



Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für DSA4.de in den Wettbewerb und erreichte Platz 8.

# Mirhamionettenspiel

von Jens und Joachim Stellhorn

(positive als auch negative) Kritik bitte an:  
[joachimstellhorn@freenet.de](mailto:joachimstellhorn@freenet.de)

mit Illustrationen von Nina Haßmann und Holger Stellhorn,  
unter freundlicher Mithilfe von Jeredian

Für 3–5 Helden der Stufen 8–12  
Ort: Al'Anfa  
Zeit: Frühling 30 Hal / 1023 BF



„Sie wollten mir nicht glauben! Ich habe es ihnen gesagt, wieder und wieder!  
Der Stein hat sie geholt! Er hat ihren Lebensfaden zerrissen, und nun will er auch  
meinen Tapam! *Tacal'te* bringt nichts als Tod und Verderben all jenen, die ihn be-  
gehren!“

*Letzte Aussage eines mohischen Sklaven, des einzigen Überlebenden des unerklärlichen Brandes  
der Villa seines Herrn in Elburum, kurz bevor auch er an den Folgen der Verbrennungen  
starb, aufgenommen im Jahre 30 Hal*

„Ich habe ihn gefunden! Ich habe ihn tatsächlich gefunden, Nemekath!  
Er sieht genau aus, wie du ihn beschrieben hast... und wenn die alten Schriften der  
Wahrheit entsprechen, ruht mehr Macht in ihm, als du oder ich zu jemals besitzen  
könnten!  
Doch wir müssen vorsichtig sein: Unsere Widersacher sind scharfsinniger gewor-  
den...  
erst gestern habe ich die Häupter zweier unserer Verbündeter erhalten...  
die *Hand Borons* hat sie zur Strecke gebracht!  
Du bist jetzt der einzige, der unseren Plan zu Ende führen kann!“

*Geheimbotschaft des oronischen Schwarzzelfen Faviriol Krähenschwinge an seinen Agenten,  
Deckname Nemekath*

## Das Abenteuer (Meisterinformationen)

„Mirhamionettenspiel“ handelt, dem Titel nach leicht zu erraten, im südlichen Teil Aventuriens, genauer gesagt in Al’Anfa. Es ist für eine erfahrene Heldengruppe (der Stufen

8-12) konzipiert. Hinsichtlich der Zusammensetzung der Gruppe sind ausgewogene Mischungen aus Wildnis- und Stadt-Charakteren am besten geeignet. Einen wichtigen Bestandteil der Gruppe stellt ein Magier dar, welcher wegen der vielen magietheoretischen Informationen fast notwendig erscheint. Da kein regelgerechter Charakter für das Abenteuer wirklich ungeeignet ist, können (und sollten) die Helden die volle Bandbreite aventurischer Heldentypen aufbieten.

Das Abenteuer spielt im Praiosmond des Götterlaufs 1024 BF. (oder auch 31 Hal), einen Mond, nachdem die al’ananische Nordlandflotte im Oron ihre vielerorts kritisierten, dubiosen ‘Geschäfte’ mit den neuen Herrschern in Elburum tätigten (s. AB 95, S.22).

Außerdem sollten auch Sie als Meister über eine gewisse Erfahrung verfügen, da Sie ihre Spieler mit Hilfe von NSCs o. a. manchmal wieder sanft zurück auf die richtige Spur führen müssen, falls sie nicht weiter wissen. Von Vorteil wäre auch die Verwendung der Box „Al’Anfa und der tiefe Süden“ oder dessen bald erscheinende Nachfolgeversion.

Textteile mit grauem Hintergrund wie dieser markieren ausgewählte Musikvorschläge, mit denen Sie die Atmosphäre am Spieltisch noch deutlicher akzentuieren können. Die von uns gewählten Soundtracks sind: „Leon – Der Profi“ und „Star Trek: First Contact“.

Die Werte der Gegner sollten Sie als Anhaltspunkte betrachten, die Sie selbstverständlich für die individuellen Bedürfnisse ihrer Spielgruppe verändern können und sogar sollten.

Die nötigen Hintergrundinformationen zu den Charakteren und Artefakten finden Sie im Anhang, hier ein Überblick über die Geschehnisse vor und im Abenteuer:

## Prolog

Unsere Geschichte beginnt vor mehr als tausend Jahren, genauer um 250 v.BF., als das Emirat Mirham bereits seit 4 Jahrhunderten von den Wudu terrorisiert wurde, Anarchie und Chaos herrschten in der Region. Das Volk aus den Urwäldern sorgte mit seinem menschenverachtenden Toteskult für Angst und Schrecken unter den Siedlern.

Doch der Untergang der Furcht erregenden Wilden stand in Gestalt der Konquistadoren aus Elem bevor, die auf die Grenzen ihres Gebietes zu marschierten. (s.a. „Al’Anfa“, S.11)

In der Stunde des nahenden Endes schuf ein mächtiger Schamane der Wudu, getrieben von blindem Hass und befähigt vom Blute hunderter Menschenopfer und der Kraft seines dunklen Todesgottes Visar, ein Artefakt in Form eines Blutachats, dass die Macht in sich trug, den Vulkan Visra (die heiligste Stätte im Glauben der Wilden) zum Ausbruch zu bringen.

Damit sollte sowohl das Heer der Elemiten als auch Al’Anfa mit einem Schlag ausgelöscht werden.

Soweit kam es, zum Glück der Siedler, nicht, denn der Schamane der Wudu wurde von den tulamidischen Kaptaphrakten zusammen mit den letzten seines Volkes in ihrem Tempel auf einem Vorsprung im Vulkan, niedergemetzelt. Das Artefakt überdauerte die Zeit als Beutegut ohne jemals, wie von seinem Erschaffer gedacht, zum Einsatz gebracht zu werden.

Die Seele des Schamanen jedoch fand in der Geisterwelt keinen Frieden, solange dessen Schicksal, mit dem Stein den Vulkan zum Ausbruch zu bringen, nicht vollendet wird, deshalb fristet sie, als gefesselte Seele gebunden an das Artefakt, ihr unheiliges Dasein weiterhin auf Dere.

Heute, im Jahre 1023 BF, ist der Blutachat auf Umwegen (s. Anhang) in die Hände der Borbaradianer gelangt, die im Oron die Macht an sich gerissen haben. Faviriol Krähenschwinge, ein Schwarzelf, der es liebt, seine Feinde zu foltern und Anführer der ‘Rotmäntel’ (die oronische Geheimpolizei), gelangt dank der Nachforschungen seines Agenten in Al’Anfa, *Nemekath*, in Besitz des Artefakts. Er erkennt die Kraft, die von dem Kleinod ausgeht und schmiedet Pläne, es direkt zu *Nemekath* in die Stadt des Raben zu befördern. Aber dieses Vorhaben gestaltet sich ungleich schwieriger als erwartet, da im tiefen Süden nach dem borbaradianischen Anschlag gegen die Universität (s. AB 68, S.25) die *Hand Borons* aktiver denn je gegen seine Feinde vorgeht. Ein Dutzend hochkarätiger Agenten aus den Schwarzen Landen sind verschollen, ihre Häupter wurden nach alter Tradition als Warnung in den Oron zurückgeschickt. Da Krähenschwinge nicht riskieren will, dass sein Plan mit dem Artefakt auf dieselbe Weise schief geht, beschließt er, es mittels eines Menschen in den Süden zu schicken, der nicht einmal ahnt, was er transportiert, nämlich in seinem Inneren...

Den perfekten Anlass zu seinem Plan lieferte die al’ananische Nordlandflotte, als sie im Rahjamond des

Jahres 1024 BF auch im Oron anlegte und Sklaven „frei“ kaufte, während sie in 'rechtgläubigeren' Gebieten als verschollen galt (s. AB 92, S. 5).

Krähenschwinge setzte das Kleinod im Magen eines Unfreien namens Nazirio fest und sorgte dafür, dass jener zu den 'Glücklichen' gehörte, die von den Südländern „befreit“, oder besser: aufgekauft wurden.

## Ablauf des Abenteuers

Eben an diesem Punkt der Geschichte greifen die Helden in die Geschehnisse ein, denn durch Zufall (oder Eingreifen höherer Mächte?) befindet sich im jenem Schiff, dass die Gruppe nach Al'Anfa bringen soll, auch Nazirio. Sie retten dem verzweiferten Sklaven das Leben und er weicht sie daraufhin als seine letzte Hoffnung in alles ein, was er über die Absichten der Borbaradianer weiß.

Auch wenn die Helden noch nicht die ganze Bedeutung dieses scheinbar unwichtigen Sklaven durchschauen können, reicht es doch, um sie aufzuschrecken. Sie durchkreuzen die finsternen Machenschaften ihrer Gegenspieler vorerst, indem sie in den Frachtpapieren des Schiffes Nazirios Spuren verwischen und seine Identität mit der eines anderen Sklaven vertauschen.

Dies bemerkt der Menschenhändler Giovarez Fontanoya erst, als die für ihn bestimmte 'Ware' nie ankommt.

Atrian Caedyoso, der Agent der Schwarzen Schergen in Al'Anfa, wird alarmiert.

Er durchsucht die Stadt nach dem einen Menschenleben, das über Erfolg oder Scheitern all seiner Absichten entscheidet, wird aber nicht fündig. Zumindest vorerst...

Inzwischen beobachten die Helden, wie Nazirio in die Magierakademie verschleppt wird. Innerhalb der Mauern des Universitätsviertels wird die 'arkane Anomalie' des Sklaven bei dem Wirken eines *Oculus Astralis* eines Puniner Gastdozenten entdeckt. Das Aufsehen erregende Ereignis kommt noch am selben Tag an die Öffentlichkeit, während unter den Akademieoberen bereits erste Intrigen geschmiedet werden, denn jeder beansprucht den 'Fund' für sich.

Als Caedyoso davon hört, stellt er seine Suche ein, denn offensichtlich handelt es sich bei diesem 'magischen Phänomen' um *seinen* Sklaven. Er beschattet seinen alten Feind Panfilo Zornbrecht mittels dämonischer Hilfe und wird fündig; Panfilo plant, Nazirio mit der Hilfe einer Gruppe Questadores (den Helden) zu befreien und ihn später heimlich festzunehmen, um die Kraft in seinem Inneren selbst zu nutzen. Zu diesem Zweck lässt er ihnen eine Nachricht zukommen, mit einer Karte der Akademie und dem Versprechen seiner Unterstützung bei dieser Befreiungsaktion.

Da Caedyoso über all das Bescheid weiß, teleportiert er sich noch vor der Ankunft der Helden in die Zelle Nazirios. Als wenig später die Recken eintreffen, erklärt er ihnen, er wäre jener anonyme Helfer. Zusammen gelingt ihnen die Flucht vor den Wachen und sie tauchen unter.

Was sie nicht wissen ist, dass Panfilo Zornbrecht ihr Entkommen beobachtete, und nun über die Mithilfe seines alten Rivalen Atrian Caedyoso informiert ist und nach Rache giert.

Er einigt die zerstrittenen Akademieoberen und überzeugt sie, dass er der richtige Anführer für die Verfolgung der Flüchtigen sei.

Derweil haben sich die Helden und Caedyoso in einem Geheimversteck im *Schlund* einquartiert, wo er den Helden erklärt, er habe eine Möglichkeit gefunden, das Artefakt ohne Blutvergießen aus Nazirios Körper herausholen zu können. Allerdings braucht er noch einige Utensilien (nämlich seine Kristallkugel sowie den *Codex Dimensionis*) aus seiner bisherigen Bleibe, einem Haus in den Brabaker Baracken.

Während die Helden sich in den westlichen Teil der Stadt aufmachen, können sie noch im Schlund Zeuge werden, wie ein toter Mann mit zerschissenen Seidengewändern vom Pöbel ausgeraubt und bespuckt wird. Es handelt sich um Giovarez Fontanoya, den Caedyoso umbringen und in das Armenviertel verfrachten ließ, damit sich auch diejenigen an dem skrupellosen Menschenhändler rächen können, die jener Zeit seines Lebens verachtete.

Wer dem Sklavenhändler das antat, ist für die Helden aber noch ein Rätsel.

Als die Helden in Caedyosos Haus eintreffen, werden sie von einem Trupp Söldner unter Führung Panfilos überrascht, der die Wohnung seines Gegners aufspüren konnte und sie in Schutt und Asche legen will. Die Helden müssen die Flucht über die Dächer der Brabaker Baracken antreten, doch Panfilo weist mit typisch al'anfanischer Doppelzüngigkeit darauf hin, dass in Wirklichkeit Caedyoso das Artefakt missbrauchen würde.

Den Helden bleibt allerdings wegen der Übermacht der Söldner keine andere Wahl, als schnellstens das Weite zu suchen.

Wieder im Geheimversteck mit Nazirio und Caedyoso händigen die Helden die Utensilien aus und haben wahrscheinlich erste Zweifel an Caedyosos Aufrichtigkeit. Diese räumt Atrian aus, indem er den Helden seine Version der ganzen Geschichte erzählt, in der Panfilo und sein Oheim Sandro als die menschenverachtenden Magier dastehen, die seine Geliebte für ein sinnloses Experiment ermordeten. (Wobei er wohlwissend seine Rache an Sandro verschweigt). Außerdem schöpfen die Helden weiteres Vertrauen, nachdem er das Artefakt erfolgreich extrahieren kann, ohne Nazirio dabei auch nur ein Haar zu krümmen.

Danach sagt Caedyoso den Helden, seine Vermutungen hätten sich bestätigt: Das Kleinod ist ein heiliger Stein der Wudu, den diese *Tacal'te* nannten, was etwa „Stein ewigen



Blutes“ bedeutet. Er macht den Helden weis, dass böse Kräfte in dem Blutachat schlummern, die von allen Menschen nur missbraucht werden würden und dass es am besten für alle sei, ihn im Feuer des heiligen Berges der Wudu zu vernichten, im Vulkan Visra.

Sie machen sich sofort auf den Weg dorthin, unwissend, dass der Tacal'te, sollte er tatsächlich im feurigen Lavastrom des Visra versenkt werden, diesen ausbrechen und Al'Anfa in einem niederhöllischen Flammenregen untergehen lassen würde.

Als die kleine Gruppe die Stadt verlässt, wird sie erkannt und von bereitgestellten Hand-längern Panfilo Zornbrechts verfolgt, bis dieser persönlich eintrifft.

Am Fuße des Visra, in einer der Unheil verkündenden Schwarzen Pyramiden werden die Helden zum Kampf gestellt. Caedyoso weist sie an, allein nach dem Geheimgang zum Vulkan zu suchen, während er die Feinde aufhält.

Nazirio tappt währenddessen in eine der zahlreichen alten Fallen und steckt verletzt fest.

Er beobachtet, dass Caedyosos Antlitz sich, nachdem die Helden weg sind, in eine mordlüsterne Fratze wandelt und er sein wahres Gesicht offenbart; er beschwört

Dämonen, welche die Söldner abschlachten und kämpft gegen seinen Konkurrenten Panfilo.

Ein Beben erschüttert den gesamten Berg, woraufhin Caedyoso seinen Gegnern ihren nahenden Untergang und den der ganzen Stadt verkündet, und sich triumphierend mittels *Transversalis* in Sicherheit bringt.

Eine weitere, heftigere Erderschütterung beschädigt die Mechanik der Falle, die Nazirio festhielt, er entkommt und rennt in Richtung der Helden um sie zu warnen.

Dies gelingt ihm, kurz bevor die Recken sich des Steines entledigen können. Gerade noch rechtzeitig halten sie inne.

Die Gotongi, welche die Helden die ganze Zeit überwacht hatten, überbringen ihrem Herren die Neuigkeit von dem Scheitern seines 'Mirhamionettenspiels'. Wutentbrannt und unfähig, seinen Misserfolg einzugestehen, teleportiert sich Caedyoso zu den Helden in den Vulkan, um ihnen das Artefakt zu entreißen. Caedyoso, der nichts mehr zu verlieren hat, ist bereit, sein eigenes Leben zu opfern, um sein Werk doch noch zu Ende zu bringen.

In einem spektakulären Endkampf, bei dem Caedyoso die geballte Kraft seines Paktes mit Blakharaz entfesselt, besiegt Panfilo und die Helden schließlich die Mächte des Bösen und Atrian Caedyoso findet sein Ende in den flammenden Fluten des Visra.

## Exposition:

### *Meisterinformationen:*

Das Abenteuer beginnt eher unkonventionell, also nicht in einer Schenke oder ähnlichem – nicht gleich erschrecken, wir wissen, es ist hart... – sondern, indem Sie ihre Spieler einzeln in den Raum bitten, um jedem von ihnen ein individuelles Erlebnis zu verschaffen (dazu unten mehr). Ihnen, werter Meister, können wir an dieser Stelle bereits verraten, dass sich ihre Helden zurzeit in Khunchom befinden. Die folgenden Texte sind Visionen, die sich ihnen im Schlaf offenbaren. Deren Herkunft ist den Helden natürlich unbekannt, aber Ihnen als Meister sei verraten, dass hier tatsächlich Boron der Schweigsame selbst seine Hand im Spiel hatte.

Die Texte wurden absichtlich in drei Teile eingeteilt, die jeweils einem ihrer Recken über die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft eines Menschen Auskunft geben, der ihnen zwar im Moment noch unbekannt ist, auf dessen schmalen Schultern jedoch das Schicksal einer ganzen Stadt bürdet.

Für die musikalische Hintergrundgestaltung empfiehlt sich z.B. der dritte Track des Star Trek: First Contact – Soundtracks, „Temporal Wake“.

Ideal wäre es, wenn es in ihrer Gruppe drei Spieler gäbe, welchen Sie dann je einem Text widmen könnten. Wollen Sie das Abenteuer mit mehr als drei Spielern bestreiten, z.B. mit vier Spielern, nehmen Sie es nicht ganz so genau und gewähren Sie zwei Helden dasselbe Traumerlebnis. Doch nun genug der Vorbereitung,

dämpfen Sie das Licht und holen Sie den ersten Unglückseligen herein!

### *Allgemeine Informationen:*

Gleißendes Licht blendet deine Augen, als du mit vernebeltem Kopf aus der Bewusstlosigkeit erwachst. Du spürst, wie sich die hölzerne Bahre unter dir - seit ungezählten Tagen, Wochen, vielleicht sogar Jahren deine einzige Heimstatt - bewegt.

Irre lachend reißt dir einer deiner Peiniger die Augenlider auf, als er deines Widerstands gewahr wird. Es ist kaum mehr als ein instinktiver Impuls, als du verzweifelt versuchst, dich zu wehren, wohl wissend, dass dir deine Arme und Beine hoffnungslos fest verschnürt wurden. Blutige Strähnen des Schmerzes ziehen sich über die Körperteile, mit denen du versuchst, den Fesseln zu enttrinnen. Die Bahre kommt zum Stehen, und im fahlen Kerzenlicht beugen sich drei Gestalten über dich, deren Konturen für deine halbblinden Augen in den Schatten der Wände verschwimmen. Eine von ihnen betrachtet aufmerksam deine gefesselten Hände.

„Du wirst es wohl nie lernen, was?! Wirklich unbesonnen, dass du mich immer wieder dazu zwingst, deinen Ungehorsam zu bestrafen!“

Ein schallender Peitschenhieb mit der neunschwänzigen Katze auf deinen ungeschützten Bauch lässt dich Blut spucken. Du spürst, wie dein innerer Wille, weiter gegen den Schmerz anzukämpfen, einmal mehr zusehends versiegt.

„Doch die blutige Herrin ist dir anscheinend wohl gesonnen, Sklave! Heute Nacht werden wir zum letzten Mal Hand an dich legen. Du wirst der Herrin zu einem höheren Zweck dienen!“

Ein Funke der Hoffnung glimmt in dir auf; bald würde das Martyrium ein Ende haben.

Plötzlich lässt dich ein brennender Schmerz unter deiner Brust erzittern. Mit letzter Kraft hebst du das Haupt und erkennst mit flackerndem Blick, wie deine Peiniger dir mit glühenden Messern den Bauch aufschneiden. Hart schlägt dein Kopf auf der Bahre auf, als der Schmerz Überhand nimmt. Das letzte, was du wahrnimmst, ist der Befehl der Anführerin:

„Intrahiert es!“

Dann umhüllt dich Dunkelheit.

#### *Meisterinformationen:*

Soviel zum ersten Traum (besser wäre wohl Trauma...).

Der Held erlebte darin ein Erlebnis aus der Perspektive Nazirios, welches sich in dessen Vergangenheit wirklich abspielte, nämlich als ihm der *Tacal'te* gewaltsam eingesetzt wurde.

Jetzt können Sie ihren ersten Recken verabschieden und den nächsten hereinbitten.

Ideal wäre es übrigens, wenn Sie die wartenden Spieler so unterbringen, dass sie sich nicht gleich alles erzählen, was sie gerade erlebten, also entweder in getrennten Räumen, oder mit der Bitte, heute mal wieder die (oft vernachlässigte) Trennung von Spieler- und Heldenwissen ein wenig ernster zu nehmen. Hier der Traum der Gegenwart für ihren zweiten Helden:

#### *Allgemeine Informationen:*

Erschreckt reißt du die Augen auf, als ein Peitschenhieb blutige Striemen auf deinem nackten Rücken hinterlässt. Während du dir kopfschüttelnd den Sekundenschlaf aus deinem müden Hirn vertreibst, stellt der Aufseher breitbeinig vor dir auf: „Hast wohl gedacht unter meiner Knute kämst du besser weg als unter der deiner alten Herren, was?! Merk dir eins: *Das* war meine erste und letzte Warnung! Seh' ich noch einmal, dass du auch nur länger als drei Sekunden zwinkerst, fliegst du über Bord, Sklave!“

Mit einem Fausthieb in die Magengrube, der dich restlos ins Reich der Lebenden zurückreißt, verabschiedet sich der Südländer von dir und stimmt mit der Trommel erneut den monotonen Rhythmus an, der seit nunmehr zwei Tagen all deine Handlungen beherrscht.

Du beginnst, wieder zu rudern und wirfst beiläufig einen Blick nach Backbord, der nach wenigen Schritten in den wabernden Nebelbänken der Blutigen See endet. Deutlich hast du die Nervosität in den Zügen des Aufsehers erkannt; er hatte Angst um sein Leben. Und wahrlich, die geisterhaften, grünlich schimmernden Rauchschwaden, die das Schiff mittlerweile so dicht umgarnt hatten wie eine Seidenspinne ihren Kokon, jagten auch dir einen Schauer über den Rücken. Zwei

Tage ist es her, seit ihr Elburums Hafen verlassen habt, und einen Tag ist es her, seid ihr allein und völlig ungeschützt dieses Meer der Seelenlosen befahrt. Eure oronische Begleitthalukke hatte euch nicht mal die Hälfte der geplanten Strecke begleitet und jetzt seid ihr völlig auf euch allein gestellt, und seitdem wurde euch Ruderern auch keine Minute Schlaf mehr gewährt.

Plötzlich überkommt dich eine Welle des Schmerzes in deinem Inneren, du krümmst dich zusammen: Du spürst eindringlich, wie etwas von innen gegen deinen Bauch drückt und einen blutigen Abdruck hinterlässt. In Todesangst wirfst du dich auf den Boden, während unfassbare Qualen dich von innen erbeben lassen, bis du Blut spuckst und deine Umgebung langsam vor deinen Augen verschwimmt.

#### *Meisterinformationen:*

Diese Vision versetzt ihren Helden in den Körper von Nazirio, und erstmals spürt er die enormen Schmerzen, welche die Einsetzung des *Tacal'te* in seinem Inneren anrichteten.

Nicht umsonst aber war das die Vision der Gegenwart, denn die beschriebenen Ereignisse finden eben gerade in diesem Moment statt, in dem sich Ihr Held in diesem Alptraum verfangen hat. Was die Helden nicht wissen: Nachdem Nazirio in Ohnmacht fiel, wurde das Schiff von Piraten angegriffen. Es gelang den Al'Anfanern zwar, einer Enterung zu entgehen, doch die Piraten verfolgen sie seitdem hartnäckig. Der Kapitän lässt das Schiff mit voller Kraft auf den nur wenige Meilen entfernten sicheren Hafen von Khunchom zusteuern, doch auf der Gegenseite ist man sich einig, diesen Fang nicht so leicht durchs Netz schlüpfen zu lassen. Im Schutz des dichten Nebels und mithilfe der amphibischen Verbündeten will man das Schiff der Nordlandflotte vor Einlaufen in den Khunchomer Hafen aufbringen (s. u.).

Davon werden die Recken aber noch früh genug zu hören bekommen, jetzt folgt erst einmal die dritte und letzte Vision, welche der Zukunft gewidmet ist:

#### *Allgemeine Informationen:*

Du rennst, so schnell dich deine schwachen Füße tragen. Du rennst um dein Leben.

Vom Himmel, der sich über dir vollständig verdunkelt hat, regnet es Asche und Staub auf dich herab. Glühende Hitze frisst sich hinter deinem Rücken immer weiter in deine Haut, und du spürst, wie einige deiner Haare sengend Feuer fangen. Du wagst nicht, dich umzusehen.

Keuchend beschleunigst du einmal mehr deinen Schritt, während vor deinen Augen der Pfad, der einzig rettende Weg zur Stadt unterhalb des Hügels, in einem Meer von schwarzem Schwefel versinkt.

Plötzlich stolperst du; die Wurzel eines der mächtigen Dschungelgewächse am Wegesrand hat dich zu Fall gebracht. Erschreckt blickst du dich um; Geräusche von schäumenden Wogen dringen an dein Ohr, wie Flutwellen, die gegen Felsen branden.

„*Nein!*“, dein gellender Schrei verhallt ungehört in der Nacht. Du weißt genau, was das zu bedeuten hat: *Das Ende ist nah.*

Du versuchst aufzustehen, doch dein Fuß hat sich in der Wurzel des Baumes verfangen.

Verzweifelt reißt du an der Pflanze herum, die dein Gelenk umschlossen hat wie eine Bärenfalle. Du bemerkst, wie die Vögel auf den Baumkronen unmittelbar das Weite suchen.

Eine Ameisenhorde krabbelt über dich hinweg den Pfad entlang.

Sämtliche Tiere des Waldes sind nun auf der Flucht.

Du wirfst einen letzten Blick über deine Schulter, und ahnst bereits, dass du jetzt deinem Schicksal Auge in Auge gegenüber stehst: Eine Flammenwelle, die sich wie flüssiges Feuer unaufhaltsam ihren Weg durch den Dschungel bahnt, und nichts als Tod und Zerstörung hinter sich zurücklässt, rollt genau auf dich zu.

Mit einem letzten Stoß gebet zu Ingerimm auf den Lippen erwartest du den Odem der Niederhöhlen, in der Gewissheit, lebendig verbrannt den Flammen zum Opfer zu fallen.

#### *Meisterinformationen:*

Das also war die Vision von der Zukunft, und damit auch die abschließende.

Hierbei muss hinzugefügt werden, dass diese Version der Zukunft eingetroffen wäre, wenn die Helden nicht eingegriffen in den Lauf der Dinge.

Nachdem nun alle Ihrer Helden in den Genuss düsterer Träume gekommen sind, können Sie ihre Gruppe nun wieder vereinen, und ihren Helden diesen Text zu Gemüte führen:

#### *Allgemeine Informationen:*

Ein lautes Dröhnen reißt euch aus dem Schlaf.

Erschreckt hebt ihr die Köpfe und lauscht, woher das ohrenbetäubende Signal kommt, dass euch mitten in der Nacht um euren wohlverdienten Schlummer gebracht hat.

*Jetzt* bedauert ihr es, auf den Rat des Wirtes gehört zu haben, und euer Quartier in dessen einzigem Zimmer mit Aussicht auf den Hafen von Khunchom aufgeschlagen zu haben, denn genau von dort erschallt der markerschütternde Lärm.

Ein Blick aus dem Fenster lässt euch aufmerken: Vor der Hafenmeisterei bläst ein Soldat aufgeregt in ein Horn, woraufhin einige Dutzend Gardisten in voller Montur aus der Kaserne stürmen und die Feuer der Wachtürme des Hafens sich hell entzünden.

Anscheinend wurde soeben Alarm gegeben.

#### *Meisterinformationen:*

Wir wollen annehmen, dass ihre Helden diesen Titel verdienen und nicht sofort das Weite suchen, sobald sie irgendwo auch nur den Anschein einer Gefahr ausmachen.

Und weiterschlafen können sie nach dieser Aktion sowieso nicht mehr, da das Alarmsignal auch weiterhin lautstark ertönt...

Also gehen wir mal davon aus, dass ihre Recken den Grund für die Ruhestörung erfahren wollen und irgendwann ihre Gemächer verlassen, um sich am Hafen zu informieren.

Dort herrscht unruhiges Treiben und man sieht, wie die Hafenwache an den Kais bereitsteht und einige Kriegsschiffe die Segel hissen und, mit Seesöldnern und geladenen Geschützen versehen, auslaufen.

Auf Nachfrage kann man einigen der hektischen Gardisten entlocken, dass offensichtlich ein Piratenschiff gesichtet wurde, dass ein al'anfanisches Handelsschiff in Richtung Khunchom verfolge. Achten die Recken nun auf die Hafeneinfahrt, können sie folgendes beobachten:

#### *Allgemeine Informationen:*

Im Nebel der düsteren Nacht erspäht ihr tatsächlich zwei Schiffe, die von der Hafeneinfahrt kommend auf euch zusteuern. Deutlich bemerkt ihr, wie die Schweren Rotzen auf dem Dach der Hafenmeisterei eine erste Salve auf das hintere Schiff abgeben und auch, wie die auslaufenden Kriegsschiffe Kurs auf die Piraten nehmen.

Jene Piraten, die unter dem Wappen eines schwarzen Geiers segeln, haben es sich jedoch plötzlich anders überlegt und drehen bei, auf der Flucht vor der Flotte Khunchoms.

Auf dem al'anfanischen Schiff erkennt ihr auf Deck eine Masse von abgemergelten, in Eisen gelegten Gestalten; Sklaven für das Reich des Raben.

Einige von ihnen sind komplett haarlos, und einer dieser kahlen Leibeigenen starrt euch mit zielsicherem, beinahe hypnotischem Blick direkt an.

Plötzlich ist euch schwarz vor Augen, und euch scheint, als wäre in weiter Ferne der Flügelschlag eines riesigen Vogels zu hören. Als ihr eure Augen wieder öffnet, traut ihr euren eigenen Sinnen nicht: Ihr befindet euch mitten unter den Sklaven des al'anfanischen Schiffes,

und blickt unablässig auf das Ufer, wo ihr *euch selbst* geistesabwesend herumstehen seht. Ohne Kontrolle über den Körper, mit dessen Sinnen ihr die Welt wahrnehmt, beugt sich dieser über die Reling, als man aus dem Wasser merkwürdige Geräusche vernimmt.

Brodelnd beginnt sich das Meer um das Schiff herum zu erhitzen, und ein giftiges Grün überschattet mehr und mehr das ursprüngliche Blau des Hafenbeckens, und unvermittelt springt eine geschuppte, entfernt menschenähnliche Kreatur, die ihr nicht genau erkennen könnt, an der Außenwand des Schiffes empor. Dann wird euch erneut schwarz vor Augen.

#### *Meisterinformationen:*

Nach diesem Erlebnis finden sich die Helden in ihren eigenen Körpern wieder, nachdem sie von einem besorgten Gardisten angestupst wurden.

Mit einer Sinnesschärfe-Probe +5 (oder einem Fernrohr o.ä.) kann man tatsächlich etwa ein halbes Dutzend Gestalten ausmachen, die sich mittlerweile auf dem Deck des Schiffes befinden und sich zum Ruder vorkämpfen. Bei diesen Gestalten handelt es sich um Krakonier, die mit Säbeln und Speeren bewaffnet sind (sollten den Helden diese



Kreaturen bekannt sein, können sie ihnen das mitteilen, ansonsten verlangen Sie eine Tierkunde-Probe +4).

Es hilft ungemein, diese Entdeckung den Gardisten klarzumachen, da diese noch nicht auf die neue Bedrohung aufmerksam geworden sind.

Auf dem Schiff ist der Kampf jetzt in vollem Gange, und es reißt immer wieder seitlich aus, wenn die Krakonier gerade das Steuer in der Hand haben. Noch ist es geschätzte 30 Schritt vom Festland entfernt.

Sollten die Helden nun eigene Ideen haben, wie sie das Gefecht zugunsten der Al'Anfaner entscheiden können, sollten Sie das ruhig am Ende belohnen, ansonsten sind es die Gardisten, die die Initiative ergreifen und 5 Seile mit Enterhaken herbeischaffen, um das Schiff mit Gewalt ans Ufer zu zerren. Um die Enterhaken fest an der Reling zu platzieren, muss auf den FK-Basiswert (!) gewürfelt werden, was weder für die Gardisten noch für die Helden allzu leicht sein dürfte (nehmen Sie als Durchschnittswert für die Gardisten den niedrigsten Wert der Helden Ihrer Runde). Anschließend sind KK-Proben fällig: Maximal 3 Leute können gleichzeitig an einem Seil ziehen, und von jedem wird eine KK-Probe verlangt.

Sobald die Mehrzahl der Proben einer Seilmannschaft (also mindestens 2) gelingt, wird das Schiff 5 Schritt weiter in Richtung Festland herangezogen. Misslingt die Mehrzahl der KK-Proben bei einer Seilmannschaft, bewegt sich das Schiff nicht.

Beschreiben Sie einen Kräftezehrenden Kampf gegen die Erschöpfung auf Seiten der Helden, während auch an Bord das Gefecht noch nicht entschieden ist. Sobald jedoch die Entfernung des Schiffes zum Land nur noch etwa 10 Schritt beträgt, greift eine neue Partei in das Geschehen ein: Eine Handvoll Risso taucht aus dem Wasser auf und durchschneidet, eins nach dem anderen, sämtliche Enterhakenseile. Eine Bekämpfung der Risso mit Armbrust, Bogen, oder Zauberei ist möglich, jedoch sollten Sie ihren Helden vermitteln, dass die Zeit knapp wird. Kurz bevor das letzte Seil gekappt wird, schleppen die Gardisten eine Planke herbei, mit der sie das Schiff entern wollen. Eine einfache GE-Probe genügt, um an Deck zu gelangen, wo inzwischen ein Dutzend Krakonier gegen die al'anfanischen Seesöldner kämpfen.

Mit Hilfe der Helden sollte dann schlussendlich auch ein Sieg gegen die Schwarzen Schergen errungen werden (wobei der Großteil der Krakonier eher flieht, als den Tod im Stahl der Helden zu suchen).

#### - Hier die Werte der Krakonier:

Speer Ini: 11+W6

AT: 14 PA:11 TP:1W+5 DK:S FK(Speer):16 RS:2 LeP:27 AuP:38 KO:11 MR:4 GS:6

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Meereskundig, Unterwasserkampf

Vorteile: Balance / Nachteile: Landangst 8

Besonderheit: Nervenzentrum zwischen Herz und Schulter treffbar mit AT-Ansage +6 bzw. FK-Ansage

+10 (erste und zweite Wunde: Kampfunfähigkeit für SP KR, dritte Wunde: Tod in W20 KR)

#### - Die Werte der Risso:

Speer Ini: 12+W6

AT:13 PA:13 TP:1W+5 DK:S RS:2 LeP:33 AuP:37 KO:12 MR:9 GS:7

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Meereskundig, Unterwasserkampf

#### - Die Werte der Hafengardisten:

Verwenden Sie für die Werte eines Hafengardisten die eines Erfahrenen Gardisten („Aventurische Helden“, S.143), wobei Sie die Ordnungshüter mit Khunchomern statt mit Schwertern bewaffnen sollten.

#### *Allgemeine Informationen:*

Einige Zeit nach dem Gefecht, die Verletzungen der Beteiligten wurden bereits von fachkundigen Medicis behandelt, wendet sich der Kommandant der Hafenwache mit einer Ansprache an seine Männer. Neugierig hört ihr mit: „Gardisten! Einmal mehr hat sich heute gezeigt, das stetige Wachsamkeit und Kampfbereitschaft unbedingt nötig sind, um gegen unsere Feinde anzukommen. Diese Eigenschaften sind es, die zur Verteidigung unserer Heimatstadt unumgänglich sind, und ihr habt heute bewiesen, dass ihr über genau diese Tugenden verfügt!“... Der Rest der Lobeshymne geht in schallenden Beifall unter.

Zuletzt ergreift der Kapitän des al'anfanischen Schiffes das Wort: „Ich möchte mich im Namen meiner ganzen Mannschaft aufs Äußerste bei allen bedanken, die uns im Kampf gegen diese Ausgeburten der Niederhöhlen beigestanden haben. Ganz besonders aber stehe ich in der Schuld jener [Zahl der Helden] wackeren Gefährten, ohne die wir aller Wahrscheinlichkeit nach noch mehr unnötige Opfer zu beklagen hätten.“

Der Kapitän kommt euch entgegen und schüttelt jedem einzelnen von euch ehrfurchtsvoll die Hand.

#### *Meisterinformationen:*

Nach diesem Zwischenspiel ziehen sich die meisten Gardisten in eine nahe gelegene Taverne zurück, die auch von der Besatzung des al'anfanischen Schiffes aufgesucht wird.

Den Helden steht es frei, wieder zu Bett zu gehen oder die Matrosen zu begleiten.

Beachten sollten Sie, ob einer der Helden die berechnete Frage stellt, warum ein einzelnes, scheinbar so wenig gerüstetes Schiff wie das der Piraten, sich gegen die Hafenverteidigung von ganz Khunchom stellt. Kommen die Helden nicht von selbst auf diese Frage, helfen Sie ihnen mit den klugen Bemerkungen von ein paar Veteranen unter den Gardisten weiter.

Übrigens lässt sich von selbigen auch erfahren, dass das Piratenschiff zwar gejagt wurde, aber der Übermacht seiner Verfolger dennoch entwischen konnte.

Das nächste Kapitel des Abenteuers beginnt, sobald die Helden erneut in Kontakt mit dem Kapitän des al'anfanischen Schiffes treten; also entweder bereits nachts

in der Schenke auf Initiative der Helden, oder am Tag darauf im Gasthaus der Recken auf Initiative des

Schiffsoffiziers.

## Erster Akt: Im Dienst des Raben

### *Meisterinformationen:*

Im Gespräch stellt sich der Kapitän den Helden zum ersten Mal namentlich als Micirio Beratas vor, und erzählt bei einem Bier von seiner diesjährigen ersten Fahrt für die al'anfanische Nordlandflotte. Am Anfang sei ja noch alles prima gelaufen, doch auf der Rückfahrt habe der Ärger begonnen; aus heiterem Himmel sei ein Sturm aufgezogen, in dem sein Schiff, ein kleinerer Nachzügler im Konvoi, endgültig den Rest der Nordlandflotte aus den Augen verloren habe. Zu allem Überfluss sei ihr oronisches Begleitschiff (er gibt unverschämten zu, mit dem Oron kooperiert zu haben) in dem Sturm gesunken, und seine „Rabenschwinge“ segelte nunmehr völlig allein über die Weiten der Blutigen See. Überraschend lange gelang es Beratas, unbehelligt durch die Maschen der großen Seemächte zu schlüpfen, als er plötzlich, wie zum Hohn, von einem einzelnen Piratenschiff gestellt wurde. Eine lange Verfolgungsjagd bahnte sich an, und als seine Mannschaft schon am Ende ihrer Kräfte war, steuerte Beratas die *Rabenschwinge* auf den nicht weit entfernten sicheren Hafen von Khunchom zu. Der Rest sei den Helden ja bekannt.

Außerdem bereue er es ungeheuer, doch könne Beratas den Helden keine Belohnung für ihre tatkräftige Unterstützung anbieten, da er sämtliches Restgeld zum Reparieren seines Schiffes und zur Anheuerung neuer Besatzungsmitglieder verwenden müsse. Sobald er wieder in Al'Anfa sei, würde er seine Fracht verkaufen und so zu Geld kommen, doch das würde den Herren ja jetzt wenig nützen ... es sei denn ... nun, mit dem Schwert umzugehen vermögen sie allemal ... warum eigentlich nicht? Sollten die Helden einwilligen, Beratas bis nach Al'Anfa als Seesöldner zu begleiten, könnte er sie ohne Probleme schon jetzt entlohnen.

5 Dublonen pro Kopf vermag er voraus zuschießen, bei Ankunft in der Schwarzen Perle noch einmal das Doppelte für jeden.

Zögern die Helden, weist Beratas darauf hin, dass er keine sofortige Entscheidung verlange, aber zur Mittagsstunde des übernächsten Tages müsse er ablegen. Erhöhen kann und will er sein Angebot nicht, und so begibt zu er sich zu Bett (oder, falls Tageslicht herrscht, zur Aufsicht über die Reparatur seines Schiffes).

Sollten sich die Helden nun auf die Visionen zu Beginn des Abenteuers besinnen und einen Ort zum Nachdenken oder einen Ratschlag suchen, können Sie ihren Helden folgende Informationen geben:

- **Borongeweihte:** „Wenn von euren Schilderungen auch nur die Hälfte der Wahrheit entspricht, haben

diese Träume vielleicht höhere Bedeutung, als wir unwissenden Sterblichen jetzt erraten könnten. Glaubt mir, der göttliche Sendbote, Bishdaniel, schickt seine Träume niemals grund- oder sinnlos. Allein, unsere kleinen menschlichen Geister vermögen nicht immer den Sinn der Pläne des Schweigsamen zu ergründen...“

- **Wahrsager** (einen Stern aus Inrah-Karten legend): „Folgendes wird dir eine Hilfe für die wichtige Entscheidung sein, die in deinem Leben bevorsteht: [Er kreist mit der Hand beschwörend über den Stern aus 10 Karten] Triffst du die richtige Entscheidung, beginnt der Lauf der Dinge mit ... [er deckt die erste Karte auf der rechten Seite auf] ... Aves; du wirst eine Reise unternehmen, und diese führt dich zu ... [er deckt die zweite Karte der rechten Seite auf] ... dem Madamal; es steht für Geheimnisse, lang verborgene Geheimnisse.

[Er deckt die dritte Karte auf] Nandus; der Sohn Phexens' und Hesindes'; auf der Suche nach Erkenntnis gelangt ihr zu ... [Aufdecken der vierten Karte] ... dem Erzdämon; mächtige magische Kräfte werden diesen Pfad bestimmen. [Fünfte Karte] Der Sultan; eine undurchsichtige Figur, die Intrigen spinnt und die in Freunden wie Feinden nichts als Mirhamionetten sieht. [Sechste Karte] Kor; ihr werdet in Streitigkeiten geraten mit ...

[Siebte Karte] Praios; er steht für die öffentliche Ordnung, das Recht und die Gesetze.

[Achte Karte] Die Waage. Ihr werdet eine Entscheidung zu treffen haben. [Er schluckt, und betrachtet die letzten verbleibenden Karten an der oberen Spitze des Sternes.]

Trefft ihr die falsche Wahl, bringt euch das Schicksal ... [neunte Karte] die Wasser-Fünf; eine Katastrophe wird euch heimsuchen, ein Erdbeben, oder etwas Schlimmeres...

Trefft ihr jedoch die richtige Wahl ... [zehnte und letzte Karte wird aufgedeckt] die Feuer-Sieben. Eine Konfrontation, ein Duell, ein entscheidender Kampf.“

Verstehen Sie diese beiden Beispiele als Anregungen für Erlebnisse, die sie den Helden zufliegen lassen können, falls sie noch unentschlossen sind, oder um sie ein wenig aus der scheinbaren Ruhe und Sicherheit Khunchoms zu bringen.

Jedenfalls sollten die Helden am Stichtag zur Mittagsstunde am Hafen sein, falls sie dieses Abenteuer noch weiter bestreiten möchten.

Hier nun einige Informationen zu Micirio Beratas Schiff, der *Rabenschwinge*:

Es handelt sich um eine traditionelle al'anfanische Trireme mit 100 Ruderern (die Sklaven aus dem Süden und dem Oron), 15 Matrosen, 20 Seesöldnern (schlecht gerüstete, aber gut motivierte Freibeuter), und einer Geschützmeisterin, die sich um die leichte Rotze am Bug, sowie die 2 Hornissen kümmern muss. Das Schiff ist etwa 40 Schritt lang,

und nicht breiter als 6 Schritt, seine zwei Masten sind havenisch getakelt, und es verfügt über 30 Quader Frachtraum.

Das Bordleben gestaltet sich in der ersten Phase der 20-tägigen Fahrt recht eintönig, feindlich gesinnt erscheinen den Recken höchstens die Rationen, die aus kaum mehr als Reis, Reisbrot und Wasser bestehen. Aber noch ist die Blutige See nicht durchquert, und bedrohliche Stimmung nimmt Überhand in der Besatzung. Vermitteln sie ihren Helden die bedrückte Atmosphäre z.B., indem der Kapitän beim Vorbeifahren an einem Schiffswrack, darauf hinweist, eben jenes Schiff sei mit ihm von Al'Anfa aus in See gestochen. Offensichtlich sei es (genau wie die Rabenschwinge) beim Sturm vom Konvoi getrennt und später in einem Tangfeld gestrandet. Anschließend wurde das wehrlose Schiff von Piraten in Trümmer zerschossen und bis aufs letzte ausgeplündert.

Geschichten wie diese hat Beratas haufenweise erlebt und versteht sie zu erzählen.

Zur musikalischen Darstellung dieser angespannten Atmosphäre können Sie z.B. den Soundtrack des Films „Leon – Der Profi“ verwenden, dessen Tracks 4, 6 und 7 sich gut in das Abenteuer einfügen lassen.

Hier eine kurze Personenbeschreibung zu Kapitän Beratas, damit Sie ihm bei einer Konversation mit den Helden ein wenig Leben einhauchen können (auf

Kampfwerte allerdings haben wir verzichtet, da er nur eine Nebenrolle spielt):

Micirio Beratas zählt etwas mehr als 40 Götterläufe, und hat sich, der Familientradition nach, wie sein Vater für den Beruf des Seemanns entschieden. Jetzt handelt er mit seiner Trireme, die nicht soviel Fracht fassen kann wie etwa eine Zedrakke, hauptsächlich mit Sklaven.

Seinen letzten Handel schloss Beratas in den Schwarzen Landen, im Oron, wo er Sklaven aufkaufte oder sie gegen begehrte Kolonialwaren aus dem Süden eintauschte.

Daraus macht er keinen Hehl, schließlich „geht es dem Pack bei uns immerhin besser als bei den Dämonenkriechern, oder?“.

An dieser Stelle sollten Sie ihre Helden auch auf das allgegenwärtige Misstrauen gegen die oronischen Sklaven an Bord hinweisen; die komplett haarlosen Gesellen, mit widerlich anzusehenden Tätowierungen an ihren Wangen, werden sogar von ihren Leidensgenossen, den anderen Sklaven, wo es nur geht gemieden.

Eine weitere wichtige Eigenschaft des Kapitäns ist sein Jähzorn, der sich jetzt in beinahe selbstzerstörerische Rachsucht gesteigert hat, nachdem er erfahren hat, dass einer seiner Bekannten aus der Schwarzen Perle wahrscheinlich auch von Piraten getötet wurde.

Bringt einer der Helden das Gespräch auf diese Piraten, geben Sie ihnen eine Kostprobe von Beratas' gärendem Zorn, in dem Sie ihn rot vor Wut einen Tisch umwerfen lassen, oder dergleichen. Das wird nämlich in der nächsten Szene eine bedeutende Rolle spielen...

## Zweiter Akt: Geschichte eines Sklaven

### Allgemeine Informationen:

Ein plötzlicher Aufruhr am Bug macht euch neugierig. An der Spitze des Gedränges steht euer Kapitän, der euch grimmig anlacht und euch sein Fernrohr reicht. Ein Blick hindurch erklärt euch die kampfeslustige Miene Micirios: Wenige Meilen entfernt treibt das Piratenschiff mit dem Schwarzen Geier auf der Flagge fast bewegungslos über den Wellen.

Es hat sich in einer Tanginsel festgelaufen und ist – wie es scheint – außerdem noch auf ein Riff aufgelaufen. Verzweifelt versuchen einige Gestalten, mit den Beibooten zu entkommen.

„Efferd ist uns gewogen, Männer und Frauen! Seht, wie er die Feinde, die seinen heiligen Namen beschmutzen, mit göttlicher Strafe belegt hat! Uns hat er auserkoren, sein Werk zu vollenden, und die wehrlosen Dämonenknechte zurück in die Niederhöllen zu schicken!“

### Meisterinformationen:

Sollten die Helden versuchen, Micirio umzustimmen, werden sie auf taube Ohren stoßen, denn er längt von seiner Rachsucht beherrscht. Es wird Kurs auf das Piratenschiff gesetzt, und nach einigen unbeantworteten Geschützsalven, beschließt der Kapitän, zu entern

und die Schurken zu stellen. Ein Beiboot wird klagemacht, und ein Dutzend der Seesöldner begleiten Micirio, der das Enterkommando anführt. Als zur Sprache kommt, ob die Helden mit sollen, kann der 1. Maat seinen Kapitän mit Mühe überzeugen, sein Schiff nicht gänzlich unbewacht zu lassen, und Micirio befiehlt den Helden zusammen mit den 8 restlichen Söldnern an Bord zu bleiben.

### Spezielle Informationen:

Als das Enterkommando schließlich die Reling erklimmt, erscheint das Schiff fast wie ausgestorben und niemand leistet Gegenwehr. Die feindliche Kapitänskajüte wird gestürmt, Micirio kehrt mit schreckensbleichen Gesicht zurück, und ruft den Helden etwas zu, doch seine Worte gehen bei im tosenden Wind beinahe unter: „Er ... tot ... abgeschlachtet ... Kampf!“ Dann machen ihn seine Männer auf eine Falltür an Deck aufmerksam, offensichtlich der Eingang zum Inneren des Schiffes. Deutlich langsamer als zuvor führt er das Enterkommando hinab in die dunklen Tiefen des Piratenschiffes.

### Meisterinformationen:

Was die Helden bis jetzt noch nicht wissen, ist, dass an Bord des Piratenschiffes vor kurzem ein „Kommandowechsel“



stattgefunden hat. Der Bordmagier des Schiffes, Serpentio ibn Zuhai, (der auch das mächtige Artefakt an Bord der *Rabenschwinge* lokalisiert und somit die Verfolgung vor Khunchom eingeleitet hat) geriet in Streit mit dem Kapitän. Dieser war nicht mehr davon überzeugt, dass es sich lohnen würde, die *Rabenschwinge* weiterhin zu verfolgen und wollte diese Jagd abbrechen. Doch Serpentio war zu diesem Zeitpunkt längst davon besessen, dieses ihm unbekannte, hochastrale Artefakt in den Händen zu halten und damit mächtiger zu werden als je zuvor. Als der Kapitän in dieser Frage nicht nachgeben wollte, beschwor der Schwarzmagier einen Dämon, der den Kommandanten tötete. Serpentio übernahm selbst die Kontrolle über die *Schwarzen Geier* und ließ eine Falle für die *Rabenschwinge* vorbereiten.

Da er von der Rachsucht des Kapitäns Beratas' gehört hat, rechnete er damit, dass er der Gelegenheit, einen wehrlosen Feind vernichten zu können, nicht würde widerstehen können.

Mit seiner Mannschaft präparierte er sein Schiff vor einem Riff in einem Tangfeld und täuschte eine Beschädigung desselben vor. Wie von ihm geplant, enterte Beratas jetzt sein Schiff, wo er unter Deck von den Piraten überrascht wurde.

Serpentio selbst hat vor, die *Rabenschwinge* aus dem Hinterhalt zu entern (als Charyptoroth-Paktierer konnte er mühelos unter Wasser den besten Moment dazu abwarten) und sich des geheimnisvollen Artefakts zu bemächtigen. Womit er jedoch nicht rechnete, war die Präsenz *Ihrer* kampferfahrenen Helden auf dem Schiff seines Gegners...

#### *Allgemeine Informationen:*

„Interessant, was?“ eine dunkle Stimme vom Achterdeck lässt euch herumschrecken.

„Das war der letzte Fehler, den euer närrischer Freund in seinem Leben gemacht hat!“

Wie auf Kommando hört ihr Schreie aus dem Inneren des Piratenschiffes.

Der Fremde mit der grünlichen Haut, die an seiner Rechten schon zu Schuppen verwachsen ist, richtet seinen Magierstab auf euch: „Schlau von euch, das Artefakt mit der Nordlandflotte aus den Schwarzen Landen zu schaffen, dass muss man euch zugestehen! Schade nur, dass euch dieser Sturm einen Strich durch die Rechnung gemacht hat! Händigt es mir aus, und ich werde euer Leben schonen!“

Perplex starrt ihr den offensichtlich wahnsinnigen Schwarzmagier an, dessen Wut sich angesichts eurer Reaktion noch steigert. „Verkauft mich nicht für dumm, Götterwinsler! Ich *weiß*, dass ihr es besitzt! Nun gut, dann macht euch bereit, dafür zu sterben!“

#### *Meisterinformationen:*

Eine Handvoll Wasserleichen taucht hinter dem Fremden auf und wendet sich gegen die 8 Seesöldner. Deren Werte finden Sie, falls nötig, in „Mit Geistermacht und Sphärenkraft“ auf S. 79. Der Schwarzmagier selbst tritt den Helden entgegen.

#### Hier die Werte Serpentios:

Magierstab: INI 12+W6

AT: 12 PA:13 TP:1W+2 DK:N LeP:33 AsP:62 AuP:32 KO:13 MR:4 GS:7 RS:2

Herausragend Talente/Zauber: Invocatio maior/minor: 14/12, Aquafaxius 10, Schwimmen 16, Boote fahren 9

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Kampf im Wasser, Meereskundig, Unterwasserkampf

Vorteile: Schlangenmensch, Ausdauernd, Vollzauberer

Schwarze Gaben: Fischgift, Wasseratmung, Wasserbrücke

Serpentio wird zwar verbissen und mit allen Tricks kämpfen, aber letztlich sollte sich die Übermacht der Helden durchsetzen und er erkennt, dass er das Artefakt erbeuten kann, wenn er jetzt ein sinnloses Gefecht bis zum blutigen Ende führt, und er ergreift die Flucht.

(Eines können wir allerdings versprechen; sollte Ihnen und Ihren Spielern dieses Abenteuer zusagen, wird es nicht das letzte Treffen gewesen sein...)

Doch bevor dies geschieht, schildern Sie ihren Recken noch, wie in ihrer Nähe einer der Rudersklaven, der nicht mehr rechtzeitig entfesselt und unter Deck gebracht werden konnte, von zwei Wasserleichen bedrängt wird. Sein verzweifelter Schrei um Hilfe erschüttert selbst die hartgesottensten Kämpferseelen. Reagieren Ihre Helden immer noch nicht, lassen Sie den Sklaven schwer verwundet vor den Füßen Ihrer Gruppe zu Boden sinken. Seine Peiniger wenden sich nun gegen die Helden.

Sind auch diese widernatürlichen Geschöpfe besiegt, ist der Kampf endgültig gewonnen. Die Helden bemerken, wie einige Al'Anfaner im Beiboot vom Schiff der *Schwarzen Geier* zu ihnen zurückrudern. Sie berichten, der Kapitän sei in einem Hinterhalt gefallen und sie seien die einzigen Überlebenden. Daraufhin übernimmt der 1. Maat, Curthan Andersin, das Kommando und lässt wieder Kurs auf Al'Anfa setzen. Die Wunden der Verletzten werden versorgt, und bei den Helden findet folgendes statt:

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr bemerkt, wie sich an das Bein von [einem der Retter des Sklaven] eine magere, knochige Hand klammert. Ein kaum hörbares, schluchzendes Wimmern dringt an eure Ohren.

Dankend versucht die Gestalt mit der eisernen Halskrause sich an euch hochzuziehen.

Leise wispert sie euch ihren Namen zu: Nazirio.

Als er verdeckt vor der übrigen Besatzung zu euch flüstern kann, vertraut er euch in erstaunlich verständlichem Garethi an: „Ihr seid die einzigen, die mich retten können!

Ich trage etwas in mir, das Verderben bringen wird über den Süden! Ich hörte, wie sie es planten, in ihren finsternen Verliesen... Sie bringen mich zu Giovarez, und er bringt den Tod!

Er will den Schlüssel... doch der Schlüssel ist ... in mir! Ich flehe euch an, rettet mich!“

Erschöpft und völlig entkräftet bricht er vor euch zusammen und wird vom nächsten unbarmherzigen Aufseher unter Deck geschleift.

#### *Meisterinformationen:*

Und schon befinden sich Ihre Helden mitten im Abenteuer.

Was haben die Worte des Unfreien zu bedeuten? Was, wenn er nur ein weiterer (zukünftiger) Patient für die Noioniten ist, dessen Geist unter den dämonischen Qualen der Schwarzen Lande zerbrach? Aber was geschieht, wenn auch nur ein Fünkchen wahr ist, von dem, was er sagt? Wer anders als eine Gruppe gestählter Abenteurer wäre fähig, den Sklaven zu erlösen?

Solche und ähnliche Fragen werden sich Ihre Recken jetzt sicherlich auch stellen.

Sie, werter Meister, sollten Ihren Helden Hilfestellung geben, um ein wenig Licht ins Dunkel der Unwissenheit um Ihre Gruppe herum zu bringen.

Beispielsweise können die Helden durch Nachfragen herausfinden, dass die meisten freigekauften Sklaven aus dem Oron stammen.

Viele weisen beträchtliche, verheilte oder auch frische, Verletzungen auf und sind geistig oder körperlich geschädigt. Spätestens bei Fragen, die Giovarez betreffen, sollten Sie auch Misstrauen gegenüber den allzu neugierigen Fragestellern einfließen lassen.

Mit der ein oder anderen Münze lässt sich unter flüsterndem Ton herausfinden, dass Giovarez zu den berühmteren Sklavenhändlern Al'Anfas zählt und dass er die aus dem Oron frei-gekauften 'Ware' kaum anders behandeln würde, als deren vorherige Besitzer es getan haben.

Ein weiteres Gespräch mit Nazirio sollten Sie vorerst unterbinden, indem sie ihn zu jeder Tages- und Nachtzeit von seinen Aufsehern herumschubsen lassen.

Erst als die Helden wenige Tage später zur Nachtwache eingeteilt sind, geschieht folgendes:

#### *Allgemeine Informationen:*

Eine milde Brise kitzelt eure Beine, als ihr euch lässig auf die Reling setzt, um der Hitze und dem Gedränge unter und auf Deck zu entkommen. Beinahe unbemerkt nimmt einer der Unfreien neben euch Platz, um, ebenso wie ihr, sein karges Mittagsmahl einzunehmen.

Erst jetzt realisiert ihr, dass es sich um einen ganz bestimmten Sklaven handelt; es ist Nazirio!

Kaum merklich bewegen sich seine Lippen und er spricht euch leise an, so dass es beiläufigen Beobachtern nicht auffallen würde: „Ich danke euch nochmals dafür, dass ihr mein Leben gerettet habt. Bitte glaubt mir, dass ich nicht wahnsinnig bin!

Die Schwarzen Schergen im finsternen Oron benutzen mich als Werkzeug in ihrem niederträchtigen Plan und dies ist vermutlich unsere letzte Möglichkeit, eine Katastrophe abzuwenden!

Selbst in den verzweifeltsten und götterverlassensten Stunden habe ich zu den Zwölfen gebetet, starke Recken zu schicken, die im Stande sind, dem Bösen Einhalt zu gebieten!

Sagt, seid ihr die Helden, um die ich gefleht habe?“

#### *Meisterinformationen:*

Sollte die Antwort der Helden Ja sein, erklärt ihnen Nazirio hastig, wie sein Plan aussieht, um ihm helfen zu können: Die Helden müssen unentdeckt in die Kapitänskajüte (in die mittlerweile Andersin eingezogen ist) einbrechen, dort die Bezeichnungsnummer auf Nazirios Karteikarte ändern und sie mit der Nummer von Mandolo, einem anderen Sklaven an Bord, zu vertauschen.

Beide folgen im Verzeichnis direkt aufeinander (Nazirio: XII, Mandolo: XIII).

Die Helden müssen die Handschrift des Verfassers nachahmen, Nazirios Nummer durch ein weiteres I ergänzen, und Mandolos Nummer durch einen Tintenfleck (o .ä.) unleserlich machen und durch XII ersetzen.

Diese Fälschung muss in der morgigen Nacht geschehen, da Nazirio mithören konnte, dass Andersin eine Liaison mit seiner Geschützmeisterin unterhält und deshalb jene Nacht nicht in seinem Quartier verbringen will...

Folgende Details lassen sich bei Observierung des 1. Maats bzw. seiner Kajüte beobachten:

- Er hinterlässt seine Kajüte normalerweise unverschlossen, da er keinen Grund hat, jemandem an Bord zu misstrauen.
- Zu der Kajüte haben nur wenige Zutritt; dazu zählen die Offiziere, aber niemand darf das Zimmer ohne seine Begleitung aufsuchen.
- Ungebetene Eindringlinge werden wie gewöhnliche Strauchdiebe gerichtet und an der Großbrah aufgeküpft.

Bis zum Eindringen der Helden in das Zimmer sollten Sie ihnen keine ernstesten Hindernisse in den Weg legen, können aber durchaus auf die nervenaufreibenden Geräusche aus den Nebenzimmern hinweisen. Sind die Gefährten erst einmal in dem recht geräumigen Zimmer, in dem sich außer der Koje, einem Regal voller Seekarten und anderer nauti-

scher Instrumente - wie dem erst vor kurzem ersetzen Hylailer Dreikreuz -, einem kleinen Schrank mit Kleidungsstücken und einer Truhe mit seinen Habseligkeiten nur der kleine Schreibtisch befindet, dessen Schubladen nicht nur diverse Rauschkräuter aus dem nördlichen Regenwald enthalten, sondern auch das besagte Frachtverzeichnis, können Sie nach einer kurzen Vorwarnung Andersin zurückkehren lassen, wobei sich die Helden blitzartig verstecken müssen (Probe + 3). Doch der Kommandant hat nur die Flasche Bosparanjer vergessen und zieht sich schnell wieder zurück zu seiner Geliebten. Dann ist der Weg zum Schreibtisch frei, den die Helden allerdings verschlossen vorfinden. Eine Schlösser Knacken – Probe ist hier um +5 erschwert,

ein FORAMEN ebenfalls (Kosten: 4 AsP), sofern man nicht zu anderen Mitteln greift...

Das Fälschen der Papiere gestaltet sich recht einfach: Eine Lesen/Schreiben – Probe [Kusliker Zeichen] +5 erlaubt es, die Linienführung des Autors nachzuahmen und die erforderlichen Änderungen vorzunehmen. Allerdings ist es den Helden ohne eine tiefer gehendere Studierung der Handschrift nicht möglich, unbemerkt komplexere Worte zu ändern, deshalb können sie zwar die Nummern tauschen, aber nicht das Ziel der „Fracht“ (s. u.).

Anschließend sollten Sie es den Charakteren ermöglichen, sich schnell und unbeachtet wieder aus dem Staub zu machen.

## Dritter Akt: Ankunft in Al'Anfa

### Allgemeine Informationen:

Al'Anfa, die Perle des Südmeers, die Boronskrone, erhebt sich majestätisch am Horizont.

Mit atemberaubender Geschwindigkeit, so kommt es euch vor, nähert sich die *Rabenschwinge* der Goldenen Bucht. Ihr könnt es von kaum für möglich halten, dass mancher Ignorant dieses Kleinod von Stadt als Sündenpfuhl bezeichnet. Eure Fahrt führt euch unter dem noch im Bau befindlichen, aber dennoch Ehrfurcht gebietenden Koloss Al'Anfas hindurch.

Langsam wird euer Schiff mittels Bugsierschinakel durch das Hafenbecken, das eine unermesslich anmutende Zahl von Schiffen aus ganz Aventurien umfasst, in den Frachthafen dirigiert. Es kommt Bewegung unter der Besatzung auf, als eure Zedrakke endlich ihren Liegeplatz erreicht und die Fracht gelöscht wird. Als am Ende die Sklaven aus dem Schiffsbauch geholt werden, macht einer von ihnen unbeachtet einige Schritte auf euch zu.

Nazirio raunt euch zu: „Noch sind die Pläne der Schwarzen Schergen noch nicht durchkreuzt. Sie werden mich jagen, bis sie gefunden haben, was ich in mir trage. Ich bitte Euch, folgt mir und meinen neuen Besitzer, bis feststeht, wo er mich hinbringt.“

Plötzlich zuckt der Unfreie vor Angst zusammen, als der 1. Maat einen feisten Mann in seidenen Gewändern überschwänglich mit „Giovarez, mein Freund!“ begrüßt. Bei der Erwähnung dieses Namens duckt sich Nazirio instinktiv und auch euch läuft ein kalter Schauer über den Rücken als der Dicke seine Ware zynisch lächelnd mustert.

Unauffällig verschwindet Nazirio erneut in der Masse der Sklaven und wird zusammen mit ihnen über den Steg getrieben.

### Meisterinformationen:

Auch hier bietet sich der Soundtrack von „Leon – Der Profi“ als Hintergrundmusik an:

Mit Track 9 lässt sich Al'Anfas Fremdartigkeit gut verdeutlichen.

Bevor die Helden die Verfolgung aufnehmen, können sie sich ihren wohlverdienten Sold für den Schutz der *Rabenschwinge* während der Überfahrt abholen – 10 Dublonen pro Kopf.

Außerdem muss sich jeder Besucher in der Hafenmeisterei einen Pass ausstellen lassen – was für jeden eine halbe Dublone kostet, plus einen Schilling (1 Schilling = 1 Silbertaler = 1/20 Dublone) pro mitgeführter Waffe. Sollten die Helden dies versäumen, ist es gut möglich, dass sie bereits am nächsten Tag als Spione verurteilt und an den Pranger gestellt werden...

Relativ einfach können die Recken die Gruppe von Sklaven um Nazirio beschatten, sie wird direkt zur Magierakademie im Universitätsviertel der Stadt gekarrt, welche allerdings von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben und somit für die Helden (noch) nicht zugänglich ist.

Nun können die Helden, so sie denn keine anderen Pläne haben, die Perle des Südmeers einmal genauer unter die Lupe nehmen und sich bei Bedarf, und nach dem Stand ihrer Geldkatze, auch eine mehr oder weniger luxuriöse Herberge suchen. Der Versuch, die Mauer der Akademie jetzt schon und noch dazu ohne jeden Plan zu überwinden, würde dieses Abenteuer nur allzu schnell auf der nächsten al'anfanischen Rudergaleere enden lassen. Während sie sich überlegen, wie sie in die magische Fakultät eindringen wollen, stellt man ebendort zum selben Zeitpunkt die starke arkane Aura in und um Nazirio bei einem experimentellen *Oculus Astralis* eines Puniner Gastdozenten fest. (Dieser soll angeblich noch einige Stunden nach Wirken des Zaubers geblendet gewesen sein vom gleißenden, hellroten Licht des Steines...)

Die Affäre um den, in astraler Hinsicht hochgradig faszinierenden ehemaligen oronischen Sklaven wurde zwar im Nachhinein zur Geheimsache erklärt, doch es konnte nicht verhindert werden, dass etliche Studiosi wilde Gerüchte über die mächtigen Kraftlinien im Innern des Sklaven verbreiteten. Eben solch ein Geraune sollte nun auch den Helden zu



Ohren kommen, etwa bei einem Trinkgelage der Adepten oder bei einem Gespräch an den Mauern der Akademie. Orte, an denen die Recken so etwas aufschnappen könnten, wären z.B. der Hesindetempel, die Schenke „Simia“ nördlich des Universitätsviertels und das ein oder andere gute Gasthaus, in denen die angehenden Magier der Stadt verkehren.

Dabei sollten die Helden erfahren, dass ein aus dem Oron freigekaufter Sklave, der auf einem Schiff namens *Rabenschwing* nach Al'Anfa kam, mit starker magischer Kraft erfüllt sei und dass die Silberberger (die Angehörigen der Oberschicht) bereits Wind von der Angelegenheit bekommen haben. Diese setzen nun alles daran, die Sache zu verheimlichen und haben den Unfreien mittlerweile unter Einzelhaft gestellt.

Nach dem Erhalt dieser Informationen sollte auch dem letzten Spieler in Ihrer Runde klar sein, dass Nazirio in ernststen Schwierigkeiten steckt.

Bevor sie jedoch zu vorschnellen Schritten greifen, bekommen sie eine mysteriöse Botschaft:

#### *Allgemeine Informationen:*

Während ihr am nächsten Morgen euer Mahl einnehmt, tritt der Wirt mit ernstem Gesicht an euch heran, händigt euch einen makellos weißen Briefumschlag aus und verschwindet wortlos in seine Kammer. Das Siegel der Magierakademie auf der Botschaft verrät euch nichts Genaueres über die Person des Absenders.

#### Der Inhalt der Nachricht:

„Den Zwölfen zum Gruße, edle Recken und Verbündete im Geiste!

Auch wenn ich leider meine Identität vorerst geheim halten muss, weiß ich doch, dass wir dieselben Ziele haben, denn ich kann euch berichten, dass die Akademieleiter Böses im Schilde führen gegen euren Freund Nazirio. Sie planen, ihn zu töten, um das Artefakt aus

seinem Inneren zu extrahieren. Obgleich auch ich zum Akademievorstand zähle, kann ich solch blutiges Vorgehen nicht billigen. Ich dagegen bin zuversichtlich, das betreffende Objekt ohne Anwendung von Gewalt herausbekommen zu können.

Zu diesem höheren Zweck bitte ich euch inständig, mit meiner Hilfe gegen diese Ungerechtigkeit zu kämpfen und Nazirio aus seiner Gefangenschaft befreien.

Anbei schicke ich euch einen Plan der der magischen Fakultät, auf dem der Aufenthaltsort Nazirios sowie die Position seiner Bewacher gekennzeichnet ist.

Doch die Zeit rennt uns davon! Deshalb werde ich morgen Nacht, um Mitternacht, ein Ablenkungsmanöver starten, um euch die Gardisten und Bluthunde vom Hals zu schaffen.

Exakt zu diesem Zeitpunkt muss die Aktion gestartet werden, sonst wäre ein unbemerkter Zugriff beinahe unmöglich. Ich werde mein möglichstes geben, einige der Wachen durch Schlaftränke außer Gefecht zu setzen und euch bei der Flucht zu unterstützen, aber ohne eure tatkräftige Hilfe kann dieses Unternehmen nicht zum Erfolg führen!

Mit euch die Götter!“

#### *Meisterinformationen:*

Panfilio Zornbrecht ist der Absender des geheimnisvollen Briefes und hat, um diese Informationen zu erhalten, einen Bannbaladin auf Nazirio gesprochen. Somit hat er alles erfahren, was dem Unfreien und seinen Rettern zugestoßen ist.

Sie können ihren Spielern den Plan aus dem Anhang aushändigen, welcher der Nachricht beilag. Aber selbst in Kombination mit detaillierter Strategie und Taktik ist ein Einbruch in eine für die Stadt so wichtige Einrichtung wie eine Magieakademie mit hohem Risiko verbunden und wird selbstverständlich von den verantwortlichen Stellen rigoros bestraft.

## Vierter Akt: Die Befreiung

#### *Meisterinformationen:*

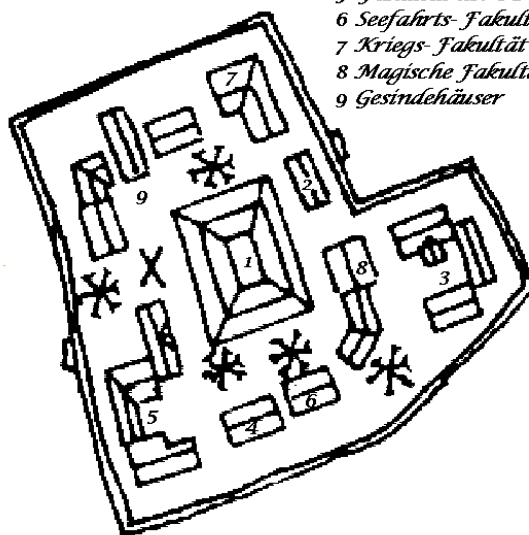
Material über die magische Fakultät findet sich in der Box „Al'Anfa und der tiefe Süden“.

Auf der S/W-Karte findet sie sich im Kasten D2 als das Gebäude rechts unter dem Zentrum des Universitätsviertels, der Bibliothek.

Das erste Hindernis, mit dem sich 'ungebetene Besucher' auseinandersetzen müssen, ist die 3 Schritt hohe Mauer, die das Universitätsviertel von der übrigen Stadt trennt. Sie ist an der längsten Stelle 150 Schritt lang, weist allerdings keine Türme auf.

Tagsüber patrouilliert ständig ein 2-Mann Trupp der Stadtgarde auf dem Wehgang, der zur Mittagsstunde abgelöst wird. Auch nachts ist dieser Wachtrupp im Einsatz, unterstützt von einer weiteren zwei Mann starken Gruppe, welche die Bluthunde im Inneren des Komplexes führt. Innerhalb des Gebäudes der magi-

- 1 Bibliothek
- 2 Juridische Fakultät
- 3 Alchemie und Medizin
- 4 Naturkundliche Fakultät
- 5 Fakultät der Al'Gebra
- 6 Seefahrts-Fakultät
- 7 Kriegs-Fakultät
- 8 Magische Fakultät
- 9 Gesindehäuser



schen Fakultät sind selten noch Nachtschwärmer bei der Arbeit (am Tag des Einstiegs der Helden glücklicherweise nicht), nur eine Wache von wiederum 2 Gardisten sichert das Gebäude. Einer davon bewacht die Zellen, der andere ist auf Rundgang unterwegs.

Im Falle eines Alarms werden alle Gardisten versammelt und notfalls noch Verstärkung aus der Kriegsfakultät gerufen, womit insgesamt eine Stärke von einem Banner erreicht wird.

Doch soweit wird es hoffentlich beim Einbruch der Helden nicht kommen:

#### *Allgemeine Informationen:*

Nur das leise Knirschen eurer Stiefelsohlen ist auf der leeren Straße gegenüber der Mauer des Universitätsviertels zu vernehmen. Der vereinbarte Termin ist heute und es sind nur noch wenige Minuten bis Mitternacht. Boronische Kirchenmusik vom gegenüberliegenden Ufer des Flusses aus dem Schwarzen Turm verkündet jetzt die 12. Abendstunde, Mitternacht.

Im selben Augenblick bemerkt ihr lautes Hecheln und das scharrende Geräusch rennender Hunde irgendwo auf der anderen Seite des Viertels.

„Ramirez, komm hierher!“, gellt es aus der Ferne, „ein Pack betrunkenen Fanas will Ärger!“

Auf dem Wehrgang entfernt sich der Wachtrupp im Laufschrift, während die Hunde abgelenkt sind von einem Fleischstück, dass jemand über die Mauer geworfen hatte.

Eure Chance ist gekommen.

#### *Meisterinformationen:*

Zur Untermalung des nächtlichen Einbruchs empfehlen wir die Tracks 1 und 7 des Soundtracks „Leon – Der Profi“.

Mittels eines Seils und einem Wurfhaken ist der Wall recht leicht zu erklimmen (Klettern-Probe +3). Als nächstes müssen die Helden schnell von der Mauer springen, denn die nächste Treppe ist zu weit entfernt und läge im Sichtfeld der Wachen. (GE-Probe +4, bei Misslingen 1W3 SP). Im Schutz des Baumes können die Helden dann ungesehen zur Südtür der Magierakademie gelangen. Die Tür ist mit einem simplen Schloss versehen (Schlösser-Knacken +2, oder *Foramen* +2 für 4 AsP).

Im Gebäude ist niemand mehr wach (was unsere Recken zwar nicht wissen), aber einige Personen haben einen typischen leichten Schlaf, kein Wunder in einer Stadt, in der es kein Gesetz dagegen gibt, Attentäter mit Morden zu beauftragen...

Verlangen Sie für jeden der drei Abschnitte des Komplexes eine Schleichen-Probe +3.

(Eigentlich sind beide Wachen des Hauses schon außer Gefecht gesetzt, doch dass brauchen die Helden ja nicht wissen, s. u.). Misslingt eine Probe, beschreiben Sie Stiefeltritte und das Nähern einer Person (eines Studiosus, der nur die Latrine aufsuchen will), worauf sie sich verstecken müssen (Sich-Verstecken-Probe

+3). Doch all das ist im Grunde nur Panikmache, denn es sollte einer gestandenen Gruppe nicht allzu schwer fallen, die Kellertreppe und, im Raum darunter, Nazirio ausfindig zu machen, sollten sie nicht gerade wie eine Horde Oger durch die Gänge trampeln.

#### *Allgemeine Informationen:*

Vor der einzigen bewohnten Zelle des Gebäudes angekommen, macht ihr eine merkwürdige Entdeckung: Der Wachposten vor der Holztür liegt bewegungslos in der Zimmerecke. Bei näherem Hinsehen erkennt ihr, dass er bewusstlos geschlagen wurde, was erst vor wenigen Minuten passiert sein musste.

Die Holztür der Gefangenzelle ist lediglich angelehnt und sichtlich beschädigt.

Stimmen dringen aus dem Inneren.

Plötzlich wird sie geöffnet, und ein euch fremder Waldmensch sowie Nazirio blicken euch überrascht an. Der mohisch wirkende, hoch gewachsene Mann streckt euch seine Hand entgegen. „Ich hab schon gar nicht mehr mit euch gerechnet, werte Herren. Willkommen im Kerker der magischen Fakultät. Mein Name ist Atrian Caedyoso und mit Nazirio habt ihr anscheinend schon Bekanntschaft gemacht, wie ich hörte?“

#### *Meisterinformationen:*

Caedyoso gibt sich den Helden bei Nachfragen als der Verbündete aus, der ihnen den Brief zuschickte. In Wirklichkeit war dies zwar Panfilo Zornbrecht, aber durch die Überwachung dieses Gegenspielers war Caedyoso dem Granden einen Schritt voraus und nutzt dieses Wissen nun, um die Helden zu täuschen.

Dann dringt er auf eine schnelle Flucht, da er nicht weiß, wie lange die Ohnmächtigkeit der Wachen anhalten wird, worauf auch Nazirio drängt.

Was weder Caedyoso noch die Helden wissen können; die Wachen sind bereits alarmiert:

Ein Trupp Gardisten und Kriegsfakultätsabsolventen ist auf dem Weg in die Akademie auf der Suche nach Eindringlingen.

Lassen Sie die beiden bewaffneten Gruppen an einer beliebigen Stelle bei den Schlafräumen zusammentreffen (vorzugsweise einer Kreuzung). Da die Gardisten und Schüler der Kriegsfakultät haushoch in der Übermacht sind, können Sie die GS-Werte der Helden für die Verfolgungsjagd gestrost schon mal ermitteln, dann jedem Spieler eine Probe auf Athletik gestatten und damit die individuelle AU(sdauer) verrechnen, um die Höchstgeschwindigkeit festzulegen (s. Basisbuch S.112). Mit einer GE-Probe +3 können die Helden versuchen, den Salven der Balestrinas zu entgehen, die etwa alle 3 KR auf sie abgefeuert werden.

#### Die Werte der 5 Gardisten:

Kurzschrift: INI 9+W6

AT: 14 PA:12 TP:1W+2 DK:HN LeP:32 AuP:30 KO:12 MR:4 GS:7 RS:2

Vorteil: Ortskenntnis

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

#### Die Werte der 4 Schüler der Kriegsfakultät:

Schwert: INI 9+W6

AT: 13 PA:11 TP:1W+4 DK:N

Balestrina: INI 9+W6

FK:16 TP:1W+4 Reichweite:2/4/8/15/25

TP+:(+2/+1/0/0/-1) Ladezeit:2 KR

LeP:28 AuP:29 KO:12 MR:3 GS:7 RS:2

Vorteil: Ortskenntnis

Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung I

Um die Situation weiter zuzuspitzen, können Sie je nach Gutdünken auch fiese Details einfügen, wie den schnell reagierenden Adepten, der den flüchtenden Eindringlingen kurz bevor sie an seiner Tür vorbeirennen einen Stuhl in den Lauf wirft, falls es ihren Helden zu leicht wird. Insbesondere die laufstärkeren Recken sollten jedoch sowieso genug damit beschäftigt sein, dem langsameren Nazirio auf die Beine zu helfen (KK-Probe, etc.).

Caedyoso spurtet schnurstracks auf den Südausgang zu (also denselben Weg den die Helden hereingekommen sind), da die Soldaten von Norden aus der Kriegsfakultät heranstürmen.

Sobald sie das Gebäude verlassen haben, müssen sich die Helden eine Möglichkeit überlegen, die Mauer

schneller als beim ersten Mal zu überwinden, denn ihre Verfolger sind ihnen dicht auf den Fersen. Caedyoso stoppt die Söldnerhorde, die aus dem Gebäude in eure Richtung vordringt, mittels eines *Fortifex*, der die Tür blockiert, was sie allerdings nicht allzu lange aufhalten wird. In der Ferne hört man bereits das Bellen der von der Kette gelassenen Bluthunde...

Ein sinnvoller Plan wäre es z.B., den vor der Mauer stehenden Baum zu besteigen, um mit einem waghalsigen Sprung auf die Mauer das Weite zu suchen. Eine Klettern-Probe +4 wäre für ein solches Manöver nicht zu viel verlangt. Brauchen die Helden zu lange, müssen sie es mit den zwei pfeilschnellen Zornbrechter Bluthunden aufnehmen. Haben Ihre Recken gar keine nützliche Idee, ergreift Caedyoso selbst die Initiative, wirkt einen *Desintegratus* und zerstört einen Teil der Steinmauer.

#### Hier die Werte der 2 Zornbrechter Bluthunde:

MU:13 AT:12 PA:4 TP:1W+4 (Biss) LE:21 RS:1

INI:12+W6 GS:10 MR:-3 KO:12 KK:14 GE:12 AU:34

Sonderfertigkeiten: Anspringen, Verbeißen, Angriff zum Niederwerfen (MBZ, S.71)

Sind die Helden, Nazirio und Caedyoso erst einmal hinter den Mauern, gelingt ihnen die Flucht in Caedyosos Geheimversteck, eine Hütte im *Schlund*, dem berüchtigtsten, gefährlichsten Stadtviertel Al'Anfas.

## Fünfter Akt: Des Schauspiels erstes Opfer

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Anblick des Gebietes, das ihr durch ein Loch in einer Mauer mitten auf den Straßen der Grafenstadt betretet, erfüllt euch mit Abscheu und Ekel.

Der *Schlund*, wie euch Caedyoso das Viertel vorstellt, ist eine eigene Stadt in der Stadt, umrundet von einer steinernen, nachträglich errichteten Absperrungsmauer, um das ehemalige Herz Al'Anfas von seinen übrigen Teil abzugrenzen. Vor mehr als einem halben Jahrhundert wütete hier zu jener Zeit eine dämonische Feuersbrunst, welche den ganzen Stadtteil in Mitleidenschaft zog, weiß Caedyoso zu berichten.

Tatsächlich bemerkt ihr den Geruch von Ruß über den Ruinen der abgebrannten Villen, auf denen nun die Ärmsten der Armen ihre heruntergekommenen Palmwedelbauten errichtet haben. Das Wandern durch das Labyrinth windschiefer Baracken, bettelnder Invaliden, im Abfall wühlender Straßenkinder und vom Rauschkraut benebelter Dirnen erscheint euch zunehmend ziel- und sinnloser, als Caedyoso vor einer unscheinbaren, einstöckigen Lehmhütte anhält, die Tür öffnet und euch hereinbittet. Mittlerweile seid ihr, nach anfänglicher Ablehnung, dankbar für die Bettlergewandungen, die euer Verbündeter vor dem Betreten des Schlundes

aus einem Versteck in einer Mauernische hervorgezogen hatte.

#### *Meisterinformationen:*

Die unsichere, bedrückte Stimmung im Geheimversteck können Sie z.B. mit Track 11 von „Leon – Der Profi“ ausrücken.

Caedyoso heißt die Recken in seiner bescheidenen Behausung willkommen, hat zuvorkommenderweise einen Schlafplatz für jeden, in Form einer mit Stroh gefüllten Matratze, eingerichtet. Sollte jemand verwundet worden sein, bietet er sogar einige Einbeeren und Verbandszeug zur besseren Heilung an. Dann zieht auch er sich zum Schlafen zurück.

Am nächsten Morgen finden die Helden endlich genug Zeit, um sich Nazirios ganze Geschichte anzuhören, von seiner unrechtmäßigen Versklavung bis zu seinen Verkauf an die *Rabenschwinge* (s. Dramatis Personae). Atrian Caedyoso ergänzt die fehlenden Teilstücke der Erzählung, indem er erklärt, wie das Kleinod in Nazirio entdeckt wurde (wobei er noch immer an seiner Tarnung als Akademieoberer festhält). Da sich die Sache plausibel anhört, haben die Helden jetzt eigentlich noch keinen Grund, daran zu zweifeln.

Danach verkündet Caedyoso den Helden, wie er beabsichtigt das Artefakt aus Nazirio herauszuholen:

### Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr nun Gelegenheit für ein ausgiebiges Gespräch mit euren zwei Gefährten wahrgenommen habt, steht Atrian unvermittelt aus der Runde auf und geht unruhig in dem einzigen Zimmer des Hauses auf und ab. Es wirkt, als überlege er angestrengt. Mehrere Minuten vergehen, bis er endlich seine Worte an euch richtet:

„Der erste Schritt ist getan, und ich hoffe, euch ist klar, dass es jetzt kein Zurück mehr gibt. Wir müssen handeln und das archomagische Artefakt aus Nazirios Körper extrahieren. Ich habe, wie ich euch bereits mitteilte, eine Möglichkeit gefunden, dass betreffende metamagische Objekt zu transferieren, ohne Schaden am Leib anzurichten. Ein mit mehreren Teilaspekten der *Motoricusthesis* gekoppelter, destinativ modifizierter *Transversalis* sollte dies bewerkstelligen.

Durch unser überstürztes Verlassen der Mauern der *Fakultät der angewandten Thaumaturgie* musste ich meine Pläne jedoch etwas abändern, da einige wichtige Paraphernalia hier nicht verfügbar sind. Ich plante ursprünglich, dieses Ritual in einem anderen Versteck in den Brabaker Baracken durchzuführen. Da ich allerdings auf der Flucht erkannt worden bin und einigen Magiern der Universität dieser Ort bekannt ist, konnte ich nicht wagen, euch dorthin zu bringen. In jenem Versteck ruhen die zwei wichtigsten Utensilien für diesen Zauber: Meine Kristallkugel sowie der *Codex Dimensionis*, eine meisterhafte Abhandlung insbesondere über diverse Thesen der *Magica Moventia*.

Ihr müsst dieses Haus aufsuchen, die beiden nötigen Paraphernalia beschaffen und sie schnellstmöglich hierher holen. Es könnte sein, dass unsere Widersacher das Versteck bereits observieren lassen, in diesem Fall müsst ihr den Fluchtweg über die Dächer der Brabaker Baracken antreten. Ich bereite solange alles vor, um gleich beginnen zu können, sobald ihr wieder da seid. Phex mit euch!“

### Meisterinformationen:

Caedyoso beschreibt den Helden den Weg zu der Behausung. Um in die Brabaker Baracken zu gelangen, muss man zwangsläufig den Bruch zwischen der Grafenstadt und des Hafenviertels überqueren, entweder über eine Treppe oder mit dem Aufzug. Da an diesen strategisch wichtigen Positionen wahrscheinlich bereits Späher der Stadtgarde Ausschau nach den Flüchtigen aus der Magierakademie halten, empfiehlt Caedyoso, die Bettlerversion zu beibehalten und eine der Treppe zu benutzen. Auffälliges Verhalten gilt es zu vermeiden.

Wenn die Helden aufgebrochen sind, stößt ihnen an einer beliebigen Stelle innerhalb des *Schlundes* folgendes zu:

### Allgemeine Informationen:

Plötzlich versperrt euch eine Menschenmenge den Weg durch die engen Gassen. Ihr seid schon im Begriff umzudrehen, als euch die Rufe der Fanas aufhorchen lassen:

„Endlich ist das Schwein tot – er hat meine halbe Familie auf die Sklaveninsel verfrachtet!“ –

„Er hat mehr Menschen versklavt als die verdammte Janda Zornbrecht!“ – „Als mein Bruder sich als Gladiator das Geld zum Freikaufen vom Munde abgespart hatte, hat dieser Hund ihn den Krokodilen im Hanfla vorwerfen lassen!“

Eure Neugier, um wen es sich bei den Flüchen des Pöbels wohl handelt, wird kurz darauf befriedigt, als sich die Menge darauf einigt, den Körper als Rache ebenfalls in den Hanfla zu werfen. Ihr blickt in das schreckensverzerrte Antlitz von Giovarez Fontanoya, dem ehemals blutrünstigsten Sklavenhändlers Al’Anfas. Kaum könnt ihr den Mann wieder erkennen, der euch am Hafen mit seinem zynischen Lächeln angeblitzt hatte, nur um kurz danach die falsche Ware in Empfang zu nehmen: Das zerschlissene Seidengewand über und über mit Blut besudelt, mussten ihm vor seinem qualvollen Ende Dutzende Wunden zugefügt worden sein. Schon sind die Fanas an euch vorbeigerauscht, als sich die letzten von ihnen laut fragen: „Wer ihn wohl umgebracht hat?“ – „Muss eine Bestie gewesen sein, ganz wie sein Opfer!“

### Meisterinformationen:

Passend hierzu erschien uns die Verwendung des Tracks 6 von „Leon – Der Profi“.

Sollten die Helden versuchen, mit den Leuten ins Gespräch zu kommen, werden sie nicht viel mehr erfahren, als sie bereits gehört haben; keiner von ihnen brachte den Reichen um, vielmehr fanden sie ihn so schrecklich zugerichtet in einer Seitengasse des *Schlunds* vor.

Was die Helden jetzt nicht in Erfahrung bringen können, ist, dass Atrian Caedyoso den Sklavenhändler aus Wut über dessen Versagen bei der Beschaffung des richtigen „Objekts“

von der *Rabenschwing* abgeschlachtet. Danach verfrachtete er die Leiche in einem Anflug von Zynismus ins Armenviertel der Stadt, um auch denen die Möglichkeit zur Rache zu verschaffen, die Giovarez Zeit seines Lebens peinigten.

Es ist reiner Zufall, dass die Helden den Reichen noch einmal zu Gesicht bekommen, wusste Caedyoso doch nicht mal, dass die Recken Giovarez schon seit dem Einlaufen ihres Schiffes in den Hafen kannten.

Da sich hier keine weiteren Informationen bieten, müssen die Helden wohl oder übel mit ihrem Auftrag fortfahren und die Brabaker Baracken aufsuchen.

## Sechster Akt: Feindkontakt

### *Spezielle Informationen:*

Die Brabaker Baracken sind ein ärmliches Einwanderriviertel im Westen des Frachthafens, in dem sich allerlei Gesindel, Flüchtlinge und Bettler tummeln. Man sollte hier ein besonderes Augenmerk auf seinen Geldbeutel haben, denn die meisten armen Kinder in zerlumpten Kleidern wollen nicht bloß in die Nähe von Neuankömmlingen, nur weil es berühmte Recken sein könnten...

Dennoch scheinen die Menschen hier schon ein weit schöneres Leben fristen zu können als ihre Leidensgenossen im *Schlund*. Sehr viel mehr Händler sind auf den Strassen zu sehen, auch wenn die meisten von ihnen noch kleine Kinder sind, die auch gleich an ihrem Arbeitsplatz schlafen müssen, und auch einige Pilger aus dem fernen Mengbilla warten zu jeder Jahreszeit vor dem prächtigen Efferdtempel.

Atrians Haus liegt südwestlich des Perlenmarktes, ein unter all den kargen Bauwerken kaum auffallendes Lehmhaus direkt an der Strasse zum Sitz von Horun dem Giftfürsten führt.

Es ist ein hohes, zweistöckiges Haus mit mehreren offenen Fenstern in der zweiten Etage, dessen Südwand aussieht, als ob sie nach einem Einsturz ohne Fachkenntnisse notdürftig wieder hochgezogen worden ist.

### *Meisterinformationen:*

Den Grundriss des Gebäudes finden Sie im Anhang, der genaue Standort auf der S/W-Karte Al'Anfas ist das rechteckige Einzelgebäude an der Biegung der Straße vom Perlenmarkt zum Palast des Horun im Kästchen I2. Sobald jemand das Haus betritt, erhebt sich einer der Bettler aus der näheren Umgebung, um seinen Vorgesetzten von dem Eindringen einer Personengruppe in das Anwesen des Verdächtigten in Kenntnis zu setzen.

Es wird nur den vierten Teil eines Wassermaßes (also eine irdische Viertelstunde) dauern, bis daraufhin Panfilo Zornbrecht mit einer Horde Söldner eintrifft, um die Verhaftungen vorzunehmen. Sie sollten deshalb die Zeit, die von ihren Helden benötigt wird um die Utensilien zu finden, im Auge behalten. Hier eine genauere Beschreibung der Wohnung:

### *Spezielle Informationen:*

Das Erdgeschoss des Hauses erscheint euch inzwischen beinahe gewohnt normal für den Süden, wo die weniger Betuchten oft kaum besser untergebracht sind als die Tiere, die sie für ihren Lebensunterhalt meist gleich mit in ihren Hütten halten. Die einzelnen Räume werden durch schmutzige Strohsäcke voneinander abgetrennt, die an Rahmen aus Brabaker Rohr befestigt

wurden. Die paar Möbelstücke in Caedyosos 'Salon' sind aus Palmbastmatten gefertigt, die selbst für ungeschulte Augen mehr als instabil aussehen.

Wenigstens die beiden großen Tische aus Edelmholz erwecken die Illusion von Wohlstand, doch ein näherer Blick offenbart, wie zerkratzt und farblos das einst edle Mahagoni wirklich ist. Das Schlafzimmer ist mit einem Bett und einem Schrank ebenso kärglich eingerichtet.

Die Bettpfosten stehen, wie in tropischen Gefilden üblich, auf Tonschalen, die Wasser enthalten, womit Skorpione davon abgehalten werden sollen, die Schlafstätte herauf zu kriechen. Die Küche verfügt über eine Feuerstelle und einen Schrank mit Gewürzen, Nahrungsmitteln sowie Getränken. Ansonsten findet sich hier nur noch die Treppe ins Obergeschoss.

Diese zweite Etage ist es, die diese Wohnung von allen anderen des Viertels unterscheidet;

Sie besteht fast ausschließlich aus einem großen Labor, abgesehen von der Toilette in der Nordwestecke. In dem geknickten Bücherregal finden sich allerlei Werke über die Geschichte der mohischen Völker, insbesondere über einen Stamm namens 'Wudu', magische Folianten, alchemistische Werkzeuge und diverse Tinkturen. Auf einem gewaltigen Schreibtisch thronen Kandelaber, Wachskerzen, Öllampen und Schreibutensilien.

Die Toilette weist einen Schrank auf, der, ganz im Gegensatz zu dem Plumpsklo an der Wand, recht unpassend wirkt.

### *Meisterinformationen:*

Interessant für die Helden dürfte im Grunde nur der Aufenthaltsort der von Caedyoso benötigten Paraphernalia und der Schrank im Toilettenraum sein; öffnet man nämlich letzteren, findet man darin eine Leiter, die auf das Dach des Hauses führt.

Die Kristallkugel ist leicht aufzufinden; sie liegt auf dem wuchtigen Schreibtisch.

Der *Codex Dimensionis* lässt sich nach kurzem Stöbern im Bücherregal entdecken.

Will jemand sich diese Büchersammlung genauer ansehen, können Sie verschiedene Werke gemäß der Zufallstabelle der *Magischen Bibliothek* aus der Box *Zauberei und Hexenwerk* einfügen.

Sollte wenigstens einer der Recken aufmerksam die Umgebung des Hauses beobachten, kann er bemerken, wie nach einer Viertelstunde auf einen Schlag die Straße plötzlich wie leergefegt ist, als sich ein Trupp Bewaffneter nähert.

Professionell vorgehend sichern die Angreifer zuerst die Tür, den sie fälschlicherweise für den einzigen Fluchtweg halten, und positionieren sich entlang der Nordwand des Anwesens, um den Eindringlingen nicht aufzufallen. Angeführt werden die 20 Stadtgardisten von Panfilo Zornbrecht, dem es gelungen ist, die Stadt- und Akademieoberen von der Wichtigkeit dieses „dreisten Diebstahls von Universi-

tätseigentum“ zu überzeugen und sich selbst zum Kopf der Verfolgerschwadron erklären zu lassen. Als Grande mit fast unerschöpflichen Mitteln und Verwandter des Dekans der magischen Fakultät (Dirial von Zornbrecht-Lomarion) hatte er dabei weder Probleme noch Skrupel.

Dank seiner neuen Position und der nun bekannten Erkenntnisse über die Verwicklung Atrian Caedyosos in diese 'schändliche Tat' brachen einige der früheren Freunde Caedyosos ihr Schweigen und berichteten Panfilo von dem Versteck in den Brabaker Baracken.

Jetzt scheint für Panfilo Zornbrecht endlich die Stunde der Rache an seinem Erzfeind und dessen Handlangern gekommen.

Egal, ob man im Lager der Helden von dem Anrücken der Garde etwas bemerkt (für besonders umsichtige Aktionen können hier durchaus AP-Boni vergeben werden) oder nicht, folgendes geschieht unausweichlich:

#### *Allgemeine Informationen:*

Plötzlich vernehmt ihr das ohrenbetäubende Bersten der Eingangstür, dutzendfaches Stiefelgetrappel und ein markerschütterndes „Los! Los! Los!“ aus dem Erdgeschoss.

Sieht aus, als wärt ihr nicht länger die einzigen Besucher des Hauses.

#### *Meisterinformationen:*

Zur Gestaltung der Verfolgungsjagd haben wir Track 13 von „Leon – der Profi“ benutzt.

Es kommt mal wieder auf den momentanen Aufenthaltsort sowie auf den GS-Wert der Helden an, wie schnell sie die Flucht über die Leiter antreten können. Haben die Recken allerdings bis zu diesem Zeitpunkt noch immer nicht die versteckte Leiter entdeckt, öffnet sich nach der Zerstörung der Eingangstür knarrend die Schranktür auf dem Toilettenraum und gibt das Geheimnis preis, fast wie ein göttlicher Fingerzeig.

Unglückselige, die sich noch im Erdgeschoss aufhalten sollten, werden nach dem Bersten des Eingangs sofort unter Armbrustbeschuss genommen. Danach setzen sämtliche Gardisten zum Angriff an und stürmen die erste Etage. Die Helden können mit einem schnellen Blick feststellen, dass sie es mit schätzungsweise 20 Gegnern zu tun haben.

Spätestens jetzt sollte den Recken klar sein, dass sie gegen eine solche Übermacht nichts ausrichten können

und den von Caedyoso beschriebenen Fluchtweg benutzen müssen.

Die Gardisten beginnen derweil die Vorhänge niederzureißen und sichern das Erdgeschoss, woraufhin auch Panfilo als letzter die Türschwelle überschreitet.

Vorsichtig, ohne übertriebene Hast, machen sich die Al'Anfaner dann daran, über die Treppe die zweite Etage zu betreten, immer gedeckt von den Armbrustschützen.

Als sie dort (hoffentlich...) niemanden vorfinden, suchen sie nach dem Fluchtweg, den die Verdächtigen gewählt haben und entdecken kurz darauf den Schrank mit dem Loch in der Decke. Waren die Helden so klug, die Leiter zu entfernen, brauchen die Gardisten zwar etwas länger, formen aber eine Räuberleiter und kommen so auf das Dach.

Wollen die Helden von diesem Dach aus auf ein anderes Gebäude gelangen, müssen sie einen waghalsigen Sprung in 5 Schritt Höhe wagen, und zwar ohne Netz...

Zu jedem Haus in der Umgebung beträgt die Entfernung vom Rand etwa 4 Schritt, die es gemäß den Sprungregeln im Basisbuch (S.113) zu überwinden gilt.

Beachtet werden muss dabei auch das Gewicht von Caedyosos Paraphernalia, der *Codex Dimensionis* wiegt ganze 6 Stein, was nach den Regeln bezüglich Tragkraft (ebenfalls im Basisbuch, S.115) leicht zu BE-Aufschlägen führen kann!

Die Kristallkugel bringt dagegen nur anderthalb Stein auf die Waage.

Sobald die Heldengruppe sich auf dem rettenden Dach einer anderen Wohnung befindet, eröffnen die Armbruster erneut das Feuer.

Bevor die Recken jedoch endgültig das Weite suchen, richtet Panfilo Zornbrecht das Wort an sie (bauen Sie diesen Monolog an einer passenden Stelle ein, ggf. auch vor der Flucht der Abenteurer auf das Dach):

#### *Allgemeine Informationen:*

„Haltet ein! Überlegt es euch gut, auf welche Seite ihr euch schlagen wollt, denn nicht ich bin es, der vorhat, das Artefakt zu seinem persönlichen Vorteil zu missbrauchen, sondern der dreckige Moha! Er hat euch belogen, glaubt ihm kein Wort! Ich muss es wissen, denn er hat bereits meinen Onkel und Mentor auf dem Gewissen, den er hinterrücks ermordet!“

#### *Meisterinformationen:*

Leider bleibt den Helden angesichts der nachladenden Armbruster und der heranstürmenden Gardisten keine Zeit für ein ausgedehntes Gespräch mit Panfilo, doch das Entkommen zurück in den *Schlund* sollte den Recken letztlich gelingen.

## Siebter Akt: Der *Stein ewigen Blutes*

#### *Meisterinformationen:*

Wieder im halbwegs sicheren Versteck angekommen, werden die Helden freudig von Atrian begrüßt. (Tatsächlich freut sich der Schwarzmagier, haben seine dämoni-

schen Diener, die auch schon den jungen Zornbrecht beschattet haben, ihm schon vor Eintreffen der Helden über die Geschehnisse informiert, und so grenzt es schon bald an ein Wunder, dass wenigstens die für ihn so wich-



tige Kristallkugel und das wertvolle Buch gerettet werden konnten.) Die Abenteurer sind aber wahrscheinlich, nach allem, was sie in der letzten Zeit erlebt haben, nicht so gutgläubig, um ihm noch immer blind zu vertrauen. Sprechen die Helden den Moha auf ihre Zweifel an, gesteht er mit einer schauspielerischen Glanzleistung, die Hesinde zur Ehre gereichen würde, ihnen etwas vorenthalten zu haben.

Er tischt ihnen die folgende, halbwegs wahre Geschichte auf:

Er berichtet den Helden von seiner Versklavung, von den grausamen Versuchen, welche die Akademiemagier an ihm durchgeführt haben, und schließlich wie der grausame Sandro Zornbrecht seine Geliebte aus alter Zeit bestialisch ermordete. Doch er bekam nicht genug und wollte auch den noch jungen Moha aus dem Weg schaffen, da er der Einzige war, der den Granden hätte belasten können. So musste Atrian in die Armenviertel Al'Anfas fliehen und sich dort vor der Rache des Magiers in Sicherheit bringen. Doch irgendwann wurde Sandro zu alt und raff-

gierig, und starb denselben frühen Tod, der den meisten intriganten Granden beschieden ist... Sein Schüler Panfilo, ebenfalls von Hass und blinder Wut erfüllt, wollte dann das Werk seines Meisters vollenden und ihm ist jedes Mittel recht, um zu bekommen, was er sich in den Kopf gesetzt hat. Und in dem Brief, den er den Helden gesandt hat, musste er sich als

„Einer der Akademieoberen“ ausgeben, wie sonst hätten sie ihm trauen können? Nichtsdestotrotz, wahrscheinlich will Panfilo ihn mit Hilfe des äußerst mächtigen Artefakts in Nazirio endgültig vernichten; die Mächte darin lassen sich ohnehin nur zu zerstörerischen Zwecken einsetzen. Dass dieser ausgeschmückte Bericht zwar die wichtigsten Tatsachen wiedergibt, ansonsten jedoch ein einziges Lügengebilde darstellt, sei einmal dahingestellt. Er ist allerdings (noch) nicht so wahnsinnig, dass er die ganze Wahrheit erzählt...

Nach einer Stunde weiterer Vorbereitungen, während der sich die Helden erholen und ihre Wunden lecken können, ist Caedyoso zum Ritual bereit.

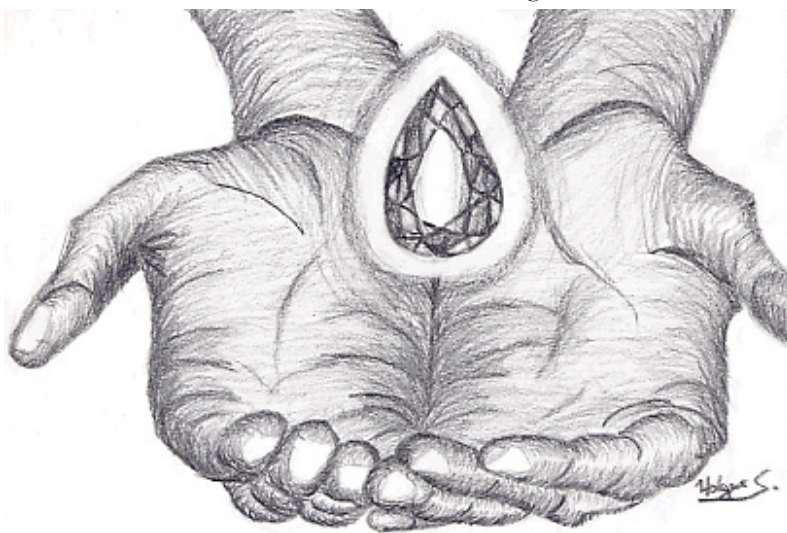
#### Allgemeine Informationen:

Endlich ist es soweit. Nach schier endloser Vorbereitung, so scheint es euch, hat Atrian Nazirio eine Bettstatt an der westlichen Wand hergerichtet, den Buchständer daneben gestellt und die korrekte Seite aufgeblättert, die Formel herausgesucht, einige Schutzzeichen mit der wenigen

zauberkräftigen Kreide, die er noch bei sich trug, um das Lager herum, auf Nazirios Stirn und seinem nackten Oberkörper gezeichnet, schließlich die Kristallkugel in die linke, seinen Zauberstab in die rechte Hand genommen und scheint nun schließlich in meditativer Stille zu verharren, während das Ziel seines Zaubers angespannt vor ihm liegt. Kein Muskel bewegt sich, nicht einmal eine Wimper zuckt. Einige Momente sieht es so aus, als wäre er vollends zu Stein erstarrt. Dann reißt er ruckartig die Arme nach vorn, nur um sie kurze Zeit später vor der Brust zu verschränken.

Dunkelheit breitet sich aus, unnatürliche Kälte nimmt Überhand in Atrians bescheidener Bleibe und schlägt euch in ihren Bann. Atrians linke Hand schwenkt sich Nazirio entgegen, bis die Kristallkugel des Magiers auf dem Bauch des Probanden zum Stehen kommt.

Ruckartig nickt der Moha mit dem Kopf, murmelt leise einige unverständliche Worte und dirigiert mit Präzision auch seinen Zauberstab in der Rechten direkt neben seine Kristallkugel.



Während sich auf Nazirios Stirn eine Flut von Schweißperlen ansammelt, gellt bereits ein mächtiger, einschüchternder Ruf durch den Raum: „*Transversalis!*“. Im nächsten Moment lässt Atrian schlagartig sowohl seine Kristallkugel als auch seinen Magierstab achtlos zu Boden fallen, um im gleißenden Licht der Teleportation etwas ungleich Wichtigeres

zu bergen. Triumphierend reckt er, die Hände zu einer Schale geformt, einen blutroten, schimmernden Edelstein gen Alveran.

#### Meisterinformationen:

Nach diesem furiosen Schauspiel – bei dem Nazirio übrigens in der Tat keine Verletzungen außer einem kurzen Schock davontrug – klärt Atrian die Gefährten über die Geschichte des Steines auf, verschweigt dabei aber natürlich, dass der *Tacal'te* in Wahrheit nur gefertigt wurde, um den Vulkan Visra zum Ausbruch zu bringen.

Stattdessen erzählt er den Helden, der Blutachat sei erschaffen worden, um den Schamanen der *Wudu* als Kraftfokus gegen die tulamidischen Eroberer zu dienen.

Die Übersetzung aus der längst untergegangenen, toten Sprache dieses Stammes für *Tacal'te* lautet in etwa „Stein ewigen Blutes“, was Caedyoso wahrheitsgemäß berichtet, wie auch die Legenden darum, wie die unheilige Kraft des *Tacal'te* jeden seiner Besitzer in einen sinnlosen, grausamen Tod trieb.

Sie als Meister können hierzu passende Episoden aus der Geschichte des Steines (s. Anhang) verwenden, die Caedyoso bei seinen Recherchen hätte ausgraben können.

Versuchen Sie es so einzurichten, dass auch ihre Spieler zu dem Schluss kommen, dass der Stein letztendlich für jeden eine Bedrohung darstellt und am besten keinem fehlbaren Sterblichen anvertraut werden sollte.

Genau dann trumpft Caedyoso mit seiner Option auf: der Stein wurde in den Felsen des Vulkans gefunden, seine todbringende Kraft wurde ihm durch die Menschenopfer verschafft,

die in den feurigen Fluten des Visra ihr Leben ließen, und in jenem Vulkan, dessen Schicksal unweigerlich mit dem des *Tacal'te* verwoben ist, muss er auch vernichtet werden. Glücklicherweise ist Caedyoso durch seine Nachforschungen an eine Beschreibung für eine der Schwarzen Pyramiden gelangt, jene berühmten Bauwerke, die zur Zeit der *Wudu* in ihrem religiösen Wahn zur Ehrung ihres Todesgottes Visar errichtet wurden. Ebendiese besitzt einen geheimen, unterirdischen Zugang zum Vulkan.

Der Magus schlägt vor, die restliche Zeit zu nutzen (es ist mittlerweile später Nachmittag), um noch ein wenig Schlaf zu finden, damit sie gegen Mitternacht aufbrechen können, da Panfilos Schergen in der Nacht wahrscheinlich weniger aufmerksam an den Stadttoren kontrollieren werden. Außerdem stattet er die Heldengruppe mit genügend Fackeln aus, um den Weg durch die Pyramide finden zu können.

Nazirio, den Caedyoso inzwischen von seiner eisernen Halskrause befreit hat, verkündet selbstsicher, dass er die Helden und Atrian begleiten will. Als Begründung führt er an, dass die Borbaradianer ihm alles nahmen, was er besaß, sogar seine Würde.

Jetzt sei es Zeit, ihre Pläne zu durchkreuzen, und obgleich er durch die Jahre in Sklaverei schwächer geworden sei, wüsste er dennoch, eine Waffe zu führen, er habe sich schließlich von Kindesbeinen an gegen plündernde Novadihorden beweisen müssen. Zielsicher schnappt er nach dem Schwert, welches Atrian ihm anbietet und begibt sich zur Ruhe, um der größten Herausforderung seines Lebens ausgeruht entgegen zu treten.

## Achter Akt: Die Spitze des Eisbergs

### Allgemeine Informationen:

Um die sich zuspitzende Lage zu symbolisieren, wenn sich die Helden ihren Weg in den Vulkan bahnen, haben wir in ansteigender Reihenfolge die Tracks 16, 20 und 21 von „Leon – Der Profi“ gewählt.

Wenige Minuten vor Mitternacht brecht ihr – erneut mit Kutten verkleidet – auf, um noch vor Torschluss aus der Stadt zu kommen. Am Neuen Stadttor winkt man euch mit zuerst verdächtigen Blicken, aber nach pflichtgemäßer Durchsuchung auf Schmuggelware, gelangweilten Mienen durch. Ohne Zwischenfälle gelangt ihr, einem halb vom Dschungel vereinnahmten Trampelpfad folgend, an den Fuß des Vulkans. Selbst die hellen Strahlen des Madamals vermögen es heute nicht, die Landseite des Visra aus seiner Dunkelheit zu entreißen. Finsternis beherrscht die Szenerie, nur die Schemen der großen Pyramiden sind in der Ferne auszumachen.

Atrian führt euch, den Hang ansteigend, durch dichtes Dschungelgewächs.

Plötzlich stoppt der Magier abrupt, fegt mit seiner Machete einen Ast beiseite, und erst jetzt bemerkt ihr die schräge schwarze Wand vor euch; eine 6 Schritt hohe Pyramide ragt aus dem Erdboden, womit sie zu den kleineren zählt. Ein Eingangsportal von 2x2 Schritt, mit abschreckenden Symbolen an den Rändern, führt in das dunkle Bauwerk hinein.

„Keine Sorge,“ meint Atrian, eure skeptischen Blicke bemerkend, „dass, was ihr vor euch seht, ist – dem Sprichwort zufolge, dass mir ein bornländischer Händler erklärte – nur die Spitze des Eisbergs...“

Weiter sollte euer Gefährte nicht kommen, denn just in diesem Augenblick durchschneidet das laute Wiehern eines Pferdes die Boronsstille des heiligen Ortes. Knapp einhundert Schritt trennen euch noch von euren Feinden, 10 gänzlich in Schwarz gehüllte Lanzenreiter, die sich auf dem Pfad zum Sturm formieren.

### Meisterinformationen:

Atrian Caedyoso hat Recht mit seiner Behauptung, die 'Spitze des Eisbergs' betreffend, denn die Pyramide wurde durch Jahrhunderte der Vereinnahmung durch den Dschungel bis zur Hälfte verschüttet, daher liegt ihr Großteil unsichtbar unter dem Erdboden versunken und nur die Spitzeragt heraus.

Die 10 Lanzenreiter zählen zu Panfilo Zornbrechts Schergen, die bereits alarmiert sind, seit die Helden das Stadttor verlassen haben. Denn kurz danach war Wachwechsel, und Panfilos Getreuen nahmen den Platz der Stadtgardisten ein, da man meinte, die Helden würden erst in vorangeschrittener Nacht aufbrechen. Als diese allerdings von gut einer handvoll Gestalten hörte, die unter Anderem einen Zauberstab (Atrians, je nach Heldengruppe natürlich auch mehrere) und nordisch anmutende Waffen mit sich führen, wurden sie sofort misstrauisch, sandten einen Boten nach Panfilo und 10 Reiter der Fremdenlegion nahmen unverzüglich die Verfolgung auf.

Diese 10 Mann sind wohlgemerkt nur die Vorhut, welche die Helden so lange beschäftigen soll, bis Panfilo mit einem ganzen Banner der Dukatengarde erscheint, auf die er nach seiner Niederlage in den Brabaker Baracken mehr vertraut als auf die schlechter ausgebildete Stadtgarde. (Es fiel Panfilo nicht schwer, den Verfolgungsbefehl bei der Fremdenle-

gion durchzusetzen, ist die Obristin dieser Einheit doch nicht ohne Grund dem General der Dukatengarde unterstellt.)

Da die Fremdenlegion nicht besonders aufs Anschleichen an ihre Gegner gedrillt ist, können Sie bereits auf dem Hinweg zur Pyramide verdeckt für ihre Helden würfeln; wem eine Sinnesschärfe-Probe +5 gelingt, hat das ungute Gefühl, dass die Gruppe nicht allein ist, kann aber sonst nichts konkretes dazu sagen. Ähnliches können Sie Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* mitteilen. Zum Kampf mit Berittenen siehe MBK S.53f. sowie S.58f.

#### Hier die Werte der 10 Fremdenlegionäre:

Lanze: INI 8 + Reiten-TaP\*

AT:16 PA:- TP: s. MBK S.59 DK: P

Säbel: INI 8+W6

AT:16 PA:13 TP:1W+3 DK:N

LeP:33 AuP:36 KO:13 MR:0 RS:5

Vorteil: Ortskenntnis / Talente: Reiten 12,

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Wuchtschlag,

#### Hier die Werte der Warunker (Reitpferde, erprobt):

MU:17 AT:10 PA:11 LE:60 KO:20 RS:1 TP:1W+4 GS:11/14 AU:7/5 MR:-2

Nach dem Kampf, der hoffentlich mit einem Sieg der Helden endet (bei Problemen können Sie einige Reiter durch einen von Caedyoso gewirkten *Horriphobus* fliehen lassen), wendet sich Atrian an seine Gefährten:

#### Allgemeine Informationen:

„Schnell! Es kann nicht mehr lange dauern, bis der Silberberger hier aufkreuzt! Geht allein in die Pyramide, ich werde mich meinem Schicksal stellen und Panfilo Zornbrecht zum Duell fordern! Wir haben nur eine Chance, wenn einer von uns unsere Verfolger abschüttelt, ansonsten werden sie uns in der Pyramide in die Enge treiben!

Der Zugang zum Vulkan befindet sich unter dem Erdboden! Nun geht!“

#### Meisterinformationen:

Nach dieser Ansprache wird Nazirio auf jeden Fall Atrians Kommando folgen und in die Pyramide gehen (den Plan finden Sie im Anhang).

Zu zweifelnden Helden sagt er: „Ich jedenfalls bin es diesem Mann schuldig!“

In der Ferne kündigen sich bereits weitere Reiter durch lautes Huftrampeln an.

Spätestens wenn sich die Schemen von mehr als mindestens 4 Dutzend berittenen Kämpfern abzeichnen, ruft Caedyoso den Helden zu: „Es ist sinnlos, wenn sich mehrere von uns in den sicheren Tod werfen! Eure Aufgabe ist es, die Stadt zu retten!“

Wenn alle Charaktere das Bauwerk betreten haben, sollten Sie es sich jetzt zur Gewohnheit machen, ihre

Spieler nach den genauen Bewegungen und der Marschreihenfolge ihrer Helden zu befragen, damit keine Missverständnisse aufkommen.

In der Pyramide wird den Helden sogleich ein warmer Empfang bereitet, denn folgende Falle sollte am besten zum Einsatz kommen, während die Helden noch beratschlagen, welchen der zwei Wege sie einschlagen wollen:

Teilen Sie den Spielern mit, sie würden plötzlich ein mechanisches Klicken vernehmen, dass

scheinbar aus der Decke kommt. Gewähren Sie jedem eine IN-Probe, um von der gefährdeten Stelle noch schnell weg zuspringen. Würfeln Sie dann zweimal verdeckt mit einem W20 (erstens für die IN-Probe von Nazirio, zweitens für das „zufällige“ Opfer).

Letzteres ist eigentlich nur eine Showeinlage, da schon feststeht, wer das Opfer wird: Nazirio.

Die Helden sollen lediglich denken, es hätte auch einen von ihnen treffen können.

Nazirio ist mittlerweile in einer Art Käfig gefangen, der aus der Decke geschossen kam und dessen eiserne Gitterstangen oben und unten im harten Obsidiangestein münden.

Der Käfig ist 1x1 Schritt groß und ist, wie auch alle weiteren Fallen, mit Zahlen auf dem Plan im Anhang vermerkt.

Jeder Held, dem die IN-Probe misslang, kann sich zwar noch vor den Stäben retten, wird aber von herabfallenden Gesteinsbrocken am Rand des Gitters getroffen und erleidet 1W3 SP.

Der nun gefangene Nazirio ruft den Recken zu, dass sie es nun ohne ihn schaffen müssen, da alle Befreiungsversuche nichts fruchten. Er beschwört seine Gefährten, allein weiterzugehen.

Der zusammengeschrumpften Gruppe bieten sich noch 2 Alternativen: Entweder sie wählen den weiter innen liegenden nach rechts abzweigenden Pfad, oder den äußeren nach links abzweigenden.

Im Folgenden können Sie sich nach den Nummern auf der Übersichtskarte der Pyramide richten, die Fallen, Räume oder Ereignisse näher beschreiben:

#### erstes Obergeschoss:

1. Der Käfig, in dem Nazirio gefangen ist. Beschreibung s. o.
2. Eckenfalle: Lugt ein Held um diese Ecke herum, erkennt eine durchscheinende, flimmernde (wohl magische) Barriere (gestrichelte Linie). Eine eventuelle magische Analyse (*Analys*, *Odem*) zeigt reichlich offensichtlich, dass es sich um einen Auslöser für eine dem *Motoricus* ähnliche Formel handelt und anscheinend bestimmte Mechanismen im Gang dahinter aktiviert. In Wirklichkeit wird beim Überschreiten der Barriere nicht der Gang hinter der Barriere, sondern der davor. Denn sobald das passiert, werden aus einer versteckten Luke heraus Pfeile abgeschossen (nämlich aus dem Wandabschnitt, der mit der Nummer 3 gekennzeichnet ist (s. u.)).
3. Von hier aus werden die Pfeile abgeschossen. Genauer gesagt handelt es sich um 10 kleinere Giftpfeile, wie sie die Mohas auch heute noch aus Blasrohren abschießen. Diese speziellen Pfeile

rohren abschießen. Diese speziellen Pfeile werden abgeschossen, sobald der Auslöser (die Barriere) überschritten wird. Sie sind in der Wand kaum auszumachen, da die Luke, die für sie freigelassen sind, mittels einer Illusion genau wie der restliche Mauerteil wirken. Die Pfeile sind mit Angstgift bestrichen (s. Basisbuch S.151), welches bei jedem Opfer den MU-Wert für eine 1 SR um 5 Punkte senkt. Ausweichversuche dürfen nur gestartet werden, wenn dem Helden eine IN-Probe +5 gelingt. Selbst dann ist eine Ausweichen-Probe um die Hälfte des Wertes erschwert. Würfeln Sie für jeden Helden, der nicht ausweichen konnte, mit einem W20: bei 7-20 wird er/sie getroffen. Das alles gilt natürlich nur für Personen, die sich in dieser Ecke aufhalten, rennen die Helden Hals über Kopf durch, geschieht ihnen nichts.

4. In dieser Sackgasse kann man die Überreste eines Soldaten finden (Kriegskunst-Probe+10: ein ehemals schwer gepanzerter Kataphrakt), es finden sich keinerlei Wertgegenstände.
5. Eine weitere Gangfalle: Betritt man (mit einem Gewicht von etwa 50 Stein) den Boden, schießen aus der Wand zur Linken Speere hervor, die sich in die gegenüberliegende Mauer bohren, und sich auch selbstständig zurückziehen, um erneut ausgelöst zu werden. Sie sind auf verschiedenen Höhen angebracht und über die ganze gerade Strecke dieses Ganges verteilt. Zum Glück für die Abenteurer sind die Speerspitzen nach Jahrhunderte langer (erfolgreicher) Abwehr von Grabräubern abgestumpft und richten nicht mehr vollen Schaden an. Schnelles Durchlaufen des Korridors verspricht die größten Erfolgchancen, wobei es beispielsweise auch möglicher wäre, die Speere mittels eines Fortifex o. ä. abzuwehren. Insgesamt sind es 20 hintereinander angeordnete Schießscharten. Um zu ermitteln, wie oft die Speere treffen, wirft jeder Spieler einen W20 und zieht vom Wurf seine GS ab. Das Ergebnis ist die Anzahl der hypothetischen Treffer, denen die Helden allerdings noch durch erfolgreiche GE-Proben entgehen können. Gelingt die GE-Probe, ist die nächste Probe um +1 erschwert, die übernächste um +2 usw. Misslingt die Probe, wird der Held getroffen und erleidet 1W+3 TP.

#### zweites Obergeschoss:

6. Die Helden befinden sich in einem einzigen Raum, mit einer Wendeltreppe (7) in der Mitte, die weiter hinab ins Herz der Pyramide führt. Bevor sie allerdings diese betreten, machen sie noch eine bemerkenswerte Bekanntschaft:

#### *Allgemeine Informationen:*

Kurz bevor ihr die Wendeltreppe betretet, schreckt euch etwas hinter eurem Rücken auf. Unnatürliche Kälte durchfährt eure Glieder, als ihr die Gestalt erblickt, die plötzlich am Eingang des Raumes über dem Boden schwebt. Der hoch gewachsene Mann ist in eine Tracht gehüllt, die einem anderen Zeitalter entsprungen sein muss; ein altertümlicher Spiegelpanzer schützt seine Brust, ein großer, gebogener Säbel hängt an seinem Gürtel.

Doch das Furchteinflößenste an der Wesenheit ist, dass das Licht eurer Fackeln durch sie hindurch scheint. Der Geist spricht euch ohne Umschweife an: „Bevor ihr hinab schreitet in das Herz dieses verfluchten Sanktuariums, hört meine Warnung:

Fünffach wird das Grauen auf euch lauern unter dem Erdboden

Fünffach werden die Wächter des dunklen Götzen sich eurer erwehren

Fünffach starben sie, fünffach werden sie auferstehen, denn fünffach besiegelt ist ihr Tod!“

Dann verschwindet er wieder, genauso unauffällig, wie er erschienen ist.

#### *Meisterinformationen:*

Hier handelt es sich um den Geist des elemitischen Kataphrakten Mhukkadin ibn Tulachim, dessen gefesselte Seele seit über einem Jahrtausend dazu verdammt ist, am Ort seines Todes zu verweilen. Er ist bis jetzt jedem Sterblichen erschienen, der es bis zum zweiten Obergeschoss geschafft hat, da er hofft, dass eines Tages jemand darunter ist, der ihn von seinem Fluch erlösen kann. Seine Geschichte wird sich im weiteren Verlauf des Abenteuers noch klären.

7. Eine Wendeltreppe, an den Seiten ummauert, so dass man ihr bis zum Ende folgen muss.

#### zweites Untergeschoss:

#### 8. *Allgemeine Informationen:*

Ein ungutes Gefühl ergreift Besitz von euch, seit ihr den sternförmigen Raum betreten habt, der mit halbverwesten Leichen und Gebeinen übersät ist. Die Wände sind mit schon seit scheinbar mehreren hundert Götterläufen verronnenem Blut besudelt, und mit Zeichnungen versehen, die allem spotten, was ihr als rechthgläubig empfindet. In den Ecken funkeln seltsame, tiefrote Schriftzeichen, eingemeißelt in kleine Pfeiler, die wie Grabsteine anmuten. Schlagartig durchbricht dutzendfaches Knochenscharren die bedrückende Stille.

#### *Meisterinformationen:*

In jeder der fünf Ecken erhebt sich wie von Geisterhand ein Yaq-Hai (s. „Der tiefe Süden“,

S. 72), die langsam aber unaufhaltsam auf jene zu marschieren, die es wagen, diesen geheiligten Ort zu entweihen. Obwohl wenig über diese Wesenheiten bekannt ist, zählen sie doch als Untote, weshalb die Regeln in MWW auf S. 137 auch für die Yaq-Hai gelten.

Werte der Yaq-Hai:

Klaunenartige Hände: INI 10+W6

AT:14 PA:10 TP:2W\* DK: N, H

„LeP“:40 AuP: unendlich MR:8 RS:3 GS:8

Waffenlose Sonderfertigkeiten und Manöver:

Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Fußfeiger, Gerade, Griff, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf

Sonderregeln:

- Jedem Helden muss eine MU-Probe +4 gelingen, um nicht schreiend das Weite vor den Yaq-Hai zu suchen.
- Die Yaq-Hai regenerieren in jeder (!) Kampf-  
runde jeweils 1W6 „LeP“.
- Die Yaq-Hai sind allesamt blind, was bereits in ihre Werte verrechnet wurde, da ihre übrigen Sinne übermenschlich scharf entwickelt
- Die Yaq-Hai benutzen als Waffen ihre klauenartigen Hände, weshalb auch für sie die Regeln des Waffenlosen Kampfes (MBK, S.48f.) gelten (er verwendet den Kampfstil Hruuzat), mit den Ausnahmen, dass ihre Schläge statt TP(A) reale TP anrichten... Außerdem erleidet er keinen Schaden, wenn ein Bewaffneter seine Attacke pariert.
- \* = statt der üblichen 1W6 TP(A) richtet ein Yaq-Hai 2W6 reale TP mit einem bloßen Fuß, oder Handangriff an. Eine gelungene Attacke mit dem Manöver Biss richtet 1W+4 SP an, und die Wahrscheinlichkeit einer Infektion mit dem tückischen Wundfieber (s. Basisbuch S.152) beträgt 13-20 bei einem Wurf mit dem W20!

Alle diese Kreaturen zu Knochenmehl verarbeiten zu wollen, dürfte leicht einem Alveranskommando gleichkommen, da sie sich nach Verlust ihrer „Lebens“energie innerhalb von W6 KR wieder aufrichten, wobei der Raum vollständig in ein unheiliges, rotes Licht getaucht wird. Dieses Licht geht eindeutig von den fünf magischen Stelen in den Ecken aus. Werden diese allerdings entweiht, wofür bereits das Vorrücken von ihrer momentanen Position ausreicht (einfache KK-Probe), zerfallen die fünf Untoten, die sie beschützen, diesmal ohne wieder aufzustehen. Sobald alle fünf Stelen entweiht worden sind, bricht ein Teil der Südwand zusammen und gibt eine gut zwei Schritt breite Treppe frei, die in die nächste Etage führt.

Die Bedeutung der Prophezeiung des Geistes im obersten Stockwerk der Pyramide sollte sich den Helden mittlerweile erschlossen haben...

erstes Untergeschoss:Allgemeine Informationen:

Kaum habt ihr die letzte Stufe der Treppe hinter euch gelassen, beginnt der Boden unter euch zu vibrieren. Ihr spürt deutlich, wie selbst der massive Fundament aus Obsidian-  
gestein unter dem Druck erzittert, während die schweren Wandblöcke in den Mauern wie von unsichtbarer Hand ineinander gepresst werden, bis sie splintern. Schon müsst ihr euch am Geländer festkrallen, um nicht den Halt zu verlieren. Dann, mit einem Ruck, endet das Erdbeben.

Scheint, als hätte Ingerimm euch diesmal noch eine Gnadenfrist gewährt.

Meisterinformationen:

Dieses Beben ist die Reaktion des Vulkans darauf, dass sich der Tacal'te seinem Zentrum nähert.

## 9. Die Heilige Kammer:

In dieser Kammer wurden große Herrscher der Wudu und ihre treuesten Kämpfer beigesetzt. Genau diese Örtlichkeiten sind es, die seit Jahrhunderten Grabräuber in die Labyrinth der Schwarzen Pyramiden locken. Noch keiner von diesen hat es allerdings bisher geschafft, diese Kammer zu plündern. Die Helden dürften die Ersten sein...

Fünf reich verzierte Sarkophage stehen in der Mitte des Raumes, und an den Wänden lassen sich Schätze verschiedenster Art finden. Wenn ihre Helden unverfroren genug sind, sich auf das Niveau gewöhnlicher Räuber hinab zu begeben, können Sie alles an Kostbarkeiten aufbieten, was Ihnen in den Sinn kommt: Edelsteinbesetzte Kelche und Ringe, silberne Halsketten und schimmernde Diademe müssen nicht alles sein. Die Regeln betreffend die Maximaltragkraft dürften auch hier wieder hilfreich sein... Außerdem dürfen die Helden auch die Zeit nicht aus den Augen verlieren, denn jeder Armreif bedeutet eine weitere Sekunde für den Feind.

Aus dieser Kammer führt ein fast vier Schritt breites Portal in das Zentrum des Vulkans. Aus diesem Gang schlägt den Recken glühende Hitze entgegen.

10. Dieser Gang führt noch immer über eine Bodenplatte aus solidem Obsidian, während die Wände allerdings aus natürlichem Gestein bestehen. Mit diesem Material haben die Wudu auch den Weg in das „Allerheiligste“ des Vulkans verschüttet, als der Einmarsch der elemtischen Kataphrakten unmittelbar bevorstand, damit niemand, der nicht ihren Lehren anhängt, dorthinein gelangt. In die Wände sind uralte Schriftzeichen eingemeißelt, die zeigen, wie man den Weg wieder passierbar machen kann, falls irgendwann einmal ein „rechtgläubiger Wudu“ zurückkehren sollte.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten früh begreifen, dass es hier wohl kein Weiterkommen gibt. Zwar ist an den abstoßenden Symbolen an den Wänden klar zu erkennen, dass der Durchgang mit ziemlicher Sicherheit weiter in den Vulkan führt, doch dieser ist unpassierbar verschüttet.

Spielen Sie an dieser Stelle ein wenig mit den Erwartungen ihrer Spieler, und wie diese sich vorstellen, weiterkommen zu können, denn ebenso tut es auch gerade der (noch) unsichtbare Geist, der die Helden im Moment beobachtet. Steigert sich der Argwohn ihrer Recken alsbald in Agonie, machen Sie die Helden mit ihrem neuen 'Freund' bekannt:

*Allgemeine Informationen:*

„Meine Hochachtung, ich hätte nicht erwartet, dass ihr so weit kommt!“

Die Stimme hinter euch jagt euch einen Todesschreck ein. Als ihr herumfährt, erkennt ihr die Geistergestalt wieder, die euch schon an der Wendeltreppe vor der lauernden Gefahr warnte.

„Viele haben sich bereits in dieser Pyramide versucht, die meisten fanden hier nichts als den nackten Tod, doch bis hierher, in die Heilige Kammer, ist niemand vor euch vorgestoßen.

Aber verzeiht meine Unhöflichkeit, es ist wie gesagt lange her, dass ich das letzte Mal gesellschaftlichen Umgang pflegte... Mein Name ist, oder besser gesagt war einmal ... Mhukkadin ibn Tulachim. Ich war einer der Kataphrakten aus dem reichen Elem, die auszogen, um die Wudu, diesen Abschaum der Menschheit, endgültig vom Angesicht der Welt zu tilgen. Und als wir sie selbst in ihrem eigenen Heiligtum, in diesem Vulkan, besiegt hatten, verfiel ich ihrer heimtückischen Magie. Es war ein blutroter, faustgroßer Edelstein, den ich aus den kalten, toten Fingern eines Schamanen riss und an mich nahm.

Habgier überwältigte mich, dunkle Stimmen in meinem Kopf führten mich in Versuchung, meinen Fund nicht meinem Befehlshaber zu melden, sondern ihn allein für mich zu behalten.

Ohne auf mein Gewissen zu hören, desertierte ich, und flüchtete, so schnell mich meine Beine trugen. Doch sie fanden mich, und stellten mich vor Gericht. Man befand mich schuldig des Betrugs und der Verräterei, und so tötete man mich und verscharrte meine Leiche in dieser Pyramide. Nicht einmal den Zwölfgöttlichen Segen gewährte man mir, so dass meine gefesselte Seele an meine Gebeine gebunden ist, ohne jemals nach Alveran gelangen zu können.

Genug von mir, ich habe euch einen Vorschlag zu unterbreiten, der euch interessieren dürfte:

Zufällig habe ich beobachtet, wie ihr versucht, in den Vulkan zu gelangen. Nun, es gibt eine Möglichkeit, die Passage wieder durchgängig zu machen, so dass der Weg ins Allerheiligste der Wudu frei wäre. Also: Ich verrate euch, was ihr dazu tun müsst, und ihr sprecht ein Gebet für meine körperlichen Überreste, um meiner Seele endlich ihren Frieden wiederzugeben.

Nun, Questadores, haben wir einen Handel?“

*Meisterinformationen:*

Es bleibt völlig den Helden überlassen, ob sie gegenüber dem Geist erwähnen, dass sie eben jenes Artefakt, dass ihn zum Tode verurteilte, bei sich tragen (denn darum handelt es sich dabei...), sofern sie ihn nicht völlig offen tragen und der Kataphrakt ihn sowieso erspähen würde. Sollte eine von diesen beiden Möglichkeiten zutreffen, spielen Sie Mhukkadins Furcht vor dem Stein voll aus. Auf jeden Fall warnt er die Abenteurer dann, dass der Stein unheilig sei und ihm nichts als Unglück und Verdammnis gebracht hätte. Er beschwört die Helden, dass das Artefakt vernichtet werden muss, wollen die Helden nicht sein Schicksal teilen.

Stimmen die Recken dem vorgeschlagenen Handel zu, beschreibt ihnen Mhukkadin seinen Leichnam (ein in einen verrosteten Spiegelpanzer gehülltes Skelett in dem Raum mit den magischen Stelen) und versichert ihnen, die gewünschte Information zu liefern, sobald das Totengebet gesprochen sei.

Es muss nicht notwendigerweise ein Geweihter sein, der dieses Gebet für den leicht auszumachenden Toten hält, aber einer der Helden sollte auf jeden Fall einige passende Worte an Boron richten, diesem geschundenen Mann sein Erbarmen zu gewähren.

Ist das erledigt, spricht Mhukkadin in der Heiligen Kammer noch einmal zu ihnen:

*Allgemeine Informationen:*

„Ich danke euch von ganzen Herzen, ihr selbstlosen Questadores! Hier, wie versprochen, mein Part des Handels: Im Geröll des verschütteten Durchgangs gibt es eine freie, runde Wölbung, in die der Abdruck eines genau dazu passenden Gegenstandes eingefügt werden muss, um den Mechanismus zu aktivieren, der das Geröll beiseite schaffen wird!“

Ohne einen euch ersichtlichen Grund stockt Mhukkadin abrupt in seiner Rede. Was kann einen Geist so erschrecken? Dann verneht auch ihr es: Es klingt wie Flügelschlagen in weiter Ferne, und doch kommt es stetig näher...

„Schnell! Golgari fliegt los, um seine Ernte einzuholen! Also, dieser Gegenstand ist der Schädel des Mannes aus dem Sarkophag, der am nächsten zum Durchgang steht. Er war der letzte machtvoll Schamane der Wudu. Öffnet den Sarkophag, trennt seinen Kopf von seinem Körper und fügt ihn in den Abdruck ein!

Aber hütet euch, denn sobald ihr den Sarkophag öffnet, ist das Tabu der Wudu gebrochen!...“

Unvorhergesehen stoppt der Geist, blickt ruckartig hin und her, als fürchte er unsichtbare Verfolger. Schließlich verschwindet er vor euren Augen, und das Flügelschlagen beginnt, allmählich zu verhallen. Das letzte was ihr hört, ist der triumphierende Schrei eines Raben...



## Zwischenspiel: Von Freunden und Feinden

### Meisterinformationen:

Während die Helden sich ihren Weg durch die Pyramide bahnen, bleibt natürlich „hinter den Kulissen“, bei Atrian Caedyoso und dem immer noch gefangenen Nazirio, nicht die Zeit stehen (und sei es nur, um zu verhindern, dass sich ein gewisser Dreizehnhörnter persönlich einmischt...).

Im folgenden finden Sie eine Übersicht, was solange alles vor der Pyramide passiert:

Panfilo trifft, kurz nachdem die Helden allein vorstoßen, tatsächlich persönlich ein, mit einem ganzen Banner (also 50 Mann!) der Dukatengarde in seiner Begleitung.

Diesmal ist er hat er sich vorgenommen, dafür zu sorgen, dass ihm weder Caedyoso noch seine Komplizen durch die Maschen schlüpfen.

Was er nicht weiß, ist, dass sein Erzfeind ihn bereits erwartet, alarmiert von seinen Gotongi. Er beschwört rasch einen *Irrhalken*, der sich versteckt hält, bis der Trupp um Panfilo auftaucht. Völlig unerwartet werden die Söldner aus dem Hinterhalt angegriffen, und selbst den gestandenen Mannen der Dukatengarde stand im Gefecht gegen die niederhöllischen Wesenheit die Angst ins Gesicht geschrieben. Das Kampfesglück wiegt zwischen den beiden Parteien hin und her, während Caedyoso seinen Rivalen Panfilo Zornbrecht unter ihnen ausmacht, und die beiden sich schließlich ein verbissenes Duell liefern.

Von allen vergessen versucht Nazirio unterdessen noch immer, sich aus der Falle zu befreien. Gespannt beobachtet er allerdings auch das Gefecht vor der Pyramide, wohingegen ihn innerhalb des dunklen Bauwerkes niemand erspähen konnte. Erschüttert wurde ihm klar, dass Atrian Caedyoso einen der schlimmsten Dämonen aus den tiefsten Niederhöhlen gerufen hatte, um auf seiner Seite in die Schlacht zu ziehen. Verdrängte Erinnerungen aus seiner Zeit als Sklave im Oron fanden zurück in seinen Geist, finsterste Erinnerungen, die ihn innerlich zerfraßen. Eines hatte er in den Schwarzen Landen gelernt: Niemand durfte sich mit den Mächten der Erzdämonen einlassen, egal, für welche Werte er behauptet zu kämpfen.

Panfilos und Atrians Flammenschwerter schlagen beißend ineinander, doch gelingt es dem Moha langsam aber sicher, den jüngeren Granden zurückzutreiben, auf die Pyramide zu.

Als sich die beiden bis auf Hörweite nähern, vernimmt Nazirio schließlich sogar, was Atrian seinem Gegner zuruft. Es sollte einmal mehr all sein Göttervertrauen ins Wanken bringen:

„Du hast verloren, Panfilo! Während wir uns hier ein sinnloses Massaker liefern, sind meine Männer bereits in die Pyramide eingedrungen! Du weißt, was das bedeutet, Grande?

Deine ganze Stadt, Al'Anfa, das Herz eures sogenannten „Imperiums des Südens“, der Abschaum der Menschheit, wird zugrunde gehen! Sobald das Artefakt in den flammenden Fluten des Visra versinkt, wird deine Heimat in einem Feuerregen untergehen, gegen den der Brand des Schlundes wie ein heimeliges Lagerfeuer anmutet!“

Just zu diesem Zeitpunkt erkennt Nazirio, dass er von Caedyoso die ganze Zeit über getäuscht wurde, und beschließt, seinen Machenschaften Einhalt zu gebieten. Hierbei kommt ihm das Schicksal zur Hilfe, denn plötzlich erschüttert ein Erdbeben die Szenerie (als die Helden soeben in die Heilige Kammer eintreten) und einer der Eisenstäbe, die Nazirio in seinem Gefängnis halten, lockert sich. Der Tulamide reißt mit aller Kraft daran, bis die Verankerung nachgibt, und er sich hinauszewängt. So schnell ihn seine Beine tragen rennt er den Helden hinterher, um sie noch rechtzeitig zu warnen.

Auf dem Schlachtfeld zieht sich Atrian derweil mittels eines *Transversalis* zurück, materialisiert sich wieder in seinem Versteck im *Schlund*, und beginnt, seine Sachen zusammenzupacken, um seinen reservierten Platz für das nächste Schiff, dass die Stadt verlässt, zu erwischen...

Panfilo Zornbrecht und seine restlichen 8 Söldner schaffen es, den *Irrhalken* zurück in die Niederhöhle zu schicken. Auch sie stürmen in die Pyramide, um eine Katastrophe zu verhindern.

*Meisterinformationen:*

Leider bekommen die Helden also nicht alles mit, was Mhukkadin ihnen sagen wollte, nämlich dass Dämonen ungehindert in den Leichnam einfahren können, sobald der Schutzkreis, der ihn für die niederhöllischen Wesenheiten jetzt noch unzugänglich macht, gebrochen wird. Und schon das gewaltsame Öffnen des Sarkophags, in dem die magischen Schutzsymbole angebracht sind, kann das bewirken.

Letztlich haben die Helden natürlich keine Wahl, wollen sie ihre Mission zu Ende bringen.

Während es noch relativ einfach ist, das Grab nur aufzubrechen (KK-Probe +4), kostet es dagegen einige Überwindung, den Kopf der mumifizierten Leiche vom Rumpf zu trennen (Selbstbeherrschungs-Probe +5, Mut-Probe +4). Die Wölbung, in die der Schädel eingesetzt werden muss, ist leicht auszumachen. Wagen die Helden dies, geschieht folgendes:

*Allgemeine Informationen:*

Ein mechanisches Klicken ertönt unter dem Geröll. Mit einem Mal fängt der Schädel wie von Geisterhand an, sich zu drehen, bis euch die leeren Augenhöhlen ausdruckslos anstarren.

Ein erneutes Knarren, und das Knirschen von Stein auf anderem Stein ist zu hören, bevor die untersten Brocken sich lösen und unterhalb des Bodens verschwinden. Bers-tend fallen auch die restlichen Steine und nach wenigen Herzschlägen ist die Wand vor euch bis auf Brusthöhe eingesunken. Ihr erkennt, dass die Verschüttung mindestens ein Dutzend Schritt dick war, aus einem so harten Material, dass die kräftigsten zwergischen Minenarbeiter Jahrzehnte daran hätten schuften können, ohne es ganz zu durchdringen.

Wieder erschüttert ein Erdbeben die Pyramide, gewaltiger noch als jenes, das ihr vor wenigen

Minuten erlebt habt. Ihr verliert den Halt unter den Fü-ßen, und rechnet bereits damit, dass ihr im nächsten Augenblick unter der einstürzenden Decke begraben werdet, als sich der Boden beruhigt und das Beben langsam abflaut.

Die Mauer ist inzwischen bis auf den Grund eingesunken, und ihr schreitet ihr ehrfürchtig in das heiligste Sanktuarium der Wudu, dass seit über tausend Götterläufen kein Mensch mehr betreten hat.

*Meisterinformationen:*

Was die Helden gerade erlebt haben, war das Große Beben, das auch den Visra und sein Innerstes betraf, nämlich den Magmaschlot im Zentrum des Vulkankegels.

Die gängige Lehrmeinung, der Visra sei ein erloschener, inaktiver Vulkan, ist durchaus nicht aus der Luft gegriffen, sie ist nur schlecht untermauert: die wenigen Gelehrten, die sich bis an den Rand des Kraters vorwagten, um später ihre Expertisen vorzulegen, spähten nur mit Fernrohren in den Vulkan hinein, ohne weitergehende, hochgefährliche Untersuchungen direkt am Grund durchzu-

führen. Sie sahen, dass das Innere mit einer Art Gesteins-schicht bedeckt war, konnten aber kein flüssiges Magma ausmachen. So kamen sie zu dem voreiligen Urteil, der Visra sei inaktiv.

Tatsächlich ist durch die beiden Beben, die ausgelöst wurden, als sich das Artefakt immer näher an seinen Herkunftsort bewegt wurde, die dünne Gesteinsschicht, die den Schlot seit Jahrhunderten bedeckte, unter dem Druck des nach oben drängenden flüssigen Magma verschwunden. In Kurzfassung: Der Visra *ist* aktiv – und er steht kurz vor dem Ausbruch...

*Allgemeine Informationen:*

Ein siedend heißer Schwall Hitze schlägt euch entgegen, als ihr den Tunnel verlässt.

Ihr befindet euch auf einem etwa 20x5 Schritt großen, halbrunden Felsvorsprung, mitten im Schlot des Visra. Zwei mannsgröße in Obsidian gehauene Bildnisse flankieren die Fläche; zwei Schamanen, beide mit triumphierend zum Himmel gehaltenen Händen. Der eine umfasst ein Herz, der andere ein Gehirn. In der Mitte zwischen den zwei Statuen steht auf Bauchhöhe eine mannslange, kreisrunde Schale, die an einen luxuriösen Badezuber erinnern würde, wäre das Käfiggitter nicht, das nur einen Schritt darüber schwebt, von einem Seil gehalten.

Offensichtlich diente diese Schale dazu, das sämtliche Blut eines Menschenopfers in sich zu sammeln, um es für die Schamanen der *Wudu* aufzubewahren.

Langsam ihr tretet an den Rand des Felsvorsprungs, abwartend das blubbernde Magma auf dem Grund beobachtend.

Ihr greift nach dem *Tacal'te*.

Es ist Zeit, die Mission zu Ende zu bringen.

„Nein! Halt, wartet! Ihr dürft das nicht tun!“ Der Schrei kam aus dem Tunnel.

Erst jetzt erkennt ihr den völlig ausgelaugten Nazirio, wie er vor euren Füßen erschöpft zusammenbricht, verzweifelt um Worte ringend.

„Er hat uns verraten! Atrian Caedyoso ist ein Verräter und Dämonenpaktierer!“

Er hat uns die ganze Zeit benutzt, mit uns gespielt, wie ... wie mit Mirhamionetten!“

*Meisterinformationen:*

Versetzen Sie sich in Nazirios Rolle und erzählen Sie den Helden alles, was der Tulamide beobachten konnte, auch, dass Panfilo Zornbrecht bald ebenfalls eintreffen wird.

In der Zwischenzeit überbringen die *Gotongi*, die Caedyoso im zur Überwachung in den Vulkanschlot befahl, ihrem Meister die Neuigkeit vom Frontenwechsel der Recken.

Caedyoso, der eigentlich vorhatte, die Helden in den Tod zu schicken, und selbst aus der Stadt zu verschwinden, fasst in diesem Augenblick eine finale Entscheidung:

Wenn das Schicksal verlangt, dass er alles für die Sache gibt, was er geben kann, nämlich sein Leben, dann soll es sein.

Hastig trinkt er den letzten Zaubertrank und gürtet sein Schwert für den letzten, den entscheidenden Kampf seines Lebens.

## Letzter Akt: Der Vorhang fällt

### Allgemeine Informationen:

Gerade hat euch Nazirio die ganze Version seiner Geschichte nahe gebracht, da stürmen schon Panfilo Zornbrecht und seine Söldner durch die Tunnelpassage. „Übergebt uns das Artefakt – sofort!“ bleckt euch der junge Grande an, kaum, dass er den Durchgang verlassen hatte. Unschlüssig, ob ihr dem Befehl folgen wollt, wartet ihr ab, als euch die Entscheidung unvorhergesehen abgenommen wird:

Plötzlich materialisiert sich direkt neben euch eine Gestalt. Es ist Atrian Caedyoso, der euch mit einem kalten, blutlüsternen Lächeln begrüßt, wie ihr es zuvor in seinem Gesicht nicht für möglich gehalten hättet. „Genug gespielt, Grünschnäbel! Ich will den *Tacal'te*!“

### Meisterinformationen:

Was auf den ersten Blick wie ein aussichtsloser Kampf anmutet, ein Zauberer gegen 9 Kämpfer + die Helden, ändert sich im nächsten Augenblick, als einer der *Dukatengardisten* von hinten zu Boden gerissen wird, ohne seinen Gegner auch nur im Mindesten erahnt zu haben. Einen Herzschlag später ist der Söldner tot.

Er wurde getötet von dem Yaq-Hai, der von dem Körper des Schamanen Besitz ergriff, als die Helden den Schutzbereich des Sarkophages unterbrachen, wie es Mhukkadin prophezeien wollte. Panfilo und die anderen Söldner wenden sich blankziehend gegen das Ungeheuer ohne Kopf. An den zwei Fronten bahnen sich nun zwei eigenständige Gefechte an.

Im Folgenden haben wir einige Möglichkeiten für Sie, werter Meister, aufgelistet, wie Sie diesen besonderen Endkampf im Vulkan Visra auch besonders ausgestalten können:

### Der Yaq-Hai:

(Verwenden sie dafür die Werte der anderen Yaq-Hai (s. o.) in der Grabkammer, wobei allerdings zu beachten ist, dass sich dieser doppelt so schnell regenerieren kann.)

Auch wenn es vielleicht so scheint, wird Yaq-Hai jedoch keinesfalls nur von primitiver Mordlust getrieben wie seine fünf 'Kollegen' aus dem unteren Stockwerk: Es ist ein Schamane, der an der Erschaffung des *Tacal'te* mitwirkte, und selbst im Tod hat er noch das Ziel, ihn zurückzuerobert. All sein Handeln ist auf den Stein ausgerichtet, er weiß trotz Blindheit genau, wo sich der Blutachat befindet und wird jeden erschlagen, der ihn daran hindert, ihn zu bekommen. Die Helden sollten schnell realisieren, dass der Yaq-Hai zielsicher immer nur denjenigen angreift, der den Stein mit sich führt.

Sie sollten auch hier ihren Spielraum nutzen; sind die Helden mit dem Kampf gegen Caedyoso überfordert, können Panfilo und seine Mannen den Yaq-Hai noch aufhalten, sind die Recken dagegen unterfordert, bricht das Monster spontan durch und attackiert die Helden.

Aus diesen Voraussetzungen können sich zahlreiche hübsche Schlusszenen ergeben; beispielsweise, indem die Helden dem überraschten Caedyoso Knall auf Fall den *Tacal'te* zuwerfen, dieser dann den Stein im scheinbaren Höhepunkt seines Triumphes an sich krallt, und im nächsten Moment von dem Yaq-Hai zerfetzt wird, der hinter ihm lauerte.

### Die Umgebung:

Auch wenn sich Caedyoso einbildet, den Vulkan kontrollieren zu können, ist das deshalb noch lange nicht so. In Wahrheit ist die Aktivität des Visra, einmal hervorgerufen, unvorhersehbar, vom Zufall bestimmt, eben unkontrollierbar.

Und es muss nicht bei der „blubbernden Magmasuppe“ aus der Beschreibung bleiben, ein gefährlicheres, nervenaufreibendes Umfeld wäre wünschenswerter und einprägsamer für die Spieler. Spielen Sie mit den Erwartungen: Haben die Helden mühsam einen Vorteil errungen, lassen Sie einen plötzlichen Ascheregen auf das Plateau niedergehen, um den Vorteil in perplexer Überraschung zu wandeln. Steht einer der Recken kurz vor dem Tod durch den nächsten Hieb von Caedyosos Flammenschwert, lassen Sie erneut ein Beben die Szenerie erschüttern, wobei ein Steinschlag erzeugt wird, der Caedyoso schmerzhaft am Kopf trifft.

Nicht zu vergessen sind natürlich auch die gewaltige Schale und die beiden Statuen, die als Geländehindernisse prima eingesetzt werden können.

Ein passendes Ende hierzu wäre es, wenn Caedyoso, schlussendlich des Kampfes Sieger, sich mit dem *Tacal'te* in den erhobenen Händen rückwärts dem Abgrund nähert, und plötzlich von einer herauf schießenden Lavafontäne getroffen und unter der kochend heißen Flüssigkeit begraben wird ... während der Stein langsam, aber sich auf den Abhang zurollt, doch selbstverständlich von den rettenden Helden im letzten Augenblick aufgehalten wird.

### Panfilo Zornbrecht und seine Schergen:

Es mag für den Moment so scheinen, als ob Panfilo und die Dukatengarde gemeinsam mit den Helden kämpfen. Doch dies wäre nicht Al'Anfa, wenn man das Gute in der einen, und das Böse in der anderen Ecke, so einfach voneinander unterscheiden könnte...

In Wirklichkeit wartet Panfilo nur auf einen geeigneten Moment, in dem der Held, der den Stein trägt, unvorsichtig wird, um sich auf diesen zu stürzen, wenn nötig auch allein.

Gelingt das dem dekadenten Granden, wird er blindlings flüchten, sollen die anderen doch allesamt in den Niederhöllen schmoren!

Dass ihm das nicht gelingt, ist natürlich von vornherein klar – aber ist es der gewandte Yaq-Hai, oder eher der *Ignifaxius*-schleudernde Caedyoso, der den flüchtenden Panfilo zuerst erwischt?

#### *Meisterinformationen:*

Wie auch immer das Finale ausfällt, die Helden sollten letzten Endes die Oberhand erringen, es sei denn, Sie wollen in ihrem eigenem Aventurien ohne Al'Anfa weiterspielen...

Sie sollten ihre Helden im Endkampf ruhig so hart drannehmen, dass sie danach voller Erschöpfung zusammenbrechen, da Nazirio sich wie es auch enden sollte um seine neuen Freunde kümmert. Wenig später treffen, von der undurchsichtigen *Hand Borons* alarmiert, einige Tempelgardisten ein, um das Gelände abzusperren und die Überlebenden ins Hospital zu bringen.

## Epilog

#### *Allgemeine Informationen:*

Mühsam schlägt ihr die Augen auf.

Verschwommen erkennt ihr ein Gesicht, das auf euch hinabblickt.

Ihr realisiert, dass ihr auf Krankbahnen liegt, während sich die Konturen des Antlitzes langsam verfeinern. Ihr meint es irgendwo schon einmal gesehen zu haben...

„Ihr solltet dem Allmächtigen danken, dass er meine Gebete erhört hat.

Ihr wißt also tatsächlich wieder unter den Lebenden ... nicht, dass ich das bedauern würde... aber es fasziniert mich. Scheinbar sind für euch noch große Taten vorausbestimmt, wenn euch Boron auf diese Weise zurückschickt aus seinem Reich...“

Ihr richtet euch beinahe synchron zusammen auf, fast jeder von euch spürt darauf die Schmerzen der Wunden in seinem Körper. Ihr erinnert euch an das fremde Gesicht...

ihr meint, es schon einmal auf der Titelseite eines dieser neumodischen Druckgazetten gesehen zu haben...

„Meine Hochachtung, Questadores, und der Dank des Patriarchen Al'Anfas sind euch sicher.“

Ein Zucken durchfährt eure Glieder. *Amir Honak?! Der Patriarch persönlich?!*

Bevor ihr Gelegenheit zu einer Antwort hättet, wendet sich das Kirchenoberhaupt erneut an euch: „Die Kirche des Boron steht in eurer Schuld. Ohne euch wäre es wahrscheinlich nicht rechtzeitig gelungen, die finsternen Pläne der Schwarzen Schergen zu durchkreuzen ... ganz zu Schweigen von den wertvollen Kostbarkeiten, die ihr für unsere Kirche bergen konntet.

Natürlich werden wir uns dafür erkenntlich zeigen, und eure Heldentat soll nicht zu eurem Nachteil geschehen sein; als Belohnung steht euch dieses Artefakt aus meiner persönlichen Sammlung mehr als zu.“

Er überreicht euch ein schwarzes Amulett in Form eines Boronrades.

„Setzt es weise ein, denn einmal benutzt, zerbricht das Rad und seine Wirkung wird sich nie wieder entfalten. Es hat die Macht, einen einzigen von euch einmal in seinem

Leben vor dem Tod zu retten, solange er noch auf der Schwelle zwischen Leben und Tod schwankt.

Selbstverständlich kann ich euch keine Garantie für dieses Ereignis geben, doch solange sich der Träger borongefällig verhält, wird das Amulett seine Wirkung entfalten können.

Des Weiteren wurde mir nahe gelegt, euch auch materiell für eure Mühen zu entschädigen“,

er deutet auf eine kleine Truhe zwischen euren Bahnen, „und zudem steht es euch frei, um eine Audienz bei mir zu bitten, sollten euch eure Wege einmal mehr nach Al'Anfa führen.

Allerdings ist an all dieses eine Bedingung gebunden: Ihr müsst borongefälliges Schweigen über diese pikante Angelegenheit breiten, denn wir wollen die vielen Bürger dieser Stadt nicht noch unnötig weiter beunruhigen, schließlich haben wir in den letzten Zeit mehr als genug Schicksalsschläge durchmachen müssen.“

#### *Meisterinformationen:*

Anschließend gibt der Patriarch den Helden noch Gelegenheit, Fragen zu stellen, die er nach bestem Gewissen beantwortet. In der Truhe liegt ein Beutel mit 50 Dublonen für jeden der Helden. Das Artefakt Amir Honaks vermag, einen Helden einen Tag vor dem Tod bewahren: Das heißt, dass seine LeP zwar unter einen kritischen Wert fallen können, der Held aber trotzdem 24 Stunden nach Aktivierung des Amuletts nicht verstirbt. In dieser Zeit ist der Halbtote dann ohnmächtig und seine Seele wird von Golgari solange verschont.

Sollten die Spieler übrigens partout nicht auf seinen Vorschlag eingehen, verweist er auf den Stab des Vergessens, mit dem er notfalls den Helden auch die Erinnerung rauben kann.

Danach entschuldigt sich der mächtigste Mann des Südens, die Staatsgeschäfte warten.

Kaum hat der Herrscher den großen Saal verlassen, kommt euch ein alter Bekannter besuchen; Nazirio. Ein ausgelassen fröhliches Lächeln auf den Lippen feiert der Tulamide in kleiner Runde zusammen mit euch den glücklichen Ausgang dieses denkwürdigen Schauspiels...

## Der Helden Lohn

Jeder Held erhält pauschal 400 AP für das Bestehen dieser Queste, zu denen Sie jeweils bis zu 100 zusätzlichen AP frei für gutes Rollenspiel verteilen können.

Außerdem natürlich noch das Artefakt und die Dublonen, und der Gewinn eines mächtigen Verbündeten in Al'Anfa, sowie die Freundschaft Nazirios, der vom Patriarchen offiziell zu einem Bürger der Stadt des Raben erklärt wurde.

Und wie steht es mit der Zukunft?

Die Helden werden sich verdiensterweise nach den nervenaufreibenden Geschehnissen an einem ruhigen, friedlichen Ort erholen wollen, verständlich, aber werden *Sie* das zulassen?

Nazirio kann, schon wenige Monde nach diesen Ereignissen, Erfolge als geschickter Händler verzeichnen, in seiner neuen Heimat, der Perle des Südens.

Amir Honak und der *Hand Borons* gelingen nach der Enttarnung Atrian Caedyosos als borbaradianischer Agent die Aufdeckung und Aushebung seines Verschwörernetzes.

Panfilo Zornbrecht überlebte das Gefecht im Vulkan nur knapp, lässt es sich aber nicht nehmen, in der Villa seiner Familie auf dem Silberberg eine exzessive Orgie zu veranstalten.

Der *Tacal'te* verbleibt im Besitz der Al'Anfaner Boronkirche, unter der persönlichen Obhut des Patriarchen, der nun einen ungefährlichen Weg sucht, das unheilige Artefakt zu vernichten.

... Haben wir nicht jemanden vergessen? Da war doch noch etwas...

Wutentbrannt schleuderte Faviriol Krähenschwinge die Botschaft, die ihm soeben zugestellt wurde, beiseite. Mit großen, lautlosen, rückwärtsgewandten Schritten versucht sich sein Bote in Sicherheit zu bringen, doch der Schwarzelf war schneller:

„HÖLLENPEIN ZERREIßE DICH!“

Lächelnd lehnte sich Faviriol in seinem Ledersessel zurück, wenigstens *das* bereitete ihm Spaß, während sonst anscheinend alles schief laufen sollte an diesem elenden Tag...

Zum zweiten Mal betrachtete er den neuesten Bericht aus Al'Anfa.

*Wie konnte das geschehen?!*

*All meine Pläne durchkreuzt – Atrian tot – die ganze Zelle in der Pestbeule des Südens ausgehoben und vernichtet...*

Hatte sich alles gegen ihn verschworen?

Erneut überflog er die Zeilen. „...meist nordländische Subjekte, scheinbar rein zufällig an die Sache verwickelt, aber offensichtlich bestens trainiert und ausgestattet...“

Wütend verbrannte der Schwarzelf die Nachricht über einer Kerze, sich im Geiste bereits ausmalend, wie er sich an diesen „Subjekten“ rächen würde...

## Dramatis Personae

### Atrian Caedyoso:

Wurde als freier Moha geboren, doch in seiner Kindheit wurde sein Dorf von Sklavenfängern überfallen, seine Familie getötet und er selbst versklavt. So gelangte er zur al'anfanischen Magierakademie. Später wurden dort menschenverachtende Versuche an ihm durchgeführt. Dabei erkannte man überrascht seine überaus große magische Begabung und man beschloss, ihn seiner Erinnerung zu berauben, um die furchtbaren Episoden seiner Kindheit aus seinem Geist zu tilgen, damit man ihn für sich gewinnen und dann ausbilden konnte.

Ein skrupelloser Grande mit Namen Sandro Zornbrecht übernahm diese Aufgabe.

Caedyoso wurde mit der Zeit zu einem sehr erfolgreichen Adepten und widmet sich dunklen Wissenschaften. Nach und nach erringt er Teile seiner Erinnerung zurück, doch seine Vergangenheit bleibt für ihn ein Rätsel. Eines Tages sieht er auf dem Sklavenmarkt eine Frau, die ihm seltsam bekannt vorkommt. Er redet mit ihr und sie erklärt ihm,

was wirklich in seiner Kindheit geschah, dass er ein Kind mohischen Blutes mit dem Namen Sica

(=„spricht mit zwei Zungen“) sei, und dass sie die einzige Liebe seines Lebens war.

Um sie zu kaufen, bietet er all seinen Besitz und zusätzliche Schulden auf, doch Sandro Zornbrecht, ein Dozent der Magierakademie, findet Gefallen an der jungen Frau und kauft sie selbst auf.

Hilflos muss Caedyoso mitansehen, wie seine Geliebte abtransportiert wird.

Verzweifelt eilt er mit all seinem Gold zu dem Granden, aber nachdem er endlich eine Audienz bekam, erfuhr Caedyoso, dass der Grande die Sklavin als 'Versuchsobjekt' bei einem Experiment einsetzt, welches leider misslang, wobei sie „verlustig ging“.

Am Boden zerstört sinnt Caedyoso nur nach auf Rache. Mehrere Tage später wird der Magier Sandro Zornbrecht, der jenes Experiment durchgeführt hatte, bestialisch abgeschlachtet aufgefunden.

Selbiger führte damals auch die Gedächtnisentnahme an Caedyoso durch, so dass dieser Zauber nun immer

schwächer wird. Infolge dieser Schwächung kehrt Caedyosos Erinnerung langsam zurück und er beginnt, unmenschlichen Hass auf Al'Anfa zu entwickeln. Gezwungenerweise verließ er die Stadt, um seinen Häschern zu entkommen, ohne ein festes Ziel vor Augen. Auf seinen Reisen im Norden begegnete er Faviriol Krähenschwinge, und die beiden stellten fest, dass sie nicht nur Angehörigkeiten wie ihren Jähzorn teilten, sondern auch beide gezielt nach Rache gierten. Krähenschwinge bereitete zu dieser Zeit schon den Machtumsturz in der aranischen Grafschaft Elburum für Borbarads Statthalter vor.

Es fiel ihm nicht schwer, Caedyoso für die Sache der Schwarzen Schergen zu gewinnen und ihm alles beizubringen, was nötig ist, um als Spion in feindlicher Umgebung zu überleben.

In diese Zeit mit Krähenschwinge fällt auch Caedyosos Abkehr von seinem Glauben; er schließt einen Pakt mit Blakharaz, dem erzdämonischen Herren der Rache.

Nach dieser Ausbildung wurde Caedyoso zurück nach Al'Anfa geschickt, um dort ein Netz von Sympathisanten aufzubauen, die ihn und die Sache Borbarads unterstützen.

Im Perainemond des Götterlaufs 1020 BF führte Caedyoso seinen ersten Einsatz für seine neuen Herren durch; selbst der *Tempelrufer* berichtete im Nachhinein über diesen Anschlag, der glücklicherweise fehlschlug (s. a. Aven-turischer Bote 68, S.25).

Dennoch erbrachte Krähenschwinges und Caedyosos Zusammenarbeit fruchtbare Ergebnisse; beispielsweise wurden die *Rotmäntel*, die Moghulische Garde des Oron, mit Waffen aus Al'Anfa ausgestattet, die Caedyoso lieferte. Er hatte mehr als genug Zeit gehabt, gewissenlose Lieferanten aufzutreiben, die für Gold alles taten (s. „Blutrosen und Marasken“, S.21).

MU:15 KL:16 IN:15 CH:13 FF:12 GE:14 KO:12 KK:13

LeP:45 AuP:34 AsP:61 MR:8 RK:14 GS:8

Zauberstab: INI 12+W6

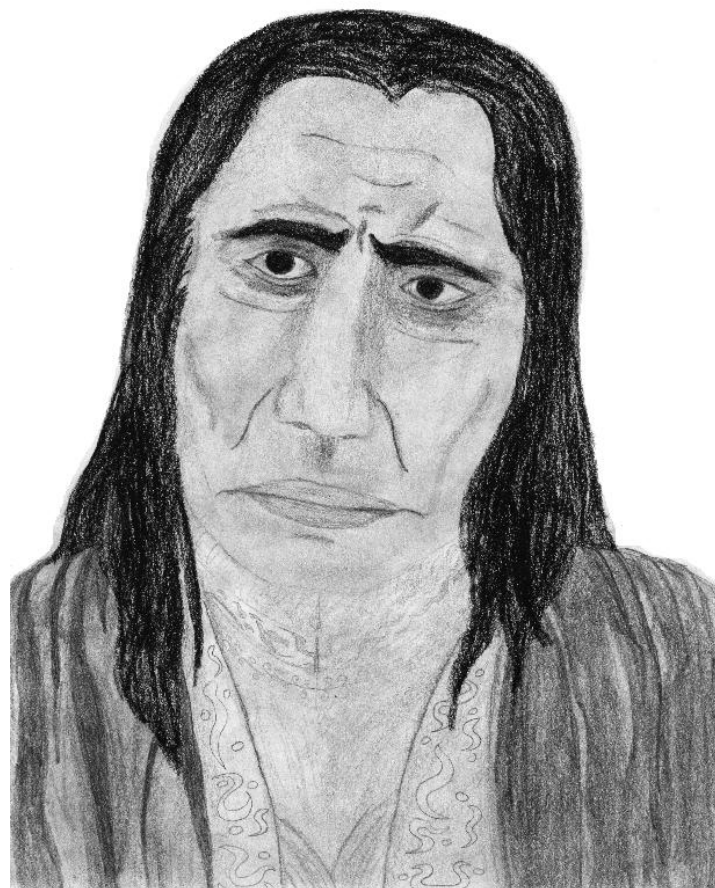
AT:15 PA:13 TP:1W+2 DK:NS RS:3 (Iryanleder)

Sonderfertigkeiten: Druidenrache, Fernzauberer, Magie des Blutes, Merkmalskenntnis Schaden, Regeneration II, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 14, Verbotene Pforten, Wuchtschlag

Vor-/Nachteile: Affinität zu Dämonen, Akademische Ausbildung (Magier), Begabung für Transversalis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer; Arroganz 5, Eitelkeit 5, Neugier 7, Rachsucht 10

Herausragende Talente/Zauber: Geschichtswissen (Wudu) 14, Magiekunde (Dämonologie) 16, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 12, Überzeugen 12; Fortifex 16, Horr-iphobus 10, Ignifaxius 13, Invocatio maior/minor 12/15, Schwarzer Schrecken 11, Transversalis 18,

Erlernete Rituale: Astrale Meditation, Bindung des Stabes, Die Ewige Flamme, Hammer des Magus, Der Kraftfokus, Der Merkmalsfokus (Schaden), Das Flammenschwert, Der Apport



Zitate:

- „Seid ihr so verblendet, dass ihr nicht seht, dass diese Stadt auf den Grundfesten allen Übels errichtet wurde? Jeden Tag laben sich Wenige an dem Leiden vieler Tausender! Aber ich, *Ich allein* werde dafür sorgen, dass dies *Morgen* nicht mehr so sein wird!“

- „Leben oder Sterben ist einzig eine Frage von Macht, Moral hat damit rein gar nichts zu tun.

Haben die Granden Moral? Nein, sie kennen sie nicht einmal! Man kann sich keine Moral leisten, wenn der Feind es auch nicht tut.“

### Panfilo Zornbrecht:

Er ist der Schüler seines Onkels und Mentors Sandro Zornbrecht, den Atrian Caedyoso aus Wut über den Tod seiner Geliebten tötete. Panfilo, nach dem Mord an Sandro noch zu unerfahren, beschloss, erst sein Studium an der Magierakademie Al'Anfas zu beenden, bevor er Rache nehmen würde an demjenigen, der für das Ableben seines Meisters verantwortlich war.

Von Hass besessen sammelte er Hinweise, wer der heimtückische Mörder gewesen sein könnte und stieß schon bald auf eine heiße Spur; Atrian Caedyoso, ein Waldmensch, dem vor der Tat bereits eine angespannte Beziehung zu Sandro Zornbrecht zugeschrieben wurde, verließ wenige Tage nach dem Mord ohne jede Mitteilung die Stadt.

Panfilo distanzierte sich von den Machtspielen seiner Grandenfamilie, und widmete sein Leben vollends der



Jagd auf den Mann, der seinen Mentor auf dem Gewissen hat.

Aber erst der Raub des Sklaven Nazirio aus der magischen Fakultät verschaffte ihm den Rückhalt aus den oberen Riegen der Universität, um offiziell die Verfolgung antreten zu können. Panfilo selbst beobachtete, wie Atrian Caedyoso als Mittäter bei der Entwendung des Sklaven mitwirkte, und nach einiger Überzeugungsarbeit (nicht zuletzt auch durch die Mitwirkung seiner machtvollen Anverwandten) gelang es ihm, von den Akademieoberen zum Kopf der Einheit erklärt zu werden, die für die Jagd auf das 'gestohlene Gut' verantwortlich ist.

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

LeP:41 AuP:37 AsP:45 MR:5 RK: GS:8

Zauberstab: INI 12+W6

AT:16 PA:15 TP:1W+2 DK:NS RS:1

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade, Merkmalskenntnis Hellsicht, Regeneration I, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, Verbotene Pforten,

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Verbindungen, Vollzauberer; Eitelkeit 5, Neugier 8, Rachsicht 8, Sucht (Rauschkraut)

Herausragende Talente/Zauber: Etikette 9, Kriegskunst 11, Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 10; Fulminictus 12, Gardianum 11, Horriphobus 10, Schwarzer Schrecken 11,

Erlernete Rituale: Astrale Meditation, Bindung des Stabes, Die Ewige Flamme, Der Kraftfokus, Das Flammenschwert

Zitate:

- „Schon einmal hat der Bonze Caedyoso zum Dank an die Schwarze Perle, ihm als ersten Moha überhaupt ein Studium an der magischen Fakultät zu ermöglichen, die Gesetze unserer Stadt mit Füßen getreten, und den ehrwürdigen Sandro Zornbrecht, meinen Onkel, hinterrücks ermordet. Jetzt kommt er zurück gekrochen aus seinem Versteck, und *Ich* werde ihn bluten lassen für seine Taten!“

### Nazirio:

Ein Ereignis aus der Kindheit des ehemaligen Leibeigenen Bauern Araniens sollte Nazirios Leben vollauf bestimmen; eine Weissagerin prophezeite ihm, dass er, sollte er als Sklave sterben, nach seinem Tod in den Niederhöllen ewige Qualen erleiden würde.

Da sich andere Visionen dieser Frau ebenso bewahrheiteten, ging Nazirio dieser Gedanke fortan nie wieder aus dem Kopf. Er änderte sein Leben grundsätzlich, verließ den Bauernhof seiner Familie und ließ sich in Elburum nieder.

Rasch stieg der arbeitsame Mann in der Stadt in höhere gesellschaftliche Schichten auf; getrieben von der Furcht, aus Armut versklavt zu werden, häufte er im Laufe der Zeit ein Vermögen an. Als nunmehr reicher, gemachter

Mann brauchte er die Verarmung nicht mehr zu fürchten, so dachte es sich Nazirio zumindest...

Doch es sollte anders kommen: Ende Tsa des Jahres 28 Hal übernahm in Elburum Dimiona von Aranien die Macht. Ein neues, finsternes Dämonenreich wurde aus dem Boden gestampft. Nazirio ahnte das drohende Unheil und unternahm einen Fluchtversuch, wurde jedoch von den Borbaradianern aufgeschnappt und festgenommen. Im folgenden „Prozess“

wurde sein Vermögen konfisziert und er selbst versklavt.

Jetzt war seine einzige Chance, lange genug am Leben zu bleiben, um die schlimmen Zeiten zu überstehen. Viele andere Sklaven, auf die er in seinen früheren Tagen herabgesehen hatte, wurden zu seinen Leidensgenossen. Während einige dieser Unglückseligen von der dämonischen Grausamkeit ihre neuen Herren dahingerafft wurden, klammerte sich Nazirio in tiefster Verzweiflung an sein Leben.

Auch deshalb, also wegen seines Durchhaltevermögens, wurde er von den Dämonenknechten für eine ganz besondere Mission auserwählt. Man verkaufte ihn mitsamt Dutzender anderer im Phexmond des Jahres 30 Hal an die al'anfanische Nordlandflotte, die zu dieser Zeit mehrere solcher Ankäufe tätigte, um „die Seelen der Sklaven zu retten“.

Im Innern seines Körpers schmuggelte er, vorbei an allen Agenten und Zolleinnehmern, ein magisches Artefakt, dass für einen Borbaradianer in Al'Anfa bestimmt sein sollte.



Man setzte es Nazirio zwar unter Betäubung ein, doch seine Peiniger bemerkten nicht, dass ihr Patient durch die Schmerzen kurzzeitig wieder zu Bewusstsein kam und so einen Teil der Operation mitverfolgen konnte. Erst auf

dem Schiff, außerhalb der Reichweite der Dämonen-knechte, wagt es Nazirio, zivilisierte Menschen um Hilfe zu bitten: die Helden.

Zitate:

- „Ist die Kraft des Vergebens und Vergessens nicht ebenso wichtig, wie die Kraft des Trauerns und Erinnerns?“

- Nein, ihr wollt *nicht* erfahren, was ich in den Schwarzen Landen durchleiden musste, glaubt mir!“

- „Ich habe letzte Nacht keine Minute geschlafen. Die Schreie, oh diese fürchterlichen Schreie, sie wurden lauter, immer lauter! Das Unheil ist näher als ihr ahnt!“

MU:14 KL:12 IN:13 CH:11 FF:10 GE:11 KO:10 KK:11

LeP:34 AuP:37 MR:3 GS:7

Schwert: INI 10+W6

AT:13 PA:13 TP:1W+4 DK:N RS:0

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag,

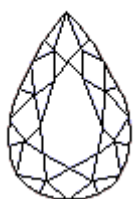
Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Zäher Hund; Aberglaube 8, Einbildungen, Goldgier 6,

Herausragende Talente: Etikette 8, Überreden (Feilschen) 12,

## Anhang

### Beschreibung des Tacal'te:

**Pendeloque**



Ein Edelsteinschleifer (oder auch ein anderer Fachmann, wie ein Juwelier) würde den Tacal'te am ehesten in die Gattung der „Pendeloque“ einordnen; einfache, kaum geschliffene Edelsteine, die, wie eine Speerspitze geformt, auf der unteren Seite die größte Breite

aufweisen, nach oben hin spitz zulaufen und so in einer mehr oder minder scharfen Spitze enden. Mathematiker nennen die Idealform eines solchen Körpers Kreiskegel, und speziell der Tacal'te kommt dieser Idealform in seinen Konturen recht nahe, gelang es doch kam einem Schleifer, dem Stein eine neue Form aufzuzwingen (s. unten)

Tatsächlich besteht der Tacal'te aus Blutachat (auch als Karneol bezeichnet), der heute als Stein Borons gilt. Es ist wenig darüber bekannt, welche Stellung das Edelmateriale in der archaischen Gesellschaft der Wudu einnahm, doch ist anzunehmen, das Blutachat schon damals dem düsteren Todesgott Visar zugeordnet wurde.

Jedenfalls verfügt der Tacal'te über keine der heilenden, oder antimagischen Fähigkeiten, die einem Karneol heute zugeschrieben werden; im Gegenteil:

Blutvergießen stärkt sogar noch die finstere Magie, die von diesem Stein ausgeht, und wird er direkt an seiner Oberfläche mit Blut (allerdings nur menschlichem Blut) benetzt, beginnt er, tiefrot zu schimmern, wie es auch von Kristallkugeln der Magi und Maga berichtet wird.

Kein Analysezauber vermag es heute, genau herauszufinden, welche speziellen Zaubersprüche im Tacal'te wirken (ja, sogar die Art der Magie ist eine völlig unbekannte), zumal die alten Schriftrollen über die Zauberei der Schamanen längst vernichtet.

Um einen rollenspielerischen Anreiz zu liefern, hier einige Auslegungen, was Sie als Meister auf einen neugierigen

Analysezauber auf den Tacal'te seitens der Helden erwidern können:

*Odem Arcanum:* Schon bei wenigen ZfP\* sollten sie den Helden mitteilen, dass bei der Erschaffung des Tacal'tes sehr viel Blut vergossen wurde, was durch starke Verunreinigungen im magischen Muster des Steins angezeigt wird. Das hellrote Gleißeln ist aber zu stark, als dass ein Hellseher sich länger auf die Struktur konzentrieren könnte...

*Analys Arcanstruktur:* Diesen Spruch sollten Sie um etwa +6 erschweren, wegen der Fremdartigkeit und des hohen Alters. Zusätzlich noch um etwa 10 Punkte aufgrund der hohen arkanen Intensität. Gelingt er, erkennt man je nach übrig gebliebenen ZfP\* mehr oder weniger über die Magie des Artefakts (s. hierzu auch MWW, S. 152):

Die Repräsentation ist der kristallomantischen ähnlich, aber dennoch sehr fremdartig. Die Merkmale dieses Zaubers lassen sich aber recht leicht bestimmen: *Kraft* und *Telekinese*, allerdings auch Spuren des Merkmals *Dämonisch*. Bei eventueller Angabe der Anzahl der permanenten AsP sollten sie dem Spieler lediglich beschreiben, dass „sich eine solche Menge nach neueren magietheoretischen Forschungen eigentlich nicht konzentrieren lässt“...

So viele ZfP\*, dass sie alle diese Informationen weitergeben können, sollten dem Spieler aber gar nicht überbleiben.

Geschichte:

Vor über eineinhalb tausend Jahren, noch weit vor dem Fall Bosparans, zu einer Zeit, in der der Rest Aventuriens sich von den Folgen der blutigsten Schlacht in der Geschichte noch immer erholte, als noch keinem Aventurier jemals Namen wie Hela-Horas, Borbarad oder Galotta zu

Ohren gekommen waren, war es ein anderer Name, der den Süden des Kontinents in Angst versetzte: *Wudu*. Über fünfhundert Götterläufe herrschten sie den Großteil Südaventuriens mit eiserner Hand und opferten ihrem finsternen Todesgott Visar mehr Menschen, als man überhaupt in diesem Teil Deres vermutet hätte. Sie sollen sogar Fran-Horas „den Blutigen“ empfangen haben, der wenig später die Sklaverei auch in seinem Kaiserreich einführte. In grausamen Kriegen eroberten sie alles, was östlich des Regengebirges lag und führten die Kriegsgefangenen zu Hunderten nach Al'Anfa, wo sie in den Schwarzen Pyramiden am Fuße des Vulkans Visra hingerichtet wurden. Erst die elemitischen Kataphrakten konnten um 250 v.BF. Mirham und schließlich auch die anderen Gebiete von der Gewaltherrschaft der Wudu erlösen, nachdem selbst Krakonier, Ziliten und andere widernatürliche Wesenheiten, die sich aus der Tiefe des Meeres erhoben hatten, daran gescheitert waren.

Zu dieser Zeit, kurz nach dem Fall Mirhams, war es ein großer Schamane der Wudu, (dessen Name freilich nicht mehr überliefert wurde, da die wenige Geschichtsschreibung, die die Wudu betrieben, von den Elemiten restlos zerstört wurde) der in einem wahnsinnigen Plan die Soldaten, die sich nun vor Al'Anfa formierten, mit einem Schlag von Deres Antlitz tilgen wollte. Ein ihrem Todesgott heiliger Stein, den der Schamane in den Schluchten des Vulkans bei den Schwarzen Pyramiden fand und der unter dem Opfer zahlloser Gefangener mit magischer Kraft angefüllt worden war, sollte den Visra zum Ausbruch bringen und damit alles innerhalb mehrerer Meilen mit glühender Lava und Ascheregen bedecken. Dieser Stein wurde von den Wudu *Tacal'te* genannt, was etwa „Stein ewigen Blutes“ bedeutet. Es kam aber nicht soweit, dass er im feurigen Strom versenkt werden konnte: Die schweren Reiter stürmten früher als erwartet die Stadt und sogar das Gebiet um den Vulkan. In dem Wissen, dass er den Visra niemals noch rechtzeitig erreichen könnte, schnitt der Schamane sich selbst den Körper von der Stirn bis zu den Zehen auf und ließ den Stein in seinem Blut baden, um ihn für alle Ewigkeit mit magischer Kraft anzufüllen. Einer der Kataphrakten fand den vollkommen blutlosen Leichnam des Schamanen und nahm den blutroten Stein an sich. Er gab ihm den Namen Blutachat, denn das dunkle Rot schien förmlich aus dem aus dem Innern des Steins zu leuchten.

Doch der Arme sollte nicht viel Freude an seinem Fund haben: Als sein Offizier merkte, was sein Untergebener gefunden hatte und vor ihm zu verheimlichen suchte, entließ er ihn unehrenhaft aus der Streitmacht Elems. Getrieben von finstersten Rachedgedanken schlich der Soldat sich in das Zelt des Offiziers und schlitzte dessen Körper genauso auf, wie er es beim grausam zugerichteten Schamanen gesehen hatte. In dem Moment des Todes blitzte der Stein in seiner Tasche auf und hüllte das ganze Zelt kurzzeitig in ein blutrotes Licht. Dieses Licht blieb niemanden im Lager der Elemiten verborgen; der Mörder wurde hingerichtet und sein Leichnam in eine der

Schwarzen Pyramiden verfrachtet, auf dass seine Seele für immer an diesem gottlosen Ort verweilen sollte.

Der *Tacal'te* aber ging an einen andern Soldaten, der ihn mit sich Elem nahm. Dort wollte er ihn in ein Diadem für seine zukünftige Frau arbeiten lassen, doch seine Unförmigkeit und letztlich die Unfähigkeit, einen dermaßen harten Stein zu schleifen, ließen dieses Vorhaben im Sand verlaufen. Der Legende nach besaß er den *Tacal'te* noch drei Jahre, drei Monate und drei Tage, dann verließ ihn seine Frau und in Trauer darüber schlitzte er seinen Leib von oben bis unten auf. Diesmal sah niemand das pulsierende Leuchten, das dabei seinen Keller erfüllte...

Sein gesamter Besitz gelangte dann in Staatshand, genauer: in die des zuständigen Richters.

Diesem war der blutrote leuchtende Stein überhaupt nicht geheuer, deshalb sendete er ihn mit einer Eildepesche nach einem Händler in Rashdul, der ihn gewinnbringend verkaufen sollte. Für den Richter war es allerdings zu spät: Eine riesige Sturmflut riss sein Haus und die Hälfte des Hafens in die ewigen Weiten des Perlenmeeres. In Rashdul wunderte sich indes der Händler, warum der Stein auf einmal anfang zu strahlen.

Der Bote, der das Kleinod überbracht hatte, soll übrigens auf dem Rückweg vom Pferd gestürzt und tödlich verunglückt sein.

Der *Tacal'te* wurde schließlich an einen Edelmann aus Khunchom verkauft, der sich wenig darum scherte, dass der mittlerweile offensichtlich wahnsinnige Händler, dem er den Stein abgekauft hatte, sich wenig später in den Mhanadi stürzte.

So zog der „Stein ewigen Blutes“ seine grausame Spur weiter durch Aranien. Allen seinen Besitzern sagt man ein mysteriöses, aber grausiges Ableben zu...

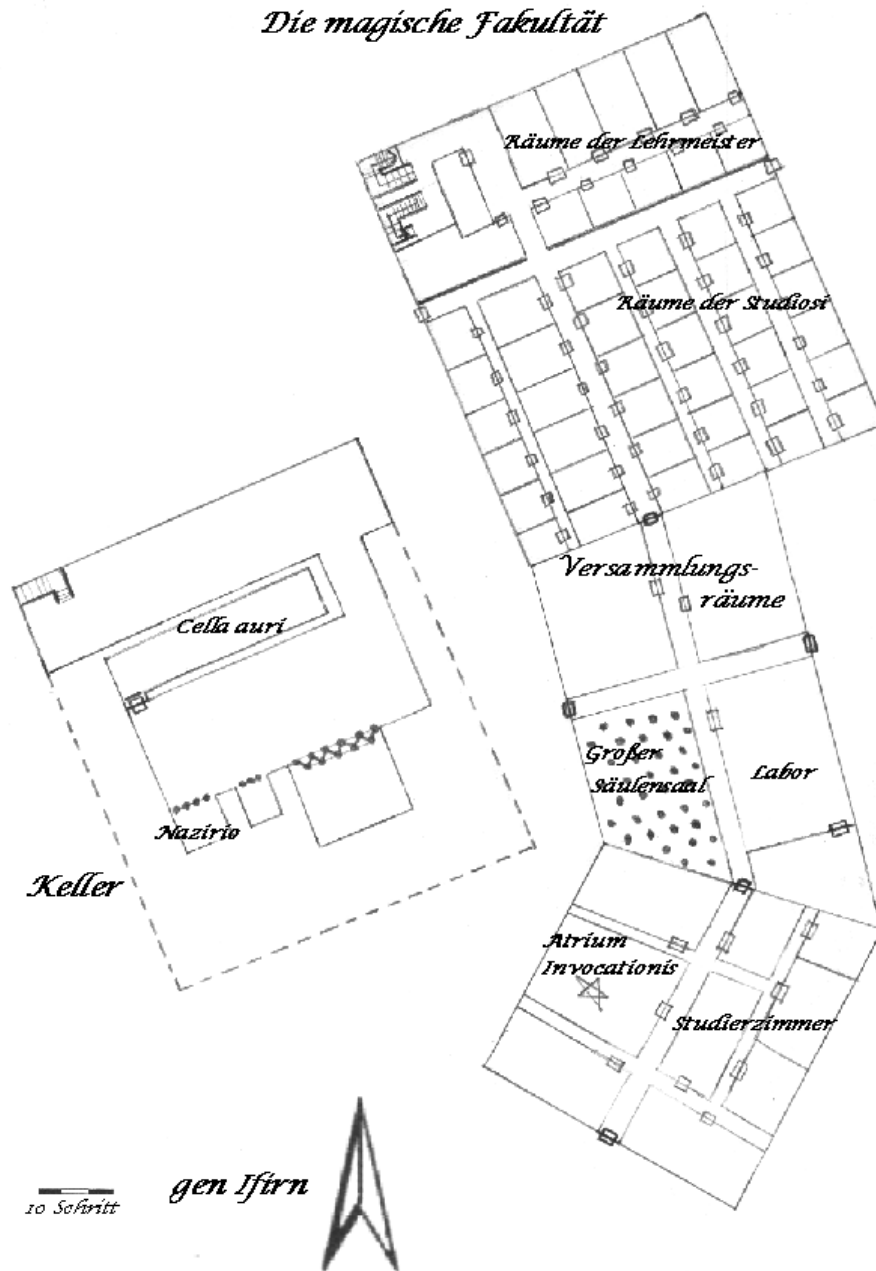
Schließlich kam er nach Elburum, in die Hände eines Diebes, der ihn aus den kalten Fingern eines blutüberströmten Grafen schnitt. Heute sagt man, dass etwa zur selben Zeit, als weiter im Westen die Hauptstadt des Alten Reichs, Bosparan, fiel, die Wohnung dieses Diebes völlig abbrannte und selbiger dabei in einem tosenden Flammensturm sein Leben Golgari übergab.

Danach galt der Stein lange als verschollen, und es dürfte lediglich eine Legende sein, dass die Dämonin Shaz-manyat, als sie vor etwa 750 Jahren Elburum heimsuchte, ein Diadem mit einem blutroten Stein bei sich trug, der beständig in dämonisches Licht gehüllt war (s. a. Blutrosen und Marasken, S. 45)...

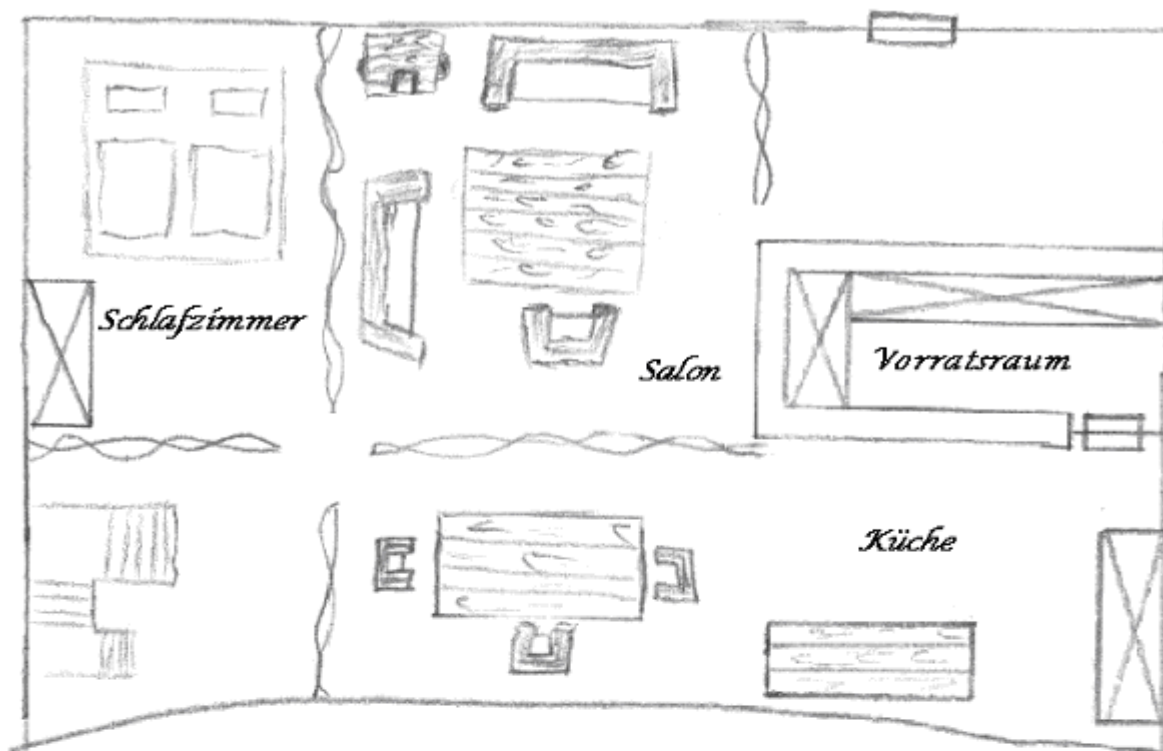
Bis vor wenigen Jahren ruhte der *Tacal'te* aber mit Sicherheit irgendwo in Aranien, wo er dann bei der borbaradianischen Besetzung von dem Schwarzelfen Faviriol Krähenschwinge, dem man nachsagt, er wäre ein Elfenvampir, gesucht und gefunden wurde. Versuche, den recht weichen Stein nun zu schleifen wurden nie vollendet, da der Juwelier bei einem tragischen Unfall an einer seiner Schleifapparaturen verunglückte. Nach wenigen Monaten unmenschlicher Gewaltherrschaft der Schwarzen Schergen über diese Stadt strahlte der *Tacal'te* bald wieder in ursprünglichem Glanz und wurde erneut hart wie Endurium...

## Orte des Geschehens

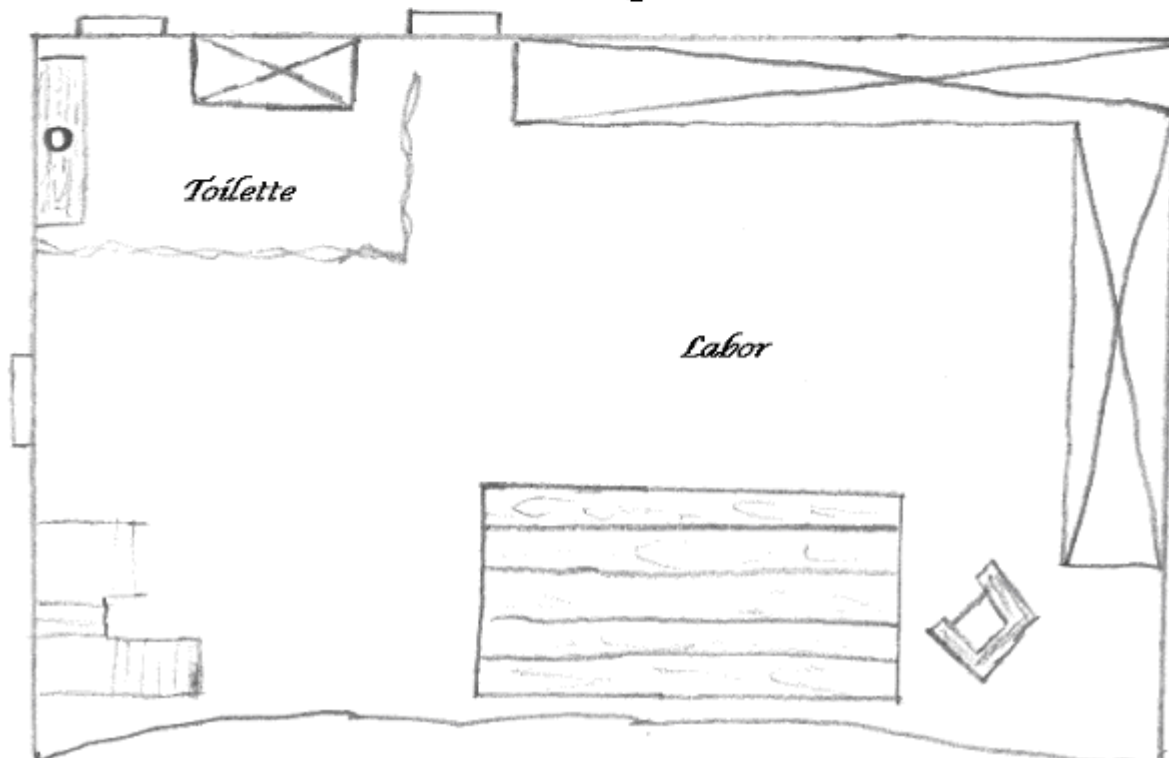
### *Die magische Fakultät*



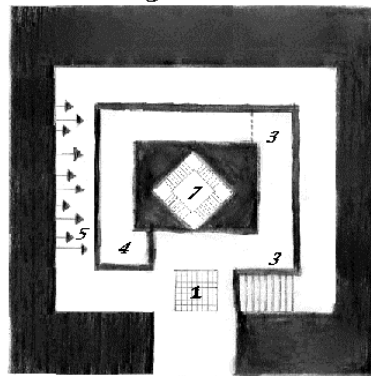
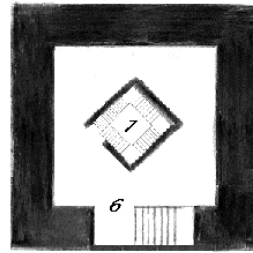
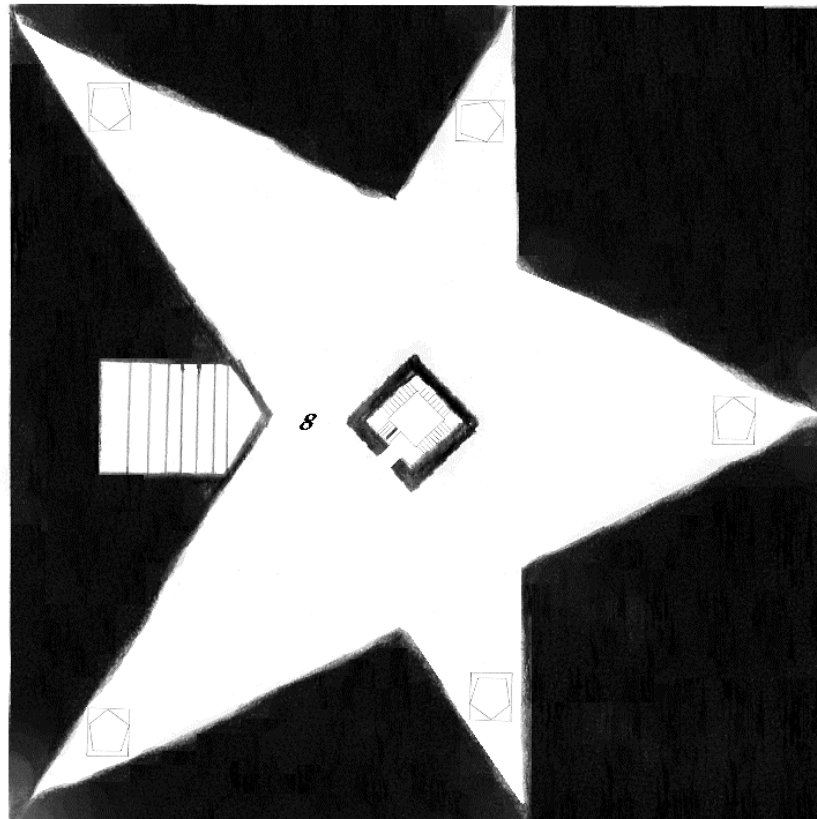
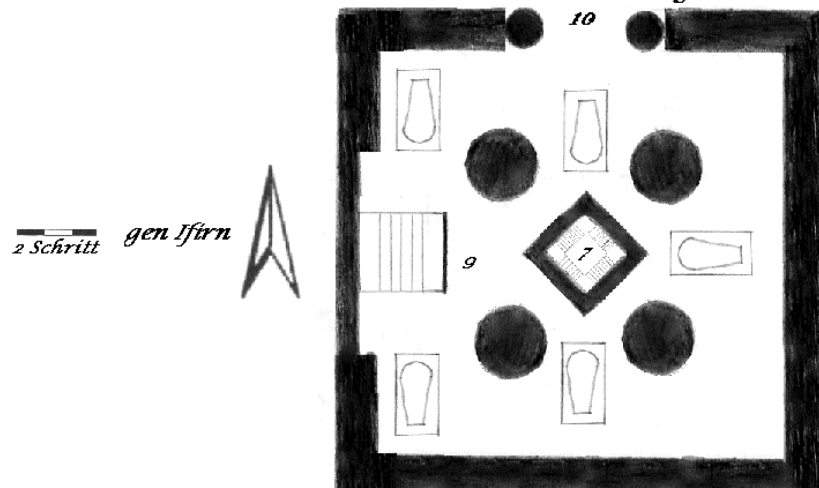
*Caedyosos Anwesen, Erdgeschoss*



*Erste Etage*



## Die Schwarze Pyramide

*Erdgeschoss**Erstes Obergeschoss**Zweites Untergeschoss**Erstes Untergeschoss*

**Klappentext**

Die *Wudu* – allein die Erwähnung dieses Namens versetzt jeden Südländer in Angst und Schrecken; vor mehr als eintausend Jahren überzogen sie die Lande jenseits des reichen Elem mit ihrem grauenhaften, Schrecken erregenden Toteskult, für den zahllose tulamidische Siedler mit dem Leben bezahlten.

250 Götterläufe vor dem Fall Bosparans bereitete ein elemitisches Söldnerheer der Schreckensherrschaft der Wudu nach fast fünfhundert Jahren ein erschütterndes Ende.

Heute wiegen wir uns in der wohltuenden Gewissheit, die Wurzel des Übels endgültig ausgerottet zu haben.

Doch das Ziel der *Wudu* war es seit jeher, den Tod zu überdauern...