. Durch gleichzeitiges Drücken der innersten Ebene (Mitte) von beiden Seiten bestätigt man das eingestellte Lösungswort.



die Aufregung gelegt hat. Die Reise dauert etwa zwei Tage und verläuft ohne Zwischenfälle.

Zur gleichen Zeit ist Yola nicht untätig geblieben. Von einem Hafenmitarbeiter weiß sie, dass die Helden auf dem Weg nach Neetha sind, und kann mithilfe von Stoëlios'

Einfluss die Stadt über den Landweg gen Garén verlassen. Von dort aus nimmt sie mit ihren Dorithen ebenfalls ein Schiff nach Neetha. Aufgrund ihres Umwegs hat Yola etwas mehr als einen halben Tag Rückstand auf die Helden.

Neetha, die Weiße Wacht

Am späten Nachmittag des zweiten Tages läuft die *Delphinschwanz* im Hafen von Neetha (detaillierte Informationen und einen Stadtplan zur Weißen Wacht findest du in der **RSH** auf Seite 38) ein, wo sie direkt vom Hafenmeister **Enzo Zampante** (48, früh ergraut, was er mit einem abgewetzten Kapitänshut verbirgt; wirkt gehetzt und nervös; Willenskraft 7 (12/13/12), SK 1) und einigen Gardisten in Empfang genommen wird. Erste Gerüchte über die Hafensperre und den Tod des Seekönigs sind allen Bemühungen zum Trotz bereits bis nach Neetha gedrungen und die Helden müssen entscheiden, ob sie Auskunft zur heiklen Lage geben wollen oder nicht.

- ☛ *Unter der Lupe:* Der Hafenmeister wird die Neuankömmlinge einzeln zu den Geschehnissen in Rethis befragen.
- ☛ *Verwandtschaft:* Die Helden werden explizit nach dem Verbleib von Furro ay Oikaldiki, dem Onkel der Markgräfin, sowie Haridiyon Thaliyin, ihrem Ehemann, befragt. Beide halten sich noch in Rethis auf

(siehe Seite 33), und Calliane mache sich Sorgen um ihre Sicherheit.

- ☛ *Verquatscht:* Sollte ein Held Enzo vom Königsmord berichten, wird er schleunigst einen Bericht anfertigen, den er an den **Thalassokratenpalast (HN02)** sendet.
- ☛ *Turm schlägt Bauer:* Zeigen die Abenteurer Enzo ihren Geleitbrief, wird er sie zähneknirschend gehen lassen, den Vorfall aber in seinem Bericht an den Palast erwähnen.

Ein Händler in Nöten

Lässt der Hafenmeister die Abenteurer gehen, werden diese von besorgten Kaufleuten und Seefahrern umringt. Viele wollen auf die Zyklopeninseln und sind aufgrund der Hafensperre verunsichert. Sie hoffen, vom einzigen Schiff aus Rethis mehr zu erfahren.

Unter den besorgten Kaufleuten befindet sich **Abelmir Darando** (33, aschblondes Haar mit Geheimratsecken, hängende Schultern, gequältes Lächeln, spricht im Eiltempo; Willenskraft 3 (10/12/11), SK 0), der mit seinen Gewürzen ebenfalls Rethis aufsuchen wollte. Nehmen sich die Helden des zweifelnden Mannes an und raten ihm davon ab, nach Rethis aufzubrechen, wird er stattdessen nach Norden reisen und ihnen womöglich in Chetoba erneut begegnen (siehe Seite 33).

Gerüchte

Gerüchte über die Hafensperre und den Tod des Seekönigs kannst du bei Gesprächen mit Kaufleuten und Händlern, aber auch bei anderen Begegnungen in Neetha und auf der Reise nach Thegûn einbauen.

- ☛ Rethis ist abgeriegelt, weil ein Attentäter aus Al'Anfa / Vinsalt / Mengbilla Kronprinz Haridiyon Thaliyin ermordet hat. (-)
- ☛ Die Markgräfin Calliane ay Oikaldiki sorgt sich um ihren Mann Haridiyon Thaliyin und ihren Onkel Furro ay Oikaldiki, die beide auf den Odenius-Festtagen waren. (+) Hört sie nicht bald etwas über den Verbleib ihrer Liebsten, wird sie eine Flotte bereitmachen und persönlich auf Rethis nach dem Rechten sehen. (-)
- ☛ Seekönig Palamydas ist tot. (+) Eine Schwarzfee hat ihm die geliehene Lebenszeit ausgesaugt, durch die er überhaupt erst so alt werden konnte. (-)
- ☛ Die hochnäsigen Liebfelder haben Angst vor dem Bündnis der Häuser Thaliyin und Oikaldiki. (+) Daher treiben sie einen Keil zwischen diese Verbindung, um den Süden zu schwächen und in die Abhängigkeit zu treiben. (-)



- Eine riesige, drachenleibige Konstruktion des Odenius hat halb Rethis zerstört. (-)
- Es wird bald zum Krieg zwischen dem Lieblichen Feld und dem südlichen Horasreich kommen. (+/-) Mit dem Tod des Seekönigs hat der Horas einen Verbündeten verloren, und Kronprinz Haridiyon wie auch Markgräfin Calliane stehen dem Norden skeptisch gegenüber. (+)

Abseits des Weges

Die Helden können in einem der zahlreichen Gasthäuser Neethas unterkommen (siehe **RSH** Seite 38) und den restlichen Tag nutzen, um mehr über das Thaliyex herauszufinden.

Tempel der Göttlichen Erkenntnis (T03)

Der Hesindetempel kann das Thaliyex gegen eine Spende von 5 Silbertalern untersuchen. **♣ Sindion von Kuslik** (35, schwarze Locken, extrem dünn, räuspert sich häufig; Willenskraft 5 (12/15/12), SK 2) wird den Helden alle noch unbekannten allgemeinen Informationen zum Thaliyex geben (siehe Seite 17). Auch bei Fragen zu Odenius kann er ihnen weiterhelfen (bis zu einer QS 3, siehe Seite 10). Möchten die Helden trotz Zeitmangels in die Bibliothek, verweist man sie an die besser ausgestatteten Draconiter in Thegûn.

Haus des Klugen Handelns (T04)

Im örtlichen Phextempel bietet die Geweihte **♣ Lelia Scribani** (28, kurze braune Haare, Sommersprossen; geschmeidiger Gang, blitzende Augen; Willenskraft 7 (14/13/12), SK 2) ihre Hilfe gegen einen Bericht zur aktuellen Lage in Rethis an. Sie will die Informationen gewinnbringend weiterverkaufen. Die Rätselkennerin kann den Helden Hinweise über die Mechanik des Thaliyex geben (bis zu einer QS von 3, siehe Seite 17). Darüber hinaus berichtet sie, dass Lösungsworte häufig einen persönlichen Bezug haben.

Ordensburg der Grauen Stäbe (CH01)

Durch Vorlage des Geleitbriefes gelangen die Helden zur Ordensmeisterin **♣ Celissa ash Manek** (48, schwarze schulterlange Haare, grüne Augen; zielorientiert, neugierig; Willenskraft 13 (14/17/15), SK 3). Die Magierin bietet eine Analyse des Objektes gegen einen genauen Bericht über dessen Inhalt an. Ihre magische Analyse führt wie bei den Praioten zu keinem Ergebnis. Aufgrund der Störung in der Matrix vermutet die Ordensmeisterin, dass das Thaliyex mit Koschbasalt oder Blaubasalt ausgekleidet wurde. Sie verweist auf einen möglicherweise hilfreichen PENETRIZZEL (siehe Seite 22), doch alle ansässigen Magier, die ihn beherrschen, sind gerade nicht verfügbar – teilweise, da sie nach Rethis gerufen wurden.

Der Pferdemarkt

Auch wenn es noch zwei Monde bis zur großen Pferdeschau sind, können die Helden beim Pferdemarkt eine Kutsche oder Pferde mieten, um schneller zum Ziel zu gelangen.

- **Kutschpreise:** 10 Silbertaler pro Person, zuzüglich 3 Silbertaler für Essen und Unterbringung der Tiere sowie des Kutschers
- **Leihpferd:** 1 Dukate pro Woche und Reitpferd, nur Vorauszahlung und Rückgabe nach Mietzeit in Neetha

Auf nach Thegûn

Die Reise zur Stadt der Draconiter führt über die gut ausgebaute Seneb-Horas-Straße nach Norden. Die 65 Meilen lassen sich zu Fuß in etwa zwei Tagen zurücklegen. Mit Pferden oder einer Kutsche ist die Strecke in anderthalb Tagen zu bewältigen. Treiben die Helden ihre Pferde zur Eile an (erfolgreiche Probe auf *Reiten* (Langstreckenreiten) -1), können sie die Strecke auch an einem Tag schaffen. Bei einer Kutsche verlangt der Fahrer zusätzlich 1 Dukate für das Zurücklegen der Strecke in nur einem Tag. Die Straße führt durch die fruchtbare, dicht besiedelte chababische Küstenregion (mehr zur Chababischen Küstenlandschaft findest du in der **RSH** ab Seite 19).

- **Patrouillen:** Markgräfin Calliane hat aufgrund der angespannten politischen Lage und Unsicherheit ihre Truppen mobilisiert. Die zahlreichen Soldaten beäugen und kontrollieren besonders Reisende, die von den Zyklopeninseln stammen.
- **Klatsch & Tratsch:** Die Gerüchte über den Tod des Seekönigs verbreiten sich auch in den Ortschaften entlang der Seneb-Horas-Straße (siehe Seite 18).
- **Unterkünfte:** Zu Fuß Reisende finden im Gasthaus *Wilder Süden* (Q3/P3/S15) bei Benderis Erholung. Mit dem Pferd oder der Kutsche ist das Grenzstädtchen Trevia mit der komfortablen Herberge *Olivenhain* (Q4/P4/S20) erreichbar.

Der Grenzposten

Nördlich von Trevia befindet sich der befestigte Grenzposten zwischen der Markgrafschaft Chababien und der Grafschaft Thegûn. Die Abenteurer müssen hier Corporal **♣ Zarya Rutella** (36, kurze blonde Haare, stämmig, zusammengekniffene Augen) und (Anzahl der Helden +1) Soldaten (Werte jeweils wie erfahrener Gardist, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260) passieren. Trotz Geleitbrief des Admirals drohen ein längerer Aufenthalt sowie ein Verhör, da die Streiter für horasische Agenten gehalten werden. Folgende Argumente können den Gefährten eine zügige Weiterreise ermöglichen:

- **Silbertür:** Eine kleine Aufwendung in Höhe von 5 Silbertalern (nach einer erfolgreichen Probe auf *Handel* (Feilschen))
- **Paragraphenwolke:** Eine Rechtsdebatte über die fatalen Konsequenzen ihrer Festnahme (gelungene Probe auf *Rechtskunde* (Horasreich) -1)
- **Gemeinsame Stärke:** Die Bekundung des Zusammenhalts des Südens gegen die Liebfelder (siegreiche Vergleichsprobe auf *Überreden* (Manipulieren) gegen Zaryas Willenskraft)

AUF DER SUCHE NACH WEISHEIT



Thegûn, die Uralte

An der Kreuzung der Seneb-Horas-Straße und der Wüstenstraße liegt die altehrwürdige Stadt Thegûn. Die Reisenden erreichen die Stadt durch das südliche **Thalionmel-Tor (14)**. Bereits hier fällt der hohe Drachenturm des **Oktogons (01)** ins Auge. Mehr Details zur Stadt findest du in der **RSH** auf Seite **48**.

Nach der Ankunft in der Stadt der Draconiter werden die Helden voraussichtlich zügig dem Auftrag folgen und im Oktogon, dem Haupthaus des Ordens, vorsprechen.

Das Oktogon

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Stadttor angekommen, erblickt ihr einen ehrfurchtgebietenden Turm mit zahlreichen Glasmosaiken. Dies muss der Drachenturm des Oktogons sein, wo die Anhänger des Sacer Ordo Draconis, die Draconiter, residieren. Eindrucksvoll liegt das riesige Gebäude auf einer Anhöhe und zeugt allein durch seine schiere Größe von gewiss hundert Schritt Durchmesser von der Macht des Ordens. Selbst Riesen und Drachen fänden unter der Kuppel Platz und ihr fragt euch, wie viel Wissen die Draconiter in diesen Mauern gehortet haben.

Das Innere des **Oktogons (01)** hat einiges zu bieten: Bekannt ist die *Halle der Schlange* mit der Statue der Erleuchteten Hesinde und ihren sechs Seitenkapellen für das Gefolge der Göttin. In der *Halle des Drachen* können Besucher das Abbild Hesindes und des Menschen-schülers bestaunen. Der Drachenturm hält die Tafel der Heiligen Canyeth bereit. Die hiesige Bibliothek ist weit-hin berühmt, weil sie Abschriften nahezu aller anderen Schriftensammlungen des Ordens führt. In den Scriptorien sind nimmermüde Gelehrte mit Gänsekielen und Tinte im Einsatz.

Über die geheimen Inhalte der Bleikammern dringen hingegen nur Gerüchte nach außen und begründen den mystischen Ruf des Oktogons im Wilden Süden als auch jenseits des Horasreiches.

Für ein Gespräch mit Abtprimas Erechthon schickt man die Abenteurer zu einem Ausgrabungslager nördlich der Stadt, das durch das **Tovalla-Tor (05)** zu erreichen ist.

Das Ausgrabungslager

Etwa 1 Meile entfernt von der Stadtmauer stoßen die Helden auf mehrere Zelte und geschäftiges Treiben. Im Zentrum des Lagers steht eine Jurte mit fast zehn Schritt Durchmesser, an deren Eingang zwei Wimpel des Ordens im warmen Wind flattern. Das Innere ist so großzügig, dass man bequem darin stehen kann.

Einige Gruben wurden bereits ausgehoben und offenen Überreste von früheren Bauwerken. Ganz in der Nähe liegt ein großer Schacht, dessen Rand mit Stützbalken verstärkt wurde. Holz- und Strickleitern führen in die Tiefe. Von dort aus steigen die Hesindediener in die Katakomben unterhalb Thegûns, wo sie alte echsische Relikte erforschen und die Funde an der Oberfläche katalogisieren.

Eine falsche Schlange

Fragen die Helden nach Abtprimas Erechthon, verweist man sie an seine Gehilfin: die Magierin **Ancilla ay Silas**. Sie organisiert die Termine des obersten Draconiters und kann zu einer zügigen Audienz verhelfen. Bei einer erfolgreichen Probe auf *Etikette (Benehmen)* widmet sich die Gelehrte den Neuankömmlingen sofort. Zeigen sie gar ein Empfehlungsschreiben aus Rethis vor, ist die entsprechende Probe um +1 erleichtert. Bei Misslingen der Probe antwortet die Secretaria dem jeweiligen Abenteurer mit einem deutlichen Augenrollen und einer sanften Zurechtweisung bezüglich seiner Inkompetenz, nimmt sich der Sache aber trotzdem an.

Ancilla ay Silas

Kurzcharakteristik: Die magisch begabte Draconiterin (34, lange braune Haare, 1,70 Schritt, durchbrochene Goldborte am Magiergewand, neugierig, ungeduldig, wissbegierig) ist die persönliche Secretaria von Abtprimas Erechthon und damit der direkte Kontakt der Helden zum Orden.

Funktion: Hinter der Secretaria Ancilla ay Silas verbirgt sich eine Spionin des Namenlosen. Auf Geheiß der Grafenzwillinge **Tizzo** und **Tilfur von Eskenderun** (siehe **RSH** Seite 108) folgt die Gelehrte seit Jahren dem Pfad des Gûlden und kundschaftet für sie und ihren Herrn wertvolle Informationen aus. Sie gibt den Helden hilfreiche Tipps und unterstützt sie in allen Belangen, allerdings übermittelt sie die Aktivitäten der Abenteurer auch an das Grafenschloss, sodass die später anreisende Yola gut informiert ist.

Hintergrund: Nach ihrem Studium an der Universität zu Methumis wandte sich Ancilla dem Hesindeorden zu. Ihren ausgeprägten Ehrgeiz machten sich die Grafenzwillinge zunutze, um sie mehr und mehr auf die Seite des Dreizehnten zu ziehen. In den vergangenen Götterläufen erarbeitete sie sich ihre aktuelle Position im Oktogon, nachdem ihr Vorgänger in den Ruhestand ging. Dank ihrer schnellen Auffassungsgabe und ihrem Tatendrang besitzt sie innerhalb des Ordens eine sehr gute Reputation. Niemand ahnt, wem ihre Treue tatsächlich gilt.

Darstellung: Ancilla nutzt eine schnelle und akzentuierte Aussprache und macht dabei kaum Pausen. Kann man ihr nicht direkt folgen, seufzt sie und erklärt den Sachverhalt langsamer und genauer. Bei merklicher Inkompetenz ihres Gegenübers zeigt sie das Fehlverhalten auf, wird den Helden aber dennoch mit all ihren Möglichkeiten weiterhelfen.

Besonderheiten: Die Secretaria weist die Helden auf den Experten für Öffnungsmechanismen namens Thareidion Glimmstein hin, der die verbogene Drehscheibe reparieren kann. Sie beherrscht außerdem den **PENETRIZZEL** (Probe wegen Koschbasalt -4, siehe **Regelwerk** Seite 296), durch den sie bei Gelingen eine Art Stein und ein gefaltetes Stück Pergament im Thaliyex erkennen kann. Steht das Öffnen des Rätselkastens kurz bevor, kontaktiert sie insgeheim Yola mittels **NUNTIOVOLO**.

Schicksal: siehe Seite 29

Ancilla ay Silas

MU 14 KL15 IN14 CH 14

FF 12 GE 11 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP 35 KaP - INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Schip: 2

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 13 PA 8 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend, Zauberer / Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtung II (Tizzo und Tilfur, Archonten)

Sonderfertigkeiten: Analytiker, Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung, Garethi III, Aureliani II, Bosparano III, Tulamidya II, Ur-Tulamidya II

Talente: Alchimie 9, Bekehren & Überzeugen 7, Betören 4, Etikette 12, Geschichtswissen 12, Götter & Kulte 9, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 8, Orientierung 5, Rechtskunde 9, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Sagen & Legenden 9, Sphärenkunde 7, Sternkunde 7, Überreden 8, Verbergen 8, Willenskraft 8

Zauber: Abkühlung, Signatur; Adlerauge (Elfen) 6, Analys Arkanstruktur 12, Balsam Salabunde 5, Blitz dich find 7, Disruptivo 11, Flim Flam 6, Motoricus 7, Nuntiovolò 8, Odem Arcanum 8, Penetrizzel 12

Kampfverhalten: Ancilla mimt im Kampf die überaschte Draconiterin und hält an ihrer Tarnung fest. Nur im absoluten Notfall greift sie in die Auseinandersetzung mit den Namenlosen ein (siehe  Seite 29).

Flucht: Die Magierin flieht ab *Schmerz II*.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP



Zaubererweiterung Penetrizzel

- ☞ *Helligkeit (FW 12, 4 AP):* Sollte die Sicht hinter das Objekt mangels Beleuchtung eingeschränkt sein, kann der Zauberer QS/2 Stufen durch natürliche Dunkelheit verursachte Sichtmodifikatoren ignorieren.

Nuntiovolò

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer beschwört eine Rauchgestalt in Form eines Vogels oder einer Fledermaus herauf, die ein maximal 250 Gramm wiegendes Objekt an einen vom Zauberer bestimmten Ort bringen kann. Die Entfernung zum Zielort darf höchstens 20 Meilen + 10 Meilen pro 1 AsP betragen. Sobald die Maximalentfernung überschritten wird, löst sich die Gestalt auf und lässt den Gegenstand fallen. Die Kreatur bewegt sich mit einer GS von 10 fort, ohne dabei vom Wetter beeinflusst zu werden. Sie besitzt eine LE in Höhe der QS und verfügt über keinen Verteidigungswert, allerdings ist sie von profanen Waffen nicht zu verletzen.

Zauberdauer: 8 Aktion(en)

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Beim Diener des Wissens

Die Assistentin führt die Abenteurer zum beschäftigten Abtprimas **Erechthon** (54, 1,95 Schritt, braune Augen, nachdenklich; legendärer Hesindegeweihter; relevante Wissenstalente auf FW 16+ bei jeweils (16/16/16) nach Ermessen der Spielleiterin; Göttliche Verständigung^{AGÖ123} 12 (15/16/16), Liturgieschild^{AGÖ129} 14 (15/16/16); INI 16+1W6, Kampfstab 17/11, TP 1W6+2, RS 0/0, Wuchtschlag I, LeP 35, KaP 45, SK 3, Weiteres siehe **RSH** Seite 113). Der Abtprimas weist gerade in einem kleineren Zelt am Rand der Ausgrabungsstätte mehrere Draconiter in ihre nächsten Aufgaben ein. Mit einer gelungenen Probe auf *Geschichtswissen (Horasreich)* können die Helden einordnen, dass es sich hier um Forschungen zu uralten echsischen Hinterlassenschaften handelt. Diese bilden unterhalb des Oktogons und Thegûns eine Art Labyrinth und weisen auf Kultstätten hin. Wegen des Platzbedarfs hat man einen Zugang außerhalb der Stadt gewählt, es soll jedoch mehrere Eingänge in den Untergrund geben.

Der oberste Draconiter beendet seine Ansprache und begrüßt Ancilla sowie die neuen Gäste. Die Helden erhalten die Möglichkeit, ihre Beweggründe und bisherigen Informationen darzulegen:

- ☞ *Tod des Seekönigs:* Bestürzt und mit einem tiefen Seufzer reagiert der Anführer des Ordens auf diese

Nachricht. Nach einem Augenblick des Schweigens erklärt er, dass das Anliegen der Abenteurer hohe Priorität hat.

- ☞ *Versuchter Diebstahl:* Nach den bisherigen Erkenntnissen scheint es Konkurrenten zu geben, was bei einem so seltenen und wertvollen Stück aber zu erwarten ist.

- ☞ *Der Rätselkasten:* Erechthon sieht sich das Thaliyex und die Drehscheiben an. Fehlen den Helden noch Informationen, kann er relevante Details ergänzen (siehe Seite 17). Auch der Abtprimas vermutet, dass es sich hier um ein Odenius-Original handelt. In den Labyrinth-Symbolen an den Seiten sieht der Abtprimas Analogien zu Hesinde und Nandus, aber auch zum untergegangenen Volk der Bashuriden.

Sofern den Helden noch eine arkane Expertise fehlt, bietet er Ancilla um eine Analyse mittels ODEM ARCANUM und PENETRIZZEL.

Aufgrund der Sicherheitsvorkehrungen und der immens filigranen Mechanik benötigt Erechthon einige Zeit für genauere Untersuchungen, die er zudem mit seinen anderen Pflichten vereinbaren muss.

Zur weiteren Vorgehensweise macht Erechthon folgende Vorschläge:

- ☞ *Cave (bosp.: Vorsicht):* Die Drehscheiben sollten getrennt vom Korpus des Thaliyex aufbewahrt werden. Letzterer bleibt bei Erechthon zur genauen Begutachtung, während die Gefährten die Drehscheiben behalten. Auf diese Weise kann das Thaliyex von niemandem unbefugt geöffnet werden. Sobald Erechthon mehr weiß, wird er die Abenteurer umgehend benachrichtigen; dazu benötigt Ancilla eine Angabe, in welchem Gasthaus die Helden unterkommen werden.

- ☞ *Berge von Folianten:* Die Bibliothek des Oktogons beherbergt viele Aufzeichnungen aus der Zeit um Bosparans Fall. Die Formulierung auf der Gravur „Für meine Holde“ erinnert Erechthon an ein kürzlich gelesenes Gedicht eines unbekannten Autors, das aus der passenden Zeit stammen soll. Auch diverse weitere Werke zu verwandten Themen wie Konstrukten, Werkstoffen und ihren Urhebern, beispielsweise den Bashuriden, finden sich in der Bibliothek. Das Wort „Holde“ könnte auch eine Anspielung auf Wesen der Anderswelt sein. Mächtige Feenwesen tragen bisweilen diese Bezeichnung.

- ☞ *Des Hausdrachen Ahnenschatz:* Durch seine Freundschaft mit der Vorsteherin des Hesindetempels in Vinsalt namens Lucara da Malagreía kennt er ein paar Details über die Historie des Hauses, dessen Wurzeln bis zu den Gefährten Gerons des Einhändigen zurückgehen (siehe **RSH** Seite 94). Es heißt, dass sich im Stammbaum der Malagreía auch ein Schüler des Tüftlers befinden soll. Die rüstige Kherina da Malagreía hütet die Familiensammlung in der Stadtvilla wie eine Drachin ihren Hort. Selbst Seekönig Palamydas hat sie ihre Odenius-Originale für die Feierlichkeiten verweigert. Da die Dame

Hesinde verehrt, bietet Erechthon den Helden ein Empfehlungsschreiben an. Einfach wird der Zugang nach seiner Einschätzung aber dennoch nicht.

- Der **Schlüsselmeister**: Die Drehscheibe von Abu Daq (Position 7) ist verbogen und nur mit größter Mühe über den Korpus einzufügen, was beim Öffnen eine Gefahr darstellt. Ancilla schlägt vor, dass die Helden Tharedion Glimmstein aufsuchen. Der Alchimist gilt als Koryphäe für Schlösser und Legierungen. Möglicherweise kann er das Problem unter Zuhilfenahme der anderen Scheiben beseitigen.
- Gelungener PENETRIZZEL**: Ancilla wirkt den Zauber (inklusive der Zaubererweiterung *Helligkeit*) und berichtet den Anwesenden bei Gelingen von ihren Erkenntnissen (siehe *Besonderheiten*, Seite 21).

Zwischen den Folianten

Die Draconiter dienen der Göttin Hesinde und sind fortwährend auf der Suche nach Wissen. Im Auftrag der Kirche erforschen sie alte und vergessene Geheimnisse. Mehr zum Sacer Ordo Draconis findest du in der **RSH** auf Seite 99. Auf ihren Reisen haben die Ordensleute allerlei zusammengetragen und niedergeschrieben, weshalb die Büchersammlung in Thegûn überaus umfangreich ist. Wie in allen Tempeln der Hesinde gibt es Lesepulte, Schreibstuben und Berge von Pergament.

Bibliotheksrecherche

Gruppensammelprobe: Du kannst die Proben der Helden als Gruppensammelpuben abhandeln, sodass jeder etwas zum Erfolg (jeweils genanntes Talent, 2 Stunden, beliebig viele Versuche) beitragen kann. Voraussetzung ist, dass man die Schrift Kusliker Zeichen und mindestens die Sprachen Garethi II sowie Bosparano II beherrscht. Mit Garethi I beziehungsweise Bosparano I sind die entsprechenden Proben möglich, aber pro fehlender Stufe (ausgehend von Stufe II) um -1 erschwert.

Beherrscht ein Held gar kein Bosparano, lässt sich in der Bibliothek ein Wörterbuch finden, das ihm eine Teilnahme eröffnet, aber die Proben um -3 erschwert. Die umfangreiche Sammlung und hilfreichen Ansprechpartner vor Ort erleichtern die Suche und geben gemeinsam eine Hilfe von +1.



Fehlen gelehrte Abenteurer in der Runde, können Mitglieder des Oktogons für ein Talent bei der Wissensuche aushelfen (Wissenstalente wie Ancilla ay Silas, siehe Seite 21). Nutzt ein Held seine Sonderfertigkeit *Wink des Schicksals*^{AKO090}, greift ihm **Cyberian di Niravet**, Erzchronist des Sacer Ordo Draconis (siehe **RSH** Seite 113; relevante Wissenstalente auf FW 14+ bei jeweils (16/16/16) nach Ermessen der Spielleiterin; Alchimie 12 (15/16/16), Garethi III, Bosparano III, SK 3), dankenswerterweise für ein wählbares Talent unter die Arme.

Über Odenius den Tüftler

Gruppensammelpube auf *Geschichtswissen* (Zyklopeninseln oder Horasreich) oder *Geographie* (Zyklopeninseln) -2

Mögliche Auszüge, Verweise und Werke: Chronica Eternia, Die schlimmsten Orte der Welt, Encyclopaedia Magica (5. Auflage, Hela-Horas-Edition, 3 v. BF), Großer aventurischer Atlas, Lex Imperia, Odenius-Manuskripte, Silem-Horas-Edikt, Süderstrands abenteuerliche Fahrten

Teilerfolg (6 QS): Zu den bedeutsamsten Automatenbauern zählt Odenius der Tüftler. Er wurde 70 v. BF geboren, starb 6 BF und herrschte als Seekönig über die Zyklopeninseln. Seine Hinterlassenschaften gelten bis heute als Meisterwerke der Feinmechanik. Im Leuchtturm *Elidasfeuer* auf der Insel Phrygaios ist ihm ein Museum gewidmet.

Die weiteren Proben sind um +1 erleichtert.



Erfolg (10 QS): Als Orte für seine Werkstätten bevorzugte der frühere Seekönig einsame Gegenden. Die heute bekannten Werkstätten liegen meist abseits größerer Ansiedlungen. Einige seiner Automaten sollen sogar im Orkland zu finden sein. Zu seinen Hinterlassenschaften zählen die Odenius-Manuskripte, von denen nur einzelne Pergamente erhalten sind und welche die sogenannte *Mechanopathie* erwähnen. Durch sie können sich Experten in äußerst komplexe Mechanismen eindenken und diese einfacher bedienen.

Erkenntnis bei Erfolg (10 QS): Bei der späteren Anreise zur Insel Heliopolos (siehe Seite 42) ist dank der Kenntnis der zyklöpäischen Küstenlinien die Probe auf *Boote & Schiffe* nicht mehr -1 erschwert und hat keine Modifikation (+/- 0).

Über Feen, Bashuriden und Konstrukte

Gruppensammelprobe auf *Magiekunde (Magische Wesen)* oder *Alchimie (profane Alchimie)*

Mögliche Auszüge, Verweise und Werke: Die Geheimnisse des Meeres, Gespräche Rohals des Weisen, Großer Paramanthus, Handbuch der Konstrukteure, Odenius-Manuskripte, Simias vergessener Garten, Zorganer Fragmente

Teilerfolg (6 QS): Aus einzelnen Überlieferungen der Alten, auch Bashuriden genannt, geht hervor, dass sie Automaten erschufen. Experten spekulieren über Fluggeräte, Tauchkonstrukte und mechanische Diener.

Mit dem Bund von Meer und Land besaß Odenius eine außergewöhnliche Verbindung zur Anderswelt, die sich immer noch im Hain der Könige auf Hylailos zeigt. Odenius verschmolz mechanische Konstrukte mit arkanen Kräften, deren Komplexität nahezu kein Mensch nach ihm mehr erreichen konnte. Dabei kamen neben magischen Metallen auch Wasserkraft und Dampfantriebe zum Einsatz. Beispielsweise sind ein Lastenesel und ein mechanischer Wasserdrache überliefert.

Manche Feenwesen können durch den Namenlosen korrumpiert werden und wandeln sich zu Schwarzfeen.

Die weiteren Proben sind um +1 erleichtert.

Erfolg (10 QS): Aus heutiger Sicht finden sich erstaunliche Parallelen zu den Konstrukten der Talanier (siehe RSH Seite 180) und der Bashuriden. Bei manchen ist das Kernstück ein magischer Gegenstand, ähnlich einem Drachenkarfunkel, der das Gehirn oder die Steuerung darstellt. Mittels magischer Metalle soll die astrale Essenz in einzelne Körperteile geleitet werden. Es ist zu vermuten, dass Odenius einige seiner Automaten mit Kraftspeichern ausgestattet hat, die Theorien zufolge auf unterschiedliche Arten entstehen können. Objekte wie drachische Karfunkel, Feenmagie oder arkane Gegenstände menschlicher Machart kommen als Kraftspeicher in Betracht.

Erkenntnis bei Erfolg (10 QS): Wollen die Helden später den Topas in den magischen Wächter (siehe Seite 45) einsetzen, ist die entsprechende Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)* um +2 erleichtert.

Über die Holde

Am Korpus des Thaliyex sind die Worte „Für meine Holde“ eingraviert. Aktuell ist die Dröler Feenforscherin ♀ *Simiona di Seraphelli* (25, brauner Pferdeschwanz, Sommersprossen, selbstsicher, gibt gern wissenschaftliche Zitate von sich, Feenfreund; Sagen & Legenden 14 (14/14/14), Sinnesschärfe 8 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/14/12), SK 3) täglich im Oktogon zu Gast, um sich auf eine Expedition in die Wälder der Zyklopeninseln vorzubereiten. Sie hat ihre Anwesenheit frühzeitig angemeldet und beansprucht einen priorisierten Zugriff auf Literatur über Feen. Derzeit hat sie vor allem Unterhaltungsliteratur zu den übernatürlichen Wesen in Beschlag, wozu etwa die *Geliebte Fee* (Poesiesammlung von 990 BF) des Magiers Salandrian Finkenfarn oder die vom Abtprimas erwähnte zyklöpäische Lyrik aus der Zeit kurz vor Bosparans Fall gehören.

Um das Gedicht einsehen zu können, müssen die Abenteurer die Feenforscherin beschäftigen. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* offenbart, dass Simiona der Überzeugung ist, den Gefährten im Wissen zur Anderswelt überlegen zu sein. Die nachfolgenden beispielhaften Szenen beschreiben, wie man Zugang zum Gedicht erlangen könnte:

📖 *Koryphäe der Nichtwelt:* Ein Gefährte lenkt die Forscherin mit einer fachlichen Disputation in einem Diskussionsraum bezüglich Dryaden oder Nymphen ab. Eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* gegen Simionas *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* verschafft den anderen ausreichend Zeit, das Gedicht *Für meine Holde* zu begutachten und zu kopieren.

📖 *In Rahjas Namen:* Mit charmanten Worten und guten Manieren lässt sich die Forscherin zu einem Glas Wein in einem Gasthaus überreden. Ein Erfolg bei einer Vergleichsprobe *Betören (Anbändeln)* gegen Simionas *Willenskraft (Betören widerstehen)* verschafft den Mitstreitern einige Stunden für den Zugriff auf das Gedicht.

📖 *Mit Phexens Gunst:* Verfügt ein Held über flinke Finger, kann er versuchen, das Schriftstück mit einer gelungenen Vergleichsprobe *Taschendiebstahl (Gegenstand entwenden)* gegen Simionas *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* zu stehlen. Bei Misslingen ruft die Frau um Hilfe, was den Dieb in arge Erklärungsnot bringt.

Das entsprechende Gedicht ist der Stimmungstext am Anfang des Abenteuers (siehe Seite 5).

Zum Ahnenschatz

Im Südwesten, nahe dem Schloss Banêsh, liegt die Stadtvilla des Hauses da Malagreia. Das zweigeschossige Bauwerk im bosparanischen Stil zeigt bereits an der Tür in Form von Intarsien das Wappen: einen flügellosen Drachen. Die Familie gehört zu den alten Häusern Chababiens, die auch als Nachfahren der Gefährten von Geron dem Einhändigen bekannt sind. ♀ *Kherina da Malagreia* (78, 1,63 Schritt, im Holzrollstuhl, hochnäsiger, oberlehrerhaft; Menschenkenntnis 13 (15/15/14),

Traurige Poesie

Odenius hat mit dem Gedicht seinen Schmerz und Verlust verarbeitet, als er seiner Freundin den Topas stahl und ihren Körper abschaltete. Es sind ein paar Hinweise versteckt, die nach dem Öffnen des Rätselkastens und dem Lesen des Begleitbriefs einen tieferen Sinn ergeben:

- Die Verse wenden sich an eine Holde, eine Person namens *Bilaida*. Hierbei handelt es sich um das Lösungswort zum Thaliyex.
- Die *neue Welt* deutet wie *Geheimnisse* die Bashuriden- und Feenmagie an, die den Tüftler einst inspirierten.
- Das Erwähnen der *Augen* bezieht sich auf den gelben Topas, den der Seekönig entfernte (*hintergehen*). Der Autor musste die Fee wegen anderer Verpflichtungen und zu ihrem Schutz belügen.
- Die *harte Pflicht* bezieht sich auf seine Aufgabe als Seekönig.
- Bei den *Feinden* handelt es sich um die Anhänger des Namenlosen. Bilaidas wankelmütiges Wesen bietet einige Angriffspunkte für eine Korruption durch die

Anhänger des Gottes ohne Namen (*vermochtest nicht auf dich selbst aufzupassen*).

Es handelt sich hier um das Originalgedicht in persönlicher Handschrift des alten Seekönigs. Eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 offenbart Ähnlichkeiten zu bereits gesehenen Texten des Tüftlers in Rethis. Für eine exakte und vergleichende Aussage wären Odenius-Originale hilfreich, welche sich aber derzeit alle in der Hauptstadt des Archipels befinden.

Warum die Bücher?

In der Bibliothek sollen die Helden mehr zur persönlichen Historie des Tüftlers erfahren. Einige Recherchen helfen ihnen aber gegebenenfalls sogar im späteren Abenteuerverlauf (Überfahrt, gelber Topas) weiter. Außerdem erfahren sie hier erstmals mehr über die Holde von Odenius. Ihr Name **BILAJDA** ist das Lösungswort, mit dem sich das Thaliyex öffnen lässt, sobald alle Drehscheiben vorhanden sind.



Willenskraft 10 (14/15/14), SK 2, PSYCHOSTABILIS 16 (15/15/12)) bewahrt stolz die Schätze der Familie. Der Hausdiener *Rondraman* (35, kurze schwarze Haare, kräftig, absolut loyal; Willenskraft 12 (12/14/14), SK 1) führt die vorsprechenden Abenteurer zuerst in den Salon, wo sie die strenge betagte Dame im Rollstuhl erwartet. Vor Besuchen von Fremden wirkt die Magiedilettantin *Kherina* stets einen PSYCHOSTABILIS auf sich, um nicht Opfer einer arkanen Beeinflussung zu werden.

Die Helden müssen bei der Hüterin des Schatzes ihr gutes Benehmen und ihr Fachwissen unter Beweis stellen (Gruppensammelprobe auf die nachfolgenden Fertigkeiten, Intervall 30 Minuten).

Argumente: In der Unterredung sind einige passende Aufhänger hilfreich. Je 2 Aspekte erleichtern die unten genannten Proben um +1.

- Bei *Hesinde!*: Die Helden zeigen ihr Empfehlungsschreiben von Erechthon, dem Abtprimas der Draconiter, oder erwähnen *Lucara da Malagréa*, die Vorsteherin des Hesindetempels in Vinsalt.
- Eine *Ära ist vergangen*: Der Tod des Seekönigs und der geplante Diebstahl auf den Festivitäten in Rethis machen *Kherina* etwas betroffen.
- Das *seltene Kleinod*: Mit Begeisterung hört sie alles zum neu aufgefundenen Thaliyex und den bisherigen Drehscheiben an.
- Tüftler-Experten*: Bereits erfolgte umfangreiche Nachforschungen zu Odenius in der Bibliothek des Oktogons führen zu wohlwollender Zustimmung.

Erwähnen die Gefährten nur den Wunsch des Seekönigs oder des Admirals *Praiokles*, hilft das allein nicht weiter. Die Dame entgegnet: „*Ihr seid schon die Dritten! Diesem anderen Zyklopäer* und dem Seekönig selbst haben wir doch schon gesagt, dass wir nicht interessiert sind. In Thegûn hätten diese Gedenktage für den Tüftler stattfinden müssen.*“

Mehr Worte statt Würfel

Alternativ zur Gruppensammelprobe kannst du die Szene mit *Kherina* ebenso rollenspielerisch inszenieren. Bedenke dabei, dass die Dame in ihrem Leben schon viel gesehen hat und Menschen schnell durchschaut. Gib den Spielern die Möglichkeit, ihre dringlichen Argumente vorzutragen. Lobe sie, wenn sie ihr breites Wissen von Geron dem Einhändigen und dem Tüftler nutzen. Sei durchaus streng, wenn ihre Begründung Mängel aufweist und zu ungeschickt ist. Die Helden sollen das Gefühl erhalten, dass sie sich einen exklusiven Zugang zu einer Privatbibliothek erspielen, der vielen Anfragenden verwehrt bleibt.



Gruppensammelprobe auf *Etikette (Benehmen)*, *Überreden (Schmeicheln)*, *Geschichtswissen (Horasreich oder Zyklopeninseln)* oder *Sagen & Legenden (Horasreich oder Zyklopeninseln)* –1, maximal 7 Versuche, jedes Talent nur zweimal anwendbar, 15 Minuten

Teilerfolg (6 QS): *Kherina* führt ein Gespräch mit den Helden und hört interessiert zu, was die weiteren Proben zum Erfolg um +1 erleichtert. Nach einer ausgiebigen Recherche im Hesindetempel dürfen sie noch einmal zurückkehren und ihr Glück erneut versuchen, falls sie keine 10 QS erreichen.

Erfolg (10 QS): Die Helden erhalten die volle Aufmerksamkeit des alten Familienmitglieds. *Kherina* lädt sie zum Essen ein und schaut sich die Drehscheiben der Gäste genauer an. Darüber hinaus geleitet sie die Abenteurer zum Stammbaum und den

**Früherer Besucher:* Nur bei expliziter Nachfrage zu den vorherigen Interessenten gibt sie ihnen Informationen zur Begegnung mit *Stoëllios dylli Garén* (siehe Seite 46), der Zutritt zu ihrer Sammlung wünschte.



Eintragungen über ihren Ahn Bonnaro, einen späten Schüler Odenius'. Dieser hat der Familie ein ähnliches Exemplar einer Drehscheibe (Position 1, siehe Seite 260) hinterlassen, welches sie ihren Gästen zum Öffnen des Thaliyex überlässt, aber anschließend zurückverlangt. Sie kann den Abenteurern darüber hinaus noch folgende Informationen geben:

- ☛ **Der Heilige Geron:** Details zu Sagen vom Heiligen Geron (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 219) sowie den alten Häusern, die als Nachfahren von dessen Begleitern gelten: ash Manek, da Malagreia, da Chabab, ash Charik, von Eskenderun.
- ☛ **Odenius-Werke:** Ihr Urahn Bonnaro hat einst von Odenius den Auftrag erhalten, eines seiner Werke umzubauen. Das Konstrukt des Tüftlers war eine Art ...
- **Spieluhr***, die eine Fee rufen kann. Leider verlieb es auf den Zyklopeninseln, aber Bonnaro hat dazu ein Schriftstück hinterlassen.

Werke des Bonnaro

»Und der Meister gab mir mit ernster Miene einen besonderen Auftrag. Ich durfte sein Werk vertrauen, oder soll ich besser sagen, verstecken? Es war eine mechanische Uhr, die eine wundervolle Melodie hervortraute. Angeltlich soll sie eine Fee mit dem Namen Adrasthela rufen können, wovon ich jedoch nie Zeuge wurde. Also plante ich einen Vogelkäfig aus kupfernem Metall, in dem sich ein Rotkehlchen zu der gekürzten Melodie bewegte ...«
—persönliche Schriften des Bonnaro da Malagreia, Rethis, 25 v. BF

Hilfe, meine Helden patzen bei Kherina

Versagen die Abenteurer bei Kherina, haben sie am Reiterstandbild auf dem Marktplatz die Möglichkeit, den durchreisenden Schwertmeister **Severius da Malagreia** (43, dunkle Haut und Haare, militärische Frisur, große Gesichtsnarbe, gefühllos; Willenskraft 9 (15/12/14), SK 2) beim Abbild seines Urahnen anzutreffen. Der Mann bildet in der Vinsalter Kriegerakademie Zöglinge aus und ist als Gastdozent bei den Schwertgesellen mit Schildschläger-Stil im Süden

geladen. Berichten die Helden von ihrem Dilemma, kann der Kämpfer ihnen Zugang zur Familienbibliothek verschaffen. Dazu muss jemand aus der Gruppe Severius mit einer gelungenen Probe auf **Kriegskunst (Feldschlacht)** –2 beeindrucken. Alternativ ist für ihn ein Übungskampf zwischen zwei Helden akzeptabel, in dem diese dem Streiter ihre gegenseitigen Kampffähigkeiten (erfolgreicher Einsatz von mindestens 2 *Manövern*) vorführen. Kherina wird die persönliche Einladung von Severius akzeptieren, die Anwesenden beaufsichtigen und ihnen die gesamten Informationen zur Verfügung stellen (analog 10 QS sowie weitere Themen der Bibliothek).

Der Schlüsselmeister

In seinem städtischen **Labor Glimmstein (07)** wirkt der Alchimist **Tharedion Glimmstein** (58, 1,75 Schritt, unter setzt, Monokel vor dem Auge, Eigenbrötler, misstrauisch; Alchimie 17 (14/15/17), Mechanik 16 (15/15/17), 1 Schip, SK 2), nachdem sein früheres Domizil außerhalb der Stadt vor einiger Zeit ein Raub der Flammen wurde. Weit über die Grenzen Thegûns hinaus ist er als Koryphäe auf dem Gebiet der Herstellung und Öffnung von Schlössern und anderen Verschlussmechanismen mithilfe alchimistischer Rezepturen bekannt. Da die Drehscheibe von Abu Daq aus Rethis (Position 7) stark verbogen ist, muss sie vorsichtig repariert werden, bevor sie am Thaliyex nutzbar ist*. Möchten die

*Dies ist ein Hinweis auf das mechanische Konstrukt und das Lied für die Dryade Adrasthela. Odenius gab Bonnaro diesen Auftrag, um die Spieluhr vor Fremden zu verstecken. In Geschichten und Märchen war sein Kontakt zur Feenfreundin im Hain der Könige bereits öffentlich in Umlauf (siehe auch Seite 37), sodass er diese ebenso vor seinen Feinden schützen wollte.

**Haben die Helden den Kampf in Rethis verloren und besitzen keine Drehscheibe, hat Ancilla den Schlüsselmeister nach einem Tag „zufällig“ aufgesucht. Seinen Besitz von 2 Exemplaren gibt sie direkt an die Abenteurer weiter.

Was ist mit den Kultisten?

Yola Augenstecher ist den Helden mit einigen Dorithen über Neetha nach Thegûn gefolgt und kommt etwa einen halben Tag später an. Vor Ort finden sie dank ihrer Kontakte zu den Mit-Archonten Tizzo und Tilfur von Eskenderun (siehe **RSH** Seite 108) in leeren Zimmern des Gesindehauses bei Schloss Banêsh Unterschlupf. Nachdem die Archontin von Ancilla über das Vorgehen der Helden informiert wurde, ändert sie ihre Pläne. Nun will sie den Abtprimas und die Helden die ganze Knobelarbeit machen lassen. Dazu ist es aber nötig, den Kontrahenten die eigene Drehscheibe zuzuspielen. Von der Secretaria weiß Yola, dass die Helden Tharedion aufsuchen wollen oder bereits getroffen

haben. Aus diesem Grund übergibt die Archontin dem Schlösserexperten ihre Drehscheibe und fragt nach seiner Expertise (bei einem Sieg von Yolas Dieben in Rethis stattdessen 2 Drehscheiben). Anschließend zieht sie sich mit den Kämpfern über einen geheimen Zugang im Gesindehaus in die Katakomben unterhalb der Stadt zurück. Hier trifft sie Ancilla für die weitere Planung. Die Schergen halten sich versteckt und warten, bis die Spionin sie verständigt, dass die Helden das Thaliyex geöffnet haben. Anschließend wollen sie an der Ausgrabungsstätte zuschlagen und den Inhalt des Zylinders an sich bringen. Dass Erechthon anwesend ist und gegebenenfalls stirbt, sieht Yola als günstigen Nebeneffekt der Unternehmung.

Helden diese Aufgabe stattdessen selbst übernehmen, ist eine gelungene Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)* –5 nötig (siehe auch Seite 26). Bei Misslingen ist diese Scheibe nur noch mittels einer erfolgreichen Probe –8 zu retten, sonst wird sie unbrauchbar.

Es ist nicht einfach, das Interesse des Meisteralchimisten zu wecken. Seine Verwalterin  *Cedora* übernimmt üblicherweise die Kundengespräche, ist aber zur Zeit abwesend, da sie in Methumis Materialien besorgt. Tharedion antwortet Fremden eher einsilbig oder nennt einen viel zu hohen Preis, der unliebsame Störenfriede vertreiben soll.

Für die Aufmerksamkeit des Fachmanns ist daher eine erfolgreiche Probe auf *Handel (Feilschen)*, *Rechnen* oder *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* –2 notwendig. Kreative Helden können mit folgenden Argumenten je einen Punkt Erschwernis abbauen:

 **Auf Empfehlung:** Der Abtprimas persönlich bietet um Unterstützung beim Entschlüsseln dieses Mechanismus.

 **Einzigartiges Stück:** Es handelt sich bei der zugehörigen Drehscheibe um ein Original vom Seekönig Odenius, dem bekannten Tüftler.

Sowas kenne ich doch!

 **Geschafft:** Hört der Alchemist die Besucher nach einer bestandenen Probe an, steigt seine Gesprächsbereitschaft. Seit einem Tag (nach Ankunft der Helden) hat er bereits ein ^{*} ganz ähnliches Exemplar der Drehscheibe zur Untersuchung in seiner Werkstatt (siehe Seite 17): Dieses Stück hat ihm eine athletische Frau (Yola Augenstecher, siehe Seite 29, allerdings ohne Waffen und Rüstung) zur Begutachtung abgegeben. Die Frau gab an, einige Tage verreisen zu wollen, und wird das Objekt nach ihrer Rückkehr wieder abholen.

Schildern die Recken den Sachverhalt um das Thaliyex ausführlicher, bietet Tharedion an, die verbogene Drehscheibe zu reparieren und sein Exemplar auszuliehen. Als Gegenleistung verlangt er, den Rätselkasten mit allen Komponenten untersuchen zu dürfen. Dazu begleitet er die Helden auch gern zur Ausgrabungsstelle. Für die Reparatur des verbogenen Rades benötigt er einen halben Tag.

 **Misslingen:** Die Helden müssen Tharedions Zunge mit 8 Dukaten lockern und versprechen, dass der Ingerimmdiener Barjed (siehe rechts) seine Werkstatt aufsucht. Erst danach gibt er die Hinweise wie bei der gelungenen Probe weiter.

Ein Geheimnis aufdecken

Der Abtprimas ist zwar sehr beschäftigt, steht den Abenteurern aber als weiser Berater zur Verfügung,

um die Recherche in gewisse Richtungen zu lenken. Er oder Ancilla können bisherige Hinweise hinterfragen und gesammelte Informationen zusammenfassen.

^{*}Nach einer Niederlage in Rethis hat er ggf. zwei Drehscheiben, wovon eine (Abu Daqs Exemplar) verbogen ist.

Etwas fehlt noch

Fehlt den Abenteurern noch die Drehscheibe der Namenlosen (Position 6), wird der Alchemist Tharedion auf Bitten der Secretaria die Ausgrabungsstelle eigenständig aufsuchen und mit den Helden verhandeln. Haben die Gefährten den Besuch im Hause da Malagreia ausgelassen, erinnert Ancilla sie an diese vom Ordensführer vorgeschlagene Option und mögliche Hinweise. Du kannst die Helden ansonsten auch auf den Schwertmeister Severius treffen lassen.

Alles beisammen

Sind alle Drehscheiben in den Händen der Abenteurer, fragt die Magierin nach dem notwendigen Lösungswort. An dieser Stelle können die Gefährten das Ergebnis ihrer Recherchen erläutern und werden hoffentlich den Namen BILADA nennen. Danach wird die Secretaria einen Termin mit Erechthon vereinbaren.



Der Abtprimas kann in einem Zwischengespräch den Helden den folgenden Tipp geben: Der erste und letzte Buchstabe ist halbwegs ersichtlich und muss aus dem Beginn des Alphabets stammen. Aufgrund der Anzahl der Drehscheiben hat die Lösung sieben Buchstaben. Möglicherweise ist den Recken das Wort bereits begegnet.

Tharedion kann beitragen, dass es zwei Buchstabenpaarungen aufgrund sehr ähnlicher Einstellungen gibt (bei Positionen 2 und 5 sowie bei Positionen 4 und 7).

Die Spielleiterin kann auch passende Hinweise nach einer gelungenen Probe auf *Rechnen (Verschlüsselungen)* geben, sofern die Gruppe Würfeln für die Lösung bevorzugt.

Meine Helden haben den Inhalt des Thaliyex zerstört

Statt das Lösungswort zu verwenden, ist auch Ausprobieren denkbar, um das Thaliyex zu öffnen (siehe Seite 17). Allerdings hat man nur einen Versuch. Geht dieser schief, ist der einzige Lösungsversuch verbraucht und zerstört die Bannstaubsäure den Inhalt. Der Topas und seine Wirkung sind damit unwiederbringlich vernichtet. Willst du den Abenteurern trotzdem den Brief des Tüftlers für den weiteren Verlauf zugänglich machen, hat sich am Rand des Kastens ein kleiner Schnipsel des zerstörten Briefes erhalten. Die Helden müssen auf Rat Erechthons das **Zunfthaus der Topasschleifer (06)** aufsuchen. Dort ist derzeit der Silaser Ingerimmgeweihte  *Barjed* (43, 1,77 Schritt, muskulös, brauner Vollbart, sehr kurze Haare, gutmütig; Willenskraft 8 (15/12/13), SK 2) anwesend, der das Schriftstück mit der Zeremonie Wiederherstellung^{AGÖ162} (FW 9 (15/15/16)) reparieren kann. Allerdings verlangt er dafür eine großzügige Spende an Ingerimm im Wert von 66 Dukaten.

Der Kampf um das offene Thaliyex

Spätestens zwei Tage nach dem Eintreffen der Helden hat Erechthon seine Untersuchungen abgeschlossen und beauftragt Ancilla damit, einen Termin mit den Helden zu vereinbaren. Der Abtprimas kann nun mit ihnen gemeinsam die Drehscheiben korrekt anlegen und bedienen.

Für das Verständnis ist es wichtig, die exakten Schritte der handelnden Fraktionen zu kennen. Dabei nimmt die Secretaria eine Schlüsselrolle ein. Besitzen die Helden alle Drehscheiben sowie das Lösungswort, führt sie alle Beteiligten zusammen:

- ❖ 1. Ancilla lotst die Helden zum Zelt an der Ausgrabungsstelle. Die restlichen Draconiter befinden sich zu diesem Zeitpunkt fast alle in den Katakomben oder im Oktogon – angeblich auf Befehl des Ordensvorstehers.
- ❖ 2. Die Magierin bittet die Abenteurer um etwas Geduld und geht allein in die Katakomben, um Erechthon zu holen. Auf dem Weg zum Abtprimas wirkt sie einen NUNTIOVOLO und kontaktiert so Yola.
- ❖ 3. Erechthon kehrt mit der Secretaria zum Zelt und den wartenden Abenteurern zurück.
- ❖ 4. Die Anhänger des Dreizehnten begeben sich nach Ancillas Nachricht durch die Tunnel, schalten alle Draconiter auf ihrem Weg aus und klettern vorsichtig den Schacht hinauf. Hier warten sie auf ein Zeichen der Secretaria.
- ❖ 5. Mit dem Ordensvorsteher können die Helden das Rätsel um das Thaliyex lösen.
Das Öffnen ist ein besonderer Moment im Abenteuer, für den man sich ruhig Zeit nehmen kann. Willst du es ein wenig spannender machen, hakt die reparierte Drehscheibe und es besteht die Gefahr, dass etwas schief geht. Letztlich sollte das Aufschließen gelingen.
Nur kurz können sich die Recken über den Inhalt, das gelbe Topasauge und eine persönliche Nachricht von Odenius (siehe Seite 31) freuen.
- ❖ 6. Während die Helden auf den Inhalt des Thaliyex konzentriert sind, schließt die Secretaria auf Befehl Erechthons den Eingang und wirkt heimlich ihren Zaubertrick SIGNATUR auf die Außenseite der Plane. Dies ist das vereinbarte Angriffszeichen für die Anhänger des Namenlosen. Die

(Anzahl Helden) Dorithen und die maskierte Yola stürmen aus dem Schacht in das Zelt (10 Schritt Durchmesser). Dort versuchen sie umgehend, den Inhalt des Thaliyex, den auffälligen Edelstein, zu entwenden. Zur Eröffnung wirkt Yola die Liturgie Pech und Schwefel, die keinen Zweifel an der Identität der Angreifer lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die letzte Drehscheibe rastet mit einem zarten Klicken ein und bildet das Wort BILAIDA, die geheimnisvolle Holde des Odenius. Tatsächlich, das Thaliyex lässt sich öffnen. Dies ist der Moment, auf den ihr so lange gewartet habt. Vorsichtig schiebt ihr die Abdeckung hoch und entdeckt einen funkelnden Edelstein sowie eine aufgerollte Nachricht. Doch in diesem Moment dringen das Geräusch eiliger Schritte und Metallklirren an eure Ohren. Ihr dreht die Köpfe und erblickt die Störenfriede. Unter Führung einer Frau drängen bewaffnete Krieger in das Zelt. Ihre blutigen Speere verheißen alles andere als Freundschaft. Kein Zweifel, sie haben es auf den Inhalt des Thaliyex abgesehen!

Erechthons Rolle?

Zu Beginn spricht Erechthon (Werte siehe Seite 22) eine auf 2 Aktionen verkürzte GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG^{AGÖ123} (mit der Liturgieerweiterung *Heimattempel*) für 8 KaP und ruft so im nahen Oktogon um Verstärkung. Nach der ersten namenlosen Liturgie von Yola wirkt er einen LITURGIESCHILD (siehe Seite 32) mit mindestens 12 KaP, um weiteren Schaden von den Helden und sich abzuhalten. Danach unterstützt er die Helden im Nahkampf, überlässt ihnen aber die strategischen Entscheidungen.



Es sollte den Abenteurern gelingen, die Anhänger des Güldenens aufzuhalten und Erechthon zu retten. Dabei gibt es mehrere mögliche Ausgänge:

Option 1: Praios vult!

Yola verliert den Kampf um das Topasauge und verstirbt oder gerät in Gefangenschaft.

Konsequenz für das Finale: Stoëllios beschließt das Ritual ohne den Topas und Yola zu beginnen. Er fürchtet die baldige Krönung des neuen Seekönigs, was die Wächter wieder aktiviert. Bilaida kann im Finale nicht zaubern und Yola fehlt an der Seite der Kultisten.

Option 2: Wir sehen uns wieder!

Yola verliert den Kampf um das Topasauge und flieht. Droht sie, in Gefangenschaft zu geraten, nutzt sie den TRANSVERSALIS in ihrem Teleport-Ring zur Flucht.

Konsequenz für das Finale: Yola reist nach Heliopolos und beschließt mit Stoëllios, das Ritual ohne den Topas zu beginnen. Sie fürchten die baldige Krönung des neuen Seekönigs, was die Wächter wieder aktiviert. Bilaida kann im Finale nicht zaubern.

Option 3: Gott der Götter!

Yola erringt das Topasauge und flieht, bevor herbeieilende Wachen oder Draconiter (von Erechthon mit Göttlicher Verständigung^{AGÖ123} gerufen) die Ausgrabungsstätte erreichen.

Konsequenz für das Finale: Yola reist direkt nach Heliopolos und beginnt mit Stoëllios sowie dem Topas das Ritual. Im Finale kann Bilaida zaubern.



Yola führt (Anzahl der Helden +1) Dorithen in den Kampf. Weiterhin besteht die Möglichkeit, dass Ancilla (Werte siehe Seite 21) in das Geschehen eingreift und ihre Tarnung fallen lässt.

Yola Augenstecher

Kurzcharakteristik: 40, 1,77 Schritt, dunkelblondes Haar mit Unterschnitt, zahlreiche Kampfnarben im Gesicht und am Körper, muskulös, meisterliche Söldneranführerin und kompetente Geweihte des Namenlosen

Funktion: fanatische Anhängerin des Güldenens und Hauptantagonistin

Hintergrund: Yolas Hintergrund findest du auf Seite 7.

Darstellung: Yola ist eine brillante Strategin und gnadenlose Anführerin. In Kampfsituationen mustert sie zunächst ihre Gegner und die Umgebung, um dann schnelle, eindeutige Befehle zu geben. Für ihre Gegner hat sie nur Verachtung übrig, da diese die Wahrheit nicht erkannt haben und den Plänen des Namenlosen im Weg stehen. Verhandlungen sind nicht ihre Stärke, weshalb sie Wortgefechte meidet und ihre Gegner lieber schnell und effektiv ausschaltet.

Besonderheiten: Die Kämpferin ist keine typische Geweihte des Namenlosen, die Intrigen spinnt und im Hintergrund bleibt. Diese Rolle überlässt sie den anderen Archonten. Sie sieht sich und ihre Dorithen als zukünftige Elitetruppe von Tionnin. Ungeduldig sehnt sich Yola nach der Zeit, in der sie und ihre Waffengeschwister

offen agieren dürfen, um den Willen des Dreizehnten zu vollstrecken.

Schicksal: Yolas Schicksal ist es, von den Helden getötet zu werden. Sie setzt alles daran, einer Gefangennahme zu entgehen oder im Kampf zu sterben.

»Formation!«

Beschützer (passiv)

Regel: Der Abenteurer kann gegnerische Attacken für Gefährten parieren. Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und der Held eine seiner eigenen Reaktionen als PA nutzen. Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Gefährte immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: GE 15

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteurpunkte

Formation (passiv)

Regel: Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit kann zusammen mit bis zu vier weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt vor, hinter, links oder rechts von ihm befinden dürfen, eine Formation aufbauen. Alle Kämpfer, die durch diese SF eine Formation bilden, erhalten entweder +2 AT oder +2 VW. Alle Beteiligten müssen sich bei der Bildung der Formationen auf einen der beiden Boni einigen. Nur einer der Kämpfer benötigt die Sonderfertigkeit, damit alle davon profitieren. Verfügen mehrere Kämpfer darüber, können auch entsprechend mehr Kämpfer die Vorteile nutzen.

Voraussetzungen: Kriegskunst 6

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteurpunkte

Schicksal der Feinde

☞ **Leerer Giftzahn:** Die Secretaria greift nur in den Kampf ein, wenn sie einen direkten Zugriff auf den Topas und eine aussichtsreiche Fluchtmöglichkeit hat. Überlebt die Magierin den Kampf, ist sie die einzige Person, die neben den Helden sowie dem obersten Draconiter genau Bescheid wusste. Daher lässt Erechthon sie vorsichtshalber unter Arrest stellen, um ein ungestörtes Gespräch mit den Rettern zu führen. Bei Ancillas Verhör bleibt die Rolle der Grafenzwillinge von Eskenderun sowie Yolas Name in jedem Fall ungenannt. Ob die Magierin überführt wird oder fliehen kann, ist der Spielleiterin überlassen. Sie kann auch als zukünftige Antagonistin für die Heldengruppe verwendet werden.

☞ **Verhör der Kultisten:** Gerät Yola in Gefangenschaft, wird sie sich eher das Leben nehmen als ihren Gegnern Geheimnisse des Güldenens zu verraten. Die begleitenden Dorithen kennen weder die Pläne noch die Werkstatt auf Heliopolos, da sie der Anführerin aus dem Ort Garén gefolgt sind. Ist Yola entkommen, halten sie ihren Namen möglichst geheim.

Yola Augenstecher

MU 15 KL 12 IN 14 CH 13

FF 13 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 35 AsP – KaP 35 INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 3 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6+1

RW kurz

Drôler Reiterhammer: AT 17 PA 7

TP 1W6+6 RW mittel

**Drôler Reiterhammer mit Zyklöpäischem Rund-
schild:** AT 17 PA 11 TP 1W6+5 RW mittel

Kopis: AT 15 PA 8 TP 1W6+4 RW kurz

Schips: 2

RS/BE: 6/1 (Zyklöpäischer Bronzeharnisch) (Modi-
fikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Geweihter, Zäher Hund / Prinzipien-
treue I (Namenloser), Verpflichtungen II (Archonten)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Be-
lastungsgewöhnung I+II, Beschützer (Drôler Reiter-
hammer, Kopis), Finte I+II (Drôler Reiterhammer,
Kopis), Formation (Waffenlos, Drôler Reiterhammer,
Kopis), Tradition (Namenloser Kult), Verteidigungs-
haltung (Waffenlos, Drôler Reiterhammer, Kopis),
Vorstoß (Drôler Reiterhammer, Kopis), Wucht-
schlag I+II (Waffenlos, Drôler Reiterhammer, Kopis)

Talente: Einschüchtern 10, Götter & Kulte 7, Klettern 7,
Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Kriegskunst 13,
Menschenkenntnis 6, Orientierung 10, Schwim-
men 6, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 6,
Überreden 10, Verbergen 4, Willenskraft 13

Liturgien: Des Einen bezaubernder Sphärenklang 5,
Namenlose Raserei 6, Namenloses Vergessen 6,
Namenlose Zweifel 8, Pech und Schwefel 9 (Liturgien
siehe RSH ab Seite 175).

Kampfverhalten: Nach ihrem ersten Angriff mit der
Liturgie Pech und Schwefel wird sich Yola zunächst
auf ihre Dorithen verlassen. Sie unterstützt ihre
Kämpfer mittels ihrer *Anführer*-Fähigkeit. Sobald
ihre Gruppe zu unterliegen droht, wird sie sich mit
ihrem Drôler Reiterhammer in die *Formation* ein-
reihen. Beim Kampf in Thegûn gilt ihre Aufmerk-
samkeit allein dem Inhalt des Thaliyex (Topas), den
sie unter allen Umständen erringen will.

Flucht:

- ☞ *Thegûn:* Bekommt Yola den Topas zu fassen, tritt
sie umgehend die Flucht durch die Katakomben
an, während die Dorithen sie decken. Yola nutzt
bei einem Verlust von 50 % ihrer LeP ihren Tele-
port-Ring, um zu fliehen.

- ☞ *Werkstatt:* Yola kämpft bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Teleport-Ring

Beschreibung: Ein goldener Rubinring mit ARCANOVI,
auf dem eine Aufladung des Zaubers TRANSVERSALIS
liegt.

Wirkung: Zauberspeicher mit 1 Ladung TRANSVERSALIS
(FW 15), Auslöser ist das Drehen des Rings

Kosten: 39 AsP, 4 davon permanent

Preis: 1.525 Silbertaler

Dorithen

MU 14 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 15 KO 13 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 8 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 8

TP 1W6+1 RW kurz

Kopis: AT 14 PA 8 TP 1W6+4

RW mittel

Speer: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW lang

Speer mit Zyklöpäischem Rundschild: AT 16 PA 11
TP 1W6+4 RW mittel

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

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund / Verpflichtungen III
(Yola Augenstecher, Archonten)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Be-
schützer (Speer, Kopis), Finte I (Speer, Kopis), Forma-
tion (Waffenlos, Speer, Kopis), Verteidigungshaltung
(Waffenlos, Speer, Kopis), Vorstoß (Waffenlos, Speer,
Kopis), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Speer, Kopis), Zu
Fall bringen (Speer)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 6, Körper-
beherrschung 10, Kraftakt 9, Kriegskunst 8, Menschen-
kenntnis 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnes-
schärfe 5, Überreden 2, Verbergen 4, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die Dorithen kämpfen in *Formation*
mit Speer und Schild. Sollten sie in Bedrängnis ge-
raten, gehen sie in *Verteidigungshaltung*. Einzelne
Dorithen greifen dann mit *Vorstoß* und *Wuchtschlag*
an, während sie von den Schilden der anderen (SF
Beschützer) gedeckt werden.

Flucht: Die Dorithen fliehen nur auf Befehl.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 Le



Wissen ist Macht

Im Thaliyex ist ein Originalbrief von Odenius enthalten. Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 offenbart, dass es sich um dieselbe Handschrift wie beim Gedicht „Für meine Holde“ handelt. Damit bestätigt sich, dass der Tüftler die Poesie verfasst hat.

Über den Bund von Meer und Land

Probe auf *Sagen & Legenden (Zyklopeninseln)* oder *Geschichtswissen (Zyklopeninseln)*

QS 1 – Jeder Seekönig schließt mit den Feen von Phenos den Bund von Meer und Land um den Frieden zwischen den Völkern zu wahren.

QS 2+ – Der erste Monarch, der den Bund schloss, war Merymakos im Jahre 118 v. BF. Alle Thronfolger folgen seitdem diesem Brauch und erhalten von der Dryade **♣ Dyava** (siehe **RSH** Seite 115) einen Kranz aus Pinienzweigen, den sie später in den Hain der Könige pflanzen.

Über Greifen und Garafan

Probe auf *Götter & Kulte (Praios)*

QS 1 – Greifen sind die heiligen Tiere des Götterfürsten Praios und können wie seine Geweihten Wunder wirken. Garafan ist ihr Anführer.

QS 2 – Auch wenn man aufgrund des Äußeren von Greifen den Eindruck haben könnte, dass sie Chimären sind, ist an ihnen nichts Magisches zu finden. Ihr König und Marschall Garafan trägt keinen Adler-, sondern einen Löwenkopf. Garafans Hort soll im Finsterkamm liegen.

QS 3+ – Im Jahre 837 v. BF erschien Garafan Seneb-Horas II. auf der Zyklopeninsel Baltrea, weshalb die dortige Orakelstätte Balträä eine größere Bedeutung erlangte. Das Orakel selbst existierte mit seinem Sonnentor bereits in uralten Zeiten. Der Erzheilige Horas hat dort bereits Zwiesprache mit dem Götterfürsten gehalten. Auf der Insel Baltrea gibt es eine eigene Zeitrechnung nach Garafans Erscheinen sowie ein Praioskloster.

Der Topas

Neben dem Brief ist ein auffälliger Edelstein im Thaliyex enthalten. Dieser war voraussichtlich das vornehmliche Ziel der Anhänger des Namenlosen. Möchten die Helden mehr über das wertvolle Stück erfahren, können sie den Stein selbst untersuchen oder sich zur Einschätzung an das **Zunfthaus der Topasschleifer (06)** wenden.

Probe auf *Steinbearbeitung (Edelsteinschleifen)*

QS 1 – Es handelt sich um einen eigroßen Edelstein, einen gelben Topas. Alchimisten ordnen ihn Mada oder Nandus zu.

QS 2 – Der Stein hat einen Marchesa-Schliff, der einem Auge ähnelt. Dies deutet auf einen sehr alten Stein hin, der in dieser Form heute kaum noch vorkommt. Die Verarbeitung ist sehr besonders und nahezu perfekt ausgeführt.

In der Hoffnung, dass ein besserer Mensch als ich diese Zeiten finden wird, schreibe ich, Odenius Thaliyin, meine Geschichte mit Bilaida nieder.

Einmal fand ich auf einer kleinen Insel Überreste der Bashuriden. Darunter war auch ein inaktiver Automat, der meine Neugier entfachte. Ich studierte die Konstruktion ausgiebig und konnte sie nach einigem Tüfteln wieder in Gang bringen. Die Verwunderung war groß, als ich bemerkte, dass ein Feenwesen namens Bilaida in dem Körper ein neues Heim gefunden hatte. Es schien, als habe sie Teile ihrer Erinnerung verloren, doch ihr Wesen faszinierte mich.

Begierig auf die Erkenntnisse des anderen tauschten wir uns aus und wurden Freunde. Sie zeigte mir, wie sie den Automaten steuerte, und mein Wissen wuchs zur heutigen Blüte. Über ihre Vergangenheit konnte ich kaum etwas in Erfahrung bringen, doch sie hatte panische Furcht vor Greifen. Die bloße Erwähnung des Namens Garafan führte zu stundenlangem Schreien. Überhaupt wollte die Holde nicht, dass ich mit anderen Feen über sie rede. War sie eine Verstoßene? Meine Dryadenfreundin Adrasthela im Hain der Könige wusste nur wenig mehr, bat jedoch, dass ich das Wissen geheim halten sollte.

Je näher ich Bilaida kennenlernte, desto stärker berührte sie mein Herz. Aber immer wieder blitzte ihr eifersüchtiges und zorniges Verhalten auf, wenn ich mich zu lange meinen Pflichten als Seekönig zuwandte. Sie war wohl schon lange von ihrer Welt getrennt. Leider blieben unsere Treffen nicht unbemerkt, sodass ich mächtige Wächter mithilfe meines Feenbundes konstruierte, um Bilaida vor sich selbst und neugierigen Fremden zu schützen. Doch es half nichts. Finstere Diener des namenlosen Gottes wurden auf uns aufmerksam. Sie drangen in die Werkstatt ein und wollten Bilaida korrumpieren, um mit ihrer Hilfe andere Feenwesen zu beherrschen. Meine Wächter hielten die Frevler auf, doch ich sah mich gezwungen, die betrüblichste Entscheidung meines Lebens zu treffen. Unter dem Vorwand einer Reparatur schaltete ich Bilaidas Körper ab, was ihren Geist in Schlaf versetzte.

Zu unser aller Sicherheit entnahm ich den für ihre Magie wichtigen Augenstein. Diesen hältst du, lieber Finder und Rätsellöser, in deinen Händen. Pass gut auf ihn auf und sei gewarnt! Ihr Geist kann weiterhin erwachen und dem Bösen verfallen. Daher wage ich es hier nicht, ihren Aufenthaltsort zu offenbaren. Willst du der Holden helfen, so muss dir ein Licht aufgehen. Der gierige Blick des Namenlosen könnte noch immer auf ihr ruhen. Droht der Sieg des Dreizehnten, bitte ich dich: Tue das, wovon mein Herz mich abhielt – erlöse Bilaida.

Dein Odenius

QS 3+ – Hier liegt ein großes Exemplar vor, das eindeutig für eine Fassung gefertigt wurde. Die Verbindung zu Mada ist nicht grundlos, denn solche Edelsteine sind als arkane Kraftspeicher nutzbar.

Magische Analyse

Für den gelben Edelstein bietet sich eine magische Analyse an. Beherrscht kein Held diese Fähigkeit, ruft Erchthon den arkanen Draconiter **♣ Ariano** (32, schulterlange Mähne mit Stirnband, drahtig; Magiekunde 15 (14/14/14), Analys Arcanstruktur 12 (14/14/14), Odem Arcanum 16 (14/14/14), Analytiker, SK 2):

QS 1: Der Topas zeigt magische Muster, die aber kein Zauber sind. Vielmehr scheint er arkane Strukturen umzulenken.

QS 2: Der Edelstein enthält weniger als 3 permanente AsP. Arkane Fäden können eintreten, werden gebrochen und gleichzeitig weitergetragen.

QS 3: Es zeigen sich Ähnlichkeiten zu einem Prisma. Die bereits vorhandene Magie des Objekts mit 2 permanenten AsP wird gebündelt und verstärkt. Der Stein lässt sich keiner heute bekannten Tradition zuordnen.

QS 4: Der Topas ist wahrscheinlich ein Baustein für einen Automaten. Je nach Objekt ist er eine Art Katalysator für Zauberfähigkeiten oder verstärkt die Struktur von magischen Metallen, also die körperlichen Fähigkeiten des Automaten.

QS 5+: Die arkanen Matrizen sind perfekt angeordnet. Wahrscheinlich handelt es sich um einen sehr seltenen Baustein aus den Hinterlassenschaften der magisch versierten Bashuriden.

Worum geht es hier?

Nach dem Angriff der namenlosen Kultisten rekapituliert Abtprimas Erechthon mit den Helden die Geschehnisse:

☛ **Güldene Klauen:** Die Namenlosen wollen das magische Topasauge. Der Edelstein war Teil eines Bashuridenautomaten, dem ein Feengeist innewohnt. Wahrscheinlich haben die Anhänger des Gottes ohne Namen Bilaida bereits gefunden und suchen deshalb nach dem fehlenden Objekt.

☛ **Verdorbenes Wesen:** Die Kultisten wollen diesen Feengeist verderben, womöglich mit einem Ritual.

☛ **Tüftlerwächter:** Odenius hatte mechanische Wächter zu Bilaidas Schutz erschaffen. Der Bund der Seekönige ist aber nach dem Tod von Palamydas derzeit nicht aktiv. Gegebenenfalls sind diese daher entsprechend nicht aktiv.

☛ **Greifenfürst:** Der Greif Garafan hatte einen früheren Konflikt mit dieser ausgestoßenen (?) Fee im Archipel. Da laut dem Odeniusbrief ein „Licht“ aufgehen soll, ist

☛ dies vielleicht ein Hinweis auf Praios*.

☛ **Feenfreundin:** Ein anderes Wesen namens Adrasthela im Hain der Könige weiß laut Odenius möglicherweise mehr. Es gibt eine Spieluhr, mit der man sie rufen kann (siehe Seite 26).

*Das Licht ist eigentlich ein Hinweis auf den zyklöpäischen Namen der Zielinsel Heliopolos. Selbst Erechthon interpretiert diesen Ausdruck fälschlicherweise als Mosaikstück im Zusammenhang mit der Praiosverehrung und Garafan, was aber trotzdem weiterhilft.

Liturgieschild

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die Liturgie erschafft eine von leichtem Flimmern, Lichteffekten oder anderen Zeichen der Götter begleitete Kuppel um den Geweihten, die von außen kommende karmale Angriffe absorbiert. Der Radius der Kuppel beträgt 3 Schritt, ihre Schildstärke entspricht den investierten KaP + (QS x 3). Die Kuppel kann ihre Schildstärke in Trefferpunkten an Schaden absorbieren, die von Schaden verursachenden Liturgien erzeugt werden (also Liturgien, die TP oder SP verursachen). Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen. Schaden, der nicht mehr absorbiert werden kann, trifft das eigentliche Ziel der Liturgie. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Geweihten. Geschützt durch die Wirkung sind alle, die innerhalb der Kuppel stehen. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da der Geweihte jedoch meistens auf festem Boden steht, ist die Kugelform nicht erkennbar.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

☛ **Zurück zum Archipel:** Eine intensive Recherche ist hauptsächlich auf den Zyklopeninseln möglich, denn fast alle Odeniuswerke befinden sich in Rethis, weshalb die Stadt ein naheliegender nächster Anlaufpunkt ist. Auch die Hintergründe zur Garafanverehrung, der Aufenthaltsort von Bilaida sowie der Fee Adrasthela und ein Zwischenbericht an den Admiral sprechen für eine weitere Recherche auf den Inseln.

Für dich oder für mich?

Der Abtprimas bietet den Helden an, den Edelstein im Oktogon zu lassen. Diesbezüglich können die Abenteurer frei entscheiden. Sofern die Draconiter den Topas erhalten, schenkt der Ordensführer den Gefährten ein Amulett, in dem 1 Ladung der Liturgie Liturgieschild (FW 12, 12 KaP, Schildstärke 24 TP) gespeichert ist. Dieses soll sie bei einer erneuten Auseinandersetzung mit den Namenlosen Dienern schützen. Verbleibt das wertvolle Kleinod im Besitz der Helden, ergeben sich zukünftig weitere Verwendungsmöglichkeiten (siehe Seite 41, 43 oder 45).



Gen Westen

Die Helden haben für die Rückreise nach Rethis die Wahl: Sie können über das 40 Meilen entfernte Chetoba reisen oder zurück nach Neetha, das knapp 65 Meilen entfernt liegt. Chetoba ist eine der größten Städte des Wilden Südens mit einer großen Werft sowie einem gut besuchten Hafen. Mehr zu Chetoba findest du in der **RSH** auf Seite 30. Auf der Hinreise haben die Helden vielleicht Abelmir Darando (siehe Seite 18) kennengelernt und ihm geholfen. In Chetoba treffen die Recken den Neethaner Fernhändler wieder, der sie nicht nur freudig begrüßt, sondern sie auch gern als kostenlose Passagiere auf seinem Zweimaster aufnimmt, der bald nach Rethis auslaufen wird, denn der Hafen soll wieder offen sein. Außerdem schenkt er den Abenteurern eine Flasche Pfeilblütenpunsch mit 2 Anwendungen, die er zur Sicherheit bei sich trägt.

Pfeilblütenpunsch

Zubereitung: Blüten mit heißem Wasser aufgießen und Alkohol hinzufügen

Haltbarkeit: 24 Monate

Alternative Wirkung: Der Anwender erhält jede volle Stunde 1W3+2 LeP zurück. Die heilsame Wirkung hält 3 Stunden lang an. Um den Pfeilblütenpunsch zu trinken, muss dem Anwender eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -1 gelingen.

Wenn die Helden über Neetha reisen, erfahren sie dort, dass der Hafen der zyklöpäischen Hauptstadt wieder zugänglich ist. Ein Handelsschiff der *Magna Thalassea* (siehe **RSH** Seite 27) bietet jedem Reisenden gegen ein Entgelt von 16 Silbertalern in einer Hängematte die Möglichkeit, aus der Weißen Wacht zum Archipel zu gelangen. Von beiden Ausgangspunkten können die Abenteurer die etwa 200 Meilen über das Meer der Sieben Winde bei gutem Wind zurücklegen und erreichen Rethis innerhalb von zwei Tagen. An Deck erfahren sie auch, dass man Furro ay Oikaldiki als Drahtzieher für den Mord am Seekönig Palamydas festgesetzt hat.

Zurück auf der Insel

In der Hauptstadt hat sich die angespannte Stimmung beruhigt und auch die Zahl der sichtbaren Wachen hat sich im Vergleich zum Aufbruch normalisiert. Der Hafen ist wieder befahrbar und die Sperre aufgehoben. In Rethis haben die Helden verschiedene Möglichkeiten für ihr weiteres Vorgehen.

Zwischenstand für den Admiral

Stellen sich die Rückkehrer umgehend bei Praiokles oder Horasio vor, kommt man gemeinsam in der **Residenz des Admirals (TH03)** zusammen. Dort erfahren die Helden weitere Details zu den aktuellen Geschehnissen auf der Insel.

☛ **Gefangener Mörder:** Furro ay Oikaldiki, der Onkel Callianes, hat die Vergiftung des Monarchen gestanden und befindet sich deswegen im Merymakon in Haft.

☛ **Zukünftiger König:** Die Krönung Haridiyons ist für Anfang Praios in Rethis geplant. Derzeit reist der Prinz bereits nach Phenos, um die Dryade **Dyava** (siehe **RSH** Seite 115) zu treffen und einen neuen Bund zu schließen.

☛ **Güldene Ränke:** Nach dem Bericht über die genauen Geschehnisse in Thegûn sind Horasio und der Admiral über die Niedertracht der Kultisten bestürzt.

☛ **Yola und die Dorithen:** Beschreiben die Rückkehrer die Angreifer, identifiziert der Admiral sie zügig als Dorithen. Diese Kämpfer sind aufgrund ihres Aussehens und Stils bekannt und unterstützen lokale Adlige als Leibwachen. Ihre Ausbilderin ist Yola Augenstecher, eine anerkannte Veteranin aus dem Thronfolgekrieg.

☛ **Tüftlerwerke:** Fragen die Helden nach den Exponaten oder einem Vogelkäfig, verweist Horasio sie an das **Haus der Efferdbrüder (TH06)**. Der Kurator händigt ihnen auch eine Notiz aus, dass sie interessante Gegenstände an sich nehmen dürfen.

☛ **Heimliche Unterstützung:** Da die Abenteurer das Thaliyex öffnen und gegebenenfalls den magischen Topas sichern konnten, wird Horasio die Taten der Helden ausführlich loben und ihren Kampf gegen die finsternen Gegner preisen. ○

☛ **Des Rätsels Lösung:** Die Helden haben das Thaliyex geöffnet und weitere Hintergründe herausgefunden. Somit wird auch die bisher vereinbarte Belohnung fällig (siehe Seite 16).

☛ **Ein neuer Auftrag:** Das tödliche Vorgehen der Anhänger des Namenlosen besorgt die Auftraggeber. Sie bitten die Helden, Bilaida zu finden und zu verhindern, dass sie auf die falsche Seite gezogen wird. Im schlimmsten Fall gilt es, die Holde zu besiegen. Die Hinweise zum Greifen Garafan und zur Fee Adrasthela scheinen recht wichtige Spuren zu sein. Als Belohnung bietet der Admiral erneut einen Betrag von 15 Dukaten pro Person an.

☛ **Lagebericht:** Sobald die Gefährten neue Informationen erhalten haben oder Hilfe benötigen, kann man gemeinsam die weitere Vorgehensweise abstimmen.

* Mit diesem Lob wirkt der Kurator (alias Timor als Phexgeweihter) unauffällig die Sonderfertigkeit *Predigt der Gemeinschaft*. Bei passender Gelegenheit kannst du mitteilen, dass alle Abenteurer einen Schip erhalten, möglichst nicht direkt im Anschluss an diese Ansprache.

Feenlied und Greifenfeder

Glücklicherweise sind so gut wie alle Exponate der Feierlichkeiten noch in der Stadt. Somit können die Gefährten den offenen Fragen wie dem Vogelkäfig und der Fee nachgehen. Mit einer gelungenen Probe auf

Predigt der Gemeinschaft

Regel: QS ausgewählte Zuhörer bekommen 1 Schip, allerdings nicht über ihr Maximum an Schips hinaus. ○

Kein Zuhörer kann auf diese Art innerhalb von 24 Stunden mehr als 1 Schip erhalten. Der Held muss für die Predigt 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter oder Prediger

AP-Wert: 20 Abenteuerepunkte

Gassenwissen (Informationssuche) erfahren die Abenteurer von passenden Anlaufstellen für weitere Recherchen. Bei Misslingen benötigen sie mehr Zeit bei ihrer Suche, sodass im Finale in der Werkstatt ein zusätzlicher Dorith auf der Gegenseite kämpft (siehe Seite 45). Für die Recherchen in Rethis gibt es je nach Fragestellung verschiedene Quellen, die weiter unten ausführlicher beschrieben werden:

- ☞ 1 – Seekönig Odenius: Bibliothek **A'Laÿis Hiphon (EK01)**, Ephorion (AK02), Steintafeln des Tykates
- ☞ 2 – Feen (auch Adrasthela und Bilaida): **Tempel im Olivenhain (T04)**, Steintafeln des Tykates
- ☞ 3 – Greifen und Garafan: **Tempel der Abendsonne (T05)**
- ☞ 4 – Vogelkäfig oder Spieluhr der Adrasthela: **Haus der Efferdbrüder (TH06)**
- ☞ 5 – Stoëllios dylli Garén: **Taverne Hafenschänke (G01)**, **Palati dylli Garén (AK03)**, Säulengang (TH02), Seekönigliche Werft (TH01), Taverne Zum Fliegenden Fisch (G02), Druckerei Phantasios (OI01)
- ☞ 6 – Yola Augenstecher und Dorithen: **Arena (TH07)**, **Kriegerakademie Mutter Rondra (TH09)**, **Druckerei Phantasios (OI01)**
- ☞ 7 – Furro ay Oikaldiki: **Druckerei Phantasios (OI01)**, **Taverne Hafenschänke (G01)**, **Taverne Zum Fliegenden Fisch (G02)**, Säulengang (TH02), **Palati dylli Garén (AK03)**, **Palati dylli Sienna (AK04)**

Erkundigen sich die Helden an anderen Orten, sind die Informationen nach Ermessen der Spielleiterin ebenso verfügbar. Trotz Abschluss der Festlichkeiten sind noch einige Gelehrte in der Stadt, die auf interessante Quellen verweisen können.

Bibliothek A'Laÿis Hiphon (EK01) oder Ephorion (EK02)

☞ **Information:** Seekönig (1)

Das Geleitschreiben des Admirals öffnet die Türen zur Bibliothek des Schlosses. Die Seekönige haben im Laufe der Zeit eine beeindruckende Sammlung zusammengetragen, die diverse Themen wie Pflanzen und Seekampfstrategie abdeckt. Das Ephorion hat eine begrenzte Auswahl an Schriften und kann schnell durchforstet werden.

Es gelten dieselben Voraussetzungen zu Sprache und Intervall wie in Thegûn (siehe Seite 23). Eine Erleichterung für die dortige große Sammlung entfällt hier jeweils.

Gruppensammelprobe auf Geschichtswissen (Zyklopeninseln oder Horasreich) oder Sagen & Legenden (Zyklopeninseln oder Horasreich)

Teilerfolg (6 QS): Die Aufzeichnungen nennen verschiedene Werkstätten des Tüftlers, die überall auf den Inseln verteilt sind. Auf dem Eiland Phrygaios hatte er sicher eine Werkstatt, manche Hinweise deuten weitere Orte wie die Insel Mylamas an. Das Streben von Odenius hat eine Verbindung zu Nandus. Daher verehren ihn auch dessen Anhänger als Vorbild. Der Satz des Odenius zu einem rechtwinkligen Dreieck ist bis heute ein hilfreiches Berechnungsmittel. Weitere Proben sind +1 erleichtert.

Erfolg (10 QS): In letzter Zeit haben die Hinterlassenschaften aus Athyros eine besondere Bedeutung erlangt: Ein mechanischer Wasserdrache sowie das Thaliyex stammen von dort. Das Schloss des Seekönigs sowie der nahe Wald sind Orte, die man mit dem Tüftler in Verbindung bringt. Odenius ließ sich häufig von der Natur inspirieren.

Den Bund von Meer und Land besiegelt jeder Monarch mit den Pinien aus dem Hain der Könige, den Odenius häufig allein zur Entspannung aufsuchte. Erst danach erfolgt die Krönung mit der Delphinkrone.

Tempel der Abendsonne (T05)

☞ **Information:** Greifen und Garafan (3)

☞ **Ansprechpartner:** Tempelvorsteher ♀ **Praiothos** (41, kurze braune Haare, schwebender Gang, wissende Augen; Götter & Kulte 14 (15/15/13), Willenskraft 12 (15/13/15), SK 3)

Im Tempel des Praios in Rethis fertigt man nicht nur das Brandöl für den Koloss. Hier ist es möglich, mehr über Greifen auf den Zyklopeninseln sowie Garafan herauszufinden.

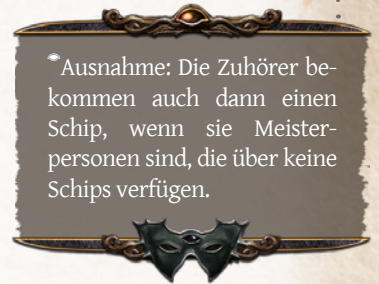
Probe auf Götter & Kulte (Praios) +1

☞ **QS 1** – Hier kannst du den Helden alle Informationen aus Thegûn (siehe Seite 23) zugänglich machen.

☞ **QS 2+** – Nahe dem neuen Kloster auf Baltrea existieren Überreste eines wesentlich älteren Tempels aus altbosparanischen Zeiten mit diversen Abbildungen zu Gegnern der Greifen. Den Großteil hat ein Vulkanausbruch zerstört. Das neuere Heiligtum wurde in der Priesterkaiserzeit gebaut.



Die Angaben zu Garafan und Greifen sind für die Reise nach Baltrea besonders wichtig. Einen Wink in die entsprechende Richtung kann der Tempelvorsteher geben, der früher bereits das Thaliyex untersucht hat.



* Ausnahme: Die Zuhörer bekommen auch dann einen Schip, wenn sie Meisterpersonen sind, die über keine Schips verfügen.

Tempel im Olivenhain (T04)

- Information: Feen (2)
- Ansprechpartner: Geweihte  Mira (23, bunte Bänder im Haar, fröhliches Lachen; Sphärenkunde 11 (13/13/14), Willenskraft 6 (12/14/15), SK 1)

Im bunt bemalten **Tempel im Olivenhain (T04)** aus Zedernholz huldigt man der Lebensgöttin Tsa.

Probe auf Sphärenkunde (Sphärenwesen)

- QS 1 – Auf der Insel trifft man Blütenfeen, Nymphen sowie Baumdryaden, die manchmal Menschen verführen und in die Anderswelt locken. Manche Menschen hat ihr schönes Aussehen um den Verstand gebracht. Feen kommen nicht einfach auf Zuruf herbei, sie sind scheu und offenbaren sich nur bekannten Gesichtern oder Stimmen. Tsagefällige Themen wie Musik und Tanz erfreuen sie.
- QS 2+ – Dem Hain der Könige ist der Tod des Monarchen anzusehen: Die Natur trauert ebenfalls. Die Wesen der Anderswelt sind uralte und weise. Einige finstere Gesellen zerstören absichtlich Heimatanker von Feen. Wenn so etwas geschieht, wandelt sich das gutmütige Wesen zum Bösen, weshalb manche Feen zu Schwarzfeen werden.

 Haben die Abenteurer den Topas in Thegûn verloren oder fehlt es an Kampfkraft, kannst du ihnen im Tsatempel einen Heiltrank mit QS 4 (heilt 1W6+4) und einen Heilsegen zukommen lassen.

Steintafeln des Tykates

- Information: Odenius (1) und Feen (2)

Die Tafeln des Hesindegeweihten Tykates aus dem Jahr 552 BF beschreiben alte Heldensagen und Legenden. Sie sind an einem Berghang der Insel aufgestellt, der nicht allzu weit vom Hain der Könige entfernt ist. Teile der Steintafeln wurden kürzlich zerstört und sind zu Staub zerfallen (Hintergründe siehe Seite 36).

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)

- QS 1 – Der Tüftler war den Wesen der Anderswelt sehr zugetan und hatte einige Freundinnen unter den Feen. Er soll viel Zeit mit ihnen verbracht und häufiger die Anderswelt besucht haben.
- QS 2+: Odenius hatte eine innige Vertraute aus der Anderswelt auf Rethis: Adrasthela. Die Dryade aus dem Hain der Könige liebte seine Musik. Er baute ihr deshalb eine Spieluhr mit einem Tanzlied*.

*Die Spieldose aus dem Käfig im Heim der Efferdbrüder ist für das Finden der Fee wichtig und wird bereits in Thegûn erwähnt.

Haus der Efferdbrüder (TH06)

- Information: Spieluhr und Vogelkäfig (4)
- Ansprechpartner:  Ucurios Bupheistos (siehe RSH Seite 112)

Dieser Bund verwaltet die Leuchttürme in den Siedlungen Athyros und Teremon. Hier sind die Werke des Odenius-Museums gelagert. Ucurios Bupheistos wird die Helden durch das Gebäude führen und einige Geschichten zum Besten geben.

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)

Nennen die Abenteurer explizit den Namen Bonnaro da Malagría, erhalten sie eine Erleichterung auf +1 bei der Suche.

- QS 1: Die Helden erkennen manche Stücke aus der Vorstellung in der Arena wieder. Außerdem entdecken sie erneut die Handschrift des Tüftlers.
- QS 2+: Unter einem Leinentuch ist ein kupferfarbener Vogelkäfig mit einem mechanischen Rotkehlchen verborgen, den der Malagría-Schüler Bonnaro gebaut hat.

 Übersehen die Helden den Käfig, stößt Ucurios Bupheistos versehentlich gegen einige Gegenstände, was kurz die Melodie der Spieluhr erklingen lässt. Eine erneute Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) ist um +2 erleichtert.

Jedes scharfe Auge erkennt (ohne Probe), dass die Spieluhr aus einem anderen Material als der Käfig ist und nach Aufziehen ein kurzes Lied abspielt, das sich wiederholt.

- Verbaute Spieldose: Mit einer erfolgreichen Probe auf Mechanik (komplexe Systeme) +1 kann ein Abenteurer die Spieluhr herausziehen. Bei Misslingen verhaken sich beide Bestandteile und die Konstruktion nimmt dauerhaften Schaden. Da die Musik von nun an stockt, erschwert dies alle zukünftigen Proben bei Adrasthela (siehe Seite 37) um weitere -1.
- Längeres Lied: Diese Erschwernis von -1 gilt auch, wenn die Helden den kompletten Vogelkäfig mitnehmen, ohne die Spieluhr zu trennen, da sie dann nur eine gekürzte Variante des Tanzliedes abspielt (siehe auch Seite 37).
- Auf Anweisung: Dank der Notiz des Kurators dürfen die Helden die Spieluhr mitnehmen.

Streiter mit Speer und Schild

- Information: Dorithen (5) und Yola Augenstecher (6)
- Ansprechpartner:  Carsemissa dylli Palaios (46, temperamentvoll, ehemalige Hylailer Seesöldnerin, Werte wie kompetenter Gardist, siehe Aventurischer Almanach Seite 260)

In der **Arena (TH07)** und der **Kriegerakademie Mutter Rondra (TH09)** kennt man den außergewöhnlichen Kampfstil der Dorithen und ihrer Ausbilderin.

Mit einer gelungenen Probe auf **Kriegskunst (Partisanenkampf)** erhält man folgende Auskünfte:

- ❖ **Dorithen:** Die Dorithen kämpfen mit Speer und Schild in **Formation**. Häufig werfen sie ihre Gegner zu Boden. Unter der Führung von Yola Augenstecher werden die Streiter meist als Leibwache für Adlige oder reiche Kaufleute eingesetzt. Zuletzt wurden sie vor einiger Zeit in Rethis bei einem Fest im Haus der Familie dylli Garén gesehen.
- ❖ **Yola:** Die Streiterin Yola Augenstecher stammt aus dem Wilden Süden und ist eine Kriegsveteranin. Sie hat einen sehr guten Ruf beim kämpfenden Volk und bildet ihre Untergebenen nicht auf Hylailos, sondern auf einer anderen Insel im Westen aus.

Stadtgeflüster

- ❖ **Information:** Dorithen (5), Yola Augenstecher (6), Furro ay Oikaldiki (7)

Im Schundblatt

- ❖ **Ansprechpartner:** Schreiber ♣ Zesrad (27, lockige Haare, Schönling, Werte wie Horasische Hochstaplerin, siehe **Regelwerk** Seite 79)

Die **Druckerei Phantasios (OI01)** verkauft nicht nur Schundromane, sondern nimmt auch in Flugblättern für 5 Heller pro Stück höhergestellte Persönlichkeiten aufs Korn. Diese kann man am Hafen und an allen öffentlichen Plätzen kaufen.

Zyklopäer, ist das euer Ernst?

»Trodirar Furro ay Oikaldiki sitzt im Adelsknast. Wahrscheinlich darfer sein blaublütiges Gesäß trotz des Mordes an unserem geliebten Seekönig in einem edleren Gemach betten, als wir zu träumen vermögen. Während ein Hafenarbeiter seinen Kopf verlieren würde oder mindestens der Steinbruch blühte, genießt der Verräter noch Wein. Ist das eine praiosgefällige Strafe?«

Was für ein schlechtes Schauspiel!

»In Rethis spricht man von einem wahren Helden: Stoëllios dylli Garén. Der reisende Gelehrte, der zuletzt auf dem Festland unterwegs war, kann kaum ein Schwert halten und braucht gleich mehrere muskulöse Leibwächter mit Röckchen, Speer und Schild. Ganz plötzlich vertreibt er aber allein die Zerstörer der Tykatestafeln? Höchst zweifelhaft, da zahlt jemand für Ruhm ...«

Die Druckerei selbst gibt ihre Quellen nicht preis. Trotzdem verraten die freien Schreiber nach einer erfolgreichen Probe auf **Gassenwissen (Informationssuche)** manches:

- ❖ **Adliger Gelehrter:** Stoëllios dylli Garén sammelt seit längerem Wissen zum Tüftler und hatte vor einiger Zeit dazu im Palast zu einem Fest geladen. Danach brach er zum Festland auf, in die Tulamidenlande. Auf dieser Feier waren Yola Augenstecher und ihre Dorithen für die Sicherheit zuständig. Der Adlige weilt meistens in Rethis, hat aber auch andere Wohnstätten. Er reist über verschiedene Inseln, um Hinterlassenschaften des alten Seekönigs zu finden.

- ❖ **Renommierter Streiter:** Yola Augenstecher sieht man in der Hauptstadt nur selten. Meist ist sie zu einem Anlass geladen oder führt ihre Dorithen bei wichtigen Einsätzen an. Ihr Stützpunkt wechselt häufiger, da ihre Gruppe inzwischen stark gewachsen ist.
- ❖ **Intriganter Giftmörder:** Furro ay Oikaldiki hat Palamydas vergiftet. Wahrscheinlich wollte er sich selbst zum neuen Seekönig aufschwingen.

In der **Taverne Hafenschänke (G01)**, der **Taverne Zum Fliegenden Fisch (G02)** und am **Säulengang (TH02)** trifft man interessierte Besucher der Stadt.

Nahe den schönen **Palati dylli Garén (AK03)** sowie **Palati dylli Sienna (AK04)** und am **Odeniusplatz** sind Dienstboten der hohen Schicht unterwegs, die gern Neuigkeiten verbreiten.

- ❖ **Ansprechpartner:** Söldner ♣ Chysos (27, kurze Haare, nicht ganz verheilte Wunden; Werte wie Meridianischer Söldner, siehe **Regelwerk** Seite 73) bzw. Magd ♣ Indina (33, hochgesteckte Haare, neugierig; Werte wie Bürgerin, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258)

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

- ❖ **QS 1:** Der Verräter Furro ay Oikaldiki wurde wegen des Mordes am Seekönig verhaftet. Es ist bereits das zweite Mal, dass er an einer Verschwörung gegen die Krone beteiligt ist. Fast keinem der Oikaldikis ist zu trauen, mit Ausnahme der Ehefrau des Prinzen.
- ❖ **QS 2+:** Vor Kurzem wurden einige Tafeln des Tykates mutwillig zerstört. Augenzeuge war der Adlige Stoëllios dylli Garén, der die Täter vertrieb. * Nach der Aufhebung der Hafensperre ist er gen Osten abgereist.

Im Hain der Könige

Haben die Helden die Spieluhr und Informationen zu Adrasthela gefunden, sollten sie sich in die Feenwälder begeben, um Adrasthela zu suchen. Die Feenwälder liegen in der Nähe des Palastes **A'Layis Hiphon (EK01)** und sind zu Fuß erreichbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Sonnenlicht bricht nur hier und da durch die Kronen des Waldes und malt helle Tupfen auf den Weg vor euch. In der Nähe gurgelt sanft der kleine See, der vom Wasser des Flusses Nyssides gespeist wird. Die Zedern und Pinien stehen aufgereiht Wache und tragen nach dem Tod des Seekönigs Trauer, denn sie lassen ihre Zweige Weiden gleich hängen. Das sonst so strahlende Sommergrün der Blätter und Nadeln ist einem fahlen Gelb gewichen. Die einzigen Farbtupfer sind derzeit die Gaben, welche die Anwohner aus Rethis in Gedenken an ihren Monarchen gebracht haben. Blaue und rote Bänder zieren

*Stoëllios hat bei seinen Forschungen zu Odenius vor zehn Tagen einige wichtige Tafeln von Tykates selbst mit der Zeremonie Staub und Schimme^{AG0159} zerstört.

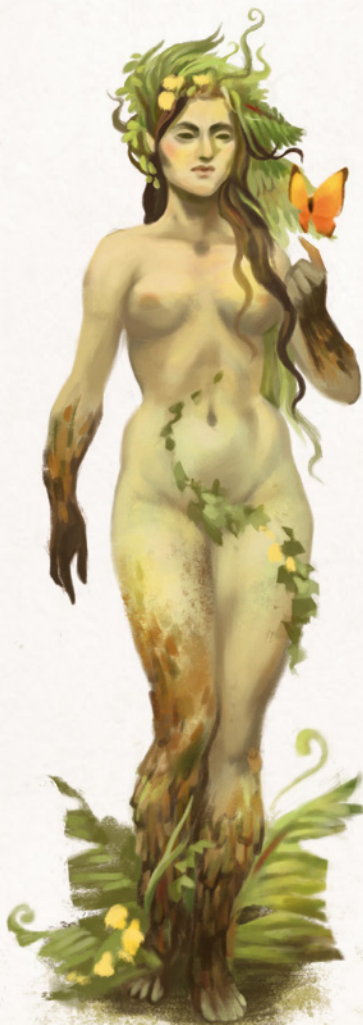
die Zweige vieler Bäume, Bilder und letzte Wünsche hängen an Garn von den Ästen. Zweifellos habt ihr bald euer Ziel erreicht, die Königspinien von Hylailos.



Im Hain haben die Suchenden die Möglichkeit, mit der gefundenen Spieluhr die Dryade ♀ **Adrasthela** (1,70 Schritt, anziehend, wirbelnde braune Haare, grüne Augen, teilweise mit Blättern verhüllter Körper; relevante Werte und Zauber mit Ausnahme von Wasserfähigkeiten wie Nympe in **RSH** Seite 81) zu rufen. Dazu müssen sie die Spieluhr aufziehen, damit deren Melodie erklingt. Die frühere Freundin von Odenius wird den Helden erscheinen, sobald sie Teile der Melodie hört.

Es vergehen einige Augenblicke inmitten der Pinien, bis sich die Dryade den Helden zeigt. Adrasthela hält unter den Rufenden nach Odenius Ausschau und wird die Abenteurer auch zügig nach diesem fragen.

Eine erfolgreiche Probe auf **Menschenkenntnis** (*Motivation erkennen*) zeigt bereits beim ersten Blick, dass die Fee einen eher traurigen Eindruck macht. Sie bedarf wegen des aktuellen Verfalls ihrer Heimat einer deutlichen Aufmunterung und Zuwendung. Ansonsten zieht sie sich zügig zurück.



Gruppensammelprobe: Es sind Proben auf *Betören, Singen, Tanzen, Malen & Zeichnen, Musizieren* oder *Sagen & Legenden* jeweils erschwert um -1 möglich. Adrasthela ist recht ungeduldig und verliert schnell das Interesse (Intervall 15 Minuten, max. 5 Versuche).

Neben den folgenden Probenvorschlägen können die Helden ebenso anderweitig kreativ werden, um der Fee eine Freude zu machen.

Haben die Helden die Spieluhr beim Heraustrennen beschädigt oder den gesamten Vogelkäfig bei sich, sind alle oben genannten Proben um insgesamt -2 erschwert.

Teilerfolg (6 QS): Die Helden schenken der traurigen Dryade etwas Lebensfreude zurück und zaubern ein Lächeln auf ihre Lippen.

☞ **Ein Tausch für die Pinie:** Adrasthela bietet der Gruppe den letzten grünen Pinienkranz im Hain als Tauschobjekt gegen einen schönen oder blinkenden Gegenstand an und erklärt dessen Wirkung (Art des Tausches nach Entscheidung der Spielleiterin, Wirkung des Kranzes siehe unten).

Zusätzlich kann sie Folgendes berichten:

☞ **Neuer Bund:** Sie hofft auf einen Herrscher, der den Bund von Meer und Land erneuert. Diesen besiegelt jeder Monarch mit den Pinien aus Phenos, die er hier im Hain der Könige pflanzt.

☞ **Beschützte Bilaida:** Odenius hat ihr von einer Fee mit Namen Bilaida in einem Automaten erzählt, bewacht von mechanischen Wächtern. Diese sind vom Bund abhängig und derzeit inaktiv. Wo dieser Ort liegt, weiß sie nicht, weil der Tüftler sehr ausweichend antwortete: Nur das Licht der Sonne sei hilfreich. Mehr sagt sie dazu nicht.

Erfolg (10 QS):

☞ **Geschenkte Pinie:** Adrasthela schenkt den Helden einen Kranz aus der Königspinie. Sie erklärt zudem die Macht des Kranzes, für kurze Zeit einen schlafenden Wächter des Odenius (siehe Seite 45) zu erwecken, indem man dessen Kopf damit schmückt.

☞ **Mächtige Fee:** Sie vermutet, dass dem Bashuridenautomaten mit Bilaida ein immens alter und mächtiger Feengeist innewohnt. Dieser soll laut anderen Feen vor langer Zeit existiert haben und besonders wankelmütig sowie herrschsüchtig gewesen sein.

☞ **Das Auge der Sonne:** Seit Langem ist den Wesen der Anderswelt bekannt, dass der Blick des menschlichen Sonnengottes auf der Mitte des Archipels ruht. Man soll sich vor dem strafenden Blick seiner fliegenden Anhänger in Acht nehmen, die in seinem Namen Wache halten.

☞ **Odem der Finsternis:** Vor einiger Zeit hat sie im Westen den Hauch der Verderbtheit gespürt. Inzwischen ist dieser wieder verschwunden. So eine Kraft kann eine Fee bössartig werden lassen.

*Dies ist ein weiterer Hinweis auf die Verbindung zu Praios, den Greifen und Garafan. Auch der zyklöpäische Name der Zielinsel Helio-polos (Helios ist Zyklöpäisch und bedeutet „Sonne“) ist ein Fingerzeig, den die Dryade aber nicht kennt.

Option: Lagebericht

Die Abenteurer können sich erneut mit Praiokles und Horasio beraten. Abhängig von ihren Rechercheergebnissen sind folgende Erkenntnisse denkbar:

- ☞ *Eiland der Sonne:* Einige bekannte Spuren führen zur Insel Baltrea: Mehrere Erwähnungen von Licht und Sonne deuten auf Praios hin, beispielsweise der Brief und die Worte Adrasthelas. Zögern die Helden, bittet ihr Auftraggeber sie, das Orakel von Balträa als Ort der Weissagung aufzusuchen, um dort mehr in Erfahrung zu bringen. Insbesondere Garafan, der Zusammenhang mit Bilaida, Odenius sowie die mechanischen Wächter sind hier von Bedeutung.

Hinweis: Die Hilfen des Tüftlers selbst beziehen sich nicht auf Baltrea, sondern auf den Sinn des Namens Heliopolos, was niemand ahnt (siehe oben), über das Orakel aber trotzdem zum Erfolg führen wird.

- ☞ *Transport:* Der Admiral bietet eine Schiffspassage an. Er entsendet einige Hylailer Seesöldner mit dem *Seefalken* nach Teremon, da es vor Ort Unruhen wegen der Hafensperrungen gab. Die Insel Baltrea liegt auf dem Weg, sodass die Helden dort abgesetzt werden können.

- ☞ *Verstärkung:* Weitere Unterstützung ist nicht möglich, da die brisante politische Lage die volle Aufmerksamkeit von Praiokles erfordert. Horasio muss die Festtage nachbereiten, die Vollständigkeit der Exponate überprüfen und diese freigeben.

- ☞ *Finstere Komplizen:* Es besteht eine mögliche Verbindung zu Stoëllios dylli Garén, sofern die Helden ihn erwähnen und Informationen haben. Der Adlige hatte laut Schundblatt und Augenzeugen Kontakt zu Yola Augenstecher und den Dorithen. Nach dem Öffnen der Sperre ist er vor einigen Tagen gen Osten aufgebrochen.

Garafans Insel

Der *Seefalke* bringt die Reisenden innerhalb eines Tages nach Westen. Inmitten des Seekönigreiches landen die Helden mit dem Schiff im Hafen von Tyrakos auf der Insel Baltrea. Der Ort ist als Pilgerhafen für das Praios-Orakel von Balträa im Hinterland sowie seine Purpurschneckenzucht bekannt. Mehr zu Baltrea und Tyrakos findest du in der **RSH** auf Seite 51.

Hören sich die Neuankömmlinge mit einer erfolgreichen Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* um, können sie folgendes erfahren:

- ☞ *Gutes Geschäft:* Die Fischer sind bester Laune, da sie kürzlich eine größere Menge Purpurschnecken für einen stattlichen Preis an einen reichen Händler verkauft haben.
- ☞ *Viel Verkehr:* Nach den Festtagen in der Hauptstadt sind einige Schiffe unterwegs und landen an, bevor

die Tage der Sternenleere bevorstehen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 106)

Ruinen der Vergangenheit

Das Praios-Orakel von Balträa liegt auf einem Berg im Landesinneren und ist über einen Pilgerweg von Tyrakos aus in wenigen Stunden erreichbar. Neben der landestypischen Vegetation gedeiht am Wegesrand auch der Lorbeer.

An der Nordküste der Insel haben die Anhänger des Sonnengottes ein Felsenkloster erbaut, um dem Ort der Prophetie nahe zu sein.

*Die Purpurfarbe wurde später auf der Nachbarinsel Heliopolos im Ritual der Anhänger des Namenlosen verwendet, mit dem Bilaidas Geist korruptiert wurde.



Der Pilgerweg bietet eine gute Aussicht über die gesamte Insel. Von den Felsen kann man bis zum Strand von Tyrakos und zum Ozean blicken. Unweit des Pfades liegen die Überreste eines früheren Heiligtums, das einst ein Vulkan zerstörte. Ein Teil der Mauer steht noch, andere Stücke liegen über den Boden verstreut und sind teilweise von Pflanzen überwuchert.

☛ *Aus früherer Zeit:* Eine gelungene Probe auf *Götter & Kulte (Praios)* zeigt, dass es sich hier um die Kultstätte aus altbosparanischer Zeit handelt. Sind im Tempel der Abendsonne noch Hinweise offengeblieben (siehe Seite 34), können die Helden hier Vieles durch Reliefdarstellungen ableiten.

☛ *Gleißende Erkenntnis:* Das Bestehen einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –1 zeigt unter Efeu verborgene Greifendarstellungen. Der abgebildete Greif trägt aber keinen typischen Adler-, sondern einen Löwenkopf: Es muss daher der Marschall Garafan sein. Der oberste Greif erscheint dem Heiligen Horas und an anderer Stelle einem gekrönten Mann (Seneb-Horas II.). An einer verfallenen Decke ist ein Kampf erkennbar: Garafan streitet gegen eine menschengroße Frau mit langem Haar inmitten von Naturkatastrophen (hohe Wellen, Vulkanausbrüche).

Neue Mauern

Die Helden betreten einen geschichtsträchtigen Ort, denn hier soll die spätere Lichtbotin die Offenbarungen von Baltrea erhalten haben. Dieser Komplex entstammt der Zeit des Priesterkaisers Noralec um etwa 400 BF. Weiteres zum Orakel von Balträa findest du in der RSH auf Seite 178.

Das zweiflügelige Tor begrüßt jeden Pilger mit goldenen Lettern und dem Sinnspruch: „Herr Praios, gib uns die Kraft, zu verändern, was zu verändern ist, die Geduld, zu ertragen, was zu ertragen ist, und die Weisheit, beides voneinander zu unterscheiden.“

Dahinter liegt die reich mit Opfergaben gefüllte Bethalle. Mehrere Säulen aus Bosparanienholz tragen das Dach. Tafeln erinnern an die hier ausgesprochenen Prophezeiungen. Statuen von Heiligen und Greifen schauen den anreisenden Gläubigen tief in die Seele. Hier kehren Götterfürchtige ein, um zu fasten und zu meditieren. Derzeit sind wegen des Odenius-Festes aber kaum Pilger vor Ort. Die Nähe zum Vulkan macht die Umgebung wärmer und die Luft stickiger als üblich.

Die anwesenden Geweihten kennen viele Geschichten über Garafan, verweisen zu Details aber an die Wächterin ♀ *Praïaste dylli Balträa* (44, kurzgeschorenes blondes Haar, aufrechte Haltung, ausgeprägter Gerechtigkeits-sinn, stur; Sternkunde 14 (15/15/15), Willenskraft 12 (16/15/14), SK 2). Sie kennt zwar die Darstellung des alten Tempels, kann aber keinen geschichtlichen Bezug herstellen. Eine Fee oder mehrere Wächter des Odenius sind ihr unbekannt. Im Gespräch hinterfragt sie freundlich, aber bestimmt die genauen Beweggründe der Helden und bietet ihre Hilfe an. Die Geweihte empfiehlt nach der Erwähnung des Namenlosen, das Orakel

zu befragen*: Am Sonnentor erhält jeder ein hilfreiches Zeichen vom Götterfürsten. Möglicherweise enthält die Orakelstätte selbst noch weitere optische Hinweise, die man bisher nicht deuten konnte.

Sonnenstrahlen

Üblicherweise dürfen Pilger erst nach Tagen der Einker, Vorbereitung und Meditation zur eigentlichen Orakelstätte: dem Sonnentor. Da es hier aber um das Wirken von namenlosen Kultisten geht und Eile geboten ist, wird Praïaste das Gesuch der Helden priorisieren. Die Gefährten dürfen vor allen anderen den Aufstieg zum Sonnentor antreten.

Währenddessen werden die Diener des Praiosklosters im Namen des Götterfürsten um Erleuchtung beten.

Garafans Orakel

Am Pfad passieren die Pilger geschwärmte Sandsteinblöcke und Sonnengongs, die der vorbeiziehende Wind immer wieder erklingen lässt. Nach dem Aufstieg gelangen die Helden zum fünf Schritt hohen Sonnentor, das mit einer Praiosscheibe verziert ist.

*Der Rat der Mystikerin ist deswegen so wichtig, weil die Helden in einer Vision den genauen Aufenthaltsort von Bilaida erfahren.



Die beschriebenen Visionsszenen bieten die Möglichkeit, direkt mit einem Abgesandten der Zwölfe zu interagieren. Lasse daher ausreichend Raum für die Darstellung der Heldenhandlungen und reagiere entsprechend darauf. Eine solche Begegnung darf gern den Charakter eines Dialogs haben. Gewiss verströmt die Vision vom Marschall der Greifen eine überderische, majestätische Aura und allen Abenteuern sollte bewusst sein, dass dies ein immens seltener, nahezu unvergleichlicher Austausch mit einem Wesen Alverans ist.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Blut pulsiert nach dem steilen Aufstieg zur Bergspitze in euren Adern, der Schweiß glänzt euch auf der Stirn. Ihr erblickt eine atemberaubende Landschaft mit schroffen Felsen und dem blauen Ozean in der Ferne. Tiefatmet ihr die Höhenluft ein, die euch ein wenig Abkühlung verschafft und euren Herzschlag ruhiger werden lässt. Direkt vor euch erhebt sich das uralte Sonnentor, an dem schon manche Persönlichkeit von Rang den Götterfürsten um Rat bat: der Heilige Horas, Kaiser Seneb-Horas II. und die Lichtbotin standen bereits hier und hielten Zwiesprache mit dem Herrn Alverans.

Der Wind schiebt gerade eine weiße Wolke voran und die Praiosscheibe entsendet ihre Lichtstrahlen, die auf die Orakelstätte treffen: Es wird heller und ihr werdet geblendet. Mit zusammengekniffenen Augen kommen euch die Worte der Wächterin in den Sinn: Bittet den Himmelskönig um eine Antwort auf eure wichtige Frage!



- **Helden:** Die Abenteurer besinnen sich an dieser Stelle hoffentlich auf die offene Frage zum Aufenthaltsort von Bilaida, dem Feengeist im Automaten. Thematisieren die Abenteurer das Retten der Holden, folgt auch die Vision Garafans. Bitten die Gefährten stattdessen um Hinweise zur Gefahr durch die Namenlosen, erhalten sie ebenfalls Antworten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mittagshitze des Rahjamondes lässt die Luft flirren und im grellen Licht vernehmt ihr in der Ferne die Silhouette einer fliegenden Gestalt, die sich langsam nähert. Sind das etwa Adlerschwinge? Der gleißende Schein erleuchtet nicht nur gelbe, rötliche und goldene Federn: Das geflügelte Wesen trägt das Haupt eines Löwen. Der Greif landet majestätisch vor dem Sonnentor und schreitet hindurch. Zweifellos ist dies Garafan, der Oberste der Greifen, dessen Leib im Licht funkelt und der euch mit seinen eindringlichen Augen intensiv mustert.



Begrüßung

- **Garafan:** »Im Namen des Sonnenfürsten grüße ich euch, fremde Streiter. Die Ordnung fordert uns an allerlei Orten. Darum schickt mich der Gebieter der Gerechtigkeit auf diese Weise allein in eure Gedanken.«

- **Helden:** Dies eröffnet den Abenteuern Zeit für eine angemessene Reaktion wie Niederknien, Verneigen oder Ehrerbietung.

- **Ein Blick in die Seele:** Du kannst an dieser Stelle die Helden für vergangene Fehltritte tadeln oder für göttergefälliges Verhalten loben. Dabei darf der oberste Greif bei stark phexischen Charakteren leicht die Stirn kräuseln oder bei Zauberwirkern tiefer durchatmen. Auch egoistische Nachteile kann er kritisch betrachten. Dies ist aber nur ein Neben-aspekt: Er erscheint den Gefährten, um ihnen Mut zuzusprechen und sie im Kampf gegen den Dreizehnten zu unterstützen sowie zu eimen.

Hat ein Charakter aus früheren Gegebenheiten eine Schuld auf sich geladen, besteht die Möglichkeit, mit dem folgenden Schwur Vergebung zu erlangen und den Weg zum Guten zurückzufinden.

Namenlose Diener

- **Garafan:** »Die Anhänger der Finsternis strecken, besonders in diesen Zeiten, ihre Klauen aus, um das zu zerstören, was die Götter erschaffen haben. Euch sind diese Schergen des Gesichtslosen jüngst ebenfalls begegnet. Seid ihr willens, euren Mut, eure Kampfkraft sowie euer Wissen in den Dienst der Zwölfe zu stellen? Streitet ihr gemeinsam für das Gute und die Ordnung der Welt?«

- **Helden:** Die Helden werden hoffentlich bekräftigen, dass sie gegen die Kultisten ausziehen und für den zwölfgöttlichen Glauben eintreten.

Bilaida, die Holde

Der Anführer der Greifen gibt den Abenteuern nur zusätzliche Hinweise, wenn sie vorher zugestimmt haben. Weiteres zur Vorgeschichte und Bilaida findest du im Hintergrund auf Seite 5.

- **Garafan:** »Einst wandelte eine mächtige Zauberwirkerin aus der Anderswelt an diesen Küsten. Ihr Name war Bilaida und ihre wilde Magie führte die Welt ins Chaos: Durch ihr Wirken brachen Flutwellen über die Inseln herein und das rote Feuer der Vulkane brodelte, aber sie konnte sich selbst nicht mäßigen. So schickte der König der Götter mich, um ihr Einhalt zu gebieten. Nach einem langen Kampf bezwang ich sie auf dem Eiland Heliopolos nahe den Gigantenfelsen, welche noch heute die Form einer Krone tragen. Dort liegt das verborgen, was von ihr geblieben ist, jetzt besungen von den niederträchtigen

*Die gestellte Frage muss nicht absolut exakt sein, im Unterschied zu einem Auftrag an einen Dschinn oder Dämon. Garafan vermag in die Herzen der Helden zu blicken und wird auch darüber ihre Absichten deuten. Wichtig ist ein Stichwort wie Bilaida oder die Namenlosen.

Frevlern. Zaudert nicht, denn das verderbende Ritual der Purpurnen trägt bereits Früchte. Bilaidas Essenz wandelt schon im Abgrund, so bleibt nur noch ihre Erlösung. Schließt die Augen und bittet Praios um seinen Segen gegen die Jünger des Gottes ohne Namen. Danach eilt euch, denn die Zeit verrinnt und das Dunkle naht.«

- ❖ **Helden:** Jeder Held kann stumm oder hörbar sein persönliches Gebet an den Sonnengott wenden.
- ❖ **Für die Ordnung:** Währenddessen erhalten alle betenden Gefährten eine praiosgefällige Vision des wahren Glaubens mit QS 6 (FW in Willenskraft +4, SK +2 für 12 Stunden), ohne dass sie dafür einen Schip aufwenden müssen. Die Helden sehen in dieser die Insel Heliopolos aus der Luft. Sie erhalten einen Blick auf die Gigantenkrone, eine Felsformation im Inselinneren. Instinktiv spüren sie, dass eine dunkle Macht von diesem Ort ausgeht und sich die gesuchte Bilaida genau hier befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem langsamen Kopfnicken verabschiedet sich der König der Greifen, breitet seine gewaltigen Schwingen aus und gleitet nach einem letzten Blick auf euch in das strahlende Licht der Sonne davon, bis nur noch ein Funkeln am Horizont verbleibt. Nach einem Blinzeln öffnet ihr die zusammengekniffenen Augen und die farbigen Flecken schärfen sich langsam. War dies eine Vision? Garafans warme Bassstimme hallt noch in euren Ohren, ebenso wie das aufsteigende Gefühl der Zuversicht: zurück zum Kloster, zügig nach Heliopolos und wider die Namenlosen!

Vision des Wahren Glaubens

Regel: Während der Regenerationsphase kann der Held Visionen empfangen, die für die Verbindung zwischen ihm selbst und seiner Gottheit stehen. Für 12 Stunden bekommt er einen Bonus, der abhängig von der QS ist. Der Bonus ist kumulativ, ein mit QS 3 Betroffener bekommt also FW in Willenskraft +2 und SK +1.

- ❖ **QS 1:** FW von Willenskraft steigt um 1.
- ❖ **QS 2:** FW von Willenskraft steigt um 1.
- ❖ **QS 3:** SK steigt um 1.
- ❖ **QS 4:** FW von Willenskraft steigt um 1.
- ❖ **QS 5:** FW von Willenskraft steigt um 1.
- ❖ **QS 6:** SK steigt um 1.

Dieser Bonus kommt aber nur zum Einsatz, wenn Zauber des Merkmals Einfluss auf ihn gewirkt werden, oder wenn eine Probe auf Willenskraft verhindern soll, dass der Abenteurer von etwas überzeugt wird, das im Widerspruch zu den Prinzipien seiner Gottheit steht. Der Held muss für die Vision 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter oder Visionär

AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

Erleuchtet

Mit den Erkenntnissen zu Heliopolos und den Gigantenfelsen kehren die Abenteurer ins Kloster zurück, wo sie die Geweihte bereits erwartet, um sich weiter mit ihnen zu beraten.

- ❖ **Nahes Eiland:** Praiaste bestätigt, dass die Bergformation namens Gigantenkrone auf einer kleinen Nachbarinsel liegt, aber nicht so leicht zugänglich ist.
- ❖ **Unterstützung aus Rethis und Dröl:** Darüber hinaus bietet sie an, den höchsten Gottesdiener im Rethiser Tempel mittels GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG zu kontaktieren. Dieser kann dann den Admiral und Auftraggeber über den Zielort Heliopolos informieren. Weiterhin ruft sie die nächstgelegene Inquisition aus Dröl zur Verstärkung, deren Anreise aber dauern wird.
- ❖ **Tempus fugit:** Da die Zeit drängt und das Ritual der Namenlosen bereits läuft, müssen die Helden sofort aufbrechen.
- ❖ **Ritual und Sterne:** Der aktuelle Sternenhimmel zeigt den Pfeil (auch Dolche genannt; Astrologie: Verrat und Intrige) und den Drachen (Astrologie: Macht, Sieg). Dazu steht der Wandelstern Kor (Astrologie: Streit, Kampfeslust) in der Namenlosen Sternleere (alle Sternbilder siehe **Aventurischer Almanach** Seite 106), was den Kultisten in die Hände spielt.
- ❖ **Tausch des Augensteins?:** Ähnlich wie der Abtpriamas in Thegûn (siehe Seite 31) bietet Praiaste an, den magischen Augenstein an sich zu nehmen. Hier haben die Helden wieder die freie Wahl. Sollten die Abenteurer den Praioten den arkanen Topas überlassen, bekommen sie als Unterstützung einen Armreif mit 1 Ladung des Blendstrahls (FW 15, Liturgieerweiterung 4 Ziele). Behalten die Helden den Topas, haben sie die Möglichkeit, diesen für den Wächter des Odenius zu nutzen (siehe Seite 45).

Zum Geist der Holden

Es steht eine schnelle Rückreise zum Hafenort Tyrakos an. Derzeit liegen keine Handelsschiffe im Hafen. Mit einer gelungenen Probe auf *Handel (Feilschen)* +1 können sie sich die Unterstützung der Fischerin **Korina** (Werte wie thorwalscher Seefahrer, siehe **Regelwerk** Seite 81) auf Tyrakos sichern, die ihnen für 3 Silber ein Boot vermietet, sie aber nicht begleitet (bei Misslingen 5 Silber). Hintergrund sind Berichte von Einheimischen, dass seit etwa einer Woche Kämpfer auf der benachbarten Insel sind und dort niemand ohne Kontrolle festmachen darf, was ein heimliches Vorgehen erforderlich macht.

DAS REFUGIUM DES TÜFTLERS



Sobald sich die Helden auf den Weg nach Heliopolos machen, schlägt das Wetter unnatürlich schnell um. Dunkle Wolken ziehen auf und die See wird rauer. Über dem Eiland, dessen Steilklippen man bereits von Tyrakos sehen kann, zucken Blitze. Ein starker Ostwind erschwert das Vorankommen (Sammelprobe auf *Boote & Schiffe* -1, keine Erschwernis bei erfolgreicher Recherche in Thegûn, siehe Seite 24, 30 Min, um anzukommen).* ○ ○ ○ ○ ○

Heliopolos ist ein karges, felsiges Eiland, das nur wenige Stellen zum Anlanden bietet. Etwa 60 Fischer leben hier auf zwei kleine Buchten verteilt. Im Landesinneren gibt es eine Handvoll Hirten und Bauern, die mit steinigen Böden und Pailoswaranen zu kämpfen haben. Die Insel ist etwa 15 Meilen lang und an keiner Stelle breiter als 5 Meilen.

*Der heftige Wetterumschwung ist ein Nebeneffekt des Rituals der Kultisten, das sich seiner Vollendung nähert.

Vor ihrer Ankunft müssen sich die Helden entscheiden, ob sie im Geheimen agieren oder trotz der Warnungen aus Tyrakos offen anlanden wollen.

Option 1: Ab durch die Mitte

In den zwei Buchten befinden sich kleine Fischer-siedlungen, die von je (Anzahl der Helden -1) Dorithen (Werte siehe Seite 30) besetzt wurden. Sie werden auf Yoras Befehl hin jeden Neuankömmling festsetzen und mit Waffengewalt daran hindern, ins Inselinnere vorzudringen. Vor der größten Bucht im Süden ankert außerdem Stoëllios' Karavelle, auf der sich acht wartende Matrosen (Werte wie thorwalscher Seefahrer, siehe **Regelwerk** Seite 81) befinden, die von den finsternen Machenschaften ihres Herrn allerdings nichts wissen. Befragen die Helden einen Einheimischen (Werte wie Bürgerin, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258) nach der markanten Felsformation, verweist dieser auf die Gigantenkrone. Gemäß einer Legende krönte sie einen unbekannten Giganten, der im 2. Zeitalter von Praios erschlagen wurde. Bei seinem Tod fiel sein Kopfschmuck auf Heliopolos, wo er bis heute liegt. Die Dörfler meiden den Ort, um den Götterfürsten nicht zu erzürnen.

Option 2: Mann über Bord

Wollen die Helden an einem unbewohnten Inselabschnitt anlegen, erfordert dies eine erfolgreiche Probe auf *Boote & Schiffe* -2 (nur -1 bei erfolgreicher Recherche in Thegûn, siehe Seite 24, 3 Versuche zulässig, ehe das Boot kentert) und *Klettern* (ansonsten 1W6 SP bei Misslingen), um die drei bis fünf Schritt hohen Felsen zu überwinden.

*Die Zielkategorie eines magischen Konstrukts ist *Nicht lebende (Magische Konstrukte)*.

Buba

Größe: 0,6 Schritt lang, 1,10 Schritt

Flügelspannweite

Gewicht: 4 Stein

MU 12 KL 8 IN 12 CH 11

FF 8 GE 10 KO 8 KK 9 (k)

LeP 10 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 6 SK 2 ZK 1 GS 2/14 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Magiegespür^{AK0112}, Flugangriff (Krallen)

Talente: Fliegen 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft 7

Größenkategorie: klein

Typus: Nicht Lebende (magische Konstrukte)

Beute: verbaute seltene Metalle und Edelsteine im Wert von 50 Dukaten

Kampfverhalten: Buba wird den Befehlen des Helden folgen, der den Pinienzweig bei sich trägt.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Das Ende der Wacht: Sobald Bilaidas Körper zerstört wurde, deaktiviert sich Buba nach 1W20 Wochen.

Der Topas: Sollten die Helden den Topas in Buba platziert haben, wird sie sich nicht deaktivieren und kann die Helden dauerhaft begleiten.

Magische-Konstrukte-Regeln: Für Buba gelten die allgemeinen Regeln zu magischen Konstrukten (siehe unten).



Eine unerwartete Begegnung

Da die Insel recht klein ist, können die Helden die Gigantenkrone mit einer gelungenen Probe auf *Orientierung* +1 leicht ausmachen. Bei Misserfolg laufen sie einem hungrigen Pailoswaran, (siehe RSH Seite 85) über den Weg. Mittlerweile ist das Unwetter zu einem Zyklon herangewachsen und Erdbeben erschüttern die Insel, deren Zentrum der Schauplatz des Finales ist. Stoëlios ist in den letzten Zügen des Rituals und hat Bilaida bereits korrumpiert. Etwa 500 Schritt vor ihrem Ziel fliegt den Reisenden die mechanische Eule Buba entgegen. Sie flattert direkt zum Träger des Pinienkranzes und zieht ihn mit ihren Krallen von der Felsformation fort in Richtung des Geheimgangs (siehe Seite 44).

Buba, die mechanische Eule

Buba ist eine weitere mechanische Schöpfung, die Odenius mithilfe der Feenmagie erschaffen hat. Sie ist noch aktiv, da sie aufgrund ihrer geringen Größe und Macht für wenige Wochen ohne Verbindung zum Hain der Könige existieren kann. Der Tüftler fertigte sie für Bilaida als Gesellschaft und Trost in ihrer Einsamkeit. Beim Eindringen der Kultisten erkannte die Eule die Gefahr und floh durch den Geheimgang hinter dem Wasserfall nach draußen. Sie spürt die feeische Macht des Pinienkranzes und erkennt in dessen Träger einen Verbündeten. Da Buba die Wächter wieder aktivieren will, führt sie die Helden zum geheimen Eingang, den die Kultisten bisher noch nicht entdeckt haben. Sie wird den Erwählten des Zweiges bis zu ihrer Deaktivierung oder Zerstörung begleiten und auf dessen Befehle hören. Haben die Helden den Topas behalten, lässt sich dieser in eine Vertiefung an Bubas Rücken einsetzen (gelungene Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)*, +2 bei erfolgreicher Recherche in Thegûn, siehe Seite 24), um sie dauerhaft aktiv zu halten. Odenius hat dieses Prinzip von Bilaidas Körper kopiert.



Vom Wesen der magischen Konstrukte* ○

Magische Konstrukte sind Wesen, die aus unbelebten Materialien gefertigt wurden, ähnlich den Golems oder Automaten. Anders als diese wurden sie jedoch durch fremdartige, bashuridische Magie und außerirdische Herstellungsverfahren erschaffen, die den Aventurieren bis heute fremd sind.

- ☞ Magische Konstrukte können nur durch die Zustände *Betäubung*, *Furcht*, *Paralyse* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- ☞ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden magische Konstrukte keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☞ Magische Konstrukte sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.

- ☞ Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☞ Magische Konstrukte sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung*.
- ☞ Magische Konstrukte sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☞ Magische Konstrukte können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☞ Magische Konstrukte nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnessorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☞ Magische Konstrukte können LeP durch Regenerationsphasen regenerieren. Die sie erschaffende Magie sorgt dafür, dass die Materie, aus der sie erschaffen wurden, sich wieder aufbaut.

Glanz vergangener Zeitalter

Bereits lange vor dem Tüftler war die Gigantenkrone ein Ort der Magie und Kunstfertigkeit. Das Volk der Bashuriden vollbrachte hier Wunder, die selbst die Werke der Hochelfen in den Schatten stellen. Von diesem Glanz sind heute nur noch Fragmente geblieben und auch Odenius erhielt nur einen kleinen Einblick in die Macht und Genialität der Alten.

Im Finale haben die Helden verschiedene Möglichkeiten, in die Werkstatt des Tüftlers einzudringen, um Yola und die Kultisten aufzuhalten. Die beschriebenen Räumlichkeiten lassen sowohl kreatives als auch offensives Vorgehen zu.

Haupteingang (01)

Am Fuße der Gigantenkrone befindet sich der halb verschüttete Eingang zu Odenius' Werkstatt. Yola und Stölliös haben ihn nach ihrer Entdeckung freigeräumt und dauerhaft besetzt. Aktuell wachen hier vier Dörthien (Werte siehe Seite 30), die man über den Geheimgang umgehen kann.

Geheimgang (02)

Der Zutritt ist fast eine Meile vom Haupteingang entfernt und zwischen Felsen und Sträuchern verborgen. Hier haben sich (Anzahl der Helden/2) Höhlenspinnen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 158) eingenistet, die ihr Revier hartnäckig verteidigen und wegen der Erdbeben besonders aggressiv sind. Der Gang ist mehrere hundert Schritt lang und an manchen Stellen so niedrig, dass man nur kriechend vorankommt. Er mündet im **Atrium (03)** hinter dem Wasserfall und der Statue in etwa 3 Schritt Höhe.

Atrium (03)

Dieser Bereich war einst das Zentrum der bashuridischen Siedlung und ist auch heute noch beeindruckend. Den Helden erschließt sich eine enorme, ellipsenförmige Höhle, deren Kuppel fast 100 Schritt über dem Boden liegt. Im Osten des Atriums hat die Decke ein großes Loch, durch das Licht auf den Boden fällt, weshalb einige Moose und Farne wachsen. Ebenso befinden sich hier ein Wasserfall und eine Statue aus der Zeit der Bashuriden. Die Kaskade mit Efferds Element gehörte einst zu der künstlichen Versorgung der Werkstatt und ergießt sich in einen kleinen See, wo das Nass wiederum versickert. Hinter dem Wasserfall liegt die Öffnung des **Geheimgangs (02)**. Durch die Erdbeben der vergangenen Jahrtausende liegen jedoch zahlreiche abgebrochene Felsbrocken auf dem Boden und nahezu alle abzweigenden Gänge sind unpassierbar. Insgesamt befinden sich sechs deaktivierte Beschützer des Odenius im Atrium. Betreten die Helden diesen Bereich mit Buba, führt diese sie zu

einem der Wächter und versucht, den Pinienkranz auf das Haupt des Kolosses zu setzen. Dadurch aktiviert sich der Automat kurzzeitig und hört auf einfache Befehle des vorherigen Zweigträgers.

Die Wächter

Die sechs Wächter wurden von Odenius erschaffen, um Bilaida zu schützen und sie am Verlassen der Höhle zu hindern. Mehr zu ihrem Hintergrund findest du auf Seite 6. Haben die Helden den Topas behalten, lässt sich dieser auch bei den Wächtern am Rücken einsetzen (bestandene Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)*), um einen von ihnen zu erwecken. Odenius hat dieses Prinzip von Bilaidas Körper kopiert.

Der Aufzug

Der Weg zur Werkstatt führt über einen metallischen Aufzug, den Odenius einst entwarf. Er befindet sich gerade im Obergeschoss auf etwa 5 Schritt Höhe und kann mit einer Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)* –2 (maximal 3 Versuche, danach klemmt die Konstruktion) heruntergelassen werden. Alternativ können die Helden klettern (gelingene Probe auf *Klettern*, bei Mislingen 1W6 SP).

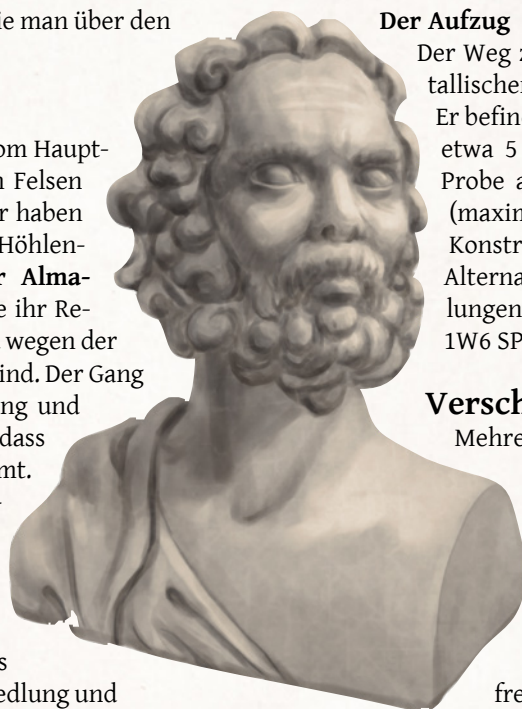
Verschüttete Kammern (04)

Mehrere Gänge im Atrium führen nur wenige Schritt weit, ehe sie an einem Steinhäufen enden. Sie wurden durch den Kampf zwischen Bilaida und Garafan sowie die Rache Pyrdacors an den Zyklopen (siehe Seite 5) zerstört und lassen sich nur durch jahrelange Arbeit wieder freilegen.

Vergessenes Heiligtum (05)

Der halb verschüttete Raum ist trotz Dunkelheit von zahlreichen geschlossenen Madablüten^{AHBII044} (erfolgreiche Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* –5 zum Erkennen) überwuchert. Zwischen einigen Felsbrocken lässt sich der Sockel einer Statue entdecken, in den ein Mond eingraviert wurde.

Der Raum ist ein ehemaliger Madaschrein aus der Bashuridenzeit. Mada wurde von den Archäern als Göttin der Magie verehrt. Da derzeit kein Vollmond ist, sind die Blüten geschlossen und entfalten ihre Wirkung nicht.



Wächter der Werkstatt

Größe: 2,5–3 Schritt

Gewicht: 400 Stein

MU 21 **KL** 8 **IN** 8 **CH** 10

FF 9 **GE** 12 **KO** 25 **KK** 25

LeP 150 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 3 **ZK** 6 **GS** 9

Faust: AT 13 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

Trampeln: AT 10 **TP** 3W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1* (max. 1 x Trampeln, max. 2 x Faust)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Faust), Mächtiger Schlag (Faust), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I–III (Faust)

Talente: Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 16, Schwimmen – (Probe misslingt automatisch, der Wächter der Werkstatt kann nicht schwimmen, ertrinken aber auch nicht), Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 12, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Größenkategorie: groß

Typus: Nicht Lebende (magische Konstrukte)

Beute: verbaute seltene Metalle und Edelsteine im Wert von mehreren hundert Dukaten

Kampfverhalten: Der Wächter wird den Befehlen des Helden folgen, der ihn aktiviert hat. Im Kampf versucht er seinen Gegner mit seinen Fäusten zu Boden zu werfen und ihn dann zu zertrampeln.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

*) *Der Topas:* Sollten die Helden den Topas im Wächter platziert haben, so erhöht sich seine Geschwindigkeit auf 12 und er erhält 1 zusätzliche Aktion (insgesamt 2 Aktionen).

Der Pinienkranz: Durch den Pinienzweig aktiviert sich der Wächter für 1W6 Stunden. Er wird auf jeden Befehl (benötigt 1 freie Aktion oder Aktion) des ehemaligen Trägers hören.

Das Ende der Wacht: Sobald Bilaidas Körper zerstört wurde, deaktiviert sich der Wächter augenblicklich für immer.

Magische-Konstrukte-Regeln: Für die Wächter der Werkstatt gelten die allgemeinen Regeln zu magischen Konstrukten (siehe Seite 43).



Für den Seekönig

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig bewegt ihr euch den dunklen Gang entlang, von dessen Ende ihr die metallische Stimme einer Frau vernehmt. Erst jetzt bemerkt ihr, dass die Erdbeben und das Pfeifen des Sturms aufgehört haben. Eine namenlose Kälte kriecht langsam in eure Glieder und die Atemluft tanzt in feinen Nebelschwaden vor euren Augen. Fröstelnd spitzt ihr die Ohren, um der unheimlichen Stimme zu lauschen, die sich wie Nadelstiche in eure Köpfe bohrt: „Sie sind da. Macht euch bereit.“



Die Werkstatt (06)

Die einstige Arbeitsstätte hat die Jahrtausende wesentlich besser überstanden als der Rest der Anlage. Der Raum bildet ein perfektes Hexagon und ist mit zahlreichen Werkbänken, Schränken und merkwürdigen Apparaturen vollgestopft. In der wilden Mischung aus menschlichen und bashuridischen Gerätschaften lassen sich eine Esse sowie halb zerfallene Bücher und Schriftrollen (unter anderem eine Originalabschrift der *Odenius-Manuskripte* und eine vom Seekönig kommentierte Ausgabe des *Codex Dimensionis* mit Ergänzungen zu Feenglobulen) und Werkzeuge finden. In der Mitte des Raums wurde ein 5 Schritt messendes rundes Labyrinth in den Boden graviert, das mit Mondsilber ausgegossen

wurde und mit dem Labyrinth des Thaliyex identisch ist. Bilaida steht umringt von den Kultisten des Namenlosen in der Mitte des Labyrinths und erwartet die Ankunft der Helden.

Das Finale

Sobald die Helden die **Werkstatt (06)** betreten, entbrennt ein Kampf mit Yola (falls sie noch lebt, Werte siehe Seite 30), Stoëllios, (Anzahl der Helden – 2) Dorithen (Werte siehe Seite 30) und der korruptierten Bilaida. Die Kultisten machen keine Gefangenen und werden die Helden gnadenlos jagen, falls sie versuchen, zu fliehen.

1 Bilaida

Kurzcharakteristik: Mehrere tausend Jahre altes, mächtiges Feenwesen im Körper eines Bashuriden-Automaten. Der anmutige, humanoide Leib besteht aus einer rotgoldenen Cupritan- und Mondsilberlegierung mit drei Augen.

Funktion: Tragische, gefallene Holde und ehemalige Gefährtin des Odenius. Bilaida hat ihren Anker verloren und wurde durch die Einflüsterungen des Namenlosen gerade korruptiert. Ihr einziger Lebensinhalt besteht darin, den Willen ihres Gottes zu erfüllen. Als Werkzeug des Güldenens plant sie, andere Feenwesen aus ihrer Welt zu reißen, zu verderben und eine eigene Armee aufzubauen.

Hintergrund: siehe Seite 5

Darstellung: Bilaida will die Helden von der Sinnlosigkeit ihrer Taten überzeugen. Schon früher versuchte sie, eine neue, bessere Welt zu erschaffen und wurde von Garafan aufgehalten. Nun hofft sie, mithilfe des Namenlosen ihren Traum zu vollenden. Uneinsichtige Helden sind in ihren Augen neidische Diener der falschen Götter und nicht würdig, in der neuen Welt zu existieren.

Besonderheiten: Bilaida wurde durch das Ritual vollständig korrumpiert und nur der Tod kann sie aus der Knechtschaft des Namenlosen befreien.

Schicksal: Bilaidas Schicksal ist es, von den Helden getötet zu werden (für eine alternative Rettung siehe den folgenden Kasten).

»Die Nächte wurden vereint, ein neues Zeitalter hat begonnen. Erkennt die Wahrheit oder wählt den Tod.«

1 Stoëllios dylli Garén

Kurzcharakteristik: 44, 1,76 Schritt, schwarze Locken, schlank, meisterlicher Intrigant und kompetenter Anhänger des Dreizehnten

Funktion: Von Rache zerfressener Adliger, der vom Glanz vergangener Tage träumt. Er führt das verderbende Ritual durch, welches Bilaida auf die Seite des Dreizehnten zieht.

Hintergrund: siehe Seite 7

Darstellung: Bei bewaffneten Konflikten bleibt er lieber im Hintergrund, um im entscheidenden Moment aus den Schatten zu treten. Je nach Situation gibt er sich arrogant und überheblich oder unterwürfig kriecherisch.

Besonderheiten: Stoëllios hat für den Sturz des Hauses Thaliyin alles auf eine Karte gesetzt und seine Seele dem Namenlosen geopfert. Er sieht im Gül denen den wahren Gott der Gerechtigkeit, da kein Praiosgeweihter einschr itzt, als Palamydas seiner Familie die Herrschaft über die Stadt Rethis nahm.

Werte: wie Geweihter des Namenlosen, RSH Seite 174

Kampfverhalten: Stoëllios versucht die Helden mit Pech und Schwefel auf Abstand zu halten. Falls ihm ein Held zu nahe kommt, wird er diesen mit DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG unter seine Kontrolle zwingen.

Schicksal: Stoëllios wird sterben oder gefangen genommen. Bei einem Verhör kann er bisher unbekannte Hintergründe zu Yolas Plänen aufklären. Er weiß zwar um die Existenz weiterer Archonten, kennt aber (mit Ausnahme von Yola) weder deren Namen noch Identität. Auch über den Tod des Seekönigs vermag er nichts zu berichten, was Furro entlasten könnte. Das Haus dylli Garén wird Stoëllios ächten und versuchen, den Schaden für die Familie so gering wie möglich zu halten.

»Ich nehme nur, was rechtmäßig mir gehört.«

Sieg

Am Ende gehen die Abenteurer hoffentlich siegreich aus der Schlacht hervor und halten die Anhänger des Gül denen auf. Neben den genannten Büchern können die Helden in der Werkstatt wertvolle Metalle und Edelsteine im Wert von 150 Dukaten finden. Praiokles und Horasio werden kurze Zeit später mit einer Karavelle und zwei Dutzend Seekriegern eintreffen, welche die restlichen Dorithen und Stoëllios' Schiff festsetzen. Da die gesamte Hinterlassenschaft des Odenius unter der Schirmherrschaft des Hauses Thaliyin (dessen Oberhaupt nun Haridiyon ist) steht, dürfen die Helden die Bücher und Konstrukte nicht behalten. Sollte Buba den Kampf überstanden haben, wird Praiokles hier eine Ausnahme machen, da die mechanische Eule dem Träger des Kranzes nicht von der Seite weichen wird. Während einige Seekrieger an der Gigantenkrone bleiben, um auf die Inquisition zu warten, können die Helden mit Horasio und dem Admiral zurück nach Rethis reisen.



Bilaida

Größe: 2 Schritt

Gewicht: 120 Stein

MU 19 **KL** 17 **IN** 17 **CH** 18

FF 13 **GE** 18 **KO** 17 **KK** 16

LeP 100 **AsP** 0/50* **KaP** 35

INI 19+1W6

VW 14 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 17 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I-III (Waffenlos), Wuchtschlag I-II (Waffenlos)

Talente: Klettern 16, Körperbeherrschung 17, Kraftakt 13, Schwimmen – (Probe misslingt automatisch, Bilaida kann nicht schwimmen, ertrinkt aber auch nicht), Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 17, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 13, Bannbaladin 14, Blitz dich find 15, Duplicatus 8, Fulminictus 9, Gardianum 13, Krötensprung 14, Paralysis 10

Liturgien: Namenlose Raserei 9, Namenlose Zweifel 7, Pech und Schwefel 9, Schwindende Zauberkraft 14 (Liturgien siehe **RSH** ab Seite 175)

Größenkategorie: mittel

Typus: Nicht Lebende (magische Konstrukte)

Beute: seltene Materialien im Wert von 1.000 Dukaten.

Kampfverhalten: Je nach Vorgehen der Helden wird Bilaida versuchen, die Helden von ihrer Vision einer neuen, besseren Welt zu überzeugen. Im Kampf wird sie sich vom Wächter fernhalten und stärkt Yola mit **NAMENLOSE RASEREI**. Im Anschluss greift sie ihre Gegner mit **PECH UND SCHWEFEL** an. Verfügt sie über Astralpunkte, nutzt sie den **AXXELERATUS** und den **DUPLICATUS**. Feinde, die ihr zu nahe kommen, schwächt sie mittels **PARALYSIS**.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

*) *Der Topas:* Sollte Yola den Topas in Thegûn errungen haben, hat sie ihn als drittes Auge in Bilaidas Stirn platziert. Die Holde verfügt dann über 50 AsP.

Namenlose Kälte: Innerhalb eines Radius von 20 Schritt um Bilaida herum sinkt die Temperatur um 2 Stufen (siehe **Regelwerk** Seite 346). Der Schritt von Hitzestufe 1 zu Kältestufe 1 zählt dabei als 1 Stufenveränderung.

Magische-Konstrukte-Regeln: Für Bilaida gelten die allgemeinen Regeln zu magischen Konstrukten (siehe Seite 43).



Ausklang/Ausblick

Es ist vollbracht: Die Helden haben die namenlose Bedrohung auf den Zyklopeninseln enttarnt und verhindert, dass die Archonten mit Bilaida ein mächtiges Feenwesen für ihre Sache gewinnen. Auch wenn Yola oder Stoëllios im Finale überlebt haben, wird Furro im Gefängnis bleiben. Sephirim hat weder sein Vorgehen noch seine Geheimidentität verraten, weshalb der Trodinar nicht entlastet werden kann.

Dennoch werden Praiokles und Timor (und vielleicht auch die Helden) an dessen Schuld zweifeln. Weiterhin wird Sephirim seinen Einfluss auf Haridiyon ausweiten und zum königlichen Berater aufsteigen. Das Scheitern von Yola und Stoëllios wertet er als Zeichen gegen zu offene und aggressive Operationen. Daher plant er, durch Intrigen und Einflüsterungen seine Macht zu mehren und das Horasreich zu schwächen. Weiteres zu Sephirims Plänen und Furros Schicksal findest du in der **RSH** auf Seite 168.

Das Wissen über die Werkstatt soll als Geheimnis geschützt werden, von dem nur die Helden, Praiokles, Timor und die Praioten Kenntnis haben.

Mit dem Tod von Bilaida entschwindet die Magie endgültig aus den mechanischen Wächtern und sie deaktivieren sich für immer. Eine Ausnahme bildet Buba, die (ohne Topas) noch 1W20 Wochen aktiv ist und beim ehemaligen Träger des Pinienkranzes bleiben kann.

Der Mühen Lohn

Neben dem von Horasio versprochenen Geld darf die Heldengruppe die in der Werkstatt gefundenen Metalle und Edelsteine im Wert von 100 Dukaten behalten. Darüber hinaus werden sie als Gäste auf Haridiyons Krönungsfeier geladen, der nach etwa zwei Wochen mit einem frischen Pinienzweig von Phenos zurückkehren wird. Für das Wandeln auf Odenius' Spuren, den Dienst an Garafan und den Kampf gegen die Namenlosen erhalten die Helden **40 Abenteuerpunkte**.

Katharsis

Stellt das tragische Ende von Bilaida für deine Heldengruppe ein unbefriedigendes Ende dar, kann ihr Geist nach der Zerstörung des Automaten-Körpers in den Pinienkranz übergehen. Dabei sprießen zahlreiche bunte Blüten aus den Zweigen und der Wächter deaktiviert sich dadurch automatisch. Die Helden können den Kranz mit Bilaidas Geist in die Feenwälder von Phenos zur Dryade Dyava bringen, die möglicherweise den Geist der Holden reinigen kann. Welche Dienste die Königin der Baumnymphen für Bilaidas Rettung verlangt, liegt in deinen Händen und kann Auftakt für ein weiteres Abenteuer auf den Zyklopeninseln sein.

Hinter der Maske

Nicht alle Spieler mögen es, wenn man sie an der Nase herumführt. Aus diesem Grund überlassen wir es dir und deiner Spielrunde, ob und wann Timor seine wahre Identität enthüllt. Die Rückreise auf dem Schiff wäre dafür eine passende Gelegenheit, da sich die Helden in seinen Augen genug bewiesen haben. Zudem hofft der Schattenprinz, in ihnen wichtige Verbündete für seinen Kampf gegen die namenlosen Umtriebe gefunden zu haben.



Epilog

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht der Sonne fällt gleißend durch die Kuppel des Praiostempels und erhellt den gesamten Raum. Gemeinsam mit renommierten Adligen und Kirchendienern werdet ihr Zeugen, wie Staryun Loriano, der Wahrer der Ordnung, Hari-diyon an die Hand nimmt und andächtig zum Thron führt. Feierliche Gesänge erfahren ihren Höhepunkt, als sich der neue Monarch mit der Delphinkrone auf dem Haupt erhebt. „Liebe Freunde, Gäste und Verbündete, die Last der Verantwortung wiegt schwer auf mir. Noch immer sind wir voller Trauer über den plötzlichen Tod meines Ziehvaters. Doch hat uns der Götterfürst jüngst ein Zeichen der Hoffnung übersandt. Der Gebieter Alverans blickt wohlwollend auf das Inselreich.“

Die Augen des frisch gekürten Königs verharren kurz auf euren Gesichtern. Kaum einer erkennt das angedeutete Nicken, ehe er feierlich die Arme hebt. Direkt entbrennen Jubelrufe der Gäste und bunte Blütenblätter erfüllen neben gefüllten Pokalen die Luft. Hinter dem König und seiner Frau Calliane warten die Ephoren aus Rethis samt dem neuen Berater Zephyros. Dieser nimmt den Krönungsmantel des lächelnden Regenten entgegen und geleitet das Herrscherpaar mit einer ehrerbietenden Geste zum nächsten Festakt ...







Labyrinth der Intrigen

von Christian Nehling und Christoph Trauth

Odenius, der legendäre König der Zyklopeninseln, ist an der Sonnenküste wohl bekannt. Bis heute suchen Gelehrte und Forscher nach seinen verstreuten Hinterlassenschaften, denn zahlreiche Mythen ranken sich um seine phantastischen Konstrukte. So ist es nicht verwunderlich, dass scharenweise Besucher in die Hauptstadt Rethis strömen, um den Gedenktagen des sogenannten Tüftlers beizuwohnen. Doch kurz nachdem ein alter Rätselkasten aus einer Werkstatt des Meisters auftaucht, bricht Unheil über die Feier herein. Wer steckt dahinter und welches dunkle Geheimnis hat der einstige Seekönig hier verborgen? Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt, während finstere Mächte ihre Klauen ausstrecken, um die Sonnenküste ins Chaos zu stürzen. Es sind tapfere Streiter nötig, um die Mosaiksteine zusammensetzen und die Geschehnisse vergessener Tage ans Licht zu bringen.

Wandelt auf den Pfaden des Genius und folgt den Spuren der Vergangenheit, um die Zukunft des Archipels zu retten. Der Blick der Götter ruht auf euch. Seid vorsichtig, denn die Konkurrenz ist geschickt und Verrat lauert rundherum. Schärft euren Verstand und die Säbel, denn ihr benötigt beides, um im Labyrinth der Intrigen zu bestehen.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für
3–6 wissbegierige und
kampferprobte Helden

Genre: Reise- und Mysterienabenteuer,
Suchqueste

Voraussetzungen: Treue gegenüber dem
Haus Thaliyin, Neugier und Interesse an alten
Mysterien und Rätseln

Zeit: Rahja 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: kompetent bis
meisterlich

Anforderungen:

Wissenstalente

Kampf

Gesellschaftstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie die Spielhilfe **Die Sonnenküste**.

Für Details wie Stadtkarten, Beschreibungen von Orten und Informationen zu einzelnen Meisterpersonen wird auf die genannte Spielhilfe verwiesen, alle weiteren Informationen sind in diesem Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25368PDF

