

Das Schwarze Auge

BANNER
DER TREUE

Kleines Glossar des Horathi

Aureliani (n): Altgüldenländisch (eine alte Sprache)

Bravade (w): Prahlerei, Provokation

Bravo (m/d), Brava (w/d), Bravi (Pl.): Heißsporn, Haudegen, Draufgänger/-in

Brigant (m/d), Brigantin (w/d), Briganten (Pl.): Räuber/-in, Gesetzlose/-r

Capitan (m/d), Capitana (w/d): Hauptmann, Hauptfrau

Casa Fondari (Sg.), Case Fondari (Pl.): Bezeichnung für die sieben Gründergeschlechter Vinsalts

Casa Novici (Sg.), Case Novici (Pl.): Bezeichnung für die neuen und aufstrebenden Häuser Vinsalts, denen es zwar im Vergleich zu den Case Fondari an Adelstiteln, Einfluss und Tradition mangelt, nicht jedoch an Vermögen

Castellan (m/d), Castellanin (w/d): Verwalter/-in, Burgvogt/Burgvögtin

Castello (n): Burg

Cavalliere (m/d), Cavalliera (w/d), Cavallieri (Pl.): Ritter/-in, zweite Stufe des Niederadels

Contrade (w): städtische Nachbarschaft, Viertel, auch Quartier

Cortesia (w): gepflegtes Benehmen, Taktgefühl, eine der vier gesellschaftlich bedeutenden Charaktereigenschaften vornehmer Horasier

Grandezza (w): Größe, Charakterstärke, eine der vier gesellschaftlich bedeutenden Charaktereigenschaften vornehmer Horasier

Gransignor (m/d), Gransignora (w/d): Großmeister/-in, Koryphäe, anerkennende Bezeichnung

Maestro (m/d), Maestra (w/d): Meister/-in, Magister/-in; höfliche Anrede

Matriarchin (w/d): Oberhaupt einer vornehmen Familie; siehe auch *Patriarch*

Mercenario (m/d), Mercenaria (w/d), Mercenarii (Pl.): Söldner/-in, Mietkämpfer/-in

Nobile (m/d), Nobila (w/d), Nobili (Pl.): Edelmann/Edelfrau, Edelleute

Palazzo (m), Palazzi (Pl.) : vornehmes Stadthaus, Palast, Stadtvilla

Patriarch (m/d): Oberhaupt einer vornehmen Familie; siehe auch *Matriarchin*

Piazza (w): Platz, Marktplatz

Popolo (n): Volksmenge; *Popoli* (die einfachen Leute)

Prälat (m/d), Prälatin (w/d): Hochgeweihte/-r, mindestens Tempelvorsteher/-in

Prudenza (w): Urteilsvermögen, gesunder Menschenverstand, Besonnenheit, eine der vier gesellschaftlich bedeutenden Charaktereigenschaften vornehmer Horasier

Renascentia (w): Wiedergeburt des bosparanischen Altertums (Geisteshaltung)

Sala (w), Salas (Pl.): Repräsentationsraum, Saal

Sanct (m/d), Sancta (w/d): Heilige/-r; z. B. *Sancta Lutisana* (die Heilige Lutisana)

Signor (m/d), Signora (w/d), Signori (Pl.): Herr/Frau, erste Stufe des Niederadels, höfliche Anrede

Spezialist (m/d), Spezialistin (w/d): Fachmann/-frau, Experte/Expertin, häufig von auswärtig

Sprezzatura (w): Eleganz, eine der vier gesellschaftlich bedeutenden Charaktereigenschaften vornehmer Horasier

Studiolo (n): Studierstube

Sub Rosa: Redewendung, in etwa: „unter dem Siegel der Verschwiegenheit“, wörtlich: *Unter der Rose*

Via (w): Straße

Villa (w): Landhaus; auch für Stadtvillen gebräuchlich



Banner der Treue



Impressum

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren

Bernd Ochs, mit Beiträgen von Armin Bundt, Fred Ericson, Nikolai Hoch und Alex Spohr

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Thorsten Most

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Johannes Mücke

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Innenillustrationen & Pläne

Isabeau Backhaus, Steffen Brand, Tim Brothage, Tristan Denecke, Florian Häckh, Regina Kallasch, Christina Kraus, Konrad Krogull, Annika Maar, Dagmara Matuszak, Nathaniel Park, Daniel Pollock, Diana Rahfoth, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Maximilian Schiller, Elif Siebenpfeiffer, Nadine Steiner, Stefan Wacker, Torben Weit, Michael Witmann, Carina Wittrin, Malte Zirbel

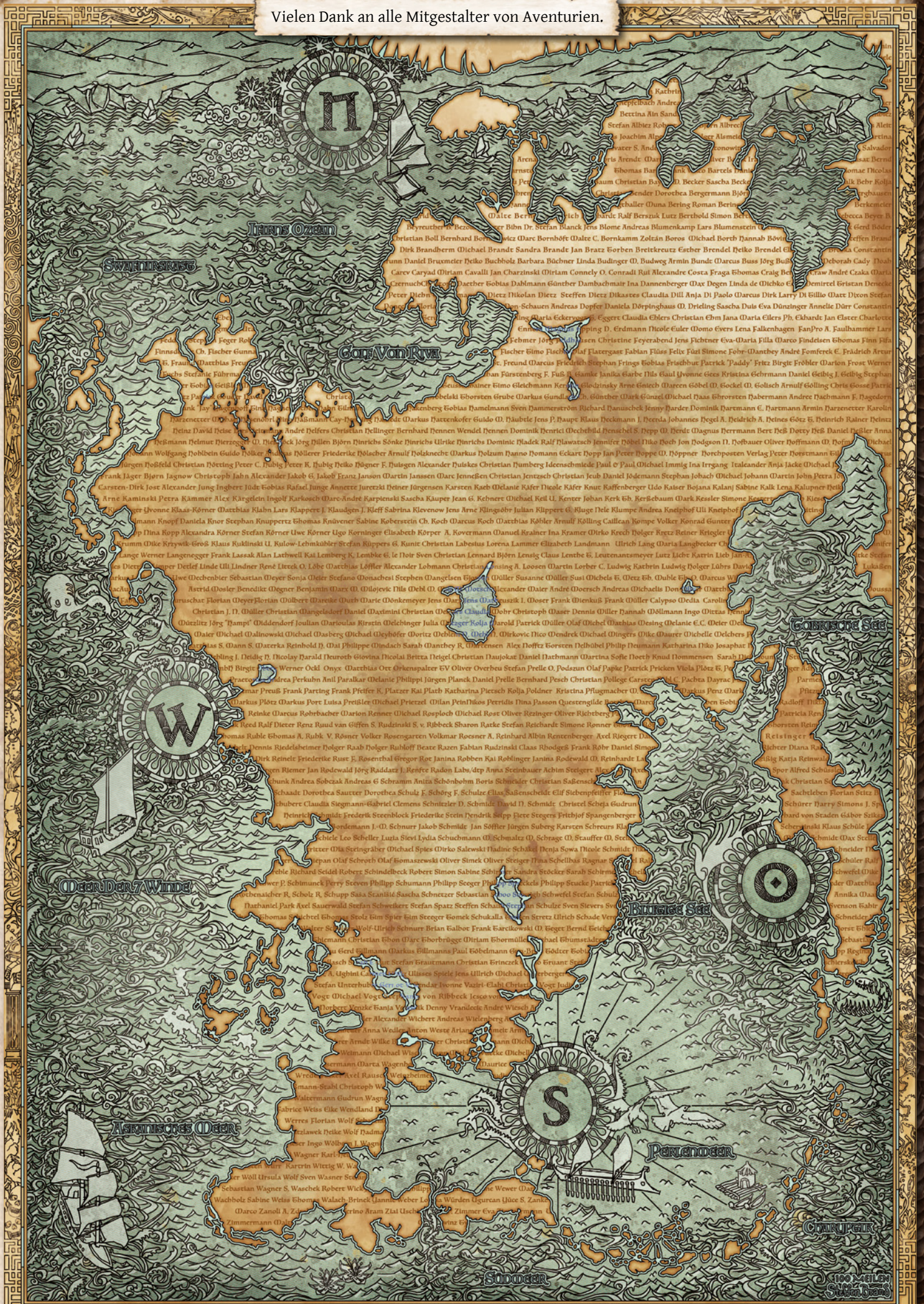
Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **Marketing** Cora Elsässer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, 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, Philipp Baas, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, 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, Anke Steinbacher, Ross Watson, Michelle Weniger **Vertrieb** Nils Herzmann, 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 © 2022 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.

Mit Dank an Sabrina Adams, Jan Alfter, Florian Bubel, Tara Flink, Andree Hachmann, Frank Hilpert, Rafael Knop, Carsten Latz, Jeanette Marsteller, Johannes Mücke, Jasmin Neitzel, Tina Ochs, Katja Reinwald, Patrick Ruschmann, Patrick Ruhnke und Michael Schmeja.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Geheimnisse aus Dunklen Zeiten	5
Der vergessene Gott des Krieges	6
Der Sternenfall und das Wiedererstarken Shinxirs	6
Das Geheimnis der Casa Talligon	7
Das Abenteuer im Überblick	9
Geheimnisse aus Dunklen Zeiten	11
Vinsalt, die Hunderttürme	12
Der Einstieg ins Abenteuer	19
In die Unterwelt von Vinsalt	26
Die Krypta – die Familiengruft der Aemilier	41
Geweihtenmord	46
Die Stadt der Verschwörer	50
Zum Spiel in Vinsalt	51
Schauplätze und Personen	56
Dolche im Dunklen	65
Dem Mörder auf der Spur	70
Castello Talligon	71
Sturm auf Urbet	81
Von Vinsalt nach Urbet	81
Der Kampf um die Tafelbergfestung	83
Das Grab der Rondraheiligen	91
Ausklang und Ausblick	96
Anhang	97
Anhang I – Die Myrmidonen	97
Anhang II – Regeln	105
Anhang III – Dokumente und Handouts	107



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.

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

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

Gerüchte: Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem – (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen,

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zaubern und Geweihten, werden auch Fertigkeitenswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim Zauber OBJECTOVOCO^{AMAI115}.

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

AGÖII – Aventurisches Götterwirken II

AHB – Aventurisches Herbarium

AKO – Aventurisches Kompendium

AKÖII – Aventurisches Kompendium II

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie II

ANA – Aventurische Namen

ARK – Aventurische Rüstkammer

Meisterset – Banner der Treue: Das separat erhältliche **Meisterset – Banner der Treue** enthält einige Spielhilfen, wie Einleger für den Universalspielelterschirm, die Handouts des Abenteuers, Spielpläne und Karten sowie ergänzendes Material in Form einer Ausgabe des Aventurischen Boten zum vorliegenden Abenteuer. Wenn wir in diesem Abenteuer auf das **Meisterset** verweisen, findest du dort die entsprechende inneraventurische Berichterstattung. Das Meisterset wird zum Spielen des Abenteuers aber nicht benötigt, bis auf den Artikel zu dem Mord an einem Geweihten werden alle Artikel auch im regulären Aventurischen Boten veröffentlicht, im Meisterset liegen sie gebündelt vor.

Qualität, Preise, Schlafplätze

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

Qualität und Preis

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

EINLEITUNG



Geheimnisse aus Dunklen Zeiten

Vinsalt, Castello Talligon, vor vielen Jahren ...

Somena fröstelte. Mit jeder Stufe, die sie ihrem Vater hinab in die tiefen Gasse unter dem Castello Talligon folgte, wuchs die Beklemmung, die in ihr aufgekommen war, seit er sie heute Morgen zu sich gerufen hatte. Wie oft hatte sie diesen Moment herbeigesehnt, wie oft schon ihm versichert, dass sie bereit sei. Eine Dienerin der Ewigen Leuin Alverans war sie, stolz und unbeugsam. Ganz im rondrianischen Geiste, zu dem ihr Vater sie seit Kindstagen erzogen hatte. Doch er hatte das uralte Geheimnis ihrer Familie bislang nicht mit ihr teilen wollen. Der Moment sei noch nicht reif, hatte er immer wieder mit geduldiger, aber bestimmter Stimme erklärt. Nun, da der Moment, den sie seit Jahren herbeigesehnt hatte, gekommen war, flößte er ihr Angst ein. Würde sie es verstehen? War sie bereit? Vaters Stimme hallte in ihren Gedanken nach: „Du wirst stark sein müssen, mein Stolz. Aber ich weiß, dass ich das Schicksal unserer Familie nun in deine Hände legen kann.“

Die Mauern unter dem Castello Talligon waren dick und kalt. Die Festung war vor über tausend Jahren erbaut worden, als Teil eines Sternennetzes um Bosparan herum, zum Schutz gegen plündernde Hjaldringer und andere Gefahren. Die von einem sechseckigen Mauerwall umgebene Burg war seit Jahrhunderten der Stammsitz ihrer Familie, die schon zu Bosparans Zeiten ein einflussreiches Patriziergeschlecht gewesen war. Sie spürte den Stolz, Teil dieser Tradition und Familienehre zu sein, als sie die ungebeugte Gestalt ihres Vaters betrachtete, der vor ihr den dunklen Gang entlang schritt. Somena sog tief die Luft ein und mahnte sich zur Ruhe. Er sollte nicht merken, dass ihre Knie weich waren und in ihrem Inneren ein Sturm tobte.

Als sie an dem schweren, gusseisernen Tor angekommen waren, nestelte ihr Vater an einem klobigen Schlüsselbund, zog einen großen schweren Schlüssel hervor und drehte sich zu ihr um. Somena stand so dicht vor ihm, dass sie seinen Atem spüren konnte. Bildete sie es sich nur ein, oder war auch er angespannt? Doch sein Blick war klar und ruhig. Sein beherrschtes Gesicht, umrahmt von einem gestutzten Bart, gemahnte sie seit jeher an einen bosparanischen Feldherrn. So wie ihn hatte sie sich die ruhmreichen Legaten der bosparanischen Legionen immer vorgestellt, deren Legenden und Geschichten sie beim Schlafengehen so häufig begleitet hatten. „Nun ist es soweit, Somena.“ Das Familienoberhaupt der Talligon drehte sich um und begann, das Schloss des Tores aufzuschließen, hinter dem sich das uralte Familiengeheimnis der mächtigen Casa Fondari verbarg. „Auch, wenn

du es nicht sofort verstehen wirst, mein Stolz, nimm dir Zeit. Tausendfünfhundert Jahre Treue verlangen nicht nach Eile.“ Seine Stimme klang dumpf und beschwörend in ihrem Kopf. Sie würde es niemals zugeben, doch sie verspürte Furcht. Doch in Rondras Namen, nun gab es keine Möglichkeit mehr zum Rückzug. Denn just in diesem Augenblick stemmte ihr Vater die schweren Torflügel auf.

Sie traten in ein gewaltiges Kreuzgewölbe, das von Feuersteinen erhellt wurde. Die Wände waren mit Malereien überzogen, die unterschiedliche Szenen aus alter Zeit zeigten. Die Türme Bosparans, der Marsch einer Legion, ein hochgeschossener Strategus, der die Truppen mit erhobenem Zepter kommandierte. Er stand im Schatten einer Standarte, auf der das Zeichen einer ... Somena kniff kurz die Augen zusammen. Einer Hornisse? Es war eine Hornisse, unter deren Banner der Feldherr seine Truppen vereint hatte! Ein leichtes Summen scholl unvermittelt in Somenas Ohren an, ihr Blick folgte den Wandmalereien in den hinteren Teil der Kaverne. Sie taumelte kurz und spürte den festen Griff ihres Vaters, der sie hielt, als ihr Blick auf die vier Schritt aufragende Standarte traf, die dort wie ein Feldherr, überlegen und ehrfurchtgebietend, am Kopfende stand. In Gold und schwarz, im Zeichen der Hornisse, beherrschte sie die Kammer. Etwa auch ihre Familie? In Somenas Kopf rauschte es. Sie blickte sich weiter um. Nachdem sich ihre Augen an das Zwielicht gewöhnt hatten, wurde sie plötzlich gewahr, dass die grobe Struktur an den Säulen, die das Kreuzgewölbe trugen, nicht vom Felsen herührte. Sie stockte. Wie in einer Galerie waren dutzende Totenmasken in kleinen Mauernischen aufgestellt, die mit stummen, ausdruckslosen Augen auf sie herablickten. „Unsere Ahnen“, vernahm sie hohl die Stimme ihres Vaters. „Komm, Somena, ich möchte dir noch etwas zeigen. Wer unsere Vorväter waren, was sie taten, wem sie dienten. All dies soll nicht hinter dem Schleier der Geschichte verborgen bleiben.“ Wie in Trance folgte Somena ihm. Ein Teil von ihr wollte schreien und wegrennen, ein anderer nach dem Schwert greifen und wild um sich schlagen. Doch tief in ihr war auch eine Stimme, die ihr befahl, zu folgen – zu ergründen und zu verstehen, was vor sich ging und welchem Treueschwur ihre Familie seit über tausend Jahren folgte ...

Sie blieben vor einem Reliquienschein stehen. Ihr Vater öffnete ihn und hob mit vorsichtiger Geste etwas heraus. Eine dreiäugige Maske! Sie war in einem schlichten Dunkelgrau gehalten, nur einige dezente Ziselierungen unterstrichen ihre edle Anmut. Über den Augen waren

kleine Edelsteine eingelassen, die leicht funkelten, so als wolle die Maske ihr bedeuten, sie aufzusetzen. Ihr Vater legte sie behutsam auf ein Kissen und blickte zu Somena. „Wenn du verstehen willst, mein Stolz, dann musst du zum Anfang zurückkehren. Dann musst du durch die Augen unserer Ahnen blicken, sehen, was auch sie gesehen haben, und fühlen, was auch sie gefühlt haben.“

Sein ausgestreckter Arm deutete auf die Maske. Somena stand wie erstarrt und konnte den Blick nicht von dem dreiäugigen Gesicht lösen. Ein Sturm raste durch ihren Geist. Erinnerungen. Ängste. Hoffnungen. Alles brach über sie herein.

Dann griff sie zu und setzte die Maske auf.

Der vergessene Gott des Krieges

»Myrmidone. (1) Bezeichnung des gemeinen Soldaten im Gildenland. (2) Mitglied einer Geheimloge im Horasreich, die sich einer historisch verklärten Verehrung Shinxirs verschrieben hat. Mitglieder rekrutieren sich aus der Horaslegion, Offizieren und altem Adel des Reiches. Auch Anhänger der *Renascentia* (bosp.: Wiedergeburt), der Idee der kulturellen Wiedererweckung des Altertums, finden sich unter den Verschwörern. Nach dem Silem-Horas-Edikt als Ketzerei einzustufen. Tatsächlich ein versponnener Mysterienkult, bei dem es vor allem um das Zuschachern von Offiziersposten geht. Gefahr eines Umsturzes durch diese Gruppe wird gegenwärtig als gering eingeschätzt.«

—geheimes Dossier des Wahrers der Ordnung der Ordo Bosparanis, Saryun Lorian, verschlossen in seiner Privatbibliothek

»Wir verfolgten den dunklen Wandelstern Xeledon auf seinem unsteten Weg über das nächtliche Firmament. Unversehens kreuzte er am Südhimmel eine Formation blasser Sterne. Mir stockte der Atem. Es waren sieben Sterne, selbst mit dem Sternenfernrohr kaum zu erkennen. »Bei Hesinde! Ein neues Sternbild?!« Meine Gedanken begannen zu kreisen. Wir hatten unlängst beobachtet, wie über Almada, in den Ausläufern des Raschtulswalls, ein Sternenregen niederging, dessen Ursprung sich bislang keinem bekannten Sternbild zuordnen ließ. Konnte es sich dabei um Bruchstücke eines fehlenden Sterns des geheimnisvollen Himmelsmals handeln, das wir entdeckt hatten? Ich gab mir auf, mehr über den Ort zu erfahren, wo sie aufgeschlagen waren. Vielleicht ließen sich daraus Zusammenhänge über ihre Herkunft und Bedeutung erschließen ...«

—Notizen der Hesindegeweihten Varsinora Scala, Astronomin im Observatorium in den Goldfelsen, Peraine 1042 BF

Der Sternenfall und das Wiedererstarken Shinxirs

Der Glaube an Shinxir in Aventurien geht ursprünglich auf das 7. Zeitalter zurück, das Äon der Vielbeinigen. Mit der Weltzeitwende zwischen 7. und 8. Zeitalter geriet die uralte Insektengottheit in Vergessenheit und verschwand für viele Jahrtausende im Dunkel der Geschichte, während andere Völker und Götter um die Vorherrschaft in Aventurien und Alveran stritten. Mit der Besiedlung der aventurischen Westküste durch gildenländische Siedler vor über 2.000 Jahren wurde der Funke des Shinxirglaubens in Aventurien erneut entfacht. Im Bosparanischen Reich wurde Shinxir als Gott des Krieges, der Strategie und der Athleten verehrt und stieg zum Wahrzeichen und Symbol der Siege der Legionen auf. Seine Blütezeit in den frühen Dunklen Zeiten begann ab dem 4. Jahrhundert vor Bosparans Fall zu schwinden, als die Anhänger anderer Kriegsgötter erstarkten und sich gegen die Vormachtstellung des Shinxirglaubens wandten. Vor allem die Anhänger Rondras, die von einem gänzlich anderen Ehrbegriff geleitet waren, verachteten die kalte Effizienz und Mitleidlosigkeit Shinxirs. Unter der Ägide des *Soldatenkaisers Jel-Horas* (329 bis 300 v. BF) begann die Ächtung des Shinxirglaubens. Während es auf den Schlachtfeldern zu Gefechten und Scharmützeln zwischen den Anhängern Shinxirs und Rondras kam, wurden in den Städten und Provinzen die Shinxirgläubigen zunehmend geächtet

und verfolgt. Wer in der damaligen Zeit dem Gott der Legionen diente, lebte gefährlich. Viele Anhänger flohen oder versuchten unterzutauchen. Um 300 v. BF kam es im heutigen Almada auf den *Bluthügeln von Caldaia* zur Entscheidungsschlacht zwischen Shinxiranhängern und Rondrianern. Die Shinxirdiener wurden in diesem Götterduell, wie das Aufeinandertreffen der beiden gewaltigen Heere später auch genannt wurde, vernichtend geschlagen. Ihre disziplinierten, unüberwindbaren Schlachtenreihen wurden durch ein göttliches Wunder Rondras durchbrochen, das alle Teilnehmer der Schlacht in einen ehrenhaften Zweikampf zwang, den die inbrünstigen Rondrianer für sich entschieden. Mit dem Dogma der *wahren Zwölfgötter* durch das Silem-Horas-Edikt im Jahre 98 v. BF wurde der Shinxirglaube schließlich offiziell verboten und die Anbetung des Kriegsgottes als Ketzerei verdammt.

Im Zuge des gegenwärtigen Sternenfalls beginnt Shinxir sich wieder zu erheben. Die Zeichen fallender Sterne im Karmakorthäon deuten auf die Konflikte der Unsterblichen hin, die um Macht und den Einzug in die Götterfestung Alveran ringen. Der alte Insektengott gilt wegen seiner Kompromisslosigkeit in Bezug auf das Individuum als unnachgiebig und mitleidlos. Dennoch gedeihen Kulte seiner Anhänger, die in ihm das Fundament des einstigen Glanzes und der Pracht Bosparans sehen. Im



Horasreich erstarkt der Geheimbund der *Myrmidonen*, die *Shinxir* mit einer historisch verklärten Sicht verehren. Das Kaltblütige in seinem Wesen sehen viele im Abglanz der Erfolge der bosparanischen Legionen nicht. Im Verborgenen haben ausgewählte Diener den Glauben an den göttlichen Strategen über die Jahrhunderte bewahrt. Nachdem ☼ *Ayla Armalion von Schattengrund*,

das damalige Schwert der Schwerter, beim Angriff von Helme Haffax auf *Perricum* ihr Leben verlor, der *Sars-tern*, der Stern an der Spitze des Sternbilds des Schwer-tes, gefallen war und *Arivor* zerstört wurde, sehen sie die Zeit gekommen, aus den Schatten zu treten. *Shinxir* greift in den Zwist der Unsterblichen ein und wird *Rondra* erneut herausfordern.

Das Geheimnis der Casa Talligon

Die *Casa Talligon* zählt zu den sieben mächtigen Gründergeschlechtern *Vinsalts*, den *Case Fondari*, auf deren Wirken im Jahr 569 BF die Kapitale des Horasreiches auf den Trümmern *Bosparans* neu errichtet wurde. Der Stammbaum des Hauses *Talligon* reicht bis in die Geschichte vor *Bosparans* Fall zurück und birgt ein wohl gehütetes Geheimnis: Seit den Dunklen Zeiten ist die Familie *Talligon* tief im *Shinxirglauben* verwurzelt, allerdings unter ihrer ursprünglichen Identität – der des bosparanischen Patriziergeschlechts der *Aemilier*. Einer ihrer ruhmreichsten Vorfahren aus den Dunklen Zeiten ist *Shinxirius Magnus der Aemilier*, Strategus der *Legio V Shinxiria* in den frühen Herrschaftsjahren *Yarum-Horas'* (477 bis 426 v. BF).

Etwa um 300 v. BF wurde das Geschlecht der *Aemilier* beinahe vollständig ausgelöscht, als der *Shinxirglaube* durch *Jel-Horas* verfolgt und bekämpft wurde. Einem klugen und vorausschauend handelnden Vorfahren des Hauses *Talligon*, *Theodicus Octavius der Aemilier*, genannt *Theodicus der Schlaue*, ist es zu verdanken, dass das Patriziergeschlecht diese Zeit der Ächtung überlebte. Dank einem guten Plan, rechtzeitigem Handeln und seiner ausgezeichneten Kontakte in die Verwaltung *Bosparans* gelang es ihm, unbemerkt eine „Namensänderung“ der *Aemilier* zu inszenieren und die Spuren zu verwischen, die die Familie mit dem *Shinxirglauben* in Verbindung brachten. Seinen Erben *Fortius Primus der*

Aemilier gab er als vermeintlichen Bastard mit neuem Namen *Rondricus* in eine unbedeutende Familie namens *Talligon*. Das Schweigen dieser Familie einfacher Droschkenfahrer erkaufte er sich mit einem fürstlichen Handgeld. Dem leiblichen Sohn der *Talligon* ließ er hingegen kurz darauf ein Unglück widerfahren, sodass *Rondricus* fürderhin der einzig verbliebene Erbe der *Talligons* war. Bevor die *Aemilier* schließlich der Ächtung zum Opfer fielen, täuschte *Theodicus* seinen eigenen Tod vor und verbrachte den Rest seines Lebens im Verborgenen an der Seite seines Sohnes *Fortius/Rondricus Talligon*, den er später in das Geheimnis seiner Abstammung einweihte. Durch treue Verbindungen aus alter Zeit und gute Geschäfte entwickelte sich die Familie *Talligon* im 3. Jahrhundert v. BF unter Anleitung des *Theodicus Octavius* zu einer einflussreichen Patrizierfamilie *Bosparans*. *Rondricus* schwor seinem Vater, dass die *Talligon* ihrem Gott *Shinxir* dereinst wieder zur Macht verhelfen würden. Mit diesem Eid legte er den Grundstein für die ewige Treue der Familie gegenüber dem gefallenem Kriegsgott.

Nach Ächtung und Fall der *Aemilier* kaufte *Rondricus Talligon* die Ruinen der Stadtvilla seiner Herkunftsfamilie in Alt-*Bosparan* auf, denn tief unter ihren Gemäuern liegt bis heute die Familiengruft des Patriziergeschlechts verborgen, in der die sterblichen Überreste von *Shinxirius Magnus* und weiterer Familienmitglieder

ruhen. Rondricus sorgte dafür, dass auch *Theodicus Octavius* in der verborgenen Gruft schließlich seine letzte Ruhestätte fand.

Die Familie Talligon errichtete nach der Gründung Vinsalts schließlich einen neuen Palazzo Talligon auf diesen Ruinen und reaktivierte den Zugang zu ihrem uralten Familiengeheimnis. Vom Palazzo und dem ebenfalls der Familie gehörenden Castello Talligon im äußeren Nordosten Vinsalts hält die Familie die Shinxirtreue seit den Zeiten Rondricus' im engsten, eingeweihten Familienkreis aufrecht. Seit fast anderthalb Jahrtausenden verwenden die Familienoberhäupter der Talligon hierfür eine *Persona Oblivia*, eine der legendären Masken der Macht, eine magische Gesichtslarve aus den Tagen der ersten Siedler, die die wichtigsten Erinnerungen ihrer Träger seit den Zeiten des *Shinxirius Magnus der Aemilii* memoriert – allerdings verliert der Träger dieses Artefakts mit jedem Anliegen auch eine seiner eigenen Erinnerungen.

Die Macht der Erinnerung

■ *Somena Adamente Talligon* (siehe Seite 97) ist das derzeitige Familienoberhaupt und Hochgeweihte des Vinsalter Rondratempels, aber gleichzeitig auch die verhüllte Tribunin und damit Anführerin der Vinsalter Kohorte der *Myrmidonen* (siehe Seite 65). Ihr Vater war Mitbegründer und erster Tribun der *Myrmidonen* in der horasischen Metropole. Er plante langfristig und erzog Somena im strengen Rondraglauben – was ihm insgeheim zuwider war –, um sie für den Dienst in der Kirche zu begeistern. Nach ihrer Weihe plante und organisierte er gezielt Schicksalsschläge im Leben seiner Tochter, um ihren Glauben zu erschüttern. Früh schon deutete er ihr gegenüber an, dass ihre Familie ein großes Geheimnis wahre und Somena darin eine wichtige Rolle zukommen würde. Er schwor sie regelrecht darauf ein. Zum richtigen Zeitpunkt offenbarte er ihr die Geschichte ihrer wahren Herkunft, indem er ihr über die *Persona Oblivia* erste Einblicke in die alten Zeiten der Familie vor Bosparans Fall gewährte, und zeigte ihr damit eine Alternative zu Rondra auf. Zunächst war sie schockiert, aber zugleich auch fasziniert, weshalb sie ihren Vater nicht verriet. Der Wunsch, mehr über Shinxir und die Vergangenheit ihrer Familie zu erfahren, brachte ihr den Shinxirglauben schließlich näher. Sie sah durch die Maske die Erfolge des legendären *Shinxirius Magnus* und anderer stolzer Ahnen, die dem Bosparanischen Reich im Namen Shinxirs treue Vasallen gewesen waren. Doch auch das gewaltige Leid, das ihre Vorfahren in der Zeit der Ächtung und Verfolgung durch Jel-Horas und die Rondrianer erleiden mussten, wurde ihr offenbar. Schließlich liebte sie mit *Theodicus dem Schläuen* mit, der die Familie vor dem Untergang bewahrte und unter dem Namen Talligon „neu gründete“. Jedes Mal, wenn Somena die Maske anlegte, verlor sie aber auch eine ihrer eigenen Erinnerungen. So vergaß sie mit der Zeit die Begeisterung und den Eifer, die sie einst in Rondras Schoß geführt hatten. Zurück blieb nur ein schaler Nachgeschmack. Sie diente der Löwin

Alverans nicht mehr aus inniger Überzeugung, sondern wandte sich zunehmend dem Shinxirglauben zu, so wie es unzählige Generationen ihrer Familie vor ihr treu getan hatten. Als ihr Vater schließlich bei einem durch ihn selbst inszenierten Ehrenhändel durch die Hand eines Rondrageweihten starb, wurde ■ *Amaldo Geremoni*, ein bekannter Fechtmeister, Stratege und stellvertretender Akademieleiter der Vinsalter Akademie für Kriegs- und Lebenskunst (der Vinsalter Kriegerakademie), zum Tribun der Vinsalter *Myrmidonen*. Somena trat als Stellvertreterin an seine Seite. Somenas Vater hatte seinen Tod für das Fortbestehen der Familientradition als ultimatives Opfer eingefädelt und damit eines der größten Gebote Shinxirs (siehe Seite 105) geehrt, das die Kaltherzigkeit des Gottes unterstreicht: die Bedeutungslosigkeit des Einzelnen gegenüber der Gemeinschaft. Dass er durch einen Rondrageweihten starb, wissen nur eine Handvoll Personen. Doch dies war der letzte, entscheidende Anstoß, der Somena gänzlich in die Fußstapfen ihres Vaters treten ließ. Sie verschrieb sich ganz der Treue zu Shinxir, während Rondra noch immer Hoffnung in ihre Streiterin setzte.

Vor kurzem zog sich der legendäre Fechtmeister *Amaldo Geremoni* als Tribun der *Myrmidonen* zurück (siehe auch **Meisterset**) und gab die Führung des Geheimbundes an Somena ab. Die Hochgeweihte vermeidet es bewusst, neue Anhänger der *Myrmidonen* aus dem Umfeld des Vinsalter Rondratempels zu rekrutieren, da ihr die Gefahr der Entdeckung zu groß erscheint. Innerhalb der Vinsalter Rondrakirche ist Somena also eine Einzeltäterin.

Somenas Agenda

Nach ihrem inneren Bekenntnis zu Shinxir begann Somenas Fähigkeit zur Regeneration von Karmaenergie nur langsam abzuebben, denn noch glaubte Rondra an das Edle und Tapfere in Somenas Herzen und hoffte, sie zurückgewinnen zu können. So unternahm die Alveransleuin auch einen letzten Rückgewinnungsversuch. Sie fügte, dass der *Schmerzende Kelch*, der das Blut der Heiligen *Lutisana von Kullbach* und *Bogumil Fortitudo von Arivor*, des letzten Hochmeisters des rondrianischen Theaterordens, barg, aus dem zerstörten Arivor seinen Weg in den Vinsalter Rondratempel fand. Doch Somena deutete dieses Zeichen nicht mehr im Sinne Rondras, sondern als Zeichen der Schwäche der Alveransleuin und gleichzeitig als Fingerzeig Shinxirs. Denn im Zuge des Sternenfalls war zwischenzeitlich ein weiteres machtvolleres Artefakt aus den Dunklen Zeiten erwacht, das die Familienoberhäupter der Talligon seit langem hüten: das *Banner der Treue*, die karmale Standards des 1. Manipels der *Legio V Shinxiria*, eines der legendären *Acht Banner Shinxirs*. Das Erwachen des Wahrzeichens der Elitelegion des Bosparanischen Reiches ging mit dem Niedergang eines Meteoriten in den *Bluthügeln von Caldaia* einher (siehe auch **Meisterset**), dem Schauplatz der großen Entscheidungsschlacht zwischen den Anhängern Rondras und Shinxirs. Zur gleichen Zeit verglommen über Vinsalt acht Sternschnuppen

in güldenem Licht. Seitdem erhält Somena Visionen, dass sich der Gott der Legionen erhoben hat und ihre Treue einfordert. So begab sie sich schließlich auf eine Karmalqueste, von der sie als Geweihte Shinxirs und mit dem Wissen um seine *Primärliturgie* (siehe Seite 80) zurückkehrte, die ihr und anderen Anhängern Shinxirs die Initiierung weiterer Geweihter erlaubt. Somena gab die Primärliturgie an den Strategus der *Myrmidonen* in Arivor weiter und widmete sich ganz dem Willen des göttlichen Strategen. Shinxir will das Spielfeld der Kriegsgötter mit einem epochalen Schlag gegen die Rondrakirche wieder betreten, und Somena verstand, dass nichts Geringeres als die Eroberung der Tafelbergfestung in Urbet und die Entweihung der Grabstätte der Heiligen Lutisana von Kullbach erforderlich wären, um die Auferstehung des Kriegsgottes gebührend zu ehren.

Zu diesem Zweck plant sie, dem Fingerzeig Shinxirs zu folgen, indem sie den Schmerzenden Kelch und die Pilgerstätte der Heiligen Lutisana in Urbet schändet. Somena will so einerseits militärische Macht und das Wirken göttlicher Kräfte demonstrieren und damit die Rückkehr Shinxirs offenbaren und sich andererseits ihrem neuen Herrn so endgültig anempfehlen. Sie plant, nach den Ereignissen in Urbet die Geschehnisse von Vinsalt aus weiter zu lenken.

Die *Myrmidonen* und Somena streben aktuell keinen offenen Krieg an, denn diesen würden sie zu diesem Zeitpunkt fraglos verlieren. Ihre mittelfristigen Pläne sind vielmehr die Schwächung der Rondrakirche, die Rekrutierung weiterer Shinxiranhänger sowie der Ausbau der Strukturen und der militärischen Macht des Kultes. Ein Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Initiierung weiterer Geweihter, die nicht mehr aufzuhalten ist, seitdem die Befähigung zur Ordination nicht mehr allein in Somenas Händen liegt, sondern bereits nach Arivor in die Hände des Strategus der *Myrmidonen* gelangte ...

Den Verschwörern auf der Spur

Der alte Rondrageweihte **♣ Ioric Iustusferro** von Arivor (siehe Seite 22) erforscht die Historie Bosparans, die Ahnenlinien der Gründergeschlechter Vinsalts, der *Case Fondari*, und die horasische Geschichte der



Rondrakirche. Im Zuge dessen reifte in Ioric eine vage Vermutung, dass sich unter den *Case Fondari* in den Dunklen Zeiten vor Bosparans Fall Anhänger Shinxirs befunden hatten. Er fand heraus, dass das Haus Geroni eine starke militärische Tradition aufweist, die bis in die Legionen Bosparans zurückreicht (in diesem Abenteuer jedoch eine falsche Fährte), und dass die ursprünglich unbedeutende Familie Talligon in der Zeit der Verfolgung der Shinxiranhänger durch

Jel-Horas den Bastard einer anderen Familie adoptierte und in den Jahren darauf zu Macht und Einfluss gelangte. Als Ioric durch einen dem Wahn und Alkohol anheimgefallenen Offizier aus dem Thronfolgekrieg erste Hinweise auf den shinxirverehrenden Geheimbund der *Myrmidonen* erhielt, keimte in ihm ein Gedanke, den er zunächst als Verirrung seines alten Geistes abtun wollte: Was, wenn eine *Case Fondari* Teil dieser Verschwörung wäre und bis heute der Verehrung Shinxirs folgte? Solch ketzerische Umtriebe durch eine der Gründerfamilien wären wahrlich ein „schändlich Hämmern an den Grundfesten Alverans!“

Zuletzt konzentrierte er seine Untersuchungen mit deutlichem Unbehagen auf jenes Gründergeschlecht, dessen aktuelles Oberhaupt die höchste Rondrageweihte Vinsalts ist, die Familie Talligon. Doch noch fehlten dem Mystiker greifbare Beweise, um seine Vermutungen zu belegen.

Durch eine Freundin, **♣ Polyana dil Cordori** (siehe Seite 61), die einem anderen Gründergeschlecht Vinsalts vorsteht, gelangte Ioric schließlich an die Abschrift eines alten Dokuments, das darauf hindeutet, dass sich in der Sotterranea unter Alt-Bosparan (einem Gewirr unterirdischer Gänge und Katakomben, die noch aus der Zeit Bosparans stammen) das Grab eines Befehlshabers – des *Strategus* – der *Legio V Shinxiria* befinden muss. Der Text berichtet über einen Triumphzug des Feldherrn *Cassus Bosparanius*, wobei die Krypta des Strategus der *Legio V* Erwähnung findet (siehe Seite 109 bzw. 110). Ioric hofft, in der Grabstätte den Namen des Strategus und einen entscheidenden Hinweis auf eine Verbindung zu einem der Gründergeschlechter zu finden, um eine erste Bestätigung für seine Vermutung zu erhalten.

Das Abenteuer im Überblick

Wenn das Abenteuer beginnt, hat Somena Talligon über den *Myrmidonen* **♣ Nestario Scossavalli** (siehe Seite 100), wie Ioric ein Mitglied der Loge *Harbaliom Bosparani*, von den Forschungen des Rondrageweihten erfahren und ist misstrauisch geworden. Sie befürchtet, dass er ihrer Verschwörung auf der Spur ist und sieht ihre Pläne

gefährdet. Daraufhin beauftragt sie **♣ Bonnaro Talligon** (siehe Seite 97), ein unbedeutendes Mitglied ihres Hauses, *Myrmidone* und Ermittler in der *Connetablia Criminalis Capitale* (kurz auch einfach *Connetablia*, seltener CCC genannt), der Kriminalpolizei Vinsalts (siehe Seite 68), den Rondrageweihten zu töten. Bonnaro wird den Mord

persönlich ausführen und ihn den Helden durch falsche Zeugen und konstruierte Indizien anlasten. Durch diesen Auftrag zum Mord an einem Rondrageweihten wird Somenas Bruch mit Ronda endgültig unumkehrbar und Shinxir wird zu ihrem alleinigen göttlichen Patron.

Was geschehen kann

Das Abenteuer beginnt Anfang Peraine 1042 BF. In **Geheimnisse aus Dunklen Zeiten** werden die Helden von *Ioric von Arivor* beauftragt, das Grab eines Strategus der Bosparanischen Legionen aus dem 5. Jahrhundert v. BF zu finden. Die Suche führt die Helden hinab in die Finsternis der *Sotterranea*, der Unterwelt Vinsalts. Orientierung gibt ihnen ein Dokument aus alter Zeit, das einen Triumphzug des Feldherrn *Casus Bosparanius* im Jahr 460 v. BF durch die Altstadt Bosparans beschreibt. Anhand der darin erwähnten Wegmarken müssen die Helden der Spur durch das Labyrinth aus Kellern, Kavernen und Katakomben folgen. Sie entdecken schließlich die Familienkrypta der *Aemilier*, die vom Grab des *Shinxirius Magnus* beherrscht wird. Ihnen wird aufgrund der Symbolik und Inschriften in der Krypta offenbar, dass es sich bei dem Geschlecht der *Aemilier* um treue Shinxiranhänger handelte. Als sie mit diesen Erkenntnissen zu ihrem Auftraggeber zurückkehren, finden sie ihn ermordet vor. Noch bevor die Helden den Vorfall genauer inspizieren können, erreicht die *Connetablia Criminalis Capitale* unter Führung des Verschwörers *Bonnaro Talligon* den Tatort. Dieser will ihnen den Mord anlasten, um sie aus dem Weg zu räumen. Die Helden können fliehen oder sich der *Connetablia* stellen. So oder so stehen sie aufgrund der Inszenierung der *Myrmidonen*, die auch die *Connetablia* unterwandert haben, bald unter Mordverdacht.

In **Die Stadt der Verschwörer** müssen die Helden den Mord an *Ioric* aufklären und kommen der Verschwörung der *Myrmidonen* in Vinsalt auf die Schliche. Sie können *Iorics* Erkenntnisse nach und nach rekonstruieren, indem sie der Spur seiner Nachforschungen folgen. Das Abenteuer bietet eine Auswahl von Personen und Örtlichkeiten an, die die Helden aufsuchen können, um an Informationen zu gelangen. Doch auch die Schlinge der Verschwörer zieht sich enger um die Helden: Während *Bonnaro Talligon* ihnen wie ein Bluthund an den Fersen haftet, setzen sich weitere *Myrmidonen* unter der Führung von *Nestario Scossavallis* auf ihre Fährte. Die Helden können das Verbrechen an dem Geweihten aufklären und haben die Möglichkeit, *Bonnaro Talligon* als Mörder zu überführen. Zugleich verdichten sich durch die Erkenntnisse aus der Krypta der *Aemilier* und *Iorics* rekonstruierten Nachforschungen die Anzeichen, dass die *Casa Talligon* der Kopf der Vinsalter Verschwörung der *Myrmidonen* ist. Die Helden dringen in das *Castello Talligon* ein und finden dort Beweise dafür, dass das

mächtige Gründergeschlecht von den *Aemiliern* abstammt und *Shinxir* bis heute im Verborgenen die Treue hält. In den tiefen Gelassen der Festung können die Helden in Erfahrung bringen, dass die Verschwörer planen, die Grabstätte der Rondaheiligen ☼ *Lutisana von Kullbach* in der Stadt *Urbet* in der *Gerondrata* zu schänden. In **Sturm auf Urbet** eilen die Helden in die *Lutisana*-stadt, um die Verschwörer aufzuhalten. Ein heftiges Gewitter rollt über die *Gerondrata*, als die Helden in der flachen Ebene der *Lindwurmfelder* die emporragende *Tafelbergfestung Urbets* erblicken. Heftige Gefechte zwischen den Verschwörern und Verteidigern toben in der Festung. Die Helden schlagen sich zum Grabtempel der Heiligen *Lutisana* durch, der von den *Myrmidonen* im Handstreich genommen wurde. Sie können das *Banner der Treue* erbeuten und so das Schlachtenglück zugunsten der Verteidiger wenden. In der Grabkaverne unter dem *Rondratempel* kommt es zur finalen Konfrontation mit *Somena Talligon*. Während die Verschwörer wie eine Einheit kämpfen und *Somena* die Macht *Shinxirs* herabrufft, erhalten auch die Helden Beistand. Der Geist der Heiligen *Lutisana* erhebt sich und eröffnet den Helden einen Weg, sich die Kraft der Gründer des Theaterordens zunutze zu machen, denen in der Grabkaverne an heiligen Altären gedacht wird. Die Helden siegen über *Somena* und können die Schändung der heiligen Pilgerstätte verhindern.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer richtet sich an Heldengruppen der Erfahrungsgrade *Meisterlich* bis *Brillant*. Gesellschaftlich bewanderte Helden, Krieger, Söldner, Ronda- und Phexgeweihte, allgemein zwölfgöttertreue Helden sind besonders gut geeignet. Forscher und Schatzsucher werden bei der Suche in der *Sotterranea* glänzen können. Stadterfahrene Zauberkundige eignen sich besonders für die Recherchen und die Aufdeckung der Verschwörung. Diebe und Streuner können bei der Überwindung mancher Hindernisse echte Trümpfe sein. Generell sollte die Gruppe Kampferfahrung mitbringen. Naturnahe Helden werden ihre Stärken kaum ausspielen können, während *Praiosgeweihte* in Konflikt mit ihrem Moralkodex kommen könnten.

Mindestens einer der Helden sollte über Kenntnisse in der Sprache *Bosparano* verfügen. Kenntnisse des *Aureliani* und der *Imperialen* Zeichen sind für das Spiel in der *Sotterranea* hilfreich, für das Bestehen des Abenteuers jedoch nicht zwingend erforderlich.

Wenn du der Meinung bist, dass es für den Spieler eines *Rondrageweihten* zu Problemen kommen könnte, wenn der Held eines Mordes an einem anderen *Rondrageweihten* verdächtigt und möglicherweise gefangen genommen und unter Anklage gestellt wird, solltest du mit dem Spieler darüber sprechen, ob er einen anderen Charakter für das Abenteuer wählen möchte.

GEHEIMNISSE AUS DUNKLEN ZEITEN

»Ihr wollt hinab in die Sotterranea? Seid ihr von Nandus verlassen?! Das solltet ihr euch gut überlegen. Die Unterwelt ist ein unübersichtliches Gewirr aus Gängen, Katakomben, Kanälen und Kavernen. Gierige Halsabschneider und scheußliche Ungeheuer lauern in der Tiefe. Wenn euch das noch nicht genug ist, landet ihr am Ende vor den Füßen der »Königin« und könnt um euer Leben betteln. Wer die Königin ist ...? Hahaha, ihr solltet es wirklich sein lassen!«

—ein Vinsalter Bürger zu einer Gruppe von Helden, neuzeitlich

Vinsalt, die Hauptstadt des Horasreiches, trägt viele Beinamen. Als *Stadt der hundert Türme* oder *Stadt der Zwölfgötter* ist sie hinlänglich bekannt. Aber auch ihre Bezeichnung als *Stadt des Verbrechens* oder *Stadt der Verschwörer* spiegeln Aspekte ihres Wesens wider. Vinsalt ist jung und alt zugleich. Im Jahre 569 BF wurde die Hauptstadt auf den Ruinen Bosparans neu errichtet und blickt daher auf eine zweitausendjährige Geschichte zurück, deren Abglanz sich heute noch wie ein verklärtes Traumbild vergangener Zeiten durch die Stadt zieht. In der Sotterranea, wie die Vinsalter Unterwelt genannt wird, liegen unzählige Grabmäler und Katakomben aus der Zeit Bosparans. Das Reich der Toten ist in Vinsalt um ein Vielfaches größer als das der Lebenden. All dies verleiht der Stadt einen morbiden Reiz. Die Idee der *Rena-scentia* fällt hier auf besonders fruchtbaren Boden. Während Vinsalt als eine Königin unter den Städten gilt, sind in ihren Gassen Licht und Schatten eng umschlungen. Prächtige Paläste blicken auf trostlose Ruinen. Sie ist einerseits strahlende Metropole, andererseits Stätte tragischer Schicksale. Kulturelle und wissenschaftliche Errungenschaften stehen im Kontrast zu schrecklichen Verbrechen. Dies sind nur einige Gegensätze, mit denen du in Vinsalt spielen kannst.

Vinsalt verkörpert außerdem ein neues, fortschrittliches Zeitalter. Mechanische Wunderwerke wie die großen Wassertürme, die die Stadt mit fließendem Wasser versorgen, die Vinsalter Turmuhr, die den Tagesablauf der Bürger präzise vorzeichnet, und die Wechselbühne der Oper, die innerhalb weniger Minuten neue Bühnenbilder hervorzaubert, zeigen den Fortschritt, auf den man in Vinsalt stolz ist. So verwundert es nicht, dass Nandus, der Gott der Erkenntnis und des praktischen Wissens, in noch höherem Ansehen steht als seine Mutter Hesinde.



Vinsalt, die Hunderttürmige

»Licht und Schatten, Verbrechen und Göttertreue, Ruinen der Vergangenheit und Zeugnisse des Fortschritts, Wohlstand und bitterste Armut – Vinsalt ist eine Stadt der Gegensätze, ein prunkvoller und gefährlicher Hort der Bildung und Intrige.«

—eine Geweihte des Nandus nach ihrem Besuch Vinsalts anlässlich des hier stattfindenden Kirchenkonzils, neuzeitlich

Was weiß mein Held über Vinsalt?

Abhängig vom Hintergrund und der Ortskenntnis der Helden können manche Informationen bereits bekannt sein. Du kannst Helden aus Vinsalt eine Proben-erleichterung um +2 zugestehen.

Probe auf Geschichtswissen (Horasreich)

QS 1 – Vinsalt wurde im Jahr 569 BF auf den Ruinen Bosparans errichtet. Die Gründung Bosparans erfolgte vor fast 2.500 Jahren durch den legendären Rondraheiligen *Geron den Einhändigen*.

QS 2 – Nach der Zerstörung Bosparans blieb die Stadt lange ein Trümmerfeld. Auf Betreiben der heutigen *Case Fondari*, der sieben Gründergeschlechter Vinsalts, gestattete das Mittelreich unter *Rohal dem Weisen* den Wiederaufbau. Sein Abbild ziert das Stadtwappen.

QS 3+ – Vinsalt leitet sich von *Vincita Saltus*, dem alten Namen Nord-Bosparans ab. Unter der Stadt liegen noch heute Geheimnisse der Vergangenheit verborgen. In der *Sotterranea*, wie die Stadt unter der Stadt genannt wird, haben Keller, Kammern, ja sogar kleinere, erhaltene Stadtviertel die Zeit überdauert.

Probe auf Götter & Kulte

QS 1 – Vinsalt trägt auch den Beinamen *Stadt der Zwölfgötter*. Sie beherbergt Tempel aller Zwölfgötter, einige davon mehrfach.

QS 2 – Der *Tempel des Gerechten Gottes* (Praios) ist das prächtigste Bethaus der Stadt und der Sitz des Wahrsers der Ordnung, *Saryun Loriano*, des höchsten Praiosgeweihten im Horasreich. Die *Halle der Herrin Rondra* ist nach Neetha der bedeutendste Rondratempel des Landes, nachdem der Arivorer Tempel vor einigen Jahren mit der Stadt unterging.

QS 3 – Auch wenn die Nanduskirche keinen Haupttempel hat, so kommt der Tempel in Vinsalt einem solchen wohl am nächsten, denn dort residiert mit *Rumina Dranesco von Bosparan* die Stimme des Meisters. Vinsalts gebildete Bürgerschicht verehrt Nandus noch vor Hesinde, einerseits, weil praktisch anwendbares Wissen im Vordergrund steht, andererseits, um sich von der ewigen Rivalin Kuslik abzugrenzen.

QS 4+ – Die Hexatéer, eine Glaubensgemeinschaft güldenländischer Siedler, brachten den Glauben an Brajan, Effard, Travina, Boron, Paranja und Raia vor etwa 2.500 Jahren nach Aventurien. Als Praios, Effard, Travia,

Boron, Peraine und Rahja wurden diese sechs Götter mit dem Silem-Horas-Edikt (98 v. BF) Teil des Pantheons der Zwölfgötter.

Region: Horasreich, Yaquirien

Einwohner: 60.000, einige hundert Zwerge und Elfen

Herrschaft: Fürst Ralman von Firdayon-Bethana, teils mit den Patriziern und teils gegen sie

Tempel: alle Zwölfgötter, Tempel und Schreine diverser Halbgötter, darunter einer der wichtigsten Tempel des Nandus

Handel und Gewerbe: viele unterschiedliche Handels-, Handwerks- und Manufakturprodukte, Dienstleistungen für die Verwaltung des Horasreiches, zahlreiche Bankhäuser

Besonderheiten: Sitz von Kronkonvent und Reichsverwaltung, Zentrum der Uhrmacherei und Opernkultur, Firdayon-Palast, Ruinen des alten Bosparans, Nasuleum vor der Stadt (erstes Prachtgrab, das allen weiteren seinen Namen gab), Pumpwerk für die Wasserversorgung, Ordenshäuser der Heilig-Blut-Ritter, des Adlerordens und des Pentagrammordens, Anatomische Akademie (Magierakademie, weiß, Heilmagier), Akademie der Kriegs- und Lebenskunst (Kriegerschule), Horaskaiserliche Kadettenanstalt, Schule der Hohen Tanzkunst, Rechtsschule, Zirkel von Stein und Eisen (Schule für Mechanik und Baukunst), Academia Horasiana (Universität), Kosmologisches Kolleg (Astronomie, Philosophie und Mathematik)

Stimmung in der Stadt: Geschichtsbewusst, gebildet, stolz auf die Errungenschaften der eigenen Kultur und Vergangenheit. Vinsalt ist jedoch nicht nur die Hauptstadt des Horasreiches, sondern gilt im Geheimen auch als Zentrum des organisierten Verbrechens.

Die Stadt im Spiel: Ob höfische Intrige, Konkurrenz unter einflussreichen Patriziern oder die politischen und gesellschaftlichen Verwicklungen der (teils geheimen) Logen – Vinsalt bietet gesellschaftlich orientierten Helden eine Fülle von Möglichkeiten, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. In die Unterwelt Vinsalts einzutauchen verlangt phexisches Geschick: sei es, um Informationen zu erlangen oder um im Auftrag der *Connetablia Criminalis Capitale*, der ältesten Kriminalbehörde Aventuriens, ein Verbrechen aufzuklären. Dieses gefährliche Unterfangen mag die Helden in die weitläufigen Katakomben, Gänge und Kanäle führen, die unter weiten Teilen der Metropole liegen und als *Sotterranea* bekannt sind. Viele der Keller und Kavernen stammen noch aus den Zeiten des alten Bosparans und bilden ein unübersichtliches Gewirr, eine leibhaftige Stadt unter der Stadt.

Stadtrundgang

Erbaut auf den Ruinen des zerstörten Bosparan, vereint Vinsalt vergangene Glorie und die Errungenschaften der Moderne. Letztere spülen gewaltige Reichtümer in die Taschen der wohlhabenden Bürger, die dank ihres Einflusses und des Kaufs von Titeln mit dem Adel verschmelzen. Zeugnis dieser Pracht ist der Anblick, den Vinsalt Reisenden schon von weitem bietet: Auf zwei Hügeln nördlich der spiegelnden Wasser des Yaquirs erheben sich prächtige Tempel, Paläste und zahlreiche Türme, die Vinsalt den Beinamen *Die Hunderttürmige* verliehen haben.

In den letzten zwei Jahrzehnten hat sich die Einwohnerzahl der Metropole mehr als verdoppelt. Die Versorgung der wachsenden Stadt wird durch einen Ring aus vorgelagerten Dörfern gesichert, die im Umland von Vinsalt liegen. In Richtung Stadt folgt eine sternförmige Festungsanlage aus den Zeiten Bosparans, die von der geschichtsträchtigen Vergangenheit der Capitale zeugt. Die nördlichen Stadtviertel sind (mit Ausnahme von Angroschima) von einer weiteren Mauer umgeben, deren Tore eine Stunde vor Sonnenaufgang öffnen und eine Stunde nach Sonnenuntergang schließen. Wer des Nachts Einlass begehrt, kann nach einer Befragung durch die als *Greifer* bekannten Stadtbüttel durch ein Mannloch Zugang erhalten (Werte wie *durchschnittliche* oder *erfahrene* Gardisten, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260).

Horasgärten (HG)

Wer Vinsalt durch das **Westtor (HG01)** betritt, findet sich in den Horasgärten wieder, einem Viertel, in dem gut betuchte Handwerker, Magister und Kaufleute ihre stuckverzierten und mehrstöckigen Wohnhäuser haben. Der inneren Mauer nach Süden folgend gelangt man dort zur geheimnisumwobenen **Xeledon-Schule (HG02)**. Gerüchteweise werden hier Meuchler ausgebildet, was

man dem hübschen, weiß gestrichenen Gebäude jedoch nicht ansieht. Wendet man sich gen Osten, gelangt man über die *Bannerstraße*, die das Viertel durchzieht, zunächst zur prächtigen **Villa Weißblatt (HG03)**. Hier residiert **Arela Weißblatt** (84, 1,85 Schritt, weißes Haar, graue Augen, drahtige Elfe, skrupellos, meisterliche Hellsichtmagierin; Willenskraft 13 (14/16/15), SK 4), die frühere Botschafterin des Mittelreichs, die ihre Fähigkeiten nun privat zu Gold macht. Dem Straßenverlauf folgend, erreicht man die wie alle Tempel des *Horas* zur Praioskirche gehörende **Halle des Gründervaters (T01)**, in welcher der Reichsgründer und Erzheilige verehrt wird.

Tulamidischen Charme versprüht der **Palazzo Mhanda (HG04)**. Sein Besitzer, der Gewürzhändler **Chadim ibn Charef** (72, kahl, kleine schwarze Augen, füllig, klug, liebt Prunk; Willenskraft 8 (14/14/12), SK 2) war in jungen Jahren Söldner und Meister im Umgang mit dem Tuzakmesser. Seine Vorliebe für die Farben Blau und Gelb spiegelt sich in der Fassade des Palazzos und der tulamidischen Inneneinrichtung wider. Reisenden aus seiner Heimat steht seine Tür stets offen, sofern ihre Kultiviertheit den Ansprüchen des alten Kaufmanns gerecht wird.

Tempelberg (TB)

Südlich der Horasgärten, auf einem zwanzig Schritt hohen Hügel, liegt das Viertel Tempelberg. Zunächst erreicht man den **Prokuratorenpalast (TB01)**, der die Kanzlei des Horasreiches beherbergt. Unter Leitung des *Comto Großsiegelbewahrs* versehen zwei Dutzend Kronsekretäre sowie deren Schreiber, Botenläufer und weitere Bedienstete ihr Tagwerk. Die wichtigsten unter ihnen wohnen in Villen auf dem *Praiosgang*, der sich um die eigentlichen Tempelanlagen zieht.

Hinter dem Prokuratorenpalast liegt ein von zwei Ardarien und zwei weiteren Tempelgardisten bewachtes



Tor in der äußeren Mauer, deren drei Schritt Höhe das Viertel abschirmen. Durchquert man dieses, so findet man sich auf dem *Prozessionsweg* wieder, der zwischen der **Halle der Herrin Rondra (T02)** und dem **Tempel des Heiligen Bosper (T03)**, der dem Ingerimm geweiht ist, hindurchführt. St. Bosper ist ein Stadtheiliger Vinsalts, auf den der Name Bosparan zurückgeht und der als erster Mensch das Goldschmieden erlernt haben soll. Sodann erreicht man die innere Mauer des Viertels. Zwischen Sonnenaufgang und -untergang ermöglicht das **Sonnentor (TB02)** den Durchtritt. Zur Rechten erblickt man die rote Fassade des **Palazzo Custodiale (TB03)**, der dem Wahrer der Ordnung **Staryun Loriano** (siehe Seite 61), dem gegenwärtig höchsten Praiosgeweihten des Horasreiches, als Residenz dient.

Linkerhand liegt die **Konventshalle (TB04)**. Dort finden die (in der Regel wöchentlichen) Sitzungen des Kronkonvents statt. Dessen ehrenwerte Mitglieder müssen sich ihren Weg oftmals durch einen regelrechten Belagerungsring von Bittstellern bahnen, die an Sitzungstagen die Konventshalle umringen, um Gehör zu finden und Petitionen auf den Weg zu bringen.

Südlich der Konventshalle findet sich die **Rechtsschule zu Vinsalt (TB05)**, an der 60 Studiosi ihre theoretische wie praktische Ausbildung erfahren. Die Rechtsschule steht unter dem Schutz der Praioskirche, deren Tempel in unmittelbarer Nähe liegend das Zentrum des Tempelbergs bildet. Kein anderes Gotteshaus der Stadt kann mit der Pracht des **Tempels des Gerechten Gottes (T04)** mithalten. Das riesige Gebäude wurde aus weißem Eternenmarmor errichtet, sein goldenes Portal reflektiert das Licht der aufgehenden Sonne. Unter dem Schutz Praios', dessen Darstellungen im Tempel ihn als weisen Richter und gütigen Vater zeigen, wird hier auch weltliches Recht gesprochen. Im nördlich angeschlossenen *Großen Dormitorium* nächtigen neben Priestern und Tempelgardisten auch die Rechtsstudenten und ihre Magister.

Im Westen des Tempelbergs befindet sich eine stumpfe Pyramide aus grauem Granit: der **Gesegnete Kornspeicher (TB06)**. Arbalettieri, eine Eliteeinheit des Fürstentums Vinsalt, bewachen die Zugänge, denn das hier lagernde Korn reicht aus, um die gesamte Nordstadt ein Jahr lang zu versorgen.

Südlich der inneren Mauer liegen die Wohnhäuser von Beamten und anderen besser gestellten Mitarbeitern des Kronkonvents zwischen Tempelgärten, einem Veteranenwohnheim der Rondrakirche und dem Haus der **Loge St. Geron (G01)** (Q4/P5), an deren delikaten Weinen und Speisen sich jedoch nur Mitglieder der Loge erfreuen dürfen. Im Westen liegt schließlich die **Krypta des Tempelbergs (TB07)**.

Yaquirpark (YA)

Wendet man sich nach Verlassen des Tempelbergs gen Süden, gelangt man in das teuerste Wohnviertel Vinsalts: Yaquirpark. Vorbei an beschaulichen Gärten, die für Ruhe und Abgeschiedenheit inmitten der pulsierenden Metropole sorgen, führt ein schmaler Weg ins

Zentrum des Viertels, wo das **Bankhaus Bergenoor (YA01)** liegt, das einem der sieben Gründergeschlechter Vinsalts gehört. Es steht an der *Vindt*, einer breiten Straße, die von antiken Säulenresten verziert wird. Dort befindet sich auch das liebevolle **Hauptkontor des Hauses Stoorrebrandt (YA02)**. Weiter westlich gelangt man zur **Villa Bellavista (YA03)**, dem privaten Domizil des Magiers **Engerd Adlim** (77, wirkt aber deutlich jünger, blondes Haar, blaue Augen, athletische Figur; liebt den Luxus, verabscheut das Altern; Willenskraft 13 (14/15/15), Balsam Salabunde 16 (15/15/13), SK 2). Der ehemalige Lehrmeister des Anatomischen Instituts macht gutes Gold mit der Behandlung der Wohlhabenden. Falten und Narben zu beseitigen, ist sein Spezialgebiet, doch auch bei der Bekämpfung von Suchterkrankungen ist der Maestro seinen dukatenschweren Kunden behilflich. Folglich ist seine Patientenliste ein gut gehütetes Geheimnis.

Ganz im Westen erreicht man das an der Stadtmauer gelegene **Casino der Aves-Freunde (YA04)**. Zu deren Mitgliedern gehören berühmte Abenteurer, Kapitäne und Magier aus allen Teilen Aventuriens. Von hier führt die *Avesstraße* wieder zurück nach Osten. Exquisite Läden und prächtige Villen säumen die Straße, an der auch das **Hotel Alt-Bosparan (G02)** (Q6/P6/S40) liegt. Diese nobelste Unterkunft Vinsalts zählt zum Besitz von **Polyana dil Cordori** (siehe Seite 61), die einem der Gründergeschlechter der Stadt vorsteht.

Weiter führt der Weg durch den *Rahjapark*, in dessen Zentrum der **Tempel der Heiteren Göttin (T05)** liegt, und zurück auf die *Vindt*. Der offene Phextempel, das **Haus des Guten Handels (T06)**, wird vor allem von Handelsleuten aufgesucht. Die *Vindt* endet schließlich am *Efferdplatz*, wo auch das Gotteshaus des Launenhaften, der **Tempel von Wasser und Wind (T07)**, thront. Im Süden des Efferdplatzes befindet sich das Hafentor, im Norden der **Blütentempel (T08)**. Der Tsatempel kann nicht nur einen großen Simia-Schrein, sondern auch ein hervorragendes Verhältnis zum Anatomischen Institut vorweisen.

Altstadt (AS)

Weiter gen Osten flanierend erreicht man die Altstadt, in deren Südwesten die **Academia Horasiana (AS01)** liegt. 1020 BF wurde die Akademie, an der Rhetorik, Poesie und Linguistik, aber auch Geschichte und Morallehre unterrichtet werden, als Gegengewicht zur Universal- schule in Methumis gegründet. Der Haupteingang liegt an der *Erleuchtung*, einem weitläufigen Platz, den der vierstöckige **Tempel der Allweisen (T09)** dominiert. Der östliche Turm des Hesindetempels beherbergt zudem das *Kosmologische Kolleg*, in dem Astronomen, Mathematiker und Philosophen ausgebildet werden. Wendet man sich hier nach Norden, so erreicht man den *Rathausplatz*. Rechterhand liegt die **Altstadtpräfektur (AS02)**. Dort sind die Quartiere der Greifer genannten Stadtbüttel, die Remise der Brandwehr und das Stadtgefängnis untergebracht. Das Einsatzgebiet der Büttel ist in erster Linie die ummauerte Nordstadt, wo vier

Kompanien der Greifer ihren Dienst versehen. Allen anderen Stadtvierteln sind insgesamt lediglich 36 Büttel zugeteilt, die stets in Vierer-Gruppen auftreten.

Weiter nördlich am *Rathausplatz* liegt das Wirtshaus **Ratskeller (G03)** (Q3/P3), in dem vor allem Deftiges serviert wird. Gegenüber ragt der vierstöckige **Magistratsbau (AS03)** auf.  *Deredan Bergenoor* (39, 1,82 Schritt, blondes Haar, blaue Augen unter buschigen Brauen, Bäuchlein, pragmatischer und brillanter Ratsherr, kompetenter Illusionsmagier; Willenskraft 11 (13/15/13), Oculus Illusionis 15 (15/15/13), SK 2), der vom Fürsten als *Provost* eingesetzt wurde, obliegt die Verwaltung der Stadt. Elf von den steuerzahlenden Bürgern Vinsalts auf sieben Jahre gewählte *Consuln* unterstützen ihn dabei. Das *Consulat* wiederum ernennt *Magistrate*, die als Verwaltungsbeamte unterschiedlichen Aufgaben nachgehen und als Halsrichter mitunter auch über Schwerverbrechen urteilen. Auch wenn der Provost jede Entscheidung kraft seines Amtes erzwingen könnte, muss er sich dennoch um eine Mehrheit bei seinen Consuln bemühen. Zu sehr ist er auf deren Mithilfe (und die ihrer loyalen Magistrate) bei der Verwaltung des Stadtmolochs Vinsalt angewiesen.

Nördlich des Magistratsbaus ragt der 35 Schritt hohe Turm der **Vinsalter Uhr (AS04)** auf. Sie war die erste mechanische Turmuhr des Kontinents.

Westlich, am *Theaterplatz*, liegt das **Haus der Obhut (T10)**, einer der beiden Traviatempel Vinsalts. Wie die **Herberge Gesegneter Herd (G04)** (Q3/P2/S12) wird er von der *Familie Hugedeel* geleitet. Da den Greifern der Zutritt verwehrt ist, solange es keinen Streit unter den Gästen gibt, ist der Gesegneter Herd ein beliebter Treffpunkt für Verschwörer und Agenten.

Am *Theaterplatz* liegen auch die **Vinsalter Oper (AS05)** und die **Freilichtbühne (AS06)**. Die geschäftstüchtige Intendantin  *Reshemin Jaraldo* (50, 1,71 Schritt, schwarzer Kurzhaarschnitt, braune Augen; energisch, aber großzügig gegenüber „ihren“ Künstlern; Musizieren 15 (15/14/13), Willenskraft 11 (13/15/15), SK 2) leitet das älteste Opernhaus des Kontinents. Die mechanische Wechselbühne und das ausgeklügelte Spiegelarrangement, das einen Theatermagier dabei unterstützt, die Szenen und Bilder in atmosphärisches Licht zu tauchen, sind weltberühmt. Beliebter Treffpunkt für Opernsänger, Kunstfreunde, aber vor allem für junge Talente, die ihrer Entdeckung harren, ist die **Taverne Libretto (G05)** (Q4/P4), in der abendliche Sängerwettstreite stattfinden. Die vielen leidenschaftlichen Gäste machen die Taverne zum lebendigsten Ort der Altstädter Nächte.

Im Osten des Theaterplatzes liegen die zweistöckigen **Markthallen (AS07)**, die alteingesessenen Händlern die Möglichkeit bieten, ihre Waren zu verkaufen. Auch das Marktgericht befindet sich unter diesem Dach. Weniger betuchten oder ortsfremden Händlern und Krämern steht hingegen der im Osten der Markthallen liegende *Stadtmarkt* offen, an dem zu fast jeder Tageszeit mehrere Droschkendienste lautstark um die Gunst potenzieller Kundschaft buhlen.

An der Südmauer der Markthallen führt die *König-Khadan-Parade* entlang. Die Prachtstraße, die den Tempelberg mit dem Stadtteil Dracoras verbindet, durchquert auch den dreitorigen **Triumphbogen (AS08)**, der patriotischen Horasiern als Schandmal gilt. In den schwarzen Granit sind Szenen wie die Niederlage der Bosparaner in der zweiten Dämonenschlacht oder der Einzug der siegreichen Garether eingemeißelt. Der Triumphbogen verfällt zusehends, ist mit einer Vielzahl patriotischer Parolen beschmiert, und nicht wenige Vinsalter wollen ihn am liebsten abgerissen sehen. Nördlich des Triumphbogens liegt die **Arena (AS09)**, in der im Ingerimm-Mond die Geschmeidemesse stattfindet, aber auch Akrobaten und Schaukämpfer auftreten oder Hunderennen veranstaltet werden. Die Wettfreude der Vinsalter machen sich zahlreiche Wein- und Wettstuben in unmittelbarer Nähe zunutze. Westlich befindet sich die *Baliiri-Wiese*, auf der häufig Gauklerlager gastieren, aber auch Ritterturniere stattfinden. Überquert man die Baliiri-Wiese in Richtung Norden, erreicht man den *Madamal-Park* mit dem gepflegten *Rahjahain*, dessen dichte Hecken Abgeschiedenheit versprechen, die schon von so manchem Duell gestört wurde. Hier ragt der **Sternenturm (AS10)** auf, von dem aus Hesindegeweihte den Nachthimmel beobachten und Horoskope erstellen. Weiter nördlich, an der Stadtmauer gelegen, liegt das **Heim des Göttlichen Jägers (T11)**, dem  *Lemiral Wolkenflug* (69, aschblondes Haar, kristallblaue Augen; fromm und weltgewandt; Willenskraft 9 (14/16/14), SK 3) vorsteht. Die firungeweihte Halbfelfe unterhält gute Beziehungen zum benachbarten Haus der **Kaiserlich Vinsalter Hofjagdloge (AS11)**, da viele Tempelbesucher Jagdliebhaber aus den höheren Kreisen der Gesellschaft sind. Begibt man sich von hier aus wieder nach Süden, kommt man zum **Tempel der Gütigen Herrin (T12)**, der Peraine geweiht ist und das Siechenhaus unterhält. Direkt nördlich davon liegt das **Grangorer Tor (AS12)**.

Angroschima (AN)

Verlässt man die Altstadt durch das **Grangorer Tor (AS12)**, betritt man Angroschima, einen Stadtteil, dessen Ausdehnung sich in den letzten Jahren mehr als verdoppelt hat. Gegründet von Schradoker Angroschim leben hier 200 Zwerge. Ihre Kenntnisse in Mechanik, Schmiede- und Braukunst haben viele der hier ansässigen Betriebe beeinflusst, wenn sie nicht ohnehin auf eine zwergische Gründung zurückzuführen sind. Die Straßen sind gesäumt von mehrstöckigen Miethäusern, denen man ihr junges Alter noch deutlich ansieht. Hier leben vor allem Arbeiter der Manufakturen und Handwerksbetriebe.

Am Nordrand Angroschimas kann man Vinsalt durch das **Baliiri-Tor (AN01)** entlang des Yaquirs in Richtung von Schloss Baliiri, Bomed und der Grenze ins Fürstentum Almada verlassen. Direkt am Tor steht auch die große **Kaserne der Horaslegion (AN02)** am Yaquirstieg, der durch Angroschima hindurchführt und den alten Teil des Viertels im Osten von den neueren Bauten

im Westen abtrennt. Folgt man ihr, so trifft man auf die **Station der Beilunker Reiter (AN03)**. Weiter östlich kann der Reisende in der **Taverne Altes Zahnrad (G06) (Q4/P3)** zwergische Küche genießen. Die Taverne liegt im zweiten Kellergeschoss eines der ältesten Häuser Angroschimas. Durch das Zusammenwirken von Menschen und Zwergen entstand mit dem **Zirkel von Stein und Eisen (AN04)** in Angroschima eine sehr praxisorientierte Schule für Mechaniker und Architekten. Nicht weit entfernt am Yaquirufer liegt die **Fährstation (AN05)**, von wo aus man im Halbstundentakt von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang für 2 Kreuzer pro Bein und Rad nach Nandricon (siehe Seite 19) übersetzen kann. Das im Südosten des Viertels gelegene große **Pumpwerk (AN06)** ist ein von Zwergen geschaffenes mechanisches Wunderwerk. Seit 869 BF versorgt es Vinsalt mit fließendem Wasser, das von hier dank des Wasserdrucks des Yaquirs in die zahlreichen Wassertürme der Stadt gepumpt wird.

Albornsschenck (AL)

Betritt man auf dem *Yaquirstieg* erneut die ummauerte Nordstadt durch das **Nord-Ost-Tor (AL01)**, gelangt man in das Viertel Albornsschenck und trifft am *Viehmarkt* sogleich auf die **Altquell-Schänke (G07) (Q5/P5)**, wo in luxuriöser Atmosphäre Spezialitäten des gesamten Kontinents serviert werden. Die Schänke ist der beliebteste Treffpunkt dieses Viertels, in dem vor allem wohlhabende Kronbeamte, Offiziere und andere gutsituierte Bürger ihre Häuser haben. Ähnlich turbulent wie auf dem Stadtmarkt in der Altstadt (siehe Seite 14) werben hier mehrere Droschkendienste um Kundschaft. Weiter südlich stößt man auf das **Bordell Schwanenflug (G08) (Q4/P5)**. Das saubere Etablissement bietet der Vinsalter Elite die Freuden käuflicher Liebe. Gerüchten zufolge wurde schon so manches Geheimnis in den Zimmern des Hauses ausgetauscht. Die unmittelbare Nachbarschaft zum Hauptquartier der **Connetablia Criminalis Capitale (AL02)** sorgt jedoch dafür, dass Geheimnisverrat eher die Ausnahme bleibt. Bei der Untersuchung unerlaubter Duelle und Kapitalverbrechen arbeitet die Behörde eng mit dem Anatomischen Institut zusammen. Die Methoden sind modern. Weltliche und magische Wissenschaften dienen der Aufklärung. Die meisten der 100 Mitglieder bekleiden den Rang eines *Konstablers* und sind an ihren dunklen Ledermänteln mit den hohen Kragen leicht zu erkennen. Der Garderobe wegen werden die Konstabler beim Volk auch als *Ledernacken* bezeichnet.

Am angrenzenden *Alhonso-Platz* liegt das **Anatomische Institut (AL03)** (siehe Seite 60), an dem sowohl Heilmagier als auch profane Ärzte ausgebildet werden. Die Leitung des vierstöckigen Sandsteinbaus haben Spektabilität **Nita von den Adlern** (siehe Seite 60) und Rector Mundanus **Harsen von Flarngau** (75, aber noch agil, 1,64 Schritt, grauer Pferdeschwanz; verschwiegen, schätzt unkonventionelle Methoden; Heilkunde Wunden 16 (16/15/15), Willenskraft 14 (15/15/16), SK 3) inne. Zum Leidwesen der Boronkirche existiert ein Gesetz, das gewaltsam aus dem Leben Gerufene vom Institut seziert

werden müssen. Nur bei Personen von Stand ist hierfür eine Zustimmung der Familie erforderlich.

Weiter südlich liegen die **Schule der Hohen Tanzkunst (AL04)** und das **Ballhaus (AL05)** einander gegenüber. Während in ersterer höfische Tänze gelehrt werden, treffen sich im Ballhaus junge Edelleute zum Federball.

Dracoras (DR)

Östlich von Albornsschenck thront auf einem 30 Schritt hohen Hügel und von einer Mauer gesichert Dracoras – der Palasthügel. Das Tor wird von den *Rotröcken* genannten Palastgardisten bewacht. Sie tragen rote Umhänge und einen roten Drachen auf silbernem Kürass (das Wappen des Hauses Firdayon) über einem roten Wams.

Daneben sind auch die *Arbalettieri*, welche die Leibgarde des Fürsten stellen, auf Dracoras stationiert. Das Elitebataillon mit dem goldenen Fallgatter auf schwarzem Wappenrock umfasst Schützen und Hellebardiere und hat seine **Kaserne der Arbalettieri (DR01)** im äußersten Norden Dracoras'.

Lassen die Rotröcke einen passieren, tritt man auf einen mit weißem Kies bedeckten und mit Rosen bepflanzten Hof, an dessen Nordseite der **Marstall (DR02)** liegt. Unterhalb der Stallungen lagern Vorräte in drei Kellergeschossen, die auch bei einer mehrmonatigen Belagerung ausreichen würden.

Zentral erhebt sich der gewaltige **Firdayon-Palast (DR03)**, eine dreistöckige Residenz, die von zahlreichen Gauben, Balkonen und Erkern geziert wird. Im Erdgeschoss liegen neben dem Audienzsaal die Amtsstuben der Kronräte und das *Geheime Gelass*, in dem der Kronrat tagt. Fürst **Ralman von Firdayon-Bethana** (46, 1,82 Schritt, braune Locken, blaues Auge, Augenklappe über dem linken Auge, meisterlicher Heerführer, vom Volk respektiert, aber nicht geliebt) residiert mit seiner Familie in den oberen Geschossen und hat von einer Veranda aus einen beneidenswerten Blick über die Parkanlagen des Palastes und das dahinterliegende liebeliche Yaquirtal. Beheizt wird der Palast von einer ausgeklügelten Dampfheizung in einem der fünf Kellergeschosse, die kalten Tagen behagliche Wärme schenkt. Weitere Räumlichkeiten beanspruchen Schatzamt und Schatzkammer, das Staatsarchiv und Verhörzimmer. Im Osten des Palastes liegt die **Arangerie (DR04)**, der vornehmlich mit Obstbäumen bepflanzte Garten, der wie die Rosengärten der Obhut der *Familie Menderath* anvertraut ist, die das Amt des Gartenbewahrers als Erbwürde innehat.

Südlich des Palasts, inmitten der Gärten, liegt ein **Pavillon (DR05)** im eslamidischen Stil, der für geheime Besprechungen und Stelldicheins verwendet wird. Im Südwesten und in die Mauer integriert steht der **Semaphorenturm (DR06)**. Durch die Anordnung hölzerner Signalplatten kann dieser Nachrichten an das *Klapperturmkastell* (siehe Hafenviertel) übermitteln.

In der Stadt existieren zudem Gerüchte über einen Geheimgang, der von Dracoras zum Tempelberg (siehe Seite 13) führen soll. Genährt werden diese unter

anderem von strengen Auflagen zur Unterkellerung der Grundstücke an der *König-Khadan-Parade* (siehe Altstadt, Seite 14), deren Verlauf der Geheimgang angeblich folgen soll.

Lakaienviertel & Basarwinkel (LB)

Wendet man sich von Dracoras kommend gen Süden, erreicht man die heruntergekommensten Bezirke der Nordstadt. Bettler und Tagelöhner, gescheiterte Opernsänger und versehrte Soldaten bewohnen Mietskasernen und Bruchbuden in verwahrlostem Zustand. Einst lebten im Lakaienviertel die Bediensteten des Palasts, heute findet man hier billige Kaschemmen, Krämerläden und Wäschereien. Zunächst erreicht man das **Wirtshaus Blutulme (G09)** (Q2/P1), das vor allem von Bettlern besucht wird. Nur einen Steinwurf entfernt befindet sich die **Faustkampfhalle (LB01)**. Eine Karriere als Kämpfer oder ein Wettgewinn sind die Hoffnungen vieler der Armen, die sich jedoch nur selten erfüllen. Weiter östlich findet man die schäbige **Taverne Ranzfrosch (G10)** (Q1/P1).

Basarwinkel im Südwesten des Lakaienviertels ist der Rotlicht-Bezirk der Stadt. Mehrere Freudenhäuser an den ungepflasterten Gassen machen durch ein *Sulvo-Licht* (eine Laterne mit roten Papierfenstern) auf sich aufmerksam. Das Gewerbe ist fest in der Hand einiger Luden, die ihre Untergebenen auf die Gasse schicken, um vom Hafenviertel kommende Kundschaft zu umgarnen. Eine der mächtigsten ist **Alena „die Ogerfrau“ Diridan** (31, 2,05 Schritt, kahlgeschorenes Haupt, kleine grüne Äuglein, platte Nase, fleischig, aber muskulös, mag den Geruch von Gewürzen aus fernen Ländern, kann Besserwisser nicht ausstehen; Willenskraft 10 (15/14/11), SK 2), die Besitzerin des **Bordells Freundliche Einkehr (G11)** (Q2/P2). Es heißt, sie habe ihren Vorgänger mit bloßen Händen erschlagen, doch dessen Verschwinden wurde nie aufgeklärt.

In unmittelbarer Nähe des Freudenhauses liegt **Oswyns Kreutherstube & Arzneiverkauf (LB02)**. Es ist ein offenes Geheimnis, dass sich dort unter der Hand auch *Mandragora* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131) zur Beendigung ungewollter Schwangerschaften und *Scharlachkatze* (auch Samthauch^{AHB082} genannt, Atem- und Einnahmegift, Stufe 5), das in kleineren Dosen geschnupft berauschend wirkt, erwerben lassen.

Hafenviertel (HV)

Entkommt man dem Basarwinkel durch das **Basartor (HV01)**, befindet man sich im Osten des Hafenviertels, genauer gesagt auf dem *Kuriositäten-Basar*. Die wie ein Labyrinth angeordneten Marktstände bieten bis zum Sonnenuntergang Waren aus den Tulamidenlanden und den Südmeerkolonien an, aber auch aus dem Güldenland oder Uthuria (zu überteuerten Preisen). Des Nachts meiden die Vinsalter den Basar, denn in dem unübersichtlichen Gewirr verriegelter Marktstände fand schon so mancher Überfall statt. Zur Linken führt die an beiden Enden mit Torhäusern bewehrte **Bogenbrücke (HV02)** über den Yaquir nach Alt-Bosparan (siehe Seite

18). Für die Überquerung sind 3 Kreuzer pro Bein und Rad zu entrichten.

Flaniert man dagegen durch das geschäftige Viertel weiter gen Westen, hat man den Hafen, der Ankerplätze für 20 große Flussschiffe bietet, zu seiner Linken. Vorbei an einer Filiale der **Nordlandbank (HV03)** passiert man große Lagerhallen, die bekannten Häusern wie dem **Handelshaus Galfhard (HV04)**, dem **Handelshaus Weyringer (HV05)** und dem **Handelshaus Kolenbrander (HV06)** gehören. Nördlich von diesen liegt die **Bierhalle Ewiges Oxhoft (G12)** (Q2-4/P2-4). Der Keller ist der wohlhabenden Kundschaft vorbehalten, die ihr *Ferdoker* oder *Weizengold* in ruhiger Atmosphäre genießen will, während im Erdgeschoss günstige Biersorten für das einfache Volk kredenzt werden.

Weiter westlich liegt der *Flachsmarkt*, auf dem an Wind-, Erd- und Markttagen Mehl, Getreide, Obst, Gemüse, Salz und sogar alchimistische Stoffe gehandelt werden. Der Hafen wird hier von mietbaren Speicherhallen flankiert, während im ungepflasterten Norden und Westen des Viertels die einfachen Häuser der Flussfischer das so genannte *Fischereck* bilden. An diese grenzt das **Klapperturmkastell (HV07)**, in dem die Soldaten des *Kaiserlichen Semaphorie-Regiments* ihr Hauptquartier haben, denn Vinsalt ist ein Nodix der Nachrichtendienste (unter anderem Beilunker Reiter, Blaue Pfeile und der Orden vom Pentagramm). Wie auch im Semaphorenturm (siehe Dracoras, Seite 16) werden Nachrichten über die Anordnung von Signalbrettern kodiert und an entfernte Semaphorentürme übermittelt. Das Kastell trennt auch die Unterkünfte der Fischer vom *Neuen Fischmarkt*, wo diese bei Tag ihren Fang anpreisen und bei Nacht ihre Netze zum Trocknen aufhängen, die dann einen unheimlichen Irrgarten aus Netzen und Reusen bilden.

Das doppelte **Kusliker Tor (HV08)** grenzt die Stadt nach Westen hin ab. Innerhalb seiner Mauern liegt das **Wirtshaus Kusliker Tor (G13)** (Q5/P5). Die Nobelgaststätte ist Treffpunkt für Großhändler und Kauffahrer und im Besitz der Patrizierfamilie *Galfard*. Weiter südwestlich wird in der **Werft Marvello (HV09)** gehämmert und gesägt, während sich die **Kettenfähre (HV10)** bereits außerhalb der Stadtbefestigung befindet. Überfahrten nach Suburbia (siehe unten) erfolgen von Sonnenaufbis Sonnenuntergang im Halbstundentakt und kosten 2 Kreuzer pro Bein und Rad.

Suburbia (SU)

Landet man auf der künstlich verlandeten, ehemaligen Fährinsel am Südufer des Yaquirs mit der **Kettenfähre (SU01)** zum Preis von 2 Kreuzern pro Bein und Rad an, bieten sich gleich zwei Gelegenheiten der Einkehr: der einer Dreimastkarracke nachempfundene **Spielsalon Rad und Becher (G14)** (Q4/P4) (siehe Seite 58) und das **Gasthaus Alter Hafen (G15)** (Q3/P3/S15). Der Name des Gasthauses erinnert daran, dass hier einst der Hafen Bosparans lag. Heutzutage bietet dort der gewaltige *Sumpf* nur eine Brutstätte für Ratten und Moskitos. So manche Leiche wurde in den stinkenden Sumpflöchern, Tümpeln und Altarmen versenkt, und so mancher

Schurke verbirgt sich hier vor den Gesetzeshütern oder mordlüsternen Rivalen.

Westlich des Sumpfs und dank den Winden des *Belemans* von den Ausdünstungen verschont, wurde 1010 BF der als *Neues Quartier* bezeichnete Teil Suburbias erbaut. Man merkt dem Viertel die sorgfältige Planung an. Übersichtliche Straßenzüge verbinden die zahlreichen Mietskasernen und Manufakturen, in denen der Großteil der Bevölkerung Suburbias seinem Tagewerk nachgeht. Doch auch für Unterhaltung ist gesorgt. Wendet man sich von der Fährstation nach Westen, so trifft man am Ufer des Yaquir zunächst auf das **Theater Atrium (SU02)** und dann auf das **Theater Tulpe (SU03)**. Wer es aktiver mag, der besucht hingegen die **Tanzhalle (SU04)**, die nur einen Häuserblock entfernt von der **Suburbanen Präfektur (SU05)** der Stadtgarde liegt. Weiter südlich, inmitten ruhespendender Parkanlagen, befindet sich das **Irrenhaus (SU06)**. Das **Immanstadion (SU07)** liegt auf einem Hügel innerhalb des Sumpfs, zu dem ein Knüppeldamm vom südlichen Ende des Neuen Quartiers führt. Aufgrund der seit Jahren rückläufigen Zuschauerzahlen finden die Spiele, in denen die Mannschaften der Stadtviertel sich miteinander messen, nur noch monatlich statt, wobei die *Vinsalter Drachen* aus der Altstadt und die *Fäuste von Bosparan* aus Alt-Bosparan sowohl Favoriten als auch erbitterte Konkurrenten sind, zwischen deren Anhängern regelmäßig die Fäuste fliegen.

Unbedingt abgeraten werden muss davon, eine Insel im äußersten Nordosten des Sumpfs aufzusuchen. Die schäbige **Spelunke Letzte Zuflucht (G16)** (Q1/P1) ist Treffpunkt entlassener Sträflinge und flüchtiger Verbrecher. Hier ist ein Messer schnell bei der Hand und ein unliebsamer Störenfried ebenso rasch im Sumpf entsorgt. Direkt daneben liegt das verlassene Gebäude der **Alten Abdeckerei (SU08)**, von dem es heißt, es habe die Bosheit seines früheren Besitzers, eines mehrfachen Mörders, aufgesogen.

Alt-Bosparan (AB)

Selbst wenn man den Sumpf hinter sich lässt und Alt-Bosparan betritt, so wird man dessen schweflige Ausdünstungen nicht los. Wie eine Glocke hängen sie über dem Viertel, und vor allem in den Morgen- und Abendstunden gesellt sich vom Fluss aufsteigender Nebel hinzu. Empfangen wird man von zu Mietskasernen umgebauten Palastruinen und dem am Sumpf gelegenen **Haus der Heiligen Gastung (T13)**. Gemeinsam mit den Badilakanern, einem Orden der Traviakirche, unterhalten die Traviageweihten des Tempels eine Armenküche und ein Obdachlosenheim. Gerüchteweise soll auch der geheime Phextempel Vinsalts in der Nähe liegen. Wendet man sich hinter dem Tempel gen Süden, gelangt man am Rande Alt-Bosparans zur größten Kriegerakademie Aventuriens. Die **Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt (AB01)** thront durch dicke Mauern geschützt auf einem Hügel. Erbaut wurde die Akademie 284 BF und damit noch vor der Gründung Vinsalts. Die mehr als 100 Zöglinge entstammen größtenteils dem Adel.

Folgt man der Straße nach Osten, trifft man auf das **Alte Bosparaner Tor (AB02)**, das im Stile des antiken Bosparan restauriert wurde und in dessen Osten die **Kaserne der Vinsalter Windreiter (AB03)** (schwere Reiterei) gemeinsam mit der Kriegerakademie auf der gegenüberliegenden Seite des Tores über die Südgrenze Alt-Bosparans wacht.

Oberhalb des Alten Bosparaner Tores, an einer der wenigen beleuchteten Straßen Alt-Bosparans, der bis zur Yaquirbrücke führenden *Straße der Wiederkehr*, liegt der **Fuhrhof (G17)** (Q2/P3/S10). Da auswärtige Händler ihre Waren auf die Fuhrwerke einheimischer Kaufleute umladen, lassen sich hier Klatsch und Tratsch aus dem Süden in Erfahrung bringen. Folgt man der Straße vorbei an Handwerksbetrieben wie Sattlern, Küfern, Hufschmieden und anderen, denen der rege Fernhandel den Lebensunterhalt ermöglicht, gelangt man zum **Gasthaus Arivorer Hof (G18)** (Q3/P4/S25), dessen Kundschaft ebenfalls größtenteils aus Händlern besteht. Weiter nördlich bietet sich dem Auge ein eindrucksvolles Beispiel für die Kontraste Vinsalts. Inmitten des Meers aus heruntergekommenen Baracken und Mietskasernen, Trümmern und geschwärzten Ruinen erheben sich die prunkvollen Palazzi der *Case Fondari*, der Gründergeschlechter Vinsalts (siehe Seite 54). Die **Palazzi** der Familien **Geremoni (AB04)**, **Talligon (AB05)**, **von Radoleth (AB06)**, **dil Cordori (AB07)** und **Jaraldo (AB08)** liegen in unmittelbarer Nachbarschaft zueinander. Östlich der herrschaftlichen Anwesen befindet sich das **Badehaus und Bordell Silberspiegel (G19)** (Q4/P5). Folgt man dem Weg und biegt wieder gen Westen ab, erreicht man den **Palazzo Bergenoor (AB09)**, dem gegenüber die **Stellmacherei Yaquirblitz (AB10)** liegt, die Reisekutschen und Renngefährte zu angemessenen Preisen herstellt. ⚡ **Dartan Kureon** (41, schwarzes Kraushaar, fleißig, bescheiden; Willenskraft 11 (15/13/13), SK 2), der von der Eigentümerfamilie *de Monesta* eingesetzte Leiter des Betriebs, ist sehr darauf bedacht, dass seine Angestellten ihren Lohn nicht in die vielen Vergnügungsstätten der näheren Umgebung tragen. Deutlich verruchter geht es in der **Spielhöhle Silberbarren (G20)** (Q2/P3) zu, in der schon so mancher Monatslohn an einem Abend durchgebracht wurde. Diejenigen, die Vergessen und Delirium suchen, werden in der Rauschkrauthöhle **Traumkeller Rabenschwingen (G21)** (Q2/P3) weiter westlich fündig.

Führt einen der Weg in Richtung des Yaquirufers, wo man für 3 Kreuzer pro Bein und Rad das bewehrte Torhaus passieren und die **Bogenbrücke (AB11)** in die Nordstadt überqueren kann, erreicht man den **Tempel des Raben (T14)**. Der wuchtige Borontempel aus schwarzem Basalt ist in schlechtem Zustand und löst bei zartbesaiteten Betrachtern leicht Beklemmungen aus. Auf dem angeschlossenen Boronsfeld sind die Toten der jüngeren Zeit bestattet, während die Könige, Akademieleiter und *Case Fondari* unterhalb des Kaiserkopfs (siehe Seite 19) ihre letzte Ruhe in monumentalen Gruftanlagen finden. Das wahre Totenreich Vinsalts befindet sich jedoch in den Katakomben der *Sotterranea*.

unterhalb der Stadt und ist um ein Vielfaches größer als das Reich der Lebenden.

Die **Taverne Heldenkeller (G22)** (Q3/P3) ist ein Magnet für sonderbare Kundschaft. Allerdings lassen sich hier, wenn der Geldbeutel prall gefüllt ist, zahlreiche Informationen erwerben, selbst wenn es sich um verbotenes Wissen handelt. Aufziehenden Ärger unterbindet die aufmerksame und resolute Wirtin ♀ **Racalla Trimio** (60, gealterte Schönheit, ergrautes schwarzes Haar, intuitive Zauberin^{AMA031}; Handel 12 (12/14/15), Willenskraft 10 (14/14/15), SK 2), die außerdem für ihre Kochkünste bekannt ist. Weiter südlich liegt der wichtigste Tempel des Nandus, die **Hallen des Verborgenen Wissens (T15)**, deren Namen an *Rohal*, den Alveraniar des Verborgenen Wissens und Schutzpatron Vinsalts, erinnert. Der Tempel ist für die Kirche, die keinen dezidierten Haupttempel besitzt, von besonderer Bedeutung, da in jedem ungeraden Jahr das Konklave der Nandusgeweihten hier zusammenkommt. Die Hochgeweihte ♀ **Rumina Dranesco von Bosparan** (62, 1,91 Schritt, schwarzhaarig, grüne Augen, nachdenklich, scharfzüngig; Götter & Kulte 14 (15/15/15), Willenskraft 14 (15/15/15), SK 3) ist als *Stimme des Meisters* nach außen hin die höchste Vertreterin ihrer Kirche.

An derselben Straße liegen auch das **Therbûnitenspital (AB12)**, das sich der Armenspeisung und Krankenpflege verschrieben hat, und die **Redaktionshäuser des Bosparan-Herolds (AB13)** (patriotisch-reiherisch) und des **Bosparanischen Blatts (AB14)** (nüchtern-sachlich). Wendet man sich nach Osten, gelangt man vorbei am trutzigen und dunklen **Palazzo Ardismôr (AB15)** zu den drei Hügeln Kaiserkopf, Lameal und Orsin.

Kaiserkopf, Lameal & Orsin (KA)

Die drei steilen Hügel waren einst das Machtzentrum Bosparans. Der Kaiserkopf östlich des Borontempels beherbergte den Palast der Horaskaiser, dessen Ruinen längst von Dornengestrüpp überwuchert sind. Da der Ort als verflucht gilt, meiden die Vinsalter ihn. Nördlich davon, auf dem Orsinshügel, lagen die Villen der Mächtigen, doch heute steht dort ein Wald, an dessen Rändern einige Wohnhäuser errichtet wurden.

Bevor der von Alt-Bosparan kommende Wanderer den Lameal erreicht, passiert er das gewaltige **Stadion des Belen-Horas (KA01)**, das in den 1020er Jahren BF ausgegraben und restauriert wurde. Obwohl erst etwas

mehr als die Hälfte der ursprünglichen Zuschauertribünen wiedererrichtet wurden, können inzwischen 30.000 Zuschauer die wöchentlich stattfindenden Wagen- und Pferderennen bestaunen und Geld auf ihre Favoriten setzen.

Östlich, auf dem Lameal, lag einst die *Accademia Arcomagia Horasiens Imperatique*, die bedeutendste Magierakademie im Bosparanischen Reich. Auf ihren Ruinen wurde das **Haupthaus des Pentagramm-Ordens (KA02)** erbaut, des extrem zuverlässigen wie teuren Botendienstes der Grauen Gilde.

Nandricon (NA)

Zuletzt führt der Weg ins abgeschiedene Nandricon, das ähnlich wie Suburbia und Angroschima von Handwerksbetrieben und Manufakturen dominiert wird. Hier jedoch sind die Mietskasernen erbärmlicher, und die Luft stinkt nach der Beize der Gerbereien, der Kohle der Schmieden und den Alchimika der Färbereien. Alchimistenküchen und Eisenhütten blasen dunklen Rauch in den Himmel. Dazwischen finden sich auch eine große Weberei, eine Glashütte und Manufakturen, die Steingut oder Lederwaren herstellen.

Weiter im Norden liegt der kleine der Tsa geweihte **Tempel des Neuanfangs (T16)**. Vor allem nach Vinsalt Geflüchtete, die in Nandricon ein neues Leben beginnen wollen, suchen den Tsatempel auf. Am Ufer des Yaquir liegt die festungsgleiche und gut bewachte **Kaiserliche Münze (NA01)**, der gegenüber sich das **Gasthaus Golddukaten (G23)** (Q4/P4) befindet. Südlich davon beten die Handwerksmeister und Manufaktуреigner in einer kleinen **Nanduskapelle (T17)**. Am Flussufer liegt die **Fährstation (NA02)**, von wo zwischen Sonnenauf- und Sonnenuntergang alle halbe Stunde eine Fähre nach Angroschima (siehe Seite 15) ablegt, die 2 Kreuzer pro Bein und Rad kostet.

Außerhalb der Stadt (AH)

Weiter nördlich und außerhalb der Stadt, aber innerhalb des äußeren Mauerrings, liegt das **Castello Talligon (AH01)**, das im Besitz der gleichnamigen Patrizierfamilie ist. Noch ein Stück weiter nordwestlich, außerhalb des Sternennrings, befindet sich das **Grabmal des Condottiere Diomedeo de Brasi (AH02)**, des 961 BF verstorbenen, legendären Gründers der *Yaquirtaler Pikeniere*.

Der Einstieg ins Abenteuer

Wichtig ist, dass die Helden *Ioric von Arivor* auf sich aufmerksam machen, der nach einer Gruppe Spezialisten Ausschau hält. Er leidet inzwischen unter einem leichten Verfolgungswahn, weshalb er ortsansässigen Recken gegenüber misstrauisch ist. Die Helden sollten zudem ♀ **Viviona Lorian** kennenlernen, die in **Die Stadt der Verschwörer** als Vertrauensperson und Anlaufstelle für die Helden dient (siehe Seite 57). Die Eröffnung in Vinsalt sieht auch einen Auftritt von *Somena Talligon* vor, um sie

den Helden in ihrer Rolle als Hochgeweihte der Ronda vorzustellen. Das Abenteuer beginnt in Vinsalt am 4. Perraine 1042 BF, dem Todestag der Heiligen Thalionmel.

Vinsalt – die Kapitale lockt!

Es gibt verschiedene Anlässe, die deine Helden nach Vinsalt geführt haben könnten: Der Besuch einer der vielen Tempel, ein Auftrag bei einer feinmechanischen Manufaktur in Angroschima oder eine Konsultation

des Anatomischen Instituts sind nur einige mögliche Gründe für einen Aufenthalt in Vinsalt. Aber auch zwielichtige Geschäfte und obskure Begegnungen sind als Motive denkbar, denn die horasische Metropole ist eine Stadt voller Möglichkeiten und Schattierungen.

Eine Begegnung mit Ioric kann unter folgenden Umständen erfolgen:

Die Oper

Die Helden besuchen in der Vinsalter Oper das Theaterstück *Die Löwin von Neetha* (siehe auch **Meisterset**), in dem es um das Leben der Rondraheiligen *Thalionmel von Brelak* geht. Die drei Akte thematisieren den tragischen Tod ihrer ersten Liebe, der Amazone *Rondirai*, den Konflikt mit den *Novadis* und schließlich die legendäre Verteidigung *Neethas* auf der Brücke über den *Chabab* gegen die Übermacht des *Novadiheers* unter *Tugruk Pascha*. Das Stück endet mit dem ergreifenden Tod der Heiligen, die *Neetha* durch ihr Opfer gerettet hat. *Ioric* und *Viviona* sitzen in der Nähe der Helden und werden auf sie aufmerksam.

Das Turnier

Auf der *Baliiri-Wiese* richten **Die Halle der Herrin Ronda (T02)** und die **Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt (AB01)** ein Turnier aus, um das Wiedererlangen des Schmerzenden Kelchs (siehe Seite 8) *rondrianisch-feierlich* zu begehen. Prächtige Zelte mit Rittern, Edelleuten und Knappen, aber auch Gaukler, Schausteller und viele Besucher verwandeln die Festwiese in einen Schauplatz ehrenvoller Zweikämpfe und ausgelassener Lebensfreude (siehe auch **Meisterset**). Die Kämpfe finden in einem Ausscheidungsverfahren über einen Zeitraum von 3 Tagen vom 1. bis zum 3. *Peraine* statt. Insgesamt haben sich knapp über 60 Teilnehmer zum *Turnier der Heiligen Lutisana* angemeldet. An den ersten beiden Tagen finden jeweils zwei Ausscheidungsrunden statt, am dritten Tag sogar drei. Über den Sieg eines jeden Kampfes entscheidet das Punkteurteil eines *Rondrageweihten*, der einen ungleichen Kampf auch zügig zugunsten des überlegenen Kämpfers beendet. Nur in den seltensten Fällen kommt es dabei zur Kampfunfähigkeit oder der Aufgabe eines Kämpfers. Wer einen Kampf verliert, scheidet aus. Gekämpft wird ausschließlich mit *rondragefälligen*, aber stumpfen Waffen wie Schwertern – wahlweise auch mit Schild – und *Zweihandschwertern*, in angemessener Rüstung nach Wahl der Kombattanten.

Zweikämpfe in Regeln

- Pro unverteidigtem Treffer erzielt man 1 Punkt.
- Zerbricht eine Turnierwaffe, muss sie gewechselt werden, was dem Gegner 1 Punkt einbringt.
- Wer beim Zweikampf mit einem *Zweihandschwert* zuerst 3 Punkte erzielt, gewinnt den Kampf. Bei *einhändigen Schwertern* benötigt man 5 Punkte zum Sieg.

Wenn ein Held an dem Turnier teilnehmen möchte, kannst du entweder aus der Dramaturgie des Spiels heraus entscheiden, was für Gegnern er sich auf dem Turnierfeld stellen muss, oder es – wie die *Rondrianer* – dem Los überlassen und auf der folgenden Tabelle würfeln:

Erfahrungsgrad eines Gegners im Turnier (1W20)

Würfel- ergebnis	Tag 1	Tag 2	Tag 3
1	erfahren	erfahren	erfahren
2-5	erfahren	erfahren	meisterlich
6-10	erfahren	erfahren	meisterlich
11-15	erfahren	meisterlich	meisterlich
16-19	meisterlich	meisterlich	legendär
20	legendär	legendär	legendär

Den Turniergegnern der Helden Namen, Gesichter und Geschichten mit auf den Weg zu geben, kann das Spiel bereichern. Einige beispielhafte Namen:

Weiblich: Ardare, Elida, Gerone, Hitta, Melisande, Phelicitas, Rondriane, Xaviera

Männlich: Alessandro, Darian, Gilmon, Leuerich, Olorand, Refardeon, Thisdan, Zandor

Familiennamen: Bosvani, Damotil, Gerdenwald, Quendilion, Stipenbrink, Treublatt, Vardeen, Westerfolden

Adelsnamen: Berlînghan, della Pena, Firdayon-Bethana, Marvinko, Oikaldiki, Thaliyin, vom Berg, von Sturmfels



Die heilige Reliquie wird bei der Eröffnungsfeier des Turniers auf der Festwiese unter strenger Bewachung einer Handvoll *Rondrianer* ausgestellt (für eine Beschreibung der Reliquie siehe Seite 94). Dies ist eine hervorragende Möglichkeit, den Helden die Bedeutung des Kelchs und seine Geschichte näherzubringen. *Ioric* und *Viviona* wählen sich einen teilnehmenden Helden als Favoriten aus und wetten auf ihn. Als Teilnehmer am Turnier werden die Helden *Somena* auf jeden Fall auf der *Baliiri-Wiese* begegnen, ob es dabei jedoch schon zu einem persönlichen Gespräch kommt, ist allein aufgrund der Anzahl der Teilnehmer nicht sicher. Eine solche Begegnung kannst du jedoch später immer wieder aufgreifen.

Dem Sieger des Turniers wird die Ehre zuteil, nach der Siegerehrung den Schmerzenden Kelch an der Spitze der Prozession der *Geweihten* zurück in den *Rondratempel* zu tragen. Außerdem erhält er ein hervorragend gefertigtes Langschwert, das den Namen *Lea Invicta* (*Bosparano*: unbesiegbare Löwin) trägt und auf dem eine permanente *rondrianische OBJEKTEWEIHE* liegt.

Lea Invicta

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Lea Invicta	Schwerter	1W6+6	KK 15	+1/0	mittel	1 Stn	105 HF	unbezahlbar

Anmerkung: Auf der Waffe liegt eine permanente OBJEKTWEIHE der Rondrakirche.

Turnierwaffen

Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turnierschild	Schilde	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	3,5 Stn	-	30 S	einf
Turnierschwert	Schwerter	1W6+1	GE/KK 16	0/0	mittel	0,5 Stn	100 HF	20 S	einf
Turnierzwei- händer* (2H)	Zweihand- schwerter	1W6+3	GE/KK 16	0/-2	mittel	2,25 Stn	160 HF	40 S	einf

Anmerkung: Bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht der Turnierzweihänder.

*Für Turniervarianten von anderen Zweihandschwertern wie Anderthalbhändern, Rondrakämmen und Tuzakmessern können dieselben Spielwerte verwendet werden.

Turnierteilnehmer (erfahren / meisterlich / legendär)

MU 13/15/17 KL 12/12/12 IN 13/15/16

CH 12/12/13

FF 11/11/11 GE 13/15/17 KO 14/16/16

KK 14/16/17

LeP 33/39/44 AsP – KaP – INI 11/14/18+1W6

AW 5/7/8 SK 1/2/3 ZK 2/3/3 GS 6/7/7

Waffenlos: AT 11/15/18 PA 6/8/10

TP 1W6/1W6+2/1W6+3 RW kurz

Turnierschwert: AT 11/15/18 PA 6/8/10

TP 1W6+1/1W6+1/1W6+2 RW mittel

Turnierzweihänder (2H): AT 11/15/18

PA 4/6/8 TP 1W6+3/1W6+3/1W6+4 RW mittel

Turnierschwert und Turnierschild:

AT 11/15/18 PA 7/9/11

TP 1W6+1/1W6+1/1W6+2 RW kurz

RS/BE: erfahren: 6/2 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet); *meisterlich* und *legendär*: 6/1 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Turnierschwert, Turnierzweihänder), Wuchtschlag I (Turnierschwert, Turnierzweihänder) / Belastungsgewöhnung II, Beidhändiger Kampf I, Finte I+II (Turnierschwert, Turnierzweihänder), Wuchtschlag I+II (Turnierschwert, Turnierzweihänder) / Belastungsgewöhnung II, Beidhändiger Kampf I+II, Entwaffnen (Turnierschwert, Turnierzweihänder), Finte I-III (Turnierschwert, Turnierzweihänder), Schnellziehen, Vorstoß (Turnierschwert, Turnierzweihänder), Wuchtschlag I-III (Turnierschwert, Turnierzweihänder)

Talente: Einschüchtern 5/9/12, Körperbeherrschung 6/10/14, Kraftakt 7/11/14, Selbstbeherrschung 10/14/16, Sinnesschärfe 5/9/12, Willenskraft 3/7/10

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Eine Flucht ist nicht notwendig, ein Turnierteilnehmer kämpft, bis er nach Punkten besiegt wurde oder aufgibt.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 29 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger / 33 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Andere Wege nach Vinsalt

Wenn weder die Oper noch ein rondrianisches Turnier etwas für deine Helden oder Spieler sind, kannst du natürlich auch auf andere Möglichkeiten zurückgreifen:

- Die Helden geben dem Handelszug eines der vielen in Vinsalt ansässigen Handelshäuser Geleitschutz. Sie reisen mit einem großen Flussegler auf dem Yaquir oder auf einer der vielen Straßen, die aus allen Himmelsrichtungen in die Metropole streben. Ioric steht am Hafen oder an einem der Stadttore und hält Ausschau nach auswärtigen Spezialisten.

- Die Helden reisen im Auftrag einer der zwölgöttlichen Kirchen. In Vinsalt gibt es Tempel aller Zwölgötter, einige davon sogar mehrfach. Sie werden Ioric von ihrem vorherigen Auftraggeber als auswärtige Spezialisten empfohlen.
- Eilt den Helden aufgrund vorangegangener Taten ein guter Ruf voraus, erfährt Ioric von ihrer Anwesenheit in Vinsalt und er sucht sie aus eigener Initiative auf.

Die Anwerbung

Ioric lädt die Helden in den **Ratskeller (G03)** am **Rathausplatz** ein, um mehr über sie zu erfahren. Dabei gibt

• Falls sich unter den Helden Charaktere aus Vinsalt befinden, vielleicht sogar aus dem Umfeld der Rondrakirche, muss sich Ioric eines besonderen Vertrauens versichern, da er nicht einschätzen kann, wie weit die Verschwörung der *Myrmidonen* in Vinsalt reicht. Er wird insbesondere ihre Zwölfgöttertreue zu ergründen suchen.

•• Bei *sub rosa* handelt es sich um eine im Horasreich beliebte Redewendung aus dem Bosparano, die „unter dem Siegel der Verschwiegenheit“ bedeutet (wörtlich „unter der Rose“).

er sich zunächst unverbindlich; auf Nachfrage deutet er lediglich an, dass er ihre Hilfe gebrauchen könnte. Falls Viviona beim ersten Kontakt mit den Helden nicht zugegen ist,

kannst du sie zufällig mit einem Stapel Bücher unter dem Arm und einem knurrenden Magen den Weg der Helden kreuzen lassen. Sobald sich Ioric von der Vertrauenswürdigkeit der Helden überzeugt hat, bittet er sie in sein Haus in Albornsschenck (A01), um *sub rosa* über eine wichtige Angelegenheit zu sprechen.

1 Ioric Iustusferro von Arivor, Ritter der Göttin

Kurzcharakteristik: 60, meisterlicher Historiker und Mystiker, von den Jahren des Borbaradkrieges gezeichnet, gutmütig, leidet aber inzwischen unter Verfolgungswahn, misstrauisch



Aussehen: 1,90 Schritt groß, charismatisches, zeitengeprägtes Antlitz, langes schlohweißes Haar, wache graugrüne Augen, der linke Arm ist unter dem Ellbogengelenk abgetrennt.

Funktion: Auftraggeber der Helden

Hintergrund: Der familienlose Horasier mit einer albernischen Mutter ist ein Veteran der Dritten Dämonenschlacht, in der er als Ardarit für die Rondrakirche kämpfte. Beim Sturm auf die Ogermauer verlor er seinen linken Arm, der ihm von einem Dämon abgerissen wurde. Nach dem Fall Borbarads und weiteren Kämpfen um die Rückeroberung der Schwarzen Lande zog er sich nach Vinsalt zurück, wo er sich dem Studium der Geschichte der Rondrakirche, des Horasreiches und Bosparans zu widmen begann. Er ist Mitglied der *Harbaliom Bosparani*, einer Gemeinschaft überzeugter Altreicher, die den Gedanken der *Renascentia* fördern. Ioric ist der Verschwörung der *Myrmidonen* auf die Spur gekommen und vermutet inzwischen eine Verbindung zu einer der Case Fondari. Weitere Informationen zu seinen Forschungen und Erkenntnissen findest du auf den Seiten 63 und 71).

Feindbilder: Feigheit, Ehrvergessenheit, Unaufrichtigkeit

Darstellung: Ioric tritt bedächtig und freundlich auf, seine Augen huschen umher und beobachten die Umgebung, er kratzt sich unwillkürlich an der Narbe seines linken Arms, wenn er angespannt ist.

Wichtige Werte: Geschichtswissen 13 (13/13/13), Menschenkenntnis 8 (13/13/14), Willenskraft 11 (17/13/14), SK 2

Besonderheiten: Er trägt ein Langschwert aus zwergischer Fertigung mit Namen *Drachenschwinger*.

Schicksal: Ioric wird von *Bonnaro Talligon* ermordet.

»Nicht hier! Vielleicht werden wir belauscht.«

1 Viviona Lorianio

Kurzcharakteristik: 23, kompetente Rechtsgelehrte, charmant, eitel, redet wie ein Wasserfall, neigt zu Besserwisserei

Aussehen: 1,64 Schritt groß, schlank mit weiblichen Rundungen, blondes Haar und braune Augen; sie hat eine leichte Sehschwäche und trägt daher Augengläser

Motivation: Viviona träumt davon, Richterin der *Eisernen Kammer* Vinsalts zu werden. Sie steckt viel Zeit in ihre Studien, um ihre Rechtskenntnisse auch nach ihrem abgeschlossenen Studium weiter zu vertiefen.

Agenda: Viviona sorgt sich um Ioric, der ihr gegenüber in den letzten Monaten zunehmend verschlossener wurde. Sie weiß nichts Genaues von seinen Forschungen und Erkenntnissen. Er hat ihr gegenüber erwähnt, dass er „einer großen Sache“ auf der Spur sei. Weitere Auskünfte hat er ihr versagt, es sei „zu gefährlich, sie da hineinzuziehen“. Nach seinem Tod unterstützt sie die Helden, um den Mord an ihrem väterlichen Freund aufzuklären.

Funktion: Vertrauensperson der Helden, Unterstützerin bei der Aufklärung des Mordes an Ioric, Anlaufstelle für allgemeine Informationen über Ioric im zweiten Kapitel – **Die Stadt der Verschwörer**.



Viviona Lorian

MU 14 KL 15 IN 13 CH 14

FF 12 GE 12 KO 12 KK 11

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5

TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Rechtskunde (Horasreich), Heraldik, Ortskenntnis (Vinsalt: Tempelberg und Albornsschenck), Sprachen: Aureliani III, Bosparano III, Garethi III, Schriften: Imperiale Zeichen, Kusliker Zeichen

Vorteile/Nachteile: Begabung (Rechtskunde), Geborener Redner, Vertrauenerweckend / Angst vor Spinnen I, Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Angewohnheit (Redet wie ein Wasserfall)

Talente: Bekehren & Überzeugen 10, Etikette 9, Geschichtswissen 11, Götter & Kulte 8, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 11, Rechtskunde 13, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Viviona versucht einem Kampf aus dem Weg zu gehen und verlässt sich auf ihre Rhetorik und Überzeugungskraft.

Flucht: bei Verlust von 25 % LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Hintergrund: Viviona ist die Großnichte des Wahrers der Ordnung *Saryun Lorian*. Aufgrund ihres ausgeprägten Sinns für Recht und Ordnung entschied sie früh, das Studium der Rechtswissenschaften in Vinsalt aufzunehmen, das sie als *Prima* mit *summa cum laude* bestanden hat. Ihr Großvater ☼ *Praiomar*, ein Bruder ihres Großonkels, verstarb noch während ihrer Studienzeiten und hinterließ ihr eine kleine Dachgeschosswohnung in Albornsschenck (A03). Derzeit assistiert sie in der zweiten Kammer des Halsgerichtshofes und widmet sich daneben ihren Studien altherwürdiger Kodizes, wie dem *Codex Methumicus* aus dem Jahr 876 v. BF, dem ältesten Strafrechtsbuch des Horasreiches. Viviona und Ioric lernten sich vor einigen Jahren auf einer Kunstaussstellung Saryuns kennen, wo sie ihre gemeinsame Leidenschaft für die Geschichte des Horasreiches entdeckten. Ioric gemahnte Viviona schon immer an ihren Großvater *Praiomar*, weshalb sie schnell eine väterliche Freundschaft zu ihm aufbaute, die der alleinstehende Rondrageweihte gern erwiderte. Sie ist Mitglied der *Harbaliom Bosparani*.

Feindbilder: Langeweile, Pflichtvergessenheit

Darstellung: Viviona legt Wert auf ihr Aussehen, ihre Kleidung entspricht daher stets der aktuellen Mode. Sie lacht gern und neigt dazu, ihre Worte mit schwungvollen Gesten zu unterstreichen.

Besonderheiten: Viviona trägt häufig eine lederne Umhängetasche, die mit Büchern vollgepackt ist. Sie sollte den Helden zum Einstieg mit Ioric vorgestellt werden, um ihre Rolle als mögliche Kontakt- und Vertrauensperson für das weitere Abenteuer sichtbar zu machen.

Schicksal: Viviona überlebt das Abenteuer und wird in der Vinsalter Justiz Karriere machen.

»Ich habe immer Recht!« (zwinkernd, gefolgt von einem schallenden Lachen)

Begegnung mit Somena Talligon

Damit die Helden die Schurkin des Abenteuers schon frühzeitig und ohne jegliches Verdachtsmoment zu Gesicht bekommen, solltest du die Helden ihren Weg kreuzen lassen. Dabei bietet es sich an, Somena als stolze Hochgeweihte des Vinsalter Rondratempels und Oberhaupt der Casa Talligon vorzustellen.

Somena kann den Helden im Rondratempel, bei der Inszenierung von *Die Löwin von Neetha* in der Vinsalter Oper oder beim Turnier der Heiligen Lutisana auf der Baliiri-Wiese begegnen. Alternativ eignet sich auch eine Begegnung in den Straßen der Altstadt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlendert gut gelaunt durch die Altstadt, als vom Prozessionsweg Hufgetrappel zu vernehmen ist. Als ihr euch umblickt, entdeckt ihr eine Reiterschar aus fünf Rondrianern. Die Geweihten sind in volles Ornat gekleidet und reiten vom Tempelberg hinab in Richtung der Baliiri-Wiese. Sie werden von einer grauhaarigen Frau angeführt, die eine natürliche Autorität ausstrahlt. „Somena Talligon“,

raunt einer der umstehenden Passanten ehrfürchtig. „Sie ist die Vorsteherin des Rondratempels und Oberhaupt des mächtigen Gründergeschlechts der Talligon.“ Der kühle Blick der Hochgeweihten streift kurz über die Schaulustigen, ohne euch weitere Bedeutung beizumessen. Nach wenigen Augenblicken sind die Rondrageweihten aus eurem Blickfeld verschwunden.



In Gesprächen mit umstehenden Bürgern oder Tempelbesuchern kannst du erste allgemeine Hintergrundinformationen über die Casa Talligon einstreuen. Aus der Familie des Gründergeschlechts stammte auch der Architekt der beeindruckenden Tafelbergfestung in Urbet, einer Pilgerstätte der Rondra, in welcher die Gebeine der Heiligen Lutisana von Kullbach aufbewahrt werden (siehe Seite 78). Dieser Hinweis auf den Finalschauplatz sollte sehr subtil erfolgen, sodass es den Helden später wie Schuppen von den Augen fällt. Du kannst dich der Tabelle **Klatsch & Tratsch** (siehe Seite 53) bedienen, um diese Information neben anderen belanglosen Themen einzustreuen. In die Eröffnungsszenen kannst du auch *Saryun Loriano* und die *Connetablia Capitalis Criminalis* einbeziehen, sodass der Wahrer der Ordnung und die berühmte Kriminalbehörde den Spielern für den weiteren Verlauf des Abenteuers bereits bekannt sind.

Der Auftrag

Nachdem sich Ioric ein Bild von den Helden gemacht hat, bittet er sie in sein kleines Haus im Stadtviertel Albornsschenck (A01). Das schmucke, zweistöckige Haus steht in einer kleinen Seitengasse, unweit der Niederlassung der Connetablia. Als der Geweihte die Tür öffnet, blickt er noch einmal aufmerksam die Gasse herab und versichert sich, dass die Helden nicht verfolgt wurden. Fragen die Helden nach, wiegelt Ioric mit einem Lächeln ab, man könne ja schließlich nie wissen. Er führt sie durch eine behagliche Wohnstube mit angeschlossener Küche die Treppe hinauf in sein Arbeitszimmer. In

Regalen reihen und stapeln sich unzählige Bücher und Pergamentrollen, auf seinem Schreibtisch liegen verschiedene Briefe und Dokumente neben einem Tintenfass und Schreibutensilien. Er deutet auf eine kleine Sitzgruppe und bittet die Helden, Platz zu nehmen. Er huscht noch einmal zum Fenster zur Straße, blickt kurz hinaus und zieht die Vorhänge zu. Nachdem er die Helden mit ernstem Blick gemustert hat, beginnt er mit gedämpfter Stimme zu erzählen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr habt vielleicht schon davon gehört, dass das Reich der Toten unter Vinsalt ungleich größer ist als das der Lebenden. Die Metropole blickt auf eine zweieinhalbtausend Jahre alte Geschichte zurück, denn sie wurde auf den Ruinen Bosparans errichtet, und in der Sotterranea, wie die Unterwelt genannt wird, verbergen sich Geheimnisse aus alter Zeit. Ich habe Hinweise, dass sich in der ‚Stadt unter der Stadt‘ das Grab eines ruhmreichen Feldherrn aus den Dunklen Zeiten befinden muss. Ich brauche eine Gruppe unerschrockener Spezialisten, so wie ihr es seid, die den Mut und die Fähigkeiten besitzen, in die Sotterranea hinabzusteigen und das Grab dieses Feldherrn zu finden. Ich möchte, dass ihr alles dokumentiert, was ihr dort vorfindet und mit euren Erkenntnissen zu mir zurückkehrt. Traut ihr euch das zu?“ Ioric blickt euch mit hochgezogenen Augenbrauen an.



Ioric ist bereit, die Helden für den Auftrag gut zu bezahlen und kann ihnen folgende Informationen geben:

- Er bietet jedem Spezialisten 25 D, davon 10 D im Voraus. Außerdem gibt er ihnen einen Heiltrank (QS 4, 1W6+4 LeP).
- Der Hinweis, von dem Ioric sprach, versteckt sich in einem alten Bericht über den Triumphzug des Feldherren *Cassus Bosparanius*, der im Jahr 460 v. BF nach einem erfolgreichen Feldzug mit seiner Hauslegion, der *Legio XX Fulminata*, und der *Legio XIII Ferata* samt *Auxilia* (bosp.: Hilfstruppe) und *Mercenarii* in Bosparan einzog. Dort ist die Krypta eines gefallenen Feldherrn (Bosparano: Strategus) genannt, die Ioric finden möchte. Er hofft dadurch, weitere Erkenntnisse im Zusammenhang mit seinen Nachforschungen zu gewinnen. Ioric verschweigt die Hintergründe seiner Suche und hat den Hinweis auf die *Legio V Shinxiria*, der im Originaldokument enthalten ist, entfernt. Er händigt den Helden das übersetzte, zensierte Dokument aus (siehe Seite 110) und gibt vor, das Original nur eingesehen und übersetzt zu haben. In Wahrheit hat er es in seinem Notizbuch (siehe Seite 63) versteckt.
- Ioric übergibt den Helden des Weiteren einen antiken Stadtplan Alt-Bosparans (siehe Seite 113 und Handout im **Meisterset**), der



ihnen vielleicht die Orientierung in der Sotterranea erleichtern kann. Die verschiedenen Wegmarken des Triumphzuges sind auf der Karte abgebildet.

- Die Helden können die Wegmarken selbst herausfinden. Ioric hat sich zwar bereits eigene Gedanken dazu gemacht, ist jedoch neugierig, ob die Helden seine Interpretationen teilen:

- So steht der **Götterfürst** für *Brjanos*, die bosparanische Verehrungsform von *Praios* (gelungene Probe auf *Götter & Kulte* (*Praios*) -2).

- Das **Haus des allsehenden Gründers unseres Reiches** meint den *Tempel des Horas* (gelungene Probe auf *Götter & Kulte* (*Horas*) -1).

- Die **altehrwürdige Bibliothek** ist die *Aurelianische Bibliothek*. Die *Bosparanische Bibliothek* wurde erst ca. 250 v. BF errichtet, was einem Helden mit einer gelungenen Probe auf *Geschichtswissen* (*Horasreich*) -3 bekannt ist.

- Bei der **großen Basilica der Händler** handelt es sich um die *Basilica Argenti*, die Geldwechsel- und Händlerbank Bosparans (gelungene Probe auf *Geschichtswissen* (*Horasreich*) -4).

- Die **dreiäugigen Adlerstandarten der alten Legionen** standen auf dem *Seneb-Horas-Forum*, einem der großen Foren Bosparans (gelungene Probe auf *Geschichtswissen* (*Horasreich*) -3).

- Bei der **Arena, die vom ersten Kaiser gegeben war, der dem blutigen Fran folgte**, handelt es sich um eine von Kaiser Olruk-Horas gestiftete Arena zur Unterhaltung des Volkes, das Olrukeum (gelungene Probe auf *Geschichtswissen* (*Horasreich*) -2).

- Ioric kann den Helden bei der Deutung der Stationen des Triumphzugs helfen.

- Die Suche kann mit dem *Brjanostempel* beginnen, der am *Centrum Aventuricum* mit dem vergoldeten *Nullmeilenstein* lag, einem großen Platz im Herzen Bosparans. Um dorthin

Aureliani und Imperiale Zeichen

Urkunden und Schriften an Bauwerken und Fundamenten der Sotterranea sind überwiegend auf Bosparano in Kusliker Zeichen gehalten. Zwar erhob erst Silem-Horas nach seiner Krönung 110 v. BF Bosparano zur Hofsprache (in Kusliker Zeichen geschrieben), doch er ließ in seiner Amtszeit auch ältere Gebäude renovieren und ihre Inschriften, geschrieben in den Imperialen Zeichen des Aureliani, in die von ihm gegebene Hofsprache ändern. Dennoch sind manch alte Beschriftungen auf Aureliani und in Imperialen Zeichen gehalten, vor allem, wenn sie sich an den Fassaden privater Palazzi befinden. Um das Abenteuer abzuschließen, ist die Kenntnis des Bosparano ausreichend. Ioric kann den Helden ein Wörterbuch für das Verständnis des Aureliani und der Imperialen Zeichen mitgeben.

zu gelangen, muss man zum großen *Kanalisationdom* gelangen, der früher unter dem *Centrum Aventuricum* lag. Dazu müssen die Helden allerdings einen Zugang in die alte Kanalisation finden.

- Ioric kann den Helden allgemeine Informationen über die Sotterranea geben (siehe Seite 28), über die geheimen Zugänge in die Unterwelt weiß er jedoch nichts Konkretes. Auf Nachfrage stellt er die Vermutung an, dass man in Alt-Bosparan sicher Näheres in Erfahrung bringen kann, wenn man sich geschickt anstellt und die Geldbörse voll genug ist.

- Ioric verpflichtet die Helden zur Diskretion. Sie sollen mit niemandem über ihren Auftrag reden. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivationen erkennen*) gegen Iorics Willenskraft offenbart, dass er den Helden etwas verschweigt und dass hinter seiner Suche nach dem Grab mehr steckt als nur geschichtliches Interesse. Doch selbst wenn die Helden nachbohren, wird er darauf beharren, dass sie alle Informationen hätten, die sie benötigen.

Orientierung in der Sotterranea

Gelegentlich kommt es vor, dass ein Held eine Probe auf ein Talent ablegen möchte, aber nicht das erforderliche Anwendungsgebiet beherrscht, beispielsweise bei Proben auf *Orientierung* (*unter Tage*). Sollte ein Held dennoch eine solche Probe ablegen wollen, obwohl er nicht über das Anwendungsgebiet verfügt, entscheidet die Meisterin, ob eine Probe möglich ist. Erlaubt die Spielleiterin eine solche Probe, sollte sie mindestens um zusätzlich -3 erschwert sein. Diese Erschwerung ist bei den angegebenen Proben auf *Orientierung* (*unter Tage*) in der Unterwelt von Vinsalt bereits berücksichtigt!

Für Helden, die das erforderliche Anwendungsgebiet beherrschen, sind die Proben ausgehend von der Angabe in diesem Abenteuer entsprechend um +3 erleichtert.

Orientierung unter Tage

Nicht jeder ist in der Lage, sich ohne den Stand von Sonne, Mond und Sternen in Katakomben und Höhlen zu orientieren.

Regel: Nur wer diese Sonderfertigkeit besitzt, kann Proben auf *Orientierung* (*unter Tage*) ohne eine zusätzliche Erschwerung von -3 ablegen.

Voraussetzungen: Orientierung 8

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

In die Unterwelt von Vinsalt

Auf der Suche nach dem Grab des Strategus der *Legio V* tauchen die Helden in die Geschichte Bosparans ein und werden mit den Gefahren der Unterwelt konfrontiert. Als Anhaltspunkte haben sie das Dokument über den Triumphzug des *Cassus Bosparanius* und den antiken Stadtplan der Altstadt Bosparans, der die Wegmarken des Triumphzuges enthält. Die Helden müssen zunächst einen Einstieg in die Sotterranea und danach den großen Kanalisationsdom finden, der einst unter dem *Centrum Aventuricum* im Herzen Bosparans lag. Vom Kanalisationsdom aus können sie den Wegmarken des Triumphzugs bis zum Orlukeum folgen, in dessen südöstlicher Umgebung sich das Grab des Strategus befindet. Wenn die Helden einzelne Wegmarken auslassen, kannst du sie gewähren lassen. Für jede ausgelassene Wegmarke kannst du Proben auf *Orientierung (unter Tage)* zusätzlich um -1 erschweren (siehe Seite 25).

Die Beschreibung der Sotterranea erfolgt als eine Art Baukasten. Du kannst die verschiedenen Elemente nach Bedarf verwenden, um den Helden eine spannende Erkundung der Unterwelt zu bieten. Die Helden sollten sich ordentlich ausrüsten, bevor sie in die lichtlose Tiefe steigen: Seile, Kletterhaken, Fackeln, Brecheisen, Hammer und Meißel, Spitzhacken, Schaufeln, Dietriche und Südweiser können hilfreiche Ausrüstungsgegenstände sein. Sollten die Helden nicht von selbst darauf kommen, könnte eine Kontaktperson, bei der die Helden nach einem Zugang in die Unterwelt suchen, ihnen einen Hinweis darauf geben.

Ohne und außerhalb des Radius von **Lichtquellen** gilt in der Unterwelt ein *Sichtmodifikator Stufe 4* (siehe **Regelwerk** Seite 348).

In der Sotterranea können einige **Nachteile** zum Tragen kommen, die du anspielen kannst, beispielsweise *Angst vor Toten und Untoten*, *vor engen Räumen*, *vor Spinnen*, *vor Ratten*, *vor Ungeziefer* oder *Schlechte Eigenschaften*, etwa *Gold-* oder *Neugier*. Umgekehrt können **Vorteile** wie *Fuchs-* oder *Richtungssinn* und *Zwergennase* sehr nützlich sein.

Zugänge in die Sotterranea

Wenn die Spieler den antiken Stadtplan mit dem heutigen Vinsalt vergleichen, können sie mit einer gelungenen Probe auf *Geographie (Horasreich)* -3 Hinweise auf die Lage alter Bauten erhalten. So muss das *Centrum Aventuricum* im Bereich zwischen der **Halle des Verborgenen Wissens (T15)** und dem **Redaktionshaus des Bosparan-Herolds (AB13)** gelegen haben. Das *Asmodena-Theater* befand sich unter dem **Tempel des Raben (T14)**, während das **Alte Bosparaner Tor (AB02)** über dem **Südtor der Altstadt Bosparans** errichtet wurde. Mögliche Einstiege in die Sotterranea sind:

- Der **Wasserturm am Efferdplatz (A02)**, der noch nie ausgetrocknet ist und den

größten Wasserspeicher Vinsalts beinhaltet. Er wird in drei Tagesschichten immer von je zwei Greifern bewacht. In einem alten Kellerraum befindet sich der Eingang unter einer schweren, gusseisernen Platte (*Kraftakt (Stemmen & Heben)* -2; bei Misslingen haben die Greifer verdächtige Geräusche gehört und schauen nach, Werte wie *durchschnittliche* oder *erfahrene* Gardisten, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260) ein Zugang in die alte Kanalisation Bosparans.

- Die Katakomben unter dem **Tempel des Raben (T14)**, die von den Geweihten streng bewacht werden. Borongefällige Helden können den Hochgeweihten **Golgarion** (63, hager, kahlköpfig, besonnen, verabscheut Gewalt; Götter & Kulte 13 (13/12/14), Willenskraft 11 (14/12/14), SK 2) von ihren lauterer Absichten überzeugen (Vergleichsprobe *Überreden (Manipulieren)* -1 gegen *Willenskraft*). Aus den Katakomben führt ein Tunnel zu den Kellerruinen des alten *Asmodena-Theaters*, wo es einen Zugang in die Kanalisation gibt. •

- Unter der **Halle des Verborgenen Wissens (T15)** befindet sich ein Zugang, der von den Geweihten geheim gehalten wird und nur wenigen Außenstehenden bekannt ist. Wenn die Helden dies herausfinden, zeigt sich die Hochgeweihte **Rumina Dranesco von Bosparan** (siehe Seite 18) beeindruckt. Sie gewährt den Helden Zutritt in die Sotterranea, wenn sie ihr eine Gegenleistung versprechen: einen getreulichen Bericht über ihre Entdeckungen in der Sotterranea. Der geheime Eingang liegt hinter einem bunten Verschieberätsel, das als verworrene

• Unter dem *Asmodena-Theater* versteckt sich auch ein alter Geheimtunnel, der zu Bosparans Zeiten direkt in die Zitadelle des Horas führte. Der Horas nutzte ihn, um auf direktem Weg zu seiner Loge zu gelangen.



Wandmalerei an einer Kellerwand prangt. Durch einige alte feuchte Gänge und über Treppen gelangt man schon bald in den großen Kanalisationsdom.

Die Besitzerin des Bordells **Freundliche Einkehr (G11)**, Alena „die Ogerfrau“ *Diridan* (siehe Seite 17), kontrolliert einen Zugang in die Unterwelt. Wenn die Helden sie überzeugen können (Vergleichsprobe zwischen *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen Alenas *Willenskraft*), dass sie keine Spitzel der Greifer oder der *Connetablia* sind, und ihnen der Zutritt 10 Dukaten Wert ist, führt sie sie zu einer verborgenen Kellertreppe, an deren Ende ein Tunnel zum Yaquir und darunter hindurch führt (der Preis kann wie üblich über eine Vergleichsprobe auf *Handel* (*Feilschen*) reduziert werden, siehe **Regelwerk** Seite 208).

Die **Taverne Heldenkeller (G22)** birgt einen Zugang, der im Herrschaftsbereich der Vinsalter Unterweltekönigin **Niam von Bosparan** (siehe Seite 63) liegt. Wenn die Helden hier in die Sotterranea einsteigen, wird sie durch ihre Zuträger rasch davon erfahren. Hinter einigen Fässern im Vorratskeller des Heldenkellers liegt ein schmaler dunkler Gang verborgen. Gegen eine „Gebühr“ von 3 Dukaten pro Kopf lässt Wirtin *Racalla Trimioc* (siehe Seite 19) die Helden den Zugang nutzen.

Alternative Zugänge in die Unterwelt

Es gibt noch weitere Zugänge in die Vinsalter Unterwelt, die wir dir hier nicht alle vorstellen können. Einige davon sind derart gut gesichert, dass es den Helden schon viel abverlangen sollte, um dort in die Sotterranea hineinzugelangen. Beispiele sind der **Firdayon-Palast (DR03)**, die **Halle der Herrin Rondra (T02)** oder die **Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt (AB01)**. Wenn dir die vorgestellten Alternativen nicht genügen, gibt es mit dem Fluchttunnel unter dem Stadtgefängnis in der **Altstadtpräfektur (AS02)** und den Kellergeschossen des **Alten Bosparaner Tors (AB02)** weitere Möglichkeiten, die du verwenden und ausgestalten kannst.

Wenn die Helden tatsächlich über das gut gesicherte Alte Bosparaner Tor einsteigen, könnten sie sich von dort direkt auf die Suche nach dem Orlukeum oder der Krypta der Aemilier machen, was von dort aus nur eine erfolgreiche Sammelprobe auf *Orientierung (unter Tage)* –5, 1 Stunde, 5 Versuche, erfordert.

Zugänge in der Nordstadt haben den Nachteil, dass man die feuchten und rutschigen Tunnel unter dem Yaquir durchqueren muss und der Weg die Gefahr erhöht, Kreaturen und andere Bewohner der Unterwelt auf sich aufmerksam zu machen. Die wenigen, im Durchmesser oft nur ein Schritt messenden Abflussrohre in den Yaquir liegen westlich der **Kettenfähre (HV10 und SU01)** in den Auen und sind durch schwere Eisengitter verschlossen (250 Strukturpunkte).

Wenn die Helden gänzlich andere Wege wählen, um einen Zugang in die Sotterranea zu finden, orientiere dich an den bereits geschilderten Möglichkeiten und

entscheide selbst, wie schwierig du die Suche nach einem Zugang in die Sotterranea gestaltet möchtest. Haben die Helden Kontakte in die Vinsalter Unterwelt geknüpft oder zahlen sie in den einschlägigen Tavernen und Etablissements gutes Gold für diese Information, solltest du ihre Suche zügig mit Erfolg belohnen. Wenn du mit den entsprechenden Fokusregeln spielst, kannst du für die Suche auch die Regeln zum *Herumfragen* verwenden (siehe Seite 54).

Die Suche nach dem Kanalisationsdom

Um sich an den Wegmarken in der Beschreibung des Triumphzuges zu orientieren, müssen die Helden zunächst den Kanalisationsdom ausfindig machen, der zu Bosparans Zeiten unter dem *Centrum Aventuricum* lag. Haben die Helden einen Zugang gefunden, kannst du eine Sammelprobe auf *Orientierung (unter Tage)* –2, 30 Minuten, 5 Versuche, verlangen, um den Kanalisationsdom zu finden. Die Probe kann je nach Einstiegsort und Nähe zum Kanalisationsdom modifiziert sein (z. B. +1 bei der **Halle des Verborgenen Wissens**, –2 beim **Tempel des Raben**). Scheitern die Helden an der Sammelprobe, irren sie in der Sotterranea herum und es kommt zu einer Zufallsbegegnung (siehe Seite 31), bevor sie die Probe wiederholen müssen. Anhand markanter Punkte, die die Helden passiert haben, können sie die Suche nach dem Kanalisationsdom wieder aufnehmen. Jede folgende Sammelprobe ist um +1 Punkt leichter als die vorherige, da die Helden ihre Umgebung immer besser kennenlernen und bereits bekannte Stellen passieren.



Wenn du den Helden die Suche nach dem Kanalisationsdom erleichtern möchtest, kannst du sie auf die großen Rohre der Kanalisation Bosparans stoßen lassen, denen sie zum Kanalisationsdom folgen können. Ab dann gilt eine Probenerleichterung von +3 für die Proben auf *Orientierung (unter Tage)*.

Oberirdische Suche der Helden

Die Helden könnten auf die Idee kommen, oberirdisch nach Überresten der Wegmarken des Triumphzuges zu suchen. Ioric kann darauf hinweisen, dass er dieser Idee bereits nachgegangen ist, aber keine Hinweise darauf finden konnte.

Eine gelungene Probe auf *Geschichtswissen (Horasreich)* –3 offenbart den Helden, dass die Überreste von öffentlichen Gebäuden und Tempeln bei der Wiedererrichtung Vinsalts als Baumaterial genutzt wurden (QS 1), teilweise für Überbauungen, aber auch andernorts (QS 2). Das Orlukeum wurde im 3. Jahrhundert v. BF unter Jel-Horas wegen Bauauffälligkeit geschlossen und ist in den Dunklen Zeiten weiter verwahrlost (QS 3). Die Klugen Kaiser (162 bis 0 v. BF) haben sich nicht mehr um die alte Arena gekümmert, sodass sie zwar im antiken Stadtplan noch aufgeführt, bei Bosparans Fall aber bereits verfallen war. Ihre Trümmer und Überreste wurden beim Wiederaufbau für Aufschüttungen und neuerdings auch für die

Errichtung von Mietskasernen in Suburbia genutzt. Die Fundamente sind überbaut, überwuchert oder versumpft, sodass keine oberirdischen Hinweise auf die Arena mehr existieren (QS 4+).

Durch die Sotterranea

Die Sotterranea ist kein ebenes Labyrinth. Der Weg durch die Unterwelt führt über verschiedene Höherebenen, die durch Treppen, Schächte und Gänge miteinander verbunden sind. Schon die alten Bosparaner haben eine weitverzweigte Kanalisation errichtet und Katakomben in die Felsen getrieben, die teilweise bis in die tiefen, natürlichen Kavernen unter der Stadt reichen. Im Zuge der Entwicklung Bosparans und des Wiederaufbaus der Stadt unter dem Namen Vinsalt kam es zu Abtragungen von Hügeln und Aufschüttungen mit alten Mauerresten. Wo Fundamente brüchig und instabil waren, entstanden Absenkungen, die später wiederum überbaut wurden. All dies hat dazu geführt, dass sich eine verwirrende Stadt unter der Stadt gebildet hat, die zwischen 5 und 25 Schritt unter die Oberfläche hinabreicht, an manchen Stellen sogar noch deutlich tiefer. Die Helden müssen sich durch Kavernen und Gänge bewegen, die abrupt an einem Geröllhaufen oder einem Abgrund enden können. Wendeltreppen und Schächte führen in lichtlose Tiefen. Kleine Seen, überflutete Tunnel oder verschüttete Bereiche können die Helden zum Schwimmen oder zu Umwegen zwingen. Eine gute Orientierung ist wichtig, um sich in dem weitverzweigten Gewirr zurechtzufinden. Auch manch alte Falle mag noch intakt sein. Aufgrund der Weitläufigkeit und Komplexität der Unterwelt haben wir auf eine Gesamtkarte verzichtet, sondern das Kapitel wie einen Baukasten aufgebaut, der dir eine Vielzahl von Schauplätzen, atmosphärischen Elementen und Begegnungen zur Hand gibt, um das Spiel in der Sotterranea zu gestalten.

Die Kanalisation

Unter Vinsalt liegt außerdem ein weitverzweigtes Netz aus Kanälen, Rohren und Leitungen, die der Abwasserentsorgung und sogar der Frischwasserzufuhr dienen. Teile der Kanalisation stammen aus dem alten Bosparan, andere aus jüngeren Tagen. Vor allem im Frühjahr führen große Teile dieses Netzes viel Wasser. Die Größe der Rohre schwankt zwischen übermannsgroß und derart klein, dass gerade noch eine Katze hindurchpasst. Die Hauptleitungen sind bis zu drei Schritt hoch und vier Schritt breit. Immer wieder stößt man auf eiserne Stiegen und dunkle Tunnel, die in die alten Kanalisationsanlagen führen und von dort in die Überreste und Fundamente des alten Bosparans. In den Hauptrohren der Kloake, die der Entsorgung von Unrat dienen, herrscht ein die Sinne überwältigender Gestank, der innerhalb der ersten 30 Minuten des Aufenthalts (genauer Zeitpunkt Meisterentscheid) eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) -1 verlangt, um den Brechreiz zu unterdrücken. Misslingt die Probe, übergibt sich der Held und erhält 1

Stufe *Betäubung* bis zur nächsten Regenerationsphase. Dem Gestank kann man mit einem parfümierten und vor Mund und Nase gebundenen Tuch Einhalt gebieten; eine derartige Maßnahme erleichtert die Probe auf *Selbstbeherrschung* um +1.

Folgt man den Hauptleitungen, gelangt man in den großen Kanalisationsdom, der einstmals stolze neun Schritt hoch war, inzwischen aber zum Großteil eingestürzt ist. Acht Kanäle führen von ihm fort, die mit eingemeißelten, bosparanischen Ziffern über den jeweiligen Tunneleingängen nummeriert sind. Einige der alten Kanäle sind nicht mehr vollständig intakt. So ist der *Kanal I* Richtung Westen nach etwa 50 Schritt eingestürzt. *Kanal VII* Richtung Süden, der zu den Ruinen des Brajanostempels führt, ist hingegen intakt. In der Kanalisation kann es zu Begegnungen mit Ratten und lichtscheuem Gesindel kommen. Auch die Zuträger der Verbrecherkönigin *Niam von Bosparan* (siehe Seite 63) nutzen die Kanalisation, um sich ungesehen durch die Stadt zu bewegen.

Die Stadt unter der Stadt

Vor allem südlich des Yaquirs liegen die Überreste Bosparans nur wenige Meter unter der Oberfläche. Die Zeugnisse der bosparanischen Besiedlung und Architektur sind von unterschiedlichem Ausmaß. An vielen Stellen finden sich Fundamentreste oder erhaltene Kellerräume alter Gebäude. Aber auch intakte Gewölbe von Arenen und Theatern, Überreste von Thermen und teilweise vollständige Ebenen von Häusern liegen im Untergrund verborgen. An einigen Stellen existieren sogar fast gänzlich erhaltene Gebäude, die über die Jahrhunderte überbaut wurden. Alte Innenhöfe mit Brunnenschächten und Säulengängen im altbosparanischen Stil sind ebenso anzutreffen wie Hinterlassenschaften der spätbosparanischen Architektur, die durch eine hohe Kunstfertigkeit und die Symbolik der Zwölgötter geprägt war. Im helaischen Stil – benannt nach der schönen Kaiserin Hela-Horas, die von 17 v. BF bis zum Fall Bosparans herrschte – sind opulente Mosaik- und monumentale Standbilder erhalten, allerdings überwiegend beschädigt, umgestürzt oder verschüttet. An vielen Stellen ist das Werk von Plünderern sichtbar. Wo einst vergoldete Elemente und Edelsteinintarsien Triumphbögen und Siegesstelen verzierten, sieht man heute nur noch nacktes Gestein. Viele Wege enden jedoch in mit Erdschutt verschütteten Gängen, an alten Fundamenten oder vor unüberwindbaren Geröllhaufen. Doch auch die Bosparaner hatten bereits unterirdische Tunnel, Wendeltreppen und Geheimgänge angelegt, über die es Verbindungen zwischen Patrizierhäusern, Thermen, Arenen, Theatern und Verwaltungsgebäuden gab. An einigen Stellen gelangt man über Treppen, Leitern oder Stiegen in die alte Kanalisation Bosparans, während Bruchstücke von Aquädukten auch in entlegene Teile der Stadt unter der Stadt führen.

In den Hinterlassenschaften Bosparans kann man auf ungewöhnliche Gebetsstätten treffen: Neben einem

Hypogäum der Rahja (einer unterirdisch angelegten Feierhalle mit erotischen Fresken) steht ein *Elementheiligtum des Wassers*, aus dessen Tiefenbrunnen auch heute noch frisches und belebendes Wasser sprudelt. Irgendwo im Verborgenen befindet sich eine unversehrte Anbetungsstätte zu Ehren *Xeledons*, die von der prächtigen Statue eines hübschen Jünglings mit lockigem Haar und spöttischem Lächeln beherrscht wird. In den Überresten Bosparans können die Helden auf alte Relikte, verlassene Schmugglerverstecke oder auch eine Gruppe konkurrierender Schatzsucher treffen. Aufgeschreckte Kreaturen können in der Finsternis für Spannung und Gefahr sorgen.

Die Sotterranea und Drakhards Bannzeichen

Der legendäre *Drakhard der Geisterschmied* (40 v. BF bis 64 BF) war der mächtigste Zauberschmied seiner Zeit. Berühmtheit erlangte er vor allem dadurch, dass er nach Bosparans Fall durch das Land zog und Geister und Dämonen bannte. In der Sotterranea befinden sich an einigen Gebäuden, Monumenten und anderen Fundamentresten *Drakhard-Zinken*, bei denen es sich um eine vom Geisterschmied erfundene Vokalschrift handelt. Markierungen mit solchen Zinken warnen häufig vor magischen Orten, magischen Kraftlinien oder anderen Phänomenen, die Geister und Dämonen anziehen. An vielen Stellen haben Drakhard und seine Schüler Bannsiegel angebracht, weshalb in der Sotterranea kaum Geister und Dämonen anzutreffen sind. Einige dieser zaubermächtigen Mindorium-Artefakte wurden inzwischen jedoch von Schatzsuchern gestohlen, weshalb Drakhards Geisterbann, der einst nahezu die gesamte Sotterranea durchwob, seinen Schutz nicht mehr vollständig entfaltet.

Krypten und Katakomben

Der bosparanische Totenritus bevorzugte die Bestattung der Toten in unterirdischen Katakomben anstelle des Anlegens von Boronangern. Der Prophet *Nemekath* gründete in den Dunklen Zeiten in Bosparan den *Todeskult des allgegenwärtigen Raben* und predigte den Tod als Erlösung zur Erlangung von Seelenheil. Auf sein Wirken ist auch die Mumifizierung von Leichen zurückzuführen. Da die Bosparaner ihre Toten über nahezu zwei Jahrtausende in *Nekropolen* im Untergrund begruben, reichen diese morbiden Anlagen, in denen Hunderttausende bestattet wurden, über viele Ebenen bis tief unter die Erde. Neben Toten liegen allein in den Großen Katakomben Vinsalts auch 100.000 Rabenmumien, da die rituelle Tötung heiliger Tiere in den Dunklen Zeiten weit verbreitet war.

Während die Armen in Grabnischen beigesetzt wurden, ließen sich die wohlhabenden Bürger aus Angst vor Nekromanten in *Kolumbarien* zur letzten Ruhe betten, in denen kunstvolle Urnen mit prächtigen Malereien darauf zu finden sind. Noch heute folgen mancherorts Skelette stumpf ihren uralten Befehlen. Sie bewachen Katakomben oder heben in der Finsternis neue Grabanlagen aus.

Viele Katakomben wurden ihrer Schätze längst beraubt, doch in tiefer gelegenen oder schwerer zugänglichen Anlagen lassen sich immer noch wertvolle Grabbeigaben wie goldene Pokale und juwelenbesetzte Amulette mit Segenswünschen finden. Die skelettierten Leichen von Grabräubern vergangener Zeiten künden hingegen von manch intakter Falle, die ihnen zum Verhängnis wurde.

Natürliche Kavernen

In den Tiefen unter der Stadt gibt es natürliche Höhlen, die lange vor der Zeit der bosparanischen Besiedlung entstanden sind. Etliche dieser Kavernen dienen noch heute als Wasserreservoirs, weshalb man spiegelklare Seen und Wasserstraßen finden



kann, die von Kundigen als Wege genutzt werden. Über Brunnenschächte, natürliche Abgänge und eingestürzte Bereiche kann man in diesen vorzeitlichen Teil unter der Stadt gelangen, in dem die obskuren Fragmente und Überbleibsel seiner einstigen Bewohner liegen: der Grolme (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 28). Die aus dem Gölidenland vor langer Zeit übergesiedelten *G'rolmur* errichteten in den tiefen Grotten unter Bosparan das Reich *Bin'Zaxl*. Ausgebaute Wohnbereiche, magomechanische Manufakturen und verrostete Schmieden mit unzähligen Schloten zeugen noch heute von ihrem Wirken. Viele Zugänge und Verbindungen zwischen Teilen der unterirdischen Grolmenstadt sind durch Verschieberätsel, Falltüren und andere (magomechanische) Fallen gesichert, von denen einige ebenso noch intakt sind wie die subtilen Illusionen, die ganze Höhlentrakte vor den Augen Unbefugter verbergen können. In den Dunklen Zeiten entbrannte mit dem Grolmenkrieg jedoch der Zwist zwischen den Menschen und den Grolmen, in dessen Folge das kleinwüchsige Volk floh und sich weiter nördlich niederließ. Relikte, Schätze und andere Hinterlassenschaften der Grolme sind hier ebenso zu finden wie menschliche.

Geheimnisse der Finsternis

Der Legende nach soll sich in einer tiefliegenden Kaverne, deren Wandverstreben aus gewaltigen Knochen bestehen, die Vorhalle von Fuldigors Hort befinden, des Alten Drachen, den *Geron der Einhändige* vor der Besiedlung Bosparans vertrieben hat.

Auch dem Wirken des blutigen *Fran-Horas* kann man in den Schatten der Unterwelt auf die Spur kommen. Unter dem Kaiserkopf, auf dem sich einst die prachtvolle Horaszitadelle erhob, ruhen seit anderthalb Jahrtausenden versiegelte Kammern, in denen der Blutkaiser die Geheimnisse der *Wudu* und der schlangenleibigen *Ssrkhrsechim* erforschte, die er auf seinen Reisen in die südlichen Dschungel erbeutet hatte.

In einem von Dämonen bewachten Felsendom tief unter dem Kaiserkopf befindet sich ein silbrig schimmernder Teich, der von sieben Sphärensiegeln umgeben ist, die mit dem magischen Metall Arkanium in den Boden eingelassen wurden. Bisweilen regt sich die Oberfläche des Sees, und man vermeint, ein dreiäugiges Gesicht hinter dem versiegelten Sphärentor zu erblicken.

Sollten deine Helden absichtlich oder unabsichtlich vom Weg abkommen und die tieferen Bereiche unter dem Kaiserkopf erkunden wollen, kannst du ihnen einen höllischen Ritt in die dunkle Geschichte Bosparans beschern, der seinen Tribut fordern sollte, wenn die Helden die in die Wände gemeißelten Warnungen ignorieren.



Der Weg des Triumphzuges

Die Wegmarken des Triumphzuges (siehe Seite 109 und unten) dienen den Helden zur Orientierung auf der Suche nach dem Grab des Legaten. Sie sind nicht auf direktem Weg miteinander verbunden, es gibt verschüttete Bereiche, tote Tunnelenden und Hindernisse wie Fundamentreste und massive Kellerwände, die Helden immer wieder zu Umwegen zwingen. Außerdem müssen die Helden den Wegmarken in umgekehrter Reihenfolge folgen, um die gesuchte Krypta zu lokalisieren.

Mithilfe des antiken Stadtplans können die Wegmarken des Triumphzuges gefunden werden, wobei die Helden oftmals zwischen den verschiedenen Höhenebenen der Unterwelt wechseln müssen. Für das Vorankommen kannst du zwischen den einzelnen Wegmarken jeweils eine Sammelprobe auf *Orientierung (unter Tage)* –2, 1 Stunde, 7 Versuche, verlangen. Für jedes Intervall kannst du einmal mit 1W6 würfeln: Bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung, bei einer 6 finden die Helden etwas Wertvolles (siehe Seite 31). Bei einer misslungenen Sammelprobe sind die Helden im Kreis gelaufen und erreichen einen Punkt, den sie bereits vor einiger Zeit passiert haben. Erreichen sie einen Teilerfolg, sind die folgenden Proben der Sammelprobe zusätzlich um +1 erleichtert.



• Du kannst es natürlich auch häufiger zu Begegnungen und Zufallsfunden kommen lassen und nach dramaturgischen Gesichtspunkten entscheiden, was den Helden passiert, oder es dem Zufall überlassen, aber die Wahrscheinlichkeit für gefährliche Begegnungen oder Zufallsfunde sollte sich erhöhen, je länger die Helden unter Tage sind und je tiefer sie in die Sotterranea hinabsteigen.

Wenn deine Helden einzelne Wegmarken auslassen oder gar versuchen, auf direktem Weg vom großen Kanalisationsdom zum Olrukeum zu gelangen, führe sie tief in das unübersichtliche Gewirr der Sotterranea. Für jede ausgelassene Wegmarke (sofern nicht anders angegeben) ist die Probe auf *Orientierung* (unter *Tage*) zusätzlich um -1 erschwert und die Anzahl der Versuche wird um 1 Versuch reduziert. Misslingt die Probe, haben die Helden sich im finsternen Labyrinth

der Sotterranea verlaufen oder sie erreichen einen Ort, den sie bereits vor einiger Zeit passiert haben. Ihnen bleibt dann nichts anderes übrig, als umzukehren bzw. die Suche von vorne zu beginnen oder einen Ausstieg zu suchen, um die Unterwelt zu verlassen. Um dir die Orientierung und die Verknüpfung mit anderen Teilen der Sotterranea zu erleichtern, führen wir bei jeder Wegmarke mögliche Zugänge an.

Begegnungen und Funde in der Unterwelt

Für jedes Intervall der Sammelprobe auf *Orientierung* (unter *Tage*) kannst du einmal mit 1W6 würfeln: Bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung, bei einer 6 zu einem Zufallsfund. Zufallsbegegnungen und Zufallsfunde kannst du jeweils mit 2W6 auswürfeln (siehe Seite 31) oder passend für deine Geschichte in der Unterwelt frei aus den Tabellen auswählen. Generell gilt: Je tiefer die Ebenen sind, in denen sich die Helden bewegen, desto „unzivilisierter“ sind die Begegnungen. In

den oberflächennahen Bereichen kann man auf Bettler, Diebesverstecke und Ratten treffen (Würfelmodifikator -4). In darunterliegenden Ebenen können sich Schatzsucher oder Gefolgsleute von *Niam von Bosparan* (siehe Seite 63) herumtreiben (Würfelmodifikator -2). In den Katakomben graben und wachen auch heute noch ver-

einzelt Skelette (Würfelmodifikator +2). In der Tiefe lauern schließlich Kreaturen wie Höhlenspinnen oder Gruftasseln (Würfelmodifikator +4). Diese Anhaltspunkte dienen lediglich zur Orientierung. Es spricht nichts dagegen, dass Verbrecher oder Kreaturen gerade dort auftauchen, wo du sie brauchst, um Spannung aufzubauen. Die Sotterranea ist ein Ort, der in diesem Sinne keinen festen Gesetzmäßigkeiten folgt.



Tabelle Zufallsbegegnungen (2W6)

2W6	Zufallsbegegnung
-2 bis 2	(1W3 x Anzahl der Helden) Ausgestoßene (Aussätzige, Kranke, Versehrte), die in einem Versteck hausen, sind vom Auftauchen der Helden verschreckt (Werte wie Bürgerin, siehe Aventurischer Almanach Seite 258).
3	(Anzahl der Helden x 4) Wolfsratten greifen die Gruppe an (siehe Aventurischer Almanach Seite 171).
4	(Anzahl der Helden +1) Schmuggler oder Hehler schiffen „heiße“ Ware (Diebesgut, uthurischer Kaffee, Gifte o. ä.) auf unterirdischen Wasserstraßen in die Stadt (Werte wie Räuber, siehe Aventurischer Almanach Seite 259).
5 bis 6	Die Helden begegnen (Anzahl der Helden +1) Häschern <i>Niams von Bosparan</i> , die durch die Sotterranea streifen. In forderndem Ton wollen sie wissen, wer die Helden sind und was sie im Refugium der „Königin“ zu schaffen haben (Werte wie kompetente Räuber, siehe Aventurischer Almanach Seite 259).
7 bis 8	Eine konkurrierende Gruppe Schatzsucher (siehe Seite 33) begegnet den Helden in der Sotterranea.
9	Die Helden erreichen einen uralten, gemauerten Keller, der von (Anzahl der Helden +2) Skeletten bewacht wird, welche die Helden angreifen.
10	Spinnennetze behindern das Vorankommen. In den Schatten lauern (Anzahl der Helden -1) Höhlenspinnen (siehe Aventurischer Almanach Seite 159).
11	Die Helden schrecken ein Nest von (Anzahl der Helden +3) Gruftasseln auf (siehe Aventurischer Almanach Seite 161).
12 bis 16	Ein Wühlschrat sucht in den Kavernen nach geeigneten Orten für ein neues Nest.



Skelett

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 30 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 10 **CH** 11

FF 8 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 13

LeP 14 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 6 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz

Kurzsword: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Speer: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** lang

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: siehe oben

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

Kampfverhalten: Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitsklaven oder Wachen eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt

an. Sobald sie ein Opfer bemerken, gehen sie frontal zum Angriff über.

Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Skelette kämpfen bis zum bitteren Ende.

☛ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☛ **QS 3+:** Skelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe.

Sonderregeln:

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem Lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe unten).

Vom Wesen der Untoten

- ☛ Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Untote sind körperlich auf *Dere* existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☛ Angriffe mit Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.

- ☛ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Heilung* und *Illusion*.
- ☛ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- ☛ Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- ☛ Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Wühlschrat

Größe: 0,60 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 10 bis 90 Stein

MU 10 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 10

FF 11 **GE** 10 **KO** 17 **KK** 15

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 5 **SK** 0 **ZK** 4 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 4, Verbergen 10, Überreden 3, Willenskraft 3

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Wühlschräte fliehen in der Regel. Sie greifen aber an, um sich zu verteidigen, wenn sie überrascht werden.

Flucht: individuell, meist gehen sie Konflikten aus dem Weg; in die Ecke gedrängt oder verängstigt fliehen sie erst nach dem Verlust von 75 % der LeP

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

Sonderregeln:

Raserei: Wühlschräte werden in den Status *Raserei* versetzt, sobald sie in die Enge getrieben wurden, d. h. wenn sie keine Fluchtmöglichkeit mehr sehen. Es gelten für sie dann folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde.



Die Schatzsucher

Die kleine Gruppe ist auf der Suche nach alten Relikten und Schätzen. Sie sind über einen Zugang unter dem **Alten Bosparaner Tor (AB02)** in die Unterwelt eingestiegen und führen Ausrüstung und Proviant für zwei Wochen mit sich. Du kannst entscheiden, ob sie die Helden als Konkurrenten ansehen und versuchen, sie zu sabotieren, oder ob eine Absprache die Gruppen (vorübergehend) zu Verbündeten macht. Einem offenen Kampf gehen die Schatzsucher aus dem Weg. Denkbar ist auch, dass sie sich zum Schein auf einen Handel einlassen, nur um die Helden dann im rechten Moment zu hintergehen. Die Gruppe besteht aus:

♣ **Adamante Arsago** (27, kompetente Schatzsucherin, arrogant, glockenhelles Lachen, hübsch; Überreden 8 (14/12/13), Willenskraft 6 (14/12/13), SK 1) stammt aus Vinsalt und führt eine schnelle Klinge. Sie ist die Anführerin der Schatzsucher.

♣ **Galbrax Sohn des Nox**, *Flinkfinger* genannt (68, Brillantzwerg, meisterlicher Feinmechanikus, Selbstgespräche, zuverlässig, laute Stimme, Sonderfertigkeiten: *Fallen entschärfen*, *Meister der Improvisation*; Schlösserknacken 13 (14/15/15), Willenskraft 10 (13/14/10), SK 3), ist ein begabter Handwerker und führt Werkzeug zum Entschärfen von Fallen mit sich.

♣ **Berytos Kyrkandros** (33, meisterlicher Söldner, nuschtelt, struppiges braunes Haar, goldgierig, Willenskraft 5 (15/12/11), SK 2) trägt in der Unterwelt eine leichte Armbrust und einen Säbel; er teilt nur ungern.

♣ **Phelicitas Caranda** (20, kompetente Magierin, flink, aufmerksam, grüne Augen; Willenskraft 4 (13/14/13), Balsam Salabunde 7 (15/14/12), Flim Flam 6 (13/15/13), Motoricus 10 (15/12/10), SK 2) ist heimlich in Adamante verliebt und vom Labyrinth der Sotterranea fasziniert; profane Schätze interessieren sie nicht.

Wenn du weitere Spielwerte für die Schatzsucher benötigst, kannst du dich an den Werten der Räuber im **Aventurischen Almanach** auf Seite 259 orientieren).

Tabelle für Zufallsfunde (2W6)

Zur Bestimmung von Herkunft und Wert kannst du passende Proben auf *Sagen & Legenden*, *Geschichtswissen* oder *Handel* verlangen. Je höher die QS, desto genauer die Informationen, die der Held bekommt. Auch hier kannst du für die verschiedenen Ebenen den gleichen Modifikator einsetzen, der auch bei den Zufallsbegegnungen angegeben ist.

2W6	Fundstück
–2 bis 4	1W20 bosparanische Silbermünzen (<i>Zehnt</i>) mit einem Materialwert von lediglich 4 Heller pro Münze. Der Sammlerwert der Münzen beträgt etwa das Dreifache.
5 bis 6	2W6 Goldmünzen mit dem Konterfei der Hela-Horas. Der Materialwert einer Münze beträgt aufgrund eines geringeren Goldanteils lediglich 5 Silbertaler, der Sammlerwert jedoch bis zu 5 Dukaten.
7 bis 8	zurückgelassene Wertsachen einer beim Sturm auf Bosparan eilends abgebrochenen Orgie, Trinkpokale, angelaufenes Silberbesteck und Kerzenständer im Gesamtwert von 5W20 Silbertalern
9	Eine alte Besitzurkunde über Grundbesitz in Bosparan (Schrift: Imperiale Zeichen, Sprache: Aureliani). Nachforschungen können ergeben, dass das Grundstück in den Sümpfen Suburbias liegt. Der Sammlerwert der Urkunde beträgt 10 Dukaten.

2W6 Fundstück

- | | |
|-----------|---|
| 10 | Eine schwarz angelaufene Silberstatuette des vergöttlichten Belen-Horas (922 v. BF bis 856 v. BF, ab 880 v. BF als Horas). Der Sammlerwert beläuft sich auf etwa 50 Dukaten. |
| 11 | Ein verbeulter, bronzener Schuppenpanzer der <i>Legio I Braianica</i> mit dem Feldzeichen des Greifen darauf (wie Schuppenrüstung), der Sammlerwert liegt bei 80 Dukaten. •○..... |
| 12 bis 14 | Eine kunstvoll behauene Büste mit einem Bildnis des Silem-Horas aus weißem Eternenmarmor. Sie wiegt etwa 20 Stein und kann Sammlern antiker Schätze bis zu 100 Dukaten wert sein. |
| 15 bis 16 | Ein Artefakt in Form eines edlen Stirnreifs mit einem stilisierten dritten Auge aus Mondsilber (wirkender Zauber: PSYCHOSTABILIS, QS 4, 30 Minuten, semipermanent, einmal pro Monat). |

Die Wegmarken

Brajanostempel

»Das Ewige Licht Alverans erstrahlt in gleißender Pracht. Dunkle Schatten vergehen unter Brajanos' prüfendem Blick, der tief in die Seelen der Sterblichen dringt.«

—verwitterte Inschrift in Bosparano auf einem Mosaik in den Gewölben des Tempels, 103 v. BF

Einstiegs-/Ausstiegspunkte: alte Kanalisation

Vom zentralen Kanalisationsdom führt *Kanal VII* nach Süden Richtung Brajanostempel. Nach etwa 120 Schritt führt eine Wendeltreppe nach unten in die Katakomben aus der Regierungszeit von Dalek-Horas (401 bis 370 v. BF). Der Weg zum Tempel hingegen führt noch einige Schritt weiter, wo ein altes Zuleitungsrohr mit samt Mauerwerk herabgebrochen ist und über einen Geröllhaufen einen Weg in das Kellergewölbe des Brajanostempels eröffnet. Man kann den Geröllhaufen emporklettern (Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* +1, bei *Misslingen* 1W3 SP) oder durch einen Abwassertunnel mit etwa einem Schritt Durchmesser kriechen und durch einen Bruch im Gemäuer schließlich in die Kellerräume des Tempels gelangen. Ein kleiner Teil des einst prachtvollen Gewölbes ist noch intakt, die Kostbarkeiten des Tempels wurden jedoch bereits von Schatzsuchern geplündert. An der Südwand des Gewölbes prangt ein verwittertes, unvollständiges Mosaik, das einen herrschaftlichen Greifen erkennen lässt, der eine Kugel gleißenden Lichtes in den Klauen trägt. Die einstigen Verzierungen aus Goldbeschlügen und Edelsteinintarsien wurden

herausgebrochen. Unter dem Mosaik befindet sich die Inschrift aus dem Eingangszitat.

Besonderheit: Wenn die Helden diese Wegmarke auslassen und direkt den Tempel des Horas suchen, ist ihre Probe auf *Orientierung (unter Tage)* nicht erschwert und die Anzahl der möglichen Versuche der Sammelprobe wird nicht um -1 reduziert, da sie sich vom Kanalisationsdom aus zurechtfinden können.

Tempel des Horas

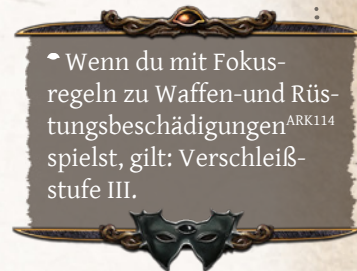
»... alsz da seyhen sieben schimmernde Greyfenfedern aus dem Gefhieder Orungans, sechsundreyszig gueldenlaendische Zirkone in scharlachroth, eyne Amphore mit den Freydentraenen unserer geliebten Dalida-Horas, eyn sehendes Sphayrenaug' aus dem Kristallpalast von Xarxaras, das gesalbthe Gyldenszepter des ...«

—Auszug aus den Opfernaben für das Gründungsdepot des Horastempels in Bosparan, vorzeitlich

Einstiegs-/Ausstiegspunkte: alte Kanalisation, Kellerfragmente Bosparans

In der Gründerzeit Bosparans wurden in neu errichteten Tempeln gelegentlich verborgene Kammern oder Gruben unter dem zentralen Heiligtum angelegt, sogenannte *Gründungsdepots* (Probe auf *Götter & Kulte* -3). In derartigen Kammern wurden Opfernaben, liturgische Gegenstände und Werkzeuge der Bauphase eingeschlossen, die dem Gott, dem hier gehuldigt werden würde, als Opfer dargebracht wurden. Das geheime Gründungsdepot des Horastempels wurde im Laufe der Jahrhunderte nach Bosparans Fall geplündert; nur wertlose und unhandliche Gegenstände sind zurückgeblieben, inzwischen verrottet und verrostet. Sobald sich die Helden in der Nähe dieser Wegmarke befinden, können sie hinter Fundamentresten, Trümmern und den Fragmenten von Kellerräumen einen vor langer Zeit aufgebrochenen Zugang zu der Kammer finden (Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* +1). Auf dem Boden liegen Überreste verrotteten Werkzeugs,

• Wenn du mit Fokusregeln zu Waffen- und Rüstungsbeschädigungen spielst, gilt: Verschleißstufe III.



zerbrochene Amphoren und Statuetten aus Ton und Glas. Das Zentrum wird von einer schweren Statue beherrscht, die einen jungen Mann zeigt, in dessen Stirn ein kleines Loch klafft. In dem Loch befand sich einst ein güldenländischer Zirkon als Symbol des Ea'Myr (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 246), das der Heilige Horas der Legende nach besaß. Auf dem oberen Rücken laufen zwei Bruchstellen parallel zueinander. Dort saßen Adlerflügel, deren Bruchstücke in der Kammer herumliegen. Mit einer Probe auf *Steinbearbeitung* (Steinmetzarbeiten) +1 kann man diese ursprüngliche Form rekonstruieren. Mit einer gelungenen Probe auf *Götter & Kulte* (Horas) erkennt man in der Statue den Erzalveraniar und Götterboten Horas.

Aurelianische Bibliothek

»Gestiftet von Seneb-Horas II. im Jahre 662 Horas. Dem Volk zur Erleuchtung, den Geiste zu stärken, in Frieden gegeben.«
—Inscription auf dem Grundstein der Aurelianischen Bibliothek, 830 v. BF

Einstiegs-/Ausstiegspunkte: alte Kanalisation, Verbindungstunnel in den Ruinen Bosparans

Die Aurelianische Bibliothek wurde vom ersten Friedenskaiser Seneb-Horas II. errichtet und stand den Bürgern Bosparans offen. Sie beherbergte unzählige Schriften und Dokumente, die dem Wüten und den Plünderungen der Horden Rauls von Gareth zum Opfer fielen, als Bosparan geschleift wurde. Die Fundamentreste und Kellerfragmente sind vom Feuer geschwärzt, vom Inventar und der reichen Sammlung alten Wissens ist scheinbar nichts übrig geblieben. Untersuchen die Helden die Überreste, können sie mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) –1 den rußgeschwärzten Grundstein mit seiner Inschrift in Aureliani entdecken (siehe Eingangszitat).

Hinter einer Geheimtür, die mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) –4 gefunden werden kann, verbirgt sich der einst nicht öffentlich zugängliche Bereich der Bibliothek, der gemeinhin auch heute noch als „Giftschrank“ bezeichnet wird. Hier versteckte sich der Kustos (Bosparano: Bibliothekar) mit den zurückgebliebenen Werken, die nicht mehr rechtzeitig vor den Garethern in Sicherheit gebracht werden konnten. Durch die schweren Brände verzog sich die Geheimtür und ließ sich schließlich nicht mehr ohne weiteres öffnen, sodass er in der Kammer sein Grab fand. Die Tür lässt sich nur mit geeignetem Werkzeug und einer gelungenen Probe auf *Kraftakt* (Drücken & Verbiegen) –1 öffnen. Hinter der Geheimtür schlägt den Helden abgestandene, faulige Luft entgegen, auf dem Boden liegt das zusammengekauerte Skelett des Kustos. Die Überreste des Toten sind in einen edlen und gut erhaltenen Mantel eingehüllt. In der Kammer liegen wenige alte Bücher und Pergamente herum, die den Brand und das letzte Jahrtausend nahezu unbeschadet überstanden haben. Es handelt sich vor allem um ketzerische Schriften über alte Götter und Kulte, die nach Inkrafttreten des Silem-Horas-Edikts in den Giftschrank verbannt wurden.

Basilica Argenti

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet ein dunkles Gewölbe, das offenbar ehemals Teil einer großräumigen Anlage war. Aus der Dunkelheit vor euch vernehmt ihr eine aufgeregt schnarrende Stimme, die seltsame Schnalzlauten von sich gibt. Als ihr euch vorsichtig nähert, könnt ihr einen gedämpften Lichtschein erkennen, aus dem sich eine etwa ein Schritt große Gestalt mit einem kindskopfgroßen Schädel, runzeliger Haut und weißen, wirt abstehenden Haaren schält – ein Grolm! Die Kreatur mustert euch mit einem durchdringenden Blick, der durch die weiße Iris etwas unangenehm Stechendes an sich hat. Er beäugt euch misstrauisch.



Einstiegs-/Ausstiegspunkte: alte Kanalisation, Verbindungstunnel in die natürlichen Kavernen

Der Grolm **Groxorx** sucht nach Hinterlassenschaften seines Volkes, die bei der Flucht der Grolme aus Bosparan vor über 1.500 Jahren zurückgelassen werden mussten. In den Kavernen tief unter der *Basilica Argenti*, der Geldwechsler und Händlerbank Bosparans, besaßen die Grolme einst *Händlerverliese*, in denen sie Handelswaren und andere wertvolle Exponate verwahrten. Vor dem Ausbruch der Grolmenkriege machten die Grolme spezielle Geschäfte mit den Händlern und Geldwechslern der *Basilica Argenti*. Es gab einen direkten Zugang von den Gewölben der *Basilica Argenti* zu den magomechanisch gesicherten Verliesen der Grolme, über welche die lichtscheuen Feilscher in Kontakt mit den Menschen treten konnten. Die *Basilica* besitzt daneben zwei Zugänge zur alten Kanalisation Bosparans.

Der Grolm ist den Helden gegenüber nicht feindlich gesonnen, will jedoch wissen, was die Abenteurer hier suchen und wer sie geschickt hat. Versichern die Helden, dass sie ihm keine Konkurrenz machen, und helfen sie ihm überdies bei der Beseitigung seines Problems, haben sie für den weiteren Verlauf des Abenteuers einen Verbündeten gewonnen.

Groxorx hat [Anzahl der Helden] Ghule aufgescheucht, die sich in den Gängen unter der *Basilica Argenti* eingenistet haben. Die Leichenfresser versperren ihm den Weg in die Tiefe und müssen beseitigt oder vertrieben werden. Die Ungeheuer sind aggressiv und wittern das Fleisch der Helden.

Groxorx ist ein Freund von Ioric, was er zu diesem Zeitpunkt den Helden gegenüber jedoch nicht offenbart, selbst wenn der Name des Geweihten fällt. Helfen die Helden dem Grolm, schuldet er ihnen einen Gefallen. Wenn sie seine Hilfe brauchen, sollen sie hinter einem losen Stein im großen Kanalisationsdom, dessen Lage er den Helden beschreiben kann, eine Nachricht für ihn hinterlassen. Er kann den Helden im Kapitel **Die Stadt der Verschwörer** eine wertvolle Hilfe sein.

Außerdem kann er den Helden den Weg zum *Seneb-Horas-Forum* beschreiben, die Proben auf *Orientierung* (unter

Tage), um die nächste Wegmarke zu finden, sind dann zusätzlich um +1 erleichtert. Er warnt sie jedoch vor einem „blutgerigen Schatten“ (einem Nachtalp), der sich dort herumtreibt. Greifen die Helden Groxorx an, dreht er einen TRANSVERSALIS-Ring an seinem Finger und verschwindet mit einem schnalzendem Fluch.

☛ Groxorx

Kurzcharakteristik: 19, meisterlicher Schatzsucher und Einflusszauberer, neugieriger Grolm, in dessen Augen Entschlossenheit aufblitzt, mit einem Hang für schrägen Humor

Aussehen: 97 Halbfinger groß, 29 Stein schwer, bürgerliche Kleidung, die in der Sotterranea fehl am Platz wirkt.

Funktion: kann zu einem wichtigen Verbündeten der Helden werden, unberechenbarer Joker mit eigener Agenda, ist im Besitz von Iorics Notizbuch (siehe Seite 62)

Hintergrund: Groxorx ist ein Schatzsucher, der von seinem Sippenoberhaupts Palkrax nach Vinsalt geschickt wurde. Er kommt aus den Goldfelsen, wo die kleine Sippe der Bu'blax seit der Flucht aus Bosparan lebt. Als Kind wurde er in den Thronfolgekriegen durch Ioric von Arivor vor dem Tod bewahrt und sieht sich ihm gegenüber in einer Lebensschuld. Seit einigen Monaten sucht Groxorx in der Vinsalter Unterwelt nach Hinterlassenschaften seines Volkes.

Darstellung: Wenn Groxorx Garethi spricht, mischen sich Schnalzlauten in seine Worte. Fixiere die Spieler mit einem stechenden Blick, der ab und an von einem schiefen Grinsen begleitet wird. Wenn er angespannt ist, streicht seine Hand beiläufig über die Elfensträhnen an seinem Gürtel.

Besonderheiten: Groxorx ist im Besitz einiger Strähnen silbrigen Elfenhaars, das er einem Elfen bei einem Handel abgeluchst hat. Sie hängen zusammengebunden als Glücksbringer an seinem Gürtel. Er hat einen TRANSVERSALIS-Ring mit drei Ladungen.

Schicksal: Groxorx überlebt das Abenteuer und wird noch für sein Volk bedeutende Funde in der Sotterranea machen.

»Ghule mögenx kein Grolmenfleischx. Ichx habe ihnen versprochxen, etwax köstlicherex vorbeizuschickxen.«



Groxorx

MU 14 KL 15 IN 14 CH 11

FF 14 GE 12 KO 11 KK 8

LeP 24 AsP 40 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 0 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP

1W3 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Handarmbrust: FK 14 LZ 3 TP 1W6+3 RW 5/25/40

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer, Richtungssinn / Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier), Persönlichkeitsschwäche (schräger Humor)

Sonderfertigkeiten: Fallen entschärfen, Orientierung unter Tage, Ortskenntnis (Sotterranea Vinsalt), Fertigkeitsspezialisierung Sinnesschärfe (Wahrnehmung)

Sprachen: Aureliani II, Bosparano II, Garethi III, Grolmisch III

Schriften: Imperiale Zeichen, Kusliker Zeichen

Talente: Einschüchtern 7, Handel 13, Klettern 11, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 10, Orientierung 13, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 11, Überreden 12, Verbergen 11, Willenskraft 10

Zauber: Bannbaladin 13, Blitz dich find 8, Oculus Illusionis 10, Odem Arcanum 10 und weitere mit dem Merkmal Einfluss und Illusion (jeweils in der Tradition der Grolme)

Größenskategorie: klein

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Grolme meiden Kämpfe und verlassen sich vor allem auf ihre Überredungskünste in Kombination mit ihrer Magie.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 und weniger LeP

Magiekunde (magische Wesen) oder Sagen & Legenden

☛ **QS 1:** Grolme sind magisch begabt und für ihre Goldgier und Geschäftstüchtigkeit berüchtigt.

☛ **QS 2:** Sie verstehen sich vor allem auf Illusionsmagie, Beherrschungszauberei und die Alchimie.

☛ **QS 3+:** Die Grolme galten im Alten Bosparan als Meister der Magomechanik, der komplexen Verknüpfung von Objektmagie mit mechanischen Konstruktionen.



Ghul, gewöhnlicher

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 60 bis 80 Stein

MU 15 KL 11 (t) IN 14 CH 9

FF 13 GE 12 KO 18 KK 16

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 7

Biss: AT 12 TP 1W6+4(+Gift)* RW kurz

Klauen: AT 11 TP 1W6+2(+Krankheit)** RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 10

Anzahl: Anzahl der Helden

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Ghule ziehen sich bei Tage in eine Gruft oder Höhle zurück, da ihnen Sonnenlicht unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie auf Jagd, fressen Leichen und scheuen auch nicht davor zurück, Lebende anzugreifen.

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

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Ghule sind Leichenfresser und scheuen das Licht.

- **QS 2:** Wer von einem Ghul gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen.

- **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken heilen. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul.

Sonderregeln:

***) Ghulgift:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer selbst in einen Ghul verwandelt. Das Gift ist nur durch magische und karmale Heilmethoden oder eine Probe auf *Heilkunde Gift (tierisches Gift)* erschwert um –5 heilbar. Allerdings nur solange man noch kein Ghul ist. Voraussetzung für die Probe ist ein Aderlass (2W6 SP beim Patienten) und der Einsatz von Misteln.

Stufe: 6

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: der Erkrankte verwandelt sich binnen 1W3 Tagen in einen Ghul / 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: sofort

Dauer: permanent / 12 Stunden

Kosten: nicht extrahierbar, deshalb auch kein Preis

****) Krankheitsüberträger:** Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Seneb-Horas-Forum

»Der Ruhm der Legionen! Gedeemütigt. Verbrannt. Vergangen im Staub der Jahrhunderte. Einst trug ich, die Brust mit Stolz erfüllt, das Banner der Legio III Yaquiria. Doch Verrat an meinem Legaten und Horas warf mich erst in Ketten, bevor in der letzten Nacht des Orlukeums die Löwen meinen Leib zerrissen.«

—klagendes Flüstern des Nachtalps Quintus Deliberatus, in den Schatten des Seneb-Horas-Forums gehört

Einstiegs-/Ausstiegspunkte: Ruinen Bosparans, Katakomben, alte Kanalisation

Über die Bruchstücke eines eingestürzten Kellerraums gelangt man mit einer gelungenen Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* +3 (bei Misslingen 1W3 SP) in das teilweise erhaltene Erdgeschoss eines Palazzos, von dem man die Überreste der Säulenarkaden des Seneb-Horas-Forums betreten kann. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* entdecken die Helden in dem rußgeschwärzten Gemäuer eine skelettierte Leiche, die in den zusammengekrallten Händen einen Zauberstab aus dem Holz der Bosparanie, Praios' heiligem Baum, hält. Die Unglückliche, eine unvorsichtige Schülerin aus

dem Gefolge Drakhards, wurde von einem Nachtalp im Schlaf heimgesucht und getötet, bevor sie ihre Bannzauber anbringen konnte. Aufmerksamen Helden kann mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* –2 auffallen, dass in dem Bereich um das Seneb-Horas-Forum keine Bannzeichen angebracht sind.

Einst standen hier die Adlerstandarten der alten Legionen, die den Kontinent für das Bosparanische Imperium erobert haben. Vom alten Glanz der vielen Statuen und Skulpturen, die von der Macht der Kaiser und Feldherren kündeten, ist kaum noch etwas zu erahnen, die meisten sind verwittert. In den Ruinen vor einem der noch erhaltenen Säulengänge steht eine goldene Adlerstandarte der Legio III Yaquiria, die von den Garethern bei der Zerstörung Bosparans als Mahnmal zurückgelassen wurde. Der Stoff der vier Schritt hohen Standarte ist inzwischen verrottet, doch die goldenen Verzierungen erstrahlen im Schein der Lichtquellen der Helden noch in altem Glanz.

Der Nachtalp

In den Schatten des nahen Säulengangs treibt sich regelmäßig ein rastloser Geist, ein Nachtalp, herum, der

sich von dem Insignium der Legion angezogen fühlt, der er einst diente. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* –3 kann man dunkle Flecken auf dem Gold der Standarte erkennen. Es handelt sich dabei um Blut, das der Nachtalp seiner Legion aus Reue als symbolisches Opfer gespendet hat. Der Geist bewegt sich außerhalb des Lichtscheins von Fackeln und Öllampen, fühlt sich aber wegen seiner Gier nach Blut von den Helden angezogen. Spiele mit der Vorsicht und den Ängsten deiner Helden, die durch einen Schatten in den Ruinen und ein heiseres Flüstern aus der Dunkelheit genährt werden können.

Der *Optio* (ein niederer Offiziersgrad innerhalb der bosparanischen Legionen)  *Quintus Deliberatus* war Bannerträger der *Legio III Yaquiria* unter Legat Jel, der im Jahr 330 v. BF von seinen Getreuen zu Jel-Horas erhoben wurde. Wegen eines schwerwiegenden Verrats wurde Quintus zum Tode verurteilt und in der letzten Nacht des Orlukeums, bevor die Arena wegen Bauauffälligkeit geschlossen wurde, den Löwen zum Fraß vorgeworfen. Seine Seele fand keinen Einlass in Borons Hallen. Nachdem er über drei Jahrhunderte in der Zwischenwelt der Geister umherirrte, erhob er sich beim Fall Bosparans aus dem blutgetränkten Boden als Nachtalp. Er streift seit über einem Jahrtausend rastlos durch die Sotterranea, kann sich dabei aber nicht weiter als eine Meile vom Orlukeum, dem Ort seines Todes, entfernen. Quintus ist über die Jahrhunderte reuig geworden. Je näher er seiner Wiederentstehung in fleischlicher Form gekommen ist, desto stärker wurde sein Wunsch, geläutert zu werden und Frieden zu finden. Der Nachtalp hat jegliches Zeitgefühl verloren, seine Erinnerungen sind nur noch ein dumpfer Nachhall längst vergangener Zeiten. Greifen die Helden den Nachtalp nicht unmittelbar an, spricht er aus der Dunkelheit zu ihnen und bietet ihnen einen Handel an: Blut gegen Informationen. Wenn die Helden dem Nachtalp insgesamt mindestens 10 LeP Blut opfern, kann er sie über verschlungene Pfade abseits der Bannglyphen zum Orlukeum führen. Er verfügt über keine Informationen zu der von den Helden gesuchten Krypta, da er diesen Bereich der Sotterranea aufgrund der vielen Bannzeichen meidet. Attackieren die Helden den Nachtalp oder versuchen sie, die Standarte an sich zu nehmen, machen sie sich einen mächtigen Geist zum Feind.

Insbesondere wenn sich unter den Helden ein Geheimer befindet, wäre es sogar denkbar, dass die Helden ihm zur Wiederauferstehung verhelfen und seiner Seele sodann durch einen ehrenvollen Tod Zutritt zu Borons Hallen verschaffen wollen. Das kann eine spannende Szene sein, wenn der reuige Nachtalp seine Gestalt von einem schwarzen Schemen in eine dünne, ausgemergelte Gestalt mit pergamentener Haut wandelt und durch die Helden geläutert wird.



Der Nachtalp Quintus Deliberatus

Größe: 1,81 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12

FF 11 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 15

LeP 481* **AsP** 32 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 10 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 15 **TP** 1W6 **SP*** **RW** kurz bis lang

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Kampfreflexe I, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Kriegskunst 9, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Überreden 7, Verbergen 5, Willenskraft 7

Zauber: Horriphobus 14

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Nachtalpe jagen ihrem Opfer gerne mittels Horriphobus *Furcht* ein und greifen es dann an, um Lebenskraft zu stehlen.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

 **QS 1:** Nachtalpe sind Geister, häufig die von verstorbenen Verbrechern.

 **QS 2:** Ein Nachtalp stiehlt die Lebenskraft seiner Opfer, indem er ihnen Alpträume bringt.

 **QS 3+:** Ein Nachtalp kann, wenn er genug Lebenskraft gestohlen hat, wieder eine physische Gestalt annehmen.

Sonderregeln:

*) **Lebensraub:** Ein Nachtalp kann die Hälfte der Lebenspunkte, die er einem Kulturschaffenden an SP zufügt, zu seinem eigenen LeP-Vorrat hinzufügen. Auf diese Weise können seine LeP auch seine maximalen LeP übersteigen. Sollte er 500 LeP besitzen, nimmt der Nachtalp wieder fleischliche Gestalt an und gilt fortan nicht mehr als Geist, sondern wieder als Kulturschaffender. Seine Werte entsprechen dann seinem gesunden Körper vor dem Tod.

Alptraum: Ein Nachtalp kann in die Träume eines Opfers eindringen und ihm durch diese Lebensraub-Variante 1W6 SP zufügen. Der Träumer muss sich dazu in der Reichweite des Wirkungsbereiches des Nachtalps befinden (üblicherweise 1 Meile vom Todesort des Nachtalps entfernt). Der Nachtalp kann damit in die Träume von bis zu 13 Personen gleichzeitig eindringen und ihnen Lebenskraft rauben.

Geister-Regeln: Für Nachtalpen gelten die allgemeinen Geister-Regeln.

Vom Wesen der Geister

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Das Oluokeum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Schein eurer Lichtquellen öffnen sich vor euch die Katakomben einer alten, baufälligen Arena. Trümmer und Fundamentreste liegen verstreut herum, viele Wände sind nur noch bruchstückhaft erhalten oder gänzlich eingestürzt. Ihr erkennt Zellen, Lagerräume und Schächte, die wohl einst in die Arena oder zu den Tribünen geführt haben. Im Boden klaffen allenthalben Löcher, die wie gähnende Mäuler in die Finsternis führen. Hin und wieder rieselt Sand von der Decke.



Einstiegs-/Ausstiegspunkte: alte Kanalisation, Tunnel und Verbindungsgänge der Ruinen Bosparans

Die Helden erreichen das Oluokeum über ein Kanalrohr der alten Kanalisation, das von Norden in die Kellerräume der Arena führt. Sie müssen einen Teil der einsturzgefährdeten Reste des Gemäuers durchqueren und einen Ausstieg finden, der Richtung Südosten führt, wo die gesuchte Krypta des Legaten liegen soll. Der Weg hindurch stellt die Helden vor allem vor körperliche Herausforderungen:

- Das Balancieren über eine Mauer aus dem darunterliegenden Geschoss, die bei einem Deckeneinsturz zurückgeblieben ist, erfordert eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* +1. Die Mauer bietet einen trügerischen Grund, immer wieder wackeln einzelne Steine oder bröckeln beim Betreten ab. Bei Misslingen kommt es zu einem Sturz in die vier Schritt tiefer liegende Ebene (Sturzscha-den siehe **Regelwerk** Seite 240).
- Ein Teil des Bodens gibt unvermittelt unter den Füßen eines Helden nach. Mit einem beherzten Sprung (Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* +1) kann er sich rechtzeitig in Sicherheit bringen, ansonsten droht ein drei Schritt tiefer Sturz in einen ansonsten geschlossenen Hohlraum (Sturzscha-den siehe **Regelwerk** Seite 240).
- An einigen Stellen ist der Weg durch große Trümmer versperrt, die mit mühevoller Arbeit aus dem Weg geräumt werden können (Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* +1, 1 Stunde, 10 Versuche. Die Räumungsarbeiten bergen die Gefahr weiterer Einstürze (pro Versuch der Sammelprobe bei 17-20 auf dem W20, jeweils mit 2W6-2 SP). Als Alternative bietet sich ein Abstieg durch eines der Löcher im Boden in das darunterliegende Keller-geschoss an, um die Trümmer zu umgehen, was eine gelungene Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* +1 erfordert (1W3 SP bei Misslingen).

Du kannst die bedrückende Atmosphäre unterstreichen, indem du die trockene, staubige Luft beschreibst, die das Atmen erschwert. Immer wieder stoßen die Helden auf verrostete Eisengitter und Ketten, skelettierte Überreste von Menschen oder einzelne, herumliegende Knochen. Haben die Helden das Oluokeum durchquert, können sie in Richtung Südosten einen intakten Tunnel finden, der in das Kellergeschoss einer einstigen Gladiatorenschule nahe der Arena führt. Von dort aus gelangen sie mit der Sammelprobe auf *Orientierung (unter Tage)* über einige Treppen, Kellerräume und Kanäle in die unmittelbare Nähe der Krypta der Aemilier.

Weitere Ideen und Versatzstücke

Optionaler Inhalt

Im Folgenden findest du einige Ideen und Versatzstücke für die weitere Ausgestaltung der Sotterranea. Du kannst die verschiedenen Elemente nach Belieben einsetzen, um die Suche der Helden und ihren Weg durch die Unterwelt auszuschmücken. Sie können dir auch als Inspirationsquelle dienen, um die Sotterranea mit weiteren Herausforderungen zu versehen.

Der Höhlensee

Eine große natürliche Kaverne ist von einem klaren See erfüllt, der den Schein der Lichtquellen der Helden in bizarren Formen an die Höhlenwände wirft. Bisweilen sind kleine Schatten zu sehen, die im See schwimmen, doch handelt es sich lediglich um ungefährliche Fische. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein kleines Boot vertäut (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* –1), hinter dem eine in den Felsen geschlagene Treppe in einem dunklen Tunnel verschwindet. Schmuggler nutzen das Boot, um ihre Ware ungesehen durch die Sotterranea zu transportieren. Um den kalten See zu durchschwimmen, ist eine Probe auf *Schwimmen (Langstreckenschwimmen)* +1 erforderlich. Bei Misslingen erleidet der Held durch die Kälte 1W2 SP. Du kannst die Helden im Unklaren darüber lassen, was sich im Dunkel des Wassers verbirgt und so ihre Ängste schüren.

Der Brunnen

Hinter einigen Arkaden liegt ein überdachter und immer noch intakter Innenhof mit einem kleinen Brunnen. Im Brunnenschacht sind die verrosteten Sprossen einer Leiter zu erkennen. In fünf Schritt Tiefe trifft ein dunkler Tunnel auf den Brunnenschacht (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1). Die Helden können mit einer Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* +2 hinabklettern und auf einem kleinen Sims Halt finden, der Platz für eine Person bietet. Bei Misslingen der Probe erleidet der Held Abschürfungen (1W3 SP). Der Zugang zu dem Gang ist durch ein rostiges Eisengitter versperrt, kann aber mit Gewalt aufgebrochen werden (*Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, 5 KR; bei Misslingen 1W3 SP). Der Gang führt in die alte Kanalisation Bosparans.

Das Alchimielabor

In den Überresten eines zerstörten Kellers stoßen die Helden auf ein altes Alchimielabor, das bei einem missglückten Versuch mit *Alkahest* zerstört wurde. Dieses in Anlehnung an das sogar Gold zersetzende *Königswasser* auch *Kaiserwasser* genannte Alchimum zerfrisst nahezu alle bekannten Materialien, sogar magische Metalle wie Endurium (nicht jedoch Titanium oder Eternium) und magische Traditionsartefakte (aber nicht Alchimistenschalen^{AMAI041} oder Hexenkessel^{AMAI026}). Im Boden befindet sich ein zwei Schritt breites, gähnendes Loch, durch das sich die Säure in die Tiefe gefressen hat. Auch an den Wänden lassen sich einige Säurespritzer erkennen, die den Stein angegriffen haben. Das *Kaiserwasser* hat mehrere

Ebenen zerstört, bis seine Wirkung in vielen Schritt Tiefe zum Erliegen gekommen ist. Die Helden können sich abseilen (Probe auf *Klettern* +1, bei Misslingen Sturzschaden nach Meisterentscheid) und gelangen so in tieferliegende Katakomben, die sich über mehrere Ebenen erstrecken. Schauen sich die Helden genauer um (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* +1), können sie die säurezerfressenen Überreste einer Leiche und eine noch intakte, aber nicht mehr gebundene Alchimistenschale finden, die dem Unglück entgangen ist.

Nachdem das Ordenshaus der Alchimisten in den Dunklen Zeiten dem Alkahest zum Opfer gefallen war, forschten einige Alchimisten unbeeindruckt weiter an der hochpotenten und lebensgefährlichen Säure. Vom erhofften Ruhm geblendet, dieses Meisterwerk der hohen Alchimie zu beherrschen, gab es in den folgenden Jahrzehnten weitere Unglücke, die durch das *Alkahest* verursacht wurden.



Wenn deine Helden bereits an dieser Stelle Hilfe benötigen, kannst du sie im Alchimielabor auf einige hilfreiche Elixiere oder auch Gifte stoßen lassen, die wie durch ein Wunder die Zeit überdauert haben (siehe **Regelwerk** ab Seite 272 bzw. 341 und **Aventurischer Almanach** ab Seite 130).

Ein Versteck in der Unterwelt

In den weitläufigen Katakomben einer bosparanischen Arena liegt das Versteck einer Unterweltbande, das als Rückzugsort oder Umschlagplatz für Hehlerware genutzt wird. Gut versteckt im Schatten der grob behauenen Wände sind fuchsische Zinken (siehe **Regelwerk** Seite 217) angebracht, die Kundigen den Weg zum Versteck deuten. Durch einige verschlungene Gänge und Treppen gelangt man an eine eisenbeschlagene Tür. Entscheide selbst, ob das Versteck aktuell genutzt wird und die Helden auf eine Diebesbande treffen, oder ob der große Raum bis auf einige ungenutzte Strohlager, Kisten mit Weinflaschen und ein paar gebrauchte Waffen leer ist. Durch eine trockengelegte Zisterne, die mit einer schweren Eisenplatte abgedeckt ist (*Kraftakt (Stemmen & Heben)* –1; bei Misslingen 1W3 SP), kann man in die Kanalisation des alten Bosparans hinabsteigen.

Der Brazirakuschrein

Über die Kanalisation gelangen die Helden in einen mit Schutt und Geröll übersäten Kellerraum, aus dem eine halb verschüttete Treppe weiter nach unten führt. Die Helden können innerhalb von 5 Minuten einen Weg hinab freiräumen. Er endet in einem Kultraum des *Braziraku*, eines Kriegsgottes, der in den Dunklen Zeiten im bosparanischen Reich Verehrung erfuhr und durch das Silem-Horas-Edikt verboten wurde. In dem kleinen Gewölbe steht die Statue eines Kriegers mit einem Stierkopf sowie ein Altar, auf dem sich eine dunkel angelaufene Kupferschale befindet. An den Wänden

• Die Helden können hier begreifen, dass es in den Dunklen Zeiten mehrere Kriegsgötter gab, die miteinander in Konkurrenz standen.



wurden kunstvolle Wandmalereien angebracht, die blutige Kämpfe von Braziraku-Anhängern unter dem Banner des Stierköpfigen Kriegers mit Dienern anderer Kriegsgötter zeigen, die

unter dem Banner der Löwin (Rondra), einer Hornisse (Shinxir) und eines schwarzen Mantikors (Kor), einer Chimäre mit Menschenkopf, Löwenleib und Skorpionstachel, streiten. Auch die anderen Kulte standen untereinander in Konkurrenz. Mit einer Probe auf *Götter & Kulte* (-5 für Shinxir und Braziraku) lassen sich die genannten Zuordnungen vornehmen.

Hinter einer der Wandmalereien liegt eine Geheimtür, die sich mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -3 finden lässt. Drückt man einen losen Stein in dem Bild, schwingt ein Teil der Steinwand mit einem leichten Knacken auf. Hinter ihr führt ein Geheimgang in den Keller eines alten Patrizierhauses und von dort weiter in die Kanalisation.

Der Abgrund

Der Weg durch die Kanalisation ist an dieser Stelle durch eingebrochenes Erdreich versperrt. Durch eine Öffnung im Boden gelangt man über einen sehr steilen Geröllhang (Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* +1; bei Misslingen 3W6-3 SP Sturzschaden) in den oberen Teil einer natürlichen Kaverne unter Vinsalt. Die Helden bewegen sich über einen Felssims, unter dem ein tiefer Abgrund gähnt. Über eine schmale, fünf Schritt lange natürliche Steinbrücke (Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* +3, bei Misslingen stürzt der Held sieben Schritt in die Tiefe und erleidet Sturzschaden, bleibt aber auf einem Vorsprung liegen) gelangt man schließlich auf einen Felsabsatz, von dem ein Tunnel abgeht. Er endet vor einem Eisengitter, hinter dem sich eine der Nekropolen des alten Bosparans öffnet. Das Areal der Nekropole erstreckt sich über zwei Dutzend großräumige Kammern mit hunderten Grabnischen und besitzt einen Ausstieg in eine kleine, halb verschüttete Boron-Kapelle, die sich im Keller eines geschliffenen Palastes befindet.

Die Krypta – die Familiengruft der Aemilier

Mithilfe des alten Stadtplans und anhand der Wegmarken des Triumphzuges gelangen die Helden schließlich in den Bereich, in dem sich die Familiengruft der Aemilier befindet. Von einem alten Kanal geht ein enger, leicht ansteigender Tunnel ab, der wohl einstmals zur Entwässerung gedient hat. Nach 15 Schritt endet er an einer zugemauerten Wand. Die Helden können ihn kriechend durchqueren. Eine gelungene Probe auf *Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)* +3 offenbart, dass die Mauer jünger als das umgebende Gestein ist. Mit einer Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* -3 (bei Misslingen 1W3+1 SP) kann ein Durchgang freigelegt werden, der in den gut erhaltenen Keller einer Villa aus bosparanischer Zeit führt. Das kalte Gemäuer steht gänzlich leer. Eine Treppe, die ehemals in die oberen Bereiche der geschliffenen Villa führte, ist mitsamt Teilen der Decke eingestürzt und zugeschüttet.

In der Mitte des größten Raums führt eine breite Treppe nach unten. Eine schwere, gusseiserne Tür versperrt den Weg. In das kurze Wegstück zwischen dem untersten Treppenabsatz und der Tür ist eine perfide Schwingfalle integriert, unter der sich eine tödliche Speergrube befindet. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -4 können winzige Fugen im Boden entdeckt werden. Die Falle kann durch einen Hebel arretiert werden, der sich hinter einem losen Versatzstück der Treppenmauer befindet (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -4). Ohne den Sicherungsmechanismus ist eine Sammelprobe auf *Schlösser knacken (Fallen entschärfen)*, 5 Minuten, 7 Versuche, zum Entschärfen erforderlich. Ein Teilerfolg blockiert die Falle für 1W6 Minuten. Die Falle wird in regelmäßigen Abständen gewartet, was durch eine gelungene Probe auf *Mechanik (Hebel)* +1 erkannt werden kann. Wird die Falle ausgelöst, kann ein

Der Palazzo Talligon

Die Helden können noch nicht ahnen, dass die Krypta der Aemilier wohl verborgen unter dem Palazzo der Casa Talligon in Alt-Bosparan liegt. Nur wenn sie den gerade betretenen Keller in der Sotteranea gezielt danach untersuchen, können sie eine perfekt ins Mauerwerk integrierte Geheimtür finden (*Sinnesschärfe (Suchen)* -5). Ohne magische Hilfsmittel lässt sich die mit einem komplexen zwergischen Kombinationsschloss gesicherte Tür vom Keller aus nicht öffnen. Das Schloss ist mit einem Zeitmechanismus versehen, der die Tür nach 1 Stunde automatisch schließt, nachdem sie von der Seite des Geheimgangs aus geöffnet wurde. Auf Seiten des Kellers existiert kein weiterer Öffnungsmechanismus; die Talligon haben alle möglichen Schutzmaßnahmen ergriffen, um bei einer Entdeckung der Krypta nicht mit ihr in Verbindung gebracht zu werden.

Überwinden die Helden die Geheimtür dennoch, gelangen sie in einen mit Fallen gespickten Tunnel, der versteckt in einem Turm auf dem Areal des heutigen Palazzo Talligon endet. Das Gelände wird von acht aufmerksamen Wachen und drei Wehrheimer Bluthunden (siehe Seite 103) bewacht. Dringen die Helden ungesehen in den Palazzo Talligon ein, können sie anhand von Urkunden, Bildern und Inschriften herausfinden, dass das Anwesen im Besitz der Familie Talligon ist. Weitere Hinweise auf die Verschwörung oder eine Verbindung zu Shinxir lassen sich im Palazzo Talligon nicht finden. Das Geheimnis der Patrizierfamilie ist im **Castello Talligon** (siehe Seite 71) verborgen.



Held sich noch mit einem Sprung (eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* –2) retten oder versuchen, sich festzuhalten, was eine gelungene Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –2 erfordert. Ein Sturz in die 6 Schritt tiefe Speergrube verursacht 8W6+5 TP Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Das komplizierte Schloss kann mit einer gelungenen Sammelprobe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* –3, 1 Minute, 7 Versuche, geknackt, oder mit einer gelungenen Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertümmern)* –3, 1 Minute, beliebig viele Versuche, mit brachialer Gewalt aufgebrochen werden. Ein gelungener

FORAMEN erleichtert beide Proben. Werden bei dem Zauber mindestens 4 QS erzielt, springt das Schloss einfach auf.

Die Krypta

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet ein weiträumiges Kreuzgewölbe, in dessen Zentrum ein prächtiger Sarkophag steht, der eine stolze und gebieterische Aura verströmt. Er wird auf beiden Seiten von weiteren Sarkophagen flankiert. Auf jeder der drei altertümlichen Totenladen prangt ein seltsames Symbol, unter dem sich eingemeißelte Inschriften befinden. Die Wand am gegenüberliegenden Ende des Gewölbes ist von einer übermannsgroßen Malerei bedeckt, die in schwarzen und gelben Farben einen jungen, athletischen Krieger in altertümlicher Rüstung zeigt, der mit Speer und Kurzsword bewaffnet ist. Auf beiden Seiten wird die Grabkammer von Arkadengängen gesäumt, in denen weitere Sarkophage stehen. Treppen führen hinab in weitere Gewölbe. Als ihr die Krypta betretet, spürt ihr den Atem der Jahrhunderte, der hier die Zeiten überdauert hat. Dies ist kein einfaches Grab, hier wurde dem Andenken vieler Generationen gehuldigt.



Die Krypta wird von einem schwarz lackiertem Bronzegolem bewacht, der unbefugte Eindringlinge angreift. Das zwei Schritt große Ungetüm steht an einer der Säulen und greift an, sobald ein Held die Familiengruft betritt.

Vom Wesen der Golems

Bei Golems handelt es sich um Kreaturen, die aus unbelebter Materie bestehen und durch einen Magier zwecks der Erfüllung bestimmter Aufgaben oder Tätigkeiten mit Leben erfüllt wurden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- ✦ Golems können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ✦ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golems keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ✦ Golems sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ✦ Angriffe mit Lebensgöttern (z. B. Tsa) geweihten Waffen verursachen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ✦ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ✦ Golems sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung*.
- ✦ Golems sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ✦ Golems können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ✦ Golems nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt 200 Schritt.



Bronzegolem, mittelgroß

MU 18 KL 8 IN 10 CH 11

FF 10 GE 10 KO 22 KK 21

LeP 120 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 7 SK 4 ZK 4 GS 4

Waffenlos: AT 11 TP 2W6+8

RW mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Golem, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Beute: Metall

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Metallgolems gelten als schwierig herstellbare Konstruktionen. Nur die besten Golembauer sind in der Lage, diese Wesen zu erschaffen.

☛ **QS 2:** Metallgolems können, je nach Metallart, sehr unterschiedlich aussehen.

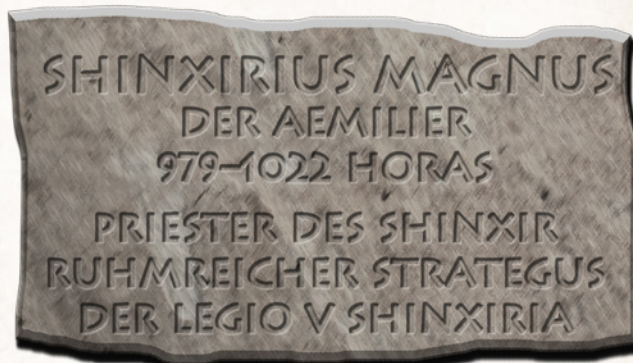
☛ **QS 3+:** Metallgolems sind stark und zäh. Metall ist vermutlich das beste Material, um Kreaturen zu erschaffen, deren Daseinszweck der Kampf ist.

Sonderregeln: *Golem-Regeln:* Für Metallgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln.

- ☛ Golems sind immun gegen Waffen der Kampftechniken *Blasrohre, Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste* und *Bögen*.
- ☛ Golems können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.
- ☛ Golems zaubern in dämonischer Tradition und können ohne AP ausgeben Zaubererweiterungen nutzen.
- ☛ Normale Angriffe von Golems gelten nicht als magische Waffe. Ausnahmen sind im jeweiligen Wertekasten der Kreatur angegeben oder bei den Beschreibungen magischer Materialien angemerkt.



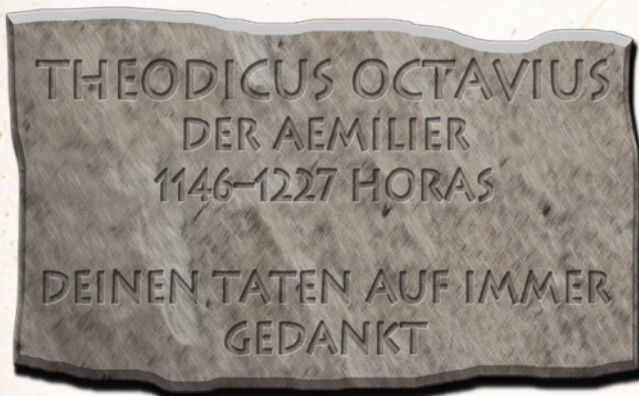
Die Krypta ist vollständig intakt, das dunkle Mauerwerk wurde über die Jahrhunderte an einigen Stellen ausgebessert, was eine Untersuchung der Grabanlage und eine gelungene Probe auf *Steinbearbeitung* (*Maurerarbeiten*) +1 zeigen können. Einige mannshohe Kerzenständer stehen herum, auf denen sich teilweise herabgebrannte Kerzen befinden. Auf dem Boden und den Sarkophagen liegt nur wenig Staub (gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmung*) +1). Dies alles deutet darauf hin, dass die Krypta kein vergessenes Relikt aus alten Zeiten ist, sondern auch heute noch unterhalten wird. Beherrscht wird die Anlage vom Grab des *Shinxirius Magnus der Aemilier*, dem ruhmreichen Strategus der *Legio V Shinxiria*. In die Stirnseite des Sarkophags ist in Imperialen Zeichen (Sprache Aureliani) eine Inschrift eingemeißelt:



Wenn den Helden eine Probe auf *Geschichtswissen* (*Horasreich*) +1 gelingt, ist ihnen bekannt, dass es sich bei der Angabe *Horas* um eine Zeitrechnung handelt, die sich auf das Jahr von *Horas'* Erscheinen bezieht und im *Horasreich* und teilweise auch im *Bosparanischen Reich* Verwendung fand (QS 1). Es gibt kein Jahr 0 in dieser Zeitrechnung (QS 2). Für eine Umrechnung in die Zeitrechnung nach *BF* wird von einer Jahresangabe nach *Horas* die Zahl 1492 subtrahiert, *Shinxirius Magnus* lebte also von 513 bis 470 v. *BF* (QS 3).



Der linke Sarkophag trägt die Inschrift:



Auf dem rechten Sarkophag der Hauptkammer steht:



Auf den drei Sarkophagen prangt das Symbol von drei stilisierten Hornissen (das Zeichen Shinxirs). Mit den Erkenntnissen, welche die Helden in **Die Stadt der Verschwörer** gewinnen werden, können sie den Namen *Theodicus Octavius der Aemilier* mit derjenigen Person in Verbindung bringen, die in der Zeit der Verfolgung der Shinxiranhänger die Namensänderung der Patrizierfamilie der Aemilier auf Talligon veranlasst hat. Fortius ist sein Sohn und Erbe, der unter dem Namen Rondricus als (vorgeblicher) Bastard von den Talligon adoptiert wurde.

Die Wandmalerei ist eine Darstellung Shinxirs in seiner Verehrungsform als athletischer Krieger, die Farben schwarz und gelb wurden in der Heraldik für Darstellungen Shinxirs und seiner Symbolik verwendet. Die schweren Deckel der Sarkophage lassen sich mit einer gelungenen Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* -1 oder ab einer Gesamt-Körperkraft von 50 Punkten (bis zu 6 beteiligte Helden) zur Seite schieben und geben den Blick auf die Skelette der Toten frei. In den Steinsärgen befinden sich unterschiedliche Grabbeigaben, die von verrosteten Waffen und Rüstungen über goldene Amulette und Edelsteine bis hin zu kunstvoll verzierten Krügen und Amphoren reichen.

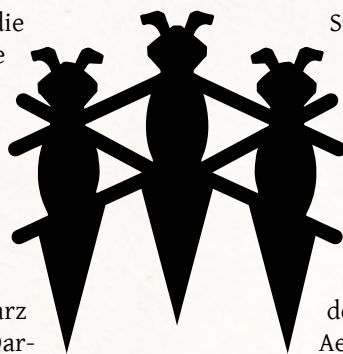
Proben ohne Anwendungsgebiet

Gelegentlich kommt es vor, dass ein Held eine Probe auf ein Talent ablegen möchte, aber nicht das erforderliche Anwendungsgebiet beherrscht, beispielsweise bei Proben auf *Götter & Kulte (Shinxir)*. Sollte ein Held dennoch eine solche Probe ablegen wollen, obwohl er nicht über das Anwendungsgebiet verfügt, entscheidet die Meisterin, ob eine Probe möglich ist. Erlaubt die Spielleiterin eine solche Probe, sollte sie mindestens um zusätzlich -3 erschwert sein. Diese Erschwerung ist bei den angegebenen Proben auf *Götter & Kulte (Shinxir)* in diesem Abenteuer bereits berücksichtigt!

Für Helden, die das erforderliche Anwendungsgebiet beherrschen, sind die Proben ausgehend von der Angabe in diesem Abenteuer entsprechend um +3 erleichtert.

Im Sarkophag des *Shinxirius Magnus* befindet sich ein zwei Spann langes Zepter, dessen Stab aus dunklem Mohagoniholz von einer stilisierten, vergoldeten Hornisse gekrönt wird. Es handelt sich um das Insignium des Feldherrn als Priester des Shinxir. Das Artefakt ist von der Zeit unberührt und fühlt sich bei Berührung kalt an, auf Rondrageweihete hat es zudem eine unangenehme, bedrohliche Ausstrahlung. Auf dem Zepter liegt eine permanente *OBJEKTWEIHE*. Vergreifen sich borongläubige Helden an den Grabbeigaben, stören sie die Totenruhe und begehen einen Frevel an Boron. Solche Helden erhalten den Makel eines Frevlers^{AG0071}. Die Konsequenzen sind: Hilfreiche Segnungen wirken nicht mehr auf den Frevler, hilfreiche Liturgien, die auf den Frevler gewirkt werden sollen, sind um -3 erschwert; nach ihrem Tod wandert die Seele selten in ein Totenreich, sondern verbleibt fast immer als ruheloser Geist auf Dere. Buße kann nur über eine harte Strafe wie eine entbehrungsreiche Pilgerfahrt oder eine Queste im Auftrag einer Kirche getan werden.

In den Arkadengängen führen kleine Treppen zu weiteren Grabkammern mit Sarkophagen. Insgesamt stehen in der Krypta 24 Sarkophage von Mitgliedern der Familie der Aemilier aus der Zeit des Shinxirius Magnus bis vor dem Fall Bosparans. Von der Familie der Aemilier hat keiner der Helden jemals gehört, da das Wissen über diese Familie durch die Ächtung unter Jel-Horas und den Plan des Theodicus Octavius durch eine *Damnatio Memoriae* (Bosparano: Verdammung des Andenkens) aus den Geschichtsbüchern getilgt wurde (selbst eine erschwerte und gelungene Probe auf *Geschichtswissen* würde lediglich offenbaren, dass ein Held den Namen der Familie nicht kennt). Informationen über Shinxir kannst du den Helden in Abhängigkeit vom Gelingen einer Probe auf *Götter & Kulte* -3 zukommen lassen.



DIE FAMILIENGruFT



QS 1 – Shinxir ist eine vergessene Gottheit, die zuletzt im Bosparanischen Reich als Gott der Legionen verehrt wurde. Sein Symboltier ist die Hornisse. Seit dem Silem-Horas-Edikt 98 v. BF, in dem der Kusliker Kaiser Silem-Horas die wahren Zwölfgötter und die dazugehörigen Halbgötter definierte, gilt die Verehrung Shinxirs als Ketzerei.

QS 2 – Shinxir werden die Tugenden Treue, Athletik und Disziplin zugeschrieben, er gilt aber auch als berechnend, kaltherzig und mitleidlos. Im Shinxirglauben steht die Gemeinschaft über dem Individuum. Auf Bildern und Statuen wurde er zumeist als athletischer Krieger in Rüstung mit Speer und Kurzschwert dargestellt.

QS 3 – Mit der *Legio V Shinxiria* kämpfte die Elitelegion des Bosparanischen Reiches in Shinxirs Namen. In den Dunklen Zeiten gerieten die Shinxiranhänger in Konflikt mit den Anhängern anderer Kriegsgötter, allen voran den Anhängern des erstarkenden Rondrakultes.

QS 4 – Im Gildenland wird Shinxir als Teil des Oktade genannten Pantheons aus acht Göttern noch heute verehrt.

QS 5 – Sein wahrer Ursprung als insektoide Gottheit reicht nach uralten Legenden nichtmenschlichen Ursprungs bis in das 7. Zeitalter, das Äon der *Unaussprechlichen*, zurück, wo er den Überlieferungen heute unbekannter Völker zufolge hornissengestaltige Wesen erschuf und sich von ihnen verehren ließ.

Die Helden haben gefunden, wonach sie ausgeschickt wurden. Wenn sie hier partout noch einen großen Knall erwartet haben, bleibt er aus. Sie werden zwar inzwischen ahnen, dass hinter ihrem Auftrag mehr steckt, als zunächst gedacht, doch die genauen Hintergründe bleiben vorerst im Dunkeln. Erst mit der Rückkehr zu Ioric werden die Ereignisse eine unerwartete Wendung nehmen.

Rückkehr an die Oberfläche

Den Weg zurück an die Oberfläche kannst du gemäß dem Stil eurer Spielrunde entweder erzählerisch abhandeln oder, wie auch schon die Suche nach der Krypta, mit Ereignissen und Begegnungen ausspielen. Gehen die Helden dieselbe Strecke zurück, die sie gekommen sind, sollten sie nach wenigen Stunden wieder an ihren Ausgangspunkt zurückgekehrt sein. Du kannst dazu z. B. eine Sammelprobe auf *Orientierung (unter Tage)*, 1 Stunde, 7 Versuche, verlangen, wenn du die Dauer des Rückwegs bestimmen möchtest. Bei Misslingen erleiden die Helden 1W2 SP durch Abschürfungen, kleine Stürze oder Fallen. Vielleicht müssen die Helden ja auch noch eine Nacht unter Tage verbringen? *Groxorx* der Grolm ist zwischenzeitlich weitergezogen, sodass die Helden nicht noch einmal auf ihn treffen. Wenn die Helden einen anderen Ausstieg aus der Unterwelt suchen, kannst du dieses Vorhaben nach einer erfolgreichen Sammelprobe auf *Orientierung (unter Tage)* –4, 1 Stunde, 5 Versuche, und vielleicht einigen weiteren Gefahren, denen die Helden sich bisher noch nicht stellen mussten, gelingen lassen. Bei einer misslungenen Probe sollten die Helden in diesem Fall 1W6 SP erleiden.

Geweihtenmord

Wenn die Helden aus der Sotterranea zu Ioric zurückkehren, erleben sie eine böse Überraschung: Ihr Auftraggeber wurde in seinem Haus ermordet. Während die Helden in der Unterwelt geforscht haben, hat sich das Netz der Verschwörung der *Myrmidonen* enger gezogen. *Somena Talligon* erfuhr, wie dicht Ioric ihrem Geheimnis bereits gekommen war, und befahl seinen Tod. Die *Myrmidonen* lassen Iorics Haus seit einigen Tagen beobachten und erwarten die Rückkehr der Helden, deren Beauftragung nicht unbemerkt geblieben ist. *Bonnaro Talligon* (siehe Seite 97) passt diesen Zeitpunkt ab und beabsichtigt, die Helden als Mörder festzunehmen und damit auszuschalten. Diese Szene sollte völlig überraschend für die Helden sein, die von ihrer erfolgreichen Suche zurückkehren und sich urplötzlich als Beschuldigte in einem schrecklichen Geweihtenmord wiederfinden. Den Helden steht dabei frei, wie sie auf den Auftritt der *Connetablia* reagieren. Weitere Hinweise zur Verschwörung der *Myrmidonen* und den Forschungen ihres Auftraggebers erhältst du im folgenden Kapitel, in dem die Helden dem Mord an Ioric und der Verschwörung der *Myrmidonen* auf die Spur kommen.

Der Tatort und mögliche Erkenntnisse

Zu welcher Tageszeit die Helden zu Ioric zurückkehren, hängt davon ab, wann sie in die Sotterranea aufgebrochen sind und wie viel Zeit sie dort verbracht haben. Ein längerer Aufenthalt unter Tage kann auch das beste Zeitgefühl ein wenig durcheinanderbringen, vor allem, wenn er mehrere Tage gedauert hat. Unter atmosphärischen Gesichtspunkten wäre es vorteilhaft, wenn die Helden in der Abenddämmerung oder Nacht zu Ioric zurückkehren.

Kein Lichtschein dringt aus dem Inneren von Iorics Haus. Die Helden finden die Eingangstür lediglich angelehnt vor, was seltsam erscheint, da ihr Auftraggeber sehr auf Vorsicht bedacht war. Eine gelungene Probe auf *Sinneschärfe (Suchen oder Wahrnehmung)* +3 zeigt, dass das Schloss an der Haustür unbeschädigt ist. Auf Rufe nach Ioric erhalten sie keine Reaktion. Wenn deine Helden Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, schüre die Spannung und lass sie gewähren. Sie können nicht ahnen, dass sie keine Gegenwehr erwartet. Wenn die Helden die Stadtwache rufen wollen, ohne das Haus zu betreten, kannst du direkt den Aufmarsch der *Connetablia* einleiten.



Passe die Szene und die Denunziation durch **Yulio Pontre** (siehe Seite 48) dann entsprechend an („Schnell, sie wollen sich davonmachen!“). Die Connetablia schleift die Helden dann zum Tatort und beschuldigt sie der Tat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen :

Vorsichtig betretet ihr das Haus eures Auftraggebers, aus dem kein Lichtschein nach außen dringt. Die Wohnstube sieht unversehrt aus, doch von Ioric ist nichts zu sehen. Als ihr schließlich das Arbeitszimmer im Obergeschoss erreicht, haltet ihr vor Schreck inne. Der alte Geweihte liegt in einer verkrampften Haltung auf dem Boden, und in seinem Rücken klafft eine große Wunde. Um seinen reglosen Leib herum hat sich eine Blutlache gebildet. Es herrscht ein wildes Durcheinander von Pergamentrollen, Briefen und Büchern, und die Schubladen des Schreibtischs sind aufgerissen, gerade so, als habe jemand die Schreibstube eiligst durchsucht. Inmitten des Chaos blitzt ein blutgetränkter Dolch zwischen einigen Papierfetzen auf.



Gib deinen Helden nur kurz Zeit, die Situation zu erfassen und sich einen Überblick zu verschaffen, und leite dann abrupt in den folgenden Aufmarsch der Connetablia über. Eine Untersuchung von Iorics Leiche ergibt, dass er von hinten erdolcht wurde. Ein Held, der Ioric untersucht, kann mit Blut in Berührung kommen, was die Connetablia als Beweis für eine Täterschaft deuten wird. Der Dolch wurde mit Kelmon (siehe **Regelwerk** Seite 342) vergiftet, das Lähmungen hervorruft und zum Tode führen kann. Mit einer gelungenen Probe auf **Sinnesschärfe (Suchen)** –3 können die winzigen Rückstände an Dolch und Wunde entdeckt werden. Zur Identifizierung des Giftes als Kelmon ist zusätzlich noch eine gelungene Probe auf **Heilkunde Gift (pflanzliches Gift)** –4 notwendig. Spuren eines Kampfes lassen sich nicht finden. Alle Fenster des Hauses sind geschlossen. Diese Hinweise deuten darauf

Tatverlauf des Mordes

Bei dem Mörder handelt es sich um **Bonnaro Taligon**. Der Inspector der Connetablia verschaffte sich unter einem falschen Vorwand Zutritt und entlockte Ioric im Gespräch, dass der Geweihte eine Gruppe Spezialisten auf die Suche nach altertümlichen Relikten in die Sotterranea ausgesandt hat, deren Rückkehr er bald erwarten würde. Daraufhin ermordete Bonnaro Ioric, ließ die Rückkehr der Helden beobachten und will sie „auf frischer Tat ertappen“, um ihnen den Mord anzulasten. Bonnaro ließ den Dolch zurück, damit die Mordwaffe bei den Helden zu finden ist.



hin, dass Ioric den Täter eingelassen hat. Unter den herumliegenden Dokumenten, bei denen es sich überwiegend um geschichtliche Expertisen über das Horasreich und die Rondrakirche handelt, können die Helden außerdem noch folgende Dinge finden:

- Schriftstücke, die die Loge **Harbaliom Bosparani** betreffen, eine beliebte Loge, deren Mitglieder sich dem Geist der **Renascencia** verschrieben haben.
- Ein unverfänglicher Briefwechsel mit dem Wahrer der Ordnung **Staryun Lorian**, in dem es um Fragen zur Geschichte und Politik des Bosparanischen Reichs geht.
- Eine Notiz über ein verabredetes Treffen mit **Viviona Lorian** in der Herberge **Gesegneter Herd**, das allerdings schon einige Wochen zurückliegt.

Die Helden können den Zeitpunkt von Iorics Tod mit einer gelungenen Probe auf **Heilkunde Wunden** –1 relativ genau bestimmen; er liegt inzwischen 1 bis 6 Stunden zurück (je nachdem ob der Aufenthalt der Helden in der Sotterranea eher kurz oder eher lang war).

Ein OBJECTOVOCO^{AMAI115} kann Bonnarò als Täter nicht entlarven. Der Dolch ist von begrenzter Intelligenz, er kann den Mörder nicht identifizieren, sondern lediglich Hinweise auf eine kräftige Gestalt, dunkle Kleidung, eine starke Hand oder ähnliches geben, was im Zweifel auch auf einen der Helden hindeuten könnte.

Aufmarsch der Connetablia

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich vernehmt ihr von draußen den dumpfen Hall schwerer Stiefelschritte auf dem Kopfsteinpflaster. Eine befehlsgewohnte Stimme bellt Kommandos. Dazwischen mischt sich ein schriller Ruf: „Schnell, sie sind noch im Haus!“

[wenn die Helden auf die Straße hinausschauen:]

Ihr seht einen (Anzahl der Helden +2)-köpfigen Trupp der Connetablia Criminalis Capitale in ihren Ledermänteln mit hohem Lederkragen und Hut, die eilends die Gasse in eure Richtung laufen. Sie werden von einem bulligen Kerl angeführt, der just in diesem Moment mit dem ausgestreckten Arm auf Iorics Wohnhaus deutet. Sie tragen Rapiere, zwei von ihnen halten eine Balestrina im Anschlag. Euch bleiben nur wenige Augenblicke, bis die für ihr hartes, unnachgiebiges Vorgehen berühmte Vinsalter Kriminalbehörde heran ist.



Der Held mit dem höchsten FW in Sinnesschärfe muss eine um -2 erschwerte Probe auf das Talent (Anwendungsgebiet Wahrnehmen) ablegen. Gelingt sie, bemerkt er außerdem noch eine dunkle Gestalt, die von der gegenüberliegenden Straßenseite das Haus beobachtet und dann in einer dunklen Seitengasse verschwindet. Lass deine Helden entscheiden, wie sie auf diese Situation reagieren. Bis zum Eintreffen der Connetablia (eine Beschreibung der Vinsalter Kriminalbehörde und ihrer Unterwanderung durch die Myrmidonen findest du auf Seite 68) unter Führung des Inspectors Bonnarò Talligon verbleiben 2 + QS KR aus der Probe auf Sinnesschärfe. Die Helden müssen gedankenschnell handeln. Durch die Aufzeichnungen über das Grab der Aemilier und etwaige weitere Beutestücke aus der Sotterranea führen die Helden möglicherweise heiße Ware und kompromittierende Dokumente mit sich, die sie schnell mit dem Vorwurf der Ketzerei in Verbindung bringen können (Probe auf Rechtskunde (Horasreich) +3), was der Entscheidung über das weitere Vorgehen zusätzliche Brisanz verleiht:

- Sie können durch die Hintertür oder ein Fenster über den Hof fliehen, um aus dem Verborgenen heraus aufzuklären, was geschehen ist. Du kannst in dem Fall eine kleine Verfolgungsjagd durch die Gassen Vinsalts inszenieren, Regeln hierzu findest du im **Regelwerk** auf Seite 349.
- Sie stellen sich der Connetablia und beteuern ihre Unschuld, was (zunächst) zu ihrer Verhaftung führen wird. Die Connetablia tritt hart und sich

Der Augenzeuge

Lass die Connetablia autoritär, unnachgiebig und staatstragend auftreten. Selbst wenn sich unter den Helden Geweihte oder andere Personen von Stand befinden, lassen sich die Ermittler nicht beirren. Auf die Frage, wie die Connetablia so schnell am Tatort erscheinen konnte, wird Bonnarò knapp und bestimmt erklären, dass sie von einem Augenzeugen gerufen wurden, der die Helden beim Eindringen in Iorics Haus beobachtet hat. Das ist nicht einmal gelogen, er verschweigt lediglich einen wichtigen Aspekt: In Wirklichkeit hat er selbst den Myrmidonen **Yulio Pontre** (25, kompetenter Verschwörer, schrille Stimme, kaut Fingernägel, braune Locken; Verbergen 14 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/14/12), SK 2) beauftragt, die Rückkehr der Helden unauffällig zu beobachten und die Connetablia zu informieren. Damit wirkt die Szene auch für die Konstabler der Connetablia, die von Bonnaros Machenschaften nichts wissen, vollkommen glaubhaft. Gleichwohl kann eine gute Menschenkenntnis auch Zweifel am Wahrheitsgehalt der Aussage Bonnaros hervorrufen (Vergleichsprobe auf Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) -1 gegen Bonnaros Überreden +2). Den Helden sollte bewusst werden, dass sie in eine Falle gelockt wurden. Bonnarò und die Unterwanderung der Connetablia sind eine mögliche Ermittlungsspur, die die Helden im folgenden Kapitel **Die Stadt der Verschwörer** aufnehmen können. **Yulio Pontre**, der den schrillen Schrei ausgestoßen hat, taucht in den dunklen Gassen der Metropole unter (siehe Seite 70).



ihres Einflusses bewusst „im Namen des Fürsten Ralman von Firdayon-Bethana“ auf. Sie diskutieren nicht, sondern setzen die Helden direkt fest und führen sie in das nahegelegene Hauptquartier der Connetablia ab. Um die Ängste der Helden zu schüren, kannst du Sätze einstreuen wie „Dafür werdet ihr gehenkt!“ oder „Die Folter bringt die Wahrheit immer ans Licht!“

- Die Helden stellen sich, widersetzen sich aber ihrer Gefangennahme und fliehen dann. Haben die Helden Konstabler der Connetablia auf dem Gewissen, werden sie auch deswegen gesucht.

Sollte es zu einem Kampf mit den Konstablern kommen, findest du die Spielwerte auf Seite 103. Droht die Connetablia zu unterliegen, zieht **Bonnarò Talligon** sich rechtzeitig aus dem Kampf zurück und die Konstabler ergreifen die Flucht, um Verstärkung anzufordern.

Die Helden wurden verhaftet

Geraten einzelne Helden oder die gesamte Gruppe in Gefangenschaft, werden sie im Hauptquartier der

Connetablia Criminalis Capitale (AL02) ins Verlies geworfen, wo man sie ohne Essen und Trinken fürs Erste schmoren lässt. Zauberer werden darüber hinaus in Eisen gelegt. Die Helden können sich aus eigenen Kräften oder mit der Hilfe Dritter aus der misslichen Lage befreien:

- Die Helden überlisten den Wärter des Verlieses und gelangen an die Schlüssel, mit deren Hilfe sie fliehen können.
- Von einem Zellennachbarn können sie erfahren, dass das Hauptquartier der Connetablia Gerüchten zufolge über einen geheimen Zugang in die Sotterranea verfügt. Gelingt ihnen der Ausbruch aus ihrer Zelle, können sie den Zugang zur Unterwelt in einem der Kellerräume finden und entkommen.
- Viviona Loriano* hört von dem Mord an Ioric und der Gefangennahme der Helden. Sie ist von der Unschuld der Spezialisten überzeugt und erwirkt mit einem auf den *Codex Methumicus* gestützten juristischen Winkelzug eine Anordnung, dank derer die Helden vorläufig auf freien Fuß gelangen. Rechtskundige Helden kommen mit einer gelungenen Probe auf *Rechtskunde (Horasreich)* –3 vielleicht selbst auf einen juristischen Winkelzug, mit dem sie ihre Freilassung erwirken können. Adlige und Geweihte werden, so sie ihren Status glaubhaft nachweisen können oder in der Lage sind, einen hochgestellten Leumundszeugen oder Bürgen zu präsentieren, ebenfalls auf freien Fuß gesetzt, ihre Gefährten jedoch nicht. In allen genannten Fällen dürfen sie Vinsalt jedoch vorerst nicht verlassen. Auch wenn die Helden nach einer eventuellen Verhaftung auf freien Fuß gekommen sind, wird durch die von den *Myrmidonen* inszenierte Beweislast gegen sie später erneut Haftbefehl durch die Connetablia gegen sie erlassen (siehe Seite 69).
- Wollen die Helden hier und jetzt ihre Unschuld beweisen, merken sie schnell, dass diese Idee nicht auf fruchtbaren Boden fällt. Sie verbringen Tage im Verlies, bis sie der Untersuchungsrichterin **! Dragontina von Kruber** (siehe Seite 101), einer *Myrmidonin*, vorgeführt werden. Sie hört die Helden an, schenkt ihren Worten keinen Glauben und wirft sie wieder in den Kerker. Um ein Geständnis herauszupressen, wird einer der Helden der Folter unterzogen. Bis zur offiziellen Anklage und einem Prozess kann es Wochen dauern. In dieser Zeit ist die Gefahr groß, dass inszenierte Missgeschicke zum Schaden der Helden geschehen.

Unter Mordverdacht

Das Kapitel endet für die Helden mit einer unerwarteten Wendung: Sie stehen unter Verdacht, ihren Auftraggeber ermordet zu haben. Wenn die Helden vor der Connetablia geflohen sind, wird ihre Flucht als Schuld eingeständnis ausgelegt, und sie werden im weiteren Verlauf als Mörder gesucht. Werden sie hingegen gefangen genommen und kommen vorläufig frei, haftet der Mordverdacht ihnen durch die Inszenierung der *Myrmidonen* ebenfalls weiter an. Die Schlinge aus gefälschten Beweisen und Verleumdungen durch die *Myrmidonen* zieht sich immer enger. Bonnarro wird unabhängige Augenzeugen auftreiben, die bezeugen können, dass die Helden vor dem Mord bei Ioric waren. Zudem belastet *Yulio Pontre* die Helden auf Anweisung Bonnaros schwer. Als Motiv unterstellt man ihnen Habgier und die Suche nach alten Relikten und Schätzen zur eigenen Bereicherung. Nur, wenn die Helden Bonnarro als Mörder entlarven oder ihre Unschuld zweifelsfrei beweisen, lässt sich der Mordverdacht abschütteln. Letzteres könnte im folgenden Kapitel mit Unterstützung des *Anatomischen Instituts* oder einflussreicher Kontakte, wie dem Wahrer der Ordnung *Staryun Loriano*, gelingen. Bis dahin sitzt ihnen Bonnarro mit seinen Konstablern wie ein Bluthund im Nacken. Die Helden sollen erkennen, dass sie den Mord an Ioric und die dahinterstehende Verschwörung aufdecken müssen, um sich in Vinsalt wieder frei bewegen zu können. Eine Flucht aus der Stadt würde von den Ordnungsmächten als Schuldeingeständnis, auch von Adligen und Geweihten, gewertet werden – mit allen dazugehörigen Konsequenzen.

Zurück zum Tatort

Kehren die Helden zu einem späteren Zeitpunkt heimlich zum Tatort zurück, können sie ihn in Ruhe untersuchen. Die Connetablia hat die Eingangstür mit einer Banderole abgesperrt. Iorics Leichnam wurde noch in derselben Nacht in den Borontempel überstellt. Unter einer Bodenlatte im Schlafzimmer können die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 einen kleinen Hohlraum finden. Das Geheimversteck ist mit Staub bedeckt, nur ein viereckiger Bereich etwa von der Größe eines Büchleins ist davon ausgespart. Dies ist ein Hinweis darauf, dass Ioric ein Notizbuch führte, das er bis vor kurzem hier versteckte. Nachdem ihm sein Haus zu unsicher geworden war, hat er es in die Obhut des Grolms *Groxorx* gegeben (siehe Seite 62). Sonstige Hinweise auf Iorics Nachforschungen lassen sich jedoch auch bei einer gründlichen Suche hier nicht finden.

DIE STADT DER VERSCHWÖRER



In diesem Kapitel stellen die Helden in Vinsalt Nachforschungen an, um die Hintergründe des Mordes an Ioric aufzuklären. Die Inszenierung des Mordverdacht durch die *Myrmidonen* unter *Bonnaro Talligon*, der auf ihnen lastet, erschwert ihr Vorgehen. Durch den Regelmechanismus der **Ermittlungsstufen** wird festgelegt, wie sich die Schlinge um den Hals der Helden langsam enger zieht – oder sie sich daraus befreien können. Nachdem es *Bonnaro* nicht gelungen ist, die Helden festzusetzen, befiehlt *Somena Talligon* einer weiteren Gruppe der Vinsalter *Myrmidonen* unter  *Nestario Scosavalli* (siehe Seite 100), sich an die Fersen der Helden zu heften; zunächst um herauszufinden, was sie wissen, später um sie zu eliminieren. Die Abenteurer haben es vermeintlich mit zwei Gruppen von Gegnern zu tun. Entdecken sie die Unterwanderung der *Connetablia* durch die *Myrmidonen*, können sie erkennen, dass hinter ihren Gegenspielern ein und derselbe Kopf steckt.

Um das hinter dem Mord steckende Motiv zu verstehen, müssen sie die Forschungen ihres Auftraggebers rekonstruieren und diese mit ihren eigenen Erkenntnissen aus der Familiengruft der *Aemilier* verknüpfen. Der Hinweis auf den ketzerischen Kriegsgott *Shinxir* sollte die Helden zu ersten Nachforschungen bewegen. *Viviona Loriano* kann beim Einstieg in die Recherche behilflich sein und auch durch die Funde in Iorics Wohnung (Korrespondenz mit *Harbaliom* und *Saryun Loriano*, siehe Seite 46) können erste Ermittlungsansätze gewonnen werden. Schritt für Schritt können die Helden so der Verschwörung der *Myrmidonen* auf die Spur kommen. *Somena Talligons* Rolle als Kopf der Vinsalter Verschwörung bleibt jedoch bis zum Ende des Kapitels im Dunkeln.

In diesem Teil des Abenteuers werden Personen, Schauplätze, Zufallsbegegnungen und Tabellen mit möglichen Informationen beschrieben, innerhalb derer sich die Helden frei bewegen und in den morbiden Reiz der Stadt der Verschwörer eintauchen können. Verbündete und Gegenspieler haben eine Agenda, an der du dich für das Spiel in Vinsalt orientieren kannst. Der Höhepunkt dieses Kapitels wird die Helden ins *Castello Talligon* führen, wo die entscheidenden Beweise auf das Familiengeheimnis der Familie Talligon und die Verschwörung der *Myrmidonen* gefunden werden können (siehe Seite 71).

Aufgrund der Komplexität dieses Kapitels ist es insbesondere für unerfahrenere Spieler ratsam, sich in diesem Kapitel Notizen zu machen, um im Netz der Verschwörung den Überblick nicht zu verlieren.



Zum Spiel in Vinsalt

Vinsalt ist eine Stadt vielfältiger Möglichkeiten. Zeige den Helden das Selbstverständnis der Bürger, welche die Metropole als Nabel der Welt betrachten. Konfrontiere sie mit der Härte und Hartnäckigkeit der Connetablia und überrasche sie mit den strategisch vorausgeplanten Schritten der *Myrmidonen*. Du kannst Begegnungen und Informationen an das Vorgehen deiner Gruppe anpassen und zusätzliche Schauplätze wie Tavernen oder Thermen ergänzen, wenn sie euer Spiel in Vinsalt bereichern. Versuche eine Atmosphäre aufzubauen, in der die Helden niemals sicher sind, ob sie gerade einem Verbündeten oder einem Verschwörer gegenüberstehen. In der Kapitale weht der Hauch der *Renascencia*, der von einem Zeitgeist der Moderne durchwoben ist. Vinsalt zeigt sein edles Antlitz als Stadt der Zwölfgötter ebenso, wie seine hässliche Fratze als Stadt der Verschwörer. In der größten Metropole des Horasreiches sind Gut und Böse oft zwei Seiten derselben Münze, was die Helden in diesem Kapitel am eigenen Leib erfahren werden.

Informationen und Erkenntnisse

In drei Tabellen sind verschiedene Informationen thematisch geordnet, die die Helden in Vinsalt erhalten können:

- 📖 **A:** Wissen über Ioric von Arivor
- 📖 **B:** Wissen über Shinxir und die Myrmidonen
- 📖 **C:** Wissen über die Case Fondari, die Casa Talligon und die Aemilier

Bei den beschriebenen Quellen ist jeweils angegeben, über welches Wissen sie verfügen und unter welchen Bedingungen sie es gegenüber den Helden preisgeben. Jede Informationsquelle unter **Schauplätze und Personen** ist außerdem mit einem Wert in **Recherchepunkten** versehen, die die Helden ansammeln, wenn sie dort Nachforschungen anstellen.

Eine weitere Tabelle enthält allgemeinen Klatsch & Tratsch, den du entweder als Zufallsinformation mit dem W20 auswürfeln (1-2 Themen pro Tag) oder nach Belieben in Spielszenen einstreuen kannst. Wenn es der Spannung und Dramaturgie des Abenteuers dienlich ist, kannst du bestimmte Informationen auch bei einzelnen Personen weglassen und sie auf andere Quellen verlagern.

Am Ende der Ermittlungen sollten die Helden in jedem Fall über die Information **C9** verfügen, die sie letztlich in das Castello Talligon führt. Mögliche Ermittlungsansätze und Vorgehensweisen der Helden findest du auf Seite 70 zusammengefasst.

Wissen über Ioric von Arivor – Tabelle A

A1	Ioric war Mitglied in der <i>Harbaliom Bosparani</i> , einer einflussreichen Loge überzeugter Altreicher. Im Keller der Bierhalle Ewiges Oxhoft (G12) finden regelmäßige Treffen ihrer Mitglieder statt, bei denen auch Ioric häufig zugegen war.
A2	Der Geweihte war ein Veteran der <i>Dritten Dämonenschlacht</i> und zog sich nach dem Sieg über Borbarad nach Vinsalt zurück. Er widmete sich fürderhin der Geschichte des Horasreiches, Bosparans und der Rondrakirche.
A3	Ioric besaß eine Leidenschaft fürs Spielen. Er war regelmäßig Gast im Spielsalon Rad und Becher (G14) in Suburbia, um seinem Laster zu frönen.
A4	Ioric kannte einen Grolm, dem er im Thronfolgekrieg das Leben gerettet hatte.
A5	Er wurde in den letzten Wochen verschlossener und zunehmend misstrauischer. Irgendetwas trieb ihn um. Er meinte, er sei einer großen Sache auf der Spur.
A6	Er stand in Kontakt mit dem Wahrer der Ordnung, <i>Saryun Lorian</i> , dem ein hoher Kunstverstand und ein breites Wissen über die Geschichte Bosparans nachgesagt wird.
A7	Ioric erhielt bei seinen Nachforschungen Hilfe durch eine alte Freundin, <i>Polyana dil Cordori</i> , Oberhaupt des gleichnamigen Gründergeschlechts, die ihm Zugang zu antiken Dokumenten gewährte.
A8	Der Geweihte betrieb Nachforschungen über die Geschichte Bosparans, vor allem die Dunklen Zeiten interessierten ihn. Er hielt sich zu Studienzwecken häufiger im hesindegeweihten Tempel der Allweisen (T09) und in der historischen Fakultät der Academia Horasiana (AS01) auf.
A9	Ioric sprach davon, dass er „noch tiefer graben“ müsse. Er deutete an, Kontakt zur Unterweltkönigin <i>Niam von Bosparan</i> zu suchen.
A10	Er forschte in den Blutlinien der <i>Case Fondari</i> bis in die Zeit vor Bosparans Fall, insbesondere an den Talligon, den Geremoni und den von Radoleth zeigte er zuletzt großes Interesse.
A11	Bemerkenswert ist, dass der Rondrageweihte Wissen über den alten Kriegsgott Shinxir sammelte.
A12	Er holte Informationen über Logen und Geheimbünde der Metropole ein. Vor allem der Mysterienkult der <i>Myrmidonen</i> erregte seine Aufmerksamkeit.

Wissen über Shinxir und die Myrmidonen – Tabelle B

B1	Shinxir war der Gott der Legionen im Bosparanischen Reich. Seit dem Silem-Horas-Edikt (98 v. BF) ist die Verehrung des in Vergessenheit geratenen Götzen als Ketzerei verboten.
B2	Im Verlauf der Dunklen Zeiten (564 bis 162 v. BF) gab es zunehmend Auseinandersetzungen und Kämpfe zwischen den Anhängern der unterschiedlichen Kriegsgötter Rondra, Kor, Braziraku und Shinxir. Insbesondere mit dem Rondrakult, der in der damaligen Zeit im Bosparanischen Reich erstarkte, gerieten die Shinxiranhänger vermehrt in Konflikt.
B3	Die Anhänger Shinxirs wurden unter dem Soldatenkaiser Jel-Horas zum Ende des 4. Jahrhunderts v. BF verfolgt und geächtet.
B4	In der Schlacht auf den Bluthügeln von Caldaia etwa 300 v. BF kam es zur großen Entscheidungsschlacht zwischen den Shinxiranhängern und den Rondrianern, in der die geordneten Schlachtenreihen der Shinxirgläubigen vernichtend geschlagen wurden. Durch ein großes Wunder Rondras wurden alle Legionäre Shinxirs zu einem ehrenhaften Zweikampf gezwungen, in dem sie den Rondrianern unterlagen.
B5	Shinxir galt als berechnend, kaltherzig und mitleidlos gegenüber dem einzelnen Legionär. Im Vordergrund stand der Sieg der Gemeinschaft, dem das Schicksal Einzelner unterzuordnen war. Demgegenüber steht Rondra seit jeher für Mut, Heldentum und Ehrenhaftigkeit. Shinxirs Symboltier ist die Hornisse.
B6	Shinxirs Ursprung als alter Insektengott reicht Legenden zufolge bis in das 7. Zeitalter der Vielbeinigen zurück, das auch als das Äon der Unaussprechlichen bekannt ist. Der Glaube an ihn kam mit den gildenländischen Siedlern vor etwa 2.500 Jahren zurück nach Aventurien.
B7	Die <i>Myrmidonen</i> gelten als versponnener, shinxirverehrender Mysterienkult mit einigen Dutzend Mitgliedern, der vor allem als Seilschaft dient, die eigene Karriere zu fördern.
B8	Die <i>Myrmidonen</i> sind ein elitärer, militärisch organisierter Geheimbund von Offizieren, Soldaten und Altreichern, die Shinxir verehren.
B9	Der Geheimbund ist als Ketzerei verboten und würde bei Bekanntwerden von der Rondrakirche mit aller Härte verfolgt werden.
B10	Seine Anhänger suchen nach altem Wissen, Relikten und Artefakten Shinxirs.
B11	Mit dem Geist der <i>Renascentia</i> haben die <i>Myrmidonen</i> starken Zulauf erhalten. Seit dem Sternenfall fokussieren sich die Ziele des Geheimbundes auf das Wiedererstarken und die Rückkehr des Kultes.
B12	Ihr Erkennungszeichen ist ein Goldring mit Onyxstein und eingeschnitztem Hornissenemblem.

Wissen über die Case Fondari, die Casa Talligon und die Aemilier – Tabelle C

C1	Allgemeines Wissen über die sieben Case Fondari, die Gründergeschlechter Vinsalts (siehe Kasten auf Seite 54).
C2	Die militärischen Wurzeln der patriotischen <i>Geremoni</i> reichen bis ins Bosparanische Reich zurück, die <i>Talligon</i> sind seit jeher rondrianisch gesinnt und die <i>von Radoleth</i> gelten als kühne, verschwiegene Geheimnisträger. Die <i>Bergenoor</i> sind aalglatte Geschäftsleute, die <i>Jaraldo</i> kunstsinnig und raffiniert, wohingegen die <i>dil Cordori</i> elegant und gebildet auftreten. Das konservative Geschlecht der <i>Ardismôr</i> wurde durch den Zusammenbruch des Bankhauses Bosparan in den Ruin gestürzt.
C3	Die Ahnenlinien der Gründergeschlechter reichen bis in die Zeit vor Bosparans Fall zurück, wo sie einflussreiche Patrizier waren. Seit dem Wiederaufbau der Stadt als Vinsalt gehört ihnen ein Großteil des städtischen Grundbesitzes.
C4	Nicht alle Case Fondari sind so nobel, wie es scheint. Viele Gründergeschlechter hüten dunkle Geheimnisse und haben Leichen im Keller.
C5	In den bewegten Dunklen Zeiten sind immer wieder alte Patriziergeschlechter erloschen und neue aufgestiegen.
C6	Das Patriziergeschlecht der <i>Aemilier</i> existierte bis in das 4. Jahrhundert v. BF. Offenbar wurde sämtliches Wissen über sie getilgt, denn es finden sich außer Namenshinweisen auf alten Gästelisten oder anderen privaten Dokumenten keine Aufzeichnungen über Herkunft und Schicksal der Aemilier. •○.....

• Wenn die Helden hier nachfassen, kannst du ihnen 1-2 Namen zukommen lassen, die mit den Inschriften auf Sarkophagen der Krypta der Aemilier übereinstimmen.

- C7 Die Talligon waren bis Ende des 4. Jahrhunderts v. BF einfache Droschkenfahrer. Die Adoption eines Jungen, in der damaligen Zeit nichts Ungewöhnliches, erwies sich offenbar als Glücksfall, denn in den Jahrzehnten darauf stieg die Casa Talligon zu einer einflussreichen, rondrianisch gesinnten Patrizierfamilie auf.
- C8 Einige Gründervillen der Case Fondari in Alt-Bosparan wurden auf den Ruinen der Villen ihrer Vorfahren errichtet. Darunter Geremoni, Talligon, dil Cordori und von Radoleth. ●○
- C9 Dunkle Machenschaften und alte Geheimnisse werden die Gründergeschlechter nicht in ihren Stadtvillen in Vinsalt, sondern in ihren Festungen außerhalb der Stadt verbergen. Darunter Burg Centano der Casa Geremoni südlich von Vinsalt, das Castello Talligon nahe der Stadt im Norden und Burg Goldenfels derer von Radoleth am Goldfeller Stieg bei Radoleth.
- C10 Somena Talligons Vater starb vor vielen Jahren durch die Hand eines Rondra-geweihten, was die Familie geheimhält.

• Mit guter Orientierung, dem antiken Stadtplan Bosparans und einer aktuellen Karte der Stadt kann die Lage der Krypta der Aemilier oberirdisch zumindest grob im Bereich der Palazzi der Gründerfamilien (AB04-08, AB09 und AB15) lokalisiert werden (Orientierung (Sonnenstand) -5).

Klatsch & Tratsch

- 1 Der legendäre Fechtmeister *Amaldo Geremoni* hat seine Position als stellvertretender Akademieleiter und Lehrer für Strategie und Taktik in der **Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt (AB01)** aufgegeben und sich auf sein Altenteil zurückgezogen (+) (siehe auch **Meisterset**).
- 2 In Almada ist ein Stern vom Himmel gefallen (+). Das wird den Streit mit den zänkischen *Bravi* (Horathi: Heißspornen) im Yaquirbruch endlich zu unseren Gunsten entscheiden (-) (siehe auch **Meisterset**).
- 3 Der Schmerzende Kelch mit dem Blut der Heiligen Lutisana von Kullbach und Bogumil Fortitudo von Arivor, dem letzten Hochmeister des Theaterordens, wurde aus dem zerstörten Goldenhelm in Arivor geborgen und in die Halle der Herrin Rondra gebracht, kürzlich wurde dazu sogar ein feierliches Turnier abgehalten (+) (siehe auch **Meisterset**).
- 4 Aus Kreisen einflussreicher Adliger wird eine Vorlage für den Kronkonvent zur Umsetzung des Großen Gerechtigkeitsdekrets vorbereitet, das den *Nobile* (Horathi: Adligen) ein Leumundsprivileg und Schutz vor Folter garantieren soll (+) (siehe auch **Meisterset**).
- 5 In der Gerondrata kommen die Streithähne nicht zur Ruhe; als hätte die Katastrophe von Arivor nicht schon genug Unheil angerichtet (+). Die Heilige Lutisana, deren Gebeine in der Tafelbergfestung Urbets, einer Wallfahrtsstätte im Herzen der Gerondrata, liegen, würde sich im Grab umdrehen (-). Die beeindruckende Festung wurde vor über 250 Jahren von einem Baumeister der Familie Talligon erbaut. (+)
- 6 Die Reste der Horaslegion kontrollieren Arivor, sie nennen sich scherzhaft die *Verlorenen 500* (+).
- 7 Die *Connetablia Criminalis Capitale* drückt gern mal ein Auge zu, wenn der Täter ein angesehenes Mitglied der Gesellschaft ist (+/-).
- 8 Die Geflüchteten aus Arivor fressen uns noch die Kornspeicher leer (-).
- 9 Aus den Reihen der *Libertarier* und *Freidenker* ● wurde versucht, ein Toleranzedikt durchzusetzen, dass die Verehrung von Götzen erlauben sollte. Der Horas hat dieses Ansinnen durch die *Comto Schatzkanzlerin* ■ *Arvedua* von *Radoleth* unterstützen lassen. Doch dank der Kirchen und anderer Traditionalisten wurde dieses ketzerische Begehren abgeschmettert (+) (siehe auch **Meisterset**).
- 10 Rondra ist in Aufruhr! Der Sankt-Leomar-Tempel in Perricum wurde zerstört, Arivor Opfer einer Katastrophe und obendrein ist die Kirche uneins (+). Das sind keine guten Omen (+, aber die Zeit der Erneuerung der Kirche wird kommen).

• Die *Libertarier* sind eine der drei wichtigsten Parteien im horasischen *Kronkonvent*, einer Versammlung von Adligen, Geweihten und Delegierten, die in zahlreichen Belangen Einfluss auf die Regierungsgeschäfte des Horas nehmen kann. Die *Libertarier* stellen Begabung vor Abstammung und treten für den Freihandel und die Selbstbestimmung der Städte ein. Viele von ihnen stehen dem *Bund der Freidenker* nahe, einer Vereinigung von Aufklärern mit teilweise revolutionären Tendenzen, was immer wieder die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter erregt.



Vinsalts Gründergeschlechter – die Case Fondari

Die Case Fondari sind die Familien:

- **Bergenoor** (Bank, unzählige Mietskasernen, aalglatt, Oberhaupt **Deredan Bergenoor**)
- **Geremoni** (Burg Centano, Offiziersposten, Glashütte, patriotisch, vornehm, Oberhaupt **Mundo Geremoni**)
- **von Radoleth** (Landstadt Radoleth, Latifundien, kühn, verschwiegen, Oberhaupt **Arvedua von Radoleth**)
- **Talligon** (Castello Talligon, Pferdehandel, Mietdroschken, rondrianisch, Oberhaupt **Somena Talligon**)
- **Jaraldo** (Oper, Mietdroschken, kunstsinnig, raffiniert, Oberhaupt **Reshemin Jaraldo**)
- **dil Cordori** (Hotel Alt-Bosparan, Kellerei, Tuchhandel, elegant, gebildet, Oberhaupt **Polyana dil Cordori**)
- **Ardismôr** (Barone von Haldurias, konservativ, nüchtern, phantasielos; seit dem Zusammenbruch des Bankhauses Bosparan und dem Tod des Familienoberhauptes **Tanglan Ardismôr** zerstritten, führungslos und im Niedergang begriffen).

Die Case Fondari haben eine ungemeine Machtfülle, die sie regelrecht unantastbar macht. Zusammengekommen besitzen sie immer noch mehr als die Hälfte des Vinsalter Grundbesitzes. In allen wichtigen Behörden, Gerichten und Institutionen sind eine oder mehrere Gründerfamilien mit wichtigen Posten vertreten. Sie bilden, trotz aller Eigensinnigkeit, eine über alte Familienbande und geheime Absprachen gewachsene Schwurgemeinschaft, die seit einem halben Jahrtausend allen äußeren Widerständen trotzt. Selbst Fürst **Ralman von Firdayon-Bethana** ist gut beraten, sich in wichtigen städtischen Angelegenheiten Vinsalts zuvor mit den Case Fondari abzustimmen.

Regeln zum Herumfragen

Anstatt die jeweiligen Szenen und Begegnungen zur Gewinnung von Informationen auszuspielen, kannst du auch auf die Regeln zum Herumfragen zurückgreifen, um den Helden Wissen zukommen zu lassen, oder eine Kombination aus beidem verwenden.

Die Regeln zum Herumfragen findest du im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 45.

Optionale Begegnungen

Optionaler Inhalt

Mit der folgenden Auswahl von Personen und Begegnungen kannst du das Spiel in Vinsalt weiter ausgestalten. Diese Szenen dienen lediglich der Atmosphäre und sind für den Handlungsverlauf des Abenteuers nicht zwingend erforderlich:

- Pfleger am Anatomischen Institut ist der Hühne **Tolek Cavallo** (42, Almadaner, kräftig, Glatze, gelassene Ruhe; Willenskraft 9 (14/15/11), SK 2), der etwas an sich hat, dass man ihn trotz seiner Größe leicht übersieht. Er verfügt über einige obskure Kontakte.
- Die Devotionalienhändlerin **Vana Lafierei** (36, langes Haar, lacht viel, goldgierig; Willenskraft 5 (13/12/14), SK 2) stammt aus der Gerondrata und verkauft Heiligenfigürchen Gerons, Thalionmels und Lutisanas sowie Schutzamulette und weitere Devotionalien. Sie trägt einen kleinen Bauchladen und ist eine Überlebende der Katastrophe von Arivor.
- Der versehrte Kriegsveteran **Marcusius Prezza** (38, unsteter Blick, vernarbt, Holzbein; Willenskraft 4 (11/13/9), SK 1) hat im Verlauf des Thronfolgekrieges, der in den Jahren 1028 bis 1030 BF das Horasreich überzog, mindestens zweimal die Seiten gewechselt. Er ist ein Zuträger der Connetablia, weiß jedoch nichts über deren Unterwanderung durch die *Myrmidonen*.

Ein Trupp Rondrianer in vollem Ornat marschiert ausgelassen durch die Stadt Richtung Tempelberg. Sie intonieren einen Choral zu Ehren der Heiligen Lutisana von Kullbach. Auf Nachfrage erklären sie ihre gute Laune freimütig damit, dass mit dem Schmerzenden Kelch, der das Blut der Heiligen Lutisana birgt, ein wichtiges Kirchenartefakt aus den Ruinen Arivors geborgen und in den Vinsalter Rondratempel verbracht wurde. Vielleicht erkennen sie in den Helden ja sogar den einen oder anderen Turnierteilnehmer und fordern zum Mitsingen auf.

Das Pflaster wird heißer

Solange die Helden unter Mordverdacht stehen, wird durch eine 6-stufige Ermittlungsskala die Erschwerung für die Nachforschungen der Helden und ihr Vorgehen in Vinsalt festgelegt. Du kannst entscheiden, ob ihr mit dieser optionalen Regel spielt, ob die Ereignisse einzelner Ermittlungsstufen erzählerisch eingeflochten oder auch ganz weggelassen werden. Die Ermittlungsstufe verändert sich abhängig von der Dauer der Suche, den aufgesuchten Schauplätzen und Personen und bestimmten Ereignissen, die im Folgenden beschrieben werden.

Ermittlungsstufen

Stufe I	Die erste Stufe startet automatisch 6 Stunden nach der Flucht aus Iorics Haus oder der Befreiung oder Flucht aus dem Gefängnis der Connetablia: Bonnaro Talligon sucht mit seinen Konstablern nach den Helden.
Stufe II	Bonnaro Talligon zieht der Suche nach den Helden eine zweite Einheit der Connetablia hinzu. Die Greifer (die Vinsalter Stadtgardisten) an der Bogenbrücke und den Stadttoren werden informiert und halten ab sofort Ausschau nach den Helden.
Stufe III	Ausrufer auf den Foren warnen vor den Helden, die Greifer beginnen sich aktiv an der Suche nach den Helden zu beteiligen. Auch an den Kettenfährten werden Greifer postiert.
Stufe IV	Der <i>Bosparan-Herold</i> – eine lokale Gazette – denunziert die Helden auf der Titelseite mit einer Beschreibung ihres Aussehens. Ein Kopfgeld in Höhe von 30 Dukaten pro Kopf (lebendig!) wird ausgesetzt. Dies wird von der Untersuchungsrichterin <i>Dragontina von Kruber</i> (siehe Seite 101) veranlasst, was sich durch geschicktes Nachfragen herausfinden lässt. Kopfgeldjäger (Werte wie <i>erfahrene Räuber</i> , siehe Aventurischer Almanach Seite 259) beginnen nach den Helden zu suchen.
Stufe V	Anschläge an Häusern und Foren sowie Flugschriften machen auf die Helden und das Kopfgeld aufmerksam. Ein Auftragsmeuchler der <i>Xeledon-Schule</i> (siehe Seite 13, Werte siehe 104) wird auf die Helden angesetzt.
Stufe VI	Vinsalt wird wegen frei umherlaufender Aufrührer und Geweihtenmörder in Ausnahmezustand versetzt. Das Kopfgeld wird auf 100 Dukaten pro Kopf (tot oder lebendig!) erhöht. Die Stadttore werden geschlossen, mehrere Trupps der Connetablia und der Greifer suchen die Stadt systematisch nach den Helden ab.

Die Veränderung der Ermittlungsstufen

+1 Stufe	pro 24 Stunden Zeitablauf
+1 Stufe	pro 10 Recherchepunkte
+1 Stufe	für jede kämpferische Auseinandersetzung mit der Connetablia
-1 Stufe	Die Helden gewinnen wichtige Verbündete und überzeugen diese von ihrer Unschuld, beispielsweise Staryun Lorianö
-2 Stufen	Die Helden gewinnen Nita von den Adlern als Verbündete
-1 Stufe	Die Helden tauchen für 24 Stunden unter (unauffälliges Verhalten und kein Sammeln von Recherchepunkten). Die Connetablia ist dann unsicher, ob die Helden noch in Vinsalt verweilen und lässt in ihren Bemühungen etwas nach.
Auf Stufe 0	Dauerhaft, sobald die Helden <i>Bonnaro Talligon</i> als Mörder entlarven oder ihre Unschuld anderweitig beweisen.

Regeln für Proben

Proben für die soziale Interaktion mit Bewohnern Vinsalts wie *Überreden* sowie Proben auf *Gassenwissen* und *Verkleiden* sind aufgrund ihres Bekanntheitsgrades um **Ermittlungsstufe / 2** erschwert.

Misslungene Proben können je nach Situation dazu führen, dass man den Helden misstraut (*Überreden* und *Gassenwissen*), sie als gesuchte Mörder erkennt (*Verkleiden*) und sie nach der Begegnung denunziert oder sogleich nach der Stadtgarde ruft. Es kann auch passieren, dass sie unversehens einem Trupp der Connetablia in die Arme laufen (*Gassenwissen*).

Der Grolm *Groxorx* kann den Helden als Joker dienen. Können sie ihn als Verbündeten gewinnen, bekommen sie erleichterten Zugang zu Verstecken und Wegen durch die Sotterranea. Du kannst passende Proben auf *Gassenwissen* um bis zu 3 Punkte erleichtern oder automatisch als bestanden gelten lassen.

Die Connetablia und die Stadtgarde

Sobald die Connetablia (ab **Ermittlungsstufe I**) und die Stadtgarde (ab **Ermittlungsstufe III**) aktiv nach den Helden suchen, kann es jederzeit zu Begegnungen mit den Ordnungshütern kommen. Wenn du eine solche Begegnung dem Zufall überlassen willst, kannst du einmal pro Tag eine „Begegnungsprobe“ mit 1W20 und einem Spielwert von 10 + der aktuellen Ermittlungsstufe würfeln. Bei Gelingen findet eine Begegnung der Helden mit einem Trupp der Ordnungshüter statt.

Anders als die Connetablia sind einige Greifer durchaus bestechlich. Dadurch können die Helden einem Kampf oder einer Gefangennahme entgehen oder bei misslungenen Proben doch noch ihren Kopf aus der Schlinge ziehen. Spielwerte für die Ermittler der Connetablia findest du auf Seite 103, für die Stadtgarde kannst du dich an den Werten des Gardisten orientieren, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260.

Heldenverstecke

Solange die Helden von Bonnaro Talligon und den *Myrmidonen* gejagt werden, benötigen sie Rückzugsmöglichkeiten, um sich ausruhen und ihre weiteren Schritte planen zu können. Jedes Versteck bekommt eine **Versteckstufe (VS)** zugewiesen. Wenn du mit dieser **optionalen Regel** spielen möchtest, bestimmt dieser Wert

die Erschwernis für die gezielte Suche von Connetablia, Greifern und den *Myrmidonen* nach den Helden (beispielsweise bei Proben auf *Gassenwissen*). Wenn ein Versteck der Helden aufgespürt wurde, sind sie aufgefliegen und müssen sich nach einem neuen Unterschlupf umsehen. Die hier vorgestellten Heldenverstecke stellen lediglich eine Auswahl dar. Wenn deine Spieler gute Einfälle für andere Versteckmöglichkeiten haben, kannst du dich bei der Qualität des Rückzugsortes an den Angaben zu den aufgeführten Verstecken orientieren:

- *Viviona Lorianos* Dachgeschosswohnung in Albornschenck (siehe Seite 57). Viviona gewährt den Helden freimütig Unterschlupf. Die Connetablia und die *Myrmidonen* unter *Nestario Scossavalli* wissen jedoch von der Verbindung zwischen Ioric und Viviona und lassen das Haus beobachten (**VS 1**).
- *Saryun Lorian* gewährt den Helden im **Palazzo Custodiale (TB03)**, siehe Seite 61) Unterkunft, wenn sie ihn von ihrer Unschuld und davon überzeugen, dass sie ketzerischen Umtrieben auf der Spur sind. Er weist sie jedoch ausdrücklich darauf hin, dass er „die Wahrheit nicht verbergen wird, wenn der Arm des Gesetzes danach verlangt“ (**VS 2**).
- In den Ruinen Alt-Bosparans können sich die Helden verstecken. Es ist zwar ungemütlich und man haust inmitten der Ärmsten der Armen, aber in den schwarzen Mauern und Ruinen sind die Helden nur schwierig aufzuspüren (**VS 3**).
- In den weitläufigen Mietskasernen Suburbias finden sich leerstehende Wohnungen und Keller, die als Refugium genutzt werden können. Die Helden fallen in dem geschäftigen Treiben rund um die großen Produktionsstätten des abseits gelegenen Viertels kaum auf (**VS 4**).
- Auf der Suche nach dem Grab des Feldherrn haben die Helden möglicherweise in der Sotterranea das ein oder andere Versteck gefunden, in das sie sich zurückziehen möchten. In die Unterwelt begibt sich die Connetablia nicht, doch Späher der *Myrmidonen* oder andere Zuträger könnten einen solchen Schlupfwinkel finden (**VS 5**).
- Haben die Helden den Grolm *Groxorx* als Verbündeten gewonnen, kann er sie in sein Versteck in einer alten Grolmenkaverne unter Vinsalt führen (**VS 6**, siehe Seite 62).

Schauplätze und Personen

In diesem Abschnitt werden Schauplätze und Personen beschrieben, bei denen die Helden Informationen gewinnen können, um Iorics Nachforschungen zu rekonstruieren. Den Quellen sind die dort jeweils verfügbaren Informationen aus den **Tabellen A, B und C** (siehe ab Seite 51) zugeordnet und unter welchen Umständen die Helden diese in Erfahrung bringen können. Jeder Quelle ist außerdem ein Punktwert zugewiesen. Dieser Wert spiegelt die Aufmerksamkeit wieder, welche die

Abenteurer durch ihre Nachforschungen bei der jeweiligen Person oder dem Schauplatz erregen. Notiere die Punkte verdeckt und flechte die Ereignisse, die sich aus einer Veränderung der Ermittlungsstufe ergeben, in das Spiel ein. Ein (+) hinter der Quelle bedeutet, dass Ioric dort bereits nachgeforscht oder über seine Forschungen gesprochen hat, ein (-), dass er die Quelle nicht aufgesucht hat oder nicht mehr aufsuchen konnte. Bedenke, dass die konsultierten Personen ihre Informationen

grundsätzlich nur zu Themen weitergeben, nach denen sie auch gefragt werden. Verschiedene Kontakte sind miteinander verknüpft, sodass sich für die Helden daraus weitere Anhaltspunkte für Ermittlungen ergeben. Dabei kann es vorkommen, dass die Helden nochmal zu bereits aufgesuchten Schauplätzen und Personen zurückkehren, wenn sie zwischenzeitlich weitere Erkenntnisse gewonnen haben.

Anhand der Korrespondenz, die die Helden bei Ioric gefunden haben, kann der Einstieg in die Nachforschungen über Viviona Loriani oder die *Harbaliom Bosparani* erfolgen.



Du kannst die Punktwerte bei den Quellen um jeweils 1 reduzieren. Dies führt dazu, dass die Ermittlungsstufe langsamer ansteigt.

Viviona Loriani (+)

»Behaltet die Kleine im Auge, aber fasst sie nicht an. Ich habe kein Interesse daran, den Wahrer der Ordnung und die Heilig-Blut-Ritter auf den Plan zu rufen.«

—Nestario Scossavalli zu den Myrmidonon seines Sterns

Viviona lebt in einer Dachgeschosswohnung im 4. Stock eines Hauses in Albornsschenck (A03). Ihre Wohnung hat zwei Stockwerke, die durch eine Wendeltreppe miteinander verbunden sind. Im oberen Stockwerk führt eine Tür auf eine kleine Dachterrasse, die einen herrlichen Blick auf den Palasthügel bietet. Die Häuser stehen hier dicht an dicht, sodass man im Notfall über die Dächer fliehen kann. Dieser Schauplatz würde sich gut für einen nächtlichen Überfall durch die *Myrmidonon* eignen (siehe Seite 67).

Vivionas Gefühle schwanken nach dem Mord an Ioric zwischen Trauer, Entsetzen und Wut. Immer wieder schießen ihr Tränen in die Augen, wenn sie mit den Helden spricht. Sie zeigt sich aber auch entschlossen, die Helden zu unterstützen, um den Mörder an ihrem väterlichen Freund zu finden. Viviona hat an der Unschuld der Helden keine Zweifel. Sie äußert die Vermutung, dass die Helden in eine Falle gelockt wurden. Wenn deine Gruppe nicht von sich aus darauf kommt,

weist Viviona sie darauf hin, dass sie das Motiv des Täters für die zentrale Frage in dem Mordfall hält. Dazu muss herausgefunden werden, was Ioric in den letzten Wochen umtrieb. Viviona kann innerhalb von 1-2 Tagen ein Treffen der Helden mit ihrem Großonkel *Saryun Loriani* im Palazzo Custodiale arrangieren.

Viviona weiß nicht, dass Ioric ein Notizbuch führte. Seine geheimen Aufzeichnungen hielt er vor ihr verborgen. Finden die Helden jedoch heraus, dass ein Notizbuch existiert, und sprechen sie Viviona darauf an, fällt ihr Folgendes ein: Ioric erwähnte kurz vor seinem Tod beiläufig, dass *der Kleine* für ihn auf etwas Wichtiges aufpasse, ihm könne er vertrauen (dies ist ein Hinweis auf *Groxorx*, der das Notizbuch verwahrt). Sie hielt es bislang nicht für wichtig und weiß nichts von einem Grolm.

Verfügbare Informationen: A1-3, 5, 6; C1

Punkte: 4

Harbaliom Bosparani und der Keller des Ewigen Oxhofs (+)

»Hesinde sei Dank! Das Liebliche Feld, der tiefe Süden und die Zyklopeninseln sind endlich wieder unter einem Horas vereint, wie zu Zeiten Bosparans ...«

—ein Mitglied der Harbaliom Bosparani, neuzeitlich

Harbaliom Bosparani ist eine mitgliederstarke Loge überzeugter Altreicher, die sich dem Geist der *Renascentia* verschrieben haben. Die Organisation wurde einst als Geheimbund *Neu-Bosparan* gegründet und war bereits beim Baliiri-Schwur dabei, doch sie hat inzwischen alle Ziele erreicht, die sich die Gemeinschaft vor Jahrhunderten gesetzt hat. Angst vor Anfeindungen müssen die Mitglieder – *Harbaliomes* genannt – nicht mehr haben. Man erkennt sie an den blauen Schärpen mit goldenen Rangzeichen und einem Hinweis auf den zugehörigen Zirkel.

Im gediegenen Keller der großen Bierhalle **Ewiges Oxhof** (G12) finden regelmäßig Stammtische statt, zu denen sich *Harbaliomes* zum Austausch und Disput bei einem Krug Ferdoker, Altquell oder Weizengold treffen. Nestario Scossavalli (siehe Seite 100) ist Mitglied der *Harbaliom* und nutzt sie für Informationen und die geheime

Rekrutierung neuer *Myrmidonon*. Nach dem Mord an Ioric hält er sich häufig im Oxhof auf, um die Spur der Helden aufzunehmen, oder in seinem Haus (A05). Der Mord an Ioric von Arivor bestürzt seine Logenfreunde und ist das beherrschende Thema. Die Helden können sich als Freunde oder entfernte Verwandte von Ioric ausgeben. Auch wenn sie als Fremde glaubhaft machen, die Tat aufklären zu wollen, erhalten sie bereitwillig Auskunft. Beispielhafte *Harbaliomes* sind:

Die Anatomin *Giuseppina Carozza* (30, kompetente Heilmagierin, schütteres Haar, nüchtern, schweift gern ab; Heilkunde Wunden 14 (15/14/14), Willenskraft 8 (13/14/13), SK 2) war einst Assistentin im Anatomischen Institut unter Nita von den Adlern.



• Worin der Gransignore irrt, da Bonnaro Talligon die Leiche direkt an den Borontempel überstellen ließ. Bei Nita von den Adlern im Anatomischen Institut kann die Spur der Unterwanderung der Connetablia aufgenommen werden.

•  ren werde, um Hinweise auf die Tat zu erhalten.

•  Der Kriegsveteran  **Pandolfo Forca** (51, meisterlicher Krieger, einäugig, rondragläubig, impulsiv; Willenskraft 7 (15/14/11), SK 2) schwadroniert, wer eine solch götterlästerliche Tat an einem Rondrageweihten bloß verüben würde. Wenn die Helden gehen, nimmt er sie im Vertrauen kurz zur Seite und fragt, wo er ihnen eine Nachricht zukommen lassen kann (siehe Seite 67).

Verfügbare Informationen: A1-3, 5, 6, 8; C1-2

Punkte: 4

Spielsalon Rad und Becher (+)

»Fünzig Dukaten. FÜNFZIG DUKATEN! Versteht ihr?! In nur einer Nacht habe ich meine ganzen Ersparnisse verspielt. Ich bin ruiniert!«

—ein hysterischer, volltrunkener Gast beim Verlassen des Rad und Becher, bevor er sich in den Fluten des Yaquir ertränkte

Der am südlichen Yaquirufer in Suburbia gelegene Spielsalon **Rad und Becher (G14)** ist einer Dreimastkarracke nachempfunden. In dem stilvollen Ambiente wird vom tulamidischen Brettspiel *Garadan* über das unter Matrosen beliebte *Schiff, Kapitän und Mannschaft* bis hin zum bekannten Kartenspiel *Boltan* vielfältigen

•  Vergnügungen nachgegangen. • Der ehemalige Kusliker Kauffahrer  **Kalman Setteponti** (60, meisterlicher Wirt und Geschäftsmann, phexgläubig, Schmerbauch, dröhnende Stimme; Handel 14 (14/15/13), Willenskraft 11 (14/15/13), SK 2) hat sich mit der Übernahme des Spiealsalons einen langgehegten Traum erfüllt und betreibt das *Rad und Becher* seit vielen Jahren mit Leidenschaft. Einige

• Weitere Spiele und Regeln dazu findest du in **Kneipen & Tavernen** Seite 21.

in seinen Diensten stehende *Mercenarii* sorgen dafür, dass es stets ruhig und gesittet zugeht. Die Öffnungszeiten sind von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang, der Eintritt kostet 2 Silbertaler, wenn man nicht bereits für einen Dukaten eine monatliche Mitgliedschaft erworben hat. Man munkelt, dass in den Hinterzimmern bereits ganze Schiffsladungen verspielt und Existenzen vernichtet wurden. Ioric besaß eine Mitgliedschaft und besuchte den Spielsalon zumeist am Erdtag.

Kalman kannte Ioric bereits seit vielen Jahren. Sein Tod bestürzt ihn nicht übermäßig, er bedauert vielmehr, einen guten Kunden an Boron verloren zu haben. So

• Der emeritierte Professor des Vinsalter Rechtsseminars  **Abelmir di Matienna** (78, brillanter Rechtsgelehrter, weißes Haar, bedächtig, nickt häufig; Rechtskunde 15 (15/15/15), Willenskraft 6 (12/15/12), SK 2) doziert darüber, dass man Iorics Leichnam wohl nun im Anatomischen Institut sezie-

„ganz richtig war Ioric ja auch nicht“, schließlich behauptete er, einen echten Grolm zu kennen und neulich meinte er sogar, als er zu früher Stunde den Spielsalon verließ, dass er am Morgen noch im Irrenhaus in Suburbia vorbeimüsse (ein Hinweis auf den ehemaligen *Myrmidonen*  **Dettmar Willant**, siehe Seite unten). Für Informationen verlangt der geschäftstüchtige Wirt eine Gegenleistung, die auch gern in einer abgeschlossenen Mitgliedschaft bestehen kann.

Verfügbare Informationen: A3, 4; C1

Punkte: 2

Dettmar Willant im städtischen Irrenhaus (+)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einer weitläufigen Anlage mit Gärten, Bäumen und hellen Kieswegen liegt das städtische Irrenhaus, das trotz des gepflegten Umfelds ein beklemmender Ort ist. Hier sind die geistig Umnachteten und unter Zwangsneurosen leidenden Menschen untergebracht, viele davon Opfer des Thronfolgekrieges oder der Katastrophe von Arivor. Abgesehen von gelegentlichen Besuchen von Angehörigen und Gelehrten bleibt das Anwesen zumeist einsam mitten im Häusermeer von Suburbia. Schon von draußen sind schrilles Geschrei, dumpfes Stöhnen und gackernde Laute zu vernehmen, die von den hehren Aufgaben zeugen, denen sich die Pfleger der gepeinigten Seelen täglich stellen.

Fragen die Helden beim Personal des Irrenhauses herum, unter denen sich auch Laiendiener der Perraine und der Heiligen Noiona, einer Heiligen der Boronkirche, befinden, können sie mit einer gelungenen Probe auf *Überreden (Manipulieren)* herausfinden, dass ein Rondrageweihter, auf den die Beschreibung ihres Auftraggebers zutrifft, vor einiger Zeit mehrmals hier war. Er suchte Kontakt zu dem Patienten  **Dettmar Willant** (45, Überlebender der Katastrophe von Arivor, der unter starken Angstzuständen leidet, abgemagert, fahrig, blasse Augen; Willenskraft 3 (11/14/10), SK 1) und führte längere Gespräche mit ihm, die immer wieder abgebrochen werden mussten, weil der Patient in Krampf- und Weinanfälle verfiel. Dettmar ist ein ehemaliger *Myrmidone*, der über durch Angst und Wahn verzerrtes Wissen über die Geheimloge der *Myrmidonen* und Shinxir verfügt. Das Kaltherzige in Shinxirs Wesen flößt ihm Angst ein. Mit einer gelungenen Probe auf *Bekehren & Überzeugen* –1 werden sie trotz seines fragilen Gesundheitszustandes zu ihm vorgelassen. Es erweist sich jedoch als äußerst schwierig, ein inhaltlich zusammenhängendes Gespräch mit Dettmar zu führen. Er kann sich zunächst nicht an Ioric erinnern. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Heilkunde Seele (Unterdrückung von Ängsten)* –2 können die Helden Informationen von ihm erlangen: Er erinnert sich an Ioric und daran, dass dieser Informationen über den Geheimbund der *Myrmidonen* suchte. Erreichen die Helden 2 oder mehr QS,

erfahren sie von Dettmars Vergangenheit sowie die weiteren, verfügbaren Erkenntnisse in einer vom Wahn verzerrten Version. Haben die Helden von den *Myrmidonen* bereits einen Goldring erbeutet und zeigen ihn Dettmar, erleidet er einen angsterfüllten Schreikrampf. Scheitern die Helden, werden sie von einer Laiendienerin der Noiona freundlich abgewiesen und können am folgenden Tag nochmals vorstellig werden. Künftige Proben auf *Heilkunde Seele*, um mit Dettmar ins Gespräch zu kommen, werden dann zusätzlich und kumulativ von Tag zu Tag um +1 erleichtert.

Sobald die Helden nach dem ersten Besuch bei *Dettmar Willant* die nächste Ermittlungsstufe überschreiten, wird die arme Seele von seinen ehemaligen Mitverschwörern ermordet.

Verfügbare Informationen: bei 1 QS: A12; bei 2+ QS zusätzlich: B1, 5, 8, 10, 12

Punkte: 2

Tempel der Hesinde (+)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tempel der Schlangengöttin Hesinde ist ein schlichter Sakralbau, der mit seinen vier hohen Stockwerken aus schlichtem grauem Mauerwerk eine beeindruckende Höhe erreicht. Hinter dem säulengeschmückten Portal empfängt euch eine beeindruckende Tempelhalle. Als ihr über den Marmor ins Innere der heiligen Hallen schreitet, vernehmt ihr eine leise Frauenstimme aus einer der Seitenkapellen: „Bei Hesindes Weisheit, begreift doch Schwester, er ging am Fuße des Raschtulswalls hernieder. In den Bluthügeln von Caldaia. Und nun haben wir diese Entdeckung gemacht. Das kann kein Zufall sein!“

Eine zweite, melodiose Stimme antwortet: „Die Wege der Götter sind unergründlich und ihr tut gut daran, nicht vorschnell zu urteilen, Schwester. Der Sternenfall stellt uns alle vor große Prüfungen.“ Unvermittelt verlässt eine hochgewachsene, aufgewühlt wirkende Frau im Gewand einer Hesindegeweihten die Kapelle und wirft euch einen achtlosen Blick zu, während sie durch eine Tür im hinteren Bereich des Tempels verschwindet. Kurz darauf folgt ihr eine sinnliche Erscheinung im Ornat einer Hochgeweihten und lächelt euch an. „Hesindes Gaben mit Euch. Was führt euch in das Haus des fortbestehenden Wandels unserer Allweisen Lehrerin?“



Bei der Hochgeweihten handelt es sich um die Tempelvorsteherin **Lucara da' Malagreia** von Vinsalt (48, meisterliche Hesindegeweihte, klein, schwarze Locken, dunkle Augen, sinnliche Erscheinung; Betören 12 (14/14/14), Willenskraft 9 (14/14/14), SK 2), deren hesindianische Neugier sogleich erfahren möchte, was die Abenteurer in den Tempel führt.

Sprechen sie Lucara auf Ioric von Arivor an, kann sie berichten, dass der Rondrageweihte in den letzten Monaten zu Recherchezwecken regelmäßig im Tempel verweilte. Vom Mord an ihm hat sie inzwischen gehört und

ist betrübt über „dieses schreckliche Verbrechen an einem Diener der Zwölfe“.

Sie gewährt den Helden Zugang zur großen Bibliothek des Tempels, in der sie nach Informationen über Shinxir recherchieren können (Gruppensammelprobe auf *Götter & Kulte (Shinxir)* –4, 4 Stunden, beliebig viele Versuche, erforderliche Sprache *Bosparano* III, bei Stufe II ist die Probe um weitere –1 erschwert). Auf Bitten der Helden kann sie anhand ihrer Verzeichnisse die Bücher und Schriftrollen heraussuchen lassen, mit denen sich Ioric beschäftigt hatte, darunter auch eine Erstschrift der *Annalen des Götteralters*. Das Rechercheintervall der Gruppensammelprobe verringert sich damit auf 2 Stunden.

Lucara hat gesehen, dass Ioric ein Notizbuch mit sich führte. Die Hochgeweihte selbst verfügt über das Wissen *Götter & Kulte (Shinxir)* bis **QS 2** (siehe Seite 46).

Verfügbare Informationen: Teilerfolg: A11, B1, 5; Erfolg: A11, B1, 5, 6

Punkte: 3

Die Sternkundlerin

Die Helden wurden Zeuge eines Disputs zwischen Lucara und der Hesindegeweihten **Varsinora Scala** (28, kompetente Astronomin, dunkelblondes Haar, wissensdurstig, ungeduldig; Willenskraft 6 (13/14/13), SK 2), die bei ihren sternkundlichen Forschungen im Observatorium in den Goldfelsen vor kurzem die blassen Konturen eines neuen Sternbilds entdeckt hat (siehe Seite 6). Lucara gibt sich gegenüber den Helden diesbezüglich bedeckt, aber wenn sie Varsinora aufsuchen und Interesse zeigen, sprudelt es nach einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* +2 gegen ihre Willenskraft nur so aus ihr heraus. Sie berichtet den Helden von dem Stern, der unlängst in den Bluthügeln von Caldaia in Almada niedergegangen ist und kann in diesem Zusammenhang die Informationen B2 und 4 preisgeben. Das Sternbild, das sie kürzlich am Firmament entdeckt hat, kann ihrer Meinung nach kein Zufall sein. Sie sieht darin einen Zusammenhang und ist darauf versessen, ihn zu verstehen.

Die geläuterte Verschwörerin

Lucara stand ab 1031 BF dem Kusliker Draconiterhort vor, verlor diese Stellung aber bereits im Herbst 1032 BF wieder, als ihre Beteiligung an der Verschwörung der *Erben des Goldenen Zeitalters*, einer Hesindekabale, die die Rückkehr des Gott-drachen *Pyrdacor* anstrebte, aufgedeckt wurde (nachzulesen in den Romanen **Der Kreis der Sechs** und **Der Nabel der Welten**). Sie zeigte aufrichtige Reue und ging ins Exil nach Teremon. Im Firun 1038 BF wurde sie zur neuen Tempelvorsteherin in Vinsalt berufen. Wenn die Helden Lucara von der Bedeutung ihrer Suche überzeugen können, gibt sie als selbst geläuterte Verschwörerin im Vertrauen die Informationen B7-9 preis.



Historische Fakultät der Academia Horasiana (+)

»Gelehrsamkeit ist der Weg zum Wissen. Und Wissen ist das Fundament der Macht. Im Namen der Horas, wir wünschen, dass ihr diesen Weg zum Wohle unseres Reiches geht.«

—der ehemalige Staatsminister Abelmir von Marvinko im Rahmen der Gründungsfeier der Academia, 1020 BF

Die über einen großen Häuserblock in der Altstadt verteilten Fakultäten der **Academia Horasiana (AS01)** sind ein Hort des Wissens und der Gelehrsamkeit. Die Fachbereiche der Akademie werden von einem Dutzend *Unsterblicher* geleitet, wie die meist greisen Gransignori der Wissenschaften und Künste genannt werden. In der Wachmannschaft der Akademie sitzt ein *Myrmidone*, der das Erscheinen der Helden innerhalb von 2 Stunden Bonnaro Talligon meldet. Die Helden können über den peniblen Sekretär der historischen Fakultät herausfinden, dass Ioric von Arivor in den letzten Monden zu verschiedenen Treffen mit dem Dekan in der Academia weilte. Sie können in zwei Tagen eine Audienz beim vielbeschäftigten Gransignore  **Astagus Cornamusa** (77, brillanter Historiker und Mentor, Glatze, untersetzt, etwas träge, aber wacher Geist; Geschichtswissen 17 (16/16/14), Willenskraft 7 (13/14/12), SK 2) erhalten, der ein Mitglied von *Harbaliom Bosparani* ist. Ein blinkender Golddukat oder eine gelungene Probe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) –2 können die Audienz noch am gleichen Abend erwirken.

Der Gransignor empfängt die Helden in seinem *Studiolo* (Horathi: Studierzimmer) im zweiten Stock der Fakultät und lädt sie zunächst zu einem kleinen Plausch über das Zeitgeschehen und die Geschichte des Horasreiches ein. Vom Mord an Ioric hat er noch nicht erfahren, zu sehr war er in den letzten Tagen beschäftigt. Die Nachricht erschüttert ihn, war der Rondrageweihte doch ein „*sehr belesener, kluger und an der Geschichte unserer Stadt interessierter Mann*“. Er kann kundtun, dass Ioric ihn auf Empfehlung der Spektabilität des Anatomischen Instituts, Nita von den Adlern, konsultiert hatte, um über alte Götter, die Case Fondari und die Geschichte Bosparans zu sprechen. Es waren einige „*höchsterbauliche Themen*“ darunter, die Astagus den Helden mit ausschweifenden Worten doziert. Astagus weiß, dass Ioric ein Notizbuch führte und die berühmte Heilmagierin Nita aus der Loge *Harbaliom Bosparani* kannte.

Verfügbare Informationen: A1, 2, 6, 8, 10; B1-4; C1, 3, 5; die Information C7 erhalten die Helden, wenn sie Astagus gezielt auf die Herkunft der Familie Talligon ansprechen.

Punkte: 3

Nita von den Adlern (+)

»Hinter dieser adrett erscheinenden Person steckt mehr, als man zu ahnen vermag. Ich wüsste zu gern, welches Geheimnis sie verbirgt ...«

—Niam von Bosparan über Nita von den Adlern, neuzeitlich

Die ehrgeizige Spektabilität des Anatomischen Instituts zu Vinsalt,  **Nita von den Adlern** (67, legendäre Heilmagierin, adrett, schlank, graue Pagenfrisur; Menschenkenntnis 14

(15/17/16), Willenskraft 16 (15/17/16), SK 3), zeigt sich sofort an den Helden interessiert und gewährt ihnen eine Unterhaltung in ihrem mit unzähligen Büchern, Tinkturen und anatomischen Exponaten ausgestatteten Arbeitszimmer. Als Mitglied der *Harbaliom Bosparani* verfügt Nita über weitreichende Kontakte zu Händlern, Richtern und Magistraten. Sie lässt sich das Anliegen der Helden genauestens schildern und fragt einige Male aufmerksam nach, wenn sie das Gefühl hat, dass die Helden wichtige Details auslassen. Sie ist über den Mord an Ioric von Arivor informiert. Dass die Helden unter Mordverdacht stehen, scheint die Magierin erstaunlicherweise

Das Directorium für Besondere Angelegenheiten

Nita von den Adlern ist eine von drei verschleierte Leitern des horasischen Geheimdienstes, dem *Directorium für Besondere Angelegenheiten*, dem vom damaligen Comto Protector Salman im Jahr 873 BF das *Ewige Privileg* verliehen wurde, jedwede Maßnahme zu ergreifen, die zum Wohle des Staates als nötig erachtet wird. Diese Urkunde wurde seitdem von jedem neuen Monarchen bei seinem Regierungsantritt gegengezeichnet, wodurch das *Directorium* nur dem Horas untersteht und über immense Macht verfügt. Nur wenige Kronbeamte sind sich der Existenz der Organisation bewusst, die das Wissen über sich aus sämtlichen Archiven getilgt hat. Nita hat Zugriff auf ein weitreichendes Netz aus Spitzeln, Agenten und Informanten in Vinsalt und darüber hinaus.

Wenn die Helden ihr Hinweise auf eine Verschwörung der *Myrmidonen* liefern (etwa durch die Entlarvung Bonnaro Talligons, einen erbeuteten Goldring mit Hornissensymbol oder einen gefangen genommenen *Myrmidonen*), erhalten sie zudem die Informationen **A9; B8, 10-12**.

Haben sie Indizien für eine Verwicklung einer der Case Fondari in die Verschwörung (indem sie die Lage der Krypta der Aemilier herausgefunden, die Erkenntnisse C6 und 7 erlangt, Iorics Notizbuch erbeutet oder die Adoptionsurkunde des *Fortius/Rondricus Talligon* gefunden haben), gibt sie zudem die Informationen **C4 und 9** preis. Die magische Leiterin des Instituts insistiert in diesem Fall überraschend scharf, dass die Helden diese Kabale unversehens aufklären mögen, und sichert ihre Unterstützung zu. Damit haben die Helden Nita und – ohne es zu ahnen – das mächtige *Directorium* als Verbündete gewonnen. Sie kann den Helden magische Tränke, Gold und Kontakte zur Verfügung stellen. Zudem kannst du der Gruppe in einer brenzligen Situation Hilfe durch einen Agenten des *Directoriums* zukommen lassen, der über außerordentliche Fähigkeiten, modernste Ausrüstung, magische Artefakte und ein oder zwei weitere Wunderwaffen aus dem *Kaiserlichen Institut für Angewandte Mechanik* in Aldyra verfügt (Meisterentscheid).



nicht zu interessieren. Ioric wurde vor einigen Monden bei ihr vorstellig und ersuchte um Informationen zu alten Göttern, den Case Fondari und der Geschichte Bosparans. Nita verwies ihn an ihren alten Freund, den Gransignore *Astagus Cornamusa* von der Historischen Fakultät der **Academia Horasiana** (siehe Seite 60). Sie weiß auch zu berichten, dass *Polyana dil Cordori* eine alte Freundin des Geweihten war (siehe Seite 61).

Nita merkt an, dass es seltsam sei, dass Ioric von Ari-vor nicht auf dem Sezirtisch des Anatomischen Instituts gelandet ist, was bei Verbrechen mit derartigen Begleitumständen üblich sei. Da Ioric ein *Nobile* (Horathi: Edelmann) ohne Familie war, hätte dies zwar einer Anordnung durch Fürst Ralman erfordert, aber diese sei „normalerweise rasch und unkompliziert auf Antrag der *Connetablia* zu erlangen“. Sie verspricht, darüber Erkundigungen einzuholen, morgen wisse sie mehr. Kehren die Helden zurück, berichtet sie, dass nie ein Antrag beim Fürsten eingegangen ist, was „das Vorgehen der *Connetablia* in dieser Sache verdächtig mache“. Sie bittet die Helden, auf dem Laufenden gehalten zu werden, und stellt ihnen weitere Unterstützung in Aussicht.

Verfügbare Informationen: A1-4, 7, 8; B1, 7, 9; C1-3

Punkte: 2

Palazzo Custodiale und Saryun Lorianio (+)

»Nie wird eine Lüge über meine Lippen kommen, und ich teile nur meine Überzeugungen. Doch auch ich mag ein Opfer der Leichtgläubigkeit werden.«

—Saryun Lorianio mit einem Augenzwinkern zu den Helden

Der für sein Alter erstaunlich agile und lebensnahe Wahrer der Ordnung (Bosparano: *Luminifactus*) ■ Saryun Lorianio (73, brillanter Praiosgeweihter, meisterlicher Altertumsforscher, klein, grauer Spitzbart, wache Augen, eindringliche Handgesten; Menschenkenntnis 16 (14/17/15), Willenskraft 15 (14/17/15), SK 3) empfängt die Helden in seinem *Studiolo* (Horathi: Studierzimmer) des **Palazzo Custodiale (TB03)**, das vor Büchern, Schriftrollen, Relikten, Kunstschatzen und altertümlichen Trophäen regelrecht überquillt. Blickfang ist ein dreibeiniger Tisch inmitten des Raumes, dessen Einlegearbeiten das alte Bosparan zeigen, wie es vor seiner Zerstörung aussah. Saryun will sich zunächst von der Redlichkeit und Göttertreue der Helden überzeugen, denn natürlich hat er von dem Mord und dem Verdacht gehört, der an ihnen haftet. Er lässt sich daher die Geschichte der Helden erzählen. Mit einer Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)*, halbe Stunde, 5 Versuche, maximal 3 Helden (die Lorianio auswählt) kann der Praiosgeweihte von der Aufrichtigkeit der Helden überzeugt werden (es ist in diesem Fall keine Vergleichsprobe, da Saryun den Argumenten der Helden offen gegenübersteht). Können die Helden bereits wichtige Informationen über ketzerische und verschwörerische Umtriebe vorbringen, kannst du die Proben für solche Argumente um bis zu +2 Punkte erleichtern. Bei einem Teilerfolg hört Saryun

sie weiter an, verweist jedoch darauf, dass sie wiederkehren sollen, wenn sie mehr Beweise in den Händen halten. Scheitert die Probe, bittet er sie höflich, aber bestimmt, zu gehen.

Der *Luminifactus* führte mit Ioric regelmäßige Korrespondenz über das Altertum, Kunst und Göttermythen. Er schätzte den gebildeten Rondrageweihten sehr, sein Tod hat ihn tief bestürzt. Er bestärkt die Helden darin, diese schreckliche Tat und ihre Hintergründe aufzuklären, bittet sie jedoch eindringlich, auf seine „bisweilen von Übermut erfasste Großnichte Viviona“ achtzugeben, sofern sie sich als gute Freundin des Ermordeten in die Sache einmischt. Währenddessen will er versuchen, ob er „den übertriebenen Aktionismus der *Connetablia*“ etwas eindämmen kann. Er sichert den Helden weitere Unterstützung zu, wenn sie echte Beweise vorbringen können, und verweist mit einem gütigen Lächeln beiläufig auf den ihm unterstehenden *Horaskaiserlichen Hausorden vom Heiligen Blute*, der für eine Stärkung der Horasmacht und des Glaubens an Praios, Ucuri und Horas eintritt. Zugleich sind die *Heilig-Blut-Ritter* in ihren scharlachroten Waffenröcken der verlängerte und bewaffnete Arm und die Garde des Wahrers der Ordnung.

Verfügbare Informationen: A1, 2, 4, 6-8, 11; B1-2, 7; C1-3, 5, 8

Punkte: 3

Polyana dil Cordori (+)

»Wir sind nicht durch Liebe verbunden. Dies zu glauben, wäre poetische Narretei. Der Schwur unserer Ahnen hat uns geeint, doch durch die Taten der Gegenwart verblasst die Vergangenheit unmerklich und schleichend. Ihr sagt, ihr besitzt Anhaltspunkte für einen ausgemachten Skandal? Raus damit!«

—Polyana dil Cordori zu den Helden über die Gründer-geschlechter Vinsalts

Das Familienoberhaupt ■ Polyana dil Cordori (68, brillante Kunstsammlerin und Intrigantin, schlank, schwarzhaarig mit grauer Strähne, energisch; Handel 14 (15/15/15), Willenskraft 13 (15/15/15), SK 3) ist in ihrem Anwesen, dem **Palazzo dil Cordori (AB07)** in Alt-Bosparan anzutreffen. Der prunkvolle Palazzo, der dem spätbosparanischen Baustil mit seiner hohen Kunstfertigkeit nachgebildet wurde, ist durch eine hohe Mauer umgeben und bestens bewacht. Die Helden erhalten auf Ersuchen kurzfristig eine Unterredung mit Polyana, die über den Mord bereits informiert wurde. Sie empfängt die Helden in einem kleinen, schmucken Salon mit Blick auf den kunstvoll arrangierten Innenhof des Palazzo. In ihrer Nähe befinden sich ständig einige Wachen, darunter ihr Leibmagier. Polyana hat ein persönliches Interesse an der Aufklärung des Mordes an ihrem alten Freund. Sie ist daher bereit, die Helden zu unterstützen, wenn sie der Überzeugung ist, dass die von Ioric angeheuerten *Spezialisten* fähig sind. Dies können die Helden unter Beweis stellen, wenn sie bereits greifbare Hinweise auf die Verschwörung der *Myrmidonen* (etwa durch die Entlarvung des wahren

Mörders Bonnaro Talligon, einen erbeuteten Goldring mit Hornissensymbol oder sogar einen gefangenen genommenen Myrmidon) erlangt haben. Andernfalls bittet Polyana sie darum, doch zunächst weitere Beweise zu sammeln. Man möge Verständnis haben, „dass sich vorschnelle Urteile und Verdächtigungen leicht ins Gegenteil verkehren können, gerade angesichts der Brisanz dieser Angelegenheit“. Auch wenn das Familienoberhaupt der dil Cordori ein heimliches Interesse an Skandalen und der Schwächung anderer Case Fondari hat, lässt sie ihre Vorsicht nicht außer Acht.

Sobald Polyana bereit ist, die Helden zu unterstützen, führt sie diese in den überwältigenden Antikensaal des Palazzo, der mit seinen Marmorsäulen und Liegen einer bosparanischen Feierhalle nachempfunden ist. Aus einem verschlossenen Schrank, der mit kunstvollen Ziselierungen versehen ist, nimmt sie einige Schriftstücke, die auch Ioric eingesehen hat:

- Das Original des Berichts über Cassus' Triumphzug (Handout siehe Seite 109), das den Hinweis auf die *Legio V Shinxiria* enthält.

- Die Abschrift einer teilweise unleserlichen Adoptivurkunde, wonach die unbedeutende Familie Talligon im Jahr 309 v. BF den zur Adoption freigegebenen Bastard Fortius eines gewissen *Theodicus Octavius* adoptiert hat (Handout siehe Seite 108), bei dem es sich tatsächlich um den wahren Erben der Aemilier handelte und nicht um einen Bastard. Diese Inszenierung war Teil des damaligen Plans, die Blutlinie der Aemilier zu retten.

Beide Dokumente sind in Aureliani mit Imperialen Zeichen verfasst, Polyana kann bei der Übersetzung helfen. Sie fragt schließlich nach, ob Iorics Notizbuch (siehe Seite 63) aufgetaucht sei, und macht die Helden darauf aufmerksam, falls sie von seiner Existenz noch nichts wissen.

Verfügbare Informationen: A1-4, 8-10; B1, 7, 9; C1-3, 5-8

Punkte: 2

Groxorx der Grolm (+)

»Groxorx traurigx. Tief traurigx. Ioricx war ein guterx Großlingx. Groxorx Freundx. Macht mich zornigx. Mörderpackx! Ruiniert mögxn sie sein! In den dunkelxten Schlund mit ihnen, ohne einen Kreuzxer!«

—Groxorx' schnalzendes Schluchzen und Zetern nach der Nachricht über den Mord an Ioric

Wenn die Helden dem Grolm an der vereinbarten Stelle im großen Kanalisationsdom eine Nachricht hinterlassen, sucht er sie in der folgenden Nacht auf. Die Nachricht vom Mord an Ioric versetzt den Grolm in Wut und Trauer. Er geht mit den Abenteurern zum **Wirtshaus Blutulme (G09)**, in dem überwiegend Bettler und Vaganten verkehren und in dem er sich auch als Grolm aufhalten kann, ohne viel Aufsehen zu erregen. Groxorx kennt einen versteckten Zugang zum Keller des Hauses, von wo einige Stiegen in die alte Kanalisation führen.

Über verschlungene Pfade führt er die Gruppe zu seinem Versteck, das sich in einer vorzeitlichen Grolmenhöhle in den Kavernen unter der Stadt befindet. Wenn die Helden ihn auf Iorics Notizbuch ansprechen, reagiert er zunächst unwissend, da er

sein Versprechen, es sicher zu verwahren, über den Tod seines Lebensretters hinaus ernst nimmt. Mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* –1 gegen *Willenskraft* +1 gelingt es den Helden, den Grolm davon zu überzeugen, das Notizbuch herauszurücken. Über den Inhalt weiß er nichts, da er es nicht gelesen hat. Gute Argumente können die Probe um bis zu 2 Punkte erleichtern. Dies könnte z. B. der Verweis darauf sein, dass der Inhalt des Büchleins helfen könnte, den Mörder zu finden.

Groxorx kann den Helden Unterschlupf gewähren und seine Ortskenntnis der Sotterranea zu ihrem Nutzen einbringen. Da der Grolm im Auftrag seines Herrn Palkrax jedoch grundsätzlich seiner eigenen Agenda folgt, sollte er ein unsteter Verbündeter bleiben. Der grolmische Schatzsucher weiß von dem „verrückten Offizier im Irrenhaus“ (siehe Seite 58), den Ioric aufsuchte, und schwärmt von der „Alten mit den Schätzen in ihrem Antikensaal“ (Polyana dil Cordori, die er aus Iorics Erzählungen kennt, siehe Seite 61).

Verfügbare Informationen: A2, 5, 7

Punkte: 1



Iorics Notizbuch

Ioric besaß ein kleines Notizbuch, in dem er wichtige Erkenntnisse und offene Fragen vermerkte, die ihn beschäftigten. Das Auffinden des Büchleins erleichtert die weiteren Ermittlungen und hilft den Helden dabei, Zusammenhänge zu erkennen. Das Notizbuch enthält:

- Die originalgetreue Abschrift des Berichts über Cassus' Triumphzug in Aureliani (Handout siehe Seite 109) mit dem Hinweis auf die *Legio V Shinxiria*. Das Original ist im Besitz von Polyana dil Cordori.
- Einige persönliche Notizen, die sich um seine Nachforschungen, Verdächtigungen und um offene Fäden und Fragen drehen (Handout siehe Seite 111).



Somena Talligon (-)

»Mit der Zeit wird die Maske zum Gesicht.«

—Asmodena-Horas zugeschrieben, um 800 v. BF

Die Hochgeweihte *Somena Talligon* (siehe Seite 97) ist im Rondratempel anzutreffen, wo sie sich die überwiegende Zeit aufhält. Dorthin werden die Helden auch verwiesen, wenn sie das Familienoberhaupt des Gründergeschlechts in den stark bewachten Gütern des **Palazzo Talligon (AB05)** oder gar des **Castello Talligon (AH01)** aufsuchen möchten. Sobald die Helden Bonnarò Talligon entlarvt haben, die Adoptionsurkunde des *Fortius Talligon* besitzen oder der Verschwörung der Talligon anderweitig auf die Spur gekommen sind, ist Somena „unpässlich“ und nicht mehr anzutreffen. Kurz darauf verlässt sie Vinsalt unerkant, um den **Sturm auf Urbet** vorzubereiten.

Wagen sich die Helden tatsächlich in den Vinsalter Rondratempel, bleiben sie bis zur **Ermittlungsstufe III** unerkant. Ab **Ermittlungsstufe IV** werden sie von Geweihten entlarvt, wenn ihre Verkleidung nicht hält. Die Rondrianer versuchen die „schändlichen Mörder und Frevler“ zu überwältigen. Wenn ihnen dies gelingt, übergeben sie die Abenteurer in die Fänge Bonnarò Talligons. Nur mühsam können die aufgebrachten Diener der Leuin den Wunsch unterdrücken, die Helden jetzt und hier zu richten.

Wenn sie zu Somena vordringen, ist es wahrscheinlich, dass die Hochgeweihte die Helden erkennt. Sowohl durch Bonnarò Talligon als auch über Nestario Scossavalli erreichen regelmäßige Berichte ihren Castellan **Arbas Ponziani** (siehe Seite 71 und 101), sodass Somena stets informiert ist. Um sich keine Blöße zu geben und herauszufinden, was die Helden wissen, geht sie zum Schein auf eine Unterredung ein. Sie gibt sich erschüttert, verweist aber auf die Kompetenzen der Connetablia und versucht möglichst viel über den Wissensstand der Helden

Die verfügbaren Informationen enthalten nur, was sie den Helden freiwillig preisgibt. Somena als Kopf der Vinsalter Verschwörung der *Myrmidonen* verfügt über alle Informationen B und C.

herauszufinden. Mit einer Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* -1 gegen *Überreden* +1 kann ein aufmerksamer Held entdecken, dass das Familienoberhaupt der Talligon etwas verbirgt.

Verfügbare Informationen: A1, 2; B1; C1-3
Punkte: 8

Niam von Bosparan (-)

Mit einer Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* -2, 2 Stunden, 5 Versuche, können sich die Helden in Alt-Bosparan nach der Unterweltkönigin *Niam von Bosparan* (65, brillante Beherrschungsmagierin und legendäre Verbrecherkönigin, führerische Erscheinung, schwarze Haare und Augen, rauchige Stimme, faszinierend schön, aber mit gefährlicher Ausstrahlung; Willenskraft 18 (17/15/18), SK 4) umhören. Die Königin findet man nicht, vielmehr wird man gefunden. Erlangen die Helden zumindest einen Teilerfolg, werden sie von Niams Handlangern abgefangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hartnäckig hängt von den Yaquir-Auen heraufziehender Dunst zwischen den trostlosen Gassen Alt-Bosparans und vermischt sich mit dem fauligen Gestank der nahen Sümpfe. Unvermittelt schält sich vor euch ein gebeugter Schemen aus dem Nebel, der eine linkische Geste der Verneigung andeutet. Ringsumher seht ihr weitere Schatten, die zwischen den Ruinen Position bezogen haben. Auch auf den umliegenden Dächern nehmt ihr die Umrisse gedungener Schergeren wahr – bestimmt ein Dutzend, wenn nicht gar mehr. Ihr seid umstellt. Der Bucklige tritt mit einem schiefen Grinsen näher. „Die Königin bittet um eine Unterredung. Wenn ihr mir folgen wollt? Hier lang, bitte.“



Der Scherenschleifer **Beno** aus Alt-Bosparan (55, bucklig, krächzende Stimme, überraschend flink; Willenskraft 11 (15/16/10), SK 3) ist der Herold der gefürchteten Unterweltkönigin. Niams Leute führen die Helden zu zwei Kutschen, deren Fenster verhangen sind. Sie verlangen, dass die Abenteurer während der Kutschfahrt Augenbinden tragen. Am **Alten Bosparaner Tor (AB02)** ist ein gedämpfter Wortwechsel mit den Greifern zu vernehmen. Kurz darauf klingen einige Münzen, die den Besitzer wechseln, bevor sich der geheimnisvolle Tross wieder in Bewegung setzt. Die Fahrt geht Richtung Süden durch Haldurias in das Vinsalter Umland. Nach einer guten Stunde wird die

Reise zunehmend holpriger. Irgendwann ist Vogelzwitschern zu vernehmen. Die Luft riecht erdig, was auf den Jagdforst im Süden der Stadt hindeutet, an dessen Rand Niams Anwesen liegt. Als die Helden aussteigen, dringt der Duft von Flieder und Rosen in ihre Nasen. Stimmen sind ringsumher zu vernehmen, irgendwo in der Nähe wiehern Pferde. Nachdem die Helden aus den Kutschen steigen, spüren sie knirschenden Kies unter ihren Füßen. Nach ein paar Treppenstufen wird eine schwere Tür entriegelt. Die Helden werden von angenehm kühler Luft und dem Geruch von Öllampen und herben Kräutern empfangen. Nach einigen weiteren Schritten durch das Gemäuer nimmt man ihnen die Augenbinden ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als man euch die Augenbinden abnimmt, steht ihr in einem stilvoll eingerichteten Salon, dessen Fenster mit schweren Vorhängen verdeckt sind. Das Gemurmel um euch herum ist verstummt. Im Halbdunkel erkennt ihr eine schlanke Gestalt, die auf einem edlen Stuhl mit grünem Satinbezug thront. Sie trägt ein schwarzes Samtkleid mit auskragenden Spitzen. Dezentler Schmuck verleiht ihr eine zeitlose Eleganz. Ihre Linke macht eine verführerische Geste, als sie euch bedeutet, näherzutreten. Die langen Fingernägel wirken dabei, als würden unsichtbare Fäden davon abgehen, die wie ein Spinnennetz den Raum durchweben. Sie lächelt, als euch ihre rauchige Stimme umfängt, die euch trunken macht, wie nach einem tiefen Schluck aus einem Becher schweren Rotweins. „Man hört, ihr seid gefragte Leute in diesen Tagen, meine Täubchen. Ich hoffe, es hat gute Gründe, dass ihr derartige Aufmerksamkeit auf mich zieht.“ Ihre Worte hallen dumpf in euren Köpfen nach und euch ist schlagartig bewusst, dass ihr euch auf der Schneide eines gifttriefenden Dolches bewegt.

Informationen zu geben. Sie lässt sich von den Helden darüber hinaus aber einen Gefallen versprechen, den sie jederzeit einfordern kann. Sie wird kein Kapitalverbrechen verlangen und auch eine bestehende Prinzipientreue achten. Gehen die Helden auf Niams Angebot nicht ein, werden sie mit leeren Händen nach Vinsalt zurückgebracht.

Der Rondrageweihte Ioric ist der Verbrecherkönigin nicht bekannt. Er wurde ermordet, bevor er Kontakt zu ihr aufnehmen konnte. Für die Rückreise werden den Abenteurern erneut die Augen verbunden.

Verfügbare Informationen: B1, 8-12; C1-4, 8-10

Punkte: 2

Niams Geheimnisse

Niam hat Kenntnis davon, dass die Familie Talligon im Besitz einer *Persona Oblivia* (siehe Seite 93), einer der legendären Masken der Macht, ist. Sie hat dieses Wissen vor über zwei Jahrzehnten vom damaligen Castellan des Castello Talligon erlangt, der ihren Verführungskünsten und ihrer Magie erlegen war. Sie weiß, dass die Gesichtslarve die Eindrücke früherer Träger memoriert, dies jedoch nur auf Kosten eigener Erinnerungen. Sie findet es „faszinierend, dieser Blick in alte Zeiten trotz allem Vergessen“. Niam kennt darüberhinaus den geheimen Fluchttunnel vom Castello zum Grabmal des Diomedo da Brasi (siehe Seite 76). Haben sich die Helden respektvoll verhalten und Niams Interesse an der Verschwörung der Myrmidonen geweckt, ist sie bereit, dieses Wissen mit verschwörerischen Worten zu teilen.



Geheimer Phextempel (-)

Mit einer Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen* (Informationssuche) -5, 4 Stunden, 5 Versuche, die Sonderfertigkeit *Füchsisch* erleichtert die Probe um +2, können die Helden den **geheimen Phextempel (A04)** finden und die Losung erhalten, um Zutritt zu dem

Niam besitzt ein wehrhaftes Landgut in den Hügeln südlich der Festung Castrovelli, wohin sie sich regelmäßig im Frühling für einige Zeit zurückzieht, um abseits des hektischen Treibens der Metropole neue Pläne zu schmieden. In den Schatten der Vorhänge harren einige Untergebene und sichern ihre Herrin ab. Niam ist eine formvollendete Herrscherin und Intrigantin. Sie duldet keinen Widerspruch, verliert jedoch niemals die Fassung. Sie ist von einem beständigen Hauch der Verführung und einer erhabenen Aura der Unantastbarkeit umwölkt, sie ist die dunkle Verkörperung des Geistes der *Re-nascentia*, das Verbrechergenie.

Niam fordert die Helden auf, ihre Geschichte zu erzählen und dabei nichts auszulassen. Ihre Miene bleibt während des Berichts ohne Regung, wie in weißen Eternenmarmor gemeißelt. Sie besitzt einen verschrobenen Ehrbegriff; wenn die Helden sie nicht anlügen, ist sie ihrerseits bereit, ihnen



versteckten Gewölbe unter einem ehemaligen Herrenhaus zu erlangen. Vom Mord an Ioric hat man gehört, den Rondrageweiheten kennen die Phexensdiener jedoch nicht. Jede verfügbare Information kostet 1 bis 10 Silbertaler. Je brisanter und kompromittierender die Information für die Betroffenen ist, desto teurer ist der Preis, der an den listigen Fuchs zu entrichten ist. Haben die Helden die Information aus dem Hesindetempel über den in den Bluthügeln von Caldaia niedergangenen Stern und das Erscheinen eines neuen Sternbilds anzubieten, erhalten sie im Gegenzug einige Informationen ohne weitere Kosten.

Verfügbare Informationen: B1, 8-11; C1-4, 8

Punkte: 2

Der horasische Palazzo

Den Palazzo kannst du als Schauplatz für eine Einladung, den Besuch bei einer Meisterperson oder zur Ausgestaltung eines Überfalls der *Myrmidonen* heranziehen. Die mächtigen Palazzi des Horasreiches prägen häufig das Stadtbild und erheben sich wehrhaft und erhaben über Straßen und Plätze. Das Eingangsportal ist verschwenderisch verziert und mit einem eisenbeschlagenen Tor versperrt. An der kunstvoll behauenen Fassade sind Eisenringe angebracht, an denen Besucher ihre Pferde festmachen können. Ein kurzer Gang führt hinter dem Eingang in den quadratischen Innenhof, in dem inmitten eines gepflegten Blumenbeetes ein Springbrunnen plätschert. Der überdachte Innenhof wird in den darüber liegenden Geschossen von einem Säulengang umlaufen. Die luftigen Arkaden, in denen Statuen und Fresken ausgestellt sind, lockern die schweren Steinmauern auf.

Im Schatten der Säulen liegen die Zugänge zu den Arbeits- und Wirtschaftsräumen des Palazzos. Stall, Remise, Werkstatt, Küche, Vorratskammern, Kontor, Waffenkammer und die Wachstube sind hier untergebracht. Eine prächtige, ausladende Treppe, die dem großen Auftritt der Edelleute angemessen ist, führt hinauf zu den oberen Stockwerken.

Das erste Obergeschoss bildet das sogenannte erhabene Stockwerk der Herrschaften und ist von hohen Decken, großen Fenstern und einer besonders aufwändigen Fassadengestaltung geprägt. Hier liegt die verschwenderisch ausgestaltete *Sala* (Horathi: Saal), in der Feste und Empfänge stattfinden. Familienporträts und Gemälde mit mythischen oder historischen Ereignissen zieren die Wände. In der *Camerina* (Horathi: gute Stube), die reich mit Trophäen und Erbstücken ausgestattet ist, finden Treffen und Unterredungen im Familienkreis statt. Die Familienkapelle gibt Aufschluss darüber, zu welchen Göttern und Heiligen sich die Familie besonders hingezogen fühlt; auch Ahnenschreine finden sich hier bisweilen. Das *Studiolo* (Horathi: Studierstube) ist Ausdruck der Gelehrsamkeit oder Kunstsinnigkeit des Hausherrn und stellt Kunstwerke, Relikte und andere altertümliche Exponate aus. In Palazzi des wohlhabenderen *Nobilitats* (Horathi: Edelleute) ist sogar eine eigene Bibliothek zu finden, in der auch die Familienchronik aufbewahrt wird. Im erhabenen Stockwerk stehen kostbare Möbel, wie Polstersessel, Liegen und bequeme Sofas mit Brokatbezug, die Gäste und die Familie zum Verweilen einladen.

Im zweiten Obergeschoss und in der Mansarde unter dem Dach sind die Schlafräume für die Kinder, Hauslehrer, Verwalter, Wachleute und Gäste untergebracht. Das Küchenpersonal und die Knechte schlafen hingegen im Tiefenparterre neben dem Weinkeller, wo sich auch die Wasch- und Heizstube und weitere Vorratskammern befinden. Der Bereich unter dem Dach und das Parterre sind dabei als *Mezzanin* ausgestaltet. Diese Zwischen- oder Halbgchosse weisen eine geringere Höhe und eine kleinere Fläche als die Hauptgeschosse auf und sind eine Besonderheit der liebevollen Baukunst.

Der Palazzo wird durch ein komplexes Rohrleitungssystem beheizt. Dennoch findet sich in der *Sala* ein mit Statuen, Simsen und Säulen verzierter, offener Kamin, welcher der Halle Wärme und Würde spendet. Eine weitere Errungenschaft ist das Spülklosett, das den simplen Abort abgelöst hat.

Dolche im Dunklen

Die Vinsalter Kohorte der Myrmidonen

Die *Myrmidonen* haben ihre Wurzeln im Gildenland, wo der Begriff noch heute den gemeinen Soldaten der Myriaden bezeichnet, der Infanterieeinheiten des Imperiums. Mit der Besiedelung der Westküste Aventuriens durch die Gildenländer vor etwa 2.500 Jahren gelangte auch der Shinxirglaube über das Meer der Sieben Winde und mit ihm der Geist der *Myrmidonen*, der Zusammen-

halt, Treue und Disziplin beschwor. • Nachdem sich Shinxir im Bosparanischen Reich zum Kriegsgott der Legionen erhoben hatte, wurden seine Anhänger in den spätbosparanischen Tagen

geächtet und der Glaube an ihn durch das Silem-Horas-Edikt 98 v. BF als Ketzerei verboten. Bosparans Fall begrub schließlich seine letzten Kultstätten. Im Zuge der *Renascentia* hat ein kleiner Mysterienkult von Offizieren und Altreichern die Verehrung wiederaufgenommen. In den letzten Jahren seit Beginn des Sternenfalls hat der militärisch organisierte Bund viel Zulauf erhalten. Auch seine Ziele haben sich in dieser Zeit subtil verändert. Zu Beginn sahen sich die Mitglieder der neu organisierten *Myrmidonen* als elitäre Seilschaft, um Karriere zu machen, und verehrten den Gott der Strategie, der Athleten und der Disziplin in einer verklärten Form. Nach dem Auffinden von Kultstätten und Reliquien straffte sich die Struktur der Geheimorganisation und wurde zunehmend militärischer. Seit dem Sternenfall und der

• Shinxir wurde jedoch auch schon im 7. Zeitalter, dem Zeitalter der Vielbeinigen, als Gott verehrt.

Die Myrmidonen

Kurzbeschreibung: Geheimbund von Offizieren, Soldaten und Altreichern, die Shinxir verehren

Größe und Verbreitung: jeweils etwa fünf Dutzend Mitglieder unter Führung eines Tribuns in sogenannten *Kohorten* in Neetha, Arivor und Vinsalt; weitere Kohorten im Aufbau

Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): hinlänglich/gering

Hierarchie: Speerträger (Mitglied), Primus (Führer eines *Sterns* aus 5 Speerträgern), Optio (Bannerträger), Centurio (Stellvertreter des Tribuns im Gefecht, häufig ein Magier, dann als Centurio-Magus), Principal (Ritenmeister), Tribun (Anführer einer bei Sollstärke 64 Mitglieder zählenden Kohorte aus 10 *Sternen* und den 4 Offizieren), Strategus (Oberhaupt)

Erkennungszeichen: Goldring mit schwarzem Onyxstein und eingeschnitztem Hornissenemblem

Zerstörung Arivors sehnen sich viele Mitglieder nach Halt und einer neuen Ordnung.

Die Tribune der *Myrmidonen* sahen die Zeit gekommen und nährten die Hoffnung auf eine Wiederkehr des *Herrn der Legionen*. Mit ihrer vor kurzem erfolgten Übernahme des Amtes der Tribunein und dem Erwachen des *Banners der Treue* (siehe Seite 90) begann *Somena Talligon*, die Vinsalter Kohorte der *Myrmidonen* auf die Rückkehr des göttlichen Strategen einzuschwören. Sie verkündete ihren Mitverschwörern, dass der Moment der Offenbarung Shinxirs unmittelbar bevorstehe. Es ist ihr gelungen, die Vinsalter Kohorte mit 64 treu ergebenden Mitgliedern auf Sollstärke zu bringen. Mit der Eroberung des Grabtempels zu Urbet und der Schändung der Gebeine der Heiligen Lutisana von Kullbach soll der Rivale Rondras das Spielfeld der Kriegsgötter mit einem epochalen Paukenschlag erneut betreten. *Somena* will den über tausend Jahre alten Schwur ihrer Familie nun einlösen.

Die *Myrmidonen* schulen sich kämpferisch innerhalb ihrer Sterne. Unregelmäßig finden im Innenhof oder auf dem Fechtboden eines abgelegenen Landhauses außerhalb von Vinsalt, das einer treuen Vasallenfamilie der Talligon gehört, gemeinschaftliche Kampfübungen der Kohorte statt.

Für das Abenteuer bedeutsame Mitglieder der *Myrmidonen* samt Spielwerten findest du auf Seite 97. Die Identität des Strategus, mit dem *Somena* im engen Kontakt steht, wird in diesem Abenteuer noch nicht enthüllt.

Der Stern Leuenblut

Die verhüllte Tribunein *Somena Talligon* setzt den 3. Stern der Vinsalter Kohorte unter Führung des Primus



Nestario Scossavalli (siehe Seite 100) auf die Fährte der Helden. *Nestario* kennt die Identität *Somenas* nicht, er steht in Kontakt mit *Arbas Ponziani* (siehe Seite 101), dem Castellan des Castello Talligon und Ritenmeister der Vinsalter *Myrmidonen*. Sie haben einen geheimen Übergabeort in einem toten Briefkasten in Gestalt eines Astlochs im *Rahjahain* im *Madamal-Park* ausgemacht. Der 3. Stern, dessen Mitglieder sich selbst als *Stern Leuenblut* bezeichnen, besteht aus

- dem Abgänger der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt **† Festo Geremoni** (25, kompetenter Krieger, hochgewachsen, schwarzes Haar, standesbewusst, diszipliniert; Willenskraft 6 (14/13/11), SK 2), einem unbedeutenden Mitglied der gleichnamigen *Case Fondari*,

- dem Leutnant der Horaslegion **† Barjed de Monesta** (27, kompetenter Soldat, kurzgeschorenes Haar, blaue Augen, blasiert; Willenskraft 7 (14/14/12), SK 2), Mitglied der *Harbaliom Bosparani*, der sich die Zeiten der bosparanischen Legionen zurücksehnt,

- der Absolventin des Anatomischen Instituts zu Vinsalt **† Isida Morcalino** (31, meisterliche Heilmagierin, schlanke Gestalt, strenger Zopf, unerschrocken; Willenskraft 8 (15/13/13), Balsam Salabunde 13 (14/13/12), Ignifaxius 10 (15/14/13), Psychostabilis 11 (14/13/12), 40 AsP, SK 2), die in den Nachwehen des Thronfolgekriegs bereits Felderfahrung gesammelt hat,

- der Stadtgardistin der Greifer **† Phrosina Tripalda** (26, kompetente Gardistin, kräftige Statur, Glatze, unnachgiebig; Gassenwissen 13 (12/14/10), Willenskraft 7 (14/14/10), SK 2), die durch ihren Dienst an der Bogenbrücke einen guten Überblick über das Geschehen in Vinsalt besitzt und

- dem Corporal der *Rotröcke* (der Palastgarde des Fürsten) **† Ernesto Horrad** (33, meisterlicher Soldat, massiger Körper, gepflegter Bart, aufmerksam, misstrauisch; Willenskraft 9 (14/14/12), SK 2), der den Stern in Abwesenheit *Nestarios* führt.

Die Mitglieder des Sterns bilden untereinander eine loyale Gemeinschaft, die sich gänzlich der Sache der *Myrmidonen* verschrieben hat. Die nicht aufgeführten Spielwerte entsprechen denen der *Myrmidonen* auf Seite 102.

Agenda: Nachdem es *Bonnaro Talligon* nicht gelungen ist, die Helden dauerhaft festzusetzen und auszuschalten, setzt *Arbas Ponziani* auf Befehl *Somenas* den 3. Stern der Vinsalter *Myrmidonen* auf die Helden an. Dies geschieht etwa 12 Stunden nachdem die Helden geflohen oder aus den Verliesen der *Connetablia* freigekommen sind. Sie sollen zunächst den Wissensstand der Helden in Erfahrung bringen. Daher versuchen sie, die Gruppe zu bestehlen oder einen von ihnen gefangen zu nehmen und zu verhören. Wenn *Bonnaro* entlarvt wurde oder die Helden der Verschwörung zu nahegekommen sind (mindestens 20 Punkte durch Ermittlungen angesammelt oder *Iorics* Notizbuch erbeutet), haben sie es auf ihren Tod abgesehen.

Unterschlupf: Der Stern trifft sich wöchentlich im Wohnhaus von Nestario Scossavalli im Stadtteil Horasgärten (A05). Das kleine Anwesen ist von einer Mauer umgeben und wird von zwei Hunden bewacht (siehe Seite 103). Im Keller führt ein verborgener Fluchttunnel unter den Tempelberg, wo es einen Zugang zur Kanalisation gibt. Während der Verfolgung der Helden finden sich die Verschwörer täglich in ihrem Unterschlupf ein, um ihre Erkenntnisse und das weitere Vorgehen zu besprechen. Nestarios Hausdiener, der stumme Waldmensch **Makka-Te** (40, versteinerte Mimik, loyal, stumm; Etikette 13 (12/12/12), Willenskraft 8 (12/12/12), SK 1) ist seinem Herrn treu ergeben.

Verbindungen und Ressourcen: Die Myrmidonen haben über die Stadtgardistin Phrosina Tripalda Augen und Ohren unter den Greifern. Sie kennen die Verbindung von Ioric zu Viviona und können über Bonnaro Informationen aus der Connetablia erhalten. Sie haben damit einige Ansätze, der Spur der Helden zu folgen. Sie besitzen ausreichend finanzielle Mittel, um Wachen zu bestechen und Informanten zu bezahlen. Jeder verfügt über einen Heiltrank (QS 4, 1W6+4 LeP) und zwei Anwendungen des Giftes *Arachnae* (siehe Seite 103).

Schicksal: Je nach Vorgehen der Helden bleiben die Mitglieder des 3. Sterns unerkant, werden getötet oder wegen Ketzerei und weiterer Kapitalverbrechen hingerichtet.

Die Myrmidonen im Spiel

Hier stellen wir dir einige beispielhafte Möglichkeiten vor, mit denen du die Myrmidonen des 3. Sterns in Szene setzen kannst:

- Die Myrmidonen greifen die Helden im Dunkeln an, während sie sich bei Viviona aufhalten. In der Dachgeschosswohnung lässt sich ein spektakulärer Angriff inszenieren. Ein Teil der Verschwörer dringt über die Dachterrasse ein, sodass die Helden in die Zange genommen werden. Eine umgestürzte Öllampe kann einen Brand entfachen, während ein Held auf der Galerie oder gar auf der Dachterrasse am Abgrund um sein Leben kämpft (gelungene Proben auf *Körperbeherrschung* (Balance) +1, um nicht in brenzlige Situationen zu kommen – auch für die Myrmidonen). Die Myrmidonen können über die dicht beieinander liegenden Dächer fliehen. Noch dramatischer kann es werden, wenn die Connetablia auf das Geschehen aufmerksam wird und harte Stiefelschritte und Befehle auf der Treppe im Hausflur Bonnaro Talligon und seine Konstabler ankündigen.
- Die Myrmidonen bitten die Helden als anonyme, vorgebliche Unterstützer zu einem Treffen, das nachts im *Madamal-Park* stattfinden soll. In den dichten Hecken des *Rahjahains* kommt es zu einem verwirrenden Versteckspiel (gelungene Probe auf *Orientierung* –1, um sich nicht im Gewirr der Hecken



zu verirren), bei dem die Myrmidonen versuchen, einen der Helden gefangen zu nehmen.

- Die Myrmidonen lauern den Helden nachts in den Gassen eines der zwielichtigen Viertel Vinsalts auf und überfallen sie aus dem Hinterhalt (Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe* (Hinterhalt entdecken) der Helden gegen *Verbergen* der Myrmidonen). Phrosina Tripalda hat dafür gesorgt, dass die Greifer wegschauen, so dass der Weg für die Verschwörer frei ist.

- Wenn die Helden lange im Dunkeln oder immer wieder in die Fallen der Myrmidonen oder der Connetablia tappen, kannst du einen Zweifler in den Reihen der Myrmidonen etablieren. Die Person wurde allein aufgrund der Aussicht auf eine steile Karriere Mitglied des Geheimbunds, der von vielen lange Zeit ausschließlich aufgrund der möglichen Seilschaften ernstgenommen wurde. Der Zweifler ist nach wie vor zwölgöttergläubig, hadert mit den Zielen der Myrmidonen und sucht schon seit einiger Zeit nach einer Möglichkeit, dem Geheimbund den Rücken zu kehren. Diese Person, Festo oder Isida aus dem Stern Leuenblut würden sich anbieten, kann den Helden eine Warnung oder wichtige Hinweise zukommen lassen. Besonders dramatisch wäre es, wenn sie ihren Sinneswandel nicht überlebt und von ihren ehemaligen Mitverschwörern getötet würden und geläutert im Kreise der Helden ihr Leben aushauchen.

Ein weiterer Mord

Optionaler Inhalt

Wenn du Spannung und Gefahr für die Helden weiter steigern möchtest, kann ein weiterer Mord geschehen. Nachdem die Helden bei der *Harbaliom Bosparani* waren, erhalten sie kurz darauf eine Botschaft von *Pandolfo Forca* (siehe Seite 58), der sie um eine vertrauliche Unterredung in seinem Haus im Stadtteil Horasgärten (A06) bittet. Wenn die Helden dort ankommen, finden sie ihn mit aufgeschnittener Kehle vor. Ioric hatte mit dem rondrianisch gesinnten Veteranen über die Case Fondari und die Myrmidonen gesprochen (Informationen A10 und A12). Nestario Scossavalli wusste, dass Ioric und Pandolfo vertraut miteinander waren und hat



Wenn die Helden die *Harbaliom Bosparani* nicht aufgesucht haben, kann Pandolfo auch durch *Viviona Loriano* von ihnen erfahren haben und kontaktiert sie dann unter Verweis auf ihre gemeinsame Freundin aus eigener Initiative. Dies geschieht dann etwa 1-2 Tage nach dem ersten Mord, wenn die Helden noch im Dunkeln tappen.

mutung bestärken, dass auch innerhalb der Kriminalbehörde etwas faul ist.

Jagd auf die Myrmidonen

Die Helden können den Spieß umdrehen und selbst Jagd auf die Verschwörer machen:

- Bei einem Übergriff der *Myrmidonen* können die Helden einen Goldring mit Onyxstein und eingestanztem Hornissenemblem erbeuten. Dies eröffnet eine Rechercespur auf ihre Gegenspieler und die Geheimloge.
- Machen die Helden einen Gefangenen, können sie Informationen über die *Myrmidonen* und die Agenda des *Sterns Leuenblut* erlangen. Die Verschwörer werden freiwillig keine Informationen preisgeben, doch Magie oder *Einschüchtern* (Folter oder Verhör) können auch den Willen eines *Myrmidonen* brechen. Die Verschwörer kennen den Kopf der Vinsalter Kabele nicht, Anweisungen erhalten sie nur von ihrem Vorgesetzten Nestario Scossavalli. Ein gefangener *Myrmidone* wird alles daransetzen, zu entkommen oder – wenn dies nicht gelingt – sich zum Schutz der Gemeinschaft selbst zu töten.
- Haben die Helden die Spur des 3. Sterns aufgenommen, können sie dessen Unterschlupf ausfindig machen

und dort Hinweise auf die Verschwörung erbeuten. Belauschen die Helden eine der geheimen Zusammenkünfte der Verschwörer, können sie erfahren, dass „etwas Großes bevorsteht“, und „die Zeit drängt“, oder auch, dass „der Tribun die lästigen Glücksritter tot sehen will“.

Wenn sie die Spur Nestarios aufgenommen haben, können sie einen Nachrichtenaustausch am geheimen Übergabeort im *Rahjahain* des *Madamal-Parks* beobachten. Nach einiger Zeit kommt Arbas Ponziani und nimmt eine Botschaft aus dem toten Astloch an sich, die Informationen über den Stand der Verfolgung der Helden beinhaltet. Arbas begibt sich danach wieder ins *Castello Talligon*. Verfolgen die Helden ihn, können sie auf diesem Weg die Fährte dorthin aufnehmen. Wenn sie ihn stellen, versucht er zu fliehen oder kämpft bis zum Tod.

Die Connetablia Criminalis Capitale

»Die Connetablia ist doch seit jeher nur ein Unterdrückungsinstrument der Krone.«

—ein Bürger Vinsalts zu den Helden, nachdem er sich zuvor zweimal umgeschaut hat

Die *Connetablia Criminalis Capitale*, kurz *Connetablia*, ist die älteste Kriminalbehörde *Aventuriens*, die sich ausschließlich mit Kapitalverbrechen wie Mord, Brandstiftung und der Beschwörung von Dämonen im Großraum Vinsalt beschäftigt. Die *Connetablia* setzt neueste Erkenntnisse der weltlichen und magischen Wissenschaften ein und arbeitet eng mit dem Anatomischen Institut zusammen. Die Kriminalbehörde ist eine harte, staatstragende Sonderpolizei. Ihre Mitglieder sind nicht zimperlich, wenn es um die Aufklärung von Verbrechen

Die Unterwanderung der Connetablia

Die *Connetablia* ist durch die *Myrmidonen* unterwandert, wodurch der Geheimbund Informationen über laufende Ermittlungen erhält und seine eigenen Umtriebe decken kann. Sowohl im Innen- als auch im Außendienst haben die *Myrmidonen* einige Mitglieder platziert. Das Amt der Untersuchungsrichterin in Händen der Verschwörerin *Dragontina von Kruber* gibt der Geheimloge sogar die Macht, Haftbefehle zu erlassen und Freilassungsgesuche abzuschmettern. *Bonnaro* hat den Auftrag, die Helden auszuschalten, nachdem es ihm im ersten Versuch nicht gelungen ist, sie festzusetzen und aus dem Verkehr zu ziehen. Innerhalb der Behörde ahnt man derzeit nichts von der Unterwanderung. Sollte *Bonnaro Talligon* als Mörder und Verschwörer entlarvt werden, löst dies ein erdrutschartiges Beben in der *Connetablia* aus, in dessen Folge eine interne Untersuchung durch unabhängige Visitatoren angestoßen wird, die keinen Stein mehr auf dem anderen lässt.

geht. Sie sind gut ausgebildet, erfahren und unachgiebig. Unter ihren knapp 100 Mitgliedern befinden sich hauptsächlich Veteranen des Heeres, aber auch einige studierte Advocaten, Gelehrte und Magier. Man erkennt sie gut an den meist schwarzen Ledermänteln mit den hohen Kragen, bewaffnet sind sie zumeist mit Rapier und Balestrina. Die meisten Bediensteten der Connetablia bekleiden den Rang eines *Konstablers*, die bei gemeinsamen Einsätzen im Außendienst von einem *Inspector* angeführt werden. Die *Visitatoren* hingegen sind von der Kleiderordnung freigestellt und dürfen Ermittlungen auf eigene Faust führen.

Die Connetablia untersteht der *Comtessa Connetabla* **Erlgard von Firdayon-Bethana**, (45, 1,74 Schritt, kastanienbraune Locken, schlank, sehr effdergläubige vierfache Mutter, raucht Cigarillos, pragmatisch und direkt, Ehefrau des Fürsten von Vinsalt *Ralman von Firdayon-Bethana*; Willenskraft 14 (15/16/14), SK 3), die zur Zeit des Abenteuers jedoch nicht in Vinsalt weilt und in solchen Fällen vom Rittmeister und dem amtierenden Untersuchungsrichter vertreten wird. Derzeit hat also die Untersuchungsrichterin *Dragontina von Kruber* (siehe Seite 101) gemeinsam mit dem Rittmeister die Befehlsgewalt über die Behörde inne.

Bluthunde im Nacken

Auch wenn die Helden nach einer eventuellen Verhaftung freigekommen sind, erlässt Untersuchungsrichterin Dragontina von Kruber aufgrund der inszenierten Beweise (erneut) Haftbefehl gegen die Helden. Inspector Bonnaro Talligon mit seinen Konstablern (siehe Seite 103) verfolgt die Helden wie ein Bluthund. Die Gruppe sollte seinen Atem stets im Nacken spüren, während sie in Vinsalt ermittelt. An folgenden Szenen kannst du dich dabei orientieren:

- ☛ Die Helden vernehmen aufgeregtes Hundebellen (siehe Seite 103), gefolgt von markigen Befehlen und dem Geräusch rennender Menschen.
- ☛ Sind die Helden unachtsam (misslungene Probe auf *Gassenwissen*), können sie Bonnaro Talligon und seinen Konstablern unversehens in die Arme laufen. Die Ermittler sind ebenso überrascht wie die Helden, ziehen dann aber die Waffen und pfeifen nach Verstärkung.
- ☛ Die Helden bekommen mit, dass die Connetablia Unterstützung bei den Greifern angefordert hat, die sich in der Bevölkerung umhören und an den Toren und Kettenfähren Ausschau halten. So kann Bonnaro Talligon die Spur der Helden aufnehmen.
- ☛ Ein Konstabler beobachtet aus einem gegenüberliegenden Hauseingang Vivionas Wohnung und wird heimlich Verstärkung herbeiholen, wenn die Helden dort auftauchen.



Recht & Gesetz in Vinsalt

Probe auf Rechtskunde (Horasreich)

QS 1 – Für die Durchsetzung von Recht und Ordnung sind in Vinsalt die Präfecten zuständig, denen leicht bewaffnete Büttel unterstehen, die in der Stadt als Greifer bekannt sind.

QS 2 – Kapitalverbrechen fallen in den Zuständigkeitsbereich der *Connetablia Criminalis Capitale*, der ältesten Kriminalpolizeibehörde Aventuriens. Die Konstabler und Inspectoren der Connetablia erkennt man an ihren meist schwarzen Ledermänteln mit den hohen Kragen, die ihnen den Spitznamen „Ledernacken“ eingebracht haben.

QS 3 – Vor kurzem hat sich an einigen Vorfällen von Willkür im Horasreich eine Diskussion über ein Leumundsprivileg für *Nobile* (Horathi: Edelleute) entzündet. Es soll Schutz vor willkürlicher Verhaftung gewähren und die Folter als Mittel der Wahrheitsfindung verbieten (siehe auch **Meisterset**).

Dem Mörder auf der Spur

Wenn die Helden geschickt vorgehen, können sie Bonnaro als Verschwörer und Mörder von Ioric entlarven. Folgende Ansatzpunkte bieten sich ihnen bei ihren Ermittlungen:

- Um zu verhindern, dass eine potenziell magische Untersuchung Hinweise auf die Tat offenbart, hat Bonnaro die Leiche direkt an den Borontempel überstellt. Im **Anatomischen Institut (AL03)** können die Helden in Erfahrung bringen, dass Iorics Leichnam nicht zur Untersuchung überstellt wurde. Dies erscheint merkwürdig, da die Connetablia bei derartigen Verbrechen üblicherweise eng mit dem Institut zusammenarbeitet. Da das Mordopfer keine Angehörigen hat, hätte es dafür jedoch einer Anordnung des Fürsten bedurft. Über *Nita von den Adlern* im Anatomischen Institut (siehe Seite 60) oder andere einflussreiche Kontakte lässt sich in Erfahrung bringen, dass ein entsprechender Antrag beim Fürsten nie eingegangen ist. Mit einer gelungenen Probe auf *Rechtskunde (Horasreich)* –1 ist den Helden bewusst, dass diese Ungereimtheit mit den üblichen Routinen der Kriminalbehörde bricht, was äußerst ungewöhnlich ist. Auch *Viviona Lorian* kann die Helden auf dieses Prozedere und die Rechtslage aufmerksam machen.
- Folgen die Helden der Spur der mit Kelmon vergifteten Mordwaffe (siehe Seite 47), können sie mit einer erfolgreichen Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* –3, 4 Stunden, 7 Versuche, herausfinden, dass das Gift vor kurzem unter der Ladentheke des **Traumkellers Rabenschwinge (G21)** den Besitzer gewechselt hat. Mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* –2 erhalten die Helden vom Wirt **Sarostro** (47, zurückweichende Haarlinie, hängende Wangen, unrasiert, ist der festen Überzeugung, er hätte Besseres verdient; Willenskraft 7 (13/14/12), SK 2) eine Beschreibung, die auf **Yulio Pontre** (25, kompetenter Verschwörer, schrille Stimme, kaut Fingernägel, braune Locken; Verbergen 14 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/14/12), SK 2) zutrifft, bei dem es sich um den Schatten handelt, der die Helden bei ihrer Rückkehr zu Ioric denunziert hat (siehe Seite 48). Mit einer erfolgreichen Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* –1, 2 Stunden, 7 Versuche, können die Helden ihn in einer billigen Kaschemme im Lakaienviertel aufspüren und ausquetschen. Durch geeignete Hellsichts- oder Einflusszauber oder durch eine gelungene Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Folter oder Verhör)* –2 gegen Yulios Willenskraft +2 können sie in Erfahrung bringen, dass Pontre das Gift im Auftrag *Bonnaro Talligons* beschafft hat. Die kleine Ratte ist

ein einfacher Zuträger, der über Bonnaros Mord und die Hintergründe der Verschwörung nichts weiß.

- Beobachten die Helden durch dichten Nebel im Hafen eine heimliche Informationsübergabe zwischen einem Konstabler der Connetablia und einem *Myrmidon* des *Sterns Leuenblut*, können sie die Spur zu Bonnaro verfolgen. Der Konstabler ist ein Mitverschwörer und dient als Verbindungsmann für den Informationsaustausch zwischen Bonnaro und Nestarios Leuten. Die Helden können ihn heimlich observieren (erfolgreiche Vergleichsproben auf *Gassenwissen (Beschatten)* und *Verbergen* gegen den Konstabler, siehe Seite 103) und herausfinden, dass er die Nachrichten an Bonnaro in dessen Wohnhaus in Albornsschenck (**A07**) weiterleitet. Passen die Helden ihn allein ab, tischt er ihnen eine Lüge auf, wonach die Connetablia verschiedene Informanten in Vinsalt kontaktiert habe, um Näheres über die Helden in Erfahrung zu bringen. Über Bonnaros Tat und die genauen Hintergründe der Verschwörung weiß er nichts.
- Dringen die Helden heimlich in Bonnaros Wohnhaus in Albornsschenck (**A07**) ein, können sie mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –1 unter einem Sessel vor dem Kamin einen angebrannten Dokumentfetzen finden, der Iorics Handschrift trägt. Bonnaro hat nach dem Mord einen Stapel Unterlagen gegriffen und zuhause verbrannt, nachdem er keine ergiebigen Informationen daraus entnehmen konnte. Das gefundene Fragment wurde aus dem Kamin herausgeweht und rutschte unter den Sessel.
- Stellen die Helden Bonnaro Talligon, wird er alles abstreiten. Erkennt er, dass die Beweislage gegen ihn erdrückend ist, wird er erst wie ein rüddiger Hund um Gnade winseln und einen Handel heraus schlagen wollen. Wird ihm die Aussichtslosigkeit dieses Unterfangens bewusst, nimmt er seinen letzten Funken Treue zusammen und opfert sich im Kampf für das große Ganze der Verschwörung. Durch Magie oder ein geschicktes Verhör mit einer gelungenen



Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* -3 gegen Bonnaros *Willenskraft* +2 können die Helden herausfinden, dass sein Auftrag von *Dragontina von Kruber* (siehe Seite 101) kam (welche wiederum Anweisungen aus dem Castello Talligon erhält). Wird Bonnaro entlarvt und die Familie Talligon damit konfrontiert, bevor die Verschwörung aufgedeckt ist, wird er als schwarzes Schaf der Familie verstoßen.

Mögliche Ermittlungserfolge der Helden

Den Helden eröffnen sich nach dem Mord an Ioric verschiedene Möglichkeiten. Im Fokus der Ermittlungen steht das Tatmotiv. Zu diesem Zweck müssen sie Näheres über Ioric und seine Nachforschungen in Erfahrung bringen. Viviona Loriani kann im Gespräch mit den Helden darauf aufmerksam machen, dass der Fund in der Krypta der Aemilier mit Iorics Tod zusammenhängen könnte. Die Helden können die Erkenntnisse ihres Auftraggebers Schritt für Schritt rekonstruieren und damit das Ausmaß der Shinxirverschwörung in Vinsalt erkennen. Damit haben sie das Motiv gefunden, denn Ioric wurde von den Verschwörern ermordet, weil er ihrer ketzerischen Kabale zu nahegekommen war.

Die Helden können Bonnaro Talligon als Mörder entlarven. Zusammen mit den Erkenntnissen, die sie über Iorics Nachforschungen erlangen, verdichten sich die Indizien, dass die Case Fondari Talligon in die dunklen Mächenschaften verstrickt ist. Schließlich ist es den Helden eventuell sogar möglich, den 3. Stern der Vinsalter *Myrmidonen* auszuheben. Auch dieser Weg führt die Helden auf die Spur der Verschwörung.

Iorics Erkenntnisse

Der Einstieg der Ermittlungen kann über Viviona und die *Harbaliom Bosparani* erfolgen. **Wichtige Quellen** für die Helden sind *Nita von den Adlern*, *Polyana dil Cordori* und *Niam von Bosparan*. Folgen die Helden dem Hinweis auf den Grolm *Groxorx* (Information A4), können sie Iorics Notizbuch erbeuten, wodurch sich die Ermittlungen vereinfachen. Anhand der Zusammenhänge, Forschungsergebnisse und offenen Fragen, die Ioric notiert hat, gewinnen die Helden wichtige Erkenntnisse über die Verschwörung. Die Informationssuche ist allerdings so

aufgebaut, dass das Notizbuch nicht gefunden werden muss, um das Motiv für die Tat zu verstehen.

Denkbarer Ablauf und der Weg ins Castello Talligon

Die Handlung könnte beispielsweise folgendermaßen verlaufen: Die Helden flüchten nach dem Mord an Ioric und erlangen durch Viviona oder die *Harbaliom Bosparani* erste Informationen über Ioric und seine Nachforschungen in Vinsalt. Sie versuchen mehr über Shinxir in Erfahrung zu bringen und beginnen, Iorics Ermittlungen zu rekonstruieren. Bonnaro Talligon setzt seine Konstabler und Kontakte in Bewegung und sucht in Vinsalt nach den Helden, weshalb heimliches Vorgehen geboten ist. Immer wieder drohen die Helden in die Fänge der Connetablia zu gelangen. Als es zu einer ersten Konfrontation mit dem 3. Stern der Vinsalter *Myrmidonen* kommt, wird den Helden bewusst, wie tief sie in die Sache verstrickt sind. Während sie verschiedene Kontaktpersonen aufsuchen, haben sie die Möglichkeit, den Spieß umzudrehen und ihren Verfolgern auf die Schliche zu kommen. Ob Bonnaro Talligon und *Nestario Scossavalli* schließlich als Mörder und Verschwörer entlarvt werden, bleibt offen. Es ist durchaus denkbar, dass sich die Helden ganz darauf konzentrieren, Iorics Ermittlungen nachzuverfolgen, womit sie nicht nur das Motiv erkennen, sondern in den Besitz starker Indizien gelangen, die auf ketzerische Umtriebe und die Verschwörung der Case Fondari Talligon hindeuten.

Durch die Quellen, die im Besitz der Informationen C9 sind (*Nita von den Adlern* und *Niam von Bosparan*) oder Iorics Notizbuch wissen die Helden, dass sie einen belastbaren Beweis benötigen, um die Verschwörer zu überführen. Aufgrund der Machtfülle und Unantastbarkeit der Case Fondari werden die verschiedenen Indizien nicht genügen, um eine erfolversprechende Anklage zu erheben. Daher müssen sie in die Festung der Familie Talligon, das Castello Talligon im Norden Vinsalts, eindringen. Sollten die Helden keine der beiden genannten Quellen aufsuchen und auch das Notizbuch nicht finden, kannst du diesen Hinweis auch über Viviona Loriani oder Polyana dil Cordori vermitteln. Letztere schränkt die Information C9 jedoch auf die Mächenschaften der Talligon und das Castello Talligon ein.

Castello Talligon

Die Helden haben herausgefunden, dass das mächtige Gründergeschlecht der Talligon in eine ketzerische Verschwörung der *Myrmidonen* verwickelt ist und vielleicht sogar den Kopf der Kabale darstellt. Im Castello Talligon vermuten sie die entscheidenden Beweise und machen sich deshalb auf den Weg zum Stammsitz der Talligon, der gut eine Meile außerhalb der Nordstadt Vinsalts auf einem Hügel thront. Sie müssen einen Weg finden, in die Festung zu gelangen, wofür sich ihnen verschiedene Möglichkeiten bieten. *Somena Talligon* ist nicht anwesend. Sie hat die Stadt bereits vor kurzem

unerkannt verlassen und sammelt den Großteil der *Myrmidonen* Vinsalts außer Sichtweite der Mauern, um sich vor Urbet mit Verbündeten aus Arivor zu vereinen und den Sturm auf die Stadt mit dem Grab der Heiligen Luti-sana einzuleiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wehrhaft und ehrfurchtgebietend thront das zu Bosparans Zeiten erbaute Castello Talligon auf einem Hügel über das Umland. Seine Mauern aus grauem Granit sind über zehn

Schritt hoch, an vier Mauerecken ragen massive Turmbastionen empor. Das gewaltige Torhaus liegt etwas tiefer als der Festungshof und ist durch ein massives Tor verschlossen. Aus Teilen der Festung ragt Baumbewuchs hervor und auf den Zinnen des Palastes wehen die rot-weißen Banner des mächtigen Gründergeschlechts. Die Wehrgänge und Bastionen sind mit Wachen bemannt, welche die Umgebung im Auge behalten. Einsam im Schatten des Castello liegt das Grabmal des berühmten Condottiere Diomedo da Brasi, und fast scheint es, als würde der Gründer der Yaquirtaler Pikeniere sein Haupt vor der erhabenen Festung der Talligon neigen.



Die Festungsanlage

Das Castello ist Teil eines Sternenrings von Festungen, die in den Dunklen Zeiten im Umland zum Schutz der Metropole errichtet wurden. Nach Bosparans Fall nahm die Familie Talligon die Festung in Besitz und baute die zerstörten Teile der Burg wieder auf. Sie gründete damit den noch heute bestehenden Stammsitz der Familie und förderte in den folgenden Jahrhunderten gemeinsam mit den anderen *Case Fondari* den Wiederaufbau Bosparans unter dem Namen Vinsalt.

Das mächtige **Torhaus (01)** ist durch ein massives Tor und zwei hintereinanderliegende Eisenfallgitter gesichert. Von dort geht es leicht bergauf in den Vorhof der Festung, an dessen Kopfende die **Garnison**

der **Wachmannschaften und Mercenarii (02)** liegt. Im **Gesindehaus (03)** sind Stallburschen und Mägde untergebracht. **Wirtschaftsgebäude, Stallungen und Remise (04)** sind über mehrere Gebäude verteilt und befinden sich teilweise im **Inneren Hof** des Castello, der über den großen Stall erreicht werden kann. An strategisch wichtigen Orten innerhalb der Burg stehen **Wachtürme (05)**, auf denen jeweils eine Hornisse, ein leichtes Geschütz, das überschwere Armbrustbolzen verschießt, stationiert ist.

Vom Hof führt ein Weg hinauf in Richtung der Palastanlagen. Auf Höhe der Festungs- und Palastebene passiert man eine kleine **Rondrakapelle (06)**, in der sich ein Schrein der Alveransleuin befindet. Der Weg zum **Palasthof** mit seinem Brunnen wird durch ein **Tor (07)** versperrt. Im Geviert um den Hof liegen weitere Wirtschaftsgebäude und die **Stallungen der Herrschaft (08)**. Der massive **Bergfried (09)** ragt gut 20 Schritt empor. Von seinen Zinnen aus hat man einen erhabenen Blick auf Vinsalt und die umgebenden *Latifundien* (Horathi: Ländereien). Zwischen Palast und Torhaus liegt ein kleiner, gepflegter *Park* mit Baumbewuchs. Einlass in den Palast erhält man über das **Domizil des Castellans (10)**, der angekündigte Gäste der *Case Fondari* hier in Empfang nimmt. Über einen breiten, mit Teppichen ausgelegten Flur gelangt man in den herrschaftlichen **Hauptpalast (11)**, in welchem die Gemächer Somena Talligons, ein großer Salon, ein Trophäensaal nebst Waffenkammer und weitere Räumlichkeiten liegen. Ein zumeist offener



Übergang führt in den dritten Teil des **Palastes (12)** mit Speisesaal, Küche, Ballsaal, Unterkünften für die Leibdiener und einen kleinen Gästetrakt im 2. Obergeschoss. Vom Ballsaal geht es durch eine doppelflügelige Tür hinaus auf den *Großen Hof*, der inzwischen mit einigen Grünanlagen verziert ist, nachdem er über Jahrhunderte ausschließlich als *Wehrhof* gedient hat. An vier der Mauerecken erheben sich vorkragende **Turmbastionen (13)**, die ebenfalls mit Hornissen ausgestattet sind. Zwischen den beiden nördlichen Turmbastionen liegt eine weitere breite Bastion, jedoch ohne Turm, wo eine mittelschwere Rotze steht, ein Torsionsgeschütz, mit dem Eisenkugeln verschossen werden können. Der Wehrhof schließt bündig an die Wehrmauer an, sodass es in diesem Festungsbereich keiner gesonderten Wehrgänge bedarf. Leicht erhöht liegt eine weitläufige *Terrasse*, die zu früheren Zeiten von den Herrschaften genutzt wurde, nunmehr jedoch als Exerzierplatz der *Mercenarii* dient. Im rückseitigen *Remisen-Hof*, der durch eine leicht abschüssige Rampe hinter den Stallungen angefahren werden kann, werden Fahrzeuge ausgebessert, Reparaturen durchgeführt und Baumaterial gelagert. Im Keller liegen verschiedene **Lager- und Vorratsräume (K1)**. Hinter einem Schrank in einem der Lagerräume gibt es eine verriegelte Tür, durch die man in den **Fluchttunnel (K2)** zum *Grabmal des Diomedo da Brasi* gelangen kann. Das Gesinde verfügt über einen eigenen **Lagerraum (K3)**, in dem sich überwiegend Arbeitsmaterialien und Wäsche stapeln. In der **Waffenkammer (K4)** lagern Schwerter, Hellebarden, Armbrüste und Rüstungen, mit denen in Kriegszeiten gut vier Banner ausgestattet werden können. Passiert man die verwaiste **Wachstube (K5)**, gelangt man in den derzeit leeren **Zellentrakt (K6)**. Im stets verschlossenen und gut ausgestatteten **Weinkeller (K7)** – nur Arbas und Somena besitzen einen Schlüssel, die Tür lässt sich jedoch auch durch eine erfolgreiche Probe auf *Schlösser knacken (Bartschlösser)* –1, *Kraftakt (Eintreten & Zertümmern)* –2 oder genug Strukturschaden (150 Strukturpunkte) öffnen – stehen Krüge, Fässer und Weinflaschen, eine Wand wird von zwei großen Oxfässern[•] dominiert. Das westliche der beiden großen Fässer ist leer und verbirgt einen *Geheimgang*, der mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –1 entdeckt und mittels eines einfachen Mechanismus am Zapfhahn geöffnet werden kann. Der Geheimgang führt über eine **Wendeltreppe (K8)** in einen unterirdischen Gang, der vor einer verschlossenen, doppelflügeligen Tür endet (siehe Seite 77), hinter der das geheime **Familiengewölbe der Talligon (K9)** liegt.

Das Castello verfügt derzeit über 36 Wachen, die in drei Schichten Tor, Wehrgänge und Palast bewachen (Werte entsprechen einem erfahrenen Gardisten, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260, allerdings befinden sich unter den Wachen auch vier *Myrmidonen*, siehe Seite 102). In Kriegszeiten böte die Festung sicherlich Platz für ein

ganzes Regiment, das auch erforderlich wäre, um die Verteidigungsanlagen und die gewaltigen Mauern ausreichend zu bemannen. Ein gutes Dutzend Mägde und Knechte bewirtschaftet die weitläufige Festung.

Das *Grabmal des Diomedo da Brasi* liegt etwa 300 Schritt nordöstlich des Castello am Rande eines kleinen Pinienwaldes. Es handelt sich um ein kleines Nasuleum, eine gemauerte Grabanlage, auf der eine Statue des berühmten Condottiere steht. Hinter einem maroden Eisengitter führen Treppen hinab in die Katakomben.

In die Höhle der Löwin

Die Helden müssen einen Weg finden, in das Castello zu gelangen und das geheime **Familiengewölbe der Talligon (K9)** in den Gelassen der Festung finden. Abhängig von ihren bisherigen Ermittlungserfolgen in Vinsalt bieten sich ihnen unterschiedliche Optionen. Andere gute Einfälle der Spieler kannst du mit entsprechendem Erfolg honorieren.

Die Kunst der Täuschung

Die Helden können sich unter einem Vorwand, unterstützt durch eine Verkleidung oder gute Überredungskünste, Zutritt verschaffen. Denkbar ist, dass sie sich als Gesandtschaft einer anderen *Case Fondari* ausgeben und um eine dringende Unterredung bitten. Sie könnten auch im vermeintlichen Auftrag einer wichtigen Vinsalter Institution, wie dem Magistrat oder gar des Fürstenhofes, in Erscheinung treten. Gefälschte Papiere könnten dabei hilfreich sein. Haben sich die Helden in Vinsalt einflussreiche Kontakte erspielt, kann dies das Vorgehen der Helden deutlich erleichtern, da sie dann tatsächlich im offiziellen Auftrag handeln könnten. Mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* –1 gegen *Willenskraft* der Wachen erhalten die Helden Einlass. Sie werden in das **Domizil des Catellans (10)** geführt, wo sie von Arbas Ponziani (siehe Seite 101) empfangen werden. Der aufmerksame Castellano prüft das Anliegen der Helden eingehend. Mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* gegen *Überreden (Manipulieren)* der Helden durchblickt Arbas eine Täuschung und ruft die Wachen, welche die Helden unsanft aus dem Castello geleiten oder sie sogar festsetzen, wenn der Castellano die Helden erkennt. In einem solchen Fall lässt er *Bonnaro Talligon* verständigen. Wenn die Scharade der Helden wirklich überzeugend ist (was QS 2+ in *Verkleiden* und/oder *Überreden* der Torwachen, ein Empfehlungsschreiben oder andere belastbare Schriftstücke voraussetzen sollte), kannst du die Proben auf *Überreden* um bis zu +3 Punkte erleichtern.

Hält die Maskerade der Helden dem prüfenden Blick des Castellans stand, müssen sie jedoch immer noch irgendwie an ihm vorbei und tiefer in das Castello gelangen, um nach Beweisen für die Verschwörung zu suchen. Unter keinen Umständen wird der loyale *Myrmidone* den Helden einfach gestatten, sich frei in der Festung umzuschauen, geschweige denn, dass er seine Herrin verraten würde.

• Ein Ox ist eine Volumeneinheit und beinhaltet 12 Fass zu je 100 Maß, die einem irdischen Liter entsprechen. Ein Oxfass fasst also 1.200 Liter.

CASTELLO TALLIGON

- 01 Torhaus
- 02 Garnison der Wachmann-
schaften und Mercenarii
- 03 Gesindehaus
- 04 Wirtschaftsgebäude,
Stallungen und Remise
- 05 Wachtürme
- 06 Rondrapelle
- 07 Tor
- 08 Stallungen der Herrschaft
- 09 Bergfried
- 10 Domizil des Castellans
- 11 Hauptpalast
- 12 Palast
- 13 Turmbastionen





KELLER DES CASTELLO TALLIGON

- | | | | |
|----|-------------------------|----|------------------------------|
| K1 | Lager- und Vorratsräume | K6 | Zellentrakt |
| K2 | Fluchttunnel | K7 | Weinkeller |
| K3 | Lagerraum | K8 | Wendeltreppe |
| K4 | Waffenkammer | K9 | Familiengewölbe der Talligon |
| K5 | Wachstube | | |

• **Niam von Bosparan** hat Kenntnis von dem Geheimgang. Die Helden können ihn jedoch auch ohne ihren Hinweis finden, wenn sie die Umgebung absuchen und das Grabmal untersuchen. Bei einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst (Belagerung)* kannst du ihnen Anhaltspunkte für die Suche zukommen lassen. In Bosparans Zeiten gab es bereits einen anderen Fluchttunnel, doch dieser wurde über die Jahrhunderte brüchig und ist nicht mehr gangbar.

Heimliches Eindringen

Es existiert ein geheimer **Fluchttunnel (K2)** aus den Kellern der Festung, der im Zuge der Errichtung des Grabmals des Condottiere Diomedo da Brasi angelegt wurde und in dessen Grabkammer endet. • Der Zugang zum Grab ist mit einem maroden Eisengitter versperrt, das sich leicht überwinden lässt. Der Fluchttunnel liegt hinter einer Geheimtür, die mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –3 aufgespürt und an einem Fackelhalter mit einer gelungenen Probe auf *Mechanik (Hebel)* geöffnet werden kann. In der Mitte

des etwa 300 Schritt langen Tunnels befindet sich eine geschlossene Holztür. Davor ist eine schwere Bolzenfalle angebracht, um mögliche Eindringlinge aufzuhalten. Die Löcher in beiden Wänden können mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* –2 entdeckt werden. Öffnet man die nicht verschlossene Tür (die sich nur zur Grabseite hin öffnen lässt), schießen aus den Wänden ein Dutzend Bolzen heraus, die über einen Bereich von 1 Schritt in Brusthöhe vor der Tür verteilt sind. 1W3+1 treffen möglicherweise Helden. Auf beiden Seiten befinden sich zwei kaum sichtbar markierte Steine an der Wand, die sich eindrücken lassen, um die Falle vorübergehend zu deaktivieren (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* –3). Sofern man die Falle bemerkt hat, kann man den Geschossen wie einem Fernkampfangriff ausweichen oder mit einer Schilde-PA abwehren (siehe **Regelwerk** Seite 244). Da es Mehrfachangriffe sind, muss ein Held wiederholte Verteidigungen ausführen und diese werden zunehmend schwieriger (siehe **Regelwerk** Seite 232). Die Meisterin kann entscheiden, dass die 12 Geschosse sich auf mehrere Helden verteilen (TP pro Geschoss: 2W6+6). Soll die Falle entschärft werden, ist eine Probe auf *Schlösserknacken (Fallen entschärfen)* –2 notwendig. Nach einiger Zeit endet der Gang an einer verschlossenen Tür ohne Schloss, die von innen verriegelt ist. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –4 lässt sich hinter einem losen Stein im Mauerwerk ein Hohlraum finden, in dem sich ein Zugseil befindet. Zieht man daran, öffnet sich über einen Hebelmechanismus der Riegel der Tür. Zugleich wird aber auch ein Klingelmechanismus im **Domizil des Castellans (10)** aktiviert. In diesem Fall erscheinen innerhalb von 10 KR drei Wachen, die nach dem Rechten sehen. Alternativ hilft eine Mischung aus Geschick und Gewalt, indem die Tür mit geeignetem Werkzeug einen kleinen Spalt aufgestemmt und der Riegel mit einem schmalen Gegenstand aus seiner Verankerung gehoben wird (zunächst gelungene Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)*, danach *Schlösserknacken* –1;

Misslingen löst Alarm aus). Je nachdem, wie viel Lärm die Helden dabei machen, kannst du für die Wachen Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 würfeln, bei deren Gelingen sie die Geräusche aus dem Keller vernehmen. Es dauert dann noch einige Zeit bis sie den Keller erreichen, um die Ursache zu ergründen.

Wollen die Helden in der Nacht die Mauern des Castello überklettern, stellt sich ihnen mit einer Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* –4 eine ernstzunehmende Herausforderung. Zudem gilt es, sich vor den Wachen zu verbergen, die auch nachts auf den Wehrgängen patrouillieren.

Mit Autorität

Haben die Helden den Wahrer der Ordnung *Saryun Lorian* (siehe Seite 61) als Verbündeten gewonnen und ihn davon überzeugt, dass die Casa Talligon in eine ketzerische Verschwörung verwickelt ist, die dringliches Handeln erfordert, sichert er ihnen seine Hilfe zu. Der häufig humorvolle Gesichtsausdruck des lebensnahen Geweihten verwandelt sich in eine harte und unnachgiebige Miene. Seine Haltung strafft sich zur vollkommenen Würde eines der höchsten Diener Praios' auf Deren. Ohne Zeitverzug mobilisiert er innerhalb einer Viertelstunde ein Halbbanner Knappen und Ritter des *Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blute* • und bricht in Begleitung der Ordensritter persönlich mit den Helden zum Castello Talligon auf. Wenn die Helden keine Pferde haben, bekommen sie ausgebildete Streitrösse zur Verfügung gestellt. Mit einer gelungenen Probe auf *Rechtskunde (Horasreich)* +1 wissen die Helden zwar, dass die Praioskirche im Horasreich nur auf Bitten der weltlichen Gerichte eingreifen und die Wahrheitsfindung übernehmen darf, „*doch muss sich das Gesetz der Menschen in dieser Stunde der Not dem Willen des Götterfürsten beugen!*“

• Ein Banner besteht bei Sollstärke aus 50 Personen, der Wahrer der Ordnung stellt den Helden also 25 Ordensmitglieder zur Seite.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit dem Wahrer der Ordnung an eurer Seite und einem Halbbanner Heilig-Blut-Ritter in eurem Rücken donnert ihr den Prozessionsweg hinab. Geweihte, Pilger und Bürokraten springen zur Seite und blicken eurer Reiterschar verwundert hinterher. Am Fuße des Tempelbergs wendet ihr euch Richtung Theaterplatz, vorbei an der Vinsalter Oper, und verlasst die Stadt durch das Grangorer Tor im Norden. Die goldenen Borten und Applikationen auf den scharlachroten Wappenröcken der Ordensritter funkeln und blitzen im Schein der Sonne und verleihen eurem Zug horasgleiche Autorität. Vor dem verschlossenen Tor des Castello Talligon erhebt Saryun Lorian sein Haupt zu den Zinnen und schmettert den vom Anblick eurer Schar eingeschüchterten Wachen mit lauter Stimme entgegen: „Im Namen von Horas, Reich und Recht! Im Namen Praios', des Fürsten Alverans und Richters über alle Menschen, öffnet sofort das Tor!“

Die Wachmannschaft hat dem Heiligen Befehl des höchsten Verkündigers des Horas nach dem Kaiser nicht das Geringste entgegenzusetzen. Schon wenige Augenblicke später öffnen sich die schweren Torflügel mit einem ächzenden Knarren.



Kampf um das Familiengeheimnis

Je nach Vorgehen der Helden kommt es zu Kämpfen im Castello. Insbesondere der Castellan Arbas Ponziani ist ein treuer Gewährsmann und Verschwörer, der das Familiengeheimnis um jeden Preis schützen wird. Unter den Wachen befinden sich vier *Myrmidonen*, die ihm treu ergeben sind. Wenn die Maskerade der Helden enttarnt oder ihr heimliches Eindringen entdeckt wird, kommt es zum Kampf mit Arbas und den *Myrmidonen*.

Ein offener Kampf in der Festung ist für die Helden aussichtslos. Etwa 6 Wachen können innerhalb von 1W3+2 KR in einen Kampf eingreifen. Die Mobilisierung der restlichen Besatzung benötigt zumindest einige Minuten (Werte wie *erfahrene* Gardisten, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260). Wenn Arbas Ponziani ausgeschaltet ist und die Wachen mit belastbaren Beweisen ruchloser Ketzerei durch ihre Herrschaft konfrontiert werden, geraten sie mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*) gegen Willenskraft ins Wanken und lassen von den Helden ab. Solange der Castellan lebt, zwingt er sie jedoch durch ihren Eid gegenüber der Casa Talligon zum Kampf.

Selbst wenn sie sich in Begleitung des Wahrers der Ordnung und der Heilig-Blut-Ritter befinden, wird sich der Castellan unwissend und empört geben. Mit einer Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) -1 der Helden gegen *Überreden* +1 kann durchschaut werden, dass er etwas verbirgt. Nach einem kurzen Disput einigt man sich darauf, dass die Helden das Castello untersuchen können. Arbas begleitet sie mit einigen als Wachen getarnten *Myrmidonen* und hofft, dass sie den versteckten Zugang zum Familiengeheimnis der Talligon nicht finden. Entdecken sie die Geheimtür, kommt es im Keller zum Kampf. Je nachdem wie lange die bewaffnete Auseinandersetzung dauert, können weitere Wachen, aber auch Heilig-Blut-Ritter und schließlich auch der Wahrer der Ordnung in den Kampf eingreifen.

Im Schatten der Löwin

»Unter deinem Banner, in ewiger Treue.«

—über der Tür zur geheimen Familienkammer der Talligon eingemeißelter Schriftzug

Einen Schlüssel zum stets verschlossenen **Weinkeller (K7)** des Castello besitzen nur Somena Talligon und Arbas Ponziani. Dies kann beim Gesinde in Erfahrung gebracht werden. In dem Raum stehen zwei große Holzfässer an der Wand. Das westliche Fass ist eine Attrappe, durch die man in die tiefer gelegenen Gelasse der Festung gelangt. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) lässt sich durch Abklopfen der Fasswände der unterschiedlich hohle Klang der beiden Fässer bemerken.

Außerdem läuft kein Wein heraus, wenn man an dem Verschluss dreht, da das Fass leer ist. Der Zapfhahn lässt sich einige Finger herausziehen, wodurch die Vorderwand des Fasses mit einem leichten Klicken aufspringt. Eine **Wendeltreppe (K8)** führt dahinter in die Tiefe und mündet in einen unterirdischen Gang, der an einer doppelflügeligen Tür endet. Das Schloss kann mit einer gelungenen Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) -1 geknackt, mit einer gelungenen Probe auf *Krafttakt* (*Eintreten & Zertrümmern*) -3 aufgebrochen oder mit genug Strukturschaden (220 Strukturpunkte) zerstört werden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das fünf Schritt hohe, weiträumige Kreuzgewölbe betretet, stockt euch der Atem. Von einer Säulengalerie aus grauem Gestein blicken unzählige blasse Gesichter im unsteten Schein eurer Fackeln auf euch herab. Auf den zweiten Blick erkennt ihr, dass es sich um gespenstische Totenmasken handelt. Stumme Porträts der verstorbenen Ahnen der Talligon. An anderer Stelle ist die Wand mit kunstvollen Malereien verziert, die die Vergangenheit der Familie in beeindruckenden Bildern inszenieren. Im Zentrum der Kammer befindet sich ein hölzerner Tisch, auf dem ein großer Plan liegt. Ein senkrecht hineingerammter Dolch ragt daraus empor. Am Kopfende des Gewölbes thront ein Schrein, auf dem die befremdliche Figur einer schwarzen Hornisse mit goldenen Einlegearbeiten steht. Zwei Feuerbecken, einige Schränke und eine Vitrine bilden das weitere Inventar des Raumes, durch den der geheimnisvolle Atem einer vergangenen Epoche zu wehen scheint.



Die Galerie der Totenmasken

Bei jeder Totenmaske ist ein Name in den Stein eingemeißelt. Einige davon sind in Aureliani gehalten, der überwiegende Teil jedoch in Bosparano. Über den älteren Abbildern lassen sich die Namen *Shinxirius Magnus*, *Theodicus Octavius* und *Fortius Primus der Aemilier* finden. Die allermeisten Namen lauten jedoch Talligon, was auf die Namensänderung seit *Fortius/Rondricus Talligon* zurückgeführt werden kann (dessen Andenken unter seinem Geburtsnamen Fortius erfolgte). Die Galerie zeigt die Totenmasken der Familienoberhäupter der Aemilier/Talligon seit etwa 1.500 Jahren, beginnend mit *Shinxirius Magnus der Aemilier*.

Die Wandmalereien

In den Wandmalereien sind folgende Szenen zu erkennen:

- Ein Bild zeigt einen stattlichen bosparanischen Feldherrn, der vor einer Standarte steht und gerade Kommandos gibt. Auf dem Feldzeichen ist eine stilisierte Hornisse abgebildet und der Schriftzug *Legio V Shinxiria* ist lesbar. Das Gesicht des Feldherrn gleicht der Totenmaske des *Shinxirius Magnus*.
- Ein anderes Bild zeigt den Blick auf einen Palazzo in Bosparan und wie Legionäre angsterfüllte Menschen in gelben Tuniken schikanieren (dies zeigt



die Verfolgung und Ächtung der Shinxiranhänger unter Jel-Horas).

- Eine andere Darstellung zeigt eine Festung mit Gerüsten und Arbeitern, die auf einem Tafelberg errichtet wird. Mit einer Probe auf *Geographie* (Horasreich) –1 kann sie als die Tafelbergfestung in Urbet identifiziert werden.
- Diesen Bildern der Vergangenheit ist eine Person gegenübergestellt, die die Szenen durch eine graue,

dreiaugige Vollgesichtsmaske betrachtet. Dies ist ein Hinweis auf die *Persona Oblivia* und ihre Fähigkeit, die Eindrücke und Erinnerungen ihrer vorherigen Träger wahrzunehmen.

Weitere Hinweise auf die Shinxirverschwörung

- Bei dem Plan auf dem Versammlungstisch handelt es sich um einen alten Bauplan der Tafelbergfestung von Urbet aus dem Jahr 760 BF. Er trägt eine Signatur des Baumeisters der Festung mit dem Namen *Rondraman Talligon*. Mit einer gelungenen Probe auf *Götter & Kulte* (Shinxir) –5 lässt sich die 16-eckige Form als versteckte Symbolik Shinxirs deuten: Es vereint die wichtigen Zahlen *sechs* (für die insektoide Wabenform), *acht* (für die acht Banner Shinxirs) und *zehn* (für die dezimale Heeresstruktur vieler Regimenter) in einer Form. Die Grabkammer der Rondaheiligen Lutisana von Kullbach ist also in einer Festung mit Shinxirsymbolik gefangen, obschon der Baumeister diese Konstellation nicht voraussehen konnte. Mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* (Belagerung) –1 können die Helden Schwachstellen der Festung erkennen, die du anhand des Planes und der Beschreibung der Zugangswege (siehe Seite 86 und 88) bestimmen kannst. Dies könnten Entwässerungssysteme, alte Schächte, tote Winkel, der geheime Tunnel (siehe Seite 87) u. ä. sein.
- Der Schrein kann aufgrund der Symbolik und der Hornissenfigur als Shinxirschrein erkannt werden (Probe auf *Götter & Kulte* (Shinxir) –3).
- Auf dem Boden neben dem Schrein gibt es eine leere Befestigung, die mit einer Probe auf *Kriegskunst* (Feldschlacht) +3 als Halterung für eine Legionsstandarte gedeutet werden kann. Hier wurde das Banner der Treue aufbewahrt, das Somena mit nach Urbet genommen hat.
- Die Vitrine ist bis auf ein Samtkissen leer. Hier lag die *Persona Oblivia*, die Somena aktuell trägt.



- In den Schränken findet sich eine Vielzahl alter Pergamente. Darunter ein Dokument, in dem Fortius Primus der Aemilier seinem Vater Theodicus Octavius dankt:

Ohne deyne Weythsicht, geliebter Vater,
waeren wir alle nicht mehr. Du hattest gar
den Muthe, mich als deynen Bastardt ins
ungewisse wegzugeben, wohlwissend, dass ich
mit Travinas seggen geboren wurde, im
schosze deynner geliebten Frau, und dasz uns
Dies auf ewig haette entzweyhen koennen. Du
tötetest den leyblichen sohne des Talligon,
so dasz ich der eynzig verblieben Erbe der
familie ward. Eyne grausige Tath, doch sie
sicherthe unser ueberleeben. Shinxir vult!

- Ein weiteres Dokument enthält eine Notiz Somena Talligons nach dem Tod ihres Vaters:

Dein Tod hat mich unerwartet getroffen. Der
Schmerz sitzt umso tiefer, da es durch die Hand eines
Rendrageweihten geschah. Auch wenn ich gewankt
bin, wenn ich mich sorgte, dass die Last unserer
Ahnen, die du mir aufgebürdet hast, zu schwer
wiegen möge. Diese Tat hat meine letzten Zweifel
hinfortgespült. Ich werde dich niemals entläschen.
Unsere Treue gilt seit über 1500 Jahren nur einem
Gott. Ich trage die Maske unserer Vorfahren nun mit
Stolz und werde den uralten Schwur unserer
Familie einlösen. Shinxir wird wiederkehren.

Dieses letzte Schreiben ist nur wenige Tage alt und ein Hinweis auf den Plan der Myrmidonen, die Grabstätte der Heiligen Lutisana in Urbet zu schänden und auf die Unterstützung durch die Myrmidonen Arivors, die der Strategus veranlasst hat. Den Helden sollte bewusst werden, dass der Angriff unmittelbar bevorsteht und Eile geboten ist. Spätestens jetzt sollte es den Helden wie Schuppen von den Augen fallen: Der Grabtempel der Heiligen Lutisana in Urbet ist das Ziel der Myrmidonen.

- Schließlich finden die Helden in kurzen anonymen Schreiben und Notizen Hinweise darauf, dass die Myrmidonen Vinsalts auf Sollstärke einer Kohorte

von 64 Männern und Frauen sind, dass sich weitere Kohorten im Aufbau befinden und dass die Myrmidonen ihre verklärten Strukturen hinter sich gelassen haben. Ihr Ziel ist nun gänzlich auf die Rückkehr Shinxirs als Kriegsgott nach Aventurien ausgerichtet. Der Schlag gegen die Rondrakirche ist bereits eingeleitet.

Meine treue Freundin,
die Zeit ist endlich gekommen,
dass sich der Gott der Legionen
wieder erheben wird! Durch
Dich hat uns der Große Strategie
die Primärliturgie zur Ordination
seiner Priester gewährt! Nun gilt
es, rasch und entschlossen zu
handeln. Die versprochene
Unterstützung steht bereit, um
den großen Schlag gegen die
rändigen Diener der Seuin
auszuführen. Die Schändung
ihrer heiligen Stätte wird der
Dalehstoß ins Herz unserer
alten Feinde sein.

Ein letztes Aufbäumen und Somenas Spur

Wenn Arbas Ponziani noch nicht ausgeschaltet wurde, taucht er mit seinen Myrmidonen im Gellass unter der Festung auf und stellt die Helden zum Kampf. Um jeden Preis will er verhindern, dass das Familiengeheimnis dem Castello entrissen wird. Wenn die Helden wirklich geschickt und unentdeckt eingedrungen sind, kannst du sie auch unbehelligt davonziehen lassen. Von Somena fehlt jede Spur. Auf Nachfrage erfährt man, dass sie unpässlich oder abwesend sei. Ein Stallbursche oder eine Magd hat allerdings aufgeschnappt, dass die Herrin mit einigen Getreuen Richtung Urbet aufgebrochen sei. Wenn die Helden das Castello wieder verlassen haben und solche Stimmungselemente den Geschmack deiner Spieler treffen, können im Süden – Richtung Urbet – erste Anzeichen eines sich zusammenbrauenden Gewitters aufziehen. Gläubige Recken können dies als Zeichen Rondras deuten und es als Mahnung zur Eile begreifen.

Alle Helden erhalten **1 Schicksalspunkt** zurück, sofern sie mindestens einen Punkt ausgegeben haben.

Die Primärliturgie Shinxirs

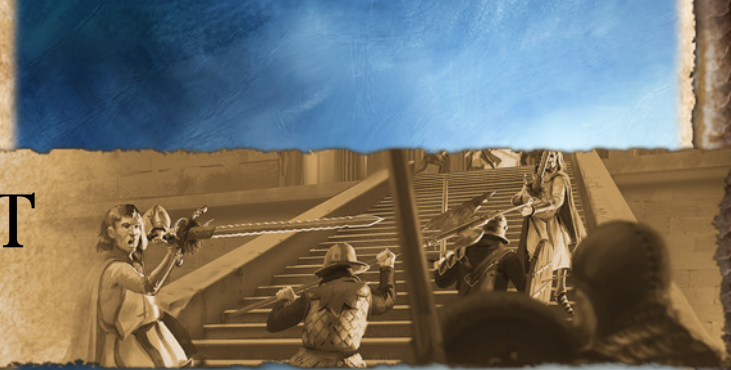
Mit dem Erwachen des *Banners der Treue* (siehe Seite 90) vor einigen Monden verfügte Somena Talligon endlich über das letzte noch fehlende Element, um die Primärliturgie Shinxirs, die verschollene Liturgie zur Priesterweihe (Ordination) von Geweihten des Shinxir, zu rekonstruieren. Mithilfe der *Persona Oblivia* tauchte sie tief in die Eindrücke und Erinnerungen ihrer Ahnen ein, unter denen in den mittleren Dunklen Zeiten des 5. und 4. Jahrhunderts vor Bosparans Fall mehrere Shinxirpriester waren. Sie verstand die Tugenden des Kriegsgottes, hörte die alten Worte seiner Macht und sah das göttliche Wirken in ihren Anrufungen. Doch sie *spürte* es nicht. Durch das Erwachen der karmalen Standarte im Zuge des Sternenfalls veränderte sich ihre Wahrnehmung schließlich.

Sie empfing ergreifende Visionen, mit denen sie eine zunächst verstörende Nähe zu einer fremdartigen Entität aufbaute, die sich hinter dem Schleier der Sphären zu erheben begann. Schließlich gelang es Somena, ihren Geist von seinen derischen Fesseln zu befreien und sich auf eine Karmalqueste zu begeben. Sie kehrte als Geweihte Shinxirs mit dem Wissen über die Primärliturgie zurück und leitete sie an den Strategus der *Myrmidonen* weiter.

Du kannst diese Erlebnisse und Gedanken Somenas in Fragmenten wiedergeben, die die Helden in einigen Notizen finden und bei Verständnisfragen durch Proben auf *Götter & Kulte* Hilfestellung leisten. Die Helden sollten verstehen, dass die verschollene Primärliturgie Shinxirs zurückgekehrt ist, wodurch es auch künftig geweihte Priester des Gottes geben kann.



STURM AUF URBET



Somena hat Vinsalt vermutlich einige Stunden vor den Helden verlassen und reitet über Arivor, wo sie sich außerhalb der Ruinen der Stadt mit Einheiten der Horaslegion vereint, nach Urbet. Sie wird von den Vinsalter Myrmidonen begleitet, welche die Stadt nach und nach verlassen und sich außer Sichtweite der Stadtmauern zu Bannerstärke (50 Personen) zusammengefunden haben. Die Vinsalter Kohorte wurde in den letzten Tagen und Wochen auf diesen Tag eingeschworen. In der Nähe von Urbet errichten die Verschwörer ein kleines Feldlager, wo sie sich mit den Verbündeten aus Arivor sammeln und den Angriff auf Urbet starten.

Von Vinsalt nach Urbet

Die Helden benötigen, sofern sie beritten sind oder zumindest für einen Teil der Strecke auf eine der Kutschverbindungen des *Postdienstes Pertakis* zurückgreifen (3/4/5 Silbertaler je Passagier bis Aldyra/Sibur/Pertakis), etwa zwei Reisetage nach Urbet – sofern sie sich beeilen, ansonsten mehr. Als Reiseroute kommen dabei drei Varianten in Betracht; mit einer gelungenen Probe auf *Geographie (Horasreich)* –1 kennt ein Held die genannten Begebenheiten und kann die damit verbundenen Schwierigkeiten der Reise abschätzen:

- Reise über Sibur und Urbasi, etwa 100 Meilen (Variante 1): Diese Variante ist zwar die kürzeste, führt jedoch bereits durchs Vorgebirgsland der Goldfelsen (über den *Goldfelser Stieg* bis Sibur) und danach durch das immer wieder von Räubern und Fehden geplagte *Silbertal* am mittleren Sikram. Die Streckenverhältnisse sind im Frühling besonders tückisch, weil nach längeren Niederschlägen Schlamm und Geröll die sich vielfach windenden Straßen blockieren.
- Reise über Aldyra und Arivor, etwa 110 Meilen (Variante 2): Auf dieser Route wird mit dem *Per-senciello-Forst* zwischen Aldyra und Arivor ein größeres Waldstück durchquert, das Reisende zur Übernachtung im Freien zwingt.
- Reise über Pertakis und Arivor, etwa 120 Meilen (Variante 3): Diese Strecke ist gerade bei Nutzung der hier mehrfach täglich verkehrenden Kutschverbindungen und wegen der gut ausgebauten Straßen bis zur Brücke von Pertakis wohl zunächst die schnellste. Sie birgt südlich des Yaquir aber auch am ehesten die Gefahr, in die immer wieder aufflammenden Machtkämpfe des Kriegeradels der alten Erz Herrschaft zu geraten.





Die Varianten 2 und 3 führen zudem am Krater der Katastrophe von Arivor entlang – wo bislang kein befestigter Weg die unterbrochenen Straßen verbindet (und keine Kutsche verkehrt).

Ein Sturm zieht auf

Je näher die Helden ihrem Ziel Urbet kommen, desto stärker behindert das Wetter ihr Vorankommen. Bereits kurz nach dem Aufbruch aus Vinsalt setzt leichter Nieselregen ein, der im Verlauf des ersten Tages allmählich zunimmt und nur von kurzen Regenspausen unterbrochen wird. Nach einiger Zeit kommt ein kühler Wind auf, der seinerseits an Intensität gewinnt und die wahrscheinlich längst durchnässten Helden frieren lässt. Am Morgen des zweiten Tages ist Donnerrollen aus der Ferne zu vernehmen, am südlichen Himmel brauen sich dunkle Wolken zusammen. Ein Gewitter zieht auf, das zum Abend hin Sturmböen, über den Himmel zuckende Blitze und heftige Niederschläge mit sich bringt. Es scheint, dass Rondra selbst in heiligem Zorn walt, je näher man Urbet kommt.

Verbündete und Begleiter

Möglicherweise sichern sich die Helden bereits vor ihrem Aufbruch nach Urbet Unterstützer, die sie auf ihrem weiteren Weg begleiten:

- ☛ In Betracht kommen einige Rondrageweihte, die sie von der Gefahr für die heilige Pilgerstätte in Urbet überzeugen. Gelingt den Helden eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung, Einzelgespräch oder öffentliche Rede) können sie noch in

Vinsalt 5 Geweihte und einige Waffenknechte zum Ritt nach Urbet bewegen.

- ☛ Söldner, Korgeweihte, Krieger der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt oder Schwertgesellen aus der Schule des ⚔ Essalio ya Fedorino (55, schlank und sehnig, schulterlanges braunes Haar, erste graue Strähnen, gewinnendes Lächeln, geschliffene, aber wenig aufgesetzte Sprache; Willenskraft 13 (17/17/14), SK3) (auch bekannt als *Vinsalter Vaganten*) können gegen Geld oder mit den richtigen Argumenten (*Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung, Einzelgespräch oder öffentliche Rede)) angeworben werden. Maximal werden sich den Helden so kurzfristig QS x 2 Kämpfer anschließen. Du kannst die Proben erleichtern, wenn die Helden Münzen sprechen lassen.
- ☛ Konnten sie *Staryun Lorian* als Verbündeten gewinnen und haben ihn über die Verschwörung aufgeklärt, stellt er ihnen auch hier ein Dutzend berittene Heilig-Blut-Ritter aus seiner Leibgarde unter Führung von Capitan ⚔ Ucurion von Arinken (35, meisterlicher Krieger, hochgewachsen, strenger Blick, befehlsgewohnte Stimme; Willenskraft 8 (15/13/13), SK 2) zur Seite. Die Helden erhalten Pferde und im Notfall sogar die persönliche Kutsche des Luminifactus, wenn sie nicht reiten können.
- ☛ Der Orden vom Goldenen Adler ist grundsätzlich nicht involviert, da es sich nicht um eine Verschwörung gegen die Krone handelt. Haben die Helden Verbindungen zum *Comto Geheimsiegelbewahrer* ⚔ Amaldo Ravendoza (65, legendärer Krieger und Ordensmarschall, klein, drahtig, schillernd grüne Augen, hochintelligent, Adlertätowierung; Willenskraft 15 (18/16/13), SK 3) und können ihn mit einigen stichhaltigen Beweisen und einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* –3 (je nach vorgelegten Beweisen auch erleichtert) von der Brisanz der Angelegenheit für das Horasreich überzeugen, kann er ihnen in Burg Naumstein nördlich von Vinsalt kurzfristig QS x 2 Knappen und Ritter des Adlerordens zur Verfügung stellen.
- ☛ Auch die Stationen der Reise bieten weitere Gelegenheiten, Verbündete zu sammeln: Aldyra und Urbasi verfügen jeweils über eigene Rondratempel; Pertakis und Sibur zusätzlich auch über einen Praiostempel. Begleiter der Helden können manches Hindernis (z. B. Wegelagerer, aber auch selbstgefällige Adlige) aus dem Weg räumen, sodass es kaum zu Verzögerungen auf der Reise kommt. Die Unterstützer könnten jedoch auch zu einem Klotz am Bein werden, wenn es ihretwegen an Reittieren oder Kutschenplätzen mangelt, sie ungeübte Reiter sind, sie vor den Helden erschöpft sind oder aus einem anderen Grund deren Tempo nicht mithalten können (Meisterentscheid).

- ☛ Durch Verbündete oder deren Kontakte kannst du die Ressourcen der Helden mit Tränken, Waffen und ähnlichem aufstocken. Der Sturm auf Urbet wird ihnen alles abverlangen.

Hindernisse und sonstige Reisebegebenheiten

Die folgenden Hindernisse und Ereignisse kannst du bei Bedarf einstreuen, um die Reise nach Urbet ausführlicher zu gestalten.

- Reise mit der Postkutsche: Der Kutscher hat entweder nicht mehr genug Plätze für die Helden oder noch zu viele leere Plätze und will erst aufbrechen, wenn alle besetzt sind. Es müssen andere Fahrgäste bestochen, überzeugt oder eingeschüchtert werden, dass sie ihre Plätze aufgeben oder die Helden bezahlen nicht besetzte Plätze.
- Auf durchweichter Straße kommt der Kutscher von der Straße ab, und ein Rad bricht. Die Reparatur erfordert eine Sammelprobe auf *Holzbearbeitung*, 15 Minuten, beliebig viele Versuche. Eventuell verletzt der Kutscher sich zusätzlich bei einem Sturz vom Kutschbock, möglicherweise sogar so schwer, dass er das Gespann nicht mehr selbst lenken kann. Der Verletzte muss mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden (Schmerzen nehmen)* versorgt werden. Mit einer gelungenen Probe auf *Fahrzeuge (Langstrecke)* kann ein Held die unruhige Fahrt nach Urbet fortsetzen. Entsprechende Probleme können sich den Helden und ihren Begleitern auch stellen,

wenn sie zu Pferd unterwegs sind: Ein Pferd tritt sich ein Hufeisen lose oder ein Pferd, ein Begleiter oder ein Held verletzen sich.

- In Aldyra, Pertakis oder Sibur: Kaum, dass die Helden die Stadt betreten haben, werden sie gewahr, dass sie mitten in einen lokalen Aufruhr gegen neu eingeführte Abgaben oder die Verurteilung eines beliebten Mitbürgers geraten sind.
- Südlich des Yaquir: Ein Großgrundbesitzer hat mithilfe angeworbener *Mercenarii* die Route der Helden gesperrt, nachdem die Fehde mit seinem Nachbarn wieder entflammt ist. Auch eine Kronstraße kann davon (widerrechtlich, was eine gelungene Probe auf *Rechtskunde (Horasreich)* +1 offenbart) betroffen sein, denn der Großgrundbesitzer geht nicht davon aus, dass tatsächlich jemand sein Vergehen ahnden würde. Allen Fremden unterstellt er, Agenten des Fehdegegners zu sein und verweigert aus Furcht vor Übergriffen auf die eigene Familie die Durchreise.
- Im *Silbertal* am mittleren Sikram oder im *Persenciello-Forst* zwischen Aldyra und Arivor: Eine marode Brücke ist durch einen Bach, der Hochwasser führt, fortgeschwemmt worden. Wenn die Helden es nicht hinüberschaffen, muss ein meilenweiter Umweg zur nächsten Brücke in Kauf genommen werden.

Der Kampf um die Tafelbergfestung

Wenn die Helden Urbet erreichen, tobt im Unwetter bereits der Kampf um die Tafelbergfestung. Die *Myrmidonen* haben die Festung durch ihre militärische Überlegenheit und gezieltes Vorgehen infiltriert. Aus

den Bauplänen kennen sie die Schwachstellen der Festungsanlage und haben diese genutzt, um unbemerkt einzudringen. In der Stadt toben Brände, die die Verschwörer

zur Ablenkung gelegt haben. Vor allem der **Palazzo Ysena (US08)** ist betroffen, wodurch die Stadtmiliz Urbets zum Zeitpunkt des Angriffs mit Löscharbeiten beschäftigt ist. Die feindlichen Truppen greifen die strategisch wichtigen Punkte der Festung an, darunter die **Pilgertreppe (US02 und TF01)** und die **Theaterstiege (TF09)**, und binden dort einen Teil der Verteidiger. So mena stößt mit ihrer Hauptstreitmacht unterdessen zum Grabtempel vor, besetzt diesen und dringt mit einigen getreuen *Myrmidonen* in das Heiligtum ein.

• Ein horasischer Titel für einen Landherren im Rang eines Baronets, der größere Landgüter verwaltet.

Region: Horasreich, Gerondrata

Einwohner: etwa 3.000 (davon 15 % Geflüchtete aus dem Arivorer Umland)

- **Herrschaft:** Valvassor • **Rondralio von Urbet** (siehe Seite 85) für die allmählich selbstbewusster werdende Signoria

Wappen: roter Bügelhelm vor achtfach, silber zu grün geständertem Grund

Tempel: Rondra (Grabtempel und Urbeter Stadttempel), Phex, Peraine, Rahja, dazu eine Tsa-Kapelle

Handel und Gewerbe: Devotionalienhändler, Rüstungs- und Waffenschmiede, Fuhrbetriebe, Käserei

Besonderheiten: Die Stadt am Tafelberg galt Reisen den einst als „kleines Arivor“, weil die Festung sie architektonisch mindestens so sehr dominiert wie es

auch die Bauwerke der Rondrakirche bis zur Katastrophe 1039 BF in der alten Hauptstadt der Erzherrschaft taten. Seit der Zerstörung Arivors ist Urbet zwar die größte Stadt der Gerondrata, wegen ihrer Lage und der bei Arivor unterbrochenen Straße in den Norden aber isoliert.

Stimmung in der Stadt: Viele Urbeter haben die Zerstörung Arivors und deren Folgen noch lange nicht verwunden. Dennoch ist mittlerweile eine Aufbruchsstimmung unter Alteingesessenen und geflüchteten Arivoren entstanden. Viele haben aus der Not eine Tugend gemacht und sehen die Umwälzungen der letzten Götterläufe als Chance zur Weiterentwicklung, auch hinsichtlich der politischen Teilhabe im bislang stark vom Kriegeradel dominierten Umfeld.



Urbet, die Lutisanastadt

Nähert man sich Urbet von Nordwesten oder Nordosten, durchquert man zwangsläufig zunächst die kaum parzellierte, überwiegend als Weidegrund dienende Ebene der *Lindwurmfelder*, hinter der sich der steile **Tafelberg (US01)** umso gewaltiger aufbaut. Die Stadt selbst wird seit ihrer letzten Erweiterung 1006 BF großzügig von der *Mythraelswall* genannten Mauer eingefasst und weist im Inneren noch diverse Wiesen und Ackerflächen auf. Nur an den zum zentralen *Valvassorenplatz* führenden Straßen ist sie dichter bebaut. Von hier aus führt die gewaltige **Pilgertreppe (US02)** hinauf zur Tafelbergfestung. Um den *Valvassorenplatz* herum reihen sich Pilgerherbergen, Schänken und Devotionalienhändler aneinander. Neben dem **Magistrat (US03)** liegen am zentralen Platz auch das städtische **Arsenal (US04)** (bei der Ankunft der Helden verschlossen) und der **Pilgertempel der Heiligen Lutisana (T01)**, der zweite Rondratempel der Stadt (verwaist, da die Rondrianer bereits zur Festung geeilt sind und die Verteidiger unterstützen). Die städtischen Patrizier bewohnen an befestigte Gutshöfe erinnernde Paläste abseits der wichtigen Straßen.

Einen Stadtteil für sich bildet der ehemalige, im Rücken des Tafelbergs separat ummauerte *Schlosspark*, der nach dem horasischen Thronfolgekrieg (1028 bis 1030 BF) zwischenzeitlich zur Söldnergarnison umgewandelt wurde, mittlerweile aber Heimat mancher Zugezogener aus Arivor ist, vor allem aus dem Nobilitat, denen wenig mehr als Titel und Name geblieben ist.

Die Tafelbergfestung

Die Festung von Urbet ist fast 300 Jahre alt und ein herausragendes Beispiel der älteren Festungsarchitektur des Lieblichen Feldes – bevor moderne Festungen mit ihren gestaffelten Gräben und Bastionen das Hauptaugenmerk auf die Verteidigung gegen Torsionsgeschütze legten. Sie wird gemeinhin als von höchster Symmetrie und im Grunde kreisrundes Bauwerk gepriesen, obwohl sie genau letzteres *nicht* ist. Denn *Rondraman Talligon*, der sie als Baumeister 760 bis 779 BF für den damaligen Valvassoren von Urbet errichtete, wählte ganz bewusst eine andere Grundform, die sich mit den Gegebenheiten vor Ort ebenso in Einklang bringen ließ: das Sechszehneck oder *Hexadekagon*, dem er eine besondere Bedeutung in seinem verbotenen Glauben an Shinxir beimaß. Es vereint die wichtigen Zahlen *sechs* (für die insektoide Wabenform), *acht* (für die acht Banner Shinxirs) und *zehn* (für die dezimale Heeresstruktur vieler Regimenter) in einer Form. Dass Rondraman Talligon mit dem so seinem Gott Shinxir gewidmeten Festungsbauwerk den Grabtempel der Heiligen Lutisana in dessen Mitte einschloss und die Opferung dieses Heiligtums gewissermaßen vorbereitete, dürfte ihm nicht gänzlich bewusst gewesen sein.

Unbedarften Betrachtern präsentiert sich die auf dem Tafelberg thronende Festung als äußerlich abweisend, monströs und schon wegen ihrer Lage eigentlich uneinnehmbar. Jede zweite Ecke weist außen einen quadratischen Turm auf, was entfernt an die Zacken einer

Krone erinnert. Hinter den Außenmauern ist das Innere der Festung vom Fuß des Tafelbergs aus nicht zu erkennen. Dessen steile Flanken wirken wie eine natürliche, nach unten hin allmählich flacher auslaufende Verlängerung der äußeren Wehrmauern.

Das Innere der Festung

Von außen präsentiert sich die Tafelbergfestung wehrhaft und unzugänglich. Pilger, die den Grabtempel besuchen wollen, brechen vom Pilgertempel der Heiligen Lutisana im Osten des **Valvassorenplatzes** auf und nehmen die ihm gegenüberliegende monumentale **Pilgertreppe (TF01)**, die sich viaduktartig an die Flanke des Tafelberges schmiegt. Auf etwa zwei Drittel ihrer Gesamthöhe trennt die Treppe sich in die nördliche und die südliche Pilgertreppe. Beide Treppen enden jeweils an einem von acht Festungstürmen und führen in langgezogene Korridore, die ins Innere der Festung führen. Der nördliche Aufgang der Treppe führt zum **Schrein des Heiligen Geron (TF02)**, an den sich im Nordwesten die **Geronsgärten** anschließen. Der südliche Aufgang der Treppe führt in den neu errichteten **Schrein der Heiligen Salkya* (TF03)**. Zwischen den beiden Schreinen liegt mit dem **Donner-Dormitorium (TF04)** die Wohnstätte der Geweihten und seit längerem auch die Unterkunft mehrerer Mitglieder des **Ordens des Donners** (siehe Seite 87).

Die Pilgertreppe ist jedoch nicht der einzige Zugang in die Festung: Die **Tafelbergportale** mit den **Tunnelrampen (TF05)** stellen die Hauptzugänge ins Innere dar und sind groß genug, um auch Berittenen und Kut-

schen ausreichend Platz und einen Weg in die Festung zu ermöglichen. Sie können im Verteidigungsfall mit massiven Eisentoren und mehreren Fallgittern verschlossen und durch Schießscharten von nur von innerhalb der Festung aus zugänglichen Tunneln verteidigt werden. Insgesamt gibt es drei dieser Zugänge, jeweils einen links und rechts der Pilgertreppe am **Valvassoren-**

platz, die zu der **nordöstlichen Rampe (TF06)** im Süden der **Geronsgärten** innerhalb der Festung führen, und einen im Westen des Tafelbergs im **Schlosspark**, die zur **südwestlichen Rampe (TF07)** führt.

Weitere Zugänge existieren mit den **Wehrgangspforten (TF08)**, kleinen, gut zu verteidigenden Pforten, über die man von der im Norden und Süden an den Tafelberg grenzenden Stadtmauer aus in die Festung gelangen kann, sowie mit der **Theaterstiege (TF09)**, einer steilen, überdachten Holzterrasse, die den Urbetern als behelfsmäßiger Zugang zum **Theater (TF10)** in der Festung dient – deren oberer Teil sich jedoch im Verteidigungsfall von oben aus von der Festungsmauer abkoppeln lässt.

Auf dem Plateau und im Inneren ihrer Mauern stellt die Tafelbergfestung sich weitläufig und ausladend dar.

Im Grunde ist sie die eigentliche Oberstadt Urbets. Im Süden liegt der **Mythraelsschrein (TF11)** des Erz-Walküres und tigerköpfigen Herolds Rondras und der **Rahjadanspalast (TF12)**, der nach dem Valvassor benannt wurde, der die Festung errichten ließ und der bis heute den Familienstammsitz seiner Nachfahren darstellt. Im **Speicher (TF13)** sind die Vorräte Urbets untergebracht. Im **Valvassorenpalast (TF14)** residiert der Stadtherrscher **Rondralio von Urbet** (31, meisterlicher Krieger, athletischer Körperbau, schulterlange braune Mähne, nachdenklich, aber zuweilen aufbrausend; Willenskraft 7 (15/13/13), SK 2). Der große **Marstall (TF15)** beherbergt die edlen Rösser der Herrschaft. Der **Grafenpalast (TF16)**, der nur gelegentlich genutzt wird, dient als Treffpunkt für politische Versammlungen. Im Zentrum der Festung liegt der das gesamte Plateau beherrschende vierschiffige **Grabtempel der Heiligen Lutisana (TF17)**, dessen prachtvollstes Portal mit Vortreppen nach Norden zeigt. Das Bauwerk ist dabei wenig mehr als eine leicht überdimensioniert wirkende Halle voller Heiligendarstellungen, darunter diverse Szenen aus dem Leben Lutisanas und der späteren Geschichte des Theaterordens. Das eigentliche Heiligtum, die Grabkammer Lutisanas (siehe Seite 91), ist über eine in die Tiefe führende Treppe in der Mitte des Tempels zu erreichen.

Kampf um die Tafelbergfestung

Somenas Angriff auf die Tafelbergfestung ist im vollen Gange, wenn die Helden Urbet erreichen. In der Urbeter Unterstadt wüten Brände, durch den Regen ziehen dicke Rauchschwaden über die Stadt. Auf den Zugängen zur Festung sind schemenhafte Gestalten zu erkennen, die in Kämpfe verwickelt sind. Der Boden ist an vielen Stellen glatt und rutschig vom Regen. Dumpfe Kampfschreie und Waffenklirren dringen vom Tafelberg herab, verlieren sich im lärmenden Gewitter aber schnell.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unheilschwangere Wolken verhängen den Himmel. Unablässiger Regen prasselt in einem harten Stakkato hernieder. Fahle Blitze zucken über den Himmel und tauchen die Szenerie in eine flackernde Abfolge greller Bilder – dicht gefolgt von kräftigem Donner, der tief über die Gerondrata hinwegrollt. Es scheint, als sei Rondra in Aufruhr und stünde zornig auf den Zinnen Alverans. Vor euch erhebt sich die gewaltige Tafelbergfestung Urbets aus den flachen Lindwurmfeldern. In der Stadt toben zischende, rauchende Brände und auf dem Plateau des Tafelberges flackern die Lichter der Feuerbecken der Festung. Durch das Unwetter dringen dumpfe Rufe und Waffenklirren an eure Ohren. Auf den rutschigen Aufgängen zur Festung vermeint ihr Schemen zu erkennen, die in Gefechte verwickelt sind. Die aufgewühlte Atmosphäre ist regelrecht greifbar. Der kaltherzige Feind hat zugeschlagen und der Angriff der Shinxirdiener ist bereits in vollem Gange!

• Die im Thronfolgekrieg gefallene Heldenkönigin, Ardaritin, Schwester der Horas-Mutter Aldare Firdayon und Ehefrau des ehemaligen Komturs der Ardariten von Neetha
† Ancuiras Assertor Alfaran.



DIE TAFELBERGFESTUNG

- TF01 Pilgertreppe
- TF02 Schrein des Heiligen Geron
- TF03 Schrein der Heiligen Salkya
- TF04 Donner-Dormitorium
- TF05 Tafelbergportale mit Tunnelrampen
- TF06 Nordöstliche Rampe
- TF07 Südwestliche Rampe
- TF08 Wehrgangspforten
- TF09 Theaterstiege
- TF10 Theater
- TF11 Mythraelsschrein
- TF12 Rahjadanspalast
- TF13 Speicher
- TF14 Valvassorenpalast
- TF15 Marstall
- TF16 Grafenpalast
- TF17 Grabtempel der Heiligen Lutsana

Die Angreifer

Die *Myrmidonen* haben Urbet mit einem präzisen, strategisch ausgeklügelten Schlag angegriffen und den Grabtempel der Heiligen Lutisana zügig erobert.

- Um die Aufmerksamkeit der Stadtbewohner abzulenken, hat Somena am Palast des Patriziergeschlechts *Ysena* sowie an zwei weiteren Stellen in Urbet Feuer legen lassen. Erst nachdem der tatkräftigere Teil der Bevölkerung zur Brandbekämpfung dort zusammengekommen war, begann der eigentliche Angriff auf die Festung.
- Als Schwachstelle hat sie die nur von zwei *Ardariten* bewachte Pilgertreppe angegriffen und brach auf der breiten Treppe mit einem kleinen Stoßtrupp ihrer Unterstützer durch, der bei dem langen Weg die Treppe hinauf keine Aufmerksamkeit erregte, bevor die wenigen Geweihten und Laien des Rondratempels am *Valvassorenplatz* in der Urbeter Unterstadt den bedrängten Wachen zur Hilfe eilen konnten.
- An der Flanke des Tafelberges, wo sich die Pilgertreppe aufteilt, haben die Angreifer einen zugemauerten, einst als Sichtschanze angelegten *geheimen Tunnel* geöffnet, den bereits Somenas Vorfahr Rondraman Talligon errichtet hatte – ein Tunnel, der erst durch den Bau der Treppe in Reichweite kam und in der Festung seit langem in Vergessenheit geraten war. Von hier aus kann die Pilgertreppe auch gegen über die Pilgertreppe nachrückende Verteidiger (und die Helden) aus einer *vorteilhaften Position* heraus leicht verteidigt werden (siehe **Regelwerk** Seite 238).
- Durch den Tunnel in die Festung gelangt, öffneten die ersten Eindringlinge an mehreren Stellen koordiniert die Tore mehrerer **Tunnelrampen (TF05)** und die **Theaterstiege (TF09)** für die Hauptstreitmacht der *Shinxiranhänger*, bevor die überraschten Verteidiger sich überhaupt koordinieren konnten. Unter Somenas Führung rückte ein Teil der *Myrmidonen* rasch bis in den **Grabtempel (TF17)** vor.

Insgesamt stehen Somena 100 Bewaffnete für ihren Angriff zur Verfügung. Den größeren Teil davon stellen die *Myrmidonen* der Vinsalter Kohorte. Aus Arivor konnte sie weitere *Shinxirgläubige* aus den Reihen der dort stationierten Einheiten der *Horaslegion* rekrutieren, der sogenannten *Vergessenen 500* (Werte siehe Seite 104). Die *Sargentessa* (Horathi: Befehlshaberin) der *Horaslegion* **Stelia Gilindosa** (35, meisterliche Soldatin und inbrünstige *Shinxiranhängerin*, Kurzhaarschnitt, mit Trophäen verzierte Hellebarde, wortkarg, konzentriert; Willenskraft 8 (15/14/12), SK 2) fungiert als stellvertretende Befehlshaberin Somenas. Sie koordiniert die Ablenkungsgefechte und schirmt Somenas Vordringen in den Grabtempel gegen nachrückende Verteidiger ab. Wie die Vinsalter *Myrmidonen* verzichten auch die ihr folgenden *Horaslegionäre* auf verräterische Uniformen. Viele der Angreifer tragen über ihrer Rüstung unscheinbare Umhänge und gewöhnliche Straßenkleidung.

Die Verteidiger

Durch die Brände in der Stadt und das über Urbet tobbende Gewitter bekommen die meisten Stadtbewohner von dem Angriff auf die Tafelbergfestung nichts mit. Auf diese Weise hat Somena die zahlenmäßig größte Gruppe der Verteidiger, die städtische Miliz, bereits ausgeschaltet. Das Arsenal am *Valvassorenplatz* ist verschlossen, den Schlüssel verwahrt als Schwertbewahrerin der *Signoria* (Horathi: Stadtherrschaft) die Patrizierin **Oswynna Ysena** (60, in Würde gealterte, standesbewusste Patrizierin; Willenskraft 12 (13/15/14), SK 2), die verzweifelt die Löschbemühungen an ihrem Familienpalast koordiniert. So verbleiben im Wesentlichen die in der Stadt ansässigen *Rondrianer* und die in der Festung stationierten Einheiten für die Verteidigung oder Rückeroberung.

- Die *Rondrianer* rekrutieren sich hauptsächlich aus den Reihen des in der *Gerondrata* einst vorherrschenden *Ardaritenordens* (langer weißer Waffenrock mit rotem Schwert), dazu kommen wenige Mitglieder des *Ordens des Donners* (weißer Waffenrock mit dem Ordenswappen auf der Brust: blaue Wolken und schwarze Blitze auf silbernem Grund), die mit dem **Donner-Dormitorium (TF04)** in der Tafelbergfestung in Urbet traditionell ein Quartier unterhalten. Es handelt sich bei ihnen mehrheitlich um Laienmitglieder und Akoluthen der Rondrakirche. Nur eine Handvoll der zusammen knapp 20 *Rondrianer* sind Geweihte. Die Helden können an der **Pilgertreppe (TF01)** (wo sie in Ablenkungsgefechte verwickelt sind) und direkt am **Grabtempel (TF17)** auf sie treffen.
- Dem Festungs- und Stadtherrn, Valvassor *Rondralio von Urbet* (siehe Seite 85) unterstehen etwa 80 Bewaffnete. Je zur Hälfte bestehen sie aus Mitgliedern des sich zwar *rondrianisch* gebenden, doch auf Familienloyalität eingeschworenen *Lutisanerordens* (langer roter Waffenrock mit weißer Löwin) und der eigentlichen Haustruppe, den *Basiliskengardisten* (kurzer weißer Waffenrock mit schwarzem Basilisken, nach dem Familienwappen der *von Urbet*).
- Unter den *Lutisanern* befinden sich eine Handvoll schwergerüsteter *Cavallieri* (Horathi: Ritter), die zusammen mit einigen *Rondrianern* versuchen, den von den *Myrmidonen* im Handstreich eingenommenen Grabtempel zurückzuerobern.
- Die *Basiliskengardisten*, die neben Schwert und Hellebarde auch eine Armbrust führen, finden sich eher an den Zugängen zum Tafelberg und auf einer der **Tunnelrampen (TF05)**, welche die Feinde von innen geöffnet haben.
- Wenn die Helden nach einem Befehlshaber auf Seiten der Verteidiger fragen, werden sie an *Rondralio von Urbet* verwiesen. Als Nachfahre der Heiligen Lutisana – mit dem Haus *Marvinko* ist er weitläufig verwandt – nimmt er den Angriff der *Myrmidonen* auf den Grabtempel persönlich und stachelt besonders die ihm treu ergebenen *Lutisaner* zu erbitterter Gegenwehr an. Er bevorzugt direkte

Lösungen, ist aber auch für unkonventionelle Taktiken zu haben, solange sie Aussicht auf Erfolg versprechen. Er wird die Helden dazu anspornen, das Banner der Feinde zu erobern (siehe Seite 89).

Der Weg hinein

Wenn die Helden Urbet erreichen, müssen sie einen Weg hinauf in die Tafelbergfestung finden. Die gewaltige **Pilgertreppe (TF01)** vom **Valvassorenplatz** Urbets und die schmale, sich an der Bergflanke emporwindende **Theaterstiege (TF09)** weiter südwestlich sind hart umkämpft. Die Helden kennen aus den Bauplänen möglicherweise die Schwachstellen der Festung und können diese für ein heimliches Eindringen nutzen. Es gibt mehrere sowohl bekannte wie auch weitgehend unbekannte Wege in die Festung, die teilweise schwer zugänglich sind:

- Die **Tafelbergportale** mit den **Tunnelrampen (TF05)** waren vor dem Bau der Pilgertreppe die einzigen Zugänge zur Festung und stellen die von den Festungsbewohnern auch heute noch hauptsächlich genutzten Wege ins Innere der Festung dar. Insgesamt existieren drei Tunnelrampen (zwei am **Valvassorenplatz**, eine rückwärtige), die von massiven Eisentoren (je 1.500 Strukturpunkte) versperrt werden. Die Rampen selbst sind groß genug, dass selbst Berittene und Kutschen nach oben ins Innere des Tafelbergs gelangen können. Die Tore sind nur von innen zu öffnen, die Rampen selbst sind durch weitere Verteidigungstunnel mit Schießscharten und Fallgittern gesichert. Im Falle eines Tordurchbruchs können die Fallgitter herabgelassen und die Angreifer durch die Schießscharten aus den Verteidigungstunneln heraus angegriffen werden. Das rückwärtige Tor steht offen und ist Schauplatz eines heftigen Ablenkungsgefechts.
- Die **Wehrgangpforten (TF08)** der im Norden und Süden bis an den Tafelberg führenden Stadtmauern weisen kleinere Zugänge von kaum minderer Wehrfähigkeit auf, hinter denen sich jedoch keine direkten Rampen in die Festung oder auf das Plateau, sondern zunächst weitere labyrinthartige Gänge und Treppen befinden, in denen man sich durchaus verirren kann.
- Die **Theaterstiege (TF09)** im Südosten ist eine steile, überdachte Holzterrasse, die seit langem als behelfsmäßiger Zugang für die Stadtbevölkerung zum Theater in der Festung dient. Sie ist eine bekannte Schwachstelle, auch wenn sie am unteren Ende eine verschlossene Tür aufweist; tatsächlich lässt sich der obere Teil der Treppe von der Festungsmauer abkoppeln und wegstoßen – mit verheerenden Folgen für die dann in die Tiefe stürzende Treppe und alle darin befindlichen Eindringlinge; dies ist vielen Urbetern durchaus bekannt, weil der Mechanismus bereits zweimal eingesetzt wurde. Die untere Einstiegspforte steht offen und auf der Treppe findet ein Ablenkungsgefecht statt.
- Die beeindruckende **Pilgertreppe (TF01)** existiert erst seit wenigen Jahren. Die viaduktartig vom

Valvassorenplatz aufsteigende Monumentaltreppe stellt mittlerweile den offensichtlichsten Zugang zum Tafelbergplateau dar. Sie ist von oben leicht mit Geschossen einzudecken, bietet jedoch außer beschlagenen, hölzernen Portalen direkt am Rand des Plateaus keine Hindernisse. Mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst (Belagerung)* können die Helden schnell einschätzen, dass die Pilgertreppe am härtesten umkämpft ist, da die *Myrmidonen* hier nachrückende Verteidiger abwehren. Wählen die Helden diesen Weg, stoßen sie auf der Höhe des *geheimen Tunnels* auf erbitterten Widerstand aus der Sichtschanze, wo sich die Angreifer in *vorteilhafter Position* befinden (siehe **Regelwerk** Seite 238, siehe auch Seite 87). An den Rändern der Treppe droht sogar der Sturz in die Tiefe.

- Der *füchsische Weg* führt vom **Phextempel (T02)** im Nordosten Urbets durch einen nur der Geweihtenschaft bekannten Tunnel bis unter den Tafelberg und von dort in ein verzweigtes, natürliches Höhlensystem, das an die Kavernen und Katakomben der Festung angeschlossen ist. Sowohl im **Valvassorenpalast (TF14)**, als auch im **Donnerdormitorium (TF04)** befindet sich ein Ausgang aus den Katakomben.

Szenen einer Schlacht

Wir stellen dir einige Szenen vor, die du zum Aufbau von Spannung nach Bedarf einbauen kannst, während die Helden in die Festung vordringen:

- Die Helden kämpfen sich über die **Theaterstiege (TF09)** hinauf, die just in diesem Moment abgekoppelt werden soll. Mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* –1 gelingt es, noch rechtzeitig das Plateau zu erreichen. Alternativ: Die Helden erreichen gerade den Fuß des Aufstiegs, als das hölzerne Konstrukt herabstürzt. Mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* +1 kann man sich noch rechtzeitig in Sicherheit bringen, bei Missslingen erleidet der Held 2W6+2 TP durch herumfliegende Holzsplitter und Trümmerteile.
- Zivilisten sind zwischen die Fronten eines erbittert geführten Stellungskampfes geraten und kauern sich in eine Ecke. Die Helden können die Stellung der *Myrmidonen* durchbrechen oder das angsterfüllte Festungspersonal mit gelungenen Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* +1 in Sicherheit bringen.
- Am Übergang der **Pilgertreppe (US02 und TF01)** in die Korridore zur Festung haben die Angreifer ein schnell um sich greifendes Feuer gelegt, das auf den **Mythraelsschrein (TF11)** überzugreifen droht. Im Durcheinander versuchen einige Verteidiger und ihre Vasallen, den Brand zu löschen. Die Helden können sie dabei mit gelungenen Proben auf *Kraftakt* (um brennende Holzfragmente wegzustoßen) oder *Körperbeherrschung* (um zu Löschen) unterstützen.

- Ein Verteidiger, der von drei *Myrmidonen* bedrängt wird, droht zu fallen, falls die Helden nicht eingreifen.
- An einem strategisch bedeutsamen Punkt, beispielsweise auf der **Pilgertreppe (TF01)** oder dem Zugang über eine geöffnete **Tunnelrampe (TF05)**, haben die *Myrmidonen* die Verteidiger überwältigt. Eine Nachhut der *Myrmidonen* rückt an; bei einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* wird den Helden klar, dass die Angreifer ungehindert in die Festung eindringen werden, wenn sie nicht rechtzeitig aufgehalten und die Stellung der Verteidiger gesichert wird.
- Die Helden schalten in der Festung oder auf einem der Zugänge einen wichtigen Anführer der feindlichen Truppen aus, der verschiedene Kampfeinheiten mit lauten Befehlen kommandiert. Dies könnte *Stelia Gilindosa* sein, die das Ablenkungsgefecht auf der Pilgertreppe koordiniert.

Der Herr der Acht Banner

Du kannst die Helden durch einige zum **Grabtempel (TF17)** eilende Verteidiger darauf aufmerksam machen, dass die Angreifer dort eine nicht einnehmbare Stellung errichtet haben. *Lutisanas Grab* ist in Gefahr! Sobald die Helden in die Reichweite des *Banners der Treue* (siehe Seite 90) geraten, vernehmen sie plötzlich ein tiefes, bedrohliches Summen, wie von einem nahenden Hornissenschwarm, das die Luft erfüllt. Auch die regeltechnischen Auswirkungen (siehe unten) können ab dem Moment ausgewürfelt werden.

Auf der Vortreppe, die in den Grabtempel der Heiligen *Lutisana* hineinführt, haben die Verschwörer das Banner der Treue aufgestellt und ihren Feldherrenhügel errichtet. Sie geben *Somena Talligon* Rückendeckung, die bereits bis in die Grabkaverne tief unter dem Tempelbau vorgedrungen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der breiten, ausladenden Treppe, die zum Portal des Grabtempels der Heiligen *Lutisana* führt, haben die Angreifer eine hart umkämpfte Stellung errichtet, welche die Verteidiger der Festung bislang erfolglos zurückzuerobern versuchen. Im Zentrum der Verschwörer ragt eine vier Schritt große, gülden schimmernde Standarte wie ein ketzerisches Fanal empor. Das bedrohliche Summen ist hier stärker zu vernehmen und verleiht dem erhabenen Feldzeichen eine furchteinflößende Aura. Das Gewitter scheint nun auf seinem Höhepunkt angelangt zu sein. Immer wieder wird das tiefe Summen des Banners vom krachenden Donnerrollen und dem Getöse einschlagender Blitze überlagert. Heftiger Regen fließt wie ein Sturzbach die Tempeltreppe hinab. Bewegliche, in Formation kämpfende Dreiergruppen der Verschwörer verteidigen das unheilige *Insignium* unerschrocken und diszipliniert und blockieren damit zugleich den Zugang zum Grabtempel. Euch wird bewusst, dass die Eroberung des feindlichen Banners, das wie ein Stachel im Leib der Festung steckt, über Sieg und Niederlage entscheiden könnte.



Die Treppe zum Grabtempel wird von drei *Sternen* (bestehend aus jeweils fünf *Speerträgern* und einem *Primus*, also 18 Kämpfer) der *Myrmidonen* verteidigt, die sich taktisch immer wieder in Dreiergruppen aufteilen, um miteinander zu einer effektiven Kampfeinheit zu verschmelzen. Die *Myrmidonen* nutzen dabei passive Formations-Sonderfertigkeiten: bei *Gefechtsformation* wählen sie die offensive Variante (+2 AT und +1 VW) und profitieren zusätzlich von der Wirkung des Banners der Treue (siehe Seite 90). Solange die *Myrmidonen* auf der Treppe über den Helden stehen, befinden sie sich



Shin-Xirrphas, das Banner der Treue

Aussehen: Eine vier Schritt hohe, vergoldete Standarte, auf der in Gold mit Schwarz eine zwei Spann große, stilisierte Hornisse thront. Das Banner schimmert gilden. Mit schwarzen Fäden wurden das Symbol des Kriegsgottes und die Worte *Legio V Shinxiria* eingestickt. Der vergoldete Teil der karmalen Standarte glänzt und ist völlig unbefleckt, das Banner selbst scheint ebenfalls kaum Spuren von Satinavs Hörnern aufzuweisen und wird vom Atem der Jahrhunderte umweht. Das ruhmreiche Feldzeichen verströmt ein beständiges tiefes Summen, das ihm eine fremdartige, bedrohliche Aura verleiht.

Hintergrund: Das Banner der Treue ist eines der legendären *Acht Banner des Shinxir*, ein heiliger Talisman, der sich seit über tausend Jahren im Besitz der Familie Talligon befindet. Zuletzt war das karmale Insignium als Banner des 1. Manipels der Legio V Shinxiria vor deren Fall etwa 300 v. BF im Einsatz.

Schicksal: Nach dem Abenteuer wird es in den Besitz der Rondrakirche gelangen.

Wirkung: Anhänger Shinxirs, die unter dem aufgestellten Banner streiten, erhalten +2/0 oder 0/+1 auf ihre Kampfwerte, wenn sie gleichzeitig Vorteile der Sonderfertigkeit *Gefechtsformation* nutzen. Außerdem geht vom Banner eine bedrohliche Aura mit einer Reichweite von 64 Schritt aus. Gegner, die den Wirkungsradius betreten, müssen eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen widerstehen)* bestehen, die um die QS/2 des Talismans erschwert ist (siehe Seite 91), ansonsten erleiden sie 1 Stufe *Furcht*.

Die Wirkung wird unterbrochen, wenn das Banner nicht mehr aufrecht steht. Solange die Wirkungsdauer noch nicht abgelaufen ist, reicht ein erneutes Aufstellen, um die Wirkung zu reaktivieren.

Aktivierung: 8 KaP (oder 1 Schip), 1 Stunde

außerdem in *vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Am Fuß der Treppe kämpfen derzeit etwa 12 Verteidiger unter der Führung Rondralios von Urbet. Er weist mit verbissener Miene auf die Standarte, die im Herzen der feindlichen Stellung vor dem Portal des Grabtempels steht. Wenn die Helden das Banner der Treue erbeuten wollen, müssen sie sich die breite Treppe hinauf kämpfen. Haben sie Erfolg, wendet sich das Schlachtenglück zugunsten der Verteidiger der Festung. Hierzu kannst du folgende Regeln einsetzen:

Die Helden müssen insgesamt drei Dreierformationen der *Myrmidonen* überwinden, um an das Banner zu gelangen. Dies können sie schaffen, indem sie die jeweiligen Gegner ausschalten oder ihre Reihen durchbrechen.

Die Helden müssen lediglich zwei Dreierformationen überwinden, die anderen *Myrmidonen* werden von den Verteidigern unter Rondralios Führung in Schach gehalten oder abgelenkt.

Um eine gegnerische Dreierformation zu überwinden, muss ein Held sich in Angriffsdistanz zu einem Gegner in der Formation befinden, 1 Aktion aufwenden und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* -3 bestehen. Die Probe ist zusätzlich noch um die Anzahl der Gegner in der Formation erschwert. Bei Misslingen der Probe kommt der Held nicht durch und erleidet 2 *Passierschläge*. Gelingt die Probe, kommt er hindurch, erleidet aber 3 - QS/2 *Passierschläge*. Gelingt es einem oder mehreren Helden, eine Dreierformation zu überwinden, werden sie von den *Myrmidonen* als große Gefahr wahrgenommen und 1W2 überwundene Shinxiranhänger setzen ihnen nach (und zeigen keine Skrupel, die Helden von hinten anzugreifen und sie mit der nächsten

Dreierformation von zwei Seiten gleichzeitig anzugreifen). Der Rest der überwundenen Gegner verteidigt todesmutig die Stellung und ist bereit, sich zu opfern.

Haben die Helden bis zu fünf weitere Verbündete zur Rückeroberung der Tafelbergfestung und des Grabtempels mobilisiert, sind die vorgestellten Proben um +1 erleichtert. Bei bis zu 10 Unterstützern beträgt die Probenerleichterung +2, darüber hinaus sind die Proben aufgrund der Übermacht der Verteidiger um +3 erleichtert.

Erreichen die Helden das Banner der Treue, können sie es aus seiner Verankerung reißen. Dazu ist eine erfolgreiche (Gruppen-) Sammelprobe (maximal 3 Helden zulässig) auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* +2, 1 KR, beliebig viele Versuche, erforderlich. Bei einem Teilerfolg haben die Helden das Banner halb aus der Verankerung gelöst, was bei *Myrmidonen*, die dies bemerken, für Ablenkung sorgt und ihre Proben bis zum Ende der nächsten KR um -1 erschwert.

Gelingt es den Helden, die Standarte zu erbeuten, versuchen die *Myrmidonen*, ihr Feldzeichen zurückzuerobern. Das Banner kann durch die Abenteurer verteidigt oder in Sicherheit gebracht werden, was beispielsweise durch einen beherzten, kraftvollen Wurf mit einer gelungenen Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* +1 über die feindlichen Reihen in die Hände der Festungsverteidiger gelingt.

Sobald das Banner der Treue aus seiner Halterung gerissen wurde und solange kein *Myrmidone* es wieder aufstellt (was 2 Aktionen erfordert), haben die Helden die Wirkung ausgeschaltet. Gelingt dieses Unterfangen, können die Verluste der Verteidiger zum Ende der Schlacht in Grenzen gehalten werden.

Es ist den Helden natürlich überlassen, die Standarte links liegen zu lassen, um auf schnellstem Weg in die Grabkaverne der Heiligen Lutisana zu gelangen. Dieses Vorgehen wird dazu führen, dass die Verteidiger der Tafelbergfestung heftige Verluste erleiden.





Wenn die Helden dem Kampf um die Standarte am Haupteingang des Grabtempels entgehen wollen, können sie den Tempel nach einer alternativen Möglichkeit des Eindringens absuchen und ein eventuell sogar unbeachtetes und unbewachtes (Meisterentscheid) Seitenportal finden. Das verschlossene Portal lässt sich mit einer erfolgreichen Sammelprobe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* +1, 1 KR, 10 Versuche, knacken oder mit einer erfolgreichen Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, 1 KR, 10 Versuche, aufbrechen. Du kannst entscheiden, ob die Helden dabei noch von weiteren *Myrmidonen* entdeckt werden oder ob sich ihnen weitere Verschwörer in den Weg stellen, die das Innere des Tempels sichern. Wenn die Helden leise vorgegangen sind und das Schloss geknackt haben, kannst du es ihnen auch ermöglichen, mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Verstecken (Schleichen)* +1 gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1 ungesehen zur Grabkammer hinabzusteigen, denn das laute Unwetter und der umgebende Kampflärm erleichtern ein heimliches Vorgehen.

Talismane

- ☞ Talismane sind unzerbrechlich.
- ☞ Talismane können entweder in der Hand eines Geweihten der richtigen Tradition durch Karma oder auch von anderen durch den Einsatz eines Schicksalspunkts aktiviert werden. Dabei muss die Gottheit allerdings ihr Einverständnis geben, sie wird also einen Missbrauch durch Schurken verhindern, aber durchaus auch Nichtgläubigen einen Einsatz im Sinne ihrer göttlichen Ideale zugestehen.
- ☞ Um die genaue Wirkung zu bestimmen, würfeln Talismane mit einem FW von 18 gegen 14/14/14.
- ☞ Talismane können durch (namenlose, dämonische) Rituale entweiht werden. Danach kann man sie zerstören.
- ☞ Extrem mächtige (namenlose, dämonische) Rituale können Talismane auch pervertieren.
- ☞ Alle Talismane gelten als der Gottheit *heilig* (siehe **Aventurisches Götterwirken** Seite 70).

Das Grab der Rondaheiligen

Die Helden dringen in die tiefen Gänge des Grabtempels vor, wo die Gebeine der Heiligen Lutisana aufbewahrt werden. Der Weg, der über eine Treppe aus dem Hauptschiff des Grabtempels nach unten führt, ist von einigen Leichen gesäumt, darunter Verteidiger, aber auch einige *Myrmidonen*. Dumpfe Stimmen sind aus der Dunkelheit zu vernehmen, die offenbar aus der Grabkammer kommen. In der Pilgerstätte unter dem Tempel kommt es zur Konfrontation mit *Somena Talligon*, die die Grabstätte schänden will, indem sie das Blut und die Gebeine der Heiligen Lutisana als Opfer an *Shinxir* in acht großen Feuerschalen zu verbrennen beabsichtigt.



Wenn du die finale Auseinandersetzung einfacher gestalten möchtest oder die Helden schon sehr angeschlagen sind, kann es zwei zwar verletzten, aber geweihten *Ardariten* gelingen, ebenfalls den Durchbruch zu schaffen. Sie schließen sich den Helden an und unterstützen sie im Kampf gegen die Verschwörer. Die *Rondrageweihten* werden in jedem Fall versuchen, das Erscheinen des Geistes der Heiligen Lutisana auszulösen und kennen die Namen der vier Ordensgründer des Theaterordens, deren Andenken in der Grabkammer geehrt wird, und wofür sie stehen.

Die Grabkammer der Heiligen Lutisana

Die Heilige Lutisana von Kullbach wurde in einer Kaverne bestattet, die als ein Drachenhort aus der Geronszeit gilt, den sich nach Bosparans Fall die Goblins unter ihrer Königin *Uspuschanna der Blutigen* zu ihrem Rückzugsort südlich von Arivor erwählten. Die natürliche Höhle wurde von den Theaterkittern zunächst rudimentär und

später im Zuge der Errichtung des Grabtempels ausgebaut. Die Kaverne ist etwa 30 Schritt lang, 20 Schritt breit und fast 10 Schritt hoch. Der drei Schritt breite Felsspalt ist mit Seilen abgesichert, und eine Brücke führt hinüber, die jedoch von *Myrmidonen* bewacht wird. Alternativ kann man mit einem beherzten Sprung und einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* -1 trotz der fehlenden Möglichkeit, Anlauf zu nehmen, über den tiefen Abgrund hinwegsetzen. Misslingt die Probe, prallt der Held gegen die Felsen (1W3+1 SP), kann sich aber noch festhalten. Sollte bereits ein Kampf im Gange sein, kann der Held eine Kampfrunde lang nicht handeln, da er sich kletternd aus seiner misslichen Lage befreien muss (keine Probe erforderlich). (Anzahl der Helden / 2) + 2 *Myrmidonen* (Werte siehe Seite 102) unterstützen *Somena* bei der Vorbereitung des Rituals. Sollten die Helden noch von Kampfgefährten begleitet werden, kannst du diesen eine weitere passende Anzahl von *Myrmidonen* entgegenstellen. *Somena Talligon* bemerkt die Helden, sobald diese die Kaverne betreten. Auf einen knappen Befehl hin bringen sich die *Myrmidonen* in Position, um ihre Anführerin zu verteidigen. Die Verschwörer greifen nicht sofort an, sondern erwarten den Befehl, den Kampf zu eröffnen. Dies gibt den Helden die Gelegenheit zu einem kurzen Wortgefecht mit der Erzscherkin.



Wenn du es den Helden noch ein wenig schwerer machen willst, kann ein weiterer *Myrmidone* das Ritual von der Galerie aus mit einer Fernkampfwaffe absichern und die Helden in Schach halten, bis der Kampf beginnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet eine gewaltige Höhle, an deren Wänden rondrianische Malereien prangen, welche die Befriedung des Horasreiches durch die Theaterritter und ihren Kampf gegen die Goblins zeigen. Einige Treppenstufen führen hinab in die Grabkammer, die durch einen Felsspalt in zwei Teile geteilt ist. Eine schmale Brücke führt hinüber in den größeren Teil der heiligen Pilgerstätte. In verwinkelten, abseits liegenden Nischen erblickt ihr vier weitere schlichte Altäre von Ordensgründern der Theaterritter. Der erhabene Sarkophag der Heiligen Lutisana liegt im hinteren Bereich der Kaverne, der von einer Galerie umfasst wird. Doch welch Frevel! Lutisanas letzte Ruhestätte wurde geöffnet! Acht Feuerbecken stehen im Rund eines Kreises davor und erfüllen die Grabhöhle mit flackerndem Licht. Vor jedem Feuerbecken liegen bleiche Knochen, die die schändlichen Ketzer scheinbar bereits zur Opferung vorbereitet haben. In ihrer Mitte steht ein güldener Kelch mit rondrianischen Verzierungen – der Schmerzende Kelch! Mehrere Verschwörer sind offenbar dabei, die Schändung der Grabstätte durch ein ketzerisches Ritual vorzubereiten. Zwischen ihnen kniet der blutende Hochgeweihte des Tempels, der seinen hoffnungslosen Blick gesenkt hat. Auf den Treppenstufen vor dem Grab steht mit ausgebreiteten Armen eine vom Rauch der Feuerbecken umwaberte Erscheinung. Sie ist in eine altertümliche Rüstung und einen langen Umhang gehüllt, deren schwarz-gelbe Farbmuster im Feuerschein unheilvoll schimmern. Zu ihren Füßen stehen ein Korb mit Wurfspießen und ein glänzender Legionärsschild. Aus einem Rückengehänge ragen zwei schlanke Langschwerter hervor, deren Parierstangen Hornissenflügeln nachempfunden sind. Das Gesicht der Gestalt ist hinter einer grauen Vollgesichtsmaske mit einem dritten Auge auf der Stirn verborgen, über dem kleine Edelsteine funkeln. Von der Person geht eine kalte, natürliche Autorität aus. Der Schein der Feuerschalen wirft einen riesigen Schatten hinter ihr an die Wand, der die finstere Silhouette einer monströsen Hornisse zeichnet.



Die Altäre der Ordensgründer

In natürlichen, grob bearbeiteten Felsnischen stehen die Altäre von vier Ordensgründern des Theaterordens mit Kupferschalen auf steinernen Tischen für Opfertagen und Kerzen in kleinen Nischen darüber. Wandmalereien zeigen verklarte Bilder der Heroen aus alter Zeit. Jeder Held, der sich einem der Schreine auf 3 Schritt nähert, darf eine Probe auf Götter & Kulte (Rondra) ablegen. Bei einer gelungenen Probe kann die jeweilige verehrte Person oder der verehrte Heilige erkannt werden:

- ✦ *Lutisana von Kullbach* ist als junge, ernste Kriegerin mit Zweihänder dargestellt. Die als Schutzherrin gegen Tyrannei verehrte Heilige tritt für das Gute ein und hat das Schlachtenglück häufig auf ihrer Seite.
- ✦ *Salim al'Thona* ist ein alttulamidischer Krieger von bulliger Statur, bewaffnet mit einem leicht geschwungenen Schwert. Der Stier vom Szinto war der stoische, gnadenlose letzte Tribun der Prätorianergarde unter Hela-Horas.
- ✦ *Arkos von Zorgahan* ist ein beeindruckender Heerführer, der den Stolz und die Wehrhaftigkeit der Aranier verkörpert, von denen er als Lokalheiliger der Rondra verehrt wird.
- ✦ *Pakhizal al'Marfun* wird als lächelnder Tulamide mit Krummsäbel gezeigt. Der Stammeskrieger wurde nach einem Attentat gegen Hela-Horas lange Jahre gefoltert und schwankte zwischen Wahnsinn und Genialität.

Die Maske fällt

Somena ist nun gänzlich im Schwarz und Gelb Shinxirs angetan und durch die *Persona Oblivia* verhüllt. Im Kreis der Feuerbecken kniet  *Bifurco Pertronus von Grothedal* (28, braune Haare, schicksalsergebener Mystiker; Willenskraft 10 (15/13/13), SK 2), der gefangen genommene junge Hochgeweihte des Grabtempels, den die *Myrmidonen* als Zeugen für die Macht und den Sieg Shinxirs auserkoren haben. Ihr Ziel ist es, nach dem Schlag in Urbet wieder unerkannt nach Vinsalt zurückzukehren, um die weiteren Schritte der *Myrmidonen* vorzubereiten. Von Grothedal soll



dann die Nachricht von der Rückkehr Shinxirs ins Herz der Rondrakirche tragen. Wenn die Helden Somena entlarven, verwirft sie ihren ursprünglichen Plan. Sie legt die Maske ab und wird alles daran setzen, neben den Helden auch den Hochgeweihten zu töten. Greifen die Helden nicht unmittelbar an, hält Somena die Myrmidonen kurz zurück. Folgende Worte und Erwidierungen kannst du in ein kurzes Wortgefecht einbinden:

- ☞ *Ihr? Erneut? Wollt Ihr immer noch nicht von eurem Tun ablassen? Flieht, ihr Geschmeiß, oder sterbt!*
- ☞ *Die wahren Zwölfgötter? Ihr Narren! Eitel sitzen sie auf ihren Pfründen und scheren sich nicht um unser Schicksal. Nur vereint unter SEINEM Banner sind wir stark und werden siegen!*
- ☞ *Mein Tod ist unbedeutend und wird Shinxirs Rückkehr nicht verhindern. Der große Stratege hat sich längst erhoben und wird seinen Platz in Alveran einfordern!*
- ☞ *Die Kirche der Rondra ist schwach und zerrissen. Perrium? Zerstört! Arivor? Zerstört! Die Spitze des Schwerts? Gefallen! Rondra liegt am Boden und die Zeit, dass die Alveranischen einen neuen Heerführer küren, ist gekommen.*
- ☞ *Genug! Erspart mir eure belanglosen Worte. (zu den Myrmidonen) Tötet sie!*

Auf lange Dispute wird sich die Verschwörerin nicht einlassen. Spätestens nach einigen Wortwechseln beginnt das finale Gefecht – ein Kampf auf Leben und Tod.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ketzlerin greift nach dem Schild und einem Speer und reckt den Kopf in die Höhe. Mit kalter, lauter Stimme hallen ihre Worte durch die Kaverne. „Shinxir! Großer Stratege, Gott des Krieges! Sieh auf mich herab. Seit Jahrhunderten halten wir dir die Treue. Ich stehe hier in deinem Namen und löse den ewigen Schwur meiner Familie ein. Zeige dich, Unbesiegbarer, Herr der Acht Banner, und ehre unseren Sieg!“ Unvermittelt flackern die acht Feuerbecken auf und tauchen die Grabkammer in helles Licht. Ein verstörendes Brummen, das aus den Tiefen der Sphären heraufzuziehen scheint, umfängt euren Geist. Im unheiligen Farbenspiel steht Somena Talligon wie eine Königin.

(Falls sie die Maske abgenommen hat: Ihre Augen sind geschlossen. Sie lächelt. Ihre Züge verklären sich für einen Moment ...)

Dann huscht ein güldener Schimmer über ihren Leib. Als sich die Verräterin an der Alveransleuin wieder euch zuwendet, vermeint ihr für einen Lidschlag, gelbe Flammen in ihrem Blick zu erkennen. Eure Nackenhaare stellen sich auf, jede Faser eures Körpers steht plötzlich unter Spannung. Auch ihr spürt es. Uprötzlich trifft euch die Gewissheit wie ein Schlag. Shinxir, der Gott der Legionen, hat sich erhoben!



Das Ringen der Kriegsgötter

Die Tugenden Rondras (Ehrenhaftigkeit, Mut, Verantwortung, Zweikampf) und Shinxirs (Gemeinschaft, Effektivität, Mitleidlosigkeit) werden im finalen Kampf sichtbar. Somena hat ihre Initiation vollzogen und wurde von Shinxir erhört. Sie wirkt wie eine unbezwingbare

Die Persona Oblivia

Aussehen: Eine schlichte, dunkelgraue Vollgesichtsmaske mit einem dritten Auge auf der Stirn. Nur einige dezente Ziselierungen unterstreichen ihre edle Anmut. Über dem Stirnauge sind kleine Diamanten eingelassen, die leicht funkeln.

Hintergrund: Die *Persona Oblivia* ist eine der legendären Masken der Macht, bei der es sich um einen seit über anderthalb Jahrtausenden wohl gehüteten Schatz der Familie Talligon handelt. Die ursprüngliche Herkunft der Maske ist unbekannt, doch es ist zu vermuten, dass sie mit den güldenländischen Siedlern vor langer Zeit ihren Weg nach Aventurien fand.

Regeln: Wer die Maske anlegt, wird von einem Sturm aus Erinnerungen und Gefühlen ihrer früheren Träger erfasst. Mit einer gelungenen Probe auf Willenskraft –3 können die Bilder geordnet werden. Misslingt die Probe, erleidet der Träger alle 5 KR 1 Stufe Verwirrung, bis er das Bewusstsein verliert, falls er die Maske nicht rechtzeitig ablegt. Die Maske hat viele geschichtsträchtige und wichtige Ereignisse der Familie Talligon seit dem Wirken des Shinxirius Magnus memoriert. Für den Blick in das Leben früherer Träger nimmt sie aber einen kostbaren Preis: Für jeweils 1 Stunde, in der die Maske getragen wird, verliert der Träger eine seiner eigenen Erinnerungen. Dadurch können Wissen und Fertigkeiten früherer Träger hinzugewonnen werden, während eigene schwinden. Die Meisterin entscheidet, ob Abenteurpunkte von Fertigkeiten umverteilt werden, um die verlorenen und neuen Erinnerungen darzustellen. Pro Stunde sollten etwa 2-10 Abenteurpunkte umverteilt werden. Zudem wird der Träger immer gefühlskälter und mitleidloser und nähert sich damit den moralischen Tugenden des alten Shinxirglaubens an.

Heerführerin, welche die Myrmidonen kommandiert. Sie ist ab diesem Zeitpunkt in der Lage, Liturgien in der Tradition (Shinxirkult) (siehe Seite 106) einzusetzen. Die Gebeine Lutisanas liegen bereit und drohen in den Feuerbecken geopfert zu werden. Auch der Rondrageweihte Bifurco befindet sich in großer Gefahr. Noch scheint Somena entrückt und leicht abgelenkt, sodass den Helden einige Kampfrunden bleiben, ihn zu befreien. Die Schar der Myrmidonen wirft sich ihnen entgegen. Sie kämpfen unnachgiebig und wie eine Einheit. Wenn er noch lebt, befindet sich Nestario Scossavalli unter den Verschwörern. Die Myrmidonen sind diszipliniert, mitleidlos und entschlossen. Sie spüren die Nähe ihres Gottes und wollen siegen. Die folgenden Ausführungen sollen dich dabei unterstützen, einen spannenden und heroischen Kampf zu inszenieren, der die Helden bis aufs Äußerste fordert.



Wenn Somena entlarvt wurde und den Myrmidonen befiehlt, alle zu töten, kann einer der Verschwörer sich auch um Bifurco kümmern – wenn er noch am Leben ist: Nestario Scossavalli – und dem Hochgeweihten mit einem Dolch die Kehle durchschneiden, bevor er sich selbst mit einem hässlichen Lachen den Helden entgegenwirft.

Bifurco ist dadurch dem Tode nahe (-4 LeP), kann aber noch nach den Regeln zur **Letzen Rettung und Tod** (siehe **Regelwerk** Seite 340) gerettet werden.

Somenas Kampftaktik

Somena kommandiert die *Myrmidonen* zunächst aus dem Hintergrund und setzt hierfür ihre Sonderfertigkeiten (*Taktische Befehle*) und Liturgien (*Geist des Strategen*) ein. Mit Schild und Wurfspeer wehrt sie Fernkampfangriffe ab und setzt Angreifer ihrerseits unter Druck. Sie eröffnet ihre tödlichen Würfe mit einem *Speer des Athleten* und schleudert anschließend ihre normalen Speere. Sobald sie persönlich angegriffen wird, wirkt sie den Schutz der Hornissenkönigin. Verwickeln mehrere Gegner sie in den Nahkampf, behält sie den Schild am Arm und zieht eines ihrer Schwerter. Im Zweikampf oder wenn sie erkennt, dass eine gnadenlose Offensive taktisch sinnvoller ist, lässt sie den Schild fallen und zieht das zweite Schwert. Somena ist in vielen Waffengattungen ausgebildet und verfügt über ein hohes taktisches Geschick, sodass sie sich auf verändernde Kampfsituationen blitzschnell einstellen kann. Ihre beiden Langschwerter weiß sie mit gnadenloser Präzision zu führen. Sie kämpft schnörkellos, kaltherzig und effektiv.

Göttlicher Beistand

Aber auch die Helden können göttlichen Beistand erhalten, indem sie Rondra oder die heilige Lutisana anrufen oder sich schlicht heldenmütig verhalten. Die Schwelle für Heldenmut liegt im Finale nicht hoch. Wenn sie versuchen, die Gebeine der Heiligen Lutisana zu erbeuten, Bifurco zu befreien oder sich den *Myrmidonen* mutig entgegenstellen, entsendet



Rondra selbst den Geist der Heiligen Lutisana aus den zwölf göttlichen Paradiesen, der in der folgenden KR erscheint, um den Helden beizustehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich beginnt die Luft zwischen euch zu flirren, als die geisterhafte Gestalt einer jungen, entschlossen wirkenden Kriegerin erscheint. Sie deutet mit ausgestrecktem Arm auf den Schmerzenden Kelch, der zwischen den acht Feuerbecken wie gefangen wirkt. Ein leises Wispern dringt in euren Geist, wie ein sommerlicher Windhauch, der Wärme und Zuversicht spendet. „Befreit mein Blut aus dem Bann des Hornissengestaltigen und lasst mich die Essenz meines lebendigen Leibes spüren.“ Die Aura des Geistes zittert und flackert, als drohte er, sogleich wieder zu zerfließen, weil es ihm an Kraft fehlt.

Mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmänöver) -3 (zusätzlich erschwert um die Anzahl der Gegner) kann die Einheit der *Myrmidonen* durchbrochen oder umgangen werden (siehe Seite 89), um im Zentrum des Feuerkreises an die heilige Reliquie zu gelangen, die das Blut der Heiligen Lutisana enthält. Ablenkungsmanöver, das Kämpfen in einer Überzahl oder andere Ideen der Spieler können die Probe erleichtern.

Der *Schmerzende Kelch* ist ein güldener Pokal mit rondrianischen Verzierungen. Er enthält eine tief dunkelrote, zähe Masse, bei der es sich den Legenden der Rondrakirche zufolge um das Blut der Heiligen Lutisana von Kullbach handelt*, die 11 BF hingerichtet wurde. Wenn die Helden den Kelch aus dem Bann der Feuerschalen heraustragen und zu Lutisanas Geist tragen, sodass dieser seine darin aufbewahrte Lebensessenz berühren kann, verändert sich die geisterhafte Erscheinung.

• Im 4. Jahrhundert nach Bosparans Fall soll der Kelch auch das Blut des letzten Hochmeisters des Theaterordens, Bogumil Fortitudo von Arivor, bei dessen Hinrichtung aufgefangen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Erscheinung beginnt von innen heraus zu leuchten und flutet die Kaverne mit hellem Licht. Die Flammen der Feuerbecken werden kleiner, als ein zorniges Donnerröllen die Kaverne erschüttert, sodass Staub von der Decke rieselt. Rondra, die Wächterin auf Alverans Zinnen, hat die Herausforderung angenommen! Vom Geist der Heiligen Lutisana ausgehend schießen smaragdgrün schimmernde Fäden zu den vier Altären der Ordensgründer, um die sich gleißende Aureolen bilden. Ihr vernehmt die klare, singende Stimme der Heiligen, die euch mit tiefer Entschlossenheit erfüllt: „Ruft mich und meine alten Kampfgefährten an, wir werden euch beistehen, auch wenn wir längst an Rondras langer Tafel weilen! Silbrig Schwerter singen, feurig' Kämpferherz erbebt, kühne Taten erwachen! Die Leuin schaut auf euch herab, schenkt ihr diesen Sieg!“

Die Helden spüren die göttliche Verbindung und können Rondras Macht für sich nutzen, die ihnen über die Gründer des Theaterordens zur Seite steht: Jeder der vier Ordensgründer hält eine, dem Charakter des jeweiligen Heroen entsprechende, Kraft für die Helden bereit, die diese aktivieren können, wenn sie seinen Namen anrufen.

Ein Held muss sich an den jeweiligen Heroen-Altar stellen und 1 Aktion für ein Gebet verwenden (Probe auf *Götter & Kulte (Rondra)* +1). Sobald die Probe gelungen ist, erhalten alle Helden die Kraft, die der Heroe gewährt. Jede aktivierte Kraft steht den Helden bis zum Ende des Kampfes zur Verfügung.

Jede Unterstützung durch einen der Ordensgründer erfahren die Helden leibhaftig. Sie spüren die Essenz und das Wirken der Heroen in sich. Das kann sich in kurz aufflackernden Visionen, Gefühlen oder Worten, die als Nachhall vergangener Zeiten in ihren Geist dringen, äußern. Lutisana und ihre Kampfgefährten bringen folgende Fähigkeiten mit, die die Helden mit der jeweiligen Anrufung erhalten:

- ☛ **Lutisana von Kullbach:** Der Held gewinnt sofort 1 Schip zurück (sofern er nicht noch alle Schips besitzt). Sein Attackewert steigt um 2 Punkte und er kann alle Stufen *Furcht* ignorieren.
- ☛ **Salim al'Thona:** Der Held verursacht bei einer Attacke zusätzlich +2 TP.
- ☛ **Arkos von Zorgahan:** Der Held kann die Kampfumgebung besser für sich nutzen und sich mit einer *freien Aktion* in eine *Vorteilhafte Position* bringen. Außerdem steigt sein Verteidigungswert um 2 Punkte.
- ☛ **Pakhizal al'Marfun:** Der Held regeneriert am Ende jeder KR 1W6 LeP und er kann alle Stufen *Schmerz* ignorieren.
- ☛ **Lutisana** lässt sie die Zuversicht verspüren, das Richtige zu tun und zu siegen. Sie schwingt einen blitzenden Zweihänder, der blutige Ernte unter ihren Feinden hält.
- ☛ **Der Stier vom Szinto** reagiert stoisch und zäh, diffuse Bilder einer wunderschönen Kaiserin (Hela-Horas, in deren Praetorianerleibgarde er eine Zeit lang diente) erklären den Blick.
- ☛ Sie nehmen **Arkos'** Leidenschaft war, dessen Kampf leichtfüßigen, fließenden Bewegungen folgt. Sie erblicken seine erhabene Gestalt, die auf einem aranischen Streitwagen in die Ferne schaut.
- ☛ **Pakhizals** Gefühle schwanken zwischen Wahnsinn und Genialität, die schiere Lebenskraft pulsiert in seiner Essenz. Es huscht ein Bild durch ihren Geist, wie er einen blitzenden Krummsäbel tief in das Herz einer alten Goblinschamanin (*Uspuschanna der Blutigen*) stößt.

Weitere Kampfszenen

- ☛ Somena ist nach der Geistererscheinung Lutisanas kurz überrascht und abgelenkt. Wenn sie in der folgenden KR Spezialmanöver oder Liturgien einsetzt, sind diese um -3 erschwert.
- ☛ Die Helden können verhindern, dass Somena und die *Myrmidonen* die Gebeine der Heiligen Lutisana als Opfergabe an Shinxir dem Feuer übergeben. Mit 1 Aktion und einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* -1 können QS/2 Teile der Gebeine, die vor den acht Feueraschen liegen, in Sicherheit gebracht werden. Einer der *Myrmidonen* ist bei den Feuerbecken zurückgeblieben und wird in der zweiten KR nach Beginn der

Kämpfe mit der Opferung beginnen. Die Opferung eines Teils der Gebeine nimmt den *Myrmidonen* jeweils für 2 KR in Anspruch, sodass die Gebeine der Heiligen Lutisana nach 16 KR (18 KR nach Beginn des Kampfes) vollständig dem Feuer übergeben wurden.

- ☛ Die Helden können den Hochgeweihten Bifurco (wenn er noch lebt) befreien, den sein Versagen in tiefe Schuldgefühle gestürzt hat. Sobald die Helden den Geweihten mit einer beherzten Aktion und einer gelungenen Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* aus seinem Selbstmitleid erwecken, verlangt er nach einer Waffe und greift in den Kampf ein (Werte wie einer der Verteidiger Urbets, siehe Seite 104).
- ☛ Bei Zweikämpfen an der Brücke über den Felsspalt droht der Sturz in den Abgrund, wohingegen umgestürzte Feuerbecken und aufsteigende Hitze unversehens den Weg versperren oder die Kleidung eines Helden in Brand setzen und Proben auf *Körperbeherrschung (Balance oder Kampfmanöver)* erfordern, um nicht in den Abgrund zu stürzen (Sturzschaden nach Meisterentscheid, siehe **Regelwerk** Seite 340) oder den Status *Brennend auf kleiner Fläche* zu erhalten (siehe **Regelwerk** Seite 341).

☛ Wenn den Helden im Kampf gegen die *Myrmidonen* die Luft vorschnell auszugehen droht, rücken einige Verteidiger unter der Führung *Rondralios von Urbet*, wenn auch geschwächt, in die Kaverne nach und halten den Helden den Rücken frei, sodass diese Somena Talligon zum letzten Gefecht stellen können.

Der Tod einer Ketherin

Somena kämpft mit einem Lächeln auf den Lippen bis zum Tod. Sie hat die Wiederauferstehung Shinxirs erfahren und den Treueschwur ihrer Familie erfüllt. Ihre Niederlage in diesem letzten Gefecht wird zugleich ein Teilerfolg für sie sein, denn auch wenn es ihr nicht gelungen ist, der Rondrakirche jenen harten Schlag zuzuführen, den sie mit der Entweihung der Grabstätte beabsichtigt hatte, ist die Rückkehr Shinxirs doch ein großer Erfolg für die Gemeinschaft der *Myrmidonen*, in der der Tod eines Einzelnen nichts zählt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ketherin blutet aus vielen Wunden. Als der letzte Hieb Somena trifft, verharrt sie in ihren fließenden Bewegungen. Ihr Kopf neigt sich zur Seite und in ihren Augen blitzen noch einmal gelbe Flammen auf, als ihr die Waffen aus den Händen gleiten. Ein Lächeln umspielt ihre Lippen, als ihr Leib nach hinten umkippt und hart auf dem Boden aufschlägt. Somena Talligon ist tot.

Auch das fremdartige Brummen ist verstummt. Die Aureolen vor den Altären der Ordensgründer blitzen noch einmal kurz auf und ihr verspürt den Dank, Respekt und Stolz eurer mythischen Kampfgefährten. Der Geist der Heiligen Lutisana vergeht, und nur noch schwach erkennt ihr ihre Essenz, als ihre sanften Worte euch umfassen. „Ihr habt meine letzte Ruhestätte vor einem schrecklichen Frevel bewahrt. Dafür gebührt euch mein ewiger Dank. Die Menschheit muss den Morgen nicht fürchten, solange sie auf Helden wie Euch zählen kann. Lebt wohl ...“ Dann verblasst die Erscheinung der Heiligen.

Ausklang und Ausblick

Der Verrat einer hochrangigen Geweihten und die Rückkehr Shinxirs und seiner Diener lasten schwer auf der Rondrakirche. In der Gerondrata rumort es weiter, da der Verrat von Mitgliedern der Horaslegion nicht unbemerkt geblieben ist.

Die Helden werden zur Verschwiegenheit verpflichtet, da der Umfang der Verschwörung zunächst aufgeklärt werden soll und die Kirche den Verrat in den eigenen Reihen geheim halten möchte. Als Dank erhalten sie einen silbernen Anhänger in Form eines Löwinnenkopfes, der sie als Freunde der Rondrakirche auszeichnet, die jederzeit und überall auf die Hilfe der Kirche zählen können. Wenn sie möchten, erhalten sie außerdem eine permanente Waffenweihe.

Die Rondrakirche beansprucht das Banner der Treue und die Persona Oblivia als ketzerische Reliquien und Beweismittel für sich und nimmt sie unter Verschluss. Bifurco von Grothedal wird, sofern er noch am Leben ist, nach seiner persönlichen Niederlage in Urbet den Grabtempel verlassen und sich auf eine Pilgerreise begeben. Die Helden werden in Vinsalt von allen Vorwürfen freigesprochen, soweit sie dies nicht zuvor bereits selbst erreicht haben.

Die Kämpfe in Urbet haben auf Seiten der rondratreuen Verteidiger Verluste gefordert, und zwar ungefähr 15 Tote und 30 Verletzte, wenn es den Helden gelungen ist, die Wirkung des Banners der Treue zumindest vorübergehend aufzuheben. Haben sie die karmale Standarte nicht beachtet, sind die Opferzahlen höher: Es sind dann ungefähr 25 Tote und 50 Verletzte.

Die Verbreitung der Ereignisse

Während die Nachricht von einer Schlacht um die Tafelbergfestung von Urbet schnell die Runde macht, versucht die Rondrakirche die Hintergründe des Vorfalls zunächst zu vertuschen.

Unter dem Meister des Bundes der Senne Altes Reich, **† Romur Clamoripio** von Schreyen, wird eine Untersuchung eingeleitet, um das Ausmaß der Umtriebe und die Frage einer weiteren Unterwanderung der Kirche zumindest kirchenintern zu klären. Aufgrund der Beteiligung von Mitgliedern der Horaslegion an den Kämpfen in Urbet schaltet sich jedoch auch der **Comto**

• Der höchste Heerführer des Horasreiches als persönliche Vetreterung des Horaskaisers.

• **Marschall** ein, **† Maldonado da Brasi**, und leitet als Kronbeamter eine eigene Untersuchung der Ereignisse in die Wege.

Als die Untersuchungen durch Kirche und Staat zu stagnieren scheinen, entsendet **† Bibernell Armalion** von Perricum, das Schwert der Schwerter, mit der Zustimmung des Roten Rates **•** den Erzkanzler der Rondrakirche, der zugleich das Amt des obersten

• Der Kirchenrat der Rondrakirche.

kircheninternen Richters innehat: **† Thorgrimm Sohn des Tuwar**.

Auch wenn es den Rondrianern nicht gefällt, müssen sie hinnehmen, dass auch der gut informierte Marschall des *Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blute*, der Wahrer der Ordnung *Staryun Lorian*, großes Interesse an der Aufklärung der Geschehnisse hegt. Nach einer gewissen Zeit wird schließlich auch der Horas durch den Meister der Senne, den *Comto Marschall* und den Wahrer der Ordnung über die ketzerischen Umtriebe in Vinsalt und der Gerondrata informiert.

Die überlebenden *Myrmidonen*, die nach den Kämpfen in Urbet wieder untertauchen, halten sich bedeckt, um den kirchlichen und staatlichen Untersuchungen zu entgehen. So sickern nur in solchen Kreisen, die militärisch, geschichtlich oder kultisch untereinander gut vernetzt sind, nach und nach unbestätigte Gerüchte über die wahren Hintergründe der Ereignisse in Urbet durch. In der nächsten Zeit wird es kein Allgemeinwissen sein, dass sich der Shinxirkult in Urbet offenbart hat.

Die Primärliturgie

Aufgrund der Berichte der Helden und Bifurco von Grothedals weiß die Rondrakirche, dass sich in Urbet karmales Wirken im Namen Shinxirs offenbarte. Seine Primärliturgie wurde durch *Somena Talligon* rekonstruiert und weitergegeben. Über den Strategus der *Myrmidonen* wird die Primärliturgie schließlich weiteren Kohorten zugänglich gemacht. Damit ist die Fähigkeit zur Weihe von Priestern Shinxirs in die Hände seiner Diener gelangt, sodass es künftig weitere geweihte Priester des alten Kriegsgottes geben wird. Trotz Abschmetterns des Toleranzediktes beginnt der Shinxirkult langsam zu erstarken. In den Legionen, bei vereinzelt Anhängern der *Renascencia* und einigen alteingesessenen Familien des Horasreiches findet er Rückhalt.

Das Schicksal der Casa Talligon

Die Rolle der Familie in Vinsalt ist künftig geschwächt, sie verliert einige Pfründe und Privilegien. Somenas Sohn **† Sumudan Talligon**, der Baron von Ucurino, wird wegen Ketzerei und Beteiligung an einer Verschwörung zum Tode durch das Schwert verurteilt. Viele Familienmitglieder können nachweisen, dass sie in die Verschwörung ihres Oberhauptes nicht involviert waren. Aufgrund alter Verbindungen und Schwüre behält die Familie ihren Status als *Casa Fondari*. Aufstrebende *Casa Nobile* wittern jedoch die Chance und werden künftig versuchen, die Talligon zu Fall zu bringen.

Der Helden Lohn

Alle Helden erhalten pauschal **35 Abenteuerpunkte**. Hinzu kommen **5 Abenteuerpunkte**, wenn sie Bonnaro Talligon als Mörder Iorics überführt haben, und weitere **5 Abenteuerpunkte**, wenn sie das Banner der Treue erobert haben. Zusätzliche **10 Abenteuerpunkte** erhält jeder Held zum Steigern der im Abenteuer häufig eingesetzten Fertigkeiten.

ANHANG



Anhang I – Die Myrmidonen

♣ Somena Adamente Talligon

Kurzcharakteristik: 61, einst brillante Rondrageweihete, nun Shinxirverschwörerin, kurze graue Haare, dunkle Augen, kalte, natürliche Autorität

Motivation: Wahrung des Familiengeheimnisses der Talligon, Hüterin der Vinsalter Shinxirverschwörung, Einlösung des alten Familienschwurs durch die Rückkehr Shinxirs nach Aventurien

Agenda: siehe Seite 8

Funktion: Somena ist Kopf der Vinsalter Verschwörung der *Myrmidonen* und die Erzschorin des Abenteuers.

Hintergrund: siehe Seite 8

Feindbilder: Feigheit, Verrat an Shinxir, fehlende Opferbereitschaft für das Kollektiv

Darstellung: Somena ist eine gebieterische Erscheinung und wahrt distanziertes Auftreten. Sie erteilt kurze und präzise Kommandos. Ihre gesamte Haltung und Aura sind an Strenge kaum zu überbieten.

Besonderheiten: Somena verwendet im Abenteuer keine Liturgien der Rondrakirche mehr. Im Finale ist sie in der Lage, Liturgien der Tradition (Shinxirkult) einzusetzen.

Schicksal: Somena stirbt durch die Hand der Helden.

»Mein Tod ist unbedeutend und wird Shinxirs Rückkehr nicht verhindern!«



♣ Bonnaro Talligon

Kurzcharakteristik: 28, 1,80 Schritt, meisterlicher Ermittler, hellbraune kurze Haare, blaue Augen, stehender Blick, schlanker Körperbau, arrogant und unangenehm

Motivation: Bonnaro ist Speerträger im 5. Stern der *Myrmidonen* in Vinsalt. Er ist unmittelbar *Dragontina von Kruber* unterstellt, die ihm innerhalb der Connetablia den Rücken freihält. Er strebt nach einem höheren Rang in der Struktur des Geheimbundes, was ihm bislang verwehrt blieb. Durch den Mord an Ioric und das Ausschalten der Helden will er sich endlich für höhere Aufgaben empfehlen.

Agenda: Er will die Helden für den Mord an Ioric verantwortlich machen. Er fälscht Beweise und manipuliert Zeugen, damit diese Indizien sie belasten. Nachdem die Helden fliehen oder freikommen, nimmt er ihre Spur auf, um sie festzusetzen. Drohen sie sich seiner Denunziation zu entziehen, plant er, sie zu töten. Er versucht es dann so darzustellen, als habe er die flüchtigen Täter bei ihrem Widerstand gegen die Connetablia erledigt.

Funktion: Bonnaro ist der Mörder von Ioric und einer der Hauptantagonisten im zweiten Kapitel des Abenteuers. Er sitzt den Helden im Nacken und verfolgt sie wie ein Bluthund.

Hintergrund: Das unbedeutende Mitglied der Casa Fondari Talligon ist ein Neffe 2. Grades von Somena. Er galt schon immer als schwarzes Schaf der Familie, zu überheblich und zu arrogant. Von *Dragontina von Kruber* wurde er im Auftrag Somenas für die *Myrmidonen* rekrutiert und machte mit Unterstützung des Geheimbundes Karriere bei der Connetablia,

Waffe	Kampf- technik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Legionärsschild	Schilde	1W6	KK 16	-5/+3	kurz	5,5 Stn	–	120 S	komp (1 AP)

Anmerkung großer Schild, 40 Strukturpunkte

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Lamellar	5	2	-1 GS, -1 INI	17 Stn	380 S	komp (3 AP)

Anmerkung: Der Lamellar ist eine Variante der Schuppenrüstung.

Somena Talligon

MU 17 FF 13 KL 13 GE 15

IN 14 KO 15 CH 13 KK 15

LeP 47 SK 2 AsP – ZK 3

KaP 40* AW 8 GS 8 INI 17+1W6

Schip: 3

Sozialstatus: Adel

Vorteile: Adel I, Beidhändig, Geweihter, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I, Zäher Hund

Nachteile: Prinzipientreue III (Shinxirkult), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Attacke verbessern, Beistand der Götter ^{AKOII088}, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Rondra, Shinxir), Fertigkeitsspezialisierung Überreden (Manipulieren), Parade verbessern, Schmerzen unterdrücken, Tradition (Shinxirkult)

Sprachen: Aureliani III, Bosparano III, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen, Imperiale Zeichen

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I+II, Belastungsgewöhnung I+II, Eiserner Widerstand (siehe Seite 105), Finte I+II (Waffenlos, Langschwert), Formation ^{AKOII126} (Waffenlos, Langschwert), Gefechtsformation ^{AKOII127} (Waffenlos, Langschwert), Gegenhalten ^{AKOII127} (Waffenlos, Langschwert, Legionärsschild), Kampfrelexe I, Kampfstil-Kombination ^{AKO153}, Meisterparade ^{AKO154} (Waffenlos, Langschwert, Legionärsschild), Myrmidonen-Stil (siehe Seite 105), Rondras Trutz-Stil ^{AKO160}, Schnellziehen, Taktische Befehle (siehe Seite 105), Vorstoß (Waffenlos, Langschwert), Windmühle ^{AKO165} (Langschwert), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Langschwert)

Langschwert x2: AT 21 PA 12 TP 1W6+5 RW mittel

Langschwert x2 (verbessert):** AT 22 PA 12 TP 1W6+7 RW mittel

Langschwert und Legionärsschild: AT 21 PA 15 TP 1W6+5 RW mittel

Langschwert (verbessert) ** und Legionärsschild: AT 22 PA 15 TP 1W6+7 RW mittel

Wurfspeere (verbessert): FK 17

LZ 2 TP 2W6+3 RW 5/25/40

RS/BE: 4/0 (Kettenrüstung) oder 5/0 (Lamellar**, dann jedoch noch INI-1, GS-1)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Kraft-akt 6, Reiten 9, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 12, Einschüchtern 9, Etikette 11, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Willenskraft 13

Natur: Tierkunde 5, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 16, Kriegskunst 13

Handwerk: Heilkunde Wunden 7

Segnungen*: Eidsegen, Feuersegen, Grabsegen, Kleiner Schutzsegen, Stärkungssegen, Tranksegen

Liturgien*: Angriffslust 12, Gefühlskälte ^{AGÖII079} (Stärkere Gefühlskälte) 8, Geist des Strategen (Schnelles Handeln) 9, Innere Ruhe 8, Schutz der Hornissenkönigin (Geteiltes Leid ist halbes Leid) 11, Speer des Athleten (Größere Reichweite) 10

Ausrüstung: zwei verbesserte Langschwerter aus den Saladan-Schmieden Arivors, drei sehr gut verarbeitete Wurfspeere, ein Legionärsschild

Kampfverhalten: Als Anführerin hält sie sich im Hintergrund und unterstützt die Myrmidonen mit ihren Liturgien. Mit den Myrmidonen gemeinsam kämpft sie in Gefechtsformation. Im beidhändigen Kampf nutzt sie *Finten II* gegen leichtgerüstete und *Wuchtschläge II* gegen schwergerüstete Gegner. Droht sie einen schwerer Treffer zu erhalten, versucht sie mit *Gegenhalten* zu parieren.

Flucht: Somena flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 35 LeP, 24 LeP, 12 LeP, 5 LeP und weniger

*) Somenas Karmaenergie, die ihr einst durch Rondra verliehen wurde, ist versiegt. Die angegebenen KaP bezieht sie nun von Shinxir. Auf die Abbildung ihrer Segnungen und rondrianischen Liturgien wird verzichtet, da Somena diese im Abenteuer nicht einsetzt.

**) Diese Waffen/Rüstungen trägt Somena nur im Finale.



wo er sich als hartnäckiger Ermittler auszeichnete. Zunächst sah er den Geheimbund als Seilschaft, die er für seinen weiteren Weg nutzen wollte. Inzwischen steht er voll hinter den Prinzipien und Zielen der Verschwörung, da Disziplin, Loyalität und Mitleidlosigkeit schon immer Werte und Tugenden darstellten, mit denen er sich identifizierte.

Feindbilder: Gefühlsduselei, Unzuverlässigkeit, Schwäche

Darstellung: Er fixiert die Helden mit stechendem Blick und lässt sie seine Arroganz spüren.

Besonderheiten: Beweisen die Helden ihre Unschuld, lässt Somena ihn zurückpfeifen. Bonnaro kennt das Familiengeheimnis der Talligon nicht und hat keine Ahnung, dass seine Verwandte Somena die Tribunin der Myrmidonen ist.

Schicksal: Je nach Vorgehen der Gruppe bleibt er unerkannt, wird wegen Mordes und Ketzerei zum Tod durch das Schwert verurteilt oder stirbt durch die Hand der Helden.

»Dafür werdet ihr hängen!«

Bonnaro Talligon

MU 15 FF 12 KL 13 GE 14

IN 13 KO 14 CH 11 KK 15

LeP 40 SK 2 AsP – ZK 2

KaP – AW 7 GS 8 INI 15+1W6

Schip: 2

Sozialstatus: frei

Vorteile: Hart im Nehmen^{AKO132}

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung
Einschüchtern (Folter, Verhör), Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen (Ortseinschätzung), Fertigkeitsspezialisierung Sinnesschärfe (Wahrnehmen), Ortskenntnis (Vinsalt: Albornsschenck, Altstadt, Hafenviertel), Unterschlupf finden^{AKO11077}

Sprachen: Garethi III, Bosparano II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Eiserner Widerstand (siehe Seite 105), Entwaffnen (Rapier), Finte I+II (Waffenlos, Linkhand, Rapier), Formation^{AKO1126} (Waffenlos, Linkhand, Rapier), Kreuzblock (Linkhand, Rapier), Myrmidon-Stil (siehe Seite 105), Parade verbessern, Präziser Stich I+II (Linkhand, Rapier), Präziser Schuss I (Balestrina), Riposte (Linkhand, Rapier), Vorstoß (Waffenlos, Linkhand, Rapier), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Linkhand, Rapier)

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Linkhand: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Rapier: AT 18 PA 10 TP 1W6+3 RW mittel

Rapier und Linkhand: AT 18 PA 11 TP 1W6+3
RW mittel

Balestrina: FK 14 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/40

RS/BE: 1/0 (schwere Kleidung)

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 12

Gesellschaft: Einschüchtern 11, Etikette 7, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 10, Überreden 12

Natur: –

Wissen: Götter & Kulte 5, Rechtskunde 8

Handwerk: Handel 5, Heilkunde
Wunden 5

Kampfverhalten: Er kämpft effektiv und setzt *Entwaffnen* ein, um seinen Gegner zur Aufgabe zu zwingen. Unregelmäßig setzt er eine überraschende *Riposte* ein.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Ausrüstung: 2 Anwendungen
Arachnae (siehe Seite 103), 1
Heiltrank (QS 4, 1W6+4 LeP)



Die Familie Talligon

Das Vinsalter Gründergeschlecht hat einen weitverzweigten Stammbaum und sitzt mit Vertretern der Familie in vielen Ämtern und Institutionen der Metropole. Wir stellen dir einige ausgewählte Familienmitglieder vor, aus denen sich die Familienbande und ihre Einflussmöglichkeiten ergeben. Ein FG hinter der Person bedeutet, dass sie das Familiengeheimnis der Talligon kennt, ein M heißt, dass die Person Mitglied der Myrmidonen ist:

• **Somena Talligon** ist das Oberhaupt der Case Fondari. Ihr Sohn **Sumudan Talligon** (36, FG, M) ist der Baron von Ucurino, einer Kleinstadt nördlich von Vinsalt, der zumeist im Palazzo Talligon in Vinsalt residiert. Ihre Tochter **Rondriga** (32, M) dient in der Horaslegion und ist in Arivor stationiert. Somenas Mann, ein patriotischer Krieger aus Vinsalt, kam in den Wirren des Thronfolgekriegs auf tragische Weise ums Leben. Somenas Vater **Rondrigo Talligon** inszenierte im Bürgerkrieg einen Ehrenhändel mit einem Rondrageweihten und starb durch dessen Hand. Ihre Mutter **Davina** (82) verlor über dem schmerzhaften Verlust den Verstand und wird im Castello Talligon gepflegt.

• Somenas Onkel väterlicherseits **Curthan Talligon** (77, FG) war bis vor kurzem an hoher Stelle im Vinsalter Magistrat tätig. Sein Sohn **Timor** (52) ist ihm nachgefolgt und sitzt in der Kanzlei des vom Fürsten ernannten Stadtregenten, Provost **Deredan Bergenoor**. Timors Zweitgeborener ist **Bonnaro Talligon** (28, M). Curthans älteste Tochter **Hexandra Talligon** (55, FG) ist Assessorin (Richterin) des Kassationshofs, des Berufungsgerichts letzter Instanz für alle Entscheidungen von Hochgerichten des Horasreiches.

• Ihre Tante mütterlicherseits **Dalida** (79) wurde mit einem von **Radoleth** verheiratet. Somenas firunggläubiger Vetter **Festo von Radoleth** (54) verwaltet einige größere Latifundien (Güter und Forste) im Umfeld von Vinsalt.



! Nestario Scossavalli

Kurzcharakteristik: 36, meisterlicher Söldner, 1,93 Schritt, etwas dunklerer Teint, langes fettiges Haar, das zu einem Pferdeschwanz zurückgebunden ist, kräftiger Körperbau; trägt einen langen Mantel in dunklen Farben, darunter eine Lederrüstung

Funktion: Er ist der Primus des 3. Sterns der Vinsalter *Myrmidonen* und versucht, die Helden auszuschalten.

Hintergrund: Nestario stammt aus Dröl im Süden des Horasreiches. Als Kind überlebte er die in den Jahren 1018 bis 1020 BF grassierende dämonische Krankheit, die als *Rote Keuche* bekannt wurde, verlor durch sie jedoch einige Familienmitglieder. Er floh mit seiner Mutter in den Norden des Landes und wurde im Waffenhandwerk ausgebildet. Als erfahrener *Mercenario* vieler Schlachten hat er inzwischen eine Anstellung als Hauptmann der Wachmannschaft eines großen Handelshauses im Vinsalter



Hafenviertel. Den *Myrmidonen* dient er aus tiefer innerer Überzeugung, denn nur durch die Stärke und den Zusammenhalt, die der bosparanische Kriegsgott Shinxir verspricht, werde das Horasreich wieder zu altem Glanz erblühen.

Feindbilder: Schwäche, Geschwätzigkeit, Illoyalität

Darstellung: Nestario ist etwas linkisch; er wirkt kleiner, als er ist, da er immer leicht seitlich nach vorne gebeugt ist. Ballt häufig die Hand zur Faust, wenn er seinen Worten Nachdruck verleiht.

Besonderheiten: Nestario erhält seine Befehle aus dem Castello von Arbas Ponziani. Er weiß nicht, dass *Somena Talligon* der Kopf der Vinsalter Verschwörung ist. Er ist Mitglied der *Harbaliom Bosparani*. Der Söldner ist abhängig von Ilmenblatt, das er regelmäßig im **Traumkeller Rabenschwinge (G21)** bezieht.

Schicksal: Nestario stirbt wahrscheinlich durch die Hand der Helden.

»Ihr rädigen Hunde, das ist euer Ende!«

Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Neethaner Langaxt (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stein	180 HF	120 S	einf

Nestario Scossavalli

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 41 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 3 GS 7

Schip: 1

Waffenlos: AT 16 PA 8

TP 1W6+1 RW kurz

Neethaner Langaxt (2H): AT 17 PA 8 TP 1W6+5 RW lang

Rapier: AT 19 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

Balestrina: FK 15 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/40

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

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II / Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Attacke verbessern, Aufmerksamkeit, Ausfall I^{AKOH125} (Rapier), Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf (Rapier; bereits eingerechnet), Finte I (Waffenlos, Neethaner Langaxt, Rapier), Kampfflexe I, Myrmidonen-Stil (siehe Seite 105), Präziser Stich I (Rapier), Präziser Schuss I (Balestrina), Schmerzen unterdrücken,

Sturmangriff (Neethaner Langaxt), Taktische Befehle (siehe Seite 105), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Neethaner Langaxt, Rapier), Vorstoß (Waffenlos, Neethaner Langaxt, Rapier), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Neethaner Langaxt)

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 7, Überreden 10, Verbergen 6, Willenskraft 8

Ausrüstung: 2 Anwendungen Arachnae (siehe Seite 103), 1 Heiltrank (QS 4, 1W6+4 LeP)

Kampfverhalten: In Vinsalt ist er normalerweise mit Rapier und Balestrina bewaffnet. Er setzt zumeist *Finten* ein, um seinen Gegner zu zermürben. Bei einer Verfolgung der Helden benutzt er seine Balestrina aus einem leichten Laufschrift heraus. Hat er die Neethaner Langaxt zur Hand, verwendet er schwere *Wuchtschläge*.

Flucht: bei Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 31 LeP, 21 LeP, 10 LeP, 5 oder weniger LeP



1 Dragontina von Kruber

Kurzcharakteristik: 45, meisterliche Richterin, verhärrt, kurze Locken, verkiffener Gesichtsausdruck, trägt dunkle, biedere Kleidung, scharfer Tonfall im Verhör

Funktion: Prima des 5. Sterns der Vinsalter *Myrmidon*en, Verschwörerin, welche die Helden die Willkür der Staatsgewalt spüren lässt, hält *Bonnaro Talligon* den Rücken frei

Hintergrund: Der Spross einer der vermögenden *Case Novici* Vinsalts studierte am Vinsalter Rechtsseminar und wurde vor einigen Jahren zur Untersuchungsrichterin der *Connetablia* berufen. Die von Kruber gelten hinlänglich als tugendsam und unbestechlich, für Dragontina genau die richtige Fassade, um in das strategisch wichtige Amt innerhalb der Kriminalbehörde zu wechseln. Sie ist vom Geist der *Renascentia* beseelt und sieht in Shinxir den Gott, der den alten Glanz des Bosparanischen Reiches wieder zurückbringt.

Feindbilder: Faulheit, Schlamperei, Dummheit

Darstellung: Sie tritt in ihrer Amtsausübung wie eine Inquisitorin auf, unbequem, scharf und hartnäckig. Während sie Verhöre führt und sich Notizen macht, bleibt ihre Miene unbewegt.

Besonderheiten: Dragontina weiß, dass *Somena* die Tribunin der *Myrmidon*en in Vinsalt ist. Kontakt hält sie über *Arbas Ponziani*. Sie ist eine langgediente und absolut loyale Verschwörerin. Wenn die Helden sie entlarven, wird sie sich mit einer Phiole *Kukris* (siehe **Aventurscher Almanach** Seite 131) tödlich vergiften, um keinen Verrat zu begehen.

Schicksal: Je nach Vorgehen der Helden bleibt sie unerkannt oder vergiftet sich.

»Ihr wollt mir also weismachen, dass ihr unschuldig seid? Darüber könnt ihr im Kerker weiter nachdenken. Oder sollen wir gleich zur Folter übergehen?«

1 Arbas Ponziani

Kurzcharakteristik: 64, meisterlicher Krieger und Castellan, Geheimnisträger der Talligon, 1,73 Schritt, Glatze, braune Augen, gestutzter Schnurr- und Kinnbart, schlanker Körperbau, Wattierter Waffenrock mit dem Wappen der Familie Talligon (wehrhafte Burgfront in grau auf blauem Hintergrund)

Funktion: Geheimnisträger der Talligon, Antagonist der Helden im Castello Talligon

Hintergrund: Der kluge und vorsichtige Mann ist in dritter Generation Castellan des Castello Talligon. Der Sohn einer zyklöpischen Mutter und eines horasischen Vaters wurde in der Kriegerakademie *Mutter Ronda* auf Hylailos ausgebildet und trat noch unter *Somena Talligons* Vater in den Dienst der Familie. Er ist die einzige Person außerhalb der Familie Talligon, die um das Familiengeheimnis weiß – und er schützt dieses mit seinem Leben. Der verschwiegene und umsichtige Statthalter kommandiert die Wachmannschaften des

Dragontina von Kruber

MU 13 KL 15 IN 14 CH 12

FF 13 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7

TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

Florett: AT 15 PA 8 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Adel I, Gutes Namensgedächtnis-
ANA089 / Angst vor Schlangen I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall IAK01125 (Florett), Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern (Verhör), Fertigkeitsspezialisierung Menschenkenntnis (Lügen durchschauen), Fertigkeitsspezialisierung Rechtskunde (Horasreich), Finte I (Waffenlos, Dolch, Florett), Präziser Stich I (Dolch, Florett), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Dolch, Florett)

Talente: Einschüchtern 7, Gassenwissen 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde 14, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Überreden 13, Verbergen 6, Willenskraft 10

Kampfverhalten: Sie versucht, Kämpfe zu vermeiden. Ist es unumgänglich, setzt sie *Ausfälle* oder *Präzise Stiche* ein.

Flucht: bei Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Castello und kümmert sich um alle wichtigen Angelegenheiten des Stammsitzes der Talligon. Er verehrt Shinxir als Gott der Legionen und Athleten und ist der *Ritenmeister (Principal)* der Vinsalter Kohorte der *Myrmidon*en. Die Emotionalität und das Ehrgefühl der Rondrianer ist ihm zuwider, da er dies als strategische Schwäche im Kampf sieht.

Feindbilder: mangelnde Pflichtenerfüllung, ehrenhafte Rücksichtnahme, Unentschlossenheit

Darstellung: Arbas ist wach und aufmerksam. Er sieht sein Gegenüber aus ruhiger, gerader Haltung aufmerksam an, nur um reaktionsschnell zu bemerken, was an anderer Stelle geschieht.

Besonderheiten: Arbas Ponziani verwaltet das Castello Talligon, wo die Helden auf ihn treffen werden. Er verteidigt das Familiengeheimnis der Familie mit seinem Leben.

Schicksal: Stirbt durch die Hand der Helden oder wird hingerichtet.

»Damit habt ihr euer Todesurteil unterschrieben!«

Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Pailos (2H)	Stangenwaffen	2W6+3	GE/KK 15	-1/-2	lang	4,5 Stn	180 HF	300 S	komp (3 AP)

Spielwerte weiterer Figuren

Arbas Ponziani

MU 15 KL 13 IN 13 CH 12

FF 11 GE 15 KO 14 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 8 SK 2 ZK 3 GS 8

Schip: 1

Waffenlos: AT 18 PA 10 TP 1W6+1 RW kurz

Langschwert: AT 18 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

Langschwert und Lederschild: AT 18 PA 11 TP 1W6+4 RW mittel

Pailos (verbessert): AT 17 PA 9 TP 2W6+4 RW lang
RS/BE: 2/0 (Stoffrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Hohe Zähigkeit, Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Eiserner Widerstand (siehe Seite 105), Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst (Belagerung), Fertigkeitsspezialisierung Überreden (Manipulieren), Finte I (Waffenlos, Langschwert, Lederschild, Pailos), Hylailos-Stil^{AKO159} (Pailos; bereits eingerechnet), Kampfflexe I, Kampfstil-Kombination^{AKO153}, Mächtiger Rundumschlag^{AKO162} (Pailos), Myrmidonen-Stil (siehe Seite 105), Rundumschlag I (Langschwert, Pailos), Sprungangriff^{AKO164} (Pailos), Taktische Befehle (siehe Seite 105), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Langschwert, Lederschild, Pailos), Vorstoß (Waffenlos, Langschwert, Pailos), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Langschwert, Lederschild, Pailos)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 7, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 10, Überreden 10, Verbergen 5, Willenskraft 9

Ausrüstung: 1 Heiltrank (QS 5, 1W6+6 LeP)

Kampfverhalten: Wenn er Gelegenheit dazu hat, legt er den Schild an und führt ihn aktiv. Seine Gegner greift er mit Wuchtschlägen an. In Gefechten, die Platz für raumgreifende Schwünge haben, führt er den Pailos und beginnt den Kampf mit einem Sprungangriff. Mehrere Gegner attackiert er mit Rundumschlägen.

Flucht: bei Verlust von 75 % der LeP

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



Myrmidone

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Rapier: AT 18 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

Balestrina: FK 14 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/40

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

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf (Rapier; bereits eingerechnet), Eiserner Widerstand (siehe Seite 105), Finte I (Waffenlos, Rapier), Formation^{AKOIII126}, Kampfflexe I, Myrmidonen-Stil (siehe Seite 105), Präziser Stich I (Rapier), Präziser Schuss I (Balestrina), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Rapier), Vorstoß (Waffenlos, Rapier)

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I / Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube), Prinzipientreue III (Gehorsam, Loyalität, Schutz der Gemeinschaft), Verpflichtungen II (Myrmidonen)

Talente: Einschüchtern 6, Gassenwissen 5, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 8, Verbergen 6, Willenskraft 7

Ausrüstung: 2 Anwendungen Arachnae (siehe Seite 103)

Kampfverhalten: Die Myrmidonen haben gelernt, in Formation zu kämpfen und sich gegenseitig zu decken. Sie wechseln Vorstöße ab, die durch andere Formationskämpfer abgesichert werden.

Flucht: bei Verlust von 75 % der LeP
Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP



Arachnae

Arachnae ist ein aus dem Verdauungsssekret der Höhlenspinne gewonnenes Gift. Bei einer mehrfachen Vergiftung durch Arachnae ist die Wirkung nicht kumulativ, sondern es zählen die höheren Abzüge. Wenn bei einer mehrfachen Vergiftung die niedrigeren Abzüge eine längere Wirkungsdauer aufweisen, so kommen diese erst nach dem Ablauf der Wirkungsdauer der höheren Abzüge zum Tragen, jedoch nur mit der verbleibenden Dauer in Minuten.

Stufe: 2

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: -2 AT, -2 FK, -2 VW / -1 AT, -1 FK, -1 VW

Beginn: 2 KR

Dauer: 1 Stunde / 30 Minuten

Kosten: 50 Silbertaler

Konstabler der Connetablia

MU 14 KL 13 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP - KaP - INI 16+1W6

AW 7 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Rapier: AT 17 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Balestrina: FK 14 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/40

RS/BE: 1/0 (schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: eine individuelle Persönlichkeitsschwäche oder Schlechte Eigenschaft, z. B. Autoritätsglaube oder Arroganz

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch, Rapier), Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern (Verhör), Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen (Ortseinschätzung), Ortskenntnis (Vinsalt: unterschiedliche Stadtteile), Präziser Stich I (Dolch, Rapier), Präziser Schuss I (Balestrina), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Dolch, Rapier)

Talente: Einschüchtern 9, Gassenwissen 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 9, Rechtskunde 9, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Überreden 9

Kampfverhalten: Sie versuchen, durch Einsatz ihrer Autorität Kämpfe im Keim zu ersticken. In Unterzahl ziehen sie sich zurück und rufen nach Verstärkung.

Flucht: Verlust von 50 % LeP

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

Wehrheimer Bluthund

Größe: 0,85 bis 1,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt (mit Schwanz); 0,60 bis 0,65 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 45 bis 55 Stein

MU 16 KL 12(t) IN 12 CH 12

FF 11 GE 13 KO 11 KK 15

LeP 17 AsP - KaP - INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+2 RW kurz

Anspringen: AT 13 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 5 Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Wehrheimer Bluthunde verteidigen auf Befehl ein Gebiet oder jagen und töten ein vom Rudelführer bestimmtes Ziel. Von sich aus greifen sie an, wenn sie deutlich provoziert werden.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere)

☛ **QS 1:** Wehrheimer Bluthunde sind furchterregende Gegner. Sie sind allerdings, anders als der verwandte Zornbrechter Bluthund, nicht wirklich aus Spaß am Kampf interessiert, sondern aus Treue gegenüber ihrem Herrn.

☛ **QS 2:** Wehrheimer Bluthunde werden aufgrund ihrer Körperkraft manchmal als Zugtiere eingesetzt.

☛ **QS 3+:** Gardisten werden oft von Wehrheimer Bluthunden begleitet. Es gibt keine geheime Strategie, um sie auszutricksen.

Jagd: -1

Anspringen (Spezialmanöver)

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um -1 erschwert ist. Dies kostet 1 Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich -3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein *Passierschlag* zusteht. Die Attacke ist um -4 erschwert.

Erschwerungs: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Myrmidone der Horaslegion

MU 15 KL 12 IN 13 CH 10

FF 13 GE 15 KO 14 KK 14

LeP 38 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Hellebarde (2H): AT 16 PA 6 TP 1W6+6 RW lang

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

Schwere Armbrust: FK 15 LZ 15 TP 2W6+6

RW 20/100/160

RS/BE: 6/2 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I / Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube), Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Schutz der Gemeinschaft), Verpflichtungen II (Myrmidonen)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Eiserner Widerstand (siehe Seite 105), Finte I (Waffenlos, Hellebarde, Langschwert), Formation^{AKOII126}, Gefechtsformation^{AKOII127}, Kampfrelexe I, Myrmidonen-Stil (siehe Seite 105), Präziser Schuss I (Schwere Armbrust), Schnellladen (Armbrüste), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Hellebarde, Langschwert), Vollkommener Beschützer (siehe Seite 105), Vorstoß (Waffenlos, Hellebarde, Langschwert), Wuchtschlag I (Waffenlos, Hellebarde, Langschwert) / im Rang eines *Primus* oder höher auch: Taktische Befehle (siehe Seite 105)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Kriegskunst 8, Reiten 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Überreden 8, Verbergen 5, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Ein Myrmidone der Horaslegion ist ein disziplinierter Kämpfer, der Befehlen folgt und nicht zurückweicht. Er hat gelernt, mit seinen Kameraden in *Gefechtsformation* zu kämpfen. Je nachdem, ob er als Armbrustschütze eine Stellung hält oder als Elitesoldat mit seiner Nahkampfwaffe ein Haus stürmen muss, wählt er eine andere Taktik.

Flucht: bei Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Verteidiger Urbets

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 14 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 7

Langschwert: AT 17 PA 10 TP 1W6+5 RW mittel

Rondrakamm (2H): AT 16 PA 9 TP 2W6+3

RW mittel

Zweihänder (2H): AT 16 PA 6 TP 2W6+5 RW mittel
RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: teilweise Geweihter, Hohe Lebenskraft II / Prinzipientreue II (Moralkodex der Rondrakirche, nur Geweihte), Verpflichtungen II (gegenüber dem jeweiligen Orden, der Rondrakirche oder Valvassor Rondralio)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf (Langschwert; bereits eingerechnet), Finte I (Langschwert, Rondrakamm, Zweihänder), Kampfrelexe I, Rondras Trutz-Stil^{AKO160} (nur Geweihte, nur Rondrakamm), Sturmangriff (Langschwert, Rondrakamm, Zweihänder), Verteidigungshaltung (Langschwert, Rondrakamm, Zweihänder), Vorstoß (Langschwert, Rondrakamm, Zweihänder), Wuchtschlag I+II (Langschwert, Rondrakamm, Zweihänder)

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Kriegskunst 9, Reiten 11, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Überreden 4, Verbergen 2, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Die Verteidiger Urbets sind kampferprobt. Sie kämpfen für ihren Herrn treu bis in den Tod. Sie bevorzugen rondrianische Zweikämpfe und sind daher von der Taktik der *Myrmidonen* zunächst überrascht. Sie pflegen einen offensiven Kampfstil, den sie mit einem *Sturmangriff* eröffnen und mit *Wuchtschlägen* fortsetzen.

Flucht: Die Verteidiger Urbets fliehen nicht.

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

Meuchler der Xeledon-Schule

MU 15 KL 13 IN 14 CH 11

FF 12 GE 16 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 18+1W6

AW 8 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 17 PA 10 TP 1W6+2 RW kurz

Dolch: AT 17 PA 10 TP 1W6+3 RW kurz

Balestrina: FK 17 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/40

RS/BE: 0/0 (einfache Kleidung)

Vorteile/Nachteile: eine individuelle Persönlichkeitsschwäche, z. B. Arroganz, Verpflichtungen II (Xeledon-Schule)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I+II (Waffenlos, Dolch), Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen (Informationssuche), Fertigkeitsspezialisierung Verbergen (sich verstecken),

Kampfrelexe I+II, Ortskenntnis (Vinsalt: unterschiedliche Stadtteile), Präziser Schuss I (Balestrina), Präziser Stich I+II (Dolch)

Talente: Einschüchtern 9, Gassenwissen 12, Klettern 10, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 10, Überreden 9, Verbergen 13

Kampfverhalten: Meuchler der Xeledon-Schule versuchen, ihre Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen oder Unfälle zu inszenieren, die zum Tod des Opfers führen. Sind sie gezwungen zu kämpfen, setzen sie auf *Präzise Stiche* und *Finten*, fliehen aber in Regel so schnell wie möglich.

Flucht: Verlust von 50 % LeP oder bei einer guten Gelegenheit zur Flucht

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

Anhang II – Regeln

Berufsgeheimnis Götter & Kulte

Shinxir (Geheimwissen)

Der Held weiß, dass Shinxir eine uralte Insekten-gottheit ist, die zuletzt in den Dunklen Zeiten als Gott der Legionen des Bosparanischen Reiches angebetet wurde. Er kennt sich grundlegend mit den Tugenden und Aspekten aus, die der Gottheit zugeordnet werden. Der Held verfügt zudem über Wissen über den Konflikt, der zwischen den Dienern Shinxirs und den Anhängern anderer Kriegsgötter herrscht.

Voraussetzungen: Götter & Kulte 8, Geschichtswissen 4

AP-Wert: 1 AP

Kampfstilsonderfertigkeiten

Myrmidonen-Stil (passiv)

Der Erfolg der *Myrmidonen* beruht auf der gemeinschaftlichen Stärke. In Formationsgefechten erscheinen sie als unüberwindbare Wand von Gegnern, die sich untereinander gedankenschnell zur Seite stehen. Der Myrmidonen-Stil hat seine Wurzeln in der Kampfausbildung der Legionäre der bosparanischen *Legio V Shinxiria*.

Regel: Ein Myrmidone kann gegnerische Attacken für Gefährten der Formation parieren. Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und der Myrmidone eine seiner eigenen Reaktionen als PA nutzen. Die Parade ist um -2 erschwert. Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Gefährte immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen. Die Parade des Myrmidonen kann auch erst erfolgen, nachdem die Verteidigung des Angegriffenen misslungen ist. Der Myrmidonen-Stil kann nur genutzt werden, wenn der Myrmidone mit dem Gefährten in einer *Formations-Sonderfertigkeit* kämpft.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Eiserner Widerstand, Taktische Befehle, Vollkommener Beschützer

Voraussetzungen: GE 14

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

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Eiserner Widerstand (passiv)

Jahrelanger Drill und eiserne Disziplin haben den Kämpfer widerstandsfähiger gegen Betäubung und Verletzungen gemacht.

Regel: Der Held kann die höchste Stufe der Zustände *Schmerz* oder *Betäubung* ignorieren, je nachdem, welcher Zustand zuerst eintritt. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Bei

Schmerz oder *Betäubung* Stufe IV ist der Held dennoch handlungsunfähig. Diese Sonderfertigkeit ist mit anderen Effekten, die eine entsprechende Wirkung erzeugen, kumulativ (beispielsweise mit dem Vorteil *Zäher Hund*).

Voraussetzungen: KO 14, passender Kampfstil

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Taktische Befehle (passiv)

Durch die Schulung in Taktik können geübte Kämpfer anderen Befehle erteilen, um sie so schneller und planvoller handeln zu lassen.

Regel: Der Held kann zu Beginn einer KR eine Probe auf *Kriegskunst* ablegen. Das Ablegen dieser Probe kostet 1 Aktion. Bei Gelingen kann er QS/2 seiner Gefährten in Hörweite bestimmen, die in der nächsten KR als Erste handeln können (wie unter dem Einsatz der *Schicksalspunkte-Anwendung Erster*). Der Held kann selbst nicht davon betroffen sein.

Voraussetzungen: Kriegskunst 8, Anführer, passender Kampfstil

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Vollkommener Beschützer (passiv)

Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit erleidet beim Einsatz einer Parade zum Schutz angegriffener Gefährten keine Erschwernis.

Regel: Verwendet der Kämpfer eine seiner eigenen Reaktionen als PA, um einen gegnerischen Angriff auf einen Gefährten zu verteidigen, der mit ihm in einer *Formations-Sonderfertigkeit* kämpft, reduziert sich die Erschwernis für diese PA auf 0.

Voraussetzungen: GE 15, passender Kampfstil

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

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Die Tradition der Shinxirpriester

Für Shinxir bedeutet das Schicksal des Einzelnen nichts. Strategische Weitsicht, diszipliniertes Handeln und eine gute Kampfausbildung sind wichtige Voraussetzungen, um den Sieg zu erringen. Doch seine Erfolge zieht er, der als Gott der Legionen im Bosparanischen Reich verehrt wurde, aus der Stärke der Gemeinschaft. Der Kult des Shinxir ist in vielen Regionen Aventuriens als Ketzerei verboten, nämlich dort, wo das Silem-Horas-Edikt Geltung hat. Dies ist beispielsweise im Mittel- und Horasreich der Fall. Doch der Gott, der auch das Idealbild des Athleten verkörpert und wie kein anderer Unsterblicher für die effektive Ausübung des Kriegshandwerks steht, vereint seit dem Sternenfall auch dort wieder zunehmend Gefolgsleute hinter sich.

Die Tradition (Shinxirkult) als Sonderfertigkeit

- ☛ **Stark eingeschränkte Segnungen:** Folgende Segnungen kann der Shinxirpriester nicht anwenden: Geburtssegen, Glückssegen, Harmoniesegen, Kleiner Heilsegen, Speisesegen, Weisheitssegen.
- ☛ **Überragender Stratege:** Mit dieser Fähigkeit benötigt der Held für Proben auf *Kriegskunst/Überreden* zum Einsatz von Sonderfertigkeiten wie beispielsweise *Anführer* oder *Taktische Befehle* nur 1 freie Aktion. Bei Gelingen der Probe erhält er +2 FP bis zu einem Maximum von 18 FP hinzu.
- ☛ Ein Shinxirpriester erhält eine Erleichterung von +1 auf alle Proben auf *Willenskraft* gegen geistige Beeinflussungen, die ihn zu einem Verstoß gegen seinen Moralkodex verleiten würden.
- ☛ Ein Shinxirpriester muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Priester des Kultes spielen will.
- ☛ **Wohlgefällige Talente:** alle Kampftechniken, Götter & Kulte, Körperbeherrschung, Kraftakt, Kriegskunst, Willenskraft
- ☛ Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 165 Abenteuerpunkte

Moralkodex der Shinxirpriester

Ertüchtigung: Der Priester strebt nach dem Idealbild des Athleten. Er ertüchtigt sich täglich und scheut keinen körperlichen Wettstreit.

Disziplin: Der Einzelne arbeitet hart an der Erfüllung seiner Pflichten. Dies ist der Grundstein für die Stärke des Kollektivs.

Kollektiv: Der Sieg der Gemeinschaft steht über dem Schicksal des Einzelnen. Ist es für die verfolgte Taktik oder den Sieg zuträglich, werden Einzelne ohne Zögern geopfert.

Mitleidlos: Mitleid ist Schwäche, doch nur der Starke siegt. Das kalte Herz des Priesters kennt keine Gnade.

Aspekte der Shinxirkirche

Die Aspekte der Shinxirkirche haben einen starken Bezug zu den Idealen innerhalb einer Legion oder anderen Zusammenschlüssen von Kämpfern. Im Gegensatz zu den Kirchen der anderen Kriegsgötter gelten überlegende Taktik und Loyalität zu ihrem Herrn und der Einheit, der sie dienen, den Anhängern Shinxirs weit aus mehr als die Stärke oder gar das Überleben des unbedeutenden Einzelnen.

Taktik

Das Kämpfen in einer Legion liegt den Priestern Shinxirs im Blut. In der Gemeinschaft sind sie nahezu unschlagbar. Sie legen alles daran, ihre Taktik zu jedem Zeitpunkt eines Kampfes aufrechtzuerhalten, auch wenn sie sich selbst oder Teile ihrer Legion dafür opfern müssen.

Loyalität

Ein Priester steht stets treu zu seiner Einheit, selbst wenn es den eigenen Tod bedeutet. Verrat ist der größte Frevel.

Shinxir-Liturgien

Die sechs Segnungen

Priester mit der Tradition Shinxir verfügen über sechs Segnungen, die eine Verbindung ihres Gottes mit einem größeren Pantheon andeuten und für die aventurischen Anhänger des Hornissengottes eines der Rätsel sind, denen es nachzugehen gilt.

Die Segnungen sind: Eidsegen, Feuersegen, Grabsegen, Kleiner Schutzsegen, Stärkungssegen, Tranksegen.

Geist des Strategen

Mit dieser Liturgie kann die Priesterin unmittelbaren Einfluss auf das Kampfgeschehen nehmen, indem sie ihre Verbündeten unterstützt und lenkt.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: QS/2 Gefährten der Priesterin erhalten einen Initiativebonus von +1 für die Wirkungsdauer. In der nächsten Kampfrunde können die Betroffenen mit einer freien Aktion in eine *Vorteilhafte Position* gelangen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Shinxir (Taktik)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Schnelles Handeln** (FW 8, 2 AP): Die INI der von der Liturgie profitierenden Verbündeten erhöht sich um 1 weiteren Punkt, insgesamt also um +2.

Schutz der Hornissenkönigin

Für den Sieg der Gemeinschaft hat das Überleben der Anführerin oberste Priorität. Mit dieser Liturgie kann die Shinxirpriesterin erlittenen Schaden regenerieren, indem sie ihn auf freiwillige Verbündete überträgt.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Die Priesterin kann bis zu QS/2 Verbündete bestimmen, auf die der von ihr erlittene Schaden zu Beginn jeder Kampfrunde bis zu einem Maximum von 2W6 SP zu gleichen Teilen übertragen wird. Die Priesterin regeneriert Lebenspunkte in entsprechender Höhe. Bei ungeraden Beträgen kann die Priesterin die verbleibenden SP nach Belieben verteilen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 10 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende (nur freiwillig)

Verbreitung: Shinxir (Loyalität und Taktik)

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Geteiltes Leid ist halbes Leid* (FW 8, 4 AP): Die erlittenen SP können auf bis zu QS Verbündete übertragen werden.

Speer des Athleten

Mit dieser Liturgie, die die Tödlichkeit und Präzision Shinxirs manifestiert, hält sich der Priester heranrückende Feinde vom Leib.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: In der Hand des Priesters formt sich ein gülden schimmernder Speer, den er auf seine Feinde wirft. Die Waffe ist eine karmale Manifestation und trifft in gerader Linie immer ihr Ziel. Der Getroffene erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ TP Schaden. Der Speer des Athleten zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend mit einer Erschwernis von -4 mit einem Schild geblockt werden, auch ein *Ausweichen* -4 ist möglich. Der Speer verschwindet augenblicklich, nachdem er getroffen oder sein Ziel verfehlt hat. Wird das Ziel getroffen oder der Angriff mit einem Schild geblockt, muss

eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* -5 abgelegt werden. Bei Misslingen erleidet das Ziel den Status *Liegend*.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

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

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Verbreitung: Shinxir (Taktik)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Reichweite* (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.

Weitere Liturgien des Shinxirkults

Shinxirpriester können weiterhin die allgemeinen Liturgien und Zeremonien beherrschen, dazu die im **Regelwerk** vorgestellten Liturgien Bann der Furcht (Loyalität) und Ermutigung (Loyalität), aus **Aventurisches Götterwirken** Angriffslust (Loyalität und Taktik), Göttliche Klinge (Taktik), Innere Ruhe (Loyalität und Taktik), Geschwinder Schritt (Taktik), und aus **Aventurisches Götterwirken II** Gefühlskälte (Loyalität und Taktik), Mauereinsturz (Taktik), Große Waffenweihe (Taktik).

Anhang III – Dokumente und Handouts

Adoptionsurkunde des Fortius Talligon (für die Spielleiterin)

Decretum Adoptio

Im Namen Jel-Horas' Imperator Aventuriae!

Der Patrizier Theodicus Octavius der Aemilier und der einfache Droschkenfahrer Parinor Talligon kommen überein und beantragen vor dem ehernen Recht der Dalida-Horas: Um die Schande des Patriziers Theodicus reinzuwaschen, gibt er seinen Bastard Fortius, einen Jungen von zwei Jahren, zur Adoptio frei. Der Parinor Talligon nimmt ihn als eigenes Kind an. Er verspricht, den Sohn zu dessen Wohle in Travinas Namen und nach den Geboten des Horas aufzuziehen. Der Theodicus wünscht ferner als *conditio sine qua non*, den Namen des Kindes zu ändern. Er soll fernerhin Rondricus geheißen sein, darob sein Leben nicht durch seinen Bastardnamen beschmutzt bleibt. Der Parinor Talligon erklärt: Ja, so sei es. Der Patrizier Theodicus übergibt dem Droschkenfahrer Parinor 100 jelianische Goldmünzen als Mitgift und ist hernach frei von jedweder Verantwortung.

So ergeht das *decretum adoptio in familia esse*: Der Rondricus Talligon ist nach den Geboten der Ius Divi Horathis, III. Annex, Capitulum XXIV, der angenommene Sohn des Parinor Talligon.

Gegeben im Jahr 22 Jel-Horas im Mond der Göttin von Heim und Familie, in der Curie Arn-Horas

Qaestor Venetus Berlîngan

DECRETUM ADOPTIO

IM NAMEN JEL-HORAS'
IMPERATOR AVENTURIAE!

DER PATRIZIER THEODICUS OCTAVIUS ... ER UND DER EINFACHE
DROSCHKENFAHRER PARINOR TALLIGON KOMMEN ÜBEREIN UND BEANTRAGEN
VOR DEM EHERNEN RECHT DER DALIDA-HORAS: UM DIE SCHANDE DES
PATRIZIERS THEODICUS REINZUWASCHEN, GIBT ER SEINEN BASTARD FORTIUS,
EINEN JUNGEN VON ZWEI JAHREN, ZUR ADOPTIO FREI. DER PARINOR
NIMMT IHN ALS EIGENES KIND AN. ER VERSPRICHT, DEN SOHN ZU DESSEN
WOHLE IN TAVINAS NAMEN UND NACH DEN GEBOTEN DES HORAS
AUFZUZIEHEN. DER THEODICUS WUNSCHT FERNER ALS CONditio SINE qua
non, DEN NAMEN DES KINDES FÜRDERHIN RONDRIcus
GEHEISSEN SEIN, DAROB SEIN LEBEN NICHT DURCH SEINEN BASTARDNAMEN
BESCHMUTZET BLEIBT. DER PARINOR TALLIGON ERKLÄRT: JA, SO SEI ES. DER
PATRIZIER THEODICUS GIBT DIESER ANGELEGHEIT FÜR DEN PARINOR 100
JELIANISCHE SILBERMÜNZEN ALS MITGIFT UND IST HERNACH FREI VON
JEDWEDER VERANTWORTUNG.

SO ERGEHT DAS DECRETUM ADOPTIO IN FAMILIA ESSE: DER RONDRIcus
TALLIGON IST NACH DEN GEBOTEN DER Ius Divi HORATII. A. NEX,
CAPITULUM XXIV, DER ANGENOMMENE SOHN DES PARINOR TALLIGON.

GEGEBEN IM JAHR 22 JEL-HORAS IM MOND ... TI ... N HE ... UND
FAMILIE, IN DER CURIE ARN-HORAS

QAESTOR VENETUS BERLÎNGHAN

—Adoptionsurkunde des Fortius Talligon (Übersetzung)

Cassus' Triumphzug durch Bosparan

Mit Brajanos' Segen zog Cassus Bosparanus Glorius, der Triumphator über dero schändlich Goetzenanbeter Elems und Meridianas auf seiner prachtvollen Quadriga, vorangespannt vier edle Roeszer, entlang der Via Fulagia gen Centrum Arenturicum. Allenthalben waren die Häeuser geschmuecket und herausgeputzt, Menschenmassen saeumten die Strassen und Gaszen Bosparans. Die Stadt quoll ueber, die Buerger, arm und reych, draengten sich auf Balkonen, Standtbildern und Monumenthen. Unser ruhmreycher Feldherr Cassus ward in eyner Toga mit strahlendem gylde-
nen Saume angetan, wie es sonszt nur seyner horaskayserlichen Majestaet vorbehalten ward. Er trug den Kranze aus fryschem Lorbeerblath und erhob seyne Hand huldvoll unter den Jubelarien des bosparanischen Volkes. Hinter ihm marschierethen die tapfere Legio XX Fulminata und die treue Legio XIII Ferrata ein und praesentierten dero glorreyche Errungenschaften des ruhmreychen Feldzuges: Barbaren in Ketten, schaendlich Goetzenbilder, fremdartig Gethier und Amphoren voll gylde-
nem Geschmeyde und koestlichen Kleynodien. Wie eyn gewaltiger Wurm schoben sich die Reyhen der Legionaere im Bluetenregen in die Stadt. Eyne grosse Ehre ward dem Triumphator beschieden, denn allenthalben ward den Legionen Bosparans der Eynmarsch und Aufenthalt in der Metropole versaget. Von der Arena, die vom Horas gegeben wardt, der dem blutigen Fran folgthe, hingen blaue und gyldene Banner herab und eyn Meer von Blumenrancken schmueckte die Fassaden der Häeuser. Gen Südosten in Sichtweyte zur maechtigen Arena lag das Anwesen mit dero Krypta des gefallenen Strategus der Legio V Shinæiria, der in der fruehen Aegide unseres Horas grosse Erfolge gefeyert hatte. Doch der Eynzug nach Bosparan ward ihm niemals angaengig. Vor Heyd wuerde er in seyнем Grabe erblasen. Weiter stadteynwaerths passierethen wir die dreyæugigen Adlerstandarten der altvorderen Legionen und die Buesten und Statuen der Herrscher Bosparans, eyn beeyndruckendt Zeugniss der Macht des Reyches. Die Legionaere hatten derohalben all Haende voll zu thun, die jubelierende Menge im Saume zu halten. Dort wandten wir uns nordwaerts zur grossen Basilica der Kraemer, deren schwarzgeaederther Marmor von Girlanden ueberdeckt ward. Hoch ehe wir sie querthen, gingen wir weyter gen Centrum, unter dem brandtenden Jubel der Massen. Eynzelne wardten auch hier gar auf Standbildter und Monumenthe gesthiegen, um des Cassus Antlitz zu erblickhen. Die Buecherwymer der altehrwuerdigen Bibliothek staunthen wahr, alsz der Triumphator stolz an ihr ihren Mauern vorbeizog und gen Via Portum strebte. Allda erklangen die Hoerner und Trompethen zum Eynzug unseres geliebthen Feldherrn. Huldvoll neygte er seyñ Haupt vor dem Antlitz des allsehendt' Gruendersz unseres Reyches, Zeychen des Danks ueber die Heymkehr fuer wahr vieler Legionaere. Am Centrum Arenturicum angelanget bildete die Menge der Popoli rundt um den gylde-
nen Obeliszken eyne Gasze, die im Rundth vor dem erhabenen Tempel des Goetterfuerszten endete. Blumen regneten vom Fyrmamente und saeumten den Weg unseres Triumphators. Auf den Stufen des Tempels, eyngerahmt von der Leybgarde des Farum-Horas, erwartete der Imperator Arenturia, dasz Haupt in gleyszendes Lichte getaucht, seyñen Sohn Cassus, der triumphal in den Schoß des Reyches heymgekehret ward. Cassus stieg gemaeszigten Schrittes die Stufen hinauf und das Volke huldigte dem stolzen Sohne Bosparans.

Garian Soveranus,

Legionsschreyber dero Legio XX Fulminata, gegeben im Jahre 18 Farum

Cassus' Triumphzug durch Bosparan (Übersetzung)

Mit dem Segen Brajanos' zog Cassus Bosparanus Glorius auf seiner prachtvollen Quadriga, die von vier edlen Rössern gezogen wurde, als Triumphator über die Götzenanbeter Elems und Meridianas entlang der Via Yulagia gen Centrum Aventuricum. Überall waren die Häuser geschmückt und herausgeputzt, Menschenmassen säumten die Straßen und Gassen Bosparans. Die Stadt quoll über, und die Bürger, ob reich oder arm, drängten sich auf Balkonen, Standbildern und Monumenten. Unser ruhmreicher Feldherr Cassus trug eine Toga mit goldenem Saum, wie es ansonsten nur seiner horaskaiserlichen Majestät vorbehalten ist. Auf seinem Haupt ruhte ein Kranz aus frischem Lorbeerblatt und er erhob seine Hand huldvoll unter dem Jubel des bosparanischen Volkes. Hinter ihm marschierten die tapfere Legio XX Fulminata und die treue Legio XIII Ferrata ein und führten die glorreichen Errungenschaften des ruhmreichen Feldzuges mit sich: Da waren Barbaren in Ketten gelegt, schändliche Abbilder ihrer Götzen, fremdartige Kreaturen, und Amphoren voll mit goldenem Geschmeide und kostbaren Kleinodien. Wie ein gewaltiger Wurm schoben sich die Reihen der Legionäre im Blütenregen durch die Stadt. Damit wurde dem Triumphator eine große Ehre zuteil, denn normalerweise war es den Legionen Bosparans verboten, die Metropole zu betreten. Von der Arena, die vom ersten Kaiser gegeben war, der dem blutigen Fran folgte, hingen blaue und goldene Banner herab und ein Meer von Blumenranken schmückte die Fassaden der Häuser. In sichtweite Richtung Südosten lag das Anwesen mit der Krypta des vor Jahren gefallenen Strategus, der in den frühen Herrschaftsjahren unseres Horas große Erfolge gefeiert hatte. Doch der Einzug nach Bosparan war ihm immer versagt geblieben. Vor Neid würde er in seinem Grab erblassen. Weiter stadteinnwärts passierten wir die dreiflügeligen Adlerstandarten der alten Legionen und die Büsten und Statuen der Herrscher Bosparans, die von der beeindruckenden Macht des Reiches zeugten. Die Legionäre waren vollauf beschäftigt, die jubelnde Menge im Zaum zu halten. Dort wandten wir uns ab Richtung Norden, hin zur großen Basilica der Händler, deren schwarz geädelter Marmor von Girlanden überdeckt war. Anstatt sie zu queren, gingen wir unter dem aufbrandenden Jubel der Menge weiter Richtung Centrum. Auch hier waren manche auf Standbilder und Monumente gestiegen, um das Antlitz Cassus' sehen zu können. Die Büchermwürmer der altehrwürdigen Bibliothek staunten nicht schlecht, als der Triumphator stolz an ihr vorbeizog und nun zur Via Portum strebte. Überall erklangen die Hörner und Trompeten und begleiteten den Einzug unseres geliebten Feldherrn. Huldvoll neigte er sein Haupt vor dem Haus des allsehenden Gründers unseres Reiches und dankte ihm für die Heimkehr so vieler Legionäre. Als wir am Centrum Aventuricum angekommen waren, bildete die Menge der Popoli um den goldenen Obelisk eine Gasse, die im Rund vor dem erhabenen Tempel des Götterfürsten endete. Es regnete Blumen herab, die den Weg unseres Triumphators säumten. Flankiert von der Leibgarde des Yarum-Horas wurde Cassus, der triumphal in den Schoß des Reiches heimgekehrt war, auf den Stufen des Tempels vom Herrscher Aventuriens erwartet, dessen Haupt in gleißendes Licht getaucht zu sein schien. Cassus stieg mit gemäßigten Schritten die Stufen hinauf und das Volk huldigte dem stolzen Sohn Bosparans.

Garian Soveranus,

Legionsschreiber der Legio XX Fulminata, gegeben im Jahre 18 Yarum entspricht 460 v. RE

—Cassus' Triumphzug durch Bosparan (Übersetzung ins Garethi)

Viele shinixidiener sind der Ächtung durch Jel-Horas zum Opfer gefallen. Geschlechter sind verloschen, neue sind aufgestiegen. Die Anhänger shinixis mussten um ihr Leben fürchten. Wer nicht rechtzeitig handelte und floh, war dem Tode geweiht. Doch der Glaube an shinixir war nicht immer verboten und als Ketzerie verdammt. Einige Geschlechter überdauerten die Zeiten. Wird der Gott der Legionen heute im Verborgenen noch verehrt?

Der Bericht über den Triumphzug des Cassus Bosparanius enthält einen interessanten Hinweis. Ich muss diese Krypta finden. Welchem Geschlecht gehörte der strategus der **Legio V shinixia** an? Bedauerlich, dass sein Name in dem Dokument keine Erwähnung findet. Eine Person dieses Ranges muss aus einer einflussreichen Familie stammen. Wenn seine Gruft unter Alt-Bosparan gefunden ist, hege ich die Hoffnung, dass vielleicht eine Verbindung zu einer alten Familie gezogen werden kann. Es ist zwar vage, da viele Geschlechter mit Bosparans Fall ausgestorben sind, aber ich darf nichts außer Acht lassen. Könnte eine der Casa Fondari Vinsalts damit zu tun haben? Ihre Ahnenlinien sind alt, und einige Gründergeschlechter haben ihre Villen am Standort der Paläste ihrer Vorfahren in Alt-Bosparan wiedererrichtet. Polyana nennt die von Radoleth, Talligon und Geremoni. Alles nur Zufall? Ronda hilft! Ich traue mich kaum, diesen Gedanken weiterzuverfolgen.

Der Geremoni militärische Wurzeln reichen bis tief in die Dunklen Zeiten. Zu offensichtlich? Wie hätten sie die Ächtung durch Jel-Horas überstanden? Ich habe mit Pandolfo Forca von der Harbalion darüber gesprochen. Er hält es für unwahrscheinlich und ich teile seine Meinung. Die von Radoleth gelten als kühn und verschwiegen, die perfekten Geheimnisträger. Aber ich habe keinerlei weitere Ansatzpunkte über sie, auch wenn die Conto schatzkanzlerin

Arvedua von Radoleth sich für das Toleranzedikt stark gemacht hatte. Doch sie verkündete nur den Willen des Horas. Die Talligon kamen Ende des 4. Jahrhunderts v. BF aus dem Nichts, waren einfache Drosckenfahrer. War dies einfach nur eine glückliche Fügung des roudrianisch gesinnten Geschlechts? Was hat es mit der Adoption des jungen Rondrius auf sich? Ich muss die Adoptionsurkunde noch einmal überprüfen, sobald ich weitere Erkenntnisse habe. Mir fehlt das entscheidende Puzzleteil.

Der Wähler der Ordnung urt, wenn er die Myrmidonen für einen versponnenen Haufen Karrieristen hält. Die Myrmidonen haben sich neu strukturiert und eine militärische Basis aufgebaut. Ich glaube dies Dettmar, trotz seines Nahus. Die geschundene Seele war einer von ihnen gewesen, doch Ariur hat ihn den Verstand gebostet. Auch Pandolfo hat es bestätigt. Wieviele sind es im Verborgenen und wer führt sie an? sehe nur ich diese Offensichtlichkeit? Wo soll eine shinixivereinigung herkommen nach all den Jahrhunderten? Irgendwer hat den ketzerischen Glauben im Geheimen bewahrt und der sternenfall spült es nun an die Oberfläche. Eine Casa Fondari als Teil der Verschwörung oder vielleicht sogar als ihr Kopf? Ich muss vorsichtig sein! Wenn es heute noch Beweise für einen shinixiglauben gibt und Gründergeschlechter darin verwickelt sind, dann werden sie diese wie ihren Angapfel hüten! Wir gelänge dies besser als in ihren Festungen? Castello Talligon? Burg Centano? Der Goldenfels in Radoleth? Weitere Nachforschungen, wenn Ergebnisse aus der Krypta vorliegen. Ich muss spezialisten anheuern, kann niemandem in Vinsalt mehr vertrauen.

Ich muss noch tiefer graben. Wer weiß mehr über Verschwörungen und Intrigen als die Untenweltkönigin? Muss versuchen, Kontakt zu Niam herzustellen.

merken.
Polyana all
Contori
nachmal
aufsuchen



DIE GRABKAVERNE
DER HEILIGEN LUTISANA







BANNER DER TREUE

von Bernd Ochs, mit Beiträgen von Armin Bundt, Fred Ericson, Nikolai Hoch und Alex Spohr

Vinsalt! Unter der geschichtsträchtigen Kapitale des Horasreiches liegen die Ruinen Bosparans, in denen sich manch altes Geheimnis der Vergangenheit verbirgt. Die lichtlose *Sotterranea*, wie das unterirdische Labyrinth aus verschlungenen Gängen, schaurigen Katakomben und finsternen Kavernen genannt wird, hat schon mehr als einen Schatzsucher verschluckt. Die Spur eines Legaten aus der Zeit der Hunderttürmigen führt die Helden auf eine gefährliche Suche in die verwirrende Unterwelt, die das Refugium lichtscheuer Kreaturen, dunkelsinniger Schurken und der Häscher der *Königin des Verbrechens* ist.

Als in der Metropole eine schreckliche Tat verübt wird, zeigt sich die Stadt der Verschwörer als Schauplatz von Trug und Verrat. Vertrauen ist ein hohes Gut in diesen Tagen, denn abseits des Glanzes antiker Monumente und herrschaftlicher Türme lauern Dolche im Dunkeln. Die Grenzen zwischen Tätern und Opfern beginnen zu verschwimmen, und die Helden kämpfen nicht mehr nur um Ehre und Ruhm, denn eine kaltherzige, berechnende Macht hat sich erhoben und verlangt Treue – oder den Tod.

Urpötzlich fällt die Maske, und die Helden werden zum Zünglein an der Waage im Zwist der Unsterblichen.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 zwölfgöttergläubige Helden

Genre: Verschwörung und Göttermythos

Voraussetzungen: Sprache Bosparano II, Heimlichkeit, Kombinationsgabe, Zwölfgöttertreue

Ort: Vinsalt und die Gerondrata

Zeit: Peraine 1042 BF

Komplexität Spieler/Meisterin: hoch/hoch

Erfahrung der Helden: meisterlich bis brilliant

Anforderungen:

Kampf

Gesellschafttalente

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen des Abenteuers benötigt ihr das **DSA5-Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie die Regelwerke **Aventurisches Kompendium I und II** und **Aventurisches Götterwirken II**, das **Meisterset – Banner der Treue** sowie das **Acrylmarker-Set – Banner der Treue** werden empfohlen.



www.ulisses-spiele.de

US25347PDF