Auf Aves Spuren II:

Im Fackelschein

Roter Wein & Güldene Ränke

Ein Gruppenabenteuer
auf der idyllischen
Zyklopeninsel Hylailos

von Muna Bering, Roman Bering und Christian Bering

Dank gebührt der Testrunde bestehend aus Jan (SL), Sascha und Harry, die sich tapfer in die Feierlichkeiten gestürzt haben.

Inhaltsverzeichnis

Einführung....1
Dem Meister zum Geleit....1
Auswahl der Helden....1
Hilfreiche Lektüre....1
Ymras Seiten....2
Fatas Seiten....5
Im Licht....7
Einstieg....7
Anheuerung....7
Überfahrt....8
Lyrakis....12
Unterkunft....12
Ein Rundgang durch Lyrakis: Stimmung und Details....13
Das Fest....18
Auf dem Marktplatz....19
Spiele....20
Erster Festtag (1. Rahja): Eröffnung....22
Die Attraktionen (ab dem 2. Rahja)....23
Dritter Festtag (3. Rahja): Die Komödie....30
Letzter Festtag (5. Rahja): Festmahl und Feuerwerk....31
Im Schatten....32
Das Abenteuer beginnt....32
Einstiegsszenario 1: Eine unglückliche Magd....32
Einstiegsszenario 2: Ein verschwundener Zwerg....38
Einstiegsszenario 3: Eine gewitzte Hauptmännin....40
Die Meisterpersonen und ihre Strategien....42
Die Kultisten....43
Die Schmuggler....44
Farto....45
Tanit Babek....45
Die Burg von Lyrakis....45
Beschreibungen....46
Ereignisse....57
Die unterirdischen Höhlen....58
Kultstätte (K1 bis K11)....59
Schmugglerhöhlen (S1 bis S17)....68
Piratenhöhlen (P0 bis P6)....74
Alte Höhlen (A1 bis A3)....78
Ausklang: Der Mühen Lohn....84
Anhänge....86
Anhang A: Zeittafeln und Übersichten....86
Übersicht 1: Ymras Seiten....86
Übersicht 2: Fatas Seiten (möglicher Ablauf)....87

Anhang B: Dramatis Personae....89
Dariyon A'Lyrakis dyll Lÿios....89
Sarastro Capense....89
Hagen Korber....90
Korïna....91
Fiaga Vindest....91
Wlad Jonkjeff....92
Kalchas und Insina Uÿis....93
Tanit Babek....93
Farto, Sohn des Fadoram....94
Elaria ya Melior....95
Aifingla Salvian....95
Luthor Kerkill....96
Edo Efferdico....96
Anhang C: Handouts....98
Handout 1: Aushang - Bekanntmachung....98
Handout 2: Aushang - Attraktionen/Festablauf....99
Handout 3: Korïnas Skizze....100
Anhang D: Karten....100
Karte 1: Hylailos und Umgebung....100
Karte 2: Lyrakis....101
Karte 3: Die Burg von Lyrakis....102
Karte 4: Erdgeschoss von Herren- und Gesindehaus....103
Karte 5: Erstes Obergeschoss des Herrenhauses....104
Karte 6: Zweites Obergeschoss des Herrenhauses....105
Karte 7: Stall....105
Karte 8: Drittes Obergeschoss des Bergfrieds....106
Karte 9: Viertes Obergeschoss des Bergfrieds....106
Karte 10: Erdgeschoss der Ruine....106
Karte 11: Kellergeschoss der Ruine....107
Karte 12: Übersicht über die Oberen Höhlen und Kultstätte....108
Karte 13: Übersicht über Schmuggler-, Piraten- und die Alten Höhlen....109
Karte 14: Die Oberen Höhlen....110
Karte 15: Die Kultstätte....111
Karte 16: Die Schmugglerhöhlen....112
Karte 17: Die Piratenhöhlen....113
Karte 18: Die Alten Höhlen....114

Roter Wein & Güldene Ränke

Das Abenteuer im Überblick
Spieler: 1 Spielleiter und 3–6 Spieler
Komplexität (Meister): Experte
Erfahrung (Helden): mittlere Erfahrung bis erfahren
Anforderungen (Helden): Interaktion, Erfoschung, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Zauberei
Ort und Zeit: Horasreich, Zyklopeninseln (Hylailos) 1032 BF

Einführung

Dieses Abenteuer führt die Helden auf die idyllische Zyklopeninsel Hylailos. Das leichtverdiente Geld eines ereignislosen Begleitauftrages führt sie in das malerische Dorf Lyrakis am östlichen Ende der Nordküste von Hylailos. Lyrakis ist ein junges Dorf mit alter Geschichte, und sein neuer Herrscher lädt gerade ein zu einem großen Volksfest. Die Helden können dort ein paar unbeschwerte Tage genießen, doch in den alten Höhlen unter der Burg von Lyrakis braut sich Unheil zusammen. Anhänger des Namenlosen wollen ihrem Kult ein neues Zentrum schaffen, und die Helden werden in den Strudel der Geschehnisse gesogen. Es wird an ihnen liegen, Lyrakis vor der Wiederholung eines dunklen Schicksals zu bewahren.

Dem Meister zum Geleit

Das Abenteuer ist in zwei Teilen aufgebaut. Der erste Teil – das Fest – dient dazu, den Helden die Atmosphäre in Lyrakis zu vermitteln, sie Spaß haben zu lassen, sie wichtige NSCs kennenlernen zu lassen, sowie dazu, einen Kontrast zum zweiten Teil aufzubauen. Im zweiten Teil werden die Helden in kalte und finstere Abgründe hinabsteigen und ihr Leben mehr als einmal riskieren.
Es sei an dieser Stelle ausdrücklich darauf hingewiesen, dass **Roter Wein & Güldene Ränke** sehr hohe Anforderungen an den Meister stellt: Es gilt, eine Vielzahl von NSCs zu lenken, dabei den Überblick zu behalten und – da der Handlungsablauf teilweise sehr frei und unvorhersehbar ist – die Reaktionen der Umwelt auf die Helden schnell abzuschätzen. Eine gute Vorbereitung des Abenteuers ist mithin unerlässlich.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer ist für eine Gruppe mittlerer Erfahrung konzipiert. Sollten die Helden über mehr oder weniger Erfahrung verfügen, können die Werte der Meisterpersonen sowie die Schwierigkeiten anfallender Proben vom Meister angepaßt werden. Die Helden brauchen insbesondere kämpferische Fähigkeiten und eine Neigung zum Erforschen. Problematisch könnten Helden mit Dunkelangst oder Raumangst sein, da sich ein Großteil der Handlung in finsteren, engen Höhlen abspielt.

Hilfreiche Lektüre

Informationen über die Zyklopeninseln finden sich **Das Reich des Horas** sowie in dem Abenteuer **Zyklopenfeuer**. Über den Kult des Namenlosen, seine Ziele sowie die Dunklen Wunder, die seinen Geweihten gewährt werden, kann man insbesondere im Regelband **Wege der Götter** lesen.

Ymras Seiten

Das kleine Fischerdorf Lyrakis liegt an der Nordküste von Hylailos gut dreißig Meilen östlich von den Ruinen Siennas zwischen weißen Klippen in einer geschützten Bucht. Östlich über dem Dorf ragt auf den Klippen eine Burg in den Himmel.
Die Ursprünge von Dorf und Burg liegen weitestgehend im Dunkel der Zeit. Manche Quellen sagen sogar, die Besiedelung des Ortes reicht zurück bis in die Dunklen Zeiten. Tatsächlich sind beide wesentlich jünger als die meisten anderen menschlichen Besiedlungen auf den Zyklopeninseln.
Die Burg wurde etwa um 400 bis 500 BF errichtet. Ihre Lage ist strategisch weitaus weniger interessant, als die Nähe zum Festland glauben machen könnte. Von Land her ist die Burg nur durch zum Teil unwegsame Hügel erreichbar. Die kleine Bucht, die steile Klippenfront und die trügerische See machen den Standort für einen bedeutsamen Hafen ungeeignet. Doch die Fischgründe waren ergiebig und mit kleinen Booten und ein wenig Erfahrung gut auszuschöpfen, und so siedelten sich im Schutz der Burg alsbald Fischer an. Weitestgehend unbeachtet vom Rest der Inseln gediehen Dorf und Burg beschaulich für einige Zeit.
Etwa 650 BF hielt ein neuer Herrscher auf der Burg Einzug. Dieser Herrscher war ein Diener des Gottes ohne Gesicht, dem großen Widersacher der Zwölfgötter, auch genannt der Gott ohne Namen, der Güldene oder das Rattenkind. Der Diener des Güldenen hatte große Pläne für die Burg. Er ließ in den ersten Jahren seiner Herrschaft die Burgmauer im Osten für einen kleinen Vorhof mit einer Kapelle erweitern, die angeblich dem Efferd geweiht war, insgeheim jedoch für seine abartigen Zeremonien zu Ehren des Güldenen gebraucht wurde. In den folgenden Jahren entwickelte sich die Burg von Lyrakis systematisch, in aller Heimlichkeit und auch vom Dorf selbst unbemerkt zu einem Kultzentrum.
In ihrem Bestreben, ihren neuen Sitz möglichst im Geheimen auszubauen, gingen die Kultisten Gerüchten über ausgedehnte Höhlen unter den Klippen nach. Sie fanden bald ein schwer zugängliches und weit verzweigtes Höhlensystem, das größtenteils natürlichen Ursprungs war, zu einem kleinen Teil aber von einer unbekannten, längst ausgestorbenen maritimen Rasse angelegt.
In einer Höhle mit einem sehr gut versteckten und nur bei Ebbe zugänglichen Seezugang improvisierten die Kultisten einen Hafen und begannen dann, Sklaven herbeizuschaffen, um die Höhlen zu einer Kultstätte auszubauen. Die unterirdischen Arbeiten, die bis etwa 750 BF vonstatten gingen, waren ein logistisches Meisterwerk im Dienste des Güldenen. Sklaven vom Festland wurden zu Aberhunderten bei Nacht herangeschifft und unter Tage wie Vieh gehalten, ausgepresst und in blutigen Orgien dem Namenlosen geopfert. Wer nicht geopfert wurde, wurde an die anderen Sklaven verfüttert.
Trotz aller Vorsichtsmaßnahmen der Kultisten bekamen die Dorfbewohner über die Zeit Wind von seltsamen Umtrieben auf der Burg. Die Kultisten hatte auf lange Sicht keine andere Wahl, als das Dorf zu vereinnahmen. Die Bewohner ließen sich nach und nach durch List, Lüge, Verlockung und Drohung zu Anhängern des Namenlosen bekehren – und je mächtiger sie wurden, desto gnadenloser gingen die Kultisten vor. Die verbleibenden zwölfgöttergläubigen Zweifler und Kritiker wurden zum Schweigen gebracht. Die wenigen, die entkamen, lebten fortan auf der Flucht, unbarmherzig verfolgt.
Der Kult blühte in Lyrakis gut zweihundert Jahre lang, in seinen Bestrebungen nur gehemmt durch die strikte Notwendigkeit der Geheimhaltung. Um 940 BF endlich wurde dem unheiligen Geschehen Einhalt geboten – Thorwaler überfielen das Dorf und die Burg und fanden schnell heraus, wie es um den Ort bestellt war. Sie verschütteten den Höhlenzugang in der Burg, zerstörten die Kapellenanlage darüber und metzelten die Bewohner von Burg und Dorf nieder. Der Kult des

Güldenen auf Hylailos war ausgelöscht, und ganz Lyrakis lag in Ruinen.
Hernach sollten diese Ruinen über achtzig Jahre lang in ihrer abgelegenen Ecke von Hylailos still, unberührt und fast vergessen liegen bleiben. In dieser Zeit verirrte sich lediglich ein Piratenschiff in ihre Nähe: Der berüchtigte Pirat Kun Storback begegnete 974 BF nach einem gelungenen Überfall mehreren liebfeldischen Kriegskarracken und musste mit seinem Hauptschiff fliehen. Das Schiff war mit Schätzen vollgeladen und für die Flucht zu schwer. Die Piraten wären schnell gefangen worden, hätte nicht Phex eine Sturmfront geschickt, die es ihnen erlaubte, sich vorübergehend in einer Bucht bei Lyrakis zu verstecken. Die Verfolger wußten, dass Storback nicht weit gekommen sein konnte, und kreuzten vor der Küste. Den Piraten war klar, dass sie früher oder später gezwungen sein würden, ihr Versteck aufzugeben und ihr Heil in der Flucht über die offene See zu suchen. Doch dazu musste ihr Schiff leichter werden. In aller Eile suchten sie nach einem Aufbewahrungsort für ihre Schätze; sie fanden einen Zugang zu dem alten Höhlensystem und improvisierten ein Versteck für zumindest die schwersten Teile ihrer Schätze. Anschließend gelang ihnen auch die Flucht vor den liebfeldischen Kriegskarracken. Keine fünf Jahre darauf wurden sie jedoch gefasst und hingerichtet, ohne dass sie es je geschafft hätten, zurückzukehren.
Es dauerte bis 1022 BF, bevor erste Fischer auf der Suche nach einer neuen Existenz in Lyrakis Wiederaufbauarbeiten begannen und sich dort niederließen. Die Burg blieb unbewohnt. Von ihrer Vergangenheit wußte zu diesem Zeitpunkt so gut wie niemand mehr.
Zwei neu angesiedelte Fischer unterschätzten 1025 BF bei Erkundungen ihrer Fischgründe die Strömungen der einsetzenden Ebbe. Sie mussten in einem Bogen entlang der Küste zwischen Riffen zum Dorf zurücknavigieren und entdeckten dabei einen zwischen den Klippen versteckten, schwer zugänglichen Seezugang zu den Höhlenkomplexen unter der Burg, den auch die Kultisten schon genutzt hatten. Neugierig und umtriebig ruderten sie hinein und erforschten die Höhlen. Schließlich fanden sie die Ausbauten zu den Kultstätten und wagten sich daraufhin voller Furcht nicht weiter vor.
Die Händlerin des Dorfs, Aifingla Salvian, denen die Fischer von den Höhlen erzählten, erkannte das phexgefällige Potential der von See selbst bei Ebbe nur schwer auffindbaren Höhlen. Sie konnte auch ihre Freunde davon überzeugen, und gemeinsam bauten sie in den folgenden Jahren ein paar der Höhlen zu einem Schmugglerstützpunkt aus. Die Zugänge zu den Kultstätten verschlossen sie aus Angst behelfsmäßig. Sie fanden auch einen Geheimgang, der in eine Hütte am Fuß der Klippen mündet, und Aifingla verlegte ihren Laden in diese Hütte. Sie knüpfte Kontakte nach Rethis und von dort nach Neetha, und dank der als Zwischenlager für Nachtfahrten vom und ans Festland praktischen Lage läuft das Geschäft sehr gut. In den Höhlen haben die Schmuggler seither sogar einige Behelfsunterkünfte für „durchreisende“ zwielichtige Gestalten eingerichtet.
Anfang Rahja 1027 BF wurde in Rethis ein Mitglied einer bekannten Adelsfamilie, Dariyon dyll Lÿios, mit diversen illegalen Geschäften in Verbindung gebracht. Der Adelige hatte ein wichtiges Amt in der Hafenverwaltung innegehabt, dessen Ausübung jedoch mangels Interesse und Fähigkeit seinem Sekretär Sarastro Capense überlassen. Dieser ambitionierte und skrupellose Mann hatte seine Schlüsselstellung lange Zeit vielseitig auszunutzen gewusst – von der Forderung zu hoher Gebühren bis zur Erpressung. Als die Machenschaften entdeckt wurden, fiel die Schuld auf Dariyon zurück. Seine Familie konnte jedoch durch Einflussnahme bewirken, dass die Strafe abgemildert wurde: Dem Stadthalter fiel zufällig ein, dass man doch nun, da das abseitige Fischerdorf Lyrakis Berichten zufolge wieder im Wachsen begriffen war, die Burg dort eh mit einem neuen Verwalter hatte besetzen wollen. Daher wurde Dariyon im Praios 1028 BF zum Seeherrn ernannt und mitsamt einem Teil seines Hofs – darunter auch seinem Sekretär – nach Lyrakis abgeschoben.
Dariyon fand die Burg von Lyrakis in einem desolaten Zustand vor – seit dem Überfall der

Thorwaler vor gut neunzig Jahren hatte sie verlassen dagelegen. Sie war alt, verfallen, zum Teil verwüstet – und genügte in keiner Weise Dariyons Ansprüchen an ein repräsentables Schloß. Dariyon ließ mit den nötigsten Reparaturen und Modernisierungen am Hauptgebäude beginnen. Auch ließ er den Schutt des von den Thorwalern zerstörten Kapellenanbaus im Osten beiseiteräumen, um dort eventuell später eine neuen Anbau nach eigenen Vorstellungen vornehmen zu können.
Zu Dariyons Hofstaat gehörte zu dieser Zeit schon sein neugieriger Hofscharlatan Hagen Korber, der in Wirklichkeit ein Magier auf der Flucht vor seiner dunklen Vergangenheit ist. Er glaubte sich an Dariyons Hof in Sicherheit. Einige Jahre später geriet allerdings ein alter Steckbrief mit Hagens Konterfei Sarastro in die Finger, und der Berater des Seeherren bewahrte das Papier zur späteren Verwendung auf.
Hagen durchforstete hesindegefällig systematisch die Burg und die bei den Aufräumarbeiten freigelegten Ruinen, und er fand bald einen Weg in die verschütteten Keller der Ruine und von dort eine Treppe zu der unterirdischen Kultstätte. Nach ein paar anfänglichen Nachforschungen unterrichtete er im Rahja 1028 BF Sarastro von seiner Entdeckung, und die beiden nahmen die unterirdischen Anlagen in Augenschein. Hagen bekam es mit der Angst zu tun, doch Sarastro war fasziniert. Er wies Hagen an, die Angelegenheit erst einmal vorsichtshalber für sich zu behalten und mit ihm zusammen die Höhlen zu untersuchen. Unter dem Vorwand, dass andere Modernisierungsarbeiten – wie z.B. neue Fenster und Zwischenböden im Haupthaus – wichtiger seien, ließ Sarastro die Arbeiten an der Ruine auf unbestimmte Zeit aussetzen.
Sarastro und Hagen stießen schnell auf die unterirdische Ritualstätte und fanden in ihr Fragmente der *Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*. Hagen erkannte die Gefahr des Buches, aber seine Warnungen weckten eher noch Sarastros Interesse, als dass sie ihn abgehalten hätten. Sarastro nahm das Buch an sich und begann es im Praios 1029 BF zu studieren. Hagen protestierte zunehmend energisch und drohte schließlich, anderen von dem Fund zu erzählen. Da war für Sarastro der richtige Moment gekommen, Hagen den alten Steckbrief vorzulegen und ihm klarzumachen, dass es für ihn sehr ungünstig wäre, wenn andere von der Kultstätte erführen. Seither verhielt sich Hagen ruhig. Sarastro benutzte ihn gelegentlich, wenn er magische Hilfe brauchte, hielt ihn aber ansonsten weitestgehend aus seinen unterirdischen Studien heraus, um zu vermeiden, dass Hagen trotz der Drohung Dummheiten begehen würde.
Im Verlaufe des Jahres 1029 BF vertiefte Sarastro seine Studien und verfiel zusehends dem Namenlosen. Bei einem seiner Aufenthalte in der Kultstätte begegneten ihm im Efferd 1029 BF die Fischer Kalchas und Insina Uÿis, als sie selbst die Kultstätte erforschten. Kalchas und Insina sind Nachkommen einer bei dem Thorwalerangriff aus Lyrakis geflüchteten Kultistenfamilie. Sie hatten sich 1026 BF im Auftrag der *Archonten von Naaghot-Shaar* in Lyrakis niedergelassen und in den Folgejahren Nachforschungen zu der Kultstätte angestellt, von der ihre Eltern ihnen erzählt hatten. Bald hatten sie Kontakte zu den Schmugglern bekommen, denen sie beitraten, ohne ihnen von ihren eigenen Zielen zu erzählen. Von den Schmugglerhöhlen aus hatten sie vorsichtige Erkundungen der weiteren Höhlensysteme und der Kultstätten unternommen. Das Zusammentreffen war für Sarastro und die Kultistennachkommen sehr fruchtbar. Sarastro konnte über Kalchas und Insina Kontakt zu den Archonten aufnehmen, seine Kenntnisse vertiefen, und erhielt in den Namenlosen Tagen des Jahres 1029 BF seine erste Weihe zum Diener des Güldenen.
Im Verlauf von 1030 und 1031 BF konkretisierte Sarastro durch Korrespondenz mit den Archonten seine Pläne zur Ausweitung seiner Macht: In den *Lobpreisungen* hatte er von dem Dämon Atesh'seruhn (siehe das Abenteuer „**Im Schoße der Mutter**“ aus der Anthologie **Seelenschatten**) gelesen und von der Möglichkeit, durch eine Anrufung Atesh'seruhns jemanden zum Namenlosen

zu bekehren. Sarastro will Atesh'seruhn von Dariyons einzigem Sohn Yidayion Besitz ergreifen zu lassen. Anschließend soll Dariyon bei einem Unfall ums Leben kommen, und Sarastro würde durch Yidayion über Lyrakis herrschen und dem Kult zu neuer Größe verhelfen. Die Archonten unterstützen Sarastro tatkräftig bei seinem Plan: Sie wollen ihm eine erfahrene Geweihte, Fiaga Vindest, und einen Gehilfen zur Durchführung des Rituals schicken. Die Geweihte würde von Sarastro zugleich als Erzieherin für den Sohn angestellt werden. Sie könnte so den Sohn vor zuviel Neugierde abschirmen. Es paßte Sarastro sehr gut in seine Pläne, dass im Rahja 1032 das zehnjährige Jubiläum der Neubesiedelung von Lyrakis bevorstand. Er regte bei Dariyon an, man könnte zu diesem Jubiläum ein großes Volksfest veranstalten. Das, so seine Begründung, würde den Leuten Geld in die Kassen bringen und Dariyon als noch neuem Herrscher viel Popularität bescheren. Tatsächlich hofft er, dass das Fest Dariyon sowie die Burg- und die Dorfbewohner ablenken wird.
In den Schmugglerhöhlen kam es im Ingerimm 1032 BF zu einem ernsten Zwischenfall: Die Perl- und Schwammtaucherin von Lyrakis, Avedane Nauta, hatte den Zugang zum Schmugglerhafen entdeckt, war aber bei der Erforschung der Höhlen von dem mit den Schmuggler arbeitenden Verbrecher Luthor Kerkill entdeckt und ermordet worden. Ihr Verschwinden wird im Dorf als Unglücksfall angesehen, aber die Hauptmännin Elaria glaubt insgeheim, der Vorfall hänge mit den von ihr vermuteten phexgefälligen Vorgängen im Dorf zusammen. Innerhalb der Schmugglergruppe hat der Zwischenfall zu ernsthaften Spannungen geführt zwischen den einheimischen Schmugglern in Aifinglas Gefolgschaft, die Avedane gut kannten und Gewalt verabscheuen, und den Zugereisten um Luthor, die weniger zartfühlend sind.
Hagen ist unterdessen zunehmend unruhig geworden über die Entwicklungen unter der Burg. Sarastro hat zwar versucht, Hagen im Dunkel zu lassen und ihm gegenüber die Bedeutung der Stätte herunterzuspielen, aber Hagen ahnt, dass Sarastro etwas plant, und als er von dem Fest hört, ist er sich auch sofort sicher, dass Sarastro es als Deckung für finstere Pläne eingefädelt hat. Hagen hat schon seit einiger Zeit ein Verhältnis mit Korïna, einer jungen Fischerstochter aus dem Dorf, die gelegentlich an der Burg als Magd arbeitet. Die beiden haben ihr Liebesglück bisher erfolgreich geheimgehalten, selbst vor Sarastros üblicherweise alleserspähenden Blicken, da er sein Augenmerk hauptsächlich auf seine kultischen Pläne richtete. Hagen hat nun vor, das Fest seinerseits zu nutzen, um mit Korïna zu fliehen. Hagen will Korïna möglichst kurzfristig bitten, mit ihm fortzugehen, um zu verhindern, dass sie durch plötzliche Verhaltensänderungen Verdacht auf sich und ihn lenken könnte.

Fatas Seiten

Die Helden werden drei Künstlerinnen, die Schwestern Oreciette, zum Fest in Lyrakis begleiten. Bereits auf der Überfahrt können sie Bekanntschaft mit einigen illustren Gestalten schließen, die ebenfalls zum Fest in Lyrakis unterwegs sind. Während der ersten paar Tage in Lyrakis haben die Helden Muße, um an den Festlichkeiten zu teilzunehmen und die Seele baumeln zu lassen.
Mit den Helden zusammen treffen in Lyrakis Gäste ein, die andere Beweggründe haben als nur das Fest: Die als zukünftige Erzieherin Yidayions reisende Geweihte des Güldenen Fiaga Vindest und ihr Gehilfe Wlad Jonkjeff wollen mit Sarastro das Ritual zur Bekehrung Yidayions durchführen. Wlad reist als Händler getarnt. Er weiß nicht, dass ihm die Phexgeweihte Tanit Babek auf der Fährte ist. Diese vermutet, dass Wlad ein Anhänger des Güldenen ist, und verfolgt ihn, um seinen Plänen auf den Grund zu gehen. Ganz unabhängig von den Kultisten befindet sich unter den Festbesuchern der Glücksritter und Forscher Farto vom Volk der Brillantzwerge. Er ist Storbacks

Schatz auf der Spur.
Während im Dorf das Fest seinen Lauf nimmt, verwirren sich im Hintergrund die verborgenen Pläne. Bevor noch Hagen mit Korïna fortgehen kann, sperren ihn Fiaga und Sarastro in der Kultstätte ein. Farto erforscht die Umgebung, kommt dem Versteck des Schatzes auf die Spur, verunglückt jedoch in den Höhlen. Und die Hauptmännin Elaria schließlich sieht ihre Gelegenheit gekommen, im Trubel des Fests von auswärtigen Kräften unauffällig nach dem Unterschlupf der Schmuggler suchen zu lassen.
Die Helden werden in die Ereignisse hineingezogen und müssen in die Geheimnisse unter Lyrakis weißer Oberfläche eintauchen. In den Höhlen unter der Burg können sie den dort ansässigen Schmugglern begegnen, sie können den Glücksritter retten, den von ihm gesuchten Schatz finden, und sie können Hagen und Korïna wieder zusammenbringen. Vor allem aber können sie die Pläne des Kults des Güldenen durchkreuzen und verhindern, dass der Kult – abermals – die Herrschaft über Lyrakis an sich reißen und sich so eine neue Hochburg schaffen kann.

Im Licht

Hinweis für den Meister: Anreise, Ankunft und Fest
Die Anreise, die Ankunft in Lyrakis sowie die Ereignisse rund um die Feierlichkeiten selbst werden im Folgenden ausführlich beschrieben. Durch das Beschreiben und Ausspielen dieser „Nebensächlichkeiten" kann den Spielern das Urlaubsflair der Zyklopeninseln sowie Informationen über Geschichte und Lebensweise der Zyklopäer vermittelt werden. Zudem bietet das in Lyrakis gebotene Unterhaltungsprogramm eine gute Grundlage für Rollenspiel abseits der typischen Situationen, die einem Helden sonst in Abenteuern widerfahren.
Sollte Ihrer Gruppe ein derart ausschweifendes Spiel abseits des Hauptplots nicht liegen, steht es Ihnen natürlich frei, diese Abschnitte kürzer zu gestalten und die Helden schneller in die Höhlen von Lyrakis eindringen zu lassen.

Einstieg

»Pailos ist mein, als wäre es ein zweites Hylailos!«
– die erste Thalassokratin Menkirdes von Kuslik nach der Niederschlagung der Aufständischen von Pailos, die gegen die Herrschaft von Rhetis aufbegehrt hatten

Anheuerung

Das Abenteuer fängt harmlos an: Die Helden werden in Neetha von drei Künstlerinnen, den Schwestern Oreciette, als Begleitschutz angeworben. Die Schwestern sind außerordentlich gut aussehende Drillinge und bekannte schauspielerische Kapazitäten für Darbietungen mit zyklopäischem Lokalkolorit. Aus diesem Grund sind sie vom Seeherren von Lyrakis für ein Dryadenspiel im Rahmen eines Jubiläumsfests in den kleinen Küstenort Lyrakis eingeladen worden. Die Schwestern bieten der Gruppe jeweils fünf Dukaten für die Hinreise und für die Rückreise sowie ein „Taschengeld" in derselben Höhe für den dortigen Aufenthalt (bzw. passen Sie die Höhe der Bezahlung an die üblichen Gegebenheiten innerhalb Ihrer Gruppe an). Die Künstlerinnen haben die Erfahrung gemacht, dass es als berühmte Frauengruppe vorteilhaft ist, außerhalb der Stadt auch für kurze Reisen waffentragende Begleiter dabeizuhaben, um allzu aufdringliche Verehrer auf Abstand zu halten. Die Helden würden die Bezahlung jeweils bei der Ankunft erhalten. Vor Ort hätten die Helden weitestgehend „frei".
Die Künstlerinnen möchten von Neetha mit dem Lastenboot am Vortag des Festbeginns nach Lyrakis übersetzen. Sie würden sich morgens von den Helden in ihrem Gasthaus in einem besser gestellten Stadtviertel abholen lassen. Spätestens bei der Abholung wird den Helden klar werden, dass es auch zu ihrem Auftrag gehört, das gute Dutzend Gepäckstücke der Schauspielerinnen zu transportieren.
Die Anwerbung kann auch in einer anderen Küstenstadt oder einer küstennahen Stadt in der Region um Neetha stattfinden. In dem Fall würde die Begleitung nach und von Neetha zum Auftrag dazugehören.
In den Küstenstädten rund um Neetha (und in Neetha selbst) können die Helden bereits Aushänge für das Volksfest in Lyrakis zu Gesicht bekommen. Dariyon A'Lyrakis dyll Lÿios hat es zum zehnjährigen Jubiläum der Neubesiedlung von Lyrakis ausrufen lassen (siehe **Handout 1** auf Seite 98).

Hinweis für den Meister: Die Schwestern Oreciette im Abenteuer
Die Schwestern Oreciette sind Drillinge par excellence – unzertrennlich und nicht auseinanderzuhalten. Sie gebrauchen im Gespräch miteinander nie Anreden, und ihre Vornamen kennt daher auch niemand. Die drei Schwestern haben die Vorteile *Herausragendes Aussehen, Wohlklang* sowie *Glück*. Sie sind es gewohnt, dass das Leben es gut mit ihnen meint, lebenslustig und alles andere als schüchtern, aber gewählt in ihren Affären. Sie verkaufen nicht sich, sondern ihre künstlerischen Leistungen.
Sie haben viel Erfahrung im Umgang mit den Schwächen des männlichen Geschlechts. Sie wissen, dass ein Auftraggeber wie Dariyon als Teil des Auftrags eine gewisse Zuwendung erwartet, beherrschen aber die Kunst, während eines Festmahls Reize, Komplimente und Wein so einzusetzen, dass der Seeherr am nächsten Tag verkatert und alleine, aber dennoch glücklich aufwacht.
Die Schwestern Oreciette dienen in erster Linie dazu, die Helden nach Lyrakis zu bringen und dort für die Dauer des Fests zu halten. Sie sind nicht in die dunkleren Geschehnisse auf der Burg und in den Höhlen verwoben, aber sie lassen sich gut einsetzen, um den Helden die Reize des Fests näherzubringen und um die Motivation der Gruppe für bestimmte Handlungen zu stärken. Als Gegenleistung für das entbotene „Taschengeld“ könnten die Schwestern z.B. darum bitten, dass die Helden mit ihnen die eine oder andere Attraktion des Fests besuchen (siehe **Die Attraktionen** ab **Seite 23**). Insbesondere könnten sie auch zufällig zu einer der späteren Begegnungen mit Korïna stoßen, falls die Helden sich nicht allein von den dringlichen Sorgen der Magd um Hagen überzeugen lassen. Die Oreciettes wären in diesem Fall tief gerührt von Korïnas Kummer und würden ihren Charme – und notfalls sogar ihre Geldbörse – spielen lassen, damit die Helden der armen Hirtentochter in ihrer Liebesnot helfen.
Allerdings lassen die Damen sich nicht instrumentalisieren, um eventuell an Dariyon heranzukommen und ihm „Gespinste über Kulte“ zu erzählen. Solche finsteren Angelegenheiten haben in ihrer lichten Welt keinen Platz; damit möchten sie niemanden belangen und auch selbst nicht belangt werden. Sie sind auf Lyrakis, um Fest und Leben schöner zu machen und selbst zu genießen! Und wofür sind Helden gut, wenn nicht zum Schutz vor den Schattenseiten des Daseins?

Überfahrt

Die Überfahrt von Neetha bis Lyrakis auf der Potte *Schwere Tonia III* dauert knapp acht Stunden. Auf dem geräumigen, sonnenüberfluteten Deck des behäbigen Schwerlastschiffs herrscht ohrenbetäubendes Treiben, wie eine Glocke hängt der Geruch von Schweiß und altem Holz über der bunten Menge. Außer den Helden, die für sich, ihre Schützlinge und deren diverse Gepäckstücke einen Platz im Schatten des Achterdecks ergattert haben, drängen sich dicht an dicht noch zahlreiche andere Passagiere an Bord: Händler, die sich auf Hylailos gute Geschäfte erhoffen, Spielleute und Gaukler, die von den bevorstehenden Festlichkeiten in Lyrakis angezogen werden, und reiche Bürger aus Kuslik, Havena oder gar dem fernen Gareth, die sich auf eine wohlverdiente erholsame Auszeit „auf den Zyklopen“ freuen. Dazwischen lärmende Matrosen, plärrende Kinder, einige Unglückliche, die die Seekrankheit an die Reling fesselt, und sogar lebendes Vieh: ein Käfig mit schnatternden Gänsen, ein halbes Dutzend quiekender Schweine und einige magere Kühe. Kreischende Möwen und eine Schule Delphine folgen der *Tonia* auf ihrer Fahrt.
Achten die Helden auf das Geschwätz der übrigen Passagiere, dringen verschiedenste Gesprächsfetzen an ihre Ohren: Händler fachsimpeln über Preise und Güte von Purpurschnecken,

Hylailer Seemost, Phraischafwolle und anderen typisch zyklopäischen Waren, schimpfen über die hohen Handelszölle und Hafengebühren in Rethis und tauschen neueste Gerüchte über umtriebige Piraten aus. Spielleute erzählen staunenden Kindern (und abergläubischen Alten) zyklopäische Volksmärchen, die sich um die einäugigen Riesen, um Minotauren, Feen und Geister ranken, und raten flüsternd dazu, im Meer stets nach Seeungeheuern und im Himmel nach Westwinddrachen auszuschauen. Die erholungssuchenden Festländer wiederum tauschen sich weltmännisch aus über ihre Ziele und die interessantesten Sehenswürdigkeiten „der Zyklopen“: „Wir bereisen die Insel nun schon zum vierten Mal, und ich rate Euch *dringend*, einmal in den heißen Quellen von Hylailos zu baden – *sehr* erholsam! Und besucht in Garèn *unbedingt* eine der kleinen Töpfereien, es gibt da so *entzückende* Keramiken zu kaufen!“ – „Wir haben ein Landhäuschen südlich von Rethis gemietet, werden dort aber nicht durchgängig verweilen. Uns schwebt eine mehrtägige Segelfahrt rund um das Archipel vor, um alle berühmten Wahrzeichen zu besichtigen: die Säulen von Mylamas, den Koloss von Rethis, die Liebesgrotten von Teremon … Ihr wisst schon.“ – „Bei Rahja, es gibt auf Dere nichts Atemberaubenderes als den Wasserfall am *Amran Nemoras*! In zahlreichen Kaskaden ergießt er sich donnernd in die Tiefe, in einen blauen See hinein, über dem stets ein leuchtender Regenbogen von makelloser Schönheit schwebt.“ – „Gebt Euch einen Ruck und kostet einmal eine *Falsche Sardelle* mit Quallen und ordentlich Pfeffer! Gut zubereitet, ist sie ein kulinarisches Gedicht.“ Die Wagemutigeren unter den Reisenden freuen sich derweil auf Vulkanbesteigungen auf Pailos, Minotaurenjagden auf Phrygaios und die Erforschung geheimnisvoller Zauberwälder auf der Insel Phenos.

Ein Glücksritter und Forscher

Fiaga Vindest, Wlad Jonkjeff oder Tanit Babek (siehe **Dramatis Personae**), ebenfalls auf der *Tonia* nach Lyrakis unterwegs, fallen den Helden vermutlich im dichten Gedränge an Bord noch nicht auf. Die Gruppe kann aber bereits von Farto, Sohn des Fadoram, angesprochen werden („Ihr seht mir aus wie abenteuerlustiges Volk, das bereits manch erzählenswerte Heldentat vollbracht hat – wollen wir uns nicht gemeinsam die öde Fahrt mit spannenden Geschichten verkürzen?“) und so eine erste wichtige Bekanntschaft machen.
Auf Nachfrage wird der fröhliche Zwerg mit dem zutraulichen Hund Miosch an seiner Seite den Helden durchaus verraten, dass er Schatzsucher ist, der in Lyrakis einer vielversprechenden Fährte nachgehen will. Details jedoch behält er augenzwinkernd für sich („Berufsgeheimnis, Ihr versteht? Eine kluge Trüffelsau gibt ihre besten Fundstellen ja auch nicht preis.“). Stattdessen flirtet er charmant und ungeniert mit den Oreciette-Schwestern und entpuppt sich als unerschöpfliche Quelle von Informationen und Sagen rund um die Zyklopen.
So weiß er beispielsweise zu berichten, dass es einst, vor fast 2000 Götterläufen, ein fünfzehntes Eiland im Archipel gegeben haben soll, Phekhanos mit Namen. „Es lag zwischen Baltrea und Hylpia und war auch besiedelt – nach dem Ausbruch des *Amran Kutaki* im Jahre 871 vor Bosparans Fall aber verschwand es urplötzlich und ward nie mehr gesehen. Einige Fischer wisperten damals von einem gewaltigen Meeresungeheuer – einer riesigen Schildkröte oder einem Wal –, das schlafend die Insel auf seinem Rücken getragen hätte. Der Vulkanausbruch jedoch habe es geweckt, und es sei davongeschwommen.“ Selbstverständlich kennt der schatzsuchende Angroschim auch die Legende um das geheimnisvolle Hünengrab des heldenhaften Thorwalerkapitäns *Rangold Feuerbart*, der im Kampf gegen eine gefährliche Seeschlange fiel (nicht ohne ihr vorher einen tödlichen Hieb beizubringen). „Er wurde von seiner Mannschaft irgendwo auf einer der Inseln beigesetzt, heißt es, zusammen mit der enormen Beute seiner Kaperfahrten. Allein sein Grab gefunden hat bis zum heutigen Tage noch niemand.“ Weiterhin kann der belesene Farto erzählen

vom untoten *Admiral Dozman*, der auf seiner Geistergaleere *Schwertfisch von Kuslik* im Meer der Sieben Winde kreuzt, von der *See der klagenden Glocken* westlich von Pailos, in der eine vergessene Stadt fremdartiger Bauweise versunken liegen soll, und vom Zauberwald auf Phenos, in dem Faune, Feen, Einhörner, Nymphen und sogar einige Zyklopen leben. „Seit Seekönig *Tÿindareos* sucht jeder Kronprinz des Seekönigreiches einige Tage vor seiner Krönung diesen Wald auf, um dort aus der Hand einer Dryade seine erste Krone entgegenzunehmen: eine Krone, geflochten aus einem Pinienzweig, die er in Rethis gegen die Delphinkrone der Seekönige eintauscht."
Auch historisch interessierte Helden können bei Farto auf ihre Kosten kommen: Er weiß u. a. zu berichten von der ersten Besiedelung des Archipels unter Belen-Horas durch güldenländische Einwanderer (um 900 vor BF), vom Erscheinen des Greifen *Garafan* (837 vor BF) auf Baltrea (das die dortige Orakelstätte des Praios begründete), von der Unterwerfung fast aller Inseln durch Thorwaler Piraten um etwa 200 vor BF und vom *Bund von Land und Meer*, das der Seekönig *Merykamos I.* und dessen Sohn Tÿindareos mit den Dryaden auf Phenos im Jahre 118 vor BF schlossen. „Damals suchte eine verheerende Seuche das Archipel heim, und erst der Sud einer heilkräftigen Wurzel, die eine Dryade Merykamos gegeben hatte, heilte das sterbende zyklopäische Volk. Seitdem lässt sich jeder Thronfolger – und derer gab es seit damals nur noch männliche – erst von den Feenwesen auf Phenos prüfen, ehe er gekrönt wird." Der jetzige Seekönig *Palamydas* sei sogar bei einem Jagdausflug im Zauberwald auf Phenos für Jahrzehnte verschwunden, nach seiner überraschenden Rückkehr aber wieder als Herrscher über das Seekönigreich beider Hylailos (und als treuer Vasall des Horasreiches) anerkannt worden.

Land in Sicht

Zum Vorlesen und Nacherzählen
Seit vielen Stunden schon trägt euch die *Schwere Tonia* unter Praios sengendem Antlitz über die glitzernde Zyklopensee, als endlich der Ruf ertönt: „Land in Sicht! Lyrakis backbord voraus! Passagiere für Lyrakis fertig machen zum Übersetzen!"
Augenblicklich geraten die Menschen an Bord in Bewegung. Stimmen werden laut, Gepäck und Kinderhände gegriffen und Köpfe gereckt. Tatsächlich – im Südwesten erstreckt sich eine helle Linie am Horizont: die Küste von Hylailos! Während sich die *Tonia* ihr langsam nähert, werden nach und nach immer mehr Einzelheiten sichtbar: Bis zu 50 Schritt hohe, schneeweiße Steilklippen fassen einen breiten Sandstrand ein, auf dem einige Fischerboote liegen. Dahinter lässt sich das kleine Dorf Lyrakis erkennen: eine Handvoll ärmliche Hütten im Schatten einiger Olivenbäume, wie hineingeworfen in eine karge Hügellandschaft. Hier und da sieht man Schafe und Ziegen grasen. Eine bunte Zeltstadt zur Linken sticht grell aus den zarten Pastellfarben der Landschaft heraus. Hoch über der friedlichen Szenerie, auf der Klippe links des Dorfes, thront eine eindrucksvolle Burg und reckt ihre strahlend weiß getünchten Türme in den blauen Himmel.

Übersetzen

Die Potte kann Lyrakis, das keinen Hafen hat, nicht direkt anlaufen. Aus diesem Grund geht die *Schwere Tonia* etwa 500 Schritt von der Küste entfernt vor Anker, und das Volk, das hier an Land will, wird mitsamt Gepäck per Beiboot übergesetzt. Außer den Helden und den Schwestern Oreciette sind dies noch etwa zwei Dutzend andere Passagiere: Farto mit seinem Miosch, Fiaga Vindest, Wlad Jonkjeff und Tanit Babek, außerdem zwei robuste Thorwalerinnen, ein turtelndes Liebespaar aus Vinsalt, eine bunte Schar Gaukler, eine beleibte Großfamilie aus Gareth und einige

Händler, darunter jener, dem der Käfig mit den Gänsen gehört, und ein anderer, der mehrere Fässer Ferdoker Bier mit sich führt. Entsprechend abenteuerlich gestaltet sich das Bestücken der Beiboote: Nachdem diese ins Wasser gelassen und die sperrigeren Gepäckstücke mit Hilfe eines kleinen Krans hineingeladen wurden, ist es an den Passagieren, über Strickleitern zu folgen und sich entsprechend der Anweisungen der Matrosen auf die Boote zu verteilen.
Mindestens die Schwestern Oreciette freuen sich bei dieser wackeligen Kletterei über helfende Hände, aber auch die fülligen Garether stellen sich nicht allzu geschickt an – verlangen Sie von ihren Helden *Klettern*-, *Körperbeherrschung*- und/oder *GE*-Proben, je nachdem wie sehr diese sich hier hervorzutun versuchen, nach eigener Maßgabe. Bei argem Misslingen nimmt die ein oder andere Person unter schadenfrohem Gelächter der Zuschauer ein unfreiwilliges Bad im Meer.
Insgesamt ist die Stimmung an Bord der Beiboote, während man zur Lyraker Bucht hinübergerudert wird, aufgeregt und fröhlich. Die Gaukler plappern angeregt über das bevorstehende Dryadenspiel, die Thorwalerinnen Swanda Swafnansdottir und Garhelt Iskirsdotter sehen der angekündigten Haijagd begeistert entgegen, und die vier Kinder der Garether Familie zeigen sich gegenseitig staunend bunt gestreifte Fische im klaren Wasser und die Silhouette der Burg oben auf den Klippen. Man freut sich auf schmackhaftes Essen, guten Wein, viel Sonne und die kleinen Abenteuer und Entdeckungen, die eine fremde Kultur zu bieten hat – kurz: Man ist in Urlaubsstimmung!
Geben Sie den Helden, falls diese Interesse an ihren Mitreisenden zeigen, hier Gelegenheit, sich ein wenig mit ihnen zu unterhalten; so können sie hier erste Bekanntschaft mit wichtigen Meisterpersonen machen.

Ankunft in der Lyraker Bucht

Schon als sich die voll beladenen Beiboote der kleinen Bucht nähern, strömen am Strand mehr und mehr einheimische Kinder zusammen, braun gebrannte Jungen und Mädchen in lumpigen Kleidern, die den Fremden freundlich entgegenwinken. Während die Helden und die übrigen Reisenden die letzten Schritte mit hochgekrempelten Beinkleidern durch die seichte Brandung an Land waten (oder sich tragen lassen) und die Matrosen das Gepäck entladen, drängen sich die Kinder eng um die Neuankömmlinge herum. Sich gegenseitig knuffend und schubsend und wild durcheinanderschreiend, bieten sie mit drolligem Akzent ihre Dienste an: „Lass mich das tragen, hübsche Dame – nur 2 Heller!“ – „Fremdenzimmer mit Blick auf das Meer, günstig und gemütlich!“ – „Kommt ins Gasthaus von Lyrakis! Wir bieten auch gutes Essen und süßen Wein.“
Sobald die Beiboote vollständig entladen sind, grunzen die Matrosen einen kurzen Gruß und rudern zurück zur *Schweren Tonia*.
Die Helden geleiten ihre drei Schützlinge (plus Gepäck) noch bis zur Taverne *Ruhige See*, wo Gastwirt *Bacchÿios* (*997 BF, pausbäckig, glatzköpfig und vollbärtig, laut, emotional, neigt zum Jähzorn) und ein Bediensteter von der Burg die Künstlerinnen bereits erwarten. Einige Kinder umringen die selbst hier nicht unbekannten Schönheiten staunend. Letzteren wird das größte Zimmer im Obergeschoss des Gasthauses zugewiesen, und der Diener spricht den Damen eine Einladung zum Abendessen auf der Burg aus.
Nachdem die Helden die Koffer und Taschen der Oreciettes in deren Zimmer abgeladen haben, bekommen sie offiziell für die Dauer der Feierlichkeiten bis zur Abreise (weitestgehend) frei. Sie sollten sich eine Unterkunft suchen und können den Rest des Tages über noch das Dorf und dessen Umgebung erkunden, mit den Lyrakern oder anderen Gästen ins Gespräch kommen, bei den Vorbereitungen für das Fest helfen oder am Beispiel der in Dorfnähe „arbeitenden“ Ziegenhirten lernen, wie man die Seele baumeln lässt.

Lyrakis

»Das Praiosmal wurde von Praios geschaffen, doch es wohnt in den Herzen der Zyklopäer.«
– horasisches Sprichwort

In der Bucht von Lyrakis liegt ein etwa 200 Schritt breiter Sandstrand zwischen weißen Klippen, die von der Bucht nach Osten sanft bis in vierzig Schritt Höhe und nach Westen sehr schroff auf fünfzig Schritt Höhe aufsteigen. Auf dem Strand liegen ein paar Schinakel (die landestypischen Fischerboote), und auf den westlichen Klippen kann man Phraischafe und Ziegen grasen sehen. Am Ostende des Strandes gähnt in der Klippe ein Höhleneingang von etwa fünf Schritt Höhe und Breite.
Lyrakis erstreckt sich auf etwa 200 mal 200 Schritt südlich des kleinen Sandstrandes. Jenseits des Dorfes im Süden liegt felsiges Hügelland mit spärlichen Weideflächen und vereinzelten Olivenbaumhainen. Auf den östlichen Klippen thront über dem Dorf die Burg von Lyrakis.
Das Dorf besteht aus etwa einem Dutzend kleiner Fischerhütten, die sich um einen Dorfplatz mit drei großen Olivenbäumen gruppieren. Üblicherweise leben in Lyrakis um die fünfzig bis siebzig Menschen. Zur Zeit des Fests halten sich hier fast noch einmal so viele Gäste auf.
Ein paar größere Gebäude fallen auf Anhieb auf: An der Klippe unter der Burg erhebt sich ein zweigeschossig ausgebauter Gemischtwarenladen, vor dem ein paar Fässer mit Haushaltswaren stehen. An der Westseite des Dorfs stehen zwei neue größere Häuser von Handwerkern, die in den letzten Jahren mit dem Aufbau von Dorf und Burg viel Geld gemacht haben. Hier hat auch der Grobschmied *Tërphyonik* seine Schmiede. Am südlichen Rand des Dorfplatzes lädt ein zweigeschossiges Gasthaus, vor dem einige Holztische und Bänke aufgestellt sind, zum Verweilen ein. Am südöstlichen Rand des Dorfs haben zur Zeit der Ankunft der Helden einige Besucher des Fests etwa zehn Zelte aufgeschlagen.
Östlich der Burg liegt eine zweite, kleinere Bucht mit einem Sandstrand, die vollständig von Klippen eingeschlossen ist. Es führen nur einige sehr schmale und steile natürliche Pfade die Felsen hinunter. Die Bucht wird die Waranbucht genannt, da in ihr eine Kolonie Warane lebt. Dicht gedrängt liegen die Tiere hier tagsüber im warmen Sand oder baden im flachen Wasser. Die Bewohner des Dorfs steigen aus Respekt vor den Echsen so gut wie nie hinunter. Es war diese Bucht, in der vor knapp sechzig Jahren der Pirat Storback Zuflucht suchte und in der er einen Zugang zu den unterirdischen Höhlen entdeckte.

> **Hinweis für den Meister: Gezeiten**
> Flut und Ebbe wechseln sich (der Einfachheit halber) in der Lyraker Bucht grob in einem Sechs-Stunden-Rhythmus ab: Zur sechsten Stunde morgens bis zur Mittagsstunde zieht sich das Meer zurück, kommt anschließend bis etwa zur 18. Stunde wieder rein, zieht sich dann bis Mitternacht erneut zurück und hat bis zur sechsten Stunde wieder seinen Höchststand erreicht. Der Tidenhub beträgt 2 Schritt.

Unterkunft

In der einzigen Taverne des Dorfs, *Ruhige See*, sind die Preise momentan aufgrund des ungewöhnlichen Besucheransturms gestiegen und durchschnittlich etwas höher als sonst üblich: Für einen Strohsack im Schlafsaal verlangt Wirt Bacchÿios drei, für ein Bett im Gemeinschaftssaal acht

Heller, für ein Einzelzimmer vier Dukaten und für ein Doppelzimmer sechs. Mit *Feilschen*-Proben kann man ihn ein wenig herunterhandeln.
Auch die einfachen Fischer und Hirten von Lyrakis versuchen, aus den vielen Fremden Profit zu schlagen. In fast jeder Hütte im Ort werden ein oder zwei Schlafplätze im gemeinschaftlichen Wohnraum angeboten. Als Preis wird erst einmal stets ein Silbertaler pro Kopf und Nacht genannt, dieser kann jedoch auf bis zu fünf Heller gedrückt werden. Mit einer gelungenen *Feilschen*-Probe lässt sich dazu noch ein einfaches Frühstück inklusive ergattern.
Wer seine Münzen sparen will und über ein Zelt verfügt, kann dieses auch kostenlos auf dem Zeltplatz südöstlich vom Dorf aufschlagen. Allerdings ist diese Variante vermutlich die unsicherste (tagsüber stibitzen halbwüchsige Langfinger unbewachte Wertgegenstände aus den Zelten heraus) und die am wenigsten erholsame (angetrunkene Spielleute geben des Nachts lallend Liedgut von sich oder treiben schamlos und lautstark Unzucht).
Ebenso günstig und zumindest etwas ruhiger ist dagegen ein Nachtlager unter freiem Himmel, z. B. am Strand oder in den Hügeln hinter Lyrakis – eine Möglichkeit, die das milde und trockene Klima ohne Weiteres zulässt.

Ein Rundgang durch Lyrakis: Stimmung und Details

Nachdem die Helden Quartier bezogen haben, werden sie sich wahrscheinlich ein wenig umsehen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Im goldenen Licht der späten Nachtmittagssonne präsentiert sich euch ein ärmlicher, aber freundlicher Ort im heißen, trockenen Klima der Zyklopen. Windschiefe, weiß gekalkte Hütten, aus deren Fenstern und offenen Türen Rauch und Essensgeruch dringen, stehen auf rissigem Boden, die Blätter der Olivenbäume sind staubbedeckt und die gräsernen Hügel hinter Lyrakis eher gelblich als grün. Allein der beständig aus Westen blasende Wind *Beleman* bringt etwas Abkühlung, seine salzige Brise vermischt sich mit dem Geruch von Räucherfisch, Vieh, süßem Obst und exotischen Gewürzen. In der Ferne hört ihr Schafe blöken, Möwen kreischen im makellosen Himmel über euren Köpfen, und das Meer brandet in seinem ewigen Rhythmus gegen die Klippen. Von der Dorfmitte her dringen Rufe und lautes Hämmern an eure Ohren.

Lyrakis zeigt sich an diesem Nachmittag sehr geschäftig, die angenehme Spannung von Vorfreude liegt in der Luft. Vielerorts sind die Lyraker noch mit letzten Vorbereitungen für die bevorstehenden Festivitäten beschäftigt. Suchen die Helden Kontakt zu den Dörflern, erweisen diese sich rasch als heitere, unaufgeregte Menschen, die sich den Fremden gegenüber offen und hilfsbereit verhalten. Viele von ihnen arbeiten barfuß und mit nacktem Oberkörper (auch einige Frauen – allerdings nur die unverheirateten), ihre scharf geschnittenen Gesichter unter dunklen Locken sind braungebrannt. So gut wie alle Einheimischen sprechen Garethi, wenn auch mit starkem, rollendem Akzent, und sie unterstreichen ihre Worte stets mit lebhafter Gestik.
Neben den Lyrakern begegnen die Helden auf ihrem Rundgang auch immer wieder anderen Fremden – unverkennbar durch einen blassen Teint, helle Haartöne und oft bessere, modischere Kleidung –, die ebenfalls neugierig das Dorf mitsamt Umgebung erkunden. Sicherlich sind sie darunter auch mal einige „alte Bekannte“ der Helden von der *Schweren Tonia*.

Der Festplatz in der Dorfmitte

In Lyrakis Mitte, unter und rund um die drei alten, knorrigen Olivenbäume, wurde der Festplatz errichtet: Es gibt eine hölzerne Bühne (1 Schritt hoch, 5 mal 5 Schritt groß) und diverse Buden, an deren Aufbau teilweise noch gearbeitet wird. An einer hohen, bunt bemalten Stange, die hinter der Bühne in den Himmel ragt, hängt ein aus Stroh geflochtenes Pferd im Wind – diese Stute, so kann ein Dörfler erklären, ist auf den Zyklopen traditionell das Zeichen für eine große Feier, zu der jeder Gast willkommen ist. An der Stange ist für des Lesens mächtige Gäste und Reisende eine Übersicht über die diversen Attraktionen der kommenden Festivitäten angeschlagen (siehe **Handout 2,** Seite 99).
Unter einem der Olivenbäume lässt sich ein kleiner Peraine-Schrein entdecken, zu dessen Füßen geflochtene Körbchen mit Opfergaben stehen: ein Strauß Blumen, einige Oliven und Apfelsinen, Feigen und etwas Salz.
Kinder schmücken die Buden und Bäume mit Girlanden aus getrockneten Wiesenblumen und Laternen aus buntem Glas; die älteren unter ihnen verdienen sich dieser Tage ein Taschengeld, indem sie in der Taverne und im Dorfladen aushelfen oder sich den Fremden als ortskundige Führer anbieten: „Folgt mir, ich kenne den schönsten Platz, um in der Dämmerung den Ausflug der Fledermäuse zu beobachten!“ – „Wenn Ihr wollt, zeige ich Euch, wie ein Schaf geschoren wird und meine *Giagiá* die Wolle daheim verspinnt.“ – „Für nur 4 Heller rudere ich Euch an der Waranbucht entlang, vom Meer aus hat man die beste Sicht auf die Echsen.“ Andere eilen herbei, sobald sich die Helden unter einem Baum oder am Strand niederlassen, um ihnen einen Becher gewürzten Wein, Oliven, ein Stück Käse oder etwas Obst zu verkaufen.
Wirt Bacchÿios hat extra für das Fest bei den Handwerkern ein paar brandneue Tische und Bänke in Auftrag gegeben und sie vor seinem Gasthaus unter den Olivenbäumen aufgestellt. An ihnen tummelt sich bereits fröhlich mancherlei Volk: eine Mischung aus den Gästen vom Festland, Einheimischen und Handwerkern, Händlern und Gauklern. Ausgelassen wird geredet, gelacht, musiziert, Wein getrunken und frisches Obst, gewürztes Pailisches Fladenbrot und mit Buntem Mohn gesüßte Küchlein verzehrt.
Ganz ähnlich geht es an den bereits geöffneten Buden und Verkaufsständen des Festmarktes zu (siehe **Auf dem Marktplatz**, Seite 19).
Mischen sich die Helden in dieses Treiben, werden sie keine Probleme haben, neue Bekanntschaften zu schließen – zum Beispiel könnten sie ihre Beziehung zu Farto vertiefen oder ein erstes Gespräch mit Tanit Babek, mit dem Efferd-Geweihten *Edo Efferdico* oder mit *Elaria ya Melior*, der Hauptfrau von Lyrakis, (siehe jeweils **Dramatis Personae**) führen. Beachten Sie in diesem Zusammenhang bitte auch den Abschnitt **Bekanntschaften** auf Seite 15.

Der Laden von Frau Salvian

Im Gemischtwarenladen ist die Händlerin Aifingla Salvian (siehe **Dramatis Personae**, Seite 95) anzutreffen, die hier Lebensmittel und Gebrauchsgegenstände des täglichen Bedarfs anbietet wie hölzernes Essgeschirr, Kerzen, Seifen, Seile, Öle, Gewürze, Laternen, Werkzeuge u. Ä., aber auch ausgefallenere Dinge, etwa üppige Keramikvasen, verzierte Holztruhen, kitschige Ölgemälde, Spielzeuge oder edle Kleider. Hier darf ruhig der Grundsatz gelten: Es gibt kaum etwas, das Frau Salvian *nicht* hat.
Allerdings sind viele Waren nicht ausgezeichnet – die Händlerin bestimmt den Preis für etwas gern spontan danach, wer sich just dafür interessiert, und so ist für die reichen Fremden vieles teurer als für die einheimischen Fischer und Hirten. Sie lässt aber gerne mit sich handeln (*Feilschen*-Proben).

Den blassen Besuchern vom Festland bietet sie übrigens am liebsten und eifrig *Praiosmilch* (siehe **Zoo-Botanica Aventuria, Seite 233**) gegen Sonnenbrand an, die Ampulle für 5 Dukaten.
Innen an die Tür des Ladens ist eine Übersicht über die Festattraktionen angeschlagen (siehe **Handout 2, Seite 99**).
In einer versteckten Ecke des Ladens führt eine üblicherweise verschlossene Luke hinunter in die Schmugglerhöhlen (siehe **S10 bis S17** auf **Seite 73**).

Am Strand

Am Strand ist es – bis auf einige in der Brandung planschende Kinder – recht ruhig. Der Efferdtempel erweist sich als eleganter Pavillon, kunstvoll mit Muscheln, getrockneten Seesternen und Delphin-Ornamenten verziert. Unter der luftigen Decke, über dem weißen kleinen Rundaltar, glimmt ein faustgroßer Gwen-Petryl-Stein.
Der Eingang zu den Oberen Höhlen von Lyrakis am Ostende des Strandes ist zu der Tageszeit, zu der die Helden ihren ersten Rundgang durch das Dorf machen, vermutlich gerade aufgrund der Flut vom Strand abgeschnitten (siehe Kasten **Gezeiten**, **Seite 12**).

Die Burg

Die Burg von Lyrakis wird ausführlich ab **Seite 45** beschrieben. Sollten die Helden die Burg besichtigen wollen, werden sie am Haupttor freundlich, aber bestimmt vom Wachpersonal abgewiesen: Einlassen dürften sie nur die Bewohner der Burg, geladene Gäste oder das Volk, das hier Aufgaben zu erledigen habe. „Wollt Ihr einen Blick auf unseren ehrenwerten Seeherren *Dariyon A'Lyrakis dyll Lÿios* werfen, so geduldet Euch bitte bis morgen Abend: Ihr werdet ihn zu Gesicht bekommen, wenn er das Fest mit einer Rede eröffnet."
Interessierte Helden können aber immerhin schon einmal die Ruinen des Kapellenanbaus an der Burgseite in Augenschein nehmen (sehen Sie dazu bitte auch die Beschreibung der Ruine ab **Seite 54**). Den Wachgardisten ist jedoch von Sarastro eingeschärft worden, dass diese teilweise einsturzgefährdet seien und man Besucher daher von ihnen fernhalten müsse. Sollten sich die Helden also anschicken, die Ruinen bei Tag genauer zu untersuchen, werden die Gardisten sie von der Mauer aus auffordern, Abstand zu halten.

Bekanntschaften

Ein großer Teil des Charmes dieser ersten Tage in Lyrakis hängt sicher davon ab, dass Sie Ihrer Gruppe die besondere Stimmung im Ort – die fröhliche, entspannte Fest- und Urlaubsstimmung – anschaulich nahebringen. Dazu gehört auch eine lebendige Darstellung der Einheimischen und der diversen angereisten Gäste. Einige Figuren wurden bereits eingeführt und/oder sind ausführlich unter **Dramatis Personae** beschrieben. Für andere möchten wir Ihnen an dieser Stelle Anregungen geben, um Ihnen die Darstellung der bunten Dorf- und Festgemeinde etwas zu erleichtern.

Einige Bewohner von Lyrakis

- *Rahjenÿsia*, die mannstolle Tochter von Wirt Bacchÿios (*1009 BF, üppig gebaut, dunkle Lockenmähne, frech und verführerisch; bietet gegen ein paar Heller „entspannende Ölmassagen am Strand" an)
- *Ladur*, der „Dorfdepp" (*1001 BF, schmächtig, wirres Haar, flackernder Blick, mischt sich gern ungefragt in Gespräche ein mit wirren Aussagen wie „Nein, finde ich nicht", „Da bin ich gegen!", „Verrührte Möwenscheiße, was du da sagst!"; nervtötend, aber harmlos)

- *Kallÿstos*, eigentlich Fischer, dieser Tage aber Führer für Ausflüge in die Oberen Höhlen von Lyrakis (*999 BF, drahtig, an Unterarmen und Schienbeinen tätowiert, Raubvogelgesicht, trägt seine langen Locken im Zopf, rauchige Stimme)
- *Myrtale*, bietet sich als Führerin für Ausflüge in den nahen „Feenhain“ an (*988 BF, mollig, rehbraune Augen, angegraute Schläfen, sanft und kinderlieb)
- *Grëgÿlaos*, eigentlich Fischer, organisiert dieser Tage jedoch die Haijagden (*992 BF, breit wie ein Bär, krauses Haar mit wildem Bart, wettergegerbtes Gesicht, derb und barsch)
- *Theophylon*, ein Hirte (*1011 BF, schlank, auf verwegene Art gutaussehend, still und höflich; bietet unter der Hand getrocknete Ilmenblatt-Blätter (siehe **Zoo-Botanica Aventurica, Seite 241**) für 12 Silbertaler pro Unze an: „Setzt Euch damit bei Sonnenuntergang an den Strand und genießt die Ruhe – ich verspreche Euch, Ihr werdet eine gute Zeit haben.“)
- *Daphnaë*, die Tochter von Myrtale (*1020 BF, mager, fröhliches Grinsen mit Zahnlücke, kurze Locken; aufgeweckt, neugierig und gut informiert)

Fremde

- *Lessandero Vardeen*, Vorarbeiter der Handwerker (*997 BF, muskulös, krauses kurzes Schwarzhaar, ausgeglichen und freundlich, gilt als unschlagbar im Armdrücken [KK 16, AuP 40]; stammt aus Belhanka, seit Beginn der Bauarbeiten an der Burg in Lyrakis)
- *Lente* und *Lïneus Cÿrill*, älteres Ehepaar aus Rethis (*965 BF und *961 BF, beide silberhaarig mit zerknitterten Gesichtern, sie geht leicht gebeugt am Stock; sehr neugierig und redselig)
- *Lovisa* und *Yulio du Scarponia*, frisch vermähltes Paar aus Vinsalt auf Hochzeitsreise (*1013 BF und *1011 BF, beide hübsch, gepflegt und zierlich, er rothaarig, sie dunkelblond; beide höflich, kunstinteressiert und sehr aufeinander fixiert; nach den Festlichkeiten in Lyrakis wollen sie noch weiter nach Rethis und von dort aus auf die Insel Pailos)
- *Niamh Hollberer*, Händlerin aus Grangor, die etwas Erholung sucht (*991 BF, klein und sehnig, nussbraune Haare im Dutt, Brille, leidenschaftliche Kartenspielerin, schlechte Verliererin)

Gaukler und Spielleute

- *Fredo Tannhaus*, Messerwerfer aus Gareth (*998, blond, feist, laut und sehr von sich überzeugt), und seine Schwester *Sari Tannhaus*, Hochseilartistin (*1001 BF, hellblond, blauäugig, zierlich, von nervöser Natur)
- *Feyaria*, Feuerschluckerin aus Havena (*928 BF, dunkelhaarige Halbelfe, scheu und geheimnisvoll)
- *Tasileo Tandirulin* (*969, weißes Haar, mächtiger weißer Bart, verschmitzt funkelnde dunkle Augen, wallende bunte Kleidung, freundlich, aber etwas verschroben, meisterlicher Puppenspieler) mit seinem verzauberten Puppentheater

  Anmerkung der Autoren: „Tasileos Tandirulins Zaubertheater“ ist der Gewinner des Spielhilfe-Wettbewerbs *Simiapokal 2008* – mehr über ihn und seine Marionetten finden Sie in der Sonderpublikation **Gaukler & Krämer. Der aventurische Markt** der Silem-Horas-Presse Selem anlässlich des RatCons 2008.
- *Salina*, die Gauklerkönigin (*1002 BF, braune Haare und Augen, sehr grazil und hübsch, hervorragende Akrobatin)
- *Hamlok*, der Possenreißer (*1000 BF, braune Haare und Augen, knapp gestutztes Bärtchen,

bunte Kleidung, teilt teilweise sehr beißenden Spott aus, Bruder von Salina)
- *Dranor*, der Falschspieler (*1007 BF, schwarze Haare, blaue Augen, sehr gepflegtes Auftreten und gute Kleidung; Lügner, Streuner und Falschspieler, mit Salina liiert)

Anmerkung der Autoren: Salina, Hamlok und Dranor können Sie auch im PC-Spiel **Drakensang** oder dem Abenteuer „Zwischen den Zeilen“ aus der Anthologie **Bardensang und Gaukelspiel** begegnen.]

Händler
Die meisten Händler werden in dem Abschnitt Auf dem Marktplatz (**Seite 19**) kurz vorgestellt.

Gesprächsthemen und Gerüchte
- das Wetter
- die bevorstehenden Festivitäten
- der Wiederaufbau der Burg
- Fischfang und Schafzucht
- kulinarische Genüsse
- die Attraktionen des Fests
- (geflüstert) ein Riesenkraken, der vor der Lyraker Bucht sein Unwesen treibt (alternativ auch eine Seeschlange)
- wunderschöne Nixen, die die Fischer manchmal beobachten können
- ein alter Piratenschatz, der irgendwo in der Nähe versteckt sein muss, da Fischer tatsächlich schon Münzen oder Goldschmuck in ihren Netzen oder am Strand gefunden haben (Ist Farto anwesend, wenn solche Gerüchte über einen Schatz erwähnt werden, bekommen seine Augen einen eigentümlichen Glanz, und er erkundigt sich eifrig nach Details.)
- (geflüstert) eine Schmugglerbande, die sich ganz in der Nähe versteckt hält
- das Verschwinden der Perltaucherin Avedane Nauta, die seit einem Monat nicht mehr gesehen wurde (Manche vermuten die Seeschlange/den Riesenkraken hinter ihrem Verschwinden.)
- (geflüstert) Dariyons Vergangenheit (Einige Dorfbewohner mit Verbindungen nach Rethis haben Andeutungen gehört, dass Dariyon vielleicht nicht ganz freiwillig nach Lyrakis gekommen ist.)

Hinweis für den Meister: Der Ruf der Helden
In einem kleinen Dorf wie Lyrakis sprechen sich Neuigkeiten sehr schnell herum. Sobald die Helden auf sich aufmerksam gemacht haben – ob nun positiv (z. B. indem sie den jungen *Madaïon* vor der Thorwalerin Swanda retten [**Seite 40**]) oder negativ (z. B. indem sie ausschwatzen, dass die Musik im Feenhain gar keine Feenmusik ist [**Seite 23**]) –, wird es nicht lange dauern, bis sie einen entsprechenden Ruf in der Dorfgemeinschaft genießen, mit allen Konsequenzen. Man wird sie entsprechend freundlicher oder eben kälter behandeln, Kinder rennen bewundernd hinter ihnen her oder aber in Aifinglas Laden sind die Waren plötzlich noch etwas teurer geworden.
Der Ruf der Gruppe kann durchaus Einfluss auf das weitere Geschehen haben: So ist es zwar angenehm, wenn einem die Lyraker wohlgesonnen sind und gerne Gefallen tun – andererseits aber fällt Heimlichkeit schwer, sobald man erst einmal „berühmt“ ist, und zudem dürfte es weder den Schmugglern noch den Kultisten gefallen, dass „echte Helden“ im Dorf sind.

Das Fest

»...Das Wesen des Gottes ohne Namen ist die Heimlichkeit – doch nicht das stille Schleichen des Phex in einer monderhellten Nacht, sondern eine Heimlichkeit, wie sie die Klinge eines Meuchlers oder das ungenannte Grauen eines plötzlich heraufziehenden Alptraums darstellt. Die Taten des Namenlosen sind keine spektakulären Machtdemonstrationen wie die Wunder des Praios, obwohl sie ihnen an vernichtender Energie in nichts nachstehen.«
– aus den Chroniken von Ilaris

Hinweis für den Meister: Ausschmückung des Fests
Dieses Kapitel gibt Ihnen Material zur Ausschmückung des mehrtägigen Fests an die Hand. Wie intensiv Sie dieses nutzen – vor allem, wie ausführlich Sie die ersten beiden Festtage ausspielen, an denen die Helden weitestgehend frei von Verpflichtungen sind –, liegt in Ihrem eigenen Ermessen. Sie selbst können am besten einschätzen, wie viel Spaß Ihre Gruppe an solchen „Urlaubstagen“ hat. Machen Sie den Umfang, den die Feierlichkeiten einnehmen, also davon abhängig, wie begeistert die Helden die einzelnen Angebote annehmen.
Allerdings ist es ratsam, dass Ihre Gruppe sich zumindest so weit auf das Fest einlässt, dass sie einige der Hinweise, die für folgende Ereignisse wichtig sind, aufschnappt (z. B. die Gerüchte über Schmuggler oder einen Schatz und **Fartos Schilderung einer Strömungshöhle, Seite 29**) oder wichtige Bekanntschaften macht (z. B. Edo Efferdico, der ihnen später die Waffen weihen könnte). Des Weiteren sollten Sie bis zum Abend des dritten Rahja die von Ihnen ausgewählten Szenen, die eine Erforschung der tieferen Höhlen von Lyrakis motivieren, eingebaut haben (siehe **Das Abenteuer beginnt** ab **Seite 32**).

Am ersten Rahja beginnen die Lyraker schon am Vormittag mit den Feierlichkeiten. Alle Vorbereitungen sind getroffen worden, die Buden stehen fertig geschmückt da, es gibt guten Wein, reichlich Essen und Musik – warum also bis zur Eröffnungsrede am Abend warten? Dieser Einstellung entsprechend lebensfrohes, ausgelassenes und rahjagefälliges Treiben greift schon früh im Ort um sich, und kaum jemand vermag sich ihm zu entziehen.
Nur zur heißesten Zeit des Tages, wenn das brennende Auge des Praois besonders hoch am Himmel steht, kehrt etwas Ruhe ein – aber nicht für lange. Kaum hat sich der strenge Blick des Götterfürsten wieder etwas gesenkt, wird abermals nach Weinkelch, Obstkorb, Laute und dem Schenkel der Liebsten gegriffen und mit gutem Gewissen Rahja und dem Leben an sich gehuldigt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen
Rund um die schattenspendenden Olivenbäume in Lyrakis` Mitte wogt eine ausgelassene, lärmende, bunte Menge. Süßer roter Wein fließt in Strömen, selbst den Kindern wird er – verdünnt zwar – gereicht, man lässt sich aromatisch duftende Fischgerichte schmecken und erfrischt die Kehle mit saftigen Früchten und kalter Schafsmilch. Spielleute sorgen für laute, lebhafte Musik, zu der auf einem von Wirt Bacchÿios` neuen Tischen zwei zyklopäische Schönheiten ein frivoles Tänzchen hinlegen. Vor den Marktbuden feilschen Festländer mit Händlern um exotische Waren, Gaukler lassen bunte Bälle und brennende Fackeln durch die Luft wirbeln, und einige schwitzende Männer messen sich vor *Agïas Fahrender Most-Taverne* unter lauten Anfeuerungsrufen ihres Publikums im Armdrücken.

Hinweis für den Meister: Umgang mit den Meisterpersonen/Vorbereitung
Vergessen Sie nicht, die Helden, die sich in das berauschende Getümmel der Festlichkeiten stürzen, hin und wieder auf neue und alte Bekanntschaften stoßen zu lassen – so wird sich Farto an diesem ersten Tag sicherlich an einer der Trinkbuden finden lassen, die Thorwalerinnen Swanda und Garhelt beim Armdrücken und die feiste Garether Familie an den Souvenirständen.
Angesichts der Fülle an Meisterpersonen, denen die Helden in Lyrakis begegnen können, empfiehlt es sich, sich vorher zu überlegen, welche Personen (und zwar sowohl solche, die für das weitere Geschehen von Bedeutung sind, als auch reine „Nebenfiguren", deren Funktion allein darin besteht, das Spiel mit Flair und Spaß zu würzen) die Helden bei welcher Gelegenheit kennen lernen können/sollen, und sich entsprechende Notizen bereitzulegen, um nicht den Überblick zu verlieren.

Übersicht: Festprogramm
1. Rahja, 17. Stunde: Eröffnungsrede des Seeherren Dariyon, anschließend Dryadenspiel
3. Rahja, 18. Stunde: Aufführung des Lustspiels „Das Unwetter" von *Wilaen Stewir*
5. Rahja, 17. Stunde: abschließendes Festmahl mit Feuerwerk
Ab dem 1. Rahja morgens ist der Markt geöffnet, auch diverse Spiele finden bereits statt.
Die „Attraktionen" (Haijagd, Feenhain, Führungen in die Lyraker Höhlen und in die Waranbucht) werden ab dem 2. Rahja angeboten.

Auf dem Marktplatz

Folgende Stände können sich auf dem Marktplatz besuchen und besichtigen lassen. Scheuen Sie sich nicht, nach den Bedürfnissen Ihrer Gruppe eine passende Auswahl zu treffen und/oder diese mit eigenen Ideen zu erweitern.

- Die *Fahrende Most-Taverne* der fülligen *Agïa Patara* aus Rethis bietet eine Auswahl bester zyklopäischer Weine, unter denen der berühmteste wohl der zugleich trübe und spritzige *Hylailer Seemost* ist – zum Soforttrinken im Becher (8 H) oder zum Mitnehmen in Flaschen (3 S). Frau Patara hat zwei lange Tische vor ihrer Bude aufgebaut, an der die edlen Tropfen ausgiebig gekostet werden können.
- Am Stand *Kyrïllens Käsehöhle* verkauft der dürre, lispelnde *Kyrïllus* von Mylamas den edlen Schafskäse *Mylamazza*, der in Höhlen reift; diese Delikatesse (2 D pro Käse) ist von bläulichgrünen Schimmeläderchen durchzogen und schmeckt aromatisch würzig.
- Die *Lyraker Fischbude* wird von einigen einheimischen Fischern betrieben; hier werden ganz frisch köstliche Meeresfrüchte zubereitet (5 H bis 2 S): *Dorschbarsche, Krabben, Thule, Zackenmakrelen* und *Nixenteller* (Muscheln).
- Der zahnlose, bärtige *Ïsebëus* aus Garèn verkauft die begehrten Garèner Keramiken: kunstvoll, oft schwarzrot oder schwarzblau gemustert oder mit Delphinmotiven verziert (5 S bis 2 D das Stück).
- Am kleinen Stand von *Dyronion* aus Rethis (dürr, ausgeprägter Adamsapfel, stechender Blick) gibt es „echt antike Waffen" zu erstehen, Fundstücke aus der Zeit, als die Thorwaler über das Archipel herrschten (mit einer *Grobschmied*-Probe+3 lässt sich allerdings feststellen, dass die meisten Klingen tatsächlich noch recht neu und nur auf alt gemacht sind).

- Das elegante, leicht wunderliche Künstler-Ehepaar *Melïtha* und *Irenäus Cornamusa* aus Teremon bietet farbenfrohe Bilder in Öl oder Kreide mit Motiven bekannter zyklopäischer Sehenswürdigkeiten (zwischen 4 und 10 D). Auf Wunsch und gegen 8 D und etwas Geduld fertigen die beiden auch Porträts (in Öl) ihrer Kunden an, als Hintergrundmotiv – ganz nach Wunsch – die Lyraker Burg oder die ausziehenden Fledermäuse im Abendrot.

Mögliche Waren für weitere Markstände sind Oliven, Öle, Gewürze, Tinte vom *Tintler* in kleinen Phiolen, Kleidung und Decken aus Phraischafwolle, geselchtes Hammelfleisch, Muscheln und Muschelschmuck oder die typisch zyklopäischen, skurril geformten getrockneten Meeresschwämme in Rot, Gelb, Lila oder Blau.

Spiele

Überall – sowohl an den Tischen vor Bacchÿios` Gasthaus als auch vor der *Fahrenden Most-Taverne,* am Strand und im Schatten der Bäume und Häuser – finden sich Menschen zusammen, um sich mit fröhlichen Spielen zu amüsieren: Trink-, Würfel- und Kartenspiele, Armdrücken, Tauziehen, *Blinder Minotaurus*, Dreibeinlaufen und dergleichen mehr. Besonders beliebt ist der typisch lyrakische *Wettlauf mit dem Schafbock.* Dieses Spiel ist aus einer alten Sage um einen Schafshirten entstanden, der eine grausame Räuberbande in die Flucht geschlagen haben soll, indem er mit seiner gesamten Schafherde, schreiend und blökend, auf sie zugerannt ist.

Armdrücken

Beim Armdrücken sind KK-Proben erforderlich. Gelingt beiden Teilnehmern die Probe, verlieren beide 1W6 AuP; misslingt beiden die Probe, so verlieren ebenfalls beide 1W6 AuP. Gelingt nur einem Teilnehmer die Probe, so ist die Differenz zwischen seiner KK und dem Probenergebnis zu ermitteln (bei einer KK von 15 und einem Probenergebnis von 10 also 5); sein Kontrahent verliert das Doppelte dieser Differenz an AuP. Gewonnen hat der Teilnehmer, dessen Gegner keine AuP mehr hat.
Neben einigen etwas kräftigeren Dorfbewohnern und Gästen (KK 12, AuP 30) nehmen auch der Vorarbeiter Lessandero (KK 16, AuP 40; siehe auch **Seite 16**) und die Thorwalerinnen Swanda und Garhelt (KK 15, AuP 36) am Armdrücken teil.

Tauziehen

Beim Tauziehen ziehen zwei Mannschaften aus jeweils 5 bis 10 Personen an den Enden eines Seils und versuchen, die gegnerische Mannschaft bis über die Mittellinie zu ziehen. Dieser Wettkampf sollte vom Meister eher erzählerisch gestaltet werden; verlangen Sie von den beteiligten Helden KK-Proben und entscheiden Sie je nach Ausfall der Proben, wie sich die beiden Mannschaften schlagen.
Falls Sie einen Regelmechanismus anwenden möchten, können Sie wie folgt vorgehen: Für jede Mannschaft ermitteln Sie durch einen Würfelwurf von 2W6+5, wie stark die Mannschaft zieht. Beteiligte Helden würfeln zusätzlich KK-Proben; gelingen die KK-Probe, wird die Differenz des Würfelergebnisses zum KK-Wert auf das Würfelergebnis der Mannschaft des Helden addiert. Notieren Sie sich dann die Ergebnisse beider Mannschaften. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis eine Mannschaft insgesamt 75 Punkte erreicht – diese Mannschaft hat dann gewonnen.

Bereisung der Zyklopen

Bei diesem Trinkspiel „reisen“ die Teilnehmer über die Zyklopeninseln, indem sie für jede Zyklopeninsel einen Schnaps trinken. Die Zechen-Proben werden entsprechend zunehmend schwerer. Die einzelnen Stationen sind im Einzelnen:

- Abfahrt (*Zechen*-Probe+0)
- Arkis (*Zechen*-Probe+1)
- Tenos (*Zechen*-Probe+2)
- Hylailos (*Zechen*-Probe+3)
- Hylpia (*Zechen*-Probe+4)
- Dubar ((*Zechen*-Probe+5)
- Phrygaios (*Zechen*-Probe+6)
- Mylamas (*Zechen*-Probe+7)
- Baltrea (*Zechen*-Probe+8)
- Kutaki (*Zechen*-Probe+9)
- Putras (*Zechen*-Probe+10)
- Phenos (*Zechen*-Probe+11)
- Pailos (*Zechen*-Probe+12)
- Rückfahrt (*Zechen*-Probe+13)

Bei jeder misslungenen Probe sinken KK-, KL- und IN-Wert des Helden um so viele Punkte, wie zum Gelingen der *Zechen*-Probe fehlen. Sinkt einer der Werte auf 0, fällt der Held in tiefen Schlummer; die Werte regenerieren sich um jeweils 1 Punkt pro Stunde.
Gewonnen hat der Teilnehmer, der am weitesten „gereist“ ist. Sollte ein Teilnehmer sogar noch die Rückfahrt überstehen, wird ihm die besondere Anerkennung aller Zuschauer zuteil. Besonders Dariyon wird sehr beeindruckt von dieser „Leistung“ sein.
Farto (Zechen 14, IN 13, KO 15, KK 16, KL 13), Dariyon (Zechen 13, IN 13, KO 12, KK 13, KL 13) und sein Cousin (mit denselben Werten wie Dariyon) sowie einige Dorfbewohner und Gäste (Richtwerte: Zechen 8, IN 12, KO 13, KK 12, KL 11) nehmen an dem Trinkspiel teil. Harte Konkurrenz für die teilnehmenden Helden dürften insbesondere die beiden Thorwalerinnen Swanda und Garhelt sein (Zechen 14, IN 13, KO 15, KK 15, KL 11).

Wettlauf mit dem Schafbock

Der Name des Spiels ist Programm: Die Schaulustigen bilden eine möglichst lange Gasse, durch die der menschliche Läufer und ein mächtiger Schafbock getrieben werden. Gewinnt der Mensch das Rennen, wird er begeistert gefeiert, denn „er hat die Räuber verjagt“. Erweist sich aber das Tier als schneller (und das tut es meistens), muss der zweibeinige Verlierer einen Becher Wein leeren und erneut an den Start.
Falls Sie den Wettlauf regeltechnisch ausgestalten wollen: Der Schafbock hat eine GS von 10; ein Held dürfte in der Regel eine Grund-GS von 8 (abzüglich BE, siehe **Wege des Schwerts, Seite 139**) haben. Eine hohe GE (16+) sowie der Vorteil *Flink* erhöhen die GS jeweils um 1, außerdem kann sie durch eine *Athletik*-Probe um 0,1 pro TaP* erhöht werden. Zur Vereinfachung kann angenommen werden, dass der Held den Schafbock besiegt, wenn er tatsächlich eine höhere GS als 10 erreichen sollte.
Möchten Sie den Wettlauf noch genauer ausgestalten, sei auf **Wege des Schwerts (Seite 138f.)** verwiesen (der Schafbock hat dann 30 AuP).

Erster Festtag (I. Rahja): Eröffnung

Eröffnungsrede

Am späten Nachmittag des ersten Rahja eröffnet Dariyon das Fest, das längst schon im Gange ist, offiziell mit einer Eröffnungsrede. Während sich die Menge auf dem Marktplatz sammelt, kommt der Seeherr mit seinem Sohn und seinem Cousin Pirthoyion dyll Lÿios (siehe Raumbeschreibung **B43** auf **Seite 54**) von der Burg herabgeritten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zur siebzehnten Stunde strömen die Bewohner des Dorfs und die Besucher gleichermaßen unter den Schatten der Olivenbäume und zur Bühne auf dem Marktplatz, auf der sich bereits zwei Gardisten vom Schloss repräsentabel in Habachtstellung postiert haben, um zu verhindern, dass angetrunkene Feiernde sich darauf niederlassen.
Über den Pfad von der Burg im Osten nähert sich alsbald eine kleine Prozession mit drei Pferden. Vorneweg wird von einem Gardisten ein weißes Pferd geführt, auf dem ein imposanter Herr in schmucker Kleidung unter einem Sonnenschirm sitzt, offensichtlich der Seeherr. Neben dem Pferd geht ein Mann mittleren Alters einher, der sich mit dem reitenden Herrscher unterhält und zuweilen aus einer Aktenmappe, die er unter dem Arm trägt, ein Blatt Papier herausnimmt und dem Reiter hinaufreicht, die der sich mit gemischter Aufmerksamkeit anzusehen scheint.
Hinter den beiden wird auf einem weiteren Pferd ein Junge geführt, der ebenfalls einen Sonnenschirm trägt. Sein Pferd wird von einer Frau in einem schlichten Kleid geführt, die eine Brille und lange schwarze Haare im Dutt trägt. Ihr erinnert Euch, dass die Frau gestern mit Euch auf der Potte angekommen ist. Sie unterhält sich leise mit dem Jungen, der dabei hin und wieder hell auflacht.
Das letzte Pferd wird von einem zwei Schritt großen, vollkommen schwarzen Mann in schlichter Dienerkleidung geführt. Auf dem Pferd sitzt – ebenfalls unter einem Sonnenschirm – ein dicklicher Mann, der sich offenbar ein wenig gelangweilt in der Gegend umsieht. Als die Gruppe sich allmählich nähert, bemerkt Ihr, dass er dem Seeherrn entfernt ähnlich sieht.
Die Menge teilt sich tuschelnd für diese kleine Prozession. Der Seeherr lächelt und nickt gewinnend von seinem Pferd herab. Unter einem Olivenbaum neben der Bühne bleibt die kleine Gruppe stehen, und die drei Reiter steigen ab. Der Mann mit der Aktenmappe, der wohl der Verwalter oder Sekretär des Herrschers ist, steigt hinter diesem auf die Bühne, gefolgt von dem Jungen und der Erzieherin. Der dritte Mann schließt sich etwas zögernd an. Der schwarze Diener bleibt, von den Kindern des Dorfs begafft, mit dem Gardisten bei den Pferden stehen.
Während die Erzieherin, der Junge und der dickliche Mann am hinteren Rand der Bühne stehen bleiben, tritt der Seeherr vor, hinter ihm sein Sekretär. Die Menge verstummt, als der Adelige die Hand erhebt und sich räuspert. Dann spricht er mit einer tiefen, angenehm rollenden Stimme: „Verehrte Gäste! Mein“ – er dreht sich suchend um und deutet dann strahlend eine Verbeugung in Richtung des dicklichen Mannes an, der diese fröhlich erwidert – „lieber Cousin Pirthoyion! Vor allem aber: Volk von Lyrakis! Es freut mich zu sehen, wie zahlreich ihr heute vor mir steht. Vor zehn Jahren noch lagen diese Hütten“ – er weist um sich – „in Ruinen. Wir wissen heute nicht mehr, wer sie einst erbaut hat. Wir kennen nur die Geschichten von den Piraten, die vor vielen Lebensläufen dem blühenden Leben hier ein grausames Ende bereiteten. Doch wo das Leben blühen kann, dort wird es nicht lange ausgelöscht bleiben, sondern wiedererblühen – und dafür ist Lyrakis der beste Beweis! Das“ – er macht eine bedeutungsvolle Pause – „habt *Ihr* geleistet. *Ihr*,

die einfachen Fischer und Ziegenhirten! Ihr seid hierhergekommen, und ihr habt diese Hütten wieder aufgebaut. Ihr habt diesem Ort neues Leben eingehaucht. Ihr habt Lyrakis neu erschaffen. Es ist mir eine große Ehre, heute vor euch stehen zu dürfen und als euer Herrscher zu euch sprechen zu dürfen.
Lasst uns in den kommenden Tagen zur Feier der vergangenen zehn Jahre gemeinsam dem Namen Lyrakis neuen Glanz verleihen. Lasst uns unseren lieben Gästen zeigen, wie man auf Hylailos das Leben genießt. Lasst uns trinken! Lasst uns tanzen! Lasst uns feiern! Möge Rahja unter uns weilen!“
Jubel brandet nach diesen eingängigen Worten auf – Jubel, der sich noch steigert, als Dariyon nun „die bezaubernden Oreciette-Schwestern und einiges Andervolk in einer atemberaubenden Dryadendarbietung“ ankündigt und sich mitsamt Anhang von der Bühne entfernt.

Dryadendarbietung

Kaum haben Dariyon und die Seinen sich zurückgezogen, erklingen einfache, perlende Harfenmelodien. Fantasievoll verkleidete Darsteller – Faune, Feen, Tierkönige, sogar Bäume und Blumen – tänzeln dazu auf die Bühne und erzählen dort ausdrucksstark, mit Gesang und Tanz, eine märchenhafte Geschichte um die leidenschaftliche, aber unmögliche Liebe zwischen einer Dryade und einem Sterblichen. Die Schwestern Oreciette spielen in diesem Stück wunderschöne Feenköniginnen, und natürlich sind sie atemberaubend – und das nicht nur, weil sie dabei kaum Kleidung am Leib tragen.
Insgesamt ist die Darbietung – trotz des schweren Themas – recht freizügig gestaltet, was für diese Spiele nicht ungewöhnlich ist. Fast drei Stunden dauert das bunte Spektakel, drei Stunden Tanz, Musik, Farbenrausch und nackte Haut, und das Publikum zeigt sich schier verzaubert. Schließlich, als die Abendsonne schon tief steht, stirbt der junge Liebende in den Armen seiner unsterblichen Geliebten, der letzte Ton verklingt, und das Spiel ist aus.
Applaus brandet auf, Jubel, begeisterte Pfiffe und Rufe. Die Darsteller lassen sich strahlend von ihrem Publikum feiern, ehe sie hinunter von der Bühne steigen und sich unter die ausgelassene Menge mischen – teilweise, so scheint es, ohne ihre ungezähmten Rollen abzulegen. Zumindest können die Helden im Laufe des weiteren Abends immer wieder eine entzückende Nymphe in den Armen eines Gastes oder einen heißblütigen Faun beim Anbändeln mit einer schönen Fischerstochter entdecken. Je später die Stunde und je finsterer die warme Nacht, so scheint es, desto mehr Paare finden sich am Strand ein, um der Göttin Rahja zu huldigen.
Die Schwestern Oreciette hingegen umgarnen den Seekönig Dariyon, der dies sichtlich genießt.

Die Attraktionen (ab dem 2. Rahja)

Vom zweiten Festtag an werden folgende „Attraktionen“ für die Besucher vom Festland täglich von den Lyrakern angeboten: Feenhain (11. Stunde), Haijagd (15. Stunde), Waranbucht (17. Stunde) und Höhlenbesichtigung (20. Stunde).

Feenhain

Die gutmütige Lyrakerin Myrtale führt immer vormittags zur elften Stunde interessierte Fremde in den kleinen Nadelwald, der sich südlich vom Ort sanft über einige Hügelkuppen zieht. Eine gute halbe Stunde dauert die Wanderung dorthin, unter sengender Hitze. Wer nicht gehen möchte, kann gegen vier Heller einen der drei Esel des Dorfes als Reittier mieten.

Myrtale behauptet, dass der Wald ein verzauberter Hain sei, in dem es Feen, Dryaden und ein Einhorn gebe (und alle restlichen Lyraker decken diese Geschichte, immerhin möchte man den Fremden doch etwas bieten). Auf dem Hinweg schärft sie ihren Begleiter in geheimnisvollem Wisperton ein, auf jeden Fall bei der Gruppe zu bleiben („Am besten wäre es, wir nähmen uns alle bei den Händen.“) – es sei schon oft passiert, dass ein Unglücklicher im Feenhain vom Wege abgekommen und für lange Zeit verschwunden sei. „Solch eine verlorene Seele kehrte, wenn überhaupt, erst Jahrzehnte später zurück, grau und gebeugt – aber in der festen Überzeugung, er habe nicht mehr als drei Tage bei den Feen verbracht. Seht euch also vor!“
Tatsächlich gibt es in dem Wäldchen kaum Andervolk – und das, das dort lebt, hat sich den Lyrakern noch nie gezeigt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen
Endlich erreicht eure Gruppe den Feenhain: Es handelt sich um ein kleines Nadelwäldchen, das verschwiegen über einigen sanften Hügeln ausgebreitet liegt. Angenehm kühl nach der Wanderung unter Praios heißem Antlitz ist der flirrende Halbschatten der Zedern, Kiefern und Pinien. Der würzige Duft der Nadelbäume liegt schwer in der Luft. Zikaden zirpen, und helle Falter taumeln verträumt von einer staubigen Blumen zur nächsten.
Myrtale mahnt euch noch einmal, dicht beieinander und hinter ihr zu bleiben, dann setzt ihr euch auf einem schmalen, sandigen Pfad in Bewegung.

Die Gruppe ist nicht lange unterwegt, da erklingt von Ferne, irgendwo aus den Tiefen des Wäldchens, plötzlich helles Klingen und säuselndes Flöten. Myrtale bleibt stehen und tut ganz aufgeregt: „Hört Ihr? Das sind die Feen! Sie machen Musik, um uns anzulocken.“ (*Menschenkenntnis*-Probe+5, um zu durchschauen, dass die Frau nur schauspielert).
Tatsächlich haben die pfiffigen Lyraker in einige Bäume entlang des Waldpfades Windspiele gehängt, denen Belemans Atem hin und wieder die geheimnisvollen, körperlosen Klänge entlockt. Ein Held, dem eine *Sinnenschärfe*-Probe+6 gelingt, entdeckt schließlich eins dieser Windspiele. Tut er seine Entdeckung kund und stellt damit Myrtale bloß, wird diese versuchen, die Situation zu retten, indem sie von einem „Scherz der Kinder“ spricht, einem Einzelfall! Nichtsdestotrotz werden einige der anderen Urlauber sich lautstark beschweren und von „Betrug“ sprechen. Die Wanderung wird abgebrochen und Myrtale nicht mehr mit dem Helden, der gepetzt hat, sprechen. Mehr noch: Sie wird später in Lyrakis erzählen, was geschehen ist, und von da an wird „der Fremde, der keinen Spaß versteht und kein Geheimnis für sich behalten kann“ deutlich weniger freundlich von den Einheimischen behandelt als bisher.
Entdecken die Helden die Windspiele nicht oder behalten sie ihre Entdeckung für sich, dauert die Wanderung durch den Feenhain eine knappe Stunde, bevor sich die Gruppe – die Besucher gebührend beeindruckt – auf den Rückweg nach Lyrakis macht.

Haijagd

Der bärige, etwas barsche Grëgÿlaos bietet, gemeinsam mit fünf wechselnden Helfern, einmal am Tag – etwa zur fünfzehnten Stunde, sobald die Siesta vorüber ist – eine Haijagd an.
Die Haijagd wird mit einem großen Fischerboot durchgeführt, das ausreichend Platz für sechs Fischer (vier Ruderer, einen Harpunier und Grëgÿlaos, dem Steuermann) sowie vier Gäste (in der Mitte des Boots) bietet. Die Fischer fahren mit dem Boot ungefähr eine halbe Meile weit auf die offene See und locken dann die Haie (12 bis 13 Spann lange Streifenhaie, siehe **Zoo-Botanica**

Aventurica, Seite 107) an, indem sie mit Fischkadavern vermengtes Tierblut aus einem kleinen Fass in das Meer schütten. Sobald durch diesen Köder ein Rudel (3 bis 5 Tiere) Streifenhaie angelockt worden ist, bringt der Steuermann das Boot in eine für den Harpunier günstige Wurfposition, der dann mit den Hailanzen – schwere, mit Widerhaken versehene Wurfspeere, die über ein langes, festes Seil mit dem Bug des Boots verbunden sind – nach den Haien wirft. Ein einmal getroffener Hai wird – zusätzlich zu den Wunden, die ihm durch die Widerhaken der Hailanze zugefügt werden – weiter harpuniert, bis er verendet und an Bord des Schiffes gezogen werden kann.
Die Fischer bieten den Gästen natürlich an, sich auch einmal als Harpunier zu versuchen. Die Thorwalerin Swanda Swafnansdottir wird dieses Angebot auf jeden Fall annehmen und sich als sehr gute Werferin erweisen. Sollte auch ein Held sein Glück versuchen wollen, so muss ihm für das Werfen der Hailanzen jeweils eine *Wurfspeer*-Probe+7 gelingen, um einen Hai zu treffen.
Die Helden können den Fischern beim Einziehen und Einladen der erlegten Streifenhaie (Gewicht um 300 Stein) mit KK-Proben+3 helfen.

Hinweis für den Meister: Dramatik bei der Haijagd
Für etwas mehr Dramatik ist es denkbar, dass durch einen unglücklichen Zwischenfall (z. B. abruptes Abtauchen eines von einer Harpune getroffenen Hais, Ausrutscher beim Verladen eines erlegten Hais o. Ä.) das Schiff so sehr ins Ungleichgewicht gerät, dass einer der Fischer oder der Gäste ins Wasser fällt und rechtzeitig – also bevor ihn die übrigen Haie angreifen – wieder an Bord gezogen werden muss. Improvisieren Sie in einem solchen Fall mit entsprechenden *Körperbeherrschung*-, *Athletik*- oder *Schwimmen*-Proben.

Waranbucht

Immer zur siebzehnten Stunde führt der fünfzehnjährige *Madaïon* (langes Schwarzhaar, Zahnlücke, mager, ernst) interessierte Fremde zur Waranbucht.
Ganz hinunter klettert der Junge mit seiner Gruppe nicht („Zu gefährlich – die Drachen reagieren unwirsch, wenn sie gestört werden.“), sondern bleibt mit ihr etwa acht Schritt über dem Strand auf einem schmalen Plateau stehen, das sich mit Hilfe einer mitgebrachten, sehr langen Strickleiter sowie einer Sicherung mittels eines Seils über einen steilen Weg recht gut erreichen lässt.
Von dem Plateau aus hat man einen guten Blick auf die Echsen in der Bucht. Die tagaktiven, intelligenten Warane sind bis zu zwei Schritt lang und graubraun bis olivgrün gefärbt. Sie haben einen langen, muskulösen Schwanz, kräftige Klauen mit Nägeln und eine gegabelte Zunge, über die sie Beutetiere und Aas über mehrere Hundert Schritt Entfernung wittern können. Die Nächte verbringen sie in Höhlen, die sie am Fuß der Klippen in die Erde gegraben haben.

Zum Vorlesen und Nacherzählen
Von dem Plateau aus hat man einen guten Blick auf die mehr als zwanzig Echsen, die sich träge in der Bucht tummeln. Die Tiere verströmen einen intensiven, unangenehmen Geruch nach Aas. Wie eine Glocke hängt er über der Bucht. Madaïon erzählt, dass diese Warane die einzigen auf Hylailos seien, ansonsten kämen sie nur auf Phrygaios und Pailos vor.
„Sie sind gute Kletterer und kommen in der Morgendämmerung aus der Bucht heraus, um Jagd auf Kleinwild und Vögel zu machen. Es kommt auch vor, dass sie Lämmer aus den Herden stehlen würden. Lasst Euch nicht täuschen, Fremde! Jetzt liegen die Echsen faul in der Sonne, aber wenn sie wollen, sind sie schneller als ein Mensch.“
Um seine Worte zu unterstreichen, wirft der Junge einige rohe Fleischbrocken hinunter in den

Sand, woraufhin die Köpfe von fast zehn Waranen hochrucken. Mit geblähten Nüstern setzen sich die massigen Tiere in Bewegung und stürzen sich auf die Leckerbissen. Sie sind tatsächlich erstaunlich schnell. Madaïon informiert: „Die Warane sind nicht angriffslustig, aber sie können gefährlich werden, wenn sie sich oder ihre Gelege bedroht glauben. Und dann sind sie sehr gefährlich! Mit einem einzigen Schwanzschlag können sie einem erwachsenen Mann den Oberschenkelknochen brechen, und ihr giftiger Biss ist tödlich."

Wenn Sie den Besuch der Waranbucht aufregender gestalten wollen, kann eins der Gruppenmitglieder auf etwas losem Steingeröll ausgleiten und hinunterstürzen. Der weiche Sandstrand dämpft zwar den Aufprall, doch einige Echsen fühlen sich durch den plötzlich aufgetauchten Eindringling gestört und greifen an.
Weitere Informationen zur Waranbucht finden Sie auch in der Raumbeschreibung **P0** auf **Seite 38**.

Waran
Körperlänge: bis 2 Schritt **Gewicht**: um 75 Stein
INI 10+1W6 **PA** 7 **LeP** 50 **RS** 4 **KO** 11
Schwanz: **DK** H **AT** 13 **TP** 2W6+3
Biss: **DK** N **AT** 12 **TP** 1W6+2*
GS 8 **AuP** 25 **MR** 6/4
Besondere Kampfregeln: Umreißen (3, Schwanzangriff gegen Beine)
* Der zähflüssige Speichel des Warans enthält Bakterien. Sollte ein Held durch einen Biss Schaden erleiden, muss ihm eine KO-Probe+6 gelingen, sonst bricht nach 3 Tagen Schlachtfeldfieber (siehe **Wege des Schwerts, Seite 157**) beim Helden aus.

Hinweis für den Meister: Eigenständige Helden
Es ist denkbar, dass sich die Helden auf eigene Faust auf den Weg in die Waranbucht machen. In diesem Fall entgehen ihnen Madaïons Informationen zu den Tieren und die eindrucksvolle Szene, wie sich die Echsen um die Fleischbrocken balgen. Außerdem fehlt ihnen die praktische Strickleiter und das Halteseil, um den 50 Schritt tiefen Abhang hinunterzuklettern. Wagen sie ohne Hilfsmittel den Abstieg über einen der rutschigen, steilen Klippenpfade, sollten Sie von jedem Helden für je 10 Schritt eine *Klettern*-Probe+3 verlangen. Misslungene Würfe lassen sich noch mit einer *Körperbeherrschung*-Probe ausgleichen, ansonsten stürzt der Held. Es gelten die Sturzschaden-Regeln aus dem **Basisregelwerk (Seite 193 f.)**: Jeder Schritt Fallhöhe verursacht 1W6-1 SP; eine *Körperbeherrschungs*-Probe – erschwert um die Fallhöhe in Schritt (maximal +10) – reduziert den Fallschaden pro TaP* jeweils um einen Würfel.
Sollten die Helden vollständig hinunterklettern, werden die Warane sie ausdruckslos beobachten, sich aber ansonsten nicht rühren, solange ihnen die Menschen nicht zu nahe kommen. Fühlen sie sich allerdings von den Zweibeinern belästigt oder bedroht, nehmen sie erst Abwehrhaltung ein, bevor sie notfalls zum Angriff übergehen.

Die Höhlen von Lyrakis (O1 bis O4)

Diese natürlichen Höhlen sind eigentlich allen Bewohnern von Lyrakis bekannt und dienen im Rahmen der Feierlichkeiten auch als kleine „Attraktion" für die Besucher. Sie sind (grundsätzlich) nicht mit dem übrigen Höhlensystem verbunden. Angesichts des eher „touristischen" Charakters dieser Höhlen geht von ihnen keine Gefahr aus, sie sind eher der kleine und ungefährliche

Vorgeschmack auf den eigentlichen Höhlenkomplex.
Allen Höhlen dieses Komplexes ist gemein, dass sie mitsamt den zwischen ihnen liegenden Gängen gut begehbar sind und über eine hohe Höhlendecke verfügen.
Der drahtige Fischer Kallÿstos mit dem Raubvogelgesicht und der rauchigen Stimme bietet immer zur 20. Stunde, vom zweiten Festabend an, eine Besichtigung der „berühmten Lyraker Grotten“ an. Zu diesem Zeitpunkt hat sich das Meer bereits so weit zurückgezogen, dass man den Eingang zu den Höhlen auf einem schmalen Sandstreifen am Fuße der Klippen trockenen Fußes erreichen kann (siehe Kasten **Gezeiten**, **Seite 12**).
Besichtigt Ihre Gruppe die Grotten gleich am zweiten Abend, wird sich Farto mit seinem Miosch ihnen anschließen.
Kallÿstos ist mit zwei Laternen ausgestattet; eine davon drückt er zu Beginn der Tour einem der Helden in die Hand. Bevor es losgeht, macht er darauf aufmerksam, dass es in den Höhlen eng, dunkel und kalt sei („Nichts für schwache Nerven!“), dass man Acht geben müsse, sich nicht den Kopf zu stoßen oder zu stolpern, und dass man sich nicht vor den Fledermäusen fürchten dürfe („Solange wir sie nicht aufscheuchen, sind sie ungefährlich.“).
Mit diesen Worten führt er die kleine Gruppe hinein in die Grotten von Lyrakis (siehe **Karte 14**, **Seite 110**).

Hinweis für den Meister: Höhlenbesichtigung ohne Kallÿstos
Es kann natürlich passieren, dass die Helden die Höhlen von Lyrakis auf eigene Faust erkunden wollen. In diesem Fall entgehen ihnen die unterhaltsamen Ausschmückungen von Kallÿstos und das Lichtspiel in der letzten Höhle.
Sollten sie die Fledermaushöhle (**O2**) betreten und dort zu viel Lärm und zu viel Licht machen, kann es passieren, dass die Fledermäuse erwachen und panisch herumzufliegen beginnen. In einem solchen Fall erleiden Helden, die in die Wolke der flatternden Tiere geraten, 1W3 SP pro KR und verlieren selbst die Orientierung. Erst mit einer *Orientierungs*-Probe+4 gelingt es ihnen, den Weg aus der Höhle und den Fledermäusen zu finden.

O1 Eingangshöhle
Der Zugang zu dieser Höhle befindet sich in gut vier Schritt Höhe über dem Meeresspiegel, sodass die Höhle bei Ebbe problemlos über ein paar breite Felsstufen vom Strand aus zu erreichen ist. In der Höhle haben sich einige kleinere Stalakmiten am Boden sowie Stalaktiten an der Höhlendecke gebildet. Es ist bereits ein deutlicher Gestank wahrzunehmen, der in Richtung der Fledermaushöhle (**O2**) noch weiter zunimmt. Die beiden Gänge in der östlichen Seite der Höhle führen jeweils abschüssig in die finstere Tiefe (**O2** und **O3**).

Kallÿstos erklärt:
- Der unangenehme Geruch rühre von einem Schwarm Fledermäuse her, der in einer der Höhlen schlafe. Es handele sich um Hunderte von Tieren, die jeden Abend zur Dämmerung – also in einer guten Stunde – erwachten und ausflögen. Dieser Ausflug der Fledermäuse sei ein atemberaubender Anblick („Es sind so viele, dass sie den Himmel verdunkeln!“).
- Wie die Grotten entstanden sind, sei nicht ganz klar. Alte Geschichten würden aber von einer riesigen Seeschlange erzählen, die einst die Gewässer um Hylailos unsicher gemacht habe („Ganze Kriegskarracken hat sie mit nur einem Biss verschlungen!“). Angeblich sei sie es gewesen, die die Höhlen in die Klippen hineingefressen habe, als Versteck („Wie ein

Holzwurm im Schinakel!“). Kallÿstos fügt dramatisch hinzu: „Und wer weiß, wo sie noch überall Gänge angelegt hat – vielleicht liegt sie noch immer irgendwo, ganz in der Nähe, schlafend?“ (Tatsächlich sind die Höhlen auf ganz natürliche Weise durch das jahrhundertelange Einwirken von Meer und Wind auf Kalkgestein entstanden, was ein Held mit einem *Gesteinskunde*-Wert von 2+ auch weiß – aber die Erfahrung zeigt, dass sich die Gruppe Kallÿstos` Worte doch merkt und später, wenn sie die anderen Grotten erforscht, die stete Angst entwickeln kann, auf jene ominöse Seeschlange zu stoßen.)

O2 Fledermaushöhle
Diese Höhle befindet sich östlich der Eingangshöhle (**O1**) und beherbergt einen gut 100 Tiere umfassenden Schwarm Fledermäuse, die dort den Tag schlafend an der 6 Schritt hohen Höhlendecke verbringen. Der Boden dieser Höhle ist fast vollständig von Fledermauskot bedeckt und die Höhle selbst erfüllt von einem beinahe unerträglichen Fäkalgestank (*Selbstbeherrschungs*-Probe +2, um sich länger in der Höhle aufhalten zu können und dabei eine Übelkeit zu vermeiden, doppelter Zuschlag für Elfen).
Aufgrund des üblen Gestanks und der Fäkalien werden die Besucher von den Bewohnern des Dorfes nicht in diese Höhle geführt. Allerdings wird den Besuchern angeboten, bei Sonnenuntergang das Herausfliegen des Schwarms von außen zu beobachten.

O3 Tropfsteinhöhle
Die Tropfsteinhöhle ist durchzogen von sehr großen, beeindruckenden Stalakmiten und Stalaktiten. Einige dieser Gesteinsformationen sind bereits zusammengewachsen, sodass es fast den Anschein hat, dass die Höhle von mehreren mächtigen Säulen getragen wird.

Kallÿstos erklärt:
•Er kommt angesichts der Stalakmiten und Stalaktiten wieder auf jene geheimnisvolle Seeschlange zu sprechen: „Es wird auch gemunkelt, dass das Ungetüm einst in dieser Höhle verendet und zu Stein geworden ist – und wir stehen hier in seinem Maul zwischen seinen riesigen Zähnen!“

O4 Seehöhle
Diese Höhle ist sowohl von der Tropfsteinhöhle (**O3**) als auch der Fledermaushöhle (**O4**) über einen jeweils abschüssig verlaufenden, ein wenig enger werdenden Gang zu erreichen. Die Hälfte der Höhle wird von einem sehr klaren Süßwassersee eingenommen. Am späten Abend fallen im Sommer die letzten Strahlen der Sonne so durch das Höhlensystem auf den See, dass die ganze Höhle für circa 15 Minuten von einem beeindruckenden Spiel aus Lichtreflektionen erfüllt wird. In einer Ecke der Höhle am Rande des Sees haben die Dorfbewohner einige schartige Schwerter und einen alten Lederhelm platziert, die sie den Besuchern des Dorfes als Spuren der thorwalschen Piraten, die vor einem knappen Jahrhundert Lyrakis zerstörten, präsentieren werden (bei genauerer Betrachtung der Schwerter kann mit einer *Grobschmied*-Probe+3 festgestellt werden, dass die Waffen noch nicht sehr alt sein können und offensichtlich durch gezieltes Bearbeiten mit Werkzeug und Steinen in ihren schlechten Zustand versetzt wurden).
Der Süßwassersee in der Höhle ist sehr tief und noch nie von Menschen ausgelotet worden. Sehr weit unten in dem See gibt es einen kleinen Verbindungstunnel, der zur Höhle **A3** (siehe **Seite 80**) führt. Da die Helden den Tunnel nicht finden können, ist er auf der Karte nicht verzeichnet.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als Farto den See in dieser Höhle zu Gesicht bekommt, entfährt ihm ein leiser Pfiff und er erkundigt sich bei Kallÿstos: „Dies ist aber Süßwasser, ja? Mit dem Meer ist der See nicht verbunden?“ Nachdem der Fischer dies bestätigt hat, seufzt der Angroschim erleichtert und erklärt: „Ihr müsst wissen, dass ich in einer ganz ähnlichen Höhle wie dieser hier vor nicht ganz zwei Götterläufen ein schreckliches Erlebnis hatte. Ich war damals im Süden unterwegs, auf der Waldmenscheninsel *Altoum*. Mein treuer Miosch hier war bei mir und ein Tulamide namens Mhadul. Wir waren in einem Höhlensystem einem sagenhaften Schatz auf der Spur – ein Höhlensystem wie dieses hier, das sich direkt am Meer durch eine gewaltige Klippe zog.

Wir betraten eine Grotte, die mir schon auf den ersten Blick seltsam vorkam: Ihr felsiger Boden war feucht und von Muscheln und Algen bedeckt. Ich konnte mir das nicht erklären – von dem kleinen, schwappenden Wasserloch in der Mitte der Höhle, dachte ich, würde die Nässe wohl kaum herrühren. Wir bewegten uns vorsichtig hinein in die Grotte, Mhadul vorweg, als mein Miosch plötzlich stehen blieb, Richtung Wasserloch zu grollen begann und langsam zurückwich. „Mhadul, sei vorsichtig, hier stimmt etwas nicht“, sagte ich, denn mein Miosch ist kein Feigling und warnt mich nur vor echten Gefahren.

Aber der dumme Tulamide winkte ab: „Ach was! Was soll schon nicht stimmen? Dein Köter ist nicht ganz richtig im Kopf, das ist alles.“ Sprach's und ging weiter.

Ich war unschlüssig. Einerseits konnte auch ich keine Gefahr ausmachen – andererseits hatte ich doch ein mulmiges Gefühl. Und Miosch wich noch immer knurrend zurück, mit gesträubten Nackenhaaren, mich ankläffend, als wolle er mich auffordern, ihm zu folgen. Er wich zurück bis in dem erhöhten Gang, aus dem wir gekommen waren, noch immer knurrend und bellend. Ich rief nach ihm, aber er kam nicht. Das war höchst ungewöhnlich, denn er ist ein sehr folgsames Tier. Ich beschloss, Mioschs Instinkt nachzugeben und mich vorerst zurückzuziehen. Noch einmal warnte ich Mhadul, der die Wände der Grotte nach Geheimtüren abklopfte, doch der winkte ab. „Bald sind wir reich, Farto!“ Es sollten seine letzten Worte sein.

Ich war gerade zu Miosch in den Gang geklettert, als hinter mir ein lautes Rauschen anhob. Erschrocken drehte ich mich um und sah, wie aus dem kleinen Wasserloch plötzlich eine gewaltige, gischtige Wasserfontäne geschossen kam, die die Grotte in wenigen Augenblicken fast zwei Schritt hoch überflutete – selbst in den Gang, in dem Miosch und ich standen, strömte das kalte Nass, aber nicht viel, und hier hatte es nur noch wenig Kraft.

Mhadul aber wurde brutal von den Füßen gerissen, gegen die Wand geklatscht, die er eben noch untersucht hatte, und, als das Wasser sich so plötzlich wieder zurückzog, wie es gekommen war, mitgerissen. Er hatte nicht einmal mehr Zeit zu schreien, noch heute sehe ich seine überraschte Miene vor mir. Und von jetzt auf gleich war Mhadul weg – in dieses unheimliche Wasserloch gesogen, das nun noch hektisch schwappte. Ansonsten war alles wieder still.

Ich war, das muss ich an dieser Stelle zugeben, vor Schreck gelähmt. Ich verstand nicht, was gerade geschehen war. War dies überhaupt ein gewöhnlicher See? Lebte darin vielleicht ein aggressives Wasserelementar? Während ich so stand und grübelte und vor Entsetzen nicht wusste, was tun, kam auf einmal wieder Bewegung ins Wasser. Abermals war dieses Rauschen zu hören, und abermals schoss auf einmal mit brachialer Wucht eine Fontäne aus dem Loch – nur diesmal war sie rot, dunkelrot von Mhaduls Blut …

Das war der Moment, in dem meine Erstarrung sich löste. Ich drehte mich um und floh mit Miosch Hals über Kopf davon, so schnell, wie unsere Beine es zuließen.

Zurück in Sylla erzählte mir in einer Schänke ein alter Seebär schließlich, was es gewesen war, vor dem Miosch mich gerettet hatte. Es war kein Spuk und auch kein Elementarwesen gewesen. Der

Seemann nannte es eine „Strömungshöhle“: Dies sei eine Höhle, in der es einen See oder ein anderes Gewässer gebe, das durch einen unterirdischen, strömungsstarken Zugang direkt vom Meer gespeist werde. Bei starker Brandung oder Strömung könne es passieren, dass das Meerwasser mit solcher Wucht durch den Zugang geschossen käme, dass es die Höhle innerhalb von zwei Herzschlägen unter Wasser setze. Die Kräfte, die in den felsigen Tunneln zwischen Höhle und offener See herrschten, seien wahrlich gewaltig genug, um einen Menschen, der hineingerate, buchstäblich in Stücke zu reißen …
Ja, so sprach der alte Seebär. Feinfühlig konnte ich ihn wahrhaftig nicht finden, aber immerhin wusste ich nun, was es gewesen war, das meinem armen Freund Mhadul das Leben gekostet hatte.“

Kallÿstos erklärt:

- Kallÿstos hat den Zeitpunkt der Höhlenwanderung natürlich so gewählt, dass die Gruppe das eindrucksvolle Spiel von Abendlicht und Wasser beobachten kann: Orangerot, goldgelb und blaugrün flirren die Reflexionen über die Wände und die Decke der großen Höhle, fast wie Zauberwerk. Der Fischer erzählt in geheimnisvollem Ton: „Vertieft euch nicht zu sehr in dieses Lichtspiel! Man sagt, es habe schon Menschen gegeben, die dabei ihre Seele verloren haben – als öffne sich zwischen all den Farben und Spiegelungen irgendwo ein Tor in eine andere Sphäre.“
- „Seht dort! Spuren der thorwalschen Seeräuber, die vor vier Generationen unser schönes Lyrakis zerstört haben. Noch immer liegen ihre Waffen hier … Vorsicht! Nicht anfassen!“ Erkennt ein Held, dass es sich nicht um alte Waffen handelt, und äußert er sein Wissen laut, reagiert Kallÿstos unwirsch und streitet einen „Betrug“ ab. Nichtsdestotrotz schenken einige andere Besucher dem Helden Glauben und äußern Empörung darüber, dass man sie zum Narren zu halten versuche. Die Höhlenbesichtigung endet in schlechter Stimmung, und der Held, der „gepetzt“ hat, hat sich nicht nur bei Kallÿstos sehr unbeliebt gemacht, sondern in ganz Lyrakis (denn seine Indiskretion spricht sich schnell herum).

Kallÿstos führt die Gruppe wieder hinaus, nachdem die Lichtreflektionen in der letzten Höhle erloschen sind, mit dem Hinweis, dass die Fledermäuse nun jeden Moment ausfliegen würden. Und tatsächlich: Auf dem Weg hinaus ins Freie ist aus der Schlafhöhle der Tiere bereits nervöses Flügelflattern zu vernehmen, und kaum hat die Gruppe die Grotten verlassen und sich im Abendrot am Strand versammelt, strömt der Schwarm als riesige schwarze Wolke aus der Höhle in den Himmel.

Dritter Festtag (3. Rahja): Die Komödie

»Gemacht sind wir aus jenem Stoff, der Träume webt;
Und unsre kleinen Leben eingebettet in tiefen Schlaf.«
– aus der Komödie „Das Unwetter“ von Wilaen Stewir (IV. Akt, 1. Szene)

Am dritten Rahja, kurz bevor die Glocke der Burg die achtzehnte Stunde schlägt, versammeln sich viele Feiernde neugierig vor der Bühne, denn es soll ein Theaterstück geben. Auch Dariyon und sein Cousin Pirthoyion dyll Lÿios sind anwesend: Offensichtlich angeheitert sitzen sie auf Polstern aus Seidenkissen im Schatten der Olivenbäume und füttern kichernd abwechselnd die Oreciette-Schwestern mit süßen Trauben. Kurz vor Beginn der Veranstaltung gesellen sich Yidayion und

Fiaga zu der Gesellschaft. Fiaga ernüchtert die Herren sichtlich mit einem kurzen strengen Blick. Die Komödie „Das Unwetter“ – das letzte Stück des berühmten albernischen Dramatikers *Wilaen Stewir* –, inszeniert von der fidelen Schauspieltruppe *Acanios Bretterzauber*, entpuppt sich als kurzweiliges, poetisches Lustspiel rund um den horasischen Baron und Magier *Pirtho*, der mitsamt seiner schönen Tochter *Madanne* von seinem machthungrigen Bruder *Alonzo* durch eine hinterlistige Intrige vom Familiensitz vertrieben und auf eine einsame Insel im Meer der Sieben Winde verbannt wird. Hier richten sich Vater und Tochter notgedrungen eine neue Heimat ein, u.a. freunden sie sich mit den Feen der Insel an, und Pirtho erlernt von ihnen die Kunst, das Wetter zu beeinflussen. So gelingt es ihm eines Tages, einen gewaltigen Sturm hervorzurufen, der ein horasisches Schiff am Ufer der kleinen Insel zerschellen lässt. Aus den Trümmern des Schiffs kommen als Überlebende ausgerechnet Alonzo und sein Mündel *Fedesco* geklettert. Pirtho sieht die Zeit für seine Rache gekommen, aber die gutherzige Madanne erträgt es nicht, dass ihr Vater zum Brudermörder wird, – und verliebt sich obendrein unsterblich in Fedesco.
Das Stück kommt gut an. Nachdem Liebe, Magie und die Kraft der Vergebung über alles Böse gesiegt haben, brandet im Publikum tobender Applaus auf. Man lässt Acanios Truppe begeistert hochleben und reicht den verschwitzten Darstellern überschwappende Krüge roten Weins zur Erfrischung.

Letzter Festtag (5. Rahja): Festmahl und Feuerwerk

Schon am frühen Vormittag des fünften Rahja beginnen die Vorbereitungen für das üppige Festmahl, das am Abend die Jubiläumsfeierlichkeiten abschließen soll: Bedienstete der Burg tragen im Schweiße ihres Angesichts lange Holztafeln und -bänke hinunter ins Dorf und gruppieren sie um die Olivenbäume in der Ortsmitte. Auch Weinfässer werden herbeigerollt und vorerst beim Gasthaus gelagert. Am Strand entfacht man ein großes Feuer, über dem ein ganzer, aromatisch duftender Hammel am Spieß gebraten wird.
Zur siebzehnten Stunde schließlich beginnt das Festmahl. Dariyon und sein Cousin thronen gutgelaunt am Kopfende der größten Tafel und feiern, trinken und essen nicht weniger ausgelassen als die Dorfbewohner. Exotisches Obst, gewürztes Brot und süße Kuchen werden gereicht, Wein und Ziegenmilch fließen im Übermaß. Aus der Küche der Burg bringen Bedienstete solch erlesene Köstlichkeiten wie „Falsche Sardelle“ (mit viel Pfeffer und Quallen) und andere delikat zubereitete Efferdfrüchte, Eichhörnchen mit Pistazien oder „Zyklopenspieße“ (aus mehreren Lagen gewürzten Hammelfleisches). Regelmäßig lassen die begeisterten Lyraker ihren großzügigen Herrscher lautstark hochleben.
Stundenlang wird so gegessen und getrunken. Spielleute und Gaukler sorgen mit Musik, Tanz und Akrobatik für Kurzweil. Als dann gegen die 21. Stunde die Praiosscheibe langsam dem Horizont entgegensinkt, hat endlich die Truppe *Die Kusliker Feuerkünstler* ihre große Stunde: Die sieben Männer und Frauen sind spezialisiert auf gewagte Kunststücke rund um das heiße Element. In atemberaubendem Tempo wirbeln da zu wilder Musik Fackeln durch die Luft – teilweise über die Köpfe des staunenden Publikums hinweg –, es werden Salti durch brennende Reifen geschlagen und gewaltige Flammen in den samtblauen Himmel gespuckt. Hinzu kommt, dass die Anführerin der Truppe eine Scharlatanin ist, die die Kunststücke ihrer Kollegen mit Illusionszaubern wie dem AURIS NASUS OCULUS und dem FAVILLUDO FUNKENTANZ farbenfroh und fantasievoll ergänzt.
Die Zuschauer sind außer sich – ein solches Feuerwerk haben sie noch niemals zuvor zu Gesicht bekommen!

Im Schatten

Ein Urlaub auf den Zyklopen mag für die Helden ein noch so kurzweiliges, entspannendes und auch seltenes Vergnügen sein – im Laufe des Abenteuers sollten sie dennoch irgendwann (wenn vielleicht auch widerwillig) auf Spaß und Müßiggang verzichten, um den lockenden Geheimnissen der Höhlen unter der Burg auf den Grund zu gehen.
Bevor die Höhlen aber detailliert beschrieben werden, stellt Ihnen dieser Teil zunächst die möglichen Einstiegsszenarien in die unterirdischen Anlagen und die Burg vor. Ferner finden Sie Hinweise zu den Strategien der einzelnen Meisterpersonen und den Zielen und Vorgehensweisen der verschiedenen Parteien. Nützlich ist in diesem Zusammenhang sicherlich auch die exemplarische Tabelle über die zeitliche Abfolge der wichtigsten Ereignisse in **Übersicht 2: Fatas Seiten** (**Seite 87**). Für Sie als Meister dürfte es ratsam sein, sich die Informationen dieses Materials gut einzuprägen, um später im möglicherweise turbulenten Geschehen nicht die Übersicht zu verlieren.

Das Abenteuer beginnt

»XLIV Willst Du aber kein Wurm sein, so folge SEinem Weg, auf dass SEine Kraft bei Dir ist, und Du über Mächte gebietest, die alleine Deinem und SEinem Worte folgen sollen.«
– aus der 1. Lobpreisung des Namenlosen

In diesem Kapitel werden drei Einstiegsszenarien vorgestellt, die eine Erkundung der Höhlenkomplexe durch die Helden motivieren. Bieten Sie Ihren Helden die drei Motivationsvarianten in der Reihenfolge und Kombination an, die am besten zu Ihrer Gruppe passen. Auch können Sie eine oder sogar zwei ganz weglassen, wenn Sie der Meinung sind bzw. während des Spiels merken, dass schon die erste genügt, um eine vollständige Erkundung der Höhlen in Gang zu bringen. Reizvoll daran, alle drei Einstiege anzubieten, ist, dass die Helden auf diesem Wege tatsächlich alle drei Eingänge zu den Höhlen finden können.

Einstiegsszenario I: Eine unglückliche Magd

Hinweis für den Meister: Einstiegsszenarios
Dieses Einstiegsszenario ist als Haupteinstiegsszenario konzipiert, das von den beiden anderen ergänzt werden kann. Es ist deshalb besonders interessant, weil es nicht nur die Erforschung der Höhlen, sondern auch die der Burg mitsamt Ruine motiviert.
Ist Ihre Gruppe allerdings z. B. durch und durch rechtschaffen und ehrenhaft und würde niemals einen Einbruch in die Burg eines Adligen durchführen, wären für sie wahrscheinlich das zweite oder dritte Einstiegsszenario geeigneter. Es ist zwar am reizvoll, den Helden alle drei Motivationen zur Höhlenerkundung anzubieten, aber letztendlich sollten Sie die Einstiege nach Ihrer Maßgabe und den Bedürfnissen Ihrer Gruppe zu gewichten bzw. zu kombinieren.

Zeit und Ort:

Dieses Einstiegsszenario findet statt am Abend des zweiten Rahja, etwa zwei Stunden nach Sonnenuntergang (ungefähr zur 23. Stunde), etwas abseits des Festgeschehens. Bauen Sie es beispielsweise ein, wenn einer der Helden sich vom Marktplatz entfernt, um Wasser zu lassen, oder wenn die Gruppe sich auf dem Weg zu ihrem Nachtlager befindet.

Ein verschollener Geliebter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Ihr [*evtl. in Singular umformen, wenn vorerst nur ein einzelner Held Korïnas Bekanntschaft machen soll*] lasst die Musik, den Feuerschein, das Lachen und Reden hinter euch und taucht ein in kühle Schatten zwischen schlafenden Fischerhütten. Nach all dem lauten und fröhlichen Trubel erscheint euch die Dunkelheit besonders still, besonders friedlich. Über euch funkeln tausend Sterne – so prachtvoll habt Ihr Phexens Schatzkammer selten gesehen! –, und im Gras schrillt zirpend eine Armee von Zikaden.
Ihr seid beschwingt, noch immer rauscht süßer Wein in eurem Blut und Frohsinn in euren Herzen. Umso überraschter seid Ihr, als auf einmal ein Laut an Eure Ohren dringt, der so gar nicht zu Eurer leichten Feststimmung passen will: ein unterdrücktes Schluchzen. Wahrhaftig! Da weint jemand, ganz in der Nähe – es kommt aus jenen Schatten dort …

In „jenen Schatten“ sitzt tatsächlich eine weinende Gestalt: Es ist die Magd Korïna, eine schwarzhaarige, hübsche junge Frau (siehe **Dramatis Personae, Seite 91**). Sie ist völlig aufgelöst und verzweifelt und lässt sich nur schwer beruhigen (eine *Heilkunde Seele*-Probe+2 kann helfen). Auch möchte sie nicht sofort erzählen, was sie so traurig macht – fasst sich aber schließlich doch ein Herz, denn Hilfe kann sie durchaus brauchen (CH- oder *Überreden*-Proben, ein BANNBALADIN oder einfach nur ein Becher Wein beschleunigen diesen Prozess sicherlich). Nachdem Korïna also Vertrauen zu den Helden gefasst hat, erzählt sie, immer wieder mit den Tränen ringend:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
„Eigentlich darf ich es Euch gar nicht sagen, Fremde, denn es ist ein Geheimnis. Hagen hat mich schwören lassen, niemandem davon zu erzählen … also bitte, *bitte* behaltet das, was ich Euch nun erzählen werde, für Euch! Bitte verratet uns nicht!
[*Nachdem die Helden ihr Ehrenwort gegeben haben:*] Ich arbeite als Magd oben auf der Burg. Dort lernte ich vor ein paar Jahren den Hofscharlatan unseres Seeherrschers kennen – Hagen Korber, ein freundlicher und gutaussehender Mann. Und so gelehrt. (*seufzt*) Ach, was soll ich lang um den heißen Brei herumreden, Ihr habt es ja eh längst erraten: Hagen und ich verliebten uns ineinander. Es war eine tiefe Liebe, die nicht nur Rahja, sondern auch der Herrin Travia huldigen wollte. (*seufzt erneut*)
Leider mussten wir unsere Gefühle füreinander geheimhalten – da war schließlich der Standesunterschied … wir befürchteten, dass der Seeherrscher oder meine Eltern unser Verhältnis missbilligen würden.
Hagen sagte immer, dass er eines Tages – wenn er genug gespart hätte – mit mir fortgehen würde, um eine Familie mit mir zu gründen. Und dann – vorhin – ganz plötzlich, aus heiterem Himmel (*lächelt wehmütig*) – da schien dieser süße Traum auf einmal Wirklichkeit werden zu können! Ich traf Hagen oben auf der Burg, hinter dem Gesindehaus, wie verabredet. Er war blass und nervös,

das fiel mir sofort auf, aber seine Stimme war fest und entschlossen. Er sagte: ‚Korïna, Geliebte, hör mir zu – lass uns noch heute von hier verschwinden, ja?! Du und ich, weit fort! Du willst doch, oder? Oder?‘ Natürlich wollte ich, aber ich war verwirrt. Es kam so überraschend. ‚Ich erkläre dir alles, wenn wir erst unterwegs sind, das verspreche ich dir!‘, wehrte er meine Fragen sanft ab. ‚Sei nur heute Abend zum Ausflug der Fledermäuse an unserem Baum, dann gehen wir gemeinsam fort und fangen ein neues Leben an! Wir werden heiraten, Korïna, Kinder haben!‘ Und er sah dabei so glücklich aus. Er schärfte mir noch mehrmals ein – und dabei wirkte er wieder sehr nervös –, dass ich *auf keinen Fall* jemandem von unserem Plan erzählen dürfte. Ich musste es schwören. Und das tat ich natürlich.
Damit trennten wir uns. Und – und natürlich war ich zum Ausflug der Fledermäuse, als der Herr Praios seinen sengenden Blick ins Meer sinken ließ, an unserem Baum. Sogar ein wenig früher. Und dort wartete ich dann auf Hagen. (*Korïna schluckt, ihre Augen werden wieder feucht. Flüstert:*) Aber er kam nicht.“

Die Magd ist verzweifelt und weiß nicht, was sie tun soll. Sie kann nicht recht glauben, dass Hagen sie einfach hat sitzen lassen. „Am Gesindehaus wirkte er noch so entschlossen … Warum sollte er sich etwas so Wichtiges im Laufe von vier, fünf Stunden wieder ganz anders überlegen?! Es ergibt alles keinen Sinn!“
Sie hat die Befürchtung, dass ihrem Geliebten etwas zugestoßen sein könnte und dass dies nur noch niemand bemerkt habe, weil alle so sehr mit der Feier beschäftigt sind. Ihre größte Sorge ist, dass er sich etwas in der Ruine des zerstörten Burgteils getan hat. Diese habe er regelmäßig aufgesucht, um sie zu erforschen, und tatsächlich hat sie ihn noch vorhin, nach ihrem Treffen am Gesindehaus, durch das Tor zur Ruine verschwinden sehen. Sie hätte sich erst nichts dabei gedacht (wie gesagt, stieg er häufiger hinunter) aber nun, da er verschollen sei … „Vielleicht ist ihm dort etwas Schlimmes zugestoßen! Es ist die einzige Erklärung, die ich mir vorstellen kann!“
Korïna selbst traut sich nicht hinauf zur Ruine, weil sie zu große Angst vor Spuk und Einsturzgefahr in den alten Gemäuern hat. Aber jemanden um Hilfe zu bitten, hat sie bis jetzt auch nicht gewagt, weil ihre Liebschaft mit Hagen und vor allem ihr Plan, gemeinsam fortzugehen, ja geheim bleiben sollten. Kommen die Helden nicht von sich aus auf die Idee, nach dem verschwundenen Hofscharlatan suchen zu wollen, wird Korïna sich ein Herz fassen und sie anflehen, ihr zu helfen. „Ihr seht aus wie tapfere Recken, Fremde! Ihr müsst in der Ruine sicherlich nichts fürchten. Bitte, ach bitte könntet Ihr nicht hinaufsteigen und schauen, ob Hagen dort ist? Vielleicht ist er verletzt und braucht dringend Hilfe, vielleicht ist es morgen schon zu spät für ihn!“

Auf Nachfrage kann die Magd noch folgende weitere Informationen geben:

- ihre eigene Geschichte (siehe **Dramatis Personae, Seite 91**)
- Hagens beschönigte Version seiner Vergangenheit (siehe **Dramatis Personae, Seite 90**); seine wahre Identität kennt sie freilich nicht
- einige (eher oberflächliche) Informationen zu den Bewohnern der Burg
- Hinweise zum Wachdienst der Gardisten und dazu, wie man unbemerkt zur Ruine gelangen kann („Niemand wird Euch bemerken, seid unbesorgt! Vielleicht solltet Ihr nur nicht allzu helles Licht anzünden, solange Ihr noch unter freiem Himmel seid.“)
- Falls sich ein Held für den genauen zeitlichen Ablauf der Ereignisse interessiert, lässt sich (ein wenig mühsam) rekonstruieren, dass Hagen und Korïna sich zwischen der 16. und 17. Stunde hinter dem Gesindehaus getroffen haben und Korïna den Scharlatan ungefähr zur 19. Stunde („Ich wollte meinen Dienst auf der Burg gerade beenden.“) durch das Tor zur Ruine

verschwinden sah.

- Korïna ist sich sicher, dass er dabei nicht allein war. „Jemand war bei ihm, ging vorneweg – aber wer das war, kann ich nicht sagen, er war ja schon durch die Toröffnung, als ich Hagen bemerkte.“ Ihres Wissens nach hat er die Ruine sonst immer alleine erkundet.
- Er hat nie viel darüber gesprochen, was er genau in der Ruine tat. „Ich erforsche sie, sehe sie mir ganz genau an – man weiß ja nie, was für Schätze sich in so alten Gemäuern verbergen“, sagte er gelegentlich. „Und viel mehr wollte ich darüber auch gar nicht hören“, erzählt Korïna, „ich mochte es halt nicht, wenn er hinunterstieg.“
- Sich an Dariyon, Sarastro oder eine andere Person auf der Burg zu wenden, kommt für Korïna überhaupt nicht in Frage. Sie hat zu große Angst, dadurch ihr Verhältnis mit Hagen zu verraten.
- Noch einmal darauf angesprochen, warum sie das Verhältnis geheimhalten, erwidert sie: „Der Standesunterschied ist einfach zu groß, versteht Ihr? Ich bin halt doch nur die arme Tochter von einfachen Ziegenhirten, und Hagen ist ein studierter Herr! Wir befürchten, dass der Seeherrscher zornig wird wegen unseres unziemlichen Verhältnisses und dass Hagen seine Anstellung verlieren könnte. Ja, und dann – dann ist da noch mein Vater. Mein Vater ist ein sehr strenger Mann, müsst Ihr wissen, und auch er würde meine Liebe zu Hagen niemals gutheißen, das weiß ich genau. Er hat nichts übrig für Gelehrte, für das Volk vom Festland oder für Zauberkundige. Und für romantische Liebe schon gar nicht! Wenn es nach ihm ginge – und es geht *immer* nach ihm! –, heirate ich eines Tages einen der Fischer hier aus Lyrakis. Wenn er von Hagen und mir erführe, würde er mich erst bestrafen und dann zu seiner Schwester nach Rethis schicken.“
- Ihr Dienst auf der Burg umfasst hauptsächlich Hilfstätigkeiten in der Küche. In diesem Zusammenhang hatte sie auch Hagen kennengelernt: Als er mit einer Erkältung für einige Tage darniederlag, brachte sie ihm täglich seine Mahlzeiten aufs Zimmer.

Hinweis für den Meister: Kontakt mit den Burgbewohnern

Sollten die Helden entgegen Korïnas Wunsch jemanden aus der Burg informieren wollen – beispielsweise, um sicherzugehen, dass Hagen nicht einfach selig in seinem Bett schläft –, sind folgende Reaktionen möglich:

- Dariyon und sein Cousin Pirthoyion lassen sich in Gesellschaft mehrerer Gäste vor Bacchÿios` Gasthaus finden, aber der Seeherr ist viel zu betrunken, um den Helden eine Hilfe sein zu können. Belästigt man ihn allzu hartnäckig, wird er rasch ärgerlich und scheucht die Fremden lallend fort: „Wendet Euch an meinen Sekretär, wenn es so dringend ist, aber verderbt mir nicht weiter die Freude an dieser schönen Nacht! Seht Ihr nicht, dass hier gefeiert wird?!“
- Am Burgtor werden die Helden von den Wachgardisten aufgehalten. Zu dieser späten Stunde lässt man keine Fremden mehr ein, sie möchten bitte am nächsten Morgen wiederkommen.
- Natürlich kann es der Gruppe mit besonderen Mitteln (z.B. einem BANNBALADIN o. Ä.) gelingen, das Vertrauen der Wachen zu gewinnen. In diesem Fall holen diese die Hauptfrau; sollten die Helden nach dem Sekretär des Herrschers verlangt haben, stellt sich heraus, dass dieser nicht auffindbar ist („Wahrscheinlich ist er unten beim Fest.“ – In Wirklichkeit bereitet er unten in den Höhlen das Ritual vor.). Elaria ya Melior zeigt sich wenig begeistert über die späte Störung und verlangt eine gute Erklärung dafür (und vor allem natürlich für das Interesse der Helden an dem Hofscharlatan). Es bedarf großer

Überzeugungskunst (Überreden-Probe+8) oder abermals magischer Mittel, um sie dazu zu bringen, tatsächlich nach Hagen zu sehen.
- Sollte die Gruppe sich zu diesem Zeitpunkt bereits einen gewissen „heldenhaften“ Ruf erarbeitet haben, wird Elaria freundlicher auftreten, aber dennoch versuchen, die Helden abzuwimmeln.
- Gelingt es den Helden, selbst nach Hagen zu sehen oder jemanden dazu zu bringen, dies zu tun, stellt sich heraus, dass er wirklich nicht in seinem Schlafgemach ist (siehe auch die **Übersicht: Fatas Seiten** auf **Seite 87**). Die Bewohner der Burg beunruhigt dies allerdings wenig – es sei bekannt, dass Hagen Korber oft des Nachts arbeite. „Er kann in der Bibliothek sein oder in der Ruine oder auf dem Abort! Vielleicht ist er auch einfach unten im Dorf und feiert. Ich werde bei den Zwölfen zu dieser Stunde nicht die ganze Burg nach ihm durchsuchen! Gute Nacht!“

3. Rahja

Die Helden sollten Hagen in dieser Nacht vom zweiten auf den dritten Rahja in den Höhlen unter der Ruine *nicht* finden. (Sie sollten nicht einmal den Eingang zur Kultstätte von **K1** finden.)
Daraufhin wird Korïna sich am dritten Rahja während ihres Dienstes nach dem Hofscharlatan erkundigen. Man teilt ihr mit – Sarastro und Fiaga haben dafür gesorgt, dass sich das Gerücht schnell auf der Burg herumspricht –, dass Hagen in den frühen Morgenstunden nach Rethis abgereist sei. Er habe aus unbekannten Gründen seinen Dienst quittiert und sei gegangen.
Korïna will dies nicht glauben. Sie ist sich sicher, dass irgendetwas nicht stimmt, dass Hagen womöglich in Gefahr ist! Sie fängt an, den Autoritäten der Burg zu misstrauen.
Es gelingt ihr während ihres Dienstes, einmal zu Hagens Kammer zu schleichen – aber sie findet sie abgeschlossen vor. Sie klopft an der Tür, erhält jedoch keine Antwort. Ein Blick durch das Schlüsselloch offenbart ihr, dass über einem Stuhl noch eine von Hagens Roben hängt und im Regal nach wie vor seine Bücher stehen. Diese Entdeckung bestärkt ihre Vermutung, dass ihr Geliebter nicht abgereist ist.
Lange kann sie sich nicht vor Hagens Tür aufhalten, sie muss zurück an die Arbeit. Immerhin gelingt es ihr aber später noch, den Schlüssel zu Hagens Kammer zu entwenden. Eigentlich will sie damit nach Feierabend selbst in den Raum eindringen, findet sich aber unentwegt in Begleitung einiger anderer Mägde und kann sich nicht unauffällig entfernen.
Mit dem Schlüssel in der Tasche, aber keinen Deut klüger kehrt sie am Abend, gegen Ende der Aufführung vom „Unwetter“, ins Dorf zurück. Sie ist derart aufgelöst und verzweifelt, dass sie sich erneut an die Helden wendet, blass und traurig. Sie erzählt ihnen von Hagens angeblicher Abreise und dass sie daran keinen Herzschlag lang glauben mag. Er wollte *mit ihr* fortgehen, das wollte er *wirklich*! Und dann soll er alleine abgereist sein! Seine Sachen sind noch in seiner Kammer! „Da stimmt etwas nicht, ich bin ganz sicher!“
Errötend fährt die junge Frau leise fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
„Ich möchte Euch um einen großen, schamlosen Gefallen bitten. Wenn es nicht möglicherweise um Hagens Leben ginge, käme mir eine solche Bitte ganz bestimmt niemals über die Lippen. Aber ich weiß keinen anderen Weg … ich fürchte, ich verliere den Verstand, wenn ich nicht bald Klarheit habe!
Ich – ich möchte Euch inständig bitten, edle Fremde, diesen Schlüssel [zieht den Schlüssel zu

Hagens Schlafgemach hervor] zu nehmen und damit heute Nacht in der Burg Hagens Gemächer aufzusuchen. Ich weiß, dass ich Unrechtes von Euch verlange – aber [flüstert] ich glaube langsam, dass bereits Unrechtes in der Burg vor sich geht. Bitte! Seht nach, ob Hagen tatsächlich abgereist ist – ob seine Sachen fort sind – vielleicht wird er gefangen gehalten! Ich will Euch unterstützen, so gut ich kann, wenn Ihr mir nur helfen wollt – aber alleine schaffe ich es nicht."

Weitere Nachfragen ergeben:

- Korïna würde die Helden natürlich bei einem Einbruch in die Burg unterstützen. Sie weiß, dass in dieser Nacht ein junger Gardist Wache auf der Ostmauer schiebt, der die Magd schon lange anhimmelt. Sie bezweifelt, dass er sie in die Burg hineinlassen würde („Dafür ist er zu pflichtbewusst."), aber sie könnte ihn zu sich hinunterlocken und ablenken, damit die Helden in die Burg schlüpfen könnten. Sie würde ihnen auch eine Wegbeschreibung zu Hagens Räumen zeichnen (siehe **Handout 3, Seite 100**). Sie betont mehrfach, dass das Ganze eine sichere und schnelle Angelegenheit sei. Hinauslassen müssten die Helden sich dann später selbst, wieder durch die Seitentür – die kann durch einen Riegel von innen geöffnet werden (siehe die Beschreibung zu **R1**).
- Leider ist Korïna nicht sehr gut im Kartographieren (ihre Skizze ist auch nicht gänzlich richtig), und ihre Erinnerung an die Anordnung mancher Türen und Treppen ist nicht ganz korrekt. Sie kennt die Räumlichkeiten des Gesindehauses ungefähr, weiß aber aber vom Haupthaus abgesehen von den benannten Räumlichkeiten wenig. Es ist ihr lediglich bekannt, dass einige der wichtigeren Angestellten auch im ersten Stock in den nördlichen Zimmern wohnen.
- Natürlich könnte sie morgen während ihres Dienstes ein weiteres Mal selbst versuchen, mit dem Schlüssel in das Zimmer einzudringen, aber erstens wolle sie nicht mehr länger warten und zweitens sei zurzeit aufgrund der Feierlichkeiten derart viel zu tun, dass sie fürchte, sich vielleicht nicht davonschleichen zu können. „Und dann? Noch einen Tag in Unwissenheit warten?! Wir wissen doch nicht, was mit Hagen ist! Was, wenn er in Gefahr schwebt?!"
- Außerdem wäre es vielleicht nützlich, seine Aufzeichnungen zu finden und mitzunehmen, und sie selbst könne leider nicht lesen. „Ich wüsste nicht, wonach ich suchen müsste. Aber ich weiß, dass Hagen immer viele Notizen gemacht hat über seine Entdeckungen in der Ruine."
- Direkt Dariyon, Sarastro oder eine andere Autoritätsperson der Burg anzusprechen, kommt für Korïna nicht in Frage. Sie ist misstrauisch und weist darauf hin, dass man nicht wissen könne, wer vertrauenswürdig sei und wer nicht.

Hinweis für den Meister: Anstoß durch die Schwestern Oreciette

Möglicherweise haben die Helden bereits ein Eigeninteresse entwickelt, in die Burg und speziell in Hagens Kammer einzudringen, weil sie dort vielleicht Hinweise auf die mysteriöse Anlage unter der Ruine vermuten.
Sollten sie sich allerdings zieren – immerhin verlangt Korïna etwas Illegales von ihnen, – können Sie notfalls die Schwestern Oreciette in die Situation hereinplatzen und so zufällig von der Not der Magd erfahren lassen. Die Künstlerinnen werden daraufhin ebenfalls die Helden bedrängen (sie lobend, umschmeichelnd und mit Dukaten lockend), der armen, verliebten Maid in Not zu helfen (siehe auch **Die Schwestern Oreciette im Abenteuer, Seite 8**).
Es kann ebenfalls passieren, dass die Helden zwar generell nichts gegen einen Einbruch haben,

aber Korïnas Plan ablehnen – lassen Sie dies ruhig zu und improvisieren Sie. (Die Beschreibung der Burg ab **Seite 45** dürfte in diesem Fall wichtig sein.) Die verzweifelte Magd wird sich gerne auch auf andere Ideen einlassen, solange diese schnell umgesetzt werden können.
Sollte die Gruppe sich trotz allem standhaft weigern, in die Burg einzudringen, ist dies kein Beinbruch. Weichen Sie auf die anderen Einstiegsszenarien (ab den **Seiten 38** und **40**) aus, und eine vollständige Erforschung des Höhlensystems unter der Burg ist nach wie vor möglich.

4. Rahja
Was die Helden während ihres Einbruchs in die Burg in der Nacht vom dritten auf den vierten Rahja erleben, lesen Sie bitte im Abschnitt **Der Einbruch in die Burg** ab **Seite 57** nach.
Am Morgen des vierten Rahja werden sie hoffentlich heil zurückgekehrt und im Besitz von Hagens Notizbuch sein, das ihnen die weitere Erforschung der Ruinen ermöglicht.
Mögliche weitere Konsequenzen der vergangenen Nacht:

- Die Helden haben während ihres Einbruchs mitbekommen, dass Dariyons Sohn angeblich verschwunden war. Am heutigen Tag spricht sich allerdings recht schnell im Dorf herum, dass „das Kind des Seeherrschers erkrankt“ sei. Eine Ungereimtheit, die die Helden vielleicht stutzig macht.
- Tanit Babeck ist auf die Helden aufmerksam geworden und wird ihre nächsten Schritte im Auge behalten.
- Wenden sich die Helden (wegen Hagen oder wegen des verschwundenen Kindes) an eine Autoritätsperson der Burg, werden sie wenig Glück haben. Der Seeherr selbst ist schwer mit Feiern beschäftigt, meist im Suff und verweist sie stets an seinen Sekretär. Die Hauptmännin hört sich mögliche Vermutungen und Verdächtigungen zwar an (umso interessierter, desto heldenhafter der Ruf der Gruppe in Lyrakis bereits ist), bleibt aber skeptisch und will nichts unternehmen, solange noch gefeiert wird. Sarastro wiederum wimmelt die Fremden ebenfalls recht brüsk ab („Unsinn, Unfug! Zu viel Wein, zu viel Sonne, mehr nicht!“), ist nun aber natürlich alarmiert und wird dafür sorgen wollen, dass der Gruppe etwas zustößt (siehe **Die Kultisten** unter **Die Meisterpersonen und ihre Strategien**, **Seite 43**). Sollten die Helden aus irgendeinem Grund auch Korïna erwähnt und verraten haben, könnte ihr als Erstes ein Unglück widerfahren.

Einstiegsszenario 2: Ein verschwundener Zwerg

Zeit und Ort:

Dieses Einstiegsszenario beginnt inmitten des bunten Festtreibens, wahrscheinlich vor Bacchÿios` *Ruhiger See* oder der *Fahrenden Most-Taverne*, vorzugsweise im Laufe des ersten oder am Abend des zweiten Rahja – aber im Grunde steht Ihnen frei, wann Sie es in das Geschehen einflechten. Beachten Sie in diesem Zusammenhang nur am besten den Abschnitt **Farto** unter **Die Meisterpersonen und ihre Strategien** auf **Seite 42**.

Verplappert!

Farto wird mit einem der Helden bei passender Gelegenheit in ungezwungenes Plaudern geraten – umso ungezwungener, da der Brillantzwerg bereits mächtig gebechert hat und ordentlich betrunken ist.

In diesem Zustand beugt er sich irgendwann vertraulich zu seinem Gesprächspartner hinüber und raunt ihm mit alkoholgeschwängertem Atem zu:

Zum Vorlesen und Nacherzählen
(am besten gelallt geflüstert und entsprechend undeutlich wiedergeben)
„Weißt du, Freund, ich sollte ja nicht so viel trinken, denn ich bin ja nicht nur zum Spaß hier – habe ich dir das eigentlich schon erzählt? Nein? Ja? Doch, bin ich. Nicht nur zum Spaß, nein. Denn eigentlich – eigentlich suche ich ja einen – pssst, komm näher! (beugt sich weiter vor, wird noch leiser) Ich suche einen Schatz! Jawohl, den Schatz des Piraten Kun Storback, jahaha, da staunst du, was?! Hab damals in Selem alte Aufzeichnungen gefunden – mehr verrate ich jetzt nicht! –, darin stand, wie man den Schatz findet. Das Versteck! Denn er hat seinen Schatz damals verstecken müssen, der Kun Storback, jahaha. Und zwar – das habe ich damals erfahren – hier auf Hylailos, nicht weit von Lyrakis. War gar nicht so leicht, das herauszufinden, sag ich dir. Aber (er kichert) es sind Drachen, die den Schatz bewachen, so ist es ja immer … aber jetzt (wird ernst) muss ich aufhören, mit dir zu plappern. Ist schließlich ein Geheimnis! Verrat`s keinem weiter!“

Und damit lässt er das Thema „Schatz“ fallen und wird sich auch nicht wieder darauf einlassen. Sollte ein Held ihn zu sehr deswegen bedrängen, wird er ärgerlich und torkelt davon.

Ein herrenloser Hund

Vorzugsweise am nächsten Tag werden die Helden plötzlich Miosch allein im Dorf umherirren sehen. Wenn sie ihn zu sich rufen oder er sie bemerkt, rennt er zu ihnen, bellt sie an und zerrt aufgeregt an Beinkleid, Rockschoß oder Mantelsaum (vorzugsweise bei einem Helden, der sich vorher ein wenig mit Miosch angefreundet hat). Ganz offensichtlich will er sie auffordern, mit ihm zu kommen.
Folgt die Gruppe dem Hund, führt er sie geradewegs an den Rand der Waranbucht und hinunter, unerschrocken in die Gruppe Warane hinein. Entscheiden Sie selbst, wie die Warane sich verhalten, wenn die Helden Miosch folgen – natürlich lässt sich dies auch vom Verhalten der Helden abhängig machen.

Ein verletzter Zwerg

Miosch führt die Helden zum versteckten Höhleneingang in der Waranenbucht (siehe auch Beschreibung **P0** auf **Seite 75**) und bis in die Höhle **P3**, wo Farto verletzt liegt (siehe dazu **Seite 76**). Er hat sich hier durch das Feuermoos in der Höhle schwerste Verwundungen zugefügt. Halb besinnungslos dankt er Miosch, dass er Hilfe geholt hat, und den Helden, dass sie gekommen sind, und bittet sie, ihn ins Dorf zu bringen.
Vorher flüstert er ihnen aber, aus Dankbarkeit und „weil der verfluchte Schatz geborgen werden muss“, jene Verse zu, die er einst in Brabak aufgeschnappt hat und die ihn hierhergeführt haben:

Wo das erste von Menkirdes` Königreichen
Mit weißen Fingern dem Festland winkt
Bewachen gefräßige Drachen einen Schatz
Würgen Glieder aus schwarzen Fluten
Schlingt und speit ein zerreißender Schlund
Hat auch den Schatz geschluckt

Der Rücktransport Fartos ins Dorf gestaltet sich schwierig: Einige Warane (wie viele, entscheiden Sie) werden durch den Blutgeruch, den die Verätzungen des Zwergs verströmen, munter und hungrig und greifen die kleine Gruppe an.
Nachdem sie Farto in Lyrakis gut versorgt untergebracht haben, können die Helden in die Höhlen, in denen der Piratenschatz liegen soll, zurückkehren (siehe **Die Piratenhöhlen – Beschreibungen** ab **Seite 74**).

Einstiegsszenario 3: Eine gewitzte Hauptmännin

Zeit und Ort:

Auch dieses Einstiegsszenario nimmt während des Feierlichkeiten seinen Lauf, vorzugsweise im Laufe der ersten drei Festtage – entscheiden Sie selbst (und vielleicht auch einfach ganz spontan), wann und wo Sie die Helden beobachten lassen wollen, wie die Thorwalerin Swanda Swafnansdottir sich gehörig danebenbenimmt.

Ein junger Mann in Not

Die Helden haben während des Fests die Gelegenheit, den jungen Lyraker Madaïon (*1017 BF, langes Schwarzhaar, Zahnlücke, mager) vor der betrunkenen, in Leidenschaft entflammten Swanda zu retten. Dies kann tagsüber oder des Nachts geschehen, am einsamen Strand oder inmitten des Trubels des Festplatzes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Plötzlich weckt ein halb wütender, halb ängstlicher Ruf Eure Aufmerksamkeit: „Lass mich los, Fremde, bist du von Sinnen?!“
Es ist ein magerer Lyraker Bursche von vielleicht sechzehn Götterläufen, der so geschrien hat, und der Grund für seine Erregung ist nicht zu übersehen: Die blonde Thorwalerin Swanda Swafnansdottir, das Gesicht von Wein und Sonne gerötet, hält mit ihren kräftigen Pranken seine Handgelenke fest umschlossen und versucht gurrend, ihn nah genug an sich zu ziehen, um ihn zu küssen. „Komm, zier dich nicht so, mein Süßer“, flötet sie keuchend, und ihr gewaltiger Busen wogt unter ihrem Hemd wie die See bei Sturm. „Ich weiß, dass du es auch willst!“
„Ich will, dass du mich loslässt, du Zyklopenbraut!“, brüllt der Junge, sich verzweifelt windend, aber ihr Griff ist eisenhart.
„Ich will dich zum Mann machen, Süßer, glaub mir, es wird dir Freude brin–“ In diesem Augenblick strauchelt das ungleiche Paar. Der Junge stolpert über einen Stein und geht zu Boden, und die große Thorwalerin fällt über ihn.
„Siehst du!“, jauchzt sie blöde. „Ich wusste, dass du es auch willst!“ Eifrig greift sie ihm an den Hosenbund und zerrt daran.
Der Junge beginnt, um Hilfe zu schreien.

Sobald ein Held dazwischengeht, hat er schnell Swandas volle Aufmerksamkeit ganz für sich: „Siehst du nicht, dass ich beschäftigt bin, du Süßwassermatrose? Was willst du von mir? Ärger? Kannst du haben!“ Zornig wendet sie sich von Madaïon ab, richtet sich schwankend auf und stürzt sich mit wirbelnden Fäusten auf den Störenfried.

Swanda Swafnansdottir
Raufen: INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+1 (A) **DK** H
LeP 35 **AuP** 36 **RS** 3 (Krötenhaut) **MR** 3 **GS** 8 **WS** 8 **Ausweichen** 9
Sonderfertigkeiten: Waffenlose Kampftechnik Hammerfaust (Manöver: Gerade, Eisenarm, Schmetterschlag)

Noch während die Helden sich mit Swanda prügeln, erscheint die Hauptfrau Elaria ya Melior mit drei Gardisten auf der Bildfläche, und spätestens jetzt sollte es rasch gelingen, die betrunkene Thorwalerin auszuschalten.
Schließlich führen (oder tragen) Elarias Gardisten die murrende Swanda fort, um sie irgendwo ihren Rausch ausschlafen zu lassen, und sowohl der erleichterte Madaïon als auch die Hauptfrau bedanken sich bei den Helden für ihr beherztes Eingreifen. Die umstehenden Schaulustigen lassen die mutigen Fremden begeistert hochleben und reichen ihnen erfrischenden Wein.

Das Angebot der Hauptfrau

Wenn Sie wollen, können Sie noch ein oder zwei weitere solcher Szenen einbauen, in denen die Helden sich als tatkräftig und mutig erweisen. Anbieten würden sich z. B. ein Unfall während der **Haijagd** (**Seite 24**), bei dem sie einen ins Wasser Gefallenen retten müssen, oder ein Zwischenfall während der Besichtigung der **Waranbucht** (**Seite 25**).
Auf jeden Fall fällt die Gruppe der Hauptfrau Elaria ya Melior also positiv auf, und daraus kann resultieren, dass sie die Helden eines Tages vertraulich anspricht, um sie auf die Schmuggler anzusetzen. Wann sie dies tut, entscheiden Sie nach eigener Maßgabe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Ihr setzt Euch mit Elaria in den Schatten eines etwas abseits stehenden Olivenbaums, und die Hauptfrau kommt sofort zur Sache: „Ich möchte Euch ein Angebot unterbreiten“, erklärt sie mit gedämpfter Stimme. „Ihr seid mir als fähige Kämpfer aufgefallen, und ich könnte Eure Hilfe brauchen.
Es ist so: Ich habe schon länger den Verdacht, dass einige Fischer hier im Dorf ihren Wohlstand nicht allein Efferds Güte verdanken. Ich nehme vielmehr an, dass der ein oder andere Dörfler in Schmuggelgeschäfte verwickelt ist. Geschmuggelt wird viel hier in unserer Gegend, müsst Ihr wissen, weil die Hafengebühren und Handelszölle in Rethis enorm hoch sind.
Nun sind kürzlich zwei Dinge geschehen, die mich dazu bewegen, meine Nachforschungen zu vertiefen: Zum einen ist vor nicht ganz einem Monat eine Frau aus Lyrakis verschwunden, Avedane Nauta. Sie war Schwammtaucherin und kam eines Abends einfach nicht von ihrer Arbeit zurück. Sicherlich kann ihr einfach etwas beim Tauchen zugestoßen sein – ich gebe zu, dass dies das Wahrscheinlichste ist –, aber ich habe dennoch ein ungutes Gefühl bei der Sache. Ich werde den Verdacht nicht los, dass Avedanes Verschwinden und die vermeintlichen Schmuggelgeschäfte etwas miteinander zu tun haben.
Zum anderen habe ich eine Vermutung entwickelt. Nachdem ich im gesamten Umkreis des Dorfes kein Schmugglerversteck *an Land* finden konnte, halte ich es für möglich, dass das Versteck *von der Seeseite* zu erreichen ist. Vielleicht handelt es sich um einige Höhlen in den Klippen.
Ich biete Euch fünf Dukaten pro Kopf, wenn Ihr die Klippen vom Meer aus nach dem Versteck der Schmuggler absucht. Fünf weitere Dukaten pro Kopf, wenn Ihr dieses Versteck, so es dort ist,

aushebt, plus zwei Dukaten für jeden Schmuggler, den Ihr dabei überführt. Was sagt Ihr?“

Auf Nachfrage gibt Elaria folgende weitere Informationen preis:

- Sie hat bis heute noch nichts Konkretes gegen die vermeintlichen Schmuggler unternommen, weil es ihr an echten Anhaltspunkten und auch an Personal fehlt. Und in einer so kleinen Gemeinde wie Lyrakis müsse man extrem diskret und vorsichtig vorgehen – verdächtige man aus Versehen offen einen Unschuldigen, könne einen dies auf Jahre den Respekt und die Sympathie des ganzen Dorfes kosten.
- Auch aus diesem Grund sind die Helden wie geschaffen für das Unternehmen – sie reisen sowieso bald wieder ab, und die Hauptfrau läuft nicht Gefahr, ihre gute Reputation zu verlieren.
- Die Namen der Fischer, die sie in Verdacht hat, in Schmuggelgeschäfte verwickelt zu sein, wird sie nicht preisgeben.
- Ein Schinakel würde Elaria den Helden stellen, auf Wunsch auch den diskreten Gardisten *Amphrëassos* als Ruderer. Mehr Gardisten könne sie leider nicht entbehren – gerade jetzt während des Fests brauche sie jeden ihrer Männer und Frauen. Und sie selbst müsse natürlich auch durchgängig auf der Burg bzw. im Dorf Präsenz zeigen. Die Helden wären also auf sich allein gestellt.

Nehmen die Helden den Auftrag an, wird Elaria sie anweisen, die Klippen westlich und östlich der Lyraker Bucht abzufahren, nach Höhlen auszuschauen und diese gegebenenfalls zu erforschen. Verzichtet die Gruppe auf einen Ruderer, muss zwei Helden während der Erkundungsfahrt etwa alle halbe Stunde jeweils eine *Boote fahren*-Probe+2 gelingen, sonst besteht die Gefahr, dass das Schinakel von den Wellen gegen eine Klippe geworfen wird. In einem solchen Fall nimmt das Boot möglicherweise Schaden (nach Ihrem Ermessen oder wenn bei einem Wurf mit einem W6 eine 6 fällt) und beginnt ganz langsam, sich mit Wasser zu füllen. Mit geeigneten Gefäßen kann dem sicherlich eine Weile entgegengewirkt werden. Reizvoll wäre es in diesem Zusammenhang, wenn die Helden mit dem lecken Schinakel zwar noch den Hafen der Schmuggler anlaufen, ihn aber nicht wieder rudernd verlassen können. Dies würde sie zwingen, einen Rückweg durch die Höhlen finden zu müssen (es sei denn, sie wollen schwimmen – was sich aufgrund der Brandung und vieler Riffe allerdings als sehr gefährlich herausstellt).
Um den Hafen der Schmuggler (siehe **S1**, **Seite 68**) zu sichten, bedarf es einer *Sinnenschärfe*-Probe+7. Mit einer *Boote fahren*-Probe+4 steuert ein Held das Boot sicher hinein.
Die Schmugglerhöhlen sind ab **Seite 68** beschrieben.

Die Meisterpersonen und ihre Strategien

Im Folgenden werden die generellen Absichten der einzelnen Parteien und Personen sowie ihre Reaktionen auf mögliche Vorgehensweisen der Helden beschrieben. Diese Beschreibungen ergänzen die Informationen aus

- Ymras und Fatas Seiten (**Seiten 2** und **5**),
- den Ereignisbeschreibungen zu Burg und Höhlenbereichen (**Seiten 57**, **66**, **73**, **78** und **80**) sowie
- Dramatis Personae (ab **Seite 89**).

Sofern diese Beschreibungen Ereignisse, Entscheidungen und Handlungen nach Ankunft und vielleicht sogar schon Erkundigungen der Helden betreffen, sind die Ausführungen als möglicher Ablauf zu verstehen. Es ist wahrscheinlich, dass die Gegebenheiten sich durch das Eingreifen der Helden ändern. Je weiter die Gruppe vorstößt, desto schwieriger lässt sich vorhersehen, wen sie

dabei auf sich aufmerksam macht und auf welche Hindernisse sie stößt. Für Sie als Meister bedeutet dies, dass Sie sich auf dramaturgische Improvisation und rasche Entscheidungen einstellen müssen. Eine tabellarische Übersicht über diesen möglichen Verlauf findet sich in **Anhang A** auf **Seite 87**.

Die Kultisten

Sarastro Capense (**Dramatis Personae, Seite 89) und *Fiaga Vindest* (Dramatis Personae, Seite 91)** sind die Köpfe der Kultisten in Lyrakis. Ihnen zur Seite stehen der Geweihte *Wlad Jonkjeff* **(Dramatis Personae, Seite 92**) und die Fischer *Kalchas* und *Insina Uÿis* (**Dramatis Personae, Seite 93**). Durch Erpressung hat sich Sarastro bisher des Stillschweigens sowie der gelegentlichen Hilfe des Hofscharlatans *Hagen Korber* (**Dramatis Personae, Seite 90**) versichert.
Nach der Ankunft Fiagas und Wlads im Dorf beginnen die Kultisten in der Kultstätte mit den Vorbereitungen für das Ritual. Wlad täuscht am ersten Rahja seine Abreise vor und wohnt ab dem Abend des ersten Rahja in der Kultstätte (siehe **K6** auf **Seite 63**). Er kann dort u. U. von den Helden angetroffen werden.
Sarastro und Fiaga stufen Hagen mittlerweile als Gefahr für ihr Vorhaben ein und wollen zudem seine Unterstützung für das Ritual erzwingen. Daher lockt Sarastro Hagen am frühen Abend des zweiten Rahja unter einem Vorwand in die Kultstätte, wo ihn Fiaga mit einem ZAUBERZWANG belegt, der ihn zwingt, den Kult des Güldenen zu unterstützen. Sie sperren ihn in der Kultstätte in **K8** (**Seite 65**) ein.
Die Kultisten wollen das Ritual zur Beschwörung Atesh'seruhns am Abend des dritten Rahja durchführen. Nach der Komödiendarbietung entführen sie daher Yidayion in die Kultstätte. Das Ritual schlägt an diesem Abend jedoch nicht nur fehl, sondern es wird auch das Fehlen des Fürstensohnes in der Burg bemerkt. (Siehe auch **Der Einbruch in in Burg**, **Seite 57**.) Fiaga und Sarastro können die Gemüter später beruhigen, indem sie behaupten, der Sohn sei krank geworden. Da er geschwitzt habe, hätten sie ihn im Badezimmer kurz abgewaschen; sie tun erstaunt, dass sie niemand gesehen hat. Yidayion wird ab dieser Nacht mit Drogen betäubt gehalten und in seinem Zimmer isoliert, damit er nichts verraten kann (siehe dazu auch die Raumbeschreibung **B38** auf **Seite 53**).
Die Kultisten wollen einen der folgenden Abende einen zweiten Anlauf für das Ritual unternehmen. Dieser zweite Versuch eignet sich als mögliches Finale für die Helden – siehe dazu die **Ereignisse in der Kultstätte** auf **Seite 66**.
Sollten die Helden im Verlaufe ihrer Unternehmungen Sarastro auf sich aufmerksam gemacht haben, indem sie ihm etwa von seltsamen Umtrieben in der Ruine erzählen oder von ihm dort selbst gesehen werden (siehe **Die Erkundung der Ruine** auf **Seite 57**), werden die Kultisten unter Umständen versuchen, die Helden loszuwerden. Zu dem Zweck würden sich Kalchas und Insina Uÿis vermehrt in der Nähe der Helden aufhalten, um sie zu belauschen und bei passender Gelegenheit einen kleinen „Unfall“ in die Wege zu leiten. Hierzu bieten sich besonders die **Haijagd** (**Seite 24**) und die **Besichtigung der Waranbucht** (**Seite 25)** an. Den Kultisten ist dabei sehr wichtig, dass ihre Aktivitäten verborgen bleiben – sie werden selbstverständlich nicht offen gegen die Helden vorgehen, solange diese sich über Tage bewegen. Unter Tage ist es durchaus denkbar, dass die Kultisten versuchen, die Helden in einen Hinterhalt zu locken. Kalchas und Insina werden auch den in den Höhlen lebenden Schmuggler Luthor Kerkill (siehe unten und **Dramatis Personae Seite 96**) davor warnen, dass „Fremde“ dabei sind, herumzuschnüffeln.

Die Schmuggler

Die Schmugglerbande von Lyrakis lässt sich grob in zwei Fraktionen teilen, die Einheimischen und die Zugereisten. Die Mitglieder sind im Einzelnen:

- *Aifingla Salvian* (**Dramatis Personae, Seite 95**): Die Händlerin ist die eigentliche Initiatorin der Schmuggelgeschäfte und war bis zur Ankunft Luthors (siehe unten) die unbestrittene Anführerin der Schmuggler. In ihrem Haus gibt es einen geheimen Zugang zu dem Höhlenkomplex, der von den Schmugglern genutzt wird. Durch die Machenschaften Luthors ist Aifingla derzeit in einem Dilemma, da sie einerseits seine Handlungen nicht unterstützen kann und will, auf der anderen Seite aber auch nicht ihre Tätigkeit als Schmugglerin aufgeben möchte.
- *Luthor Kerkill* (**Dramatis Personae, Seite 96**): Luthor ist im Hesinde 1032 BF nach Lyrakis gekommen und hat sich entschieden, dort in das lukrative Schmuggelgeschäft einzusteigen. Während Aifingla sich jedoch auf harmlose kleinere Geschäfte beschränkt hat, schwebt Luthor langfristig vor, gegebenenfalls auch kleinere Küstenschiffe zu überfallen und hochgradig illegale Waren wie Gifte und Rauschkräuter zu schmuggeln. Diese Vorhaben sowie die Ermordung der Perltaucherin Avedane im Ingerimm 1032 BF haben zu einem tiefen Zwist zwischen Luthor und Aifingla geführt, der kurz davor ist, in handfeste Streitigkeiten auszuarten.
- *Duchdo* (*1006 BF, kurze blonde Haare, mit Pockennarben übersätes Gesicht, hinkt, schlank**) und *Goljew* (*1005 BF, mittellange braune Haare, kräftig gebaut, starker Mundgeruch***): Diese beiden geflohenen bornländischen Leibeigenen sind nach einer Odyssee durch halb Aventurien ebenfalls im Hesinde 1032 BF in Lyrakis gelandet. Sie haben sich Luthor angeschlossen und unterstützen seine Sache.
- *Marchesa* (*1000 BF, lange schwarze Haare, blaue Augen, zierlich, meist elegant gekleidet) und *Diago* (* 998 BF, kurze schwarze Haare, kunstvoll gezwirbelter Bart, schlank, stutzerhaft gekleidet) *Gredo*: Die beiden ursprünglich aus Chorhop stammenden Südländer kamen auf der Suche nach neuem Glück nach Lyrakis, wo sie sich zuerst als Fischer und Schafzüchter, dann auch als Schmuggler betätigten. Sie waren es, die den geheimen Seezugang zu den Schmugglerhöhlen entdeckten. Marchesa und Gredo sind Aifingla treu ergeben, haben aber nicht den Mut, gegen Luthor und dessen Machenschaften vorzugehen.
- *Alrikazander Torryïan* (*985 BF, grau-braune Haare, grüne Augen, hochgewachsen, wettergegerbtes Gesicht, Werte siehe **Seite 74**): Alrikazander kam erst im Jahre 1024 BF nach Lyrakis, um sich dort als Tagelöhner bei den Bauarbeiten sein Brot zu verdienen. Er wurde in Lyrakis sesshaft, schlug sich mit verschiedenen Hilfsarbeiten durch und wurde schließlich Mitglied der Schmuggler und die rechte Hand von Aifingla. Er ist ihr gegenüber sehr loyal und würde auch gegen Luthor und seine Handlanger vorgehen, wenn er mehr Unterstützung durch die anderen einheimischen Schmuggler erhalten würde.
- Kalchas und Insina Uÿis (**Dramatis Personae, Seite 93**): Das Fischerpaar Kalchas und Insina sind beide langjährige Mitglieder der Schmugglerbande. Allerdings dienen sie vorrangig dem Namenlosen und sehen das Schmuggelgeschäft lediglich als Möglichkeit des Gelderwerbs an; der Führungsstreit zwischen Aifingla und Luthor ist ihnen daher grundsätzlich egal. Der von ihnen über die Streitigkeiten informierte Sarastro hat ihnen jedoch geraten, im Notfall Luthor zu unterstützen, da Sarastro plant, diesen eventuell zukünftig zu einem seiner Handlanger im Dienste des Güldenen zu machen.

Zur Zeit des Fests verhalten sich die Schmuggler weitestgehend ruhig. Luthor und die anderen zugereisten Schmuggler hausen in den Höhlen. Aifingla geht nur selten (und dann in Begleitung mindestens eines weiteren lokalen Schmugglers) hinunter, um nach dem Rechten zu sehen. Es ist möglich, dass sich die Spannungen, die sich durch die Ermordung der Taucherin Avedane zwischen den einheimischen und den zugereisten Schmugglern aufgebaut haben, in einem handfesten Streit entladen. Siehe auch die Schmugglerhöhlen ab **Seite 68** und mögliche dortige Ereignisse (**Seite 73**).

Farto

Der weitgereiste Brillantzwerg *Farto* (**Dramatis Personae, Seite 94)** ist in Lyrakis zusammen mit seinem treuen Hund Miosch dem Schatz Storbacks auf der Spur. Das Fest kommt ihm dabei wie gerufen: Nicht nur kann er sich dadurch unauffälliger umsehen, sondern die Suche zugleich mit reichlich Vergnügen würzen. Farto mischt sich bis zum zweiten Rahja unter die Menge, feiert ausgelassen mit und lauscht neugierig jedem Gerücht über mögliche Schätze. Er wird auch auf jeden Fall an den Besichtigungen der Waranbucht (**Seite 25**) und der Höhlen (**Seite 26**) teilnehmen. Nach der Besichtigung der Waranbucht hat er seine Spur gefunden und wird sich zu einem Zeitpunkt nach Ihrer Maßgabe in die Höhlen hinabbegeben. Dort können ihn später die Helden verletzt finden (mehr hierzu siehe die **Ereignisse in den Piratenhöhlen** auf **Seite 78**).

Tanit Babek

Die Phex**-Geweihte *Tanit Babek* (Dramatis Personae, Seite 93)** verdächtigt den Händler **Wlad Jonkjeff (Dramatis Personae, Seite 92**), dem Kult des Namenlosen anzugehören. Sie verfolgt ihn nach Lyrakis, um seine Pläne zu durchschauen und zu durchkreuzen. Sie mischt sich eher verhalten unter die Festmenge und behält vor allem Wlad im Auge, um zu sehen, mit wem er Kontakt aufnimmt. Sie wird hierdurch auf Fiaga und damit auf die Burg aufmerksam. Sie verliert Wlad kurz aus den Augen, als dieser seine Abreise vortäuscht, glaubt aber, dass er sich in der Burg versteckt. Wenn die Helden beginnen, sich selbst umzusehen, wird Tanit auch auf sie aufmerksam, versuchen, die Motive der Helden zu ergründen, und ihnen helfen, sofern dies ihren eigenen Zielen nicht entgegensteht. Tanit kann somit in einer Vielzahl von Situationen als Joker eingesetzt werden. Sie kann die Helden zum Beispiel in der Burg vor einer Entdeckung bewahren (siehe **Der Einbruch in die Burg, Seite 57**). Sie kann auch als Verstärkung im Kampf gegen die Kultisten in der Kultstätte erscheinen (zu den Ereignissen in der Kultstätte siehe **Seite 66**). Tanit wird immer möglichst unauffällig helfen und ihre Identität nur im äußersten Notfall offenbaren.

Die Burg von Lyrakis

Die Burg von Lyrakis ist Hunderte von Jahren alt. Sie war ehemals als trutzige Wehrfestung ausgelegt, wurde durch die Kultisten für deren Zwecke missbraucht und erweitert und schließlich von den Thorwalern erobert und teilweise zerstört. Seit seiner Ankunft hat Dariyon wesentliche Reparaturarbeiten durchführen lassen.
Die Burg ist auf die Abhänge der Klippe nordöstlich des Dorfs gebaut. **Karte 3 (Seite 102)** gibt einen Überblick über den im folgenden beschriebenen Aufbau. Man sieht der Burg schon von Weitem an, dass Wehrhaftigkeit ein wesentliches Prinzip ihres Aufbaus war. Die Wehrmauer ist mehrere Schritt dick und sechs Schritt hoch. Entlang der westlichen und nordwestlichen Seite sowie an ihrem nordöstlichen Ende schmiegt sie sich so nah an die fünfzig Fuß tiefen Klippenhänge, dass

die Burg von diesen Seiten nur durch gefährliche Kletterei zugänglich ist. Auf die Mauer sind um die Burg herum fünf Wehrtürme aufgesetzt, und auf der Mauer führt ein Wehrgang entlang, der über Freitreppen aus dem Innenhof der Burg zugänglich ist. Die Mauer des Anbaus im Osten hat keinen Wehrgang.
Von außerhalb der Burganlage sieht man neben den Wehrtürmen nur noch das obere Stockwerk und Dach des Haupthauses sowie die oberen Stockwerke des Bergfrieds die Wehrmauer überragen.
Im Süden der Burg liegt im Schatten des südlichsten Wehrturms das große Burgtor, das in den Vorhof der Burg führt. Im Osten der Burg liegt der beim Angriff der Thorwaler 940 BF größtenteils zerstörte Anbau der Kultisten. Dariyon hat die dortige Lücke in der Wehrmauer provisorisch mit einer drei Fuß hohen Mauer verbauen lassen (siehe auch Raumbeschreibung **R1** auf **Seite 55**).
Heute leben etwa 25 Leute auf der Burg. Tagsüber halten sich zeitweilig noch ein halbes Dutzend Mägde und Knechte aus dem Dorf in dem Gemäuer auf und gehen gelegentlich ein und aus. Die Bewohner der Burg kennen sich alle wenigstens vom Sehen.
Besuchern ist der Zutritt zur Burg nicht gestattet. Ein Flügel des Haupttors wird zwar tagsüber wegen der ein- und ausgehenden Burgbewohner offen gehalten, aber von zwei Wachen bewacht. Zwei weitere Gardisten patroullieren auf der Wehrmauer.
Bittsteller werden zur Zeit des Fests an Sarastro verwiesen. Es werden maximal zwei Bittsteller gleichzeitig eingelassen. Eine Wache benachrichtigt erst Sarastro und bringt dann den oder die Besucher vom Haupttor ins Haupthaus und in den Audienzsaal **B19**, wo Sarastro am Schreibpult das Gesuch entgegennimmt und darüber meist an Ort und Stelle entscheidet.
Nachts sind die Tore geschlossen, und je eine Wache patroulliert mit einer Sturmlaterne auf der südlichen und östlichen Wehrmauer. Exemplarische Werte für die Wachen können Sie auf **Seite 58** finden.

Beschreibungen

Der Burghof

Vom Vorhof der Burg führt ein zweites, eigentlich immer offen stehendes Tor in den Innenhof. Vom Innenhof aus führen Türen in das Haupthaus und in das Gesindehaus; der Bergfried ist im Erdgeschoss nicht von außen zugänglich. Ein schattenspendender Olivenbaum steht im Hof. An der Südseite des Bergfrieds hat Dariyon in drei Schritt Höhe eine große Sonnenuhr ausrichten lassen. Die Sonnenuhr ist groß genug, dass man sie noch vom südlichsten Wehrturm aus ablesen kann. Es gehört zur Wachpflicht, die Sonnenuhr im Auge zu behalten und mit der Glocke im südlichsten Wehrturm tagsüber die vollen Stunden zu läuten.
An der Nordwand des Gesindehauses steht ein großer Behälter, in dem Regenwasser als Trinkwasser gesammelt wird. Wenn nicht genug Regen fällt, was gerade in den Sommermonaten ständig der Fall ist, befüllen Knechte und Mägde den Behälter tagsüber mit Wasser, das sie aus dem kleinen See in den oberen Höhlen (**O4**) holen.
In der Nordostecke des Hofs liegt ein kleiner Gemüse- und Kräutergarten. Hier werden in der üppigen Sonne Melonen, Tomaten, Gurken und diverse einfache Küchenkräuter herangezogen.

Die Wehrtürme und der Bergfried

Die Wehrtürme ragen je zwei Stockwerke über die Wehrmauer. Jedes Stockwerk ist knapp drei Schritt hoch. Das untere Stockwerk jedes Turms liegt in Höhe des Wehrgangs auf der Wehrmauer und ist von diesem aus durch offene Durchgänge begehbar. Zusätzlich führen die meisten

Freitreppen aus dem Innenhof in die unteren Stockwerke der Türme hinein. Eine schmale Wendeltreppe führt vom unteren Stockwerk hinauf in das obere sowie weiter auf das zinnenbewehrte Turmdach. Das untere Stockwerk hat nach außen mehrere schmale Scharten, das obere in jeder Richtung eine größere Fensteröffnung. Im oberen Stockwerk des südlichsten Wehrturms hängt von der Decke eine große Glocke. Dariyon hat diese Glocke anbringen lassen, damit mit ihr die vollen Stunden geläutet werden können.
Der Bergfried hat fünf Stockwerke sowie ein offenes, mit Zinnen bewehrtes Dachgeschoss. Er wird derzeit nicht benutzt. Dariyon findet das alte Verlies darin „barbarisch".

Der Stall

Der Stall am Südrand des Innenhofs ist eine mit der Wehrmauer verbaute Holzkonstruktion mit einem schrägen Flachdach. Hier werden die zwei Pferde des Herrschers und seines Sohnes sowie zwei Maultiere untergebracht. Tagsüber werden die Maultiere zumeist für Lastenarbeiten auf der Burg eingesetzt, und die Pferde werden vom Knecht des Stallmeisters zum Grasen in die Hügel hinausgeführt.
In einer der vorderen Kammern hat der Stallmeister sich eine kleine Werkstatt eingerichtet, wo er die Pferde beschlägt, Geschirr repariert und dergleichen. In den beiden hinteren Kammern des Stalls liegen große Heuhaufen.
Einen Überblick gibt **Karte 7** auf **Seite 105**.

Haupt- und Gesindehaus

Haupt- und Gesindehaus sind beide aus groben Stein gebaut. Das Gesindehaus hat nur ein Stockwerk, das Haupthaus hingegen drei. Die Stockwerke beider Häuser sind jeweils drei Schritt hoch. Die Dächer der Häuser sind recht flach: Das Dach des Haupthauses erreicht entlang seiner Mitte eine Höhe von knapp unter zwei Schritt, das des Gesindehauses gerade einmal einen Schritt. Dariyon hat beide Dächer mit hellgrauen Plattensteinen neu decken lassen. Die Dachstühle sind fensterlos, nicht ausgebaut und leer. Im Gesindehaus gibt es in der Küche **B15** eine Falltür in den Dachstuhl. In den Dachstuhl des Haupthauses führen Luken vom zweiten Obergeschoss in einer Ecke in Raum **B39** und am südlichen Ende des Korridors.
Die Wände in den Gebäuden bestehen zumeist aus nacktem hellgrauen Stein. Im Haupthaus sind die Wände gekalkt. Die Zwischendecken im Hauptgebäude sind teilweise gewölbeförmige Steindecken, teilweise einfach Holzdecken. Letztere hat Dariyon komplett erneuern lassen.
Im Schloss werden generell die wenigsten Türen abgeschlossen, da Dariyon zurecht glaubt, dass man sich hier „auf dem Lande" nur sehr begrenzt Sorgen um die Kriminalität der Bediensteten mache müsse. Ebenso schließen die wenigsten Bewohner ihre Schlafzimmer ab. Wenn ein Raum üblicherweise verschlossen wird, wird das in der Raumbeschreibung angegeben. Die Qualität der Schlösser (und der Abzug auf *Schlösser knacken*) variiert nach Maßgabe des Meisters. Je wichtiger den Besitzern des Schlüssels der Inhalt des Raums ist, desto schwieriger ist es, das Schloss zu knacken.

Erdgeschoss von Haupt- und Gesindehaus

Alle Fenster in den Erdgeschossen sind noch von alters her vergittert. Die Gitter sind durch die Einwirkung der salzigen Seeluft in verschiedenem Maße angerostet. Sie halten zwar flüchtigen Einbruchsversuchen noch durchaus stand, sind aber keineswegs mehr ansehnlich. Dariyon will sie bei Gelegenheit vollständig entfernen lassen.

Wo nicht anders angemerkt, sind in allen Korridoren sowie in den meisten Räumen – gerade in jenen ohne Fenster – an den Wänden in regelmäßigen Abständen Fackelhalter angebracht, die zwar durchgängig mit Fackeln befüllt, aber üblicherweise nur im Bedarfsfall angezündet sind. Die Bediensteten im Schloss begnügen sich im Normalfall mit Kerzen.
Bis auf Ausnahmen, die vermerkt sind, sind die Räume in diesem Stockwerk vergleichsweise einfach und schmucklos gehalten.
Karte 4 auf **Seite 103** zeigt den Grundriß zu den folgenden Beschreibungen.

B1 Eingangshalle
Diese Eingangshalle, die ringsherum von einer Galerie im ersten Obergeschoss gesäumt ist, ist in der Mitte doppelgeschössig. Von Osten führt eine doppelflügelige Tür hinein. Im Westen führt eine breite Treppe hinauf zur Galerie im ersten Stock. In der Mitte des Raumes hängt ein großer gläserner Kronleuchter. Die Wände sind mit großen Wandteppichen behangen, auf denen ländliche Szenen aus der Umgebung von Lyrakis dargestellt sind. Dariyon glaubt sehr an die Bedeutsamkeit des lokalen Handwerks und hat diese Teppiche von einem Weber im Dorf herstellen lassen.

B2 Arbeitszimmer
Dieser Raum wird abgeschlossen gehalten. Er wird vom Sekretär und den höherrangigen Angestellten wie Köchin und Stallmeister zu verschiedenen verwalterischen Tätigkeiten benutzt. In einem Regal in der Zimmerecke stapeln sich Papiermappen mit verschiedensten Aufstellungen über Haushaltsaufwendungen und Abrechnungen. In einem verzierten Wandschränkchen werden diverse Schlüssel zu den Räumen der Burg aufbewahrt (aus diesem Schränkchen entwendet die Magd Korïna den Schlüssel zu Hagens Kammer). Sarastro hat als Einziger einen Schlüssel zu diesem Raum.

B3 Leerer Raum
Dieser Raum ist zur Zeit unbenutzt und leer. Die Fackelhalter hier sind üblicherweise nicht befüllt.

B4 Gerümpelkammer
In diesem Raum sind allerlei Möbelstücke abgestellt worden, für die noch kein Verwendungszweck gefunden wurde. Hier finden sich etwa ein halbes Dutzend Stühle, mehrere Regale und Tische.

B5 Leerer Raum
Dieser Raum ist zur Zeit unbenutzt und leer. Die Fackelhalter hier sind üblicherweise nicht befüllt.

B6 Gastkammer
In dieser Kammer können Gäste niederen Standes oder Bedienstete von Gästen höheren Standes untergebracht werden. Hier wohnt zurzeit Kalimba, der Diener von Pirthoyion dyll Lÿios, dem Cousin von Dariyon (siehe **B43**). Kalimba ist ein zwei Schritt großer Utulu. Die Türen zu diesem Raum sind nicht verschlossen, weil Kalimba keine Schlüssel dafür hat. Allerdings ist Kalimba von ängstlicher Natur und hat daher Tisch und Stuhl vor die Nord- respektive Südtür gestellt. Man muss eine *Athletik*- oder *Körperkrafts*-Probe schaffen (die für die Südtür, vor der der Stuhl steht, um vier Punkte erleichtert ist), um eine Tür mitsamt dem Möbelstück aufzudrücken. Kalimba wird in dem Fall einen Panikanfall bekommen und sich laut schreiend in seinem Bett in die Ecke drücken.

B7 Verlies
Das Erdgeschoss des Bergfrieds ist nur durch eine viereckige Öffnung in der Mitte der Decke zugänglich. Es wurde früher hauptsächlich als Verlies benutzt. Die Gefangenen wurden mittels eines Seiles heruntergelassen und heraufgeholt. Heute ist es leer.

B8 Leerer Raum
Dieser Raum ist zur Zeit unbenutzt und leer. Die Fackelhalter hier sind üblicherweise nicht befüllt.

B9 Lager
Ein Lagerraum für die verschiedensten Bedarfsgegenstände des Haushalts, von Seife bis Fackeln und Lampenöl.

B10 Baderaum
Dieser Raum dient den Herrschaften dazu, ihr wöchentliches Bad zu nehmen. Es stehen in der Mitte ein großer und ein etwas kleinerer Waschbottich. Zwei Kommodentischchen dienen zum Ent- und Ankleiden. Der Kamin wird für eine Weile, bevor ein Bad genommen wird, befeuert und dient auch zum Erhitzen des Badewassers, das in großen Kesseln über das Feuer gehangen wird. Neben dem Kamin stehen ein paar dieser Kessel.

B10a Vorraum
Dieser kleine Vorraum ist vom Baderaum durch einen Vorhang getrennt. Hier warten die Knechte oder Mägde, wenn die Herrschaften ihrer gerade nicht bedürfen und Ruhe haben wollen.

B11 Essraum für das Gesinde
Dieser Raum wird von einem großen Esstisch mit zehn Stühlen dominiert. Er dient – in Schichten – dem Gesinde und den Soldaten für ihre Mahlzeiten.

B12 Arbeitsraum
In diesem Zimmer gehen tagsüber an zwei Arbeitstischen Mägde und Knechten Hausarbeiten nach. Im Regal liegt diverses Arbeitszeug wie Nähnadeln und -faden, Stoffe, Leder, Hämmer und kleine Nägel für Stiefel.

B13 Waffen- und Rüstungsraum
Dieser Raum wird verschlossen gehalten. Schlüssel zu ihm haben Sarastro und die Hauptmännin Elaria. Hier werden Rüstungen, Waffen und Reinigungsmittel gelagert, von Lederstiefeln und -helmen über Kettenhemden bis zu Hellebarden, Kurzschwertern und ein paar Armbrüsten.

B14a-c Schlafräume der Soldaten
Diese drei sehr ähnlichen Kammern dienen Dariyons neun Gardisten als Unterkunft. Die Soldaten haben schon in Rethis unter Elaria und Dariyon gedient und sind sowohl ihrer Hauptfrau als auch ihrem Herrscher treu ergeben.

B15 Küche
Die Küche wird von zwei großen offenen Feuerstellen in begehbaren Kaminen beherrscht. In den beiden Kaminen hängen große Kessel. Zwischen den Kaminen steht ein geräumiger Arbeitstisch, auf denen sich verschiedene Messer, Schneidebretter, Schüsseln und andere Utensilien befinden. In

zwei Schränken sind weitere Werkzeuge, Gewürze und Kräuter untergebracht.
In der Nordwestecke des Raums führt eine verriegelte Falltür in das kleine Dachgeschoss über dem Haus.

B16a-b Lagerräume
In den vielen Regalen und Schränken dieser Räume werden haltbar gemachte Lebensmittel sowie verschiedene seltener gebrauchte Küchenutensilien gelagert.

B17a-e Schlafkammern der Knechte und Mägde
In diesen Kammern wohnen jeweils der Gehilfe der Köchin, der Gehilfe des Stallmeisters und der Gehilfe des Gärtners, außerdem eine Haushälterin und eine Magd.

Erstes Obergeschoss des Herrenhauses

Vom Erdgeschoss führen vier Treppen in das erste Obergeschoss des Haupthauses: Die breite Treppe von der Eingangshalle **B1** auf die Galerie **B18**; eine Treppe für Herrschaften im Korridor südlich des Baderaumes **B10**; eine schmale Wendeltreppe für Bedienstete am Westende des Korridors bei den Soldatenunterkünften **B14a-c**; schließlich eine geschwungene Treppe westlich der Knechtsunterkunft **B17e**, über die bei Festmählern das Essen in den Festsaal **B22** getragen wird. **Karte 5** auf **Seite 104** zeigt den Grundriß zu den folgenden Beschreibungen.

B18 Galerie
Von der Eingangshalle **B1** führt eine breite Treppe zu dieser die Eingangshalle säumenden Galerie hinauf. Aufwendig ornamentierte zweiflügelige Türen führen in die angrenzenden Säle. Entlang der Westwand stehen ein paar Stühle, die für Hilfesuchende bestimmt sind, die auf eine Audienz bei Dariyon warten. Dariyon hatte sich in seiner romantischen Vorstellung vom Leben als Landherr ausgemalt, dass die hilfesuchenden Fischer in Scharen an seine Tore klopfen würden. Tatsächlich sind die Stühle in den letzten Jahren nur sehr selten gebraucht worden, da die Lyraker ihr einfaches Leben mit den Geschenken der Natur zu füllen und zu genießen wissen.

B19 Audienzsaal
Dieser Saal ist weitestgehend leer und wird selten benutzt. Der Boden ist mit einem polierten Zierparkett ausgelegt, und die Wände sind mit kostbaren Holzpaneelen verkleidet. Am westlichen Ende steht ein kleiner Thron, von zwei kostbaren Stühlen flankiert. Hinter der Sitzgruppe ist von der Decke herab ein großer zweiteiliger Samtvorhand drapiert. Ein kleiner Schreibpult im Süden dient der Protokollierung der Audienzen. In der Nordwestecke des Raumes führt eine hölzerne Wendeltreppe hinauf in das Musizierzimmer **B44**.

B20 Arbeitszimmer
Dieses Zimmer benutzt Sarastro als Lese- und Arbeitskammer. Hier arbeitet er auch zuweilen mit Dariyon, was zumeist bedeutet, dass Dariyon unterschreibt, was Sarastro ihm vorlegt.

B21 Geheimer Beratungsraum
Dieser fensterlose Raum ist nur durch vier Geheimtüren zugänglich. Zwei der Geheimtüren führen in die benachbarten Räume **B20** und **B24**, und zwei führen je nördlich und südlich des Treppenhauses auf den Korridor. Die Geheimtüren können von beiden Seiten durch das Eindrücken bestimmter Mauersteine geöffnet werden, die sich in etwa zwei Schritt Höhe befinden. Von außen

sind diese Steine mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+9 als auffällig zu erkennen, wenn die entsprechenden Mauerpartien aktiv abgesucht werden. Die gleiche Probe fällt an, um die Umrisse der Türen zu finden. Von innen sind die Türen und Steine wesentlich leichter zu entdecken: Hier genügt eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe beim Betrachten der Wände.
Dariyon, Sarastro und Hagen – der ihn gefunden hat – wissen von diesem Raum. In einer abgeschlossenen Kiste in einer Ecke bewahrt Dariyon einen kleinen Teil seines Vermögens auf (der weitaus größere ist in einer Bank in Rethis hinterlegt). Nur Dariyon hat einen Schlüssel zu dieser mit einem zwergischen Wertschloss versehenen Truhe.

B22 Festsaal
In diesem prunkvollen Festsaal erstreckt sich die Festtafel des Hauses. Der südliche Teil des Raums ist für Gauklervorstellungen zu den Festmählern freigehalten. Seit Dariyons Einzug ist dieser Raum allerdings noch nicht in dem Maße genutzt worden, wie Dariyon das gerne hätte. Dariyon, sein Sohn und sein Cousin Pirthoyion nehmen am Nordende der Tafel ihre Mahlzeiten ein.
An den Wänden hängen große Zierteppiche, die Szenen von städtischen Festen darstellen. In den beiden nördlichen Ecken des Raumes hat Dariyon seine zwei kostbaren – und noch nie gebrauchten – Turnierrüstungen auf Holzgestelle montieren lassen. Eine der Rüstungen stützt sich auf einen mächtigen Zweihänder, die andere hält Dariyons Turnierlanze, die fast bis zur Decke reicht.
Im Osten führt eine Tür auf eine Holzbrücke zum Bergfried. Diese Tür wird verschlossen gehalten. Den Schlüssel zu der Tür hat die Hauptmännin Elaria.

B23 Eingangsgeschoss des Bergfrieds
Der Bergfried wird von den Schlossbewohnern zurzeit nicht genutzt. Auf diesem Stockwerk befindet sich die einzige Tür, die aus dem Bergfried hinausführt. Sie wird ebenso wie die Tür am anderen Ende der Holzbrücke verschlossen gehalten. Die Schlüssel zu diesen beiden Türen hat die Hauptmännin Elaria.
Der Raum ist leer. In seiner Mitte gibt ein großes viereckiges Loch in das Erdgeschoss des Turms. Um das Loch herum ist eine steinerne Kante von etwa einem Spann Höhe und Breite. Eine Treppe führt hinauf in das nächste Turmgeschoss.

B24 Hagens Kammer
In diesem Zimmer wohnt Hagen. Im Zimmer finden sich einige Papiere und Bücher zu verschiedenen geographischen und historischen Themen, vorwiegend über die Zyklopen und insbesondere Hylailos. Auf dem Arbeitstisch hat Hagen seine Aufzeichnungen über die Burg und ihren unterirdischen Komplex liegen gehabt. Sarastro hat ihm diese Aufzeichnungen nach der Ankunft Fiagas abgenommen und bei sich im Zimmer versteckt. Sarastro weiß nicht, dass Hagen noch ein kleines Notizbuch mit Skizzen und ersten Fassungen seiner Beschreibungen – sein sogenanntes „Feldbuch“, das er bei seinen ersten Erkundungen der Ruine bei sich hatte – unter seiner Matratze versteckt hat.
Das Buch ist auf Garethi in Kusliker Zeichen verfasst. Um die Stichworte und groben Skizzen korrekt zu interpretieren, ist eine *Kartographie*-Probe oder eine um 4 Punkte erschwerte KL-Probe nötig. Für jede halbe Stunde eingehende Beschäftigung mit dem Buch können diese Proben um einen Punkt erleichtert werden (bis zu einem Maximum von vier Punkten Erleichterung). In dem Notizbuch befinden sich hauptsächlich Skizzen der Burg und der Ruinen einschließlich der Lager der Keller und der Treppe in die Kultstätte. Aus diesem Buch ist deutlich ersichtlich, dass hinter der Treppe bei **K1** ein Gang nach Südwesten abzweigt. Allerdings enthält das Buch keine

weiterführenden Skizzen der Kultstätte.

B25 Arbeitszimmer
Sarastro arbeitet hier manchmal an dem kleinen Arbeitsplatz am Fenster und lässt auf dem Tisch oft Papiere über Löhne und Ähnliches liegen. Er hält die Tür zum Korridor abgeschlossen und hat als Einziger einen Schlüssel dafür.

B26 Abstellkammer
In dem Regal in diesem Raum hat Sarastro seine vielfältigen Aufzeichnungen aus seinen Zeiten in Rethis untergebracht, darunter auch einiges kompromittierende Material über diverse Adelige und Amtsleute in Rethis, das Sarastro für erpresserische Zwecke gebraucht hat oder noch gebrauchen will. Der Steckbrief mit Hagens Bild bewahrt Sarastro allerdings nicht hier auf, sondern in seiner Kammer **K3** in der Kultstätte.
Sarastro hält die Tür zum Nachbarzimmer **B24** verschlossen und hat als Einziger einen Schlüssel dafür.

B27 Kammer des Stallmeisters
In dieser Kammer schläft der Stallmeister. Die Einrichtung ist einfach. Gelegentlich nimmt sich der Stallmeister kleinere Lederarbeiten mit aufs Zimmer und arbeitet hier an seinem Tisch weiter.
Der Stallmeister hat ein – in der Burg allgemein bekanntes – Verhältnis mit der Köchin. Falls man nachts an dieser Tür vorbeikommt und lauscht, kann man Geräusche hören, die an Wehklagen erinnern. Wenn man das Zimmer betritt, ist es wahrscheinlich, dass man Köchin und Stallmeister erschreckt.

B28 Kammer des Gärtners
Diese Kammer bewohnt der Gärtner. Er mag den Geruch frischer Erde, und mit einer *Sinnenschärfe*-Probe-2 fallen den Helden auch diverse Erdspuren auf Boden und Möbeln auf.

B29 Kammer der Köchin
Diese Kammer wird von der Köchin bewohnt. Sie bewahrt in ihrem Regal ein paar würzige Kräuter auf, die den Raum aromatisch duften lassen. Nachts ist die Köchin oft beim Stallmeister in **B27**.

B30 Kammer der Hauptmännin
Hier wohnt Elaria, die Hauptmännin. Sie hat unter ihrem Bett stets ein Kurzschwert griffbereit liegen.

Zweites Obergeschoss des Herrenhauses

Vom ersten Obergeschoss führen drei Treppen in dieses Stockwerk: Eine hölzerne Wendeltreppe von **B19** nach **B44**, eine steinerne Wendeltreppe am nördlichen Ende des Korridors zwischen **B38** und **B39** sowie eine breite Steintreppe im Korridor südlich von **B42**.
Karte 6 auf **Seite 105** zeigt den Grundriß zu den folgenden Beschreibungen.

B31 Dariyons Ruhezimmer
In diesem üppig geschmückten Schlafzimmer ruht nachts Dariyon. Er hat an der Südseite einen Arbeitstisch stehen, der auffällig leer ist. Der Pudertisch in der Südostecke des Raumes sieht deutlich benutzter aus.

B32 Kleiderraum des Fürsten
Hier liegen und hängen unzählige Kleidungsstücke von Dariyon. Dieser Raum wird zum Korridor hin abgeschlossen gehalten. Nur Dariyon und sein persönlicher Diener (siehe **B41**) haben einen Schlüssel.

B33 Ankleideraum
In diesem Raum hängen an der Südwestecke zwei große Spiegel. In einer Zimmerecke steht ein Toilettentisch. In einem abgeschlossenen Geheimfach findet sich Dariyons Schmuck. Nur Dariyon selbst hat einen Schlüssel zu dem Geheimfach.

B34 Lese- und Gesellschaftsraum
Dariyon hat hier eine kleine Bibliothek gängiger Unterhaltungs- und Bildungswerke stehen, z. B. „Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung“ von Dexter Nemrod sowie „Die Kaisersprüche Hals“ (siehe zu den Büchern jeweils **Geographia Aventurica, Seite 218**), ferner „Über den Umgang mit Horasiern“ von Adolphus di Knyggenien sowie „Der Seeherr“ von Niccolò Macciavellÿion.

B35 Yidayions Spielzimmer
Hier spielt Yidayion tagsüber, wenn er nicht lernen soll. Dieses Zimmer ist in der kurzen Zeit seit der Ersetzung der ehemaligen Erzieherin durch Fiaga deutlich in Unordnung geraten. Überall liegt Spielzeug herum, z.B. etliche Holzblöcke. (*Schleichen* ist um 4 erschwert.) Ein Schaukelpferd steht direkt hinter der südlichen Tür. Wenn man im Dunkeln von Süden kommt, ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* nötig, um nicht darüber zu fallen. Auf einem Tisch an einem Fenster an der Ostwand steht ein kleiner Arbeitstisch, an dem der Herrschersohn Lesen und Rechnen lernt.

B36 Yidayions Kleiderraum
Hier liegen und hängen kleinere, aber kaum weniger Kleidungsstücke herum als in **B32**.

B37 Yidayions Ankleideraum
An der Südwand dieses Raums hängt ein großer Spiegel. In der Nordostecke steht ein kleiner Toilettentisch.

B38 Yidayions Schlafraum
Ein verspielt eingerichteter Raum mit dem großen Bett von Dariyons Sohn. Ab der Nacht auf den vierten Rahja liegt Yidayion hier im Bett, und Fiaga hält die Türen zu diesem Zimmer abgeschlossen (*Schlösser knacken*-Probe+2, um die Tür zu öffnen). Wenn man den lethargischen Jungen untersucht, kann man mit einer *Pflanzenkunde*- oder *Heilkunde Gift*-Probe+6 feststellen, dass er mit verdünntem Boronwein (siehe **Zoo-Botanica Aventurica, Seite 272**), von dem auch noch eine ganze Karaffe an seinem Bett steht, in einen Rauschzustand versetzt worden ist.
Fiaga wird ab dem vierten Rahja jede Stunde hier zumindest kurz vorbeisehen und dem Jungen alle zwei Stunden wieder etwas Wein einflössen, um seinen Zustand „stabil“ zu halten.

B39 Unbenutzter Raum
In der Nordwestecke des Raums führt eine Luke in das Dachgeschoss. Handwerker haben bei ihren letzten Arbeiten eine Leiter an der Westwand zurückgelassen.

B40 Fiagas Zimmer
Dieses Zimmer ist die Unterkunft der jeweiligen Erzieherin von Yidayion, d. h. dass zur Zeit des Fests Fiaga in diesem Raum untergebracht wird. Der Raum ist einfach und mit den notwendigen Möbeln (Tisch, Stuhl, Schrank, Bett) ausgestattet. Auf dem Tisch liegen diverse Lehrbücher für Yidayion, z. B. u. a. das „Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung“ (noch von der vorherigen Erzieherin). In einem länglichen und verschlossenen (*Schlösser knacken*-Probe+5) Kästchen, das sie unter einigen Kleidungsstücken im Schrank versteckt hat, bewahrt Fiaga einen prächtig mit Edelsteinen verzierten Langdolch (Materialwert: 20 Dukaten) auf, der durch eine entsprechende magische oder karmale Analyse als Bannschwert (siehe **Wege der Zauberei, Seite 106**) identifiziert werden kann. Das Bannschwert befindet sich nicht mehr in dem Kästchen, wenn Fiaga in den Höhlen mit der Beschwörung Atesh'seruhns beschäftigt ist.
Gegebenenfalls können Sie in diesem Raum noch weitere Hinweise auf den Kult des Namenlosen verstecken, wenn sie eine größere Kampagne um die Umtriebe des Güldenen spinnen wollen (siehe dazu die Anmerkungen im Ausklang auf **Seite 84**).

B41 Das Zimmer von Dariyons Diener
Hier wohnt Lanÿidon, Dariyons persönlicher Diener. Er wartet Dariyon auf und sorgt dafür, dass Dariyon den Tag über repräsentabel gekleidet ist.

B42 Sarastros Zimmer
Hier bewahrt Sarastro seine persönlichen Gegenstände auf. Dieses Zimmer ist nicht ohne Weiteres als das des obersten Verwalters der Burg zu erkennen, da Sarastro Wert auf Ordnung legt und seine Arbeitsmaterialien in den jeweils dafür vorgesehenen Zimmern aufbewahrt. Kultisches bewahrt er hier vorsichtshalber auch nicht auf, hält aber sein Zimmer dennoch abgeschlossen.

B43 Gastzimmer von Pirthoyion
Ein feudales Gastzimmer. Hier wohnt zurzeit Dariyons adeliger Gast, sein Cousin **Pirthoyion dyll Lÿios**. Pirthoyion ist Dariyon von Gemüt und Neigungen sehr ähnlich und der Einzige aus Dariyons adeliger Familie, der Dariyons Ruf zur Feier nach Lyrakis gefolgt ist. Er möchte hier eine gute Zeit verleben, was dazu führt, dass er des Nachts üblicherweise sehr laut schnarchend einen tiefen Rausch ausschläft und selbst willentlich äußerst schwer zu wecken ist.

B44 Musikzimmer
Dariyon hat großen Gefallen an Hofmusik und war in Rethis ein Gönner der dortigen Künstler. Er hat sich diesen Raum in Reminiszenz an die Hofkonzerte als Musizierzimmer einrichten lassen – allerdings hat hier bisher noch kein Konzert stattgefunden.

B45 Leeres Obergeschoss
Dieses Obergeschoss des Bergfrieds ist unbenutzt und leer. Das gleiche gilt für die beiden Stockwerde darüber (siehe Karten 8 und 9, **Seite 106**).

Ruine des Anbaus

Diese Anlage hat der Kult des Namenlosen einst an die Burg anbauen lassen. Ein sachkundiger Blick (*Baukunst*- oder *Gesteinskunde*-Probe) offenbart bei einer Umrundung der Burg von Süden oder Osten her, dass der Anbau deutlich jünger ist als der Rest der Feste: Die Mauer ist anders angelegt, und es wurden andere Steine benutzt.

Mit einer Probe auf *Kriegskunst* lässt sich weiterhin erkennen, dass der Anbau der schwächste Punkt der Burganlage ist und dass die Bresche in ihrer Nordseite mit einiger Sicherheit von Angreifern geschlagen wurde.
Die Grundrisse der beiden Geschosse können in **Karten 10** und **11** (ab **Seite 106**) gefunden werden.

R1 Schuttfeld
Bei Dariyons Ankunft lag hier alles in Schutt.
Von dieser Seite aus waren die Thorwaler damals, 940 BF, ohne größere Mühe in die Burg eingedrungen. Schwachstelle der Anlage war ein von den Kultisten in der Nordmauer eingelassenes Tor, das mangels Wehrgang schlecht zu verteidigen war.
Dariyon hat die Spuren der Zerstörung mittlerweile zum großen Teil wegschaufeln und nördlich der Burgmauer aufschütten lassen. Die Mauerbresche in den Innenhof wurde mit einer einfachen Steinmauer behelfsmäßig verschlossen. Der Seeherr ist selbst noch unschlüssig, ob er die alte Wehrmauer hier wieder dichtmachen oder die Burg in Richtung des Anbaus erweitern soll.
In der Steinmauer ist ein schmales Tor mit einem sehr modernen Schloss eingelassen. Der Riegel des Schlosses läßt sich von innen mittels eines einfachen Handgriffs öffnen und schließen, von außen jedoch nur mittels eines geeigneten Schlüssels. Dariyon, Sarastro, Elaria und der Stallmeister haben einen Schlüssel zu diesem Tor. Ohne Schlüssel ist das Tor mit einer *Schlösser knacken*-Probe+7 zu öffnen.
Hier ist schon seit vielen Monaten nicht mehr gearbeitet worden, und der Platz liegt verlassen da. Zwischen den verbliebenen, etwa zwei Schritt hohen Stein- und Holzschutthaufen ist die Ruine eines kleinen Gebäudes auszumachen. Ein Blick auf die noch intakten, hohen Fensteröffnungen des hinteren Teils (**R4**) – sowohl von außen als auch von innen –, lässt vermuten (*Baukunst*- oder *Götter und Kulte*-Probe), dass dies einst eine Kapelle war. Die Fenster sind für einen normalen Menschen zu schmal, um hindurchzuklettern. Da die Ruine von Norden her noch vollständig zugeschüttet ist, sind die einzigen Zustiege derzeit die Fensteröffnungen zu den Räumen **R2** und **R3**. Diese sind allerdings zwischen den Trümmerhaufen – besonders im Dunkeln – nur durch gezielte Suche zu finden (*Sinnenschärfe* +4).
Die Einzigen, die diesen Ort in letzter Zeit regelmäßig besucht haben, sind Sarastro und seine Gefolgsleute. So lassen sich mit einer *Fährtensuchen*-Probe +4 (nur mit Licht) ihre Spuren im Schmutz ausmachen: Sie führen vom Tor in der Steinmauer zur westlichen Seite der Ruine, wo sich eine Öffnung im Schutt (nach **R2**) befindet. Es sind die Spuren von zwei bis drei Leuten, weniger als zwei Tage alt. Entdecken die Helden diese Fährten und folgen sie ihnen, stoßen sie automatisch auf den versteckten Eingang zu **R2**.
Der Schutt macht es schwer, sich geräuschlos fortzubewegen (*Schleichen* ist um 4 Punkte erschwert). Dafür gibt es eine Menge Deckung, um sich zu verstecken (*Sich Verstecken* ist um 4 Punkte erleichtert).
Ein Held, der zum ersten Mal durch eins der Fenster in die Ruine hineinklettert, sollte eine *Körperbeherrschung*-Probe schaffen, um nicht auf den trügerischen Trümmern auszurutschen und inmitten einer kleinen, staubenden Schuttlawine in der Dunkelheit (von **R2** oder **R3**) zu verschwinden (1W6-1 TP). Sobald ein Held auf diese Weise gestürzt ist, sind seine Gefährten gewarnt, und weitere Proben entfallen.

R2/R3 Vorbereitungsräume
Ehemals waren dies Vorbereitungsräume für Kulthandlungen. Heute ist hier nichts mehr von Interesse zu finden. Ohne geeignete Lichtquelle sieht man hier des Nachts die Hand vor Augen

nicht.
Durch **R2** führen Spuren vom Fenster aus weiter in Richtung des Raums **R4** (*Fährtensuchen*-Probe+4).

R4 Altarraum
Dies war der erste Kultraum zu Ehren des Güldenen, in dem die Kultisten ihre blutigen Riten vollzogen, ehe sie das Zentrum ihres Wirkens unter Tage verlegten. Heute ist von den einstigen Gräueln kaum noch etwas zu sehen, einzig zwei große Steinquader in der Mitte des Raums fallen auf. Eine genauere Untersuchung offenbart, dass sie vermutlich früher einmal Teil desselben Blocks und außerdem reichlich verziert waren. Von den Verzierungen sind allerdings nur noch einzelne Ritzen, Schnörkel und Striche zu erkennen, die sich nicht mehr deuten lassen. Der Stein wurde nicht nur entzwei geschlagen, sondern auch gründlich geschliffen. (Die Thorwaler haben damals die Kultisten selbst dazu gezwungen, ehe sie sie erschlugen.) Eine um zwei Punkte erleichterte *Götter und Kulte*-Probe lässt ahnen, dass es sich bei diesem Block möglicherweise einst um einen Altar gehandelt haben könnte.
Die Spuren von Sarastro und seinen Helfern aus **R2** führen hier in einem kleinen Bogen um einige Trümmerhaufen herum und eine Treppe hinab (*Fährtensuchen*-Probe+4), die in den Raum **R5** führt.

R5 Vorraum
Dieser Raum ist leer bis auf weitere Trümmer und die Treppe nach oben zum Altarraum **R4**.
Die Spuren der Kultisten (*Fährtensuchen*-Probe +3) führen durch einen zerstörten Wandabschnitt im Osten weiter nach **R7**. Früher befand sich hier eine Geheimtür, die die Thorwaler bei ihrem Überfall entdeckt und niedergerissen haben.

R6 Lagerraum
In diesem einstigen Lagerraum liegen heute zwischen Steinschutt hauptsächlich noch morsche Holz- und rostige Metallreste von Regalen und Truhen herum. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+3 entdeckt ein Held, der sich genauer umsieht, außerdem unter einigen Trümmern mürbe Stofffetzen. Bei all dem Schmutz und in der Finsternis lassen sich deren Farben nicht eindeutig erkennen, aber Gold, Schwarz und Purpur scheinen vorzuherrschen. (Tatsächlich sind diese Fetzen völlig zerschlissene Kutten der damaligen Kultisten.)
Der Raum bietet zwischen all dem Schutt sehr gute Verstecke (*Sich Verstecken* um 6 Punkte erleichtert).

R7 Durchgang
Auch in diesem Raum findet sich heute auf den ersten Blick nur noch Schutt und Staub. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+5 allerdings entdeckt ein Held, der sich genauer umsieht, menschliche Knochen, die unter einigen Steinen hervorlugen – Knochen eines Kultisten, der hier einst von den Thorwalern erschlagen wurde (Totenangst-Probe).
Wie in den vorigen Räumen lassen sich hier außerdem Spuren der heutigen Anbeter des Namenlosen finden (*Fährtensuchen*-Probe+3). Sie führen weiter in den Treppenraum **R8**.

R8 Treppenraum
Eine steinerne Wendeltreppe, die sich in eine finstere Tiefe windet, dominiert diesen Raum. Sie führt hinab in die Kultstätte nach **K1**.
Die Spuren der Kultisten lassen sich die Treppe hinunter verfolgen (*Fährtensuchen*-Probe+3). Je

tiefer man kommt, desto weniger Staub liegt allerdings auf den Stufen, und die Fährte verschwindet schließlich.
Mit einer *Baukunst*-Probe kann einem Helden auffallen, dass diese Treppe offenbar von unten nach oben gebaut wurde. (Die Kultisten haben aus Gründen der Geheimhaltung ihre Sklaven nicht an der Oberfläche arbeiten lassen.)

Ereignisse

Die Erkundung der Ruine

Voraussichtlich in der Nacht vom 2. auf den 3. Rahja werden die Helden die Ruine der ehemaligen Kultkapelle erkunden, um nach dem vermissten Hagen zu suchen (siehe **Einstiegsszenario 1: Eine unglückliche Magd**, **Seite 32**).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Leise wehen die fröhlichen Geräusche der Feierlichkeiten unten im Dorf zu euch herauf, hierher an diesen verschwiegenen Ort, an dem sie vollkommen fremd und fern wirken. Finster liegen die Mauern und zerstörten Wände, die Schutt- und Trümmerhaufen um euch her, nur fahl beschienen vom bleichen Madamal. Zikaden zirpen verschlafen im trockenen Gras, verstohlen knirscht der Schmutz unter euren Stiefeln. Hier und da verschwinden huschend kleine Schatten unter schwarzen Steinen – Eidechsen? Mäuse? Spinnen? –, als ihr euch vorsichtig nähert. Ansonsten ist alles so still wie auf einem Boronsanger.

Noch bevor die Helden das halb zerstörte Gebäude betreten, werden sie Schritte und ein leises Murmeln hören und plötzlich zwei in Kutten vermummte Gestalten aus Richtung der Ruine zum Tor in der neu errichteten Steinmauer eilen sehen.
Dies sind Sarastro und Fiaga. Sie lassen sich weder aufhalten noch auf einen Kampf ein, sondern wollen nur möglichst schnell, heimlich und vor allem unerkannt in die Burg gelangen. Wenn die Helden versuchen, sie anzusprechen, anzugreifen oder ihnen zu folgen, wird Fiaga sie mit einem HEXENKNOTEN aufhalten. Sollten einzelne Gesichter der Gruppe bei dieser Gelegenheit für Sarastro zu erkennen sein, wird er sie sich merken und die Helden von nun an im Auge behalten – mindestens (zu den Vorgehensweisen der Kultisten siehe auch **Seite 43**).
Wenn die Helden die Kuttengestalten nur beobachten, sehen sie, wie diese das Tor in der Ostmauer der Burganlage aufschließen und dahinter verschwinden. Natürlich schließt Sarastro hinter sich wieder zu.

Der Einbruch in die Burg

Das um die Magd Korïna aufgebaute **Einstiegsszenario 1: Eine unglückliche Magd** (**Seite 32**) baut für die Helden eine Motivation auf, heimlich in die Burg einzudringen. Die Helden sollten im Rahmen ihres Vordringens mit Korïnas inakkurater Karte erst Probleme haben, Hagens Kammer **B24** zu finden, und eine Weile suchen müssen. Sie sollten die Kammer und die Hinweise auf die Kultstätte darin jedoch schließlich finden. Durch einen Vergleich der Skizze mit den tatsächlichen Gegebenheiten können die Helden (ggf. durch geeignete Proben) darauf kommen, dass Korïna sich wahrscheinlich immerhin nicht im Stockwerk, sondern nur in der Anordnung ähnlicher und sich wiederholender Elemente geirrt hat, nämlich insbesondere der Türen und Treppen.

Später in der Nacht – nach Maßgabe des Meisters – wird der Diener Dariyons, der im Zimmer des Fürstensohns **B38** ein Geräusch gehört zu haben glaubt, feststellen, dass weder der Junge noch die Erzieherin in ihren Zimmern sind. Er wird etwas verwundert mit einer Fackel selbst ein paar Orte im Schloss absuchen, ohne fündig zu werden. Dabei weckt er die Hauptmännin in **B30**. Er erklärt ihr den Sachverhalt, und sie weckt ihrerseits zwei Soldaten und schickt sie, die Burg leise, aber systematisch abzusuchen. Zwei weitere Soldaten schickt sie hinaus, um die Wachen nach Vorkommnissen zu befragen und den Burghof abzusuchen. Zu diesem Zeitpunkt will sie die weiteren Bewohner noch nicht wecken, weil sie davon ausgeht, dass es eine harmlose Erklärung gibt. Die Suchenden haben jeweils eine kleine Laterne oder eine Fackel dabei.
Diese Aktivitäten sollten die Helden in der Burg in Bedrängnis bringen und ein kleines Katz-und-Maus-Spiel auslösen. Dabei können Sie Tanit als Joker einsetzen, die sich zurzeit ebenfalls im Schloss aufhält, um Informationen über Fiaga sowie über andere Bewohner der Burg zu sammeln. Eigentlich wollte sie bei dieser Gelegenheit auch phexgefällig einige Wertsachen einstecken, doch davon lässt sie ab, als sich diverse Leute zu regen beginnen. Tanit ahnt mittlerweile, dass die Helden ihr im Kampf gegen die Kultisten hilfreich sein könnten, und wird ihnen heimlich helfen, falls es nötig sein sollte. Dafür kann sie z. B. in passenden Momenten Geräusche erzeugen, um die Wachen von den Helden abzulenken, oder eine im Wirkungsgrad auf die Helden erweiterte Liturgie Verborgen wie der Neumond wirken. Sie wird sich möglichst nicht zu erkennen geben, aber die Helden werden eventuell merken, dass da etwas nicht ganz mit rechten Dingen zugeht.

Lyraker Soldat
Eigenschaften: MU 13, **KL** 11, **IN** 12, **CH** 11, **FF** 12, **GE** 12, **KO** 12, **KK** 13, **SO** 5
Hellebarde: INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W+5 **DK** S
Kurzschwert und Holzschild: INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 13 **TP** 1W+2 **DK** HN
LeP 30 **AuP** 31 **RS** 3 (Kettenhemd) **MR** 3 **GS** 8 **WS** 6 **Ausweichen** 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)
Talente: Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 5, Zechen 4

Die unterirdischen Höhlen

Der Kalkfelsen, auf dem die Burg steht, wird von vielen Höhlen natürlichen und unnatürlichen Ursprungs durchzogen (siehe dazu auch die Karten 12 und 13 im Anhang, **Seiten 108** und **109**). Sowohl durch die Kräfte von Meer und Wind als auch durch die Tätigkeiten verschiedener humanoider Wesen, die die Grotten im Laufe der Jahrhunderte für sich nutzten, ist ein umfangreiches Geflecht aus Gängen und Hohlräumen im porösen Gestein entstanden.
Ein wesentlicher Bestandteil des Abenteuers besteht daher darin, dass die Helden diese Höhlen erforschen, ihre Geheimnisse erkunden und dabei schließlich auf die Machenschaften der Diener des Namenlosen stoßen.
Im Folgenden sind die einzelnen Gangsysteme und ihre Inhalte beschrieben. Da nicht genau vorhersehbar ist, durch welchen Eingang und wann genau die Helden in die Höhlen eindringen, sollten Sie als Meister sich diesen Teil gut einprägen.

Hinweis für den Meister: Regeltechnisches in den Höhlen
Bei der Erkundung der Höhlen unter der Burg gilt es, Folgendes zu beachten:

- **Dunkelheit**: Verfügen die Helden über keine geeignete Lichtquelle, können sie sich in den

finsteren Grotten weder orientieren noch vernünftig fortbewegen; lediglich ein langsames und vorsichtiges Vortasten ist möglich. Sollte es bei völliger Dunkelheit zu einem Kampf kommen, haben die Helden Mali von jeweils +8 auf AT, PA und FK. Bei völliger Dunkelheit helfen auch die Vorteile Nacht- bzw. Dämmerungssicht (**Wege der Helden, Seiten 255 und 249**) nicht. Der Nachteil Dunkelangst (**Wege der Helden, Seite 268**) gilt in den Höhlen einschlägig.

- **Beleuchtung**: Gegen die Dunkelheit empfielt sich daher das Mitführen geeigneter Lichtquellen wie z. B. Fackeln, Laternen oder dem Licht eines FLIM FLAM. Im Schein von Fackeln oder Laternen reduzieren sich die oben genannten Mali auf AT, PA und FK jeweils auf +3, bei einer Illumination mit Hilfe eines FLIM FLAM (oder ähnlicher Sprüche bzw. Liturgien) reduzieren sie sich in Abhängigkeit von der Helligkeit des Zaubers (siehe **Wege des Schwerts, Seiten 58 und 96** zur Orientierung). Bei solch einer Beleuchtung kommen dann auch die Vorteile Nacht- und Dämmerungssicht zum Tragen.
- Weiterhin ist zu bedenken, dass das Tragen einer Fackel oder Laterne in der Regel dazu führt, dass eine Hand des Helden nicht für Waffe oder Schild genutzt werden kann. Der Einsatz zweihändiger Kampftechniken oder der von Schilden ist daher unter diesen Umständen eingeschränkt.
- **Sichtweite**: Je nach Lichtquelle können die Helden nicht sehr weit sehen. Die Sichtweite ist – wenn man nicht gerade einen FLIM FLAM in der Variante Lichtkegel einsetzt – auf wenige Schritt beschränkt. Dies sollten sie insbesondere dann beachten, wenn die Helden eine größere Höhle o. Ä. betreten und untersuchen.
- **Brenndauer**: Die Helden werden sich über einen längeren Zeitraum in den Höhlen aufhalten. Sie sollten daher darauf achten, ausreichend Lichtquellen mit sich zu führen. Eine Fackel hat eine Brenndauer von circa 60 bis 90 Minuten, eine Laterne brennt etwa 6 bis 10 Stunden. Ein FLIM FLAM leuchtet 1 SR pro investiertem AsP.
- **Bedrückende Enge**: Insbesondere in den engen Gängen der Höhlen können lange Waffen (z.B. Zweihandschwerter) nach Maßgabe des Meisters nicht eingesetzt werden. Der Nachteil Raumangst (**Wege der Helden, Seite 267**) gilt in den Höhlen fast durchgängig.
- **Zeitgefühl**: Unter der Oberfläche, in der Finsternis der Höhlen, gibt es keine Möglichkeit, die verstreichende Zeit zu schätzen oder zu messen. Helden, die nicht über den Vorteil Zeitgefühl (**Wege der Helden, Seite 259**) verfügen, können daher recht bald nicht mehr sagen, wie lange sie sich bereits in den dunklen Grotten aufhalten. Als Meister sollten Sie für sich die verstrichene Zeit im Auge behalten und Ihre Spieler darauf hinweisen, wenn die Helden hungrig, durstig bzw. müde werden.
- **Kälte und Feuchtigkeit**: In den Höhlen ist es, besonders im Vergleich zur sonnenverwöhnten Oberfläche, sehr kalt, sodass Helden, die nicht über ausreichend warme Kleidung verfügen, frieren. Nach eigener Maßgabe können Sie in diesem Fall gegebenenfalls die Regeneration von LeP und AsP um bis zu 3 Punkte reduzieren, solange sich die Gruppe unter Tage aufhält.

Kultstätte (KI bis KII)

Diese Gänge und Räume wurden vom ersten in Lyrakis ansässigen Kult des Namenlosen mit Hilfe einer großen Zahl von Sklaven in das Gestein geschlagen. Hier war das Zentrum des alten und ist das Zentrum des neuen Kults des Rattenkindes. Die Thorwaler, die den ursprünglichen Kult

zerschlugen, mieden diese Räumlichkeiten aus abergläubischer Furcht vor dem, was sie hier erwarten würde, so gut sie konnten. Sie beließen es dabei, die Kultisten die oberirdisch gelegene Kapellenanlage zerstören und den Hauptgang zum Kultsaal (bei **K11**) einstürzen zu lassen.
Die Kultstätte ist für Menschen gut zu begehen, an den Wänden sind Halterungen für Fackeln und Lampen angebracht. Die Deckenhöhe beträgt – wenn nicht anders angegeben – etwa drei Schritt.

Beschreibungen

K1 Eingang

Zum Vorlesen und Nacherzählen
Am Fuße der steilen, schmalen Wendeltreppe sind Finsternis und Stille so tief und vollkommen, dass es euch beinahe wundert, dass sie eure tanzende Lichtquelle, euren leisen Atem und eure vorsichtigen Schritte nicht gänzlich verschlingen. dass die Stille sich nicht undurchdringlich betäubend auf eure Ohren legt, dass die Finsternis euer Augenlicht nicht einfach auslöscht!
Die Luft hier unten ist kalt, feucht und riecht leicht modrig. Wie in einer Gruft fühlt ihr euch, wie im Grab. Euch ist nur allzu bewusst, dass jetzt gerade mehrere Tausend Stein Fels euch umschließen und auf den schwarzen Wänden dieses Flurs lasten, in dem ihr steht. Die helle Welt der Oberfläche, das fröhliche Festtreiben unter der warmen Praiosscheibe, die Weite des Himmels, die Weite des Meeres – das alles erscheint euch plötzlich unerreichbar fern, wie lang vergangen, fast unwirklich.

Aus dem Kellerraum **R8** der alten Ruine führt von Nordosten eine breite Wendeltreppe in diesen Gang, der in einem mit Knochen- und Spinnenornamenten verzierten Portalbogen endet. Hinter diesem Bogen verläuft ein Flur von Nordwesten nach Südosten. Achtung: Die Abzweigung nach Südosten ist durch einen Zauber geschützt (siehe unten)!
Im Nordwesten endet der in diese Richtung abschüssige Gang (hinter der Abzweigung zu Gefangenenlager **K2**) an einem großen Haufen Schutt und Geröll, der bei näherer Untersuchung und mit einer gelungenen *Baumeister*-, *Steinmetz*- oder *Maurer*-Probe als nicht natürlichen Ursprungs erkannt werden kann. Die Schmuggler aus den Schmugglerhöhlen dahinter haben diesen Durchgang aus Angst vor dem, was sie in diesem Teil des Höhlensystems fanden, vor längerer Zeit zugeschüttet (siehe auch **S6**). Innerhalb von einer Stunde lässt sich das Geröll mit einer Schaufel so weit forträumen, dass man den Durchgang kriechend passieren kann; nach zwei Stunden harter Arbeit kann man ihn aufrecht durchschreiten.
Der Flur Richtung Südosten ist direkt in Höhe der T-Kreuzung durch einen von Hagen gewirkten WIDERWILLE UNGEMACH (8 ZfP*) geschützt. Als Meister sollten Sie den Spielern daher bei Betreten von **K1** lediglich mitteilen, dass der Gang nach Nordwesten abzweigt. Erst wenn die Helden einen konkreten Hinweis oder Verdacht haben (siehe auch Hagens Kammer **B24** auf **Seite 51**), dass hier ein Gang weiterführen müsste, können sie ihn entdecken. Um es dann aber auch tatsächlich zu wagen, ihn zu passieren, ist für Helden mit einer MR von 8 oder weniger zusätzlich eine MU-Probe+8 erforderlich.

K2 Gefangenenlager

Dieser Raum diente den Kultisten des Namenlosen als Gefängnis für ihre Opfer und Sklaven, die über den Hafen (siehe **S1**) in die Höhlen gebracht wurden. Eisengitter bilden vier etwa gleich große Kerker, jeweils zwei auf jeder Seite, mit einem Gang von zwei Schritt Breite in ihrer Mitte. Jede

Kerkerzelle kann durch eine noch immer stabile Gittertür verschlossen werden.
Die Gitter sind mit Hilfe elementarer Magie fest in Höhlenwänden und -decke verankert.
Mit einer *Fährtensuchen*-Probe kann anhand von Staub und Dreck auf dem Boden festgestellt werden, dass dieser Raum schon länger nicht mehr betreten wurde.

K3 Priesterkammer
Diese Kammer diente einst als Schlafkammer und Studierzimmer für hochrangige Priester des Kultes. Heute nutzt Sarastro sie, um hier ungestört die Schrift *Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen* zu studieren.
Die Tür zur Kammer ist verschlossen; nur Sarastro hat einen passenden Schlüssel, den er immer bei sich trägt. Um das Schloss zu öffnen, ist eine *Schlösser knacken*-Probe+6 notwendig.
Eingerichtet ist der Raum mit einer Schlafpritsche samt Kissen und Decke, einem (leeren) Regal sowie einem großen Schreibtisch. Die Schreibtischplatte ist schier vergraben unter Bergen von Aufzeichnungen und Notizen, allesamt von Sarastro in Bosparano verfasst. Das Sortieren und Studieren dieser Unterlagen dauert, nicht zuletzt wegen Sarastros schwer lesbarer Handschrift, gut mehrere Stunden. Folgende Informationen über die Pläne des „Sekretärs“ lassen sich daraus entnehmen:

- Die einstige Kultstätte zu Ehren des Namenlosen soll unter Sarastro wieder aufblühen und dem Güldenen Lobpreisung, Opfer und neue Anhänger bescheren.
- U. a. soll dazu schon bald eine Wesenheit namens Atesh`Serun beschworen werden.
- Das Ritual dieser Beschwörung wird mit Hilfe einiger „Freunde vom Festland“ durchgeführt.
- Ob der Seeherrscher Dariyon oder der Burgscharlatan Hagen Korber in diese finsteren Machenschaften verwickelt sind, geht aus den Unterlagen nicht hervor.

Neben dem Schreibtisch steht ein kleines Kohlebecken, in dem Sarastro regelmäßig brisante Schreiben (z. B. seine Korrespondenz mit den Archonten) verbrennt.
In einer verschlossenen Schublade des Tisches wird die Schrift *Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen* aufbewahrt. In derselben Schublade befindet sich ein Döschen mit einem bleichgrünen Pulver (Bannstaub der Qualität D, siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Seite 103**); diesen Bannstaub hat sich Sarastro von Hagen anfertigen lassen, um *Muraco du Bosvani* (siehe **K7**) sichtbar machen zu können. Zur Bestimmung des Bannstaubs ist eine *Alchemie*-Probe+7 notwendig.
Zuletzt liegt in der Schublade, unter den *Lobpreisungen*, außerdem der Steckbrief mit Hagens Konterfei, mit dem Sarastro Hagen erpresst. Aus dem Steckbrief geht hervor, dass Hagen in den Ausbruch der Roten Keuche verwickelt war (siehe **Dramatis Personae, Seite 90**).
Die Schublade lässt sich mit einer *Schlösser knacken*-Probe+8 öffnen. Untersucht ein Held sie vorher eingehend, entdeckt er mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+8 einen kleinen versteckten Dorn an ihrem Griff. Dieser Dorn ist mit Kelmon präperiert.
Bleibt diese Sicherung unentdeckt, greift die Person, die die Schublade aufzuziehen versucht, zwangsläufig in den Dorn. Sie erleidet daraufhin 1 SP und nimmt außerdem Schaden durch die Wirkung des Giftes (4W6 SP und vollständige Lähmung für 6 SR nach 5 KR / 2W6 SP und FF, GE, KK jeweils halbiert bei gelungener *KO*-Probe+5).

K4 Studienraum I
In diesem Raum, in dem ein unangenehmer Geruch hängt, wurden Gefangene und Sklaven des Kultes gefoltert, bis jeglicher Widerstandsgeist gebrochen war – nicht selten gingen sie an den Folgen der Misshandlungen zugrunde. Darüber hinaus führten hier die höheren Priester des Kults

regelmäßig anatomische Versuche an ausgewählten „Objekten“ durch.
Diese sadistischen Grausamkeiten, die über viele Jahre in diesen vier Wänden ausgelebt wurden, haben ihre Spuren hinterlassen. Zwar spukt es nicht, doch läuft Helden, denen eine IN-Probe gelingt, ein kalter Schauer über den Rücken, wenn sie eintreten, und sie fühlen sich durchgehend unwohl, während sie sich in der Kammer aufhalten.
Zentral im Raum thront eine alte, nicht mehr funktionierende Streckbank. In die Wände sind mehrere eiserne Ringe eingelassen, mit denen Opfer an die Wand gekettet wurden. In der südwestlichen Ecke steht eine geschlossene Eiserne Jungfrau, in der sich noch immer das Skelett eines der damaligen Opfer befindet. (Verlangen Sie ggf. eine *Totenangst*-Probe von demjenigen Helden, der die grausigen Reste des Unglücklichen entdeckt, um zu prüfen, ob er vor Schreck einen kleinen Schrei ausstößt, die Laterne fallen lässt o. Ä.). Auf einer Arbeitsplatte sowie in einem kleinen Regal liegen verteilt diverse weitere Folter- und Sezierwerkzeuge wie z. B. scharfe Messer, ein Kohlebecken mit Glüheisen, Peitschen, Zangen und Daumenschrauben. Ein mit rostroten Flecken übersätes Schälchen ist randvoll gefüllt mit menschlichen Zähnen und herausgerissenen Fingernägeln.
Auf einem kleinen Schreibtisch lässt sich neben einigen sehr alten Schreibutensilien ein Octavo (Tagebuch) finden, der mit einer in winzigen Lettern (Kusliker Zeichen) und in altertümlichem Bosparano verfassten Handschrift gefüllt ist. Bei diesem Werk handelt es sich ausweislich des Eintrags auf der ersten Seite um „*Die Anathomishen Abhahndlungen desz Ehrenwaerthen Muraco du Bosvani, begonnen im Jahre 726 BF*“. Wer es wagt, sich intensiver mit den lästerlichen Inhalten des Buches auseinanderzusetzen, wird feststellen, dass es sich tatsächlich um ein sehr profundes, aber auch ekelerregend detailliertes Handbuch über die menschliche Anatomie handelt (Voraussetzungen: Bosparano 9, keine Totenangst, MU 14; Auswirkungen im Spiel: Anatomie 5/12, Heilkunde Wunden SE/8). Für weitere Informationen zu Muraco du Bosvani lesen Sie bitte auch die Beschreibung von Raum **K7**.
Von Sarastro und seinen Handlagern ist dieser Raum bislang nicht genutzt worden.

K5 Studienraum II
Die Tür zu diesem Raum ist abgeschlossen. Nur Sarastro und Hagen verfügen über einen passenden Schlüssel. Mit einer *Schlösser knacken*-Probe+4 gelingt es einem Helden auch ohne Schlüssel, die Tür zu öffnen.
Dahinter befindet sich das klassische Alchemisten- und Forschungslabor des damaligen Kults, das heute wieder genutzt wird: Die Wände sind mit mehreren Regalen ausgestattet, in denen sich diverse Krüge, Fläschchen, Phiolen und Tiegel befinden. In der Mitte des Labors steht ein großer Arbeitstisch, der mit weiteren alchemistischen Gerätschaften bedeckt ist.
Sobald man den Raum betritt, schlägt einem eine Vielzahl unnatürlicher, teilweise widerwärtiger Gerüche entgegen – Elfen und Helden mit dem Vorteil *Herausragender Sinn (Geruch)* können sich aus diesem Grund hier nur dann länger aufhalten, wenn ihnen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+5 gelingt.
Mittig in der Südwand des Raums sind mehrere große Eisenfesseln in der Wand verankert, vor denen die Reste eines humanoiden Gerippes auf dem Boden liegen. Bei dessen näherer Untersuchung (*Totenangst*-Probe) lässt sich anhand der Größe der Knochen sowie des gehörnten Schädels erahnen, dass es sich bei dieser Kreatur um einen Minotauren gehandelt haben muss. Sarastro hat das Skelett als „Andenken an die guten Zeiten des Kults“ nicht entsorgt, sondern liegen lassen.
Ein entsprechend versierter Held kann in diesem Labor mit Hilfe von *Pflanzenkunde*- oder

Alchemie-Proben viele nützliche Ingredienzen und Stoffe entdecken, wenn er sich dafür ausreichend viel Zeit nimmt (nach Ihrer Maßgabe). Im Folgenden finden Sie eine exemplarische Auflistung, die Sie bei Bedarf anhand der Spielhilfen **Zoo-Botanica Aventurica** sowie **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** noch ergänzen können:

Mittel:	Aussehen:	Bestimmungs-Probe:	Wirkung:
4 eingelegte Alraunwurzeln (**ZBA 227**)	in Alkohol eingelegte Wurzeln	*Pflanzenkunde*+1	alchemistischer Grundstoff
1 Tiegel Brandsalbe (3 Anwendungen, **ZBA 233**)	weiße Salbe	*Pflanzenkunde*/*Alchemie*+6	heilt im Laufe eines Tages 4W6+2 LeP Brand- und Säureschaden
1 Stein Ilmenblatt-Harz (**ZBA 241**)	zusammengepresste Harzkrümel	*Pflanzenkunde*+2	wenn geraucht, extrem beruhigend und leicht euphorisierend (MU, KL, FF, GE, KK je -3)
1 Tiegel Wirselsalbe (**ZBA 274**)	weiße Salbe	*Pflanzenkunde*/*Alchemie*+4	stoppt Blutungen, gibt 1W+4 LeP zurück
21 Beschwörungs-Kerzen (**SRD 101**, 6x Qualität E, 6x Qualität D, 9x Qualität C)	grünliche, niederhöllisch stinkende Wachskerzen	*Alchemie*+0	erleichtern Beschwörungs- und Beherrschungsproben
2 Stücke Zauberkreide (**SRD 101**, 1x Qualität E, 1x Qualität C)	rote Kreide	*Alchemie*+1	erleichtert Beschwörungs-, Beherrschungs- und Exorzimusproben
Waffenbalsam (1 Anwendung, **SRD** 105, Qualität D)	silberne Paste mit Brandgeruch	*Alchemie*+3	BF-3,die Waffe erhält für einen Tag TP+1 und gilt in dieser Zeit als magisch

Der Waffenbalsam kann den Helden beim Kampf gegen den Nachtalp (siehe **K7**) nützlich sein. Mit der Brandsalbe ist es möglich, durch Efferd- und Feuermoos (siehe **Raumbeschreibung P3**) verursachte Verätzungen zu behandeln.

K6 Adeptenkammer I

Dieser Raum dient(e) als Unterkunft für niedere Angehörige des Kults. Kürzlich wurde er neu mit einem Bett, einem Stuhl, einem Tisch sowie einem Schrank ausgestattet, um Wlad hier unterbringen zu können. In dem Schrank befinden sich eine schwarze Kutte sowie die persönlichen Habseligkeiten des Norbarden (u. a. ein Geldbeutel mit Münzen im Wert von insgesamt 23 Dukaten). Wlad nächtigt in diesem Raum und ist nach Maßgabe des Spielleiters zwischendurch hin und wieder hier anzutreffen.

K7 Adeptenkammer II

Auch dieser Raum diente als Unterkunft für niedere Angehörige des Kults. Eingerichtet ist er mit einem alten Bett, einem großen Schrank, einem Tisch und einem Stuhl. Auf dem Bett liegt ein zerwühlter Haufen Decken, der in der Finsternis auf den ersten Blick wie eine liegende menschliche Gestalt aussieht.
In den Boden wurde, unter dem Staub und den Möbeln nur sehr schwer erkennbar (*Sinnenschärfe*-Probe+12), fast im ganzen Durchmesser des Raums ein Bannkreis gegen Geisterwesen eingemeißelt. (Um den Schutzkreis als solchen zu identifizieren, muss eine *Magiekunde*-Probe+10

gelingen.)
Der Schutzkreis hält den Geist von Muraco du Bosvani in dieser Kammer gefangen. Du Bosvani war einst ein äußerst sadistischer, skrupelloser Angehöriger des Kults, der sich insbesondere der Anatomie und verwandten Forschungen widmete (siehe auch **K4**). Als er starb, verblieb sein Geist als Nachtalp in den Kellerräumen: Auch nach seinem Tod war er davon besessen, seine anatomischen Studien (und Quälereien) fortzusetzen.
Die damaligen Kultisten lösten dieses Problem auf ihre Weise: Da Muraco du Bosvani durchaus über wertvolles Wissen verfügte, man sich aber nicht der ständigen Gefahr eines ungebunden durch die Höhlen streifenden Nachtalps aussetzen wollte, wurde dieser kurzerhand mit Hilfe des Schutzkreises in diesen Raum gebannt. Hier brachten sie ihm regelmäßig Opfer dar und ließen sich im Tausch dafür wertvolle Informationen von ihm geben.
Sarastro kennt das Geheimnis der ehemaligen Adeptenkammer durch das Studium der alten Aufzeichnungen des Kults und hat sie aus diesem Grund bisher gemieden.

Muraco du Bosvani wird, wenn die Helden die Kammer betreten, unsichtbar sein und mit seiner Variante der Fähigkeit *Geistersprache* mit verstellter Stimme vortäuschen, dass im Bett ein Kind liegt, das Hilfe braucht („Hilfe, hilfe! Ich kann mich nicht bewegen! Ah, diese Schmerzen!“). Helden mit *Gefahreninstinkt* können mit gelungener Probe ahnen, dass hier irgendetwas nicht stimmt.
Bewegen die Helden sich tiefer in den Raum hinein, wird Muraco mit der Fähigkeit *Gegenstände beleben* den Schrank und den Tisch vor die Tür werfen und so den Ausgang blockieren. Anschließend geht er zum Angriff über.

Muraco du Bosvani – Nachtalp
Beherrschung: +2 **Austreibung**: +5
INI 5+1W6 **PA** 10 **LeP** 100 **RS** 6 **GS** 10 **MR** 12
Angriff: **AT** 15 **TP** 1W6 SP
Besondere Manöver: Gezielter Angriff (Umhüllen: Bei unparierter glücklicher Attacke verliert das Opfer schlagartig 1W20 LeP; anschließend muss es eine MU-Probe+10 schaffen, um nicht in rasende Panik zu verfallen.)
Eigenschaften: Astralsinn (14), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I (dadurch auch Immunität gegen elementare Schadenszauber), Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron), Gegenstände beleben, Geistersprache, Schaden auf belebte Materie, Lebensraub (Hälfte aller angerichteten SP)

Hinweis für den Meister: Kampf gegen den Nachtalp
Beim Kampf gegen den Nachtalp ist Folgendes zu beachten:
- Der Nachtalp ist stets unsichtbar, wodurch die AT/PA-Proben im Kampf gegen ihm um +6/+6 erschwert sind.
- Mit profanen Waffen und elementarer Schadensmagie ist der Nachtalp nicht zu verletzen.
- Seine Angriffe können nicht mit Schilden oder profanen Waffen pariert werden.
- Um die Möbel, mit denen Muraco den Ausgang versperrt, wegzuräumen, sind vier KK-Proben+4 (die auch von mehreren Helden gewürfelt werden können) notwendig. Für jede Probe werden 2 KR benötigt. Sobald die Helden den Raum verlassen, sind sie vor dem Nachtalp sicher, da er den Raum aufgrund des Schutzkreises nicht verlassen kann.
- Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, ihre Chancen im Kampf gegen den Nachtalp zu

verbessern:
- die Segnung ihrer Waffen durch den Efferd-Geweihten Edo Efferdico, nachdem sie ihm die kleine Efferd-Statuette zurückgebracht haben (siehe Waranbucht **P0**);
- die Nutzung des Waffenbalsams aus Raum **K5**;
- der Einsatz des Bannpulvers aus Sarastros Schublade im Raum **K3**, um Muracos Unsichtbarkeit aufzuheben (Muraco hat dann die Gestalt eines humanoiden schwarzen Schattens).

K8 Adeptenkammer III

Auch dieser Raum dient(e) als Unterkunft für niedere Angehörige des Kults. Die Einrichtung besteht aus einem einfachen Bett, zwei Hockern, einem Tisch und einer Truhe. Auf dem Tisch befinden sich zwei Weinbecher, ein Würfelbecher sowie einige Würfel. Die Truhe ist mit ein paar Decken und zwei schwarzen Kutten gefüllt.
Eigentlich dient diese Kammer gelegentlich als Aufenthaltsraum für Kalchas und Insina Uÿis. Ab dem späten zweiten Rahja wird hier jedoch Hagen Korber eingesperrt (beachten Sie in diesem Zusammenhang bitte auch die Übersicht auf **Seite 87**). Die Tür ist dann verschlossen und kann nur mit einer *Schlösser knacken*-Probe+6 geöffnet werden. Sarastro trägt den passenden Schlüssel für das Schloss bei sich.

K9 Wendeltreppe

Diese schmale und sehr steile Wendeltreppe wurde einst von den ersten Kultisten angelegt. Sie führt in den Raum **A1** und wurde damals hin und wieder genutzt, um Leichenteile aus **A1** für Experimente nach oben zu schaffen oder um in der Tiefe nekrophile Praktiken an Leichen durchzuführen.

K10 Kultsaal

Zum Vorlesen und Nacherzählen
Ihr betretet einen riesigen Saal von so ernormen Ausmaßen, dass der Schein eurer Lichtquellen ihn nur bruchstückhaft erfassen kann. Dünn hängt der Gestank von altem Blut und Verwesung in der Luft.
Während ihr euch vorsichtig weiter ins Innere vortastet, werden nach und nach immer mehr Einzelheiten in der Finsternis sichtbar – eine grässlicher als die andere. Im tanzenden Feuerschein leuchten sie auf wie Spukbilder, überdeutlich ins Auge springend, flackernd, erschreckend lebensecht – und sind gleich wieder im Dunkel der Schatten verschwunden …
Massive, eckige schwarze Säulen tragen eine hohe Decke, die ihr in der Finsternis nicht ausmachen könnt. Die Säulen sind geschmückt von zerschlissenen Vorhängen in Purpur und filigranen Gravuren dreizehnbeiniger Spinnen und aufgeblähter Ratten, die sich an verstümmelten Toten und Leichenteilen laben. An den Wänden prangen obszöne Darstellungen der Zwölfe: Praios als unterwürfiger Lustknabe einer sadistischen, entstellten Rahja; Rondra als feige Kriegsherrin, die sich greinend hinter ihren sterbenden Soldaten versteckt, sich vor Angst einnässend; eine blutleere Tsa reißt Müttern ihre Neugeborenen aus dem Schoß und verschlingt sie; eine Hesinde ohne Augen und Ohren beschmiert alte Schriften mit ihrem eigenen Kot; ein offensichtlich rauschkrautsüchtiger Boron vergeht sich an menschlichen Leichen und Tierkadavern. Andere blasphemische Bilder erzählen, wie der gesichtslose Dreizehnte die dekadenten Zwölfgötter unterwirft und die Herrschaft über Dere erlangt.

Die Schrecken dieses Saals, der Mittelpunkt des alten und neuen Kults war und ist, scheinen schier kein Ende zu nehmen:
Im Norden des Raums stoßen die Helden auf einen mächtigen (Opfer-)Altar, ebenfalls mit Gravuren verziert und zusätzlich mit feinen goldenen Einlegearbeiten geschmückt. Rund um den Altar ist der Stein geschwärzt von altem Blut. An seiner Südseite gähnt ein tiefes Loch von etwa einem Schritt Durchmesser im Boden, durch das einst die Reste der Opfer in den Raum **A1** hinuntergeworfen werden konnten. Auf dem Altar liegt eine sehr scharfe und gut gearbeitete Basiliskenzunge als Opferdolch (1W+3 TP, ansonsten normale Werte).
Zwischen Nordwand und Altar prangt eine gut vier Schritt hohe Statue eines Mannes ohne Gesicht, dem Opferblock zugewandt. Die Statue ist aus Bronze und mit einer dünnen Goldschicht überzogen. Schräg rechts und links davon, in den beiden nördlichen Ecken des Saals, befinden sich große Eisenkäfige, in denen bei umfangreicheren Ritualen zusätzliche Opfer bereitgehalten werden konnten.
Ebenfalls am Nordende liegt in circa drei Schritt Höhe eine kleine Galerie, von der man (bei ausreichend guter Beleuchtung) einen Überblick über den Saal hat. Diese Galerie erreicht man entweder über eine schmale Treppe vom Korridor im Nordwesten aus oder über eine Wendeltreppe in der Nordwand des Saals (hinter der Statue).

K11 Eingestürzter Gang
An dieser Stelle haben die Thorwaler bei ihrem Überfall Kultisten gezwungen, den Gang zum Einsturz zu bringen. Mit einer *Baukunst*-Probe kann ein Held erkennen, dass hier in der Decke zu diesem Zweck grobes Werkzeug angesetzt wurde und offenbar auch noch Geröll aufgeschüttet worden ist. Die Thorwaler, die sich unter Tage nicht gut zurechtfanden und noch weniger wohl fühlten, dachten, sie würden durch diese Maßnahme den Kultsaal **K10** unzugänglich machen. Es würde wenigstens zwanzig Stunden Arbeit in Anspruch nehmen, um mit Schaufeln einen Durchgang zum Hindurchkriechen durch den Schutt zu graben. Gräbt man wenigstens eine Stunde, findet man stark zersplitterte menschliche Knochen sowie Stemmeisen. Dies sind die Knochen und Werkzeuge der Kultisten, die von den Thorwalern gezwungen wurden, die Decke zum Einsturz zu bringen.

Ereignisse

Die Kultstätte bietet sich natürlich dafür an, hier einen großen Endkampf der Helden gegen die Kultisten zu inszenieren. Da nicht genau vorhersehbar, wann und wie die Helden in diesen Höhlenkomplex geraten und wie sie dann im Einzelnen vorgehen, kann im Folgenden auf einige wichtige Aspekte der Inszenierung hingewiesen werden:

Aufenthaltsorte der Meisterpersonen
Sarastro und Fiaga sind nachmittags und abends meist im Kultsaal anzutreffen, wo sie das Ritual – je nach Datum (siehe auch die Übersicht auf **Seite 87**) – entweder gerade vorbereiten oder durchführen. Wlad hält sich hingegen oft im Raum **K6** auf oder patrouilliert in Begleitung von Kalchas und Insina die Gänge. Manchmal patrouillieren Kalchas und Insina auch nur zu zweit. Bei den Beschwörungen Atesh'Seruhns sind immer alle Kultisten (also Fiaga, Sarastro, Kalchas und Insina) im Kultsaal anwesend, während Wlad am Eingang des Saals Wache hält. Bei den Ritualen ist natürlich auch stets Yidayion gefesselt und geknebelt im Kultsaal, um als Körper für den Dämon zu fungieren.

Vorgehen der Helden/Kampfstärke der Gruppe
Je nachdem, ob die Helden leise und vorsichtig oder doch eher laut und mit der blutigen Klinge in der Hand durch die Gewölbe stürmen, sollte natürlich die Reaktion der Kultisten angepasst werden. Ein leises Vorgehen ist insbesondere für eine eher kampfschwache Gruppe empfehlenswert, da auf diese Weise die Kultisten nacheinander ausgeschaltet werden können – z. B. Wlad in seiner Kammer, Kalchas und Insina auf einem ihrer Patrouillengänge und Fiaga und Sarastro dann im Kultsaal. Bei einem allzu unvorsichtigen Vorgehen der Helden ist es wiederum auch möglich, dass die Kultisten vorgewarnt sind und den Helden beispielsweise in einem Hinterhalt auflauern (und aus diesem bösartige Zauber wie den KRABBELNDEN SCHRECKEN wirken).

Dramatik und Zeitablauf
Fühlen Sie sich nicht sklavisch an den in der Übersicht auf **Seite 87** dargestellten Ablauf gebunden; wenn Sie den Spielern einen dramatischen Endkampf bieten wollen, dann läuft das Ritual halt bereits genau dann, wenn die Helden den Kultsaal betreten. Legen Sie jedoch mehr Wert auf realistische Abläufe und weniger Wert auf Dramaturgie, so orientieren Sie sich bitte an den hier getroffenen Aussagen sowie der besagten Übersicht.

Verbündete
In Abhängigkeit von der Kampfstärke der Gruppe ist natürlich auch denkbar, dass die Helden Unterstützung für den Endkampf benötigen. Denkbar wäre hier – je nach Vorgehen der Helden – die Unterstützung durch den befreiten Hagen (wenn der ZAUBERZWANG aufgehoben wurde), die plötzlich auftauchende Tanit, den Schmuggler Alrikazander und/oder einen Gardisten.

Gestaltung des Endkampfs
Sollte es zu einem großen Endkampf der Helden gegen die Kultisten im Kultsaal kommen, so werden die Kultisten grundsätzlich wie folgt vorgehen: Kalchas und Insina gehen in den direkten Zweikampf über; Wlad geht entweder ebenfalls in den Nahkampf (wenn es in der Gruppe viele offensichtliche Kämpfer gibt) oder wird erst Dunkle Wunder gegen gefährlich erscheinende Fernkämpfer (Pech und Schwefel) oder Zauberwirker (Schwindende Zauberkraft) wirken. Sarastro wird auch möglichst auf Distanz bleiben, den Helden Pech und Schwefel an den Hals wünschen und erst in den Nahkampf übergehen, wenn er keine KeP hat oder direkt angegriffen wird. Die Hexe Fiaga versucht gezielt, aus dem Bereich einer gegebenenfalls von Wlad gewirkten Schwindenden Zauberkraft zu bleiben und aus der Distanz Schaden zuzufügen (z. B. *Zunge lähmen* als Fluch auf Gildenmagier, HEXENGALLE oder *Mit Blindheit schlagen* als Fluch auf andere Magieanwender oder Nahkämpfer). Sieht es für ihre Seite nicht mehr gut aus, wird sie versuchen, über die Wendeltreppe **K9** (**Seite 65**) in Richtung der Alten Höhlen fliehen.
Die für den Endkampf benötigten Werte der Kultisten finden Sie im im Anhang im Abschnitt **Dramatis Personae**.

Hinweis für den Meister: Das alternative Finale
Roter Wein & Güldene Ränke bietet als möglichen Zusatz zum Finale eine mysteriösere Handlungswendung, die Fragen offenlässt.
Die bodenständige Variante besteht in der Auslöschung von Sarastro und seinen Handlangern im Endkampf. Vielleicht flieht Fiaga Vindest noch hinunter in die alten Höhlen (siehe **Seite 78**), und die Helden müssen ihre Verfolgung aufnehmen – aber schließlich können sie sie in **A3** stellen und gefangen nehmen oder töten. Die Gefahr eines neuen Namenlosen-Kults ist gebannt, die Gruppe

kann zurück ans Tageslicht steigen und auf der Lyraker Burg Bericht erstatten (siehe **Ausklang**, **Seite 84**).
In der mysteriösen Variante des Finales folgen die Helden der Hexe ebenfalls hinunter bis nach **A3** – stoßen dort allerdings auf einen gigantischen Wächter der Bashuriden und einen der letzten noch lebenden Priester jener maritimen Rasse. Diese Alternative ist ausführlich beschrieben unter den **Ereignissen in den Alten Höhlen** ab **Seite 80**.
Wie Sie sehen werden, bietet dieses zweite Finale der Gruppe wenig Handlungsspielraum. Von dem Augenblick an, in dem die Helden die Höhle **A3** betreten und der monströsen Krabbenkreatur gegenüberstehen (an die sie sich später nur noch bruchstückhaft erinnern können), werden sie fremdbestimmt und können auf die Geschehnisse nicht einwirken.
Der Reiz des alternativen Finales besteht nicht nur darin, dass es atmosphärischer, ungewöhnlicher und eindringlicher ist als die bodenständige Variante. Es gibt auch zum Ende hin noch einmal erschreckende Rätsel auf, die nicht nur die Höhlen von Lyrakis in neues, geheimnisvolles Licht tauchen, sondern ganz Hylailos und vielleicht sogar das gesamte zyklopäische Archipel.
Entscheiden Sie selbst nach Zusammensetzung und Vorlieben Ihrer Gruppe, mit welchem Finale Sie **Roter Wein & Güldene Ränke** enden lassen wollen.

Schmugglerhöhlen (S1 bis S17)

Diese bereits recht tief und teilweise auf Meereshöhe liegenden Grotten sind teilweise durch natürliche Einflüsse entstanden und teilweise von dem ursprünglichen Kult des Namenlosen geschaffen oder erweitert worden. Insgesamt sind sie deutlich weniger akurat und glatt in den Fels gehauen als der höher liegende Kultkomplex.
Inzwischen werden sie von den aus Lyrakis stammenden Schmugglern genutzt, die hier ihre Waren verstauen sowie hin und wieder durchreisende Flüchtlinge oder Kriminelle verstecken.
Die meisten Räume und Gänge dieses Höhlensystems sind mit Halterungen für Fackeln ausgestattet und für Menschen gut begehbar. Fast überall ist stets die Brandung des Meeres und der unterirdischen Ströme (siehe **S7**) zu hören. Sie wird umso lauter, je näher man den Höhlen **S1** und **S7** kommt, und überdeckt mögliche andere Geräusche. Dies sollten Sie als Meister insbesondere hinsichtlich etwaiger Schleichaktionen der Helden berücksichtigen (und die Proben entsprechend erleichtern). Ebenfalls hilfreich beim Schleichen und Verstecken sind die zahlreichen Stalaktiten und Stalakmiten, die nach Ihrer Maßgabe in den Höhlen und Gängen dieses Komplexes entstanden sind.

Beschreibungen

S1 Hafen
Diese natürliche Höhle wurde von den ersten Kultisten erweitert, um sie als Hafen nutzen zu können, da sie einen mehrere Schritt breiten und hohen Durchgang zur offenen See hat. Der östliche Teil der Grotte ist bei Ebbe etwa zwei Schritt hoch überflutet. Bei Flut sind es fast vier Meter, wobei dann auch der westliche Bereich der Höhle gut einen halben Schritt unter Wasser steht. Die natürliche Hanglage wurde von den Kultisten damals mit Stufen versehen.
Heute haben sich hier Schmuggler eingenistet und nutzen den kleinen Hafen für ihre Zwecke.
Der Gang, der im Westen in Richtung der Höhlen **S2** und **S3** führt, wird als Vorraum genutzt. Er bleibt auch bei Flut trocken. Hier steht ein großer Arbeitstisch mit etwas Schreibzeug, auf dem etwaige Verwaltungsarbeit bei der Annahme von geschmuggelten Waren abgewickelt werden kann.

Bücher finden sich hier keine, diese werden von der Händlerin Aiflinga in ihrem Haus aufbewahrt. Mindestens Duchdo und Goljew, wahrscheinlich aber auch Luthor, werden sich bei Ankunft der Helden hier oder in einer der benachbarten Höhlen aufhalten.

S2 Lager I
Dieser Raum dient den Schmugglern als Hauptlager. Er ist nach Süden hin vergittert und mit einer Eisentür versehen, die stets abgeschlossen ist. Nur Aiflinga und Luthor haben jeweils einen passenden Schlüssel. Das Schloss kann mit einer *Schlösser knacken*-Probe+3 geöffnet werden.
In der Höhle befinden sich mehrere geräumige Regale und Kisten, die zur Zeit des Festes allerdings größtenteils leer sind. Aufgrund des Streits zwischen Aiflinga und Luthor sowie des Trubels der Feierlichkeiten hat die Bande in letzter Zeit keine Geschäfte gemacht. Abgesehen von einigen Nahrungsmitteln können die Helden noch drei Fässer Ferdoker Bier und einen großen Stoffballen Garethischen Samt (ausreichend für zwei Kleider) finden.

S3 Lager II mit Kochstelle
Dieses gut sechs Schritt hohe Gewölbe wird zu Stoßzeiten ebenfalls als Lagerraum genutzt, ist zurzeit aber, abgesehen von einigen Regalen, leer. Mittig im Raum befindet sich eine Koch- und Feuerstelle, an der sich Luthor und seine beiden Handlanger Duchdo und Goljew, die sich immer in den Höhlen aufhalten, ihr Essen zubereiten.

S4 Aufenthalts- und Schlafraum
Dieser Raum ist mit drei Hochbetten, einem Regal sowie einem großen Tisch mit sechs Stühlen ausgestattet. Er dient dazu, bei Bedarf die durchreisenden „Gäste“ der Schmuggler einzuquartieren, zur Zeit des Festes ist hier aber niemand untergebracht.
Oft wird die Höhle auch von Luthor und seinen beiden Handlangern als Aufenthaltsraum genutzt. In dem Regal befinden sich ein Dutzend Holzteller, mehrere Messer, Löffel und Becher. Auf dem Tisch steht ein kleines, fast noch volles Bierfass und ein Würfelbecher mit sechs Würfeln. Sollten die Helden den Raum genauer in Augenschein nehmen, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+6 in der südlichen Ecke in einer Felsspalte hinter einem Hochbett einige Münzen im Gesamtwert von 12 Silbertalern entdecken, die ein durchreisender Krimineller hier einst verloren hat.

S5 Wohnraum
Dies ist das Quartier von Luthor. Die Einrichtung der Höhle besteht aus einem Bett, einer Kiste, einem Schrank sowie einem Tisch mit Stuhl. Die Kiste ist, da sie das Privatvermögen Luthors beinhaltet, verschlossen. Nur er selbst hat einen passenden Schlüssel. Das Schloss lässt sich mit einer *Schlösser knacken*-Probe+7 öffnen. In der Kiste befinden sich Münzen und Schmuck im Gesamtwert von 48 Dukaten.

S6 Ungenutzte Höhle I
Diese Höhle wird von den Schmugglern nicht genutzt, da diese erstens Angst vor der nahe gelegenen Kultstätte haben und zweitens der Raum nur sehr schwer begehbar ist: Der felsige Boden ist extrem uneben, rutschig und scharfkantig. Um die Höhle unbeschadet zu durchqueren, sind drei *Körperbeherrschungs*-Proben+4 erforderlich. Bei jeder misslungenen Probe rutscht der Held unglücklich aus und erleidet durch den Sturz, durch Schnitte und Schürfwunden jeweils 1W6 TP.
Als die Schmuggler sich hier unten einrichteten, haben sie den Zugang im Norden in Richtung

S3/**S10**, den Zugang im Westen in Richtung **S12** und den Zugang im Süden in Richtung **K1** mit Geröll und Steinen zugeschüttet. Bei näherer Betrachtung in Kombination mit einer gelungenen *Baumeister*-, *Steinmetz*- oder *Maurer*-Probe stellt ein Held fest, dass diese Blockaden nicht natürlichen Ursprungs sind. Die Durchgänge können jeweils innerhalb von einer Stunde so weit freigeräumt werden, dass man hindurchkriechen kann; nach zwei Stunden Schufterei lassen sie sich aufrecht durchschreiten.

S7 Strömungshöhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Laut und donnernd dringt aus dieser tief liegenden Höhle das rhythmische Brausen von gegen Stein schlagenden Wellen. Im Schein eurer Lichtquelle offenbart sich feuchter, von glitschig schimmernden Algen bedeckter Fels, in dessen Mitte sich ein kleiner See befindet. Trotz seiner geringen Größe ist dessen Brandung offenbar von beachtlicher Wucht: Schaumig kracht das Wasser gegen seine scharfkantigen Ufer und spritzt als weiße Gischt gegen Wände und über den Boden der Grotte.

Der kleine See im Nordwesten der Höhle wird durch einen unterirdischen, strömungsstarken Zugang direkt vom Meer gespeist. Durch diesen fast zwei Schritt breiten Zugang hat der See in Abhängigkeit von den Strömungsverhältnissen draußen eine eigene starke Brandung.
Das Betreten der Höhle ist lebensgefährlich, da es bei starker Strömung passieren kann, dass sie innerhalb von wenigen Sekunden überflutet wird und das Wasser anschließend ebenso schnell durch den Zugang in der Mitte des Sees wieder zurückgerissen wird.
Der Boden und auch die unteren Partien der Höhlenwände sind aufgrund dieses Umstandes stets feucht und von rutschigen Algen bewachsen. Um den Raum unbeschadet zu durchqueren, sind daher zwei *Körperbeherrschungs*-Proben+6 erforderlich. Bei jeder misslungenen Probe rutscht der Held unglücklich aus und erleidet durch den Sturz jeweils 1W6 TP.
Wie oben beschrieben, wird die Höhle regelmäßig durch die starke Strömung gut einen halben Schritt hoch überflutet. Dies kann natürlich auch geschehen, wenn sich die Helden gerade in ihr aufhalten – entweder nach Maßgabe des Meisters oder wenn beim Wurf eines W6 eine 6 fällt. In diesem Fall dürfen Helden, die über die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügen, eine entsprechende Probe würfeln. Bei deren Gelingen ahnen sie große Gefahr und wollen die Höhle sofort verlassen.
Schießt die Wasserflut erst einmal mit brachialer Urgewalt in den Raum, verbleiben den Helden 2 KR, um die Höhle mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe+5 zu verlassen. Misslingt diese, schaffen sie es nicht rechtzeitig, sich zurückzuziehen, und müssen mit einer *KK*-Probe+1+RS dagegen ankämpfen, vom zurückströmenden Wasser umgerissen und in den See gesogen zu werden. Helden, die sich in Sicherheit gebracht haben, können dabei evtl. noch durch das Zuwerfen von Seilen (*FF*-Probe) versuchen, ihren Gefährten zu helfen.
Gelingt einem Helden die *KK*-Probe im Wasser nicht und ist er nicht mit Seilen o. Ä. abgesichert, stürzt er, erleidet 1W6 SP und wird in das Strömungsloch im See gezogen. Nun kann nur noch eine gelungene *Schwimmen*-Probe+6 verhindern, dass er komplett eingesogen wird und an den scharfkantigen Felsen 2W20 TP erleidet.
Überlebt er diesen Schaden, rettet ihn vielleicht noch eine *Schwimmen*-Probe+8. Gelingt diese, schafft er es, sich gegen die Strömung im unterirdischen Meereszugang zu stemmen und zurück hinauf in den See und in die Höhle zu tauchen. Andernfalls ertrinkt er, und bei der nächsten Flutung der Höhle wird seine zerfetzte Leiche seinen Gefährten vor die Füße gespült.
Weil Strömungshöhlen derart gefährlich sind, sollten Sie es einrichten, dass die Helden bereits im

Voraus auf die Existenz und die ungefähre Funktionsweise dieser Phänomene hingewiesen werden. Dies kann z.B. geschehen durch den Necker Lienalo (siehe **S9**) oder durch Farto (siehe **Seite 29**).

Anmerkung der Autoren: Derartige „Strömungslöcher“ gibt es tatsächlich; siehe z. B. den Eintrag „Blowhole (geology)“ in der englischsprachigen Wikipedia.

S8 Ungenutzte Höhle II
Auch diese Höhle wird von niemandem mehr genutzt. Im Süden fällt die Höhle über eine 15 Schritt tiefe, steile Klippe in den Raum **A1** ab. Es ist daher möglich, mit drei *Klettern*-Proben+3 (+0 bei Absicherung mit einem Seil) von hier aus nach **A1** zu gelangen.
Jede *Klettern*-Probe steht dabei für das Überwinden von 5 Schritt Höhe – bei Misslingen der ersten Probe fällt der Held folglich 15 Schritt tief, bei Misslingen der zweiten Probe 10 Schritt, bei Misslingen der dritten noch 5 Schritt (es sei denn, er ist mit einem Seil abgesichert). Es gelten die Sturzschaden-Regeln aus dem **Basisregelwerk** (**Seite 193 f.**): Jeder Schritt Fallhöhe verursacht 1W6-1 SP; eine *Körperbeherrschungs*-Probe – erschwert um die Fallhöhe in Schritt (maximal +10) – reduziert den Fallschaden pro TaP* jeweils um einen Würfel.

S9 Neckerhöhle
Diese Höhle, die ebenfalls über einen gut drei Schritt breiten, aber strömungsunabhängigen Wasserzugang verfügt, wird schon länger nicht mehr genutzt. Der Durchgang im Osten nach **P3** wurde damals von den Piraten, die ihren Schatz in Raum **P6** versteckten, mit Geröll und Gestein zugeschüttet. Bei näherer Untersuchung in Kombination mit einer gelungenen *Baumeister*-, *Steinmetz*- oder *Maurer*-Probe stellt ein Held fest, dass diese Blockade nicht natürlichen Ursprungs ist. Der Gang lässt sich innerhalb einer Stunde so weit freiräumen, dass man hindurchkriechen kann; nach zwei Stunden harter Arbeit kann man ihn aufrecht passieren.
In diesem Raum hält sich in letzter Zeit oft der mehrere Hundert Jahre alte Necker Lienalo auf. (Zu Neckern: siehe **Zoo-Botanica Aventurica, Seite 142**; sollten Werte benötigt werden, gilt Lienalo als Necker-Veteran.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Ein sanftes Plätschern weiter hinten in der Dunkelheit erregt eure Aufmerksamkeit, als ihr diese Höhle betretet. [*Lassen Sie den Helden an dieser Stelle Zeit, zu entscheiden, wie sie auf das Geräusch reagieren wollen.*]
Vorsichtig wagt ihr euch weiter vor, und der tanzende Schein eurer Lichtquelle erfasst die spiegelnde Oberfläche eines kleinen Sees im hinteren Teil der Höhle. Quirlige Wellen umspielen die runden Steine, die ihn einfassen, und hier und da huscht eine Krabbe eilig davon.
Auf einem der Steine aber sitzt aufrecht eine schlanke Gestalt und blickt euch schweigend entgegen.
Der Lichtschein erfasst langes, nasses helles Haar, ein blasses, schönes Gesicht und makellose weiße Haut, die feucht schimmert. Es ist ein junger Mann, der da sitzt und euch aus grün glimmenden Augen unergründlich mustert, so anmutig gebaut und von solch wundersamer Ausstrahlung, dass ihr ahnt: Dieses Wesen ist kein sterblicher Mensch.

Lienalo wird sich auf ein „Gespräch“ (siehe unten) mit den Fremden einlassen, solange diese sich freundlich und höflich verhalten. Andernfalls lässt er sich elegant zurück in den See gleiten und

taucht hinaus in die offene See.
Der Necker ist sehr in Sorge, weil er spürt, dass in den Klippen wieder etwas Böses vor sich geht. Er erinnert sich noch immer gut an die zurückliegenden Hochzeiten des Kults des Namenlosen, zu denen das Meer oft rot war vom Blut der Opfer und verschmutzt von verwesenden Leichenteilen. In jüngster Zeit hat ihn u. a. das Verschwinden der Schwammtaucherin Avedane beunruhigt, die er gerne beim Tauchen beobachtete. Tief in seinem Inneren ahnt er, dass ihr etwas Schlimmes zugestoßen ist, zumal er auch von den Haien weiß, dass sie erst kürzlich frisches Blut im Wasser vor den Höhlen gewittert haben.
Lienalo kann nicht sprechen, wenn er auch ungefähr versteht, was die Menschen ihm sagen (übrigens umso besser, je konzentrierter ein Sterblicher sein Anliegen mit Eindrücken und Emotionen untermalt). Daher wird der Necker versuchen, sich mittels seiner telepathischen Bildersprache den Helden verständlich zu machen. Diese können auf diesem Wege viel von ihm über die Geschichte der Burg und über die Existenz des ursprünglichen Kults erfahren – wenn es ihnen gelingt, die Eindrücke und Bilder, die er ihnen gedanklich vermittelt, richtig zu deuten.
Im Folgenden finden Sie einige Beispiele für solche Bilder:

Bilder:	**Bedeutung:**
Eine grünblaue Unterwasserwelt mit bunten Fischen, Schildkröten, Quallen und anderem Meeresgetier; weitere Necker (sowohl weibliche als auch männliche), die gemeinsam im Meer schwimmen, mit Delfinen tauchen und in Vollmondnächten zur Madascheibe singen.	mögliche „Erklärung“ auf die Frage der Helden, wer Lienalo sei und woher er komme
Die Klippe von Lyrakis vom Meer aus gesehen; die Burg in ihrer ursprünglichen, intakten Form; dort, wo das Meer an die Klippe brandet, färbt sich das Wasser blutrot, eine verstümmelte Leiche schwimmt im Wasser.	Machenschaften und Rituale des ersten Kults des Namenlosen
Drachenschiffe kommen nach Lyrakis mit schwer bewaffneten Menschen; es kommt zu Kämpfen, die Burg brennt; anschließend färbt sich das Wasser an den Klippen nicht mehr rot.	„Säuberung“ des Ortes durch die Thorwaler
Die Klippe von Lyrakis vom Meer aus gesehen; die Burg in ihrer heutigen Ruinenform; dort, wo das Meer an die Klippe brandet, färbt sich das Wasser rot.	erneute Gewalt in den Klippen in jüngerer Zeit

Je nachdem, was die Helden Lienalo fragen, sollten Sie als Meister weitere Gedankenbilder ergänzen. Bedenken Sie dabei, dass der Necker die Burg bloß von außen kennt und nur einen Teil der Höhlen in den Klippen betreten hat. So kann er die Menschen beispielsweise vor dem Strömungsloch in **S7** warnen oder ihnen Eindrücke der Piratenhöhlen vermitteln. Über die Machenschaften der Schmuggler weiß er wiederum wenig (nur, was er von außen beobachten konnte).
Gestalten Sie das Treffen mit dem Necker als kleines, mythisch angehauchtes Intermezzo, durch das die Helden weitere Informationen über die Hintergrundgeschichte von Lyrakis erhalten können.

In der Westwand der Höhle ist der Durchgang zu **P3** mit Geröll zugeschüttet. Bei näherer Untersuchung in Kombination mit einer gelungenen *Baumeister*-, *Steinmetz*- oder *Maurer*-Probe stellt ein Held fest, dass diese Blockade nicht natürlichen Ursprungs ist. Die Öffnung lässt sich

innerhalb einer Stunde so weit freiräumen, dass man hindurchkriechen kann; nach zwei Stunden harter Arbeit kann man sie aufrecht passieren.

S10 bis S17 Durchgangshöhlen
Diese nach Süden hin ansteigenden Höhlen werden von Aiflinga und ihren Helfern nur genutzt, um ungesehen von Aiflingas Haus zum Schmugglerversteck und zurück zu kommen. Hier gibt es auch keine Halterungen für Fackeln o. Ä., da die Schmuggler beim Durchqueren dieser Höhlen stets selbst Lichtquellen mitführen.
An den Wänden der Höhlen **S11**, **S12**, **S14**, **S15** und **S17** sowie in den Gängen zwischen diesen Höhlen kann ein Held mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+4 mit Kreide gemalte Zinken entdecken; Helden, die *Füchsisch* beherrschen, deuten diese Zeichen als „Zum Laden“ (Richtung Süden) und „Zum Hafen“ (Richtung Norden).
In der nördlichen Hälfte der etwas abseits gelegenen Höhle **S13** befindet sich ein großer Süßwassersee, aus dem die Schmuggler bis vor einem knappen Monat stets ihr Süßwasser bezogen haben. Seit hier allerdings der Schmuggler Luthor die Leicher der Perltaucherin Avedane Nauta im See entsorgte, traut sich die Bande nicht mehr hierher. Man fürchtet den „rächenden Geist“ der Schwammtaucherin. Der Mord an Avedane und die damit verbundene Verseuchung des Süßwassersees hat das ohnehin gespannte Verhältnis zwischen Aiflinga und Luthor noch zusätzlich belastet (siehe auch **Die Schmuggler** auf **Seite 44**). Die Helden können die – bereits leicht verweste und von Ratten angefressene – Leiche Avedanes am Ufer des Sees finden.
Seitdem die Schmuggler den Süßwassersee nicht mehr aufsuchen, hat sich in den löchrigen Wänden der Höhle **S16** ein Rudel von 25 Wolfsratten niedergelassen. Diese sind äußerst aggressiv und werden Eindringlinge insbesondere dann angreifen, wenn diese sich in Richtung der Höhle **S13** bewegen – dort liegt schließlich die Leiche Avedanes, die zurzeit wichtigste Nahrungsquelle der Ratten.

Wolfsratten (25 Stück) (siehe **Zoo-Botanica Aventurica, Seite 155**)
INI 9+1W6 **PA** 0 **LeP** 6 **RS** 1 **KO** 9
Biss: **DK** H **AT** 5 **TP** 1W6-2*
GS 4 **AuP** 20 **MR** 0
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)
* Erleidet man durch Rattenbisse mehr als 5 SP, besteht eine 5%-prozentige Chance, sich mit einer Krankheit infiziert zu haben: Lutanas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20) (zu den Krankheiten siehe **Wege der Helden Seite 153ff.**). Ob die Krankheit ausbricht, hängt vom Gelingen einer KO-Probe, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist, ab.

Ereignisse

In den Schmugglerhöhlen halten sich immer mindestens die drei auswärtigen Schmuggler Luthor, Duchdo und Goljew auf (meist in den Räumen **S4** und **S5**), während die einheimischen Schmuggler während des Fests zumeist im Dorf tätig sind. Luthor, Duchdo und Goljew werden die Helden wahrscheinlich angreifen, wenn sie diese entdecken, und sich im Falle einer sich abzeichnenden Niederlage tiefer in die Höhlen zurückziehen. Geschickt agierenden Helden könnte es natürlich auch möglich sein, sich als Gesinnungsgenossen auszugeben und so einen Kampf zu vermeiden. Wie sie die Begegnung mit den Schmugglern gestalten, ist Ihnen überlassen, allerdings bietet sich

folgender Vorfall an, damit die Helden mehr über die Hintergründe der Schmuggler erfahren können: So können Sie es einrichten, dass gerade, als die Helden sich in den Schmugglerhöhlen aufhalten, ein großes Treffen aller Schmuggler (außer Kalchas und Insina, die sich bei den anderen Kultisten aufhalten) im Raum **S3** stattfindet, auf dem Aifingla und Luthor endgültig eine Entscheidung über die Zukunft der Schmugglerbande herbeiführen wollen. Aifingla verlangt im Rahmen des lautstarken Streits, dass Luthor und seine beiden Handlanger sich entweder als Mörder Avedanes stellen oder sofort Lyrakis verlassen, während Luthor Aifingla als „schwaches Weibsstück" verhöhnt und ihr klarmacht, dass er „jetzt das Sagen über diese armselige Schmugglerbande" hat. Es kommt daraufhin zu einem Handgemenge zwischen Luthor, Ducho und Goljew auf der einen Seite und Aifingla, Alrikazander, Marchesa und Gredo, bei dem Luthor und seine Schergen jedoch die Oberhand gewinnen (wenn die Helden nicht eingreifen) und die einheimischen Schmuggler dann in den Raum **S2** sperren.
Die Helden können – falls sie nicht schon vorher eingegriffen haben sollten – natürlich anschließend Aifingla und die anderen einheimischen Schmuggler befreien, die ihnen daraufhin mehr über die Hintergründe der Streitereien sowie über das Schicksal der Perltaucherin erzählen können. Die Händlerin wird die Helden bitten, Luthor und seine beiden Handlanger auszuschalten, damit sie nicht noch mehr Schaden anrichten können. Alrikazander, der einzige der Schmuggler, der über Erfahrung im Umgang mit Waffen verfügt, wird sich bereit erklären, die Helden im Kampf sowie bei der Höhlenerforschung zu unterstützen (er kennt jedoch nur die Schmugglerhöhlen, nicht die anderen Höhlenkomplexe; er kann die Helden aber z. B. vor den Wolfsratten warnen).
Werte für Luthor finden Sie im Anhang im Abschnitt **Dramatis Personae**. Duchdo und Goljew haben die folgenden Werte:

Duchdo und Goljew
Eigenschaften: MU 13, **KL** 10, **IN** 12, **CH** 10, **FF** 12, **GE** 12, **KO** 13, **KK** 13, **SO** 2
Säbel: INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 31 **AuP** 32 **RS** 2 (Lederwams) **MR** 3 **GS** 8 **WS** 7 **Ausweichen** 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag
Talente: Sinnenschärfe 4, Menschenkenntnis 3, Zechen 5

Alrikazander hat folgende Werte:

Alrikazander
Eigenschaften: MU 13, **KL** 12, **IN** 13, **CH** 13, **FF** 14, **GE** 13, **KO** 15, **KK** 15, **SO** 4
Haumesser: INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 34 **AuP** 35 **RS** 1 (Kleidung) **MR** 4 **GS** 8 **WS** 8 **Ausweichen** 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte
Talente: Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 7, Zechen 8

Piratenhöhlen (P0 bis P6)

In diesen Höhlen versteckten der Pirat Kun Storback und seine Mannschaft im Jahre 974 BF auf der Flucht vor einigen liebfeldischen Kriegskarracken einen Teil ihrer Schätze (siehe auch **Ymras Seiten, Seite 2**). Bevor sie die Höhlen wieder verließen, versperrten die Piraten einen tiefer in die Klippen führenden Gang und sicherten den übrigen Komplex mit einigen Fallen.
Der Großteil dieser Räume und Gänge ist heute noch mit (inzwischen zwar sehr alten und rostigen) Halterungen für Fackeln ausgestattet und für Menschen passabel begehbar (teilweise muss aber

aufgrund kleinerer Einstürze gekrochen werden). Die Brandung des Meeres und der unterirdischen Ströme ist hier stets deutlich zu hören. Sie wird lauter, je weiter man in Richtung Norden kommt. Auch in diesen Grotten sind im Laufe der Jahrhunderte zahlreiche eindrucksvolle Stalaktiten und Stalakmiten gewachsen.

Beschreibungen

P0 Waranbucht
Beachten Sie bitte auch die Beschreibung der Waranbucht als lokale Attraktion auf **Seite 25**.
Sollten sich die Helden – angelockt von Miosch oder aus anderen Gründen – in die Bucht hinunterwagen, werden sie ggf. von den Waranen attackiert. Ob sich die Echsen von den Helden gestört fühlen und daher aggressiv reagieren, liegt im Ermessen des Spielleiters. Machen Sie dies insbesondere von der Vorgehensweise der Helden (Ablenkung, Einsatz von SANFTMUT o. Ä.) abhängig. Die Werte für die Warane finden Sie auf **Seite 26**.
Sehen sich die Helden genauer in der Bucht um, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+3 im Sand eine kleine, aus Treibholz geschnitzte Delfin-Statuette entdecken. Diese wurde vom Efferdgeweihten Edo angefertigt, der sie bei einem seiner Ausflüge geschnitzt, dann aber verloren hat. Sollten sie die Figur mitnehmen und sich im Dorf erkundigen, wem sie gehören könnte, werden sie recht bald an den Geweihten verwiesen. Nachdem sie ihm den Delfin zurückgebracht haben, verhält er sich ihnen gegenüber deutlich aufgeschlossener und hilfsbereiter als vorher.
Von der Waranbucht führen zwei Eingänge in die Piratenhöhlen:
Der südlich gelegene Eingang liegt in einer Höhe von sechs Schritt, ist aber nur mit wenigen Pflanzen bewachsen und daher gut sichtbar. Man kann ihn mit einer *Klettern*-Probe+5 erreichen.
Der nördlichere Eingang in das Höhlensystem versteckt sich ebenerdig hinter mehreren üppigen, dornigen Büschen. Einem Helden muss eine *Sinnenschärfe*-Probe+7 gelingen, um ihn zu auszumachen. Wer sich hier hindurchquält, ohne das piekende Gestrüpp vorher mit geeigneter Klinge zurechtgestutzt zu haben, erleidet 1W6-2 TP.
Ab einem von Ihnen festgelegten Zeitpunkt (siehe **Einstiegsszenario 2: Ein verschwundener Zwerg**, **Seite 38)** kann eine *Fährtensuchen*-Probe+4 hier offenbaren, dass erst kürzlich jemand die Höhle durch den nördlich gelegenen Eingang betreten hat (Farto und Miosch).

P1 Spinnenhöhle
Eine Höhlenspinne hat hier ihre Netze gespannt. Sie nutzt den südlicheren Höhleneingang, um Vögel zu fangen. Das Untier ist leicht reizbar und wird Menschen, die in ihr Nest vordringen, angreifen, um sie zu vertreiben. Da es in der schmalen Höhle recht eng ist, sollten Sie nach eigener Maßgabe immer nur ein oder zwei Helden gleichzeitig erlauben, gegen die Spinne zu kämpfen.

Höhlenspinne (siehe **Zoo-Botanica Aventurica, Seite 177**)
INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2 **KO** 13
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2 (+Gift)*
GS 5 **AuP** 20 **MR** 9/8
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)
* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4, Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1, Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkte pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine

Wirkung.

P2 Fallenhöhle
Der Boden dieser Höhle wurde von den Piraten einst mit Sand aufgefüllt, um darunter Fallen verstecken zu können. So hatte die Bande hier diverse Bärenfallen eingegraben, von denen der größte Teil jedoch bereits Satinavs Zähnen zum Opfer gefallen ist.
Die drei noch scharfen Fallen, die den Gang zur Höhle **P3** schützten, wird Farto ab einem von Ihnen festgelegten Zeitpunkt mit einem langen Stock entschärft haben. Weiterhin sind dann auch deutliche Spuren zu sehen (*Fährtensuchen*-Probe+0), dass jemand in Begleitung eines Hundes die Höhle Richtung **P3** durchquert hat.
Auch vor dem Durchgang zu **P4** ist noch eine funktionierende Falle vergraben. Gelingt dem vorausgehenden Helden keine *Sinnenschärfe*-Probe+5, tritt er hinein und erleidet 1W+4 TP Schaden (Wunde entsteht bereits bei halber Wundschwelle).

P3 Mooshöhle
Diese Höhle ist beinahe vollständig von einer feinen, orangeroten oder einer blaugrünen Flechte bewachsen. Wo die beiden Flechten aufeinandertreffen, färben sie sich violett.
Eine *Pflanzenkunde*-Probe+15 offenbart, dass es sich bei der roten Flechte um Feuermoos, bei der blauen um Efferdmoos (siehe **Zoo-Botanica Aventurica, Seite 236**) handelt. Beide Moose sind bei Berührung stark ätzend (1W6 bis 10W6 SP, je nach Intensität der Berührung; Wasser verdoppelt diese Wirkung) – die Verätzungen, die die eine Pflanze zufügt, lassen sich aber jeweils mit der anderen Pflanze aufheben. Für das einfache Passieren des Raums sollten Sie als Meister – wenn die Helden vorher keine Schutzmaßnahmen ergreifen – einen Schaden von 2W6 SP ansetzen.
Die durch die Moose verursachten Verletzungen lassen sich gut mit der Brandsalbe aus dem Raum **K5** behandeln.
Ab einem von Ihnen festgelegten Zeitpunkt wird in dem Gang, der nördlich in Richtung **P5** führt, der schwer verätzte Farto liegen (mit nur noch 10 LeP). Er hat versucht, den Raum zu durchqueren, ist dabei aber unglücklich gestürzt und in das Feuermoos gefallen. Mit letzter Kraft konnte er sich aus der Höhle herausschleppen und Miosch fortschicken, um Hilfe zu holen. Wenn die Helden dem Zwerg helfen und ihn verarzten, wird er ihnen sein Wissen über den Piratenschatz anvertrauen (siehe auch das Einstiegsszenario um Farto ab **Seite 38**).

P4 Krakenmolchhöhle
Diesen Raum teilt ein klaffender, mit Wasser gefüllter Spalt in zwei Hälften. Um diesen fünf Schritt breiten Spalt zu durchqueren, ist eine *Schwimmen*-Probe+1 erforderlich.
Seit alters her leben hier in der Tiefe Krakenmolche. So hat sich auch in einem Loch in der Wand dieses Wassergrabens ein Krakenmolch niedergelassen. Er wird die Helden angreifen, wenn sie den Graben zu durchschwimmen versuchen.
Auf dem Grund des tiefen Gewässers liegen die Knochen des Piraten Toras (siehe auch **P5**), die mit mehreren *Schwimmen*-Proben im Gesamtwert von 20 TaP* geborgen werden können.

Krakenmolch (siehe **Zoo-Botanica Aventurica, Seite 123**)
INI 8+1W6* **PA** 2 **LeP** 120 (10 LeP je Arm/40 LeP am Rumpf) **RS** 1 **KO** 17
Würgen: **DK** HNSP** **AT** 8*** **TP -**
Biss: **DK** H **AT** -**** **TP** 1W6+6
GS 9/2 **AuP** 60 **MR** 10/15

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)
* INI an Land halbiert
** Bei Gelingen eines Würgeangriffs wird das Opfer auf DK H herangezogen
*** Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegener beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er „auf Reserve“ oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Fangarmen entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.
**** Der Biss wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

P5 Geisterhöhle
Diese Höhle hat einen kleinen direkten Zugang zum Meer. Abgesehen von einigen Algen und Muscheln ist sie meistens leer. Lediglich nachts erscheint hier die gefesselte Seele (siehe **Wege der Zauberei, Seite 204**) des Piraten Toras, der im Jahr 974 BF beim Verstecken des Schatzes von einem Krakenmolch im Raum **P4** getötet wurde.
Der Geist (sieht aus wie ein Mann Mitte 40, hager, graue Zottelmähne, wilder Bart, glühender Blick, aber trauriger Gesichtsausdruck) kann nicht sprechen und schaut immer nur still und sehnsuchtsvoll auf die See hinaus. Die Helden können ihn erlösen, indem sie seine Knochen aus **P4** bergen und sie ins Meer werfen. Der tote Pirat wird versuchen, dies den Sterblichen durch Gesten und Deuten klar zu machen, sobald sie zu ihm Kontakt aufnehmen. Er kann sie auch in den Raum **P4** führen bzw. begleiten, zeigt aber Furcht vor dem schwarzen Wassergraben.
Andere Höhlen als **P4** und **P5** kann Toras nicht betreten.

P6 Schatzhöhle
Dies ist eine weitere Strömungshöhle (siehe auch Raum **S7**, **Seite 70**). In ihrer Mitte klafft ein gut zwei Schritt durchmessendes Wasserloch mit eigener Strömung: Die Wellen schlagen schaumig gegen Felsen, Gischt spritzt, das Rauschen und Gurgeln wird zigfach von den steinernen Wänden zurückgeworfen. Die ganze Höhle ist sehr feucht und von vielen rutschigen Algen bewachsen. Beachten Sie, wenn die Helden die Strömungshöhle betreten und durchqueren wollen, die Regeln von Raum **S7**.
In diesem finsteren Wasserloch haben die Piraten einst ihre geraubten Schätze versenkt. Um sie bei ihrer Rückkehr relativ gefahrlos zurückholen zu können, verbanden sie sie durch eiserne Ketten mit einem gewaltigen Stalakmiten am Rande des Lochs und verankerten sie so an der Oberfläche. Doch das Schicksal entschied, dass Kun Storbacks Bande niemals zurückkehren sollte, und heute haben Rost, Satinavs mahlende Hörner und die Gewalten der Natur längst ihr Werk getan: Die Ketten sind größtenteils brüchig oder bereits durchgerostet und die Schätze, die sich in einer Tiefe von vier Schritt befinden, stark beschädigt. Einige der Kostbarkeiten wurden von der starken Strömung auch bereits ins Meer oder in die Höhle gerissen. So lassen sich rund um das gefährliche Wasserloch angelaufener Schmuck und Münzen im Wert von insgesamt 34 Silbertalern und ein von Algen und Muscheln bedeckter, silberner Leuchter (25 ST, nachdem man ihn gesäubert hat) finden.
Kun Storbacks versunkener Schatz umfasst heute noch vier unbeschädigte steinerne, kleine Truhen, halb in Schlick und Wassermoos vergraben. Sie enthalten jeweils Edelsteine, Schmuck und Münzen im Wert von etwa 40 Dukaten. Weiterhin warten auf dem Grund des Wasserlochs die fast kniehohen, massiven Goldstatuen von Hesinde, Peraine und Tsa (je 4000 Dukaten) und eine metallene Kiste voll silbernem Essbesteck und -geschirr (insgesamt 50 Dukaten) auf unerschrockene Schatzsucher.
Es ist ein Vermögen, das die Helden hier bergen können – doch ist die Bergung extrem schwierig

und aufgrund der Tücken der Strömung lebensgefährlich (und sollte es auch sein). Die Fähigkeit erfahrener Taucher und eine gehörige Portion Glück sind erforderlich: Die Truhen müssen zuerst einmal geöffnet werden. Dazu bedarf es jeweils einer *Schlösser knacken*-Probe+6 und einer *Schwimmen*-Probe+12. Um anschließend Teile des Schatzes zu bergen, sind wiederum jeweils *Schwimmen*-Proben+10 erforderlich. Für jeden TaP* kann ein Taucher Gegenstände aus den Kisten im Wert von 1 Dukate bergen. Kommt es in der Zeit, in der eine Truhe geöffnet ist, zu stärkeren Strömungsschüben, werden die Schätze aus der Kiste gerissen und gehen größtenteils verloren.
Die goldenen Götterstatuen wiederum lassen sich z.B. mit Hilfe von stabilen Seilen nach oben ziehen. Um ein Seil fest genug um sie zu schlingen, bedarf es einer weiteren *Schwimmen*-Probe+12 und einer *Fesseln-/Entfesseln*-Probe+8. Eine Statue wiegt etwa 250 Stein. Um sie nach der Anbringung des Seils nach oben zu befördern, müssen mindestens vier Helden gleichzeitig eine KK-Probe ablegen und hierbei insgesamt mindestens 25 Punkte unterhalb ihrer KK-Werte bleiben.
Misslingt eine *Schwimmen*-Probe, wirft die unterirdische Strömung den Taucher gegen die scharfkantigen Felsen, und er erleidet 2W6 SP. Zudem besteht stets die Gefahr – nach Ihrer eigenen Maßgabe oder wenn bei einem Wurf mit einem W6 eine 6 fällt –, dass ein Stoß Wasser von außen mit besonderer Wucht in das Wasserloch gepresst wird. Ein Held unter Wasser kann dies nur mit einer IN-Probe+8 erahnen (im Zugang zum Meer wird das Rauschen lauter, der Druck scheint sich zu erhöhen) und sich mit einer *Schwimmen*-Probe+8 zurück nach oben in die Höhle retten. Gelingt ihm dies nicht, ergreift ihn die Strömung mit brachialer Gewalt und reißt ihn für 2W20 TP mit sich, um ihn für weitere 1W6+3 TP hinaus aus dem felsigen Schlund zu spucken.
Auch Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* können ahnen, dass eine solche Höhlenüberflutung erneut unmittelbar bevorsteht – dies unabhängig davon, ob sie tauchen oder oben in **P6** geblieben sind.
Ungefährlicher lassen sich die Schätze mittels Einsatz von Magie bergen. Denkbar ist die Herbeirufung eines Wasser-Elementars oder auch ein MOTORICUS auf die Kisten und Statuen. (Das Gewicht einer Kiste beträgt etwa 50 bis 75 Stein.)

Ereignisse

Abgesehen von den in den Beschreibungen geschilderten Begegnungen mit dem Piratengeist, der Höhlenspinne sowie dem Krakenmolch ereignet sich in diesem Höhlenkomplex das auch im Raum **P3** geschilderte Unglück, bei dem Farto schwer verletzt wird. Die Helden werden dann wahrscheinlich von Miosch hierher geführt (siehe das Einstiegsszenario ab **Seite 38**) oder finden Farto zufällig bei der Erforschung des Höhlenkomplexes.

Alte Höhlen (A1 bis A3)

Beschreibungen

Diese in schwärzester Tiefe liegenden, natürlichen Höhlen sind uralt. Sie waren in fernster Vergangenheit Teil eines längst versunkenen Unterwasserreiches namens *Sharitnar*, das die heute vergessenen „Alten“ (oder *Bashuriden*) bewohnten, eine hochgradig magiebegabte, in Aventurien so gut wie ausgestorbene maritime Rasse (siehe auch **Efferds Wogen, Seite 19**). Das gigantische Sharitnar umfasste und durchzog einst das gesamte Archipel der Zyklopen.
Menschen verirrten und verirren sich nur sehr selten hier herunter – und wenn, kehrten sie selten zurück.
Die Wände und Decken dieses Höhlenkomplexes sind teilweise mit seltsamen, keilförmigen

Zeichen bedeckt, die die Helden nicht im Entferntesten mit irgendeiner bekannten Schrift in Verbindung bringen können. Die eindrucksvolle Deckenhöhe beträgt bis zu sechs Schritt. Wie in den anderen Höhlenkomplexen ragen auch hier überall Stalakmiten und Stalaktiten aus Decke und Boden, als handele es sich um gewaltige Zähne.

A1 Knochenhöhle
In diese Höhle gelangt man kletternd über eine steile Klippe, die im Norden der Grotte in sie hineinragt (vom Raum **S8** aus, siehe **Seite 71**). Die südliche Hälfte der Höhle wird von einem großen Salzwassersee eingenommen, der sich durch das Einlaufen von Meereswasser gebildet hat. Am Westufer des Sees führt ein schmaler, felsiger Pfad in die Höhle **A2**. Er ist allerdings derart versteckt, dass ein Held schon gezielt nach einem weiterführenden Weg suchen muss (*Sinnenschärfe*-Probe+4), wenn er ihn entdecken will.
Folgt man diesem Weg, passiert man schließlich auch die Wendeltreppe **K9** (siehe auch **Seite 65**), die aus den Räumlichkeiten der Kultisten hinunter in die südwestliche Ecke von **A1** führt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Ihr klettert hinab in diese riesige, finstere Höhle, und mit jedem Schritt, den ihr zurücklegt, wird der Gestank, der in der Luft liegt, durchdringender. Es riecht nach Algen und Salz – und nach Verwesung.
Als ihr den Fuß der Klippe erreicht habt, erkennt ihr mit Entsetzen den Grund für diesen Geruch: Der Boden der Grotte ist hier über und über mit Knochen bedeckt, mehr noch: mit teilweise hüfthohen Knochen*bergen*. Bleich schimmern sie in der Dunkelheit. Ratten und Krabben huschen davon, als der Schein eurer Lichtquelle unruhig über die grausige Szenerie tanzt.
Ein menschlicher Schädel löst sich und kullert euch mit dumpfem Klackern vor die Stiefel.

Es sind menschliche Knochen, die hier liegen: die letzten Reste der unzähligen Opfer der Anhänger des Namenlosen, die deren Leichen stets hier entsorgten. (Auch die Skelette der von den Thorwalern erschlagenen Kultisten liegen hier; sie wurden von Sarastro und seinen Handlagern hinuntergeworfen, als diese sich in den Höhlen einrichteten.)
Sorgen Sie nach Möglichkeit dafür, dass die Helden sich äußerst unwohl fühlen, sobald sie nach **A1** hinuntergestiegen sind. Der riesige, finstere Raum dürfte von der Lichtquelle, die die Gruppe mit sich führt, nur zu einem Bruchteil ausgeleuchtet werden. Die Dunkelheit ist erstickend, fast greifbar. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+3 meint ein Held allerdings, weit hinten im Süden der Grotte ein ganz schwaches, grünliches Schimmern auszumachen.
Der weite, eiskalte See liegt schwarz und reglos da. Von seinem Ufer aus ist nicht zu erkennen, wie groß er wirklich ist. Tiefe Stille herrscht hier unten, bis auf das stete Tropfen von Wasser, das gelegentliche Tappeln kleiner Füße oder ein verstohlenes Plumpsen weiter hinten im See. Die Knochenberge, Stalakmiten und Stalaktiten werfen unheimliche Schatten an die felsigen Wände. Beobachtet ein Held die spiegelnde, glatte Oberfläche des Sees, meint er plötzlich, dass sich weiter hinten etwas darin bewegt hätte – und tatsächlich kräuseln zuweilen hauchdünne Wellen das schwarze Wasser.

A2 Inselhöhle
Diese gewaltige Höhle ist beinahe vollständig überflutet. In ihr herrscht ein waberndes, grüngelbliches Zwielicht, das von großen, phosphorizierenden Pilzen herrührt (*Pflanzenkunde*-Probe+7: eine dem Phosphorpilz ähnliche, aber deutlich größere Pilzart). Sie sind derart gleichmäßig an den

Wänden verteilt, dass es fast den Anschein hat, als wären sie gezielt als Lichtquellen hierhergesetzt worden.
Aus der weiten, schwarzen Wasserfläche, die die Grotte einnimmt, ragt mittig eine Insel, ebenfalls von den leuchtenden Pilzen bewachsen. Ein Held, der diese Insel aus der Entfernung in Augenschein nimmt, stellt mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+5 fest, dass sie stellenweise merkwürdig glatt aussieht, nicht so schroff und wild wie eine natürliche Felseninsel. (Tatsächlich war sie einst Teil eines titanischen Bauwerks der Alten, weswegen der schwarze Stein hier und da wirklich glattgeschliffen und mit den geheimnisvollen Zeichen jener fremden Keilschrift bedeckt ist oder auch akurat gehauene Ecken und Kanten aufweist.)
Anders als der See in **A1** ist das Wasser in dieser Höhle durch unterirdische Zugänge direkt mit dem Meer verbunden, sodass es nicht still steht, sondern kleine Wellen wirft.
Am Westufer verläuft ein glitschiger, teilweise überfluteter und mit Algen bedeckter Pfad Richtung Süden. Ungefähr am Ende dieses Weges entdeckt ein Held mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+8 (alternativ: *Zwergennase*-Probe+0) den engen und abschüssigen Riss in der Höhlenwand, der nach **A3** führt. Dieser „Gang“ kann von den Helden nur nacheinander und auf allen Vieren durchkrochen werden. Helden mit dem Nachteil *Raumangst* sollten eine entsprechende Probe ablegen.
Mit einer *Gesteinskunde*- oder *Bergbau*-Probe+3 lässt sich feststellen, dass der Riss vermutlich erst wenige Jahrzehnte alt ist – viel jünger jedenfalls als die übrigen Höhlen und Gänge – und dass er durch unterirdische Erschütterungen o. Ä. entstanden sein muss.

A3 Elliptische Höhle
Die Wände und der Boden dieser riesigen, perfekt symmetrischen Höhle sind ganz glatt, wie poliert. In ihrer Mitte liegt ein weiterer See (Süßwasser, schmeckt aber widerlich), schwarz und still. Der Höhlenboden fällt überall gleichmäßig sanft in Richtung dieses Gewässers, das erstaunlich warm ist, ab. Dünne Nebelschwaden wabern hier und da über die Oberfläche des Sees, und die schwüle Luft ist erfüllt von beißendem Schwefelgeruch.
Suchen die Helden diesen mysteriösen Ort auf, ehe sie die Anhänger des Namenlosen zur Strecke gebracht haben, wird hier nichts weiter geschehen.
Verfolgen sie aber die Hexe Fiaga Vindest bis hierher, nachdem sie Sarastro und seinen Helfern das Handwerk gelegt haben, können Sie sie noch unmittelbarer mit den Schrecken und Geheimnissen jener uralten, untergegangenen maritimen Rasse konfrontieren, wenn Sie wollen.

Ereignisse

Es ist möglich, die Alten Höhlen in die Ausgestaltung des Finales einzubeziehen. Dazu würde Fiaga Vindest vor den Helden in diesen Komplex fliehen. Für den Entscheidungskampf gegen Fiaga gibt es zwei Möglichkeiten, eine „bodenständige“ und eine „mysteriöse“. (Siehe auch den **Hinweis für den Meister: Das alternative Finale** auf **Seite 67**.)

Die Flucht der Hexe
Während des Endkampfes gegen die Kultisten (siehe die **Ereignisse in der Kultstätte** auf **Seite 66**) gelingt es Fiaga Vindest zu entkommen. Sie flieht kopflos, ohne echte Orientierung, denn sie kennt sich in den unterirdischen Komplexen nicht gut aus. Hinaus aus dem Opfersaal **K10** rennt sie zur Wendeltreppe **K9**, die sie hinuntereilt und sich unten in der Knochenhöhle **A1** nach rechts wendet. Sie folgt dem schmalen Uferpfad an der Westwand der Höhle **A2**, entdeckt an dessen Ende den schmalen Durchgang zu **A3** und kriecht hinein.
Die Verfolgung der Hexe durch die finsteren, teilweise feucht-glitschigen Steinhöhlen dürfte sich

spannend und aufregend gestalten lassen. Fiaga wird sämtliche Register an Zaubern und Flüchen ziehen, um ihre Jäger abzuschütteln, und sich außerdem mittels des SPINNENLAUFs einen Vorteil verschaffen. Beachten Sie auch die Geschwindigkeiten und Sichtmöglichkeiten der verschiedenen Helden, um zu bestimmen, wie gut welcher Held mithalten kann.
Bedenken Sie: Haben Sie sich für die „mysteriöse Variante" des Finales entschieden, sollte es den Helden **nicht** gelingen, die Hexe zu stellen, ehe diese nicht die Höhle **A3** erreicht hat.

Fiaga Vindests Ende
Entweder: Im „bodenständigen" Finale kann es in **A3** schließlich zum Endkampf zwischen den Helden und Fiaga kommen, den hoffentlich Erstere für sich entscheiden und somit das Abenteuer erfolgreich bestanden haben.
Oder: Entscheiden Sie als Meister sich für das „mysteriöse" Finale, passiert hingegen Folgendes: Die Helden folgen der Hexe durch den Riss nach **A3**. Fiaga flieht in südliche Richtung am Ufer des Sees entlang.
Auf einmal, gerade als der Letzte der Heldengruppe sich durch den schmalen Gang gepresst hat, beginnt das schwarze Wasser, sich zu regen, erst schwach, dann immer stärker. Blasen steigen auf, kleine Strudel bilden sich, Wellen schwappen über die Ufer – der ganze See gerät in Aufruhr.
Ein riesiger Schatten wird dicht unter der schaumigen Oberfläche sichtbar.
Dann schreit Fiaga, durchdringend und panisch – und den Helden wird schwarz vor Augen.

Erwachen
Die Helden kommen wieder zu sich in der offiziellen Höhle **O4**, am Rande des kleinen Süßwassersees, der dort liegt. Sie fühlen sich noch immer benommen und wissen nicht, wie sie hierhergekommen sind. Ihre Ausrüstung ist nass, aber vollständig.
Auch ihre Haare sind feucht – und möglicherweise hat das Haar eines oder mehrerer Helden sogar seine Farbe verloren. Entscheiden Sie dies entweder nach eigener Maßgabe, durch Zufall (ein W6-Wurf pro Held, bei einer 1 ist dieser weiß geworden) oder durch eine Probe (bspw. eine MU-Probe-5).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Langsam kommst du wieder zu dir, mit benebeltem Kopf, angestrengt um Orientierung und Erinnerung bemüht. Du blinzelst.
Es ist finster um dich her. Unter deinem Rücken und deinen Handflächen spürst du schroffen Fels. Deine Kleidung klebt nass an deinem Körper. Nah bei dir hörst du leise das Rascheln von Stoff, ein unterdrücktes Stöhnen – deine Gefährten!
Wo sind wir?, schießt es dir durch den Kopf. *Was ist geschehen?*
Du versuchst, dich zu erinnern … aber alles, was da ist, sind verworrene, fieberhafte Bilder. Der Kampf gegen die Kultisten des Namenlosen, ja, den siehst du noch klar vor dir. *Wie lange mag das her sein?* Auch die hektische Jagd auf die Hexe, durch finstere Höhlen, erinnerst du. Aber dann? … da war jene riesige, merkwürdige Höhle unnatürlichen Ursprungs, stechender Geruch, der schwarze See, der brodelnd in Aufruhr geriet, ein Schrei …
[*Die folgenden Erinnerungsfetzen können Sie entweder alle der ganzen Gruppe geben oder aber unter den einzelnen Helden aufteilen.*]
… eine gigantische Monströsität erhebt sich aus den schaumigen Fluten, berghoch … der graue Panzer verschlickt und pockig unter Algen und Muscheln … sechs Beine wie Bäumstämme … das Schnappen der riesigen, wirbelnden Scheren hallt donnernd von den Höhlenwänden wider …

… Fiaga Vindest stürzt schreiend in einen gewaltigen Schatten … Wasser spritzt auf, etwas Großes schießt auf sie nieder, ein schreckliches Schnappen in der Luft – dann ein Knirschen, ein Krachen, Fiagas Schrei bricht ab … und dunkles Blut ergießt sich auf schwarze Felsen …
… ein riesiger, tropfender Schatten schiebt sich über dich … du riechst Algen und Schwefel, siehst eine blutbespritzte Schere aus grauem Horn … fremde, glitschig schimmernde Stielaugen starren dich dumpf und kalt an … und der Schatten senkt sich unaufhaltsam auf dich nieder …
… ein Ruf – Töne, wie du sie noch nie zuvor gehört hast … ein gigantischer Schatten erstarrt … einer großen Luftblase entsteigt eine dünne, lange, humanoide Gestalt… mit einem länglichen Kopf, in dem drei Augen glühen … wieder dieser unwirkliche Singsang, erhobene Arme, eine weiche Geste, ein Blick, ein Blitz – und nichts mehr.

Hinweis für den Meister: Hintergrundinformation
In der Tiefe des Sees von **A3** schläft seit Jahrtausenden schon ein unsterblicher Wächter der Alten, ein monströses Krabbenwesen. Es wacht über die Reste einer gigantischen, fast gänzlich verlassenen Bashuridenstadt, die tief unter Hylailos liegt und träumt. Einst war sie Teil des lange schon untergegangenen, titanischen Unterwasserreiches Sharitnar, und sie beherbergt derart fremdartige Wunder, Schätze und Zauberwerke, dass es einen durchschnittlichen Aventurier wohl seinen Verstand kosten würde, sie zu schauen.
Als Fiaga Vindest die Ellipsenhöhle betrat, erwachte der Wächter – sei es aus Zufall oder weil er spürte, dass eine durch und durch verderbte Kreatur sein Reich betreten hatte. Er wühlte sich zornig an die Oberfläche des Sees, tötete die Hexe mit seinen mächtigen Scheren und wandte sich dann den übrigen Eindringlingen zu: den Helden. Sicherlich hätte er auch ihnen ein grausiges Ende beschert, wäre in diesem Moment nicht einer der letzten noch lebenden Bashuriden-Priester erschienen und hätte das Ungetüm zurückgerufen.
Die wenigen Alten, die in den Tiefen des Meeres unter den Zyklopen, in den Trümmern ihrer einst so herrlichen Stadt, noch leben, sind uralt, so gut wie unsterblich und unvorstellbar mächtig. Die meiste Zeit verbringen sie in einem entrückten Zustand traumhafter Meditation, unberührt vom Verstreichen der Zeit und der Qual eines wachen Bewusstseins. Sie haben absolute Gewalt über die riesigen Wächter ihres Unterwasserreiches und verstehen sich als Hüter von Sharitnar und seiner Geheimnisse.
Der Bashuriden-Priester verhinderte also, dass die riesige Krabbe die Helden tötete. Stattdessen legte er einen Schlafzauber auf die Eindringlinge (ähnlich einem SOMNIGRAVIS, nur ungleich mächtiger), störte ihre Erinnerung und brachte sie durch einen verbindenden Tunnel hinauf in die Höhle **O4**, wo sie später erwachen würden.
Anschließend befahl er dem Wächter, den Riss in der Höhlenwand, durch den die Menschen gekommen waren, zu zerstören.

Zurück im Licht
Nachdem die Helden sich gesammelt und möglicherweise ein Licht entzündet haben (was sich als recht schwierig erweisen kann, ist die Ausrüstung doch völlig durchnässt), werden sie bald ahnen, wo sie sich befinden.
Auch ohne Licht, sich vorsichtig vortastend, sollte es ihnen gelingen, den Weg hinaus aus den offiziellen Höhlen zu finden – und bald stehen sie endlich wieder unter freiem Himmel, im frischen Atem Belemans! (zu welcher Tageszeit, sollten Sie als Meister unter Berücksichtigung des vorhergegangenen Zeitablaufs entscheiden)

Sollten die Helden später noch einmal in die Höhle **A3** zurückkehren wollen, werden sie den Durchgang von **A2** nach **A3** völlig verschüttet vorfinden. Der ohnehin nur sehr schmale Riss im Fels muss derart starken Erschütterungen ausgesetzt worden sein, dass er der Länge nach eingestürzt ist.
Tatsächlich gibt es im Dorf auch einige Lyraker, die auf Nachfrage schwören, dass die Erde vor nicht allzu langer Zeit ganz leicht gebebt hat.

Ausklang: Der Mühen Lohn

Hinweis für den Meister: Offene Enden und Anknüpfungspunkte
Grundsätzlich ist **Roter Wein & Güldene Ränke** in sich abgeschlossen. Es ist jedoch durchaus denkbar, es als Grundstein für eine Kampagne auf den Zyklopeninseln und im Horasreich zu nutzen, in der man gegen die Umtriebe der Archonten von Naaghot-Shaar vorgehen muss. Hierfür würde es sich empfehlen, die Helden viel mit der Phex-Geweihten Tanit zusammenarbeiten zu lassen und sie so zur Vertrauten der Gruppe aufzubauen.
Hinweise und Spuren, die dann die Grundlage für ein weiteres Vorgehen gegen die Diener des Namenlosen bilden könnten, sollten idealerweise in den Hinterlassenschaften von Sarastro oder Fiaga zu finden sein (z. B. ein verschlüsselter Brief, der Hinweise auf den Kult im Festland gibt, o. Ä.; vielleicht auch ein wichtiger Ritualgegenstand, den die Helden beim Endkampf gegen die Kultisten erbeuten und anschließend einer sicheren Verwahrung zuführen müssen, stets von den Anbetern des Güldenen verfolgt.)

Der Ausklang des Abenteuers hängt natürlich stark von den vorhergegangenen Handlungen der Helden ab und muss daher vom Meister – auch hinsichtlich der Belohnung mit Abenteuerpunkten – angepasst werden. Verstehen Sie die folgenden Abschnitte daher bitte als bloße Vorschläge:

Sarastro und die Diener des Namenlosen

Sarastros finstere Machenschaften sind hoffentlich von den Helden aufgedeckt und vereitelt worden. Mit Hilfe der gefundenen Beweise (Lobpreisungen des Namenlosen, die Kultstätte, evtl. geständige Gefangene etc.) können die Helden nun endlich Dariyon und Elaria problemlos von den unglaublichen Vorgängen unter der Burg überzeugen. Sowohl der Seeherrscher als auch die Hauptfrau reagieren erschrocken und geschockt.
Mit Hilfe des Efferd-Geweihten Edo sowie einiger mutiger Dorfbewohner wird die Kultstätte unter der Burg erst gesegnet und anschließend zugeschüttet und versiegelt. Elaria wird die neue rechte Hand von Dariyon, der Besserung hinsichtlich seines selbstsüchtigen Lebensstils gelobt und sich in Zukunft auch mehr um Yidayion kümmern will. Das restliche Fest wird nunmehr (neben Rahja) auch den tapferen Helden gewidmet. Überdies erhalten sie vom Seeherren ein lebenslanges Wohnrecht in Lyrakis sowie 10 Dukaten für jeden Helden. (**200 AP**)

Die Schmuggler

Wenn die Helden den Schmugglerring entdeckt und den Verbrecher Luthor mit seinen Handlangern besiegt haben sollten, ist ihnen die Händlerin Aifingla höchst dankbar und bietet ihnen entweder einen Rabatt von 50% auf alle ihre Waren oder 5 Dukaten pro Held. Die Hauptmännin wiederum ist froh, dass sich das Verschwinden Avedanes aufgeklärt hat und ihr Mörder bestraft wurde. Sie sieht sogar ein (nach Ihrer Maßgabe müssen hier die Helden erst noch zwischen Elaria und Aifingla vermitteln), dass ein bisschen Schmuggel den Wohlstand im Dorf mehren kann, und akzeptiert die Schmuggelgeschäfte Aifinglas daher unter der Voraussetzung, dass zukünftig keine Verbrecher mehr durch Lyrakis geschleust werden. (**150 AP**)

Farto und der Piratenschatz

Sollten die Helden Farto gerettet und den Schatz gehoben haben, wird Farto sich mit einem kleinen Anteil („Als Erinnerungsstück.“) begnügen. Den Rest überlässt er den Helden.
Haben die Helden den Schatz am Ende noch nicht gefunden, spricht nichts dagegen, ihn gemeinsam mit einem gesundeten Farto im Anschluss an die anderen Ereignisse zu suchen. In diesem Fall

würde der Anteil des Zwergs aber deutlich höher ausfallen. Wenn Sie möchten, kann die Bergung des Schatzes an sich ein kleines Abenteuer werden. (**100 AP**)

Hagen und Korïna

Sollten die Helden den beiden Liebenden geholfen haben, erklärt sich Dariyon bereit, beiden ein gemeinsames Leben auf der Burg zu ermöglichen. Hagen bleibt der Hofscharlatan, während Korïna das neue Kindermädchen von Yidayion wird. (Auch hier ist es, nach Ihrer Maßgabe, vielleicht erst noch nötig, dass die Helden zwischen den beteiligten Seiten vermitteln.) (**100 AP**)

Der Geist des Piraten

Haben die Helden sich die Mühe gemacht, den Geist des Piraten Toras aus der Höhle **P5** zu erlösen, können Sie für diese borongefällige Tat an jeden Helden weitere **50 AP** vergeben.

Zusätzlich zu den o. g. Abenteuerpunkten sollten die Helden auch noch spezielle Erfahrungen auf passende Talente nach Maßgabe des Meisters erhalten.

Ausklang

Je nachdem, an welchem Tag die Helden nach ihren Abenteuern in den Lyraker Höhlen ans Licht der Praiosscheibe zurückkehren, wird das Fest noch immer in vollem Gange sein. Sehr wahrscheinlich ist es zumindest, dass sie den letzten Tag der Feierlichkeiten wieder (relativ) unbeschwert miterleben können – und so bietet es sich an, das Abenteuer **Roter Wein & Güldene Ränke** angemessen fröhlich mit einem üppigen Abschiedsmahl und einem grandiosen Feuerwerk ausklingen zu lassen (siehe **Seite 31**). Das Anstoßen auf die Helden und begeisterte Lobgesänge zu ihren Ehren nehmen dabei kein Ende. Jia mas!

Anhänge

Anhang A: Zeittafeln und Übersichten

Wo nicht anders angegeben, sind Jahreszahlen nach Bosparans Fall (BF) angegeben. Als Jahr der aktuellen Ereignisse wird 1032 BF angenommen.

Übersicht I: Ymras Seiten

Ältere Vorgeschichte	
ca. 400-500	Die Burg von Lyrakis wird erbaut, und infolge wird Lyrakis gegründet.
um 650	Ein Anhänger des Güldenen erhält Einzug in die Burg.
ca. 670-750	Die Höhlen und unterirdische Kultstätte werden ausgebaut.
um 940	Durch den Überfall der Thorwaler wird der Kult ausgelöscht.
974	Der Pirat Storback versteckt seinen Schatz in den Höhlen.
Jüngere Vorgeschichte	
Rahja 1022	Erste Fischer besiedeln Hütten in Lyrakis neu.
1025	Eine Fischergruppe entdeckt den Seezugang zum Höhlenkomplex und baut in der Folgezeit eine Schmugglerbande auf.
Rahja 1027	*Dariyon dyll Lÿios* wird in Rethis in die illegalen Aktivitäten seines Sekretärs *Sarastro Capense* verwickelt.
Praios 1028	Dariyon wird zum Seeherrn ernannt und nach Lyrakis abgeschoben. Er läßt Bauarbeiten am Burg und Ruine beginnen.
ab Rahja 1028	Sarastro und *Hagen Korber* finden und untersuchen die Kultstätte.
ab Praios 1029	Sarastro studiert die *Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*.
Efferd 1029	Sarastro begegnet Kalchas und Insina Uÿis und bekommt Kontakt zu den *Archonten von Naaghot-Shaar.*
Namenlose Tage 1029	Sarastro erhält seine erste Weihe zum Diener des Güldenen.
ab 1030	Sarastro korrespondiert mit den Archonten und konkretisiert seinen Plan.
1030	Hagen und die Magd *Korïna* verlieben sich und beginnen ein heimliches Verhältnis.
1031	Sarastro regt das Fest zum Jubiläum der Neubesiedelung von Lyrakis an.
Ingerimm 1032 BF	Die Perl- und Schwammtaucherin *Avedane Nauta* findet die Schmugglerhöhlen und wird von *Luthor Kerkill* ermordet.

Übersicht 2: Fatas Seiten (möglicher Ablauf)

Tag	Ereignisse
30. Ingerimm	Die Vorbereitungen für das *Fest* laufen auf Hochtouren. Die *Helden* kommen am Nachmittag an. Sie sehen zu, dass die Schwestern Oreciette gut untergebracht werden, und suchen sich selbst eine Unterkunft. *Fiaga* geht auf die Burg. *Wlad* nimmt im Dorf ein Fremdenzimmer. *Tanit* beginnt im Dorf mit ersten Ermittlungen über den neuen Herrscher. *Farto* fängt vorsichtig an, sich in Lyrakis nach Gerüchten zu Piratenschätzen umzuhören.
1. Rahja	Das *Fest* beginnt der Eröffnungsrede Dariyons und dem Dryadenspiel. Die *Helden* können noch ausspannen und feiern. *Wlad* täuscht seine Abreise vor; tatsächlich zieht er in die Kultstätte. *Sarastro*, *Fiaga* und Wlad beginnen mit Vorbereitungen für das Ritual unter Tage. *Hagen* ahnt, dass es höchste Zeit wird, mit Korïna zu fliehen. *Tanit* glaubt nicht, dass Wlad abgereist ist; sie verlegt ihre Erkundungen in Richtung Burg.
2. Rahja	Die Attraktionen des *Fests* (Feenhain, Haijagd, Besichtigung der oberen Höhlen und der Waranbucht) laufen an. Die *Helden* können dabei einige nützliche Informationen sammeln. *Hagen* verabredet sich mit *Korïna* für den Abend, um mit ihr fortzugehen. Später wird er jedoch von *Sarastro* und *Fiaga* in die Kultstätte gelockt, die ausschließen wollen, dass er zu einer Gefahr für ihr Vorhaben wird. Fiaga belegt Hagen mit einem ZAUBERZWANG (Gebot: Du sollst den Kult des Namenlosen unterstützen!), und er wird eingesperrt. Die Helden stoßen am späten Abend auf die weinende *Korïna*, die vergeblich auf Hagen gewartet hat. In der Ruine können die Helden zwei vermummte Gestalten – Sarastro und Fiaga – zur Burg zurückkehren sehen. *Tanit* beobachtet die Kultisten und die Helden in der Ruine, greift aber nicht ein.
3. Rahja	Das *Fest* im Dorf geht rauschend weiter. *Korïna* hört, dass Hagen abgereist sei, glaubt dies aber nicht. Sie besorgt sich in der Burg einen zweiten Schlüssel zu seiner abgeschlossenen Kammer und bittet die Helden, in der Nacht nachzusehen, ob sie dort Spuren finden können. Sie will ihnen helfen, durch ein Seitentor in die Burg einzudringen, indem sie den wachhabenden Gardisten ablenkt. Am Abend entführen *Sarastro* und *Fiaga* Dariyons Sohn in die Kultstätte. Sie beginnen mit *Wlad* und dem unter Zauberzwang stehenden *Hagen* das Ritual zur Beschwörung Atesh'seruhns, doch es schlägt – später in der Nacht – fehl. Zu etwa dieser Zeit steigen die Helden mit Hilfe von Korïna in die Burg ein und suchen nach Hinweisen in seinen Aufzeichnungen. Währenddessen wird das Fehlen des Sohnes bemerkt, und es entsteht Wirbel. Auch *Tanit* schleicht in dieser Nacht in der Burg herum, um sich ein wenig umzusehen. Sie kann den Helden zu entkommen helfen – wird sich dabei allerdings nicht zu erkennen geben.

4. Rahja	*Farto* verletzt sich in den alten Piratenhöhlen. *Miosch* holt Hilfe. Der Sohn des Fürsten ist angeblich krank. Tatsächlich haben ihn *Sarastro* und *Fiaga* unter Drogen gesetzt und in seinem Zimmer isoliert. In dieser oder der folgenden Nacht findet nach Maßgabe des Meisters das zweite Ritual der Kultisten statt – dabei können die Helden die Diener des Namenlosen stören.
5. Rahja	Im Dorf findet am Abend das große Festessen mit Feuerwerk statt; möglicherweise werden die Helden dort gefeiert.

Anhang B: Dramatis Personae

Dariyon A'Lyrakis dyll Lÿios

Der Seeherr von Lyrakis

Dariyon (*986 BF, beleibt, Glatze, Doppelkinn, stets akurat rasiert) gehört der einflussreichen und reichen Familie dyll Lÿios an. Der Seeherr von Lyrakis ist faul, verwöhnt und genießt gern die schönen Seiten des Lebens. Aus diesem Grund ließ und lässt er seine Aufgaben zumeist von seinem Sekretär und Berater Sarastro Capense erledigen, was schließlich auch dazu geführt hat, dass er im Jahre 1027 BF in die Abgelegenheit der hylaïlischen Provinz „abgeschoben“ und mit dem einstmals von Thorwalern zerstörten Dorf Lyrakis belehnt wurde.
Vorher war Dariyon langjährig für die Hafenverwaltung von Rethis zuständig und hatte die Wahrnehmung dieser Aufgaben wie gewöhnlich Sarastro überlassen. Dieser nutzte diese wichtige Funktion allerdings für korrupte und zwielichtige Geschäfte. Nachdem diese Machenschaften durch einen Zufall aufgeflogen waren (ohne dass Sarastro als Fädenzieher im Hintergrund entlarvt worden wäre), wurde der unfähige Dariyon kurzerhand mitsamt seinem Berater in das Hinterland verbannt und – um das Ansehen der Familie dyll Lÿios zu wahren – gleichzeitig zum Seeherren von Lyrakis ernannt.
Dariyon hat einen Sohn, Yidayion A'Lyrakis dyll Lÿios, für den er allerdings nur mäßiges Interesse hegt. Er ist froh, wenn der Junge bei seiner Erzieherin ist und er sich nicht um ihn kümmern muss. Die Frau Dariyons starb bei der Geburt Yidayions.
Das von Sarastro angeregte Fest zu Ehren der Rahja, das unter Dariyons Schirmherrschaft stattfindet, sieht Dariyon als willkommene Abwechslung zum eintönigen Lyraker Alltag. Als echter Lebemann wird er sich ganz und gar in die angebotenen Vergnügungen stürzen. Besonders die wohlhabenden Gäste sowie schöne Frauen betreut er gerne persönlich.

Eigenschaften: MU 11, **KL** 13, **IN** 13, **CH** 12, **FF** 12, **GE** 10, **KO** 12, **KK** 13, **SO** 11
Talente: Tanzen 8, Zechen 13, Etikette 10, Brettspiel 11, Rechtskunde 6, Staatskunst 6

Sarastro Capense

Der Berater des Seeherrn, Geweihter des Namenlosen

Sarastro (*995 BF, schlank, stechender Blick, blaue Augen, kurze schwarze Haare), der langjährige Berater von Dariyon, wurde in Kuslik geboren und stammt aus einfachen Verhältnissen. Anfänglich als einfacher Schreiber angestellt, schaffte er es aufgrund seiner Intelligenz und seines Ehrgeizes schnell, sich hochzuarbeiten.
Da sein Herr faul und unfähig ist, kümmert sich Sarastro um alle laufenden Geschäfte des Seeherrn. Hierbei nimmt er es mit den Gesetzen nicht allzu genau, was auch zu Dariyons Verbannung nach Lyrakis geführt hat (siehe oben).
In Lyrakis fand Sarastro bei der Erforschung der Höhlen unter der Burg die alte Kultstätte des Namenlosen sowie die Schrift *Die dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*. Durch die Lektüre des Buches verfiel er dem Glauben an den Namenlosen und fasste den finsteren Plan, Lyrakis erneut zu einer Hochburg der Anbetung des Rattenkindes zu machen. Durch die Schmuggler Kalchas und Insina Uÿis, auf die er zufällig unten in der Kultstätte traf, war es ihm möglich, Kontakt mit den *Archonten von Naaghot-Shaar* aufzunehmen. Diese weihten ihn noch tiefer in die Geheimnisse des

Kults ein und unterstützen ihn bei seinem Vorhaben. Inzwischen ist Sarastro ein Geweihter des Namenlosen im ersten Weihegrad; er hat seinem Gott seinen linken großen Zeh geopfert.
Um die Macht in Lyrakis an sich zu bringen, beabsichtigt Sarastro, Dariyons Sohn Yidayion zu entführen, ihn mit Hilfe des Dämons Atesh'Seruhn zu korrumpieren und den Seeherren anschließend bei einem „Unfall“ ums Leben kommen zu lassen.
Das Fest zu Ehren der Rahja, das von Sarastro angeregt wurde, dient daher insbesondere dazu, Dariyon für ein paar Tage abzulenken, um die nötigen Vorbereitungen für die Beschwörung Atesh'Seruhns in Yidayions Körper zu treffen.

Eigenschaften: MU 14, **KL** 15, **IN** 14, **CH** 15, **FF** 12, **GE** 12, **KO** 13, **KK** 10, **SO** 10
Degen: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 15 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 31 **AuP** 32 **KeP** 31 **RS** 1 (Kleidung) **MR** 7 **GS** 8 **WS** 7 **Ausweichen** 9
Vor- und Nachteile: Begabung (Gesellschaftliche Talente), Gutes Gedächtnis, Größenwahn 10, Goldgier 8
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Eiserner Wille II
Talente: Liturgiekenntnis (Namenloser) 9, Selbstbeherrschung 11, Etikette 12, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 13, Überreden 14, Schriftlicher Ausdruck 14, Rechnen 12, Rechtskunde 12, Staatskunst 12
Dunkle Wunder *(WdG 290)*: Pech und Schwefel, Namenlose Raserei, Namenloses Vergessen

Hagen Korber

Der Hofscharlatan des Seeherren, Magus

Hagen (*983 BF, hochgewachsen, schlank, schulterlange braune Haare mit grauen Strähnen, Akademiesiegel der Grangorer Akademie auf der Schulter) wurde als Targuin Gorbas in Havena als zweiter Sohn eines Händlers geboren. Als Targuins Eltern auf seine arkane Begabung aufmerksam wurden, „verkauften“ sie ihn förmlich an die Akademie der Erscheinungen in Grangor, um sich nicht die Blöße eines magiebegabten Kindes geben zu müssen.
Targuin wurde in Grangor zu einem kompetenten Illusionsmagier ausgebildet und schlug sich die folgenden Jahre mehr schlecht als recht als Jahrmarktsmagier durch das Horasreich. Im Zuge der Rückkehr Borbarads schloss er sich aus Unzufriedenheit einem der Fraternitas Uthari nahe stehenden Borbaradianer-Zirkel in Drôl an, der Borbarads Machtübernahme im Horasreich vorbereiten wollte. In diesem Zirkel beschäftigte Targuin sich intensiv mit Invokationen und war auch an der Beschwörung der Hektabeli beteiligt, die zum Ausbruch der Roten Keuche im Jahr 1019 BF führten. Der Zirkel, dem Targuin angehörte, wurde bald darauf von einigen tapferen Recken zerschlagen, Targuin konnte nur knapp entkommen. Seitdem wird er steckbrieflich gesucht. Seine Taten angesichts der vielen Opfer der Roten Keuche bitter bereuend, versteckte sich Targuin nach seiner Flucht auf den Zyklopeninseln, wo er sich nunmehr Hagen Korber nannte und vorgab, ein Scharlatan aus Gareth zu sein. In Rethis wurde 1023 BF Sarastro auf Hagen aufmerksam, der einen Hofscharlatan für seinen Herren suchte. So kam es, dass Hagen sich in den nächsten Jahren seinen Unterhalt mit der Belustigung Dariyons verdiente.
Als Dariyon nach Lyrakis verbannt wurde, folgte Hagen ihm gerne, da er davon ausging, dort noch sicherer vor Verfolgung zu sein. Zwei Jahre nach seiner Ankunft in dem kleinen Küstenort verliebte der Magus sich in die Magd Korïna und begann ein heimliches Verhältnis mit ihr. Fast war er glücklich – glücklicher zumindest als jemals zuvor in seinem Leben.
Doch es sollte der Tag kommen, an dem Hagens dunkle Vergangenheit ihn schließlich einholte: Im Jahre 1030 BF fiel Sarastro über seine zwielichtigen Kontakte ein Steckbrief mit dem Konterfei des

Magiers in die Hände, aus dem dessen Verwicklung in den Ausbruch der Roten Keuche hervorging. Seitdem erpresst der zwischenzeitlich zum Diener des Namenlosen gewordene Sarastro Hagen, um dessen magische Fähigkeiten für die Zwecke des Kults zu instrumentalisieren.

Eigenschaften: MU 13, **KL** 15, **IN** 14, **CH** 14, **FF** 13, **GE** 13, **KO** 12, **KK** 11, **SO** 7
Magierstab: INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 16 **TP** 1W+1 **DK** NS
LeP 29 **AuP** 30 **AsP** 44 **RS** 1 (Kleidung) **MR** 8 **GS** 8 **WS** 6 **Ausweichen** 7
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier 9, Gesucht II
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Gildenmagisch), Merkmalskenntnis (Illusion), Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Regeneration I, Simultanzaubern, Blutmagie, Stabzauber (Bindung, Ewige Flamme, Kraftfokus, Merkmalsfokus [Illusion], Zauberspeicher [2mal BLITZ mit je 7 ZfP*])
Talente: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, Magiekunde 13, Etikette 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 11, Stimmen imitieren 9, Alchimie 10, Sagen/Legenden 9, Rechnen 9, Malen/Zeichnen 10, Brettspiel 9, Selbstbeherrschung 11
Zauber: AURIS NASUS 16, DUPLICATUS 9, IGNORANTIA 11, MENETEKEL 11, PROJEKTIMAGO 10, ANALYS 9, INVOCATIO MINOR 11, INVOCATIO MAIOR 9, BALSAM 8, BLITZ 11, FAVILLUDO 12, AUREOLUS 10, FLIM FLAM 13, MANIFESTO 8, ODEM 9, PENETRIZZEL 10, REFLECIMAGO 10, VISIBILI 14, HARMLOSE GESTALT 13, VOCOLIMBO 13, VOGELZWITSCHERN 12, WEIHRAUCHWOLKE 14, WIDERWILLE 13

Korïna

Magd und Geliebte Hagens

Korïna (*1007 BF, schwarze Locken, grüne Augen, gut aussehend, gutmütig) ist im Jahre 1028 BF mit ihren strengen Eltern – einfachen Ziegenhirten – nach Lyrakis gekommen. Seit drei Jahren arbeitet sie als Magd auf der Burg Dariyons. Bei der Arbeit dort verliebte sie sich bald in den Hofmagier Hagen und begann eine Liebschaft mit ihm. Aufgrund des Standesunterschiedes halten die beiden ihre Beziehung jedoch geheim. Von Hagens Vergangenheit weiß Korïna nichts. Sie hofft, eines Tages mit ihm Lyrakis verlassen und eine Familie gründen zu können.

Eigenschaften: MU 11, **KL** 12, **IN** 12, **CH** 14, **FF** 13, **GE** 11, **KO** 11, **KK** 10, **SO** 5
Talente: Hauswirtschaft 9, Schneidern 6, Kochen 11

Fiaga Vindest

Hexe und Geweihte des Namenlosen

Fiaga (*987 BF, lange schwarze Haare, grüne Augen, Dutt, Brille), eine ehemalige Schöne der Nacht, hat aus Langeweile und Machtgier bereits im Jahre 1007 BF Satuaria entsagt und sich der Anbetung des Namenlosen verschrieben. Als Geweihte im zweiten Weihegrad – geopfert hat sie einen Zeh und ihr linkes Auge, das sie durch ein perfekt gearbeitetes Glasauge ersetzt hat – hat sie von den *Archonten von Naaghot-Shaar* den Auftrag erhalten, die von Sarastro geplante Beschwörung Atesh'Seruhns durchzuführen. Zu diesem Zweck kommt sie als neue Erzieherin Yidayions A'Lyrakis dyll Lÿios nach Lyrakis, nachdem Sarastro die vorherige Erzieherin unter der falschen Anschuldigung des Diebstahls entlassen hat.

Eigenschaften: MU 15, **KL** 14, **IN** 14, **CH** 16, **FF** 14, **GE** 15, **KO** 12, **KK** 11, **SO** 7
Persönliches Rapier: INI 17+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 33 **AuP** 33 **AsP** 42 **KeP** 39 **RS** 1 (Kleidung) **MR** 8 **GS** 8 **WS** 6 **Ausweichen** 17
Vor- und Nachteile: Flink, Dämmerungssicht, Verhüllte Aura, Rachsucht 9
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Hexe), Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Ausweichen III, Gezielter Stich, Todesstoß. Meisterparade, Blutmagie, Aura verhüllen, Eiserner Wille II, Dämonenbindung II, Konzentrationsstärke, Invocatio Integra, Kraftkontrolle, Regeneration I, Hexenflüche (Ängste mehren, Hexenschuss, Warzen sprießen, Zunge lähmen, Mit Blindheit schlagen), Merkmalskenntnis (Einfluss, Dämonisch), Simultanzaubern
Talente: Ritualkenntnis (Hexe) 11, Liturgiekenntnis (Namenloser) 13, Selbstbeherrschung 16, Überreden 16, Menschenkenntnis 15, Betören 13, Magiekunde 15, Fliegen 11, Körperbeherrschung 10, Etikette 9, Gassenwissen 9, Lehren 9, Sich Verstecken 10, Schleichen 10, Malen/Zeichnen 11
Zauber: Invocatio Maior 15, Invocatio Minor 15, Große Gier 12, Spinnenlauf 11, Schleier der Unwissenheit 13, Bannbaladin 12, Levthans Feuer 12, Zauberzwang 14, Harmlose Gestalt 11, Hexenknoten 13, Krabbelnder Schrecken 9, Hexengalle 12
Dunkle Wunder *(WdG 290)*: namenloses Vergessen, Die Goldene Hand, Seelenschatten, Herbeirufung der Diener des Herren, Des Einen bezaubernder Sphärenklang

Wlad Jonkjeff

Norbardischer Händler und Geweihter des Namenlosen

Der Norbarde Wlad (*976 BF, Glatze, geflochtener Bart, sehr geschwätzig, sehr muskulös) reiste viele Jahre lang als Händler durch den Norden Aventuriens. Im Jahre 1008 BF kam er in Ysilien zum Schloss des Grafen von Laescadir, Sephirim Isyahadin. Wlad blieb lange Zeit bei ihm und genoss die Gastfreundschaft des jungen Edelmannes, der ihn schließlich für die Sache des namenlosen Gottes gewinnen konnte. Fortan zog Wlad nicht nur als Händler, sondern auch als Geweihter des Namenlosen durch den Norden und säte Zweifel in den Herzen der zwölfgöttlichen Gläubigen. Nachdem sich einige Bannstrahler an seine Fersen geheftet hatten, floh er in das Horasreich, wo er sich weiterhin als Händler betätigte und sich den *Archonten von Naaghot-Shaar* anschloss.
Wlad ist Geweihter des Namenlosen im ersten Weihegrad und hat seinem Gott seinen linken Ringfinger geopfert. Wird er auf den fehlenden Finger angesprochen, erzählt er eine abenteuerliche Geschichte von einem Orküberfall, der sich bei einer Handelsreise in Weiden ereignete.
Wlad begleitet Fiaga Vindest als Unterstützung und Bewacher nach Lyrakis. Anderen Leuten gegenüber gibt er vor, sich im Rahmen des Rahja-Festes auf Lyrakis für ein paar Tage vom harten Arbeitsleben als Händler erholen zu wollen.

Eigenschaften: MU 15, **KL** 14, **IN** 14, **CH** 15, **FF** 13, **GE** 13, **KO** 15, **KK** 16, **SO** 7
Persönlicher Kriegshammer: INI 13+1W6 **AT** 19 **PA** 13 **TP** 2W+4 **DK** N
LeP 39 **AuP** 40 **KeP** 27 **RS** 3 (Krötenhaut) **MR** 7 **GS** 8 **WS** 10 **Ausweichen** 13
Vor- und Nachteile: Eisern, Goldgier 8, Jähzorn 6, Blutrausch
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schildkampf II, Finte, Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Ausweichen II
Talente: Liturgiekenntnis (Namenloser) 8, Selbstbeherrschung 14, Überreden 15, Überzeugen 13, Menschenkenntnis 14, Athletik 8, Rechnen 10, Handel 12, Fahrzeug Lenken 11, Geographie 11, Zechen 15
Dunkle Wunder *(WdG 290)*: Pech und Schwefel, Die Goldene Hand, Schwindende Zauberkraft

Kalchas und Insina Uÿis

Schmuggler und Diener des Namenlosen

Die Eheleute Kalchas (*998 BF, dünne braune Haare, wilder Vollbart, muskulös) und Insina (*999 BF, lange blonde Haare, diverse Zahnlücken, trübe Augen) Uÿis kamen im Jahr 1026 BF im Auftrag der *Archonten von Naaghot-Shaar* als Fischer nach Lyrakis, wo sie sich auch schnell den dort tätigen Schmugglern anschlossen. Die Eheleute sind überzeugte Diener des Namenlosen. Als Nachfahren einer Familie, die bereits in früheren Zeiten dem Namenlosen huldigte, kannten sie zudem Gerüchte über eine Kultstätte dieses Gottes unter der Burg. Aus diesem Grunde erkundeten sie im Laufe der Jahre einen Teil der Höhlen, bis sie eben jene Stätte fanden. Hier stießen sie im Jahre 1029 BF überraschend auf Sarastro, der sich mit ihnen verbündete und dem sie fortan als Handlanger dienten. Mit ihrer Hilfe war es Sarastro auch möglich, mit den Diener des Namenlosen auf dem Festland in Verbindung zu treten, mit deren Hilfe Lyrakis zu einem neuen Zentrum der Anbetung des Namenlosen werden soll.
Kalchas und Insina fungieren in diesem Abenteuer als „Muskeln“ der Diener des Namenlosen.

Eigenschaften: MU 14, **KL** 11, **IN** 13, **CH** 10, **FF** 13, **GE** 13, **KO** 14, **KK** 15, **SO** 4
Streitaxt und Holzschild: INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 16 **TP** 1W+5 **DK** N
LeP 32 **AuP** 34 **RS** 2 (Lederkleidung) **MR** 4 **GS** 8 **WS** 7 **Ausweichen** 6
Vor- und Nachteile: Goldgier 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schildkampf II, Finte, Wuchtschlag
Talente: Selbstbeherrschung 9, Fischen/Angeln 12, Boote Fahren 13, Seefahrt 9, Überreden 8, Menschenkenntnis 8

Tanit Babek

Geweihte des Phex

Als Geweihte des Phex hat Tanit (*1000 BF, lange blonde Haare, grüne Augen, extravagant gekleidet) bereits viele Namen und Identitäten angenommen. Seit ihrer Weihe ist sie im Horasreich aktiv, wo sie versucht, gegen die Umtriebe der Diener des Namenlosen vorzugehen. Seit einiger Zeit verdächtigt sie den Händler Wlad Jonkjeff, den *Archonten von Naaghot-Shaar* anzugehören oder ihnen zumindest zuzuarbeiten.
Aus diesem Grund folgt sie ihm nach Lyrakis, um ihn weiter zu beschatten und gegebenenfalls seine Pläne zu durchkreuzen. Auf der Reise nach Lyrakis und in Lyrakis gibt sie sich als reiche und verzogene Taugenichtsin aus, die mit dem Geld ihrer reichen Eltern einige schöne Tage auf den

Zyklopeninseln verbringen will.
Tanit erfüllt in diesem Abenteuer die Funktion eines Jokers. Sie kann jederzeit auftauchen, um den Helden weiterzuhelfen, wenn diese nicht weiterkommen, oder ihnen im Kampf beizustehen.

Eigenschaften: MU 15, **KL** 14, **IN** 15, **CH** 15, **FF** 15, **GE** 14, **KO** 13, **KK** 12, **SO** 9
Persönlicher Stockdegen: INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 18 **TP** 1W+4 **DK** N
Wurfdolche (4): INI 14+1W6 **FK** 21 **TP** 1W+6
LeP 31 **AuP** 31 **KeP** 34 **RS** 4 (Eisenmantel) **MR** 12 **GS** 8 **WS** 7 **Ausweichen** 15
Vor- und Nachteile: Hohe Magieresistenz 3, Neugier 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Ausweichen III
Talente: Liturgiekenntnis (Phex) 14, Klettern 11, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 12, Schleichen 16, Sich Verstecken 15, Sinnenschärfe 11, Stimmen imitieren 13, Etikette 10, Gassenwissen 12, Überreden 15, Menschenkenntnis 14, Sich Verkleiden 15, Magiekunde 12, Götter/Kulte 12, Rechnen 9, Schlösser Knacken 13
Liturgien: 12 Segnungen, Göttliche Verständigung, Göttliches Zeichen, Tiergestalt, Auge des Händlers, Auge des Mondes, Entzug von Nandus' Gaben, Graues Siegel, Unverstellter Blick, Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern, Sternenglanz, Phexens Nebelleib, Sternenstaub, Verborgen wie der Neumond

Farto, Sohn des Fadoram

Glücksritter und Forscher vom Volk der Brillanttzwerge

Farto (*902 BF, feuerrote Haare, roter Vollbart, grünbraune Augen, lebhaft), der stets von einem aufgeweckten weißen Berghund namens Miosch begleitet wird, stammt ursprünglich aus Schatodor, bereist aber seit seiner Jugend ganz Aventurien auf der Suche nach Schätzen, Wissen und Liebschaften.
Bei einem Aufenthalt in einer Brabaker Hafenschänke hörte er im Jahr 1031 BF von einem betrunkenen Seemann das Gerücht, dass es in den Klippen auf Hylailos bei der Ortschaft Lyrakis einen Schatz gebe (siehe auch das Rätsel im Abschnitt **Ein verletzter Zwerg** auf **Seite 39**). Seine anschließenden Recherchen ergaben, dass es dort an der Küste viele unterirdische Gänge und Grotten geben solle, und so nimmt er (zurecht) an, dass in einer dieser Höhlen der Schatz versteckt sein könnte.
Farto ist sehr belesen und ein Quell an Anekdoten und Geschichten aus aller Welt. Abende mit ihm sind immer kurzweilig.
Farto kann in diesem Abenteuer als Aufhänger dafür dienen, dass die Helden tiefer in die Höhlen von Lyrakis eindringen.

Eigenschaften: MU 16, **KL** 13, **IN** 13, **CH** 14, **FF** 15, **GE** 13, **KO** 15, **KK** 16, **SO** 7
Lindwurmschläger: INI 9+1W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W+5 **DK** N
Eisenwalder: INI 10+1W6 **FK** 25 **TP** 1W+3*
LeP 40 **AuP** 41 **RS** 5 (Iryanrüstung, Lederzeug und -helm) **MR** 8 **GS** 8 **WS** 8 **Ausweichen** 15
Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern, Goldgier 8, Neugier 10, Zwergenwuchs
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Schnellladen (Armbrust), Scharfschütze (Armbrust), Rüstungsgewöhnung III, Ausweichen III
Talente: Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 11, Schleichen 9, Sich

Verstecken 10, Zechen 14, Sinnenschärfe 12, Reiten 9, Schwimmen 8, Fährtensuchen 10, Orientierung 10, Wildnisleben 11, Geographie 16, Geschichtswissen 16, Mechanik 11, Tierkunde 12, Pflanzenkunde 9, Abrichten 10, Kartographie 13, Malen/Zeichnen 9

Elaria ya Melior

Hauptfrau von Lyrakis

Elaria (*983 BF, gertenschlank, lange graue Haare, spricht militärisch knapp) hat lange Zeit als Stadtgardistin in Vinsalt gearbeitet und sich bis zum Rang einer Hauptfrau hochgearbeitet. Nach all den Jahren anstrengender Verfolgung großstädtisch geprägter Verbrechen hat sie sich schließlich Dariyon A'Lyrakis dyll Lÿios in der Hoffnung angedient, ihren Lebensabend geruhsamer angehen zu können.
Diese Hoffnung hat sich leider (kurz vor der Ankunft der Helden) als trügerisch erwiesen: Elaria vermutet, dass der Wohlstand einiger Fischerfamilien in Lyrakis nicht allein auf Efferds Großzügigkeit zurückzuführen ist. Sie verdächtigt diverse Fischer, Machenschaften nachzugehen, die eher dem Phex gefällig sind, und sie befürchtet, dass das Verschwinden der Taucherin Avedane damit in Zusammenhang steht. Aufgrund der geringen Zahl ihrer Gardisten war es ihr allerdings bislang nicht möglich, genauere Nachforschungen in dieser Sache anzustellen, zumal alle ihre Leute im Dorf bekannt sind. An unauffällige Ermittlungen wäre da ohnehin nicht zu denken.
Da kommen ihr diese fremdländischen Glücksritter, die aufgrund des Fests zu Ehren der Rahja in Lyrakis verweilen, doch eigentlich ganz recht.
Die Hauptfrau kann in diesem Abenteuer ebenfalls als Auftraggeberin der Helden dienen.

Eigenschaften: MU 14, **KL** 13, **IN** 12, **CH** 14, **FF** 11, **GE** 14, **KO** 15, **KK** 13, **SO** 8
Kusliker Säbel: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 34 **AuP** 36 **RS** 2 (Waffenrock) **MR** 5 **GS** 8 **WS** 8 **Ausweichen** 10
Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Loyalität (Dariyon)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I (Waffenrock), Ausweichen I
Talente: Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 10, Zechen 11, Sinnenschärfe 9, Etikette 9, Gassenwissen 11, Überreden 9, Menschenkenntnis 10, Rechtskunde 10, Rechnen 9, Heilkunde Wunden 8

Aifingla Salvian

Händlerin und Schmugglerin

Aifingla (*987 BF, lange braune Haare mit grauen Strähnen, grüne Augen, zierlich, stets elegant gekleidet) stammt ursprünglich aus Belhanka und kam im Jahr 1025 BF nach Lyrakis, um hier ein ruhiges Leben als Besitzerin eines kleinen Ladens zu führen.
Leider wurde ihr dieses ruhige Leben jedoch schnell langweilig, sodass sie nach der Entdeckung des Höhlensystems in den Klippen gemeinsam mit fünf weiteren Dorfbewohnern begann, ein florierendes Schmuggelgeschäft aufzubauen. Zusätzlich zum Schmuggelgeschäft gewährte man hin und wieder auch Flüchtlingen, Verbrechern oder anderen Gestalten, die unauffällig reisen wollten, gegen Entgelt eine Zwischenunterkunft in den Klippen.
Diese Praxis ist Aifingla, die bis dahin immer die unbestrittene Anführerin der kleinen Schmugglerbande war, im Hesinde 1032 BF schließlich zum Verhängnis geworden: Der in Havena

wegen Mordes gesuchte Lothur Kerkill (siehe unten) befand auf seiner Flucht Richtung Süden kurzerhand, dass die Höhlen von Lyrakis ein geeignetes dauerhaftes Versteck seien und der Schmuggel auch für ihn ein lohnendes Geschäft darstelle. Seitdem macht Lothur zusammen mit zwei weiteren Kleinkriminellen Aifingla die Führung der Schmuggler streitig. Zudem hat er durch die Ermordung der Schwammtaucherin Avedane für einen handfesten Eklat gesorgt, der Aifingla in schwere Gewissensnöte stürzte: Soll sie sich an die Hauptmännin Elaria wenden, sich als Schmugglerin offenbaren und dadurch den Mord aufdecken – oder soll sie trotz des Wissens über dieses schweren Verbrechen weitermachen wie gehabt?

Eigenschaften: MU 11, **KL** 15, **IN** 15, **CH** 14, **FF** 12, **GE** 12, **KO** 9, **KK** 10, **SO** 8
Langdolch: INI 9+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W+2 **DK** H
LeP 25**AuP** 29 **RS** 1 (Kleidung) **MR** 5 **GS** 8 **WS** 5 **Ausweichen** 6
Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis
Talente: Etikette 8, Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 10, Überreden (Feilschen) 12 (14), Rechnen 11, Schätzen 10, Handel 15, diverse Handwerkstalente zwischen 3 und 6

Luthor Kerkill

Gesuchter Verbrecher und Schmuggler

Luthor (*998 BF, Glatze, braune Augen, deutlich sichtbare Narbe auf der linken Wange, sehr muskulös, aggressiv) stammt aus Havena, wo er sich als Kleinkrimineller seinen Lebensunterhalt verdiente. Seitdem Luthor bei einem Überfall einen Händler tötete, wird er in Havena steckbrieflich gesucht. Auf der Flucht verschlug es ihn über Umwege im Hesinde 1032 BF nach Lyrakis. Dort entschloss er sich, zusammen mit den beiden bornländischen Flüchtlingen Duchdo und Goljew, mit in das Schmuggelgeschäft einzusteigen.
Als die Schwammtaucherin Avendane Anfang Ingerimm 1032 BF durch Zufall die Schmugglerhöhlen entdeckte, war es Luthor, der sie auf seine Art zum Schweigen brachte: In dem Hafen der Schmuggler erschlug er sie und warf ihre Leiche anschließend in einen unterirdischen Süßwassersee. Dieser Vorfall hat den Zwist mit Aifingla und den anderen einheimischen Schmugglern stark vertieft, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis es zu handfesten Streitigkeiten zwischen den beiden Parteien kommt.

Eigenschaften: MU 14, **KL** 11, **IN** 13, **CH** 11, **FF** 13, **GE** 14, **KO** 15, **KK** 16, **SO** 5
Säbel: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 34 **AuP** 36 **RS** 3 (Krötenhaut) **MR** 4 **GS** 8 **WS** 8 **Ausweichen** 11
Vor- und Nachteile: Jähzorn 9, Goldgier 7, Blutrausch
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Ausweichen I
Talente: Körperbeherrschung 9, Schleichen 8, Sich verstecken 9, Sinnenschärfe 10, Taschendiebstahl 11, Gassenwissen 10, Überreden 9, Menschenkenntnis 8, Schlösser knacken 9

Edo Efferdico

Geweihter des Efferd

Der greise Edo (*964 BF, schlohweißes Haar, tiefblaue Augen, viele Narben, verschlossen) ist der Efferd-Geweihte von Lyrakis. Ursprünglich stammt er aus Nostria, wo er lange Zeit als Geweihter im dortigen Tempel seinen Dienst versah. Bei einer Schiffsreise von Nostria nach Belhanka im

Jahre 1028 BF sank die Karavelle, die Edo begleitete, aufgrund eines Sturms. Edo überlebte das Unglück nur knapp und wurde, auf dem offenen Meer treibend, von Haien schwer verletzt (daher seine Narben). Mehr tot als lebendig wurde der Geweihte schließlich an das Ufer unweit von Bethana gespült. Seit diesem Ereignis ist er in seinem Glauben erschüttert und versucht, den Willen seines Gottes genauer zu erforschen. Zu diesem Zweck hat er sich auf die Zyklopeninseln begeben, um dem Meer näher zu sein.
Über seine Vergangenheit ist in Lyrakis wenig bekannt. Seit seiner Ankunft hat Edo sich überwiegend dem Wiederaufbau des Efferd-Schreins des Dorfs gewidmet. Oft vertieft er sich tagelang in Gebete und ist in dieser Zeit komplett entrückt. An anderen Tagen sitzt er am Strand, beobachtet stundenlang das Meer oder sammelt Treibholz, aus dem er kleine, dem Efferd gefällige Figuren schnitzt. Mit den Dorfbewohnern spricht er außerhalb seiner unregelmäßigen Predigten wenig. Trotzdem wird er allgemein respektiert, da die Fischer davon überzeugt sind, dass sie aufgrund seiner Anwesenheit bessere Fänge erzielen.
Den Helden gegenüber tritt Edo anfangs schroff und abweisend auf. In erster Linie will er in Ruhe gelassen werden. Erst nachdem sich die Helden einen Namen in Lyrakis gemacht haben oder ihm seine kleine Delfin-Statuette (siehe **P0** auf **Seite 75**) zurückgebracht haben, wird er ihnen vertrauen und ihnen helfen.
Die Diener des Namenlosen haben bislang noch nichts gegen Edo unternommen, da sie ihn (zurecht) als keine Gefahr für ihren Kult betrachten. Sarastro weiß, dass eine Ermordung oder ein Verschwinden Edos bloß unnötige Nachforschungen nach sich ziehen würden.

Eigenschaften: MU 14, **KL** 14, **IN** 15, **CH** 15, **FF** 13, **GE** 12, **KO** 13, **KK** 12, **SO** 9
Talente: Schwimmen 14, Fischen/Angeln 11, Wettervorhersage 15, Prophezeien 13, Liturgiekenntnis (Efferd) 12, Boote Fahren 11, Seefahrt 11, Holzbearbeitung 12
Liturgien: 12 Segnungen, Göttliche Verständigung, Göttliches Zeichen, Objektweihe, Handwerkssegen, Anrufung der Winde, Bootssegen, Efferdsegen, Gesegnter Fang, Mannschaftssegen

Anhang C: Handouts

Handout I: Aushang - Bekanntmachung

Dariyon A'Skyros dyll Lÿios, Seeherr von Lyrakis,
lädt Euch anlässlich des zehnten Jahrestages
der Neubesiedlung des Dorfes Lyrakis
hiermit zu einem großen Fest zu Ehren der Göttin Rahja ein!

Kommt vom ersten bis zum fünften Rahja nach Lyrakis
und erlebt die Wunder der Zyklopeninseln!

Erforscht die Höhlen von Lyrakis und
erlebt den Zauber der Dryaden!

Handout 2: Aushang - Attraktionen/Festablauf

Dariyon A'Lyrakis dyll Lÿios, Seeherr von Lyrakis, lädt Euch ein zu einem rahjagefälligen Fest anlässlich des zehnten Jahrestages der Neubesiedelung von Lyrakis!
Unvergessliche Attraktionen erwarten Euch:

1. Festtag:
zur 17. Stunde: feierliche Eröffnungsrede des Seeherren höchstselbst auf der Festplatzbühne, anschließend ein zauberhaftes Dryadenspiel
(Hauptakteurinnen: die einzigartigen und wunderschönen Oreciette-Schwestern!)

3. Festtag:
zur 18. Stunde: Aufführung der Komödie „Das Unwetter“ von Wilaen Stewir, dargeboten von der berühmten Schauspielertruppe „Acanios Bretterzauber“

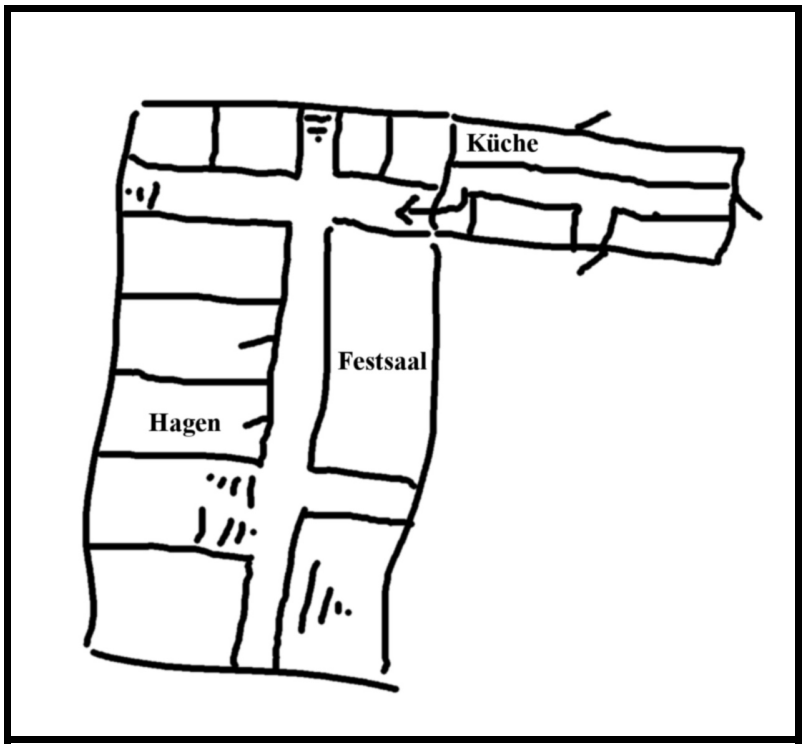
5. Festtag:
zur 17. Stunde: zum Ausklang der Feierlichkeiten ein üppiges Festmahl, dessen krönender Abschluss: ein atemberaubendes Feuerwerk der „Kusliker Feuerkünstler“

Die Zeit dazwischen vertreibt Ihr Euch mit
aufregenden Haijagden
spannenden Ausflügen zur Bucht der Warane
Besichtigungen der geheimnisvollen Lyraker Höhlen (mit Lichtspiel zur Abenddämmerung)
Wanderungen durch den verzauberten Lyraker Feenhain

Der Markt- und Festplatz bietet Euch Tag und Nacht
köstliche, landestypische Genüsse für Gaumen und Kehle
Spiele, Spaß und Schauspiel
Musik und Tanz
ein reichhaltiges Angebot zyklopäischer Waren und Delikatessen

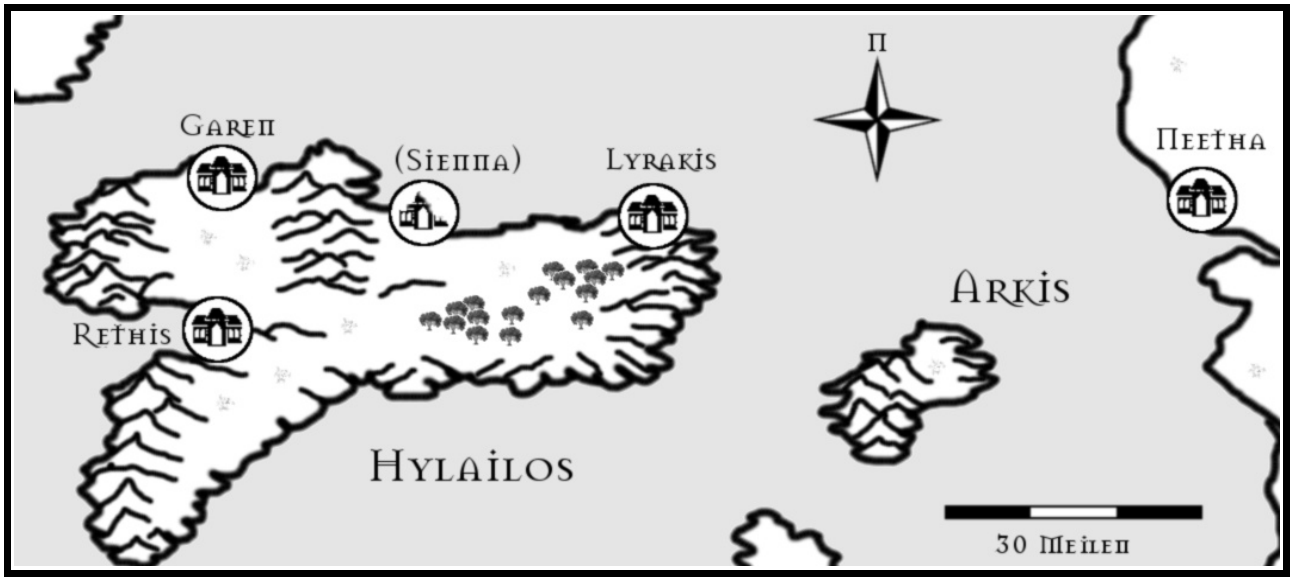
... und wenn Ihr müde seid vom rahjagefälligen Treiben, so legt Euch im farbenprächtigen Untergang der Praiosscheibe an den Strand, beobachtet den Ausflug der Fledermäuse und lauscht dem beruhigenden Lied von Meer und Wind ...

Handout 3: Korïnas Skizze

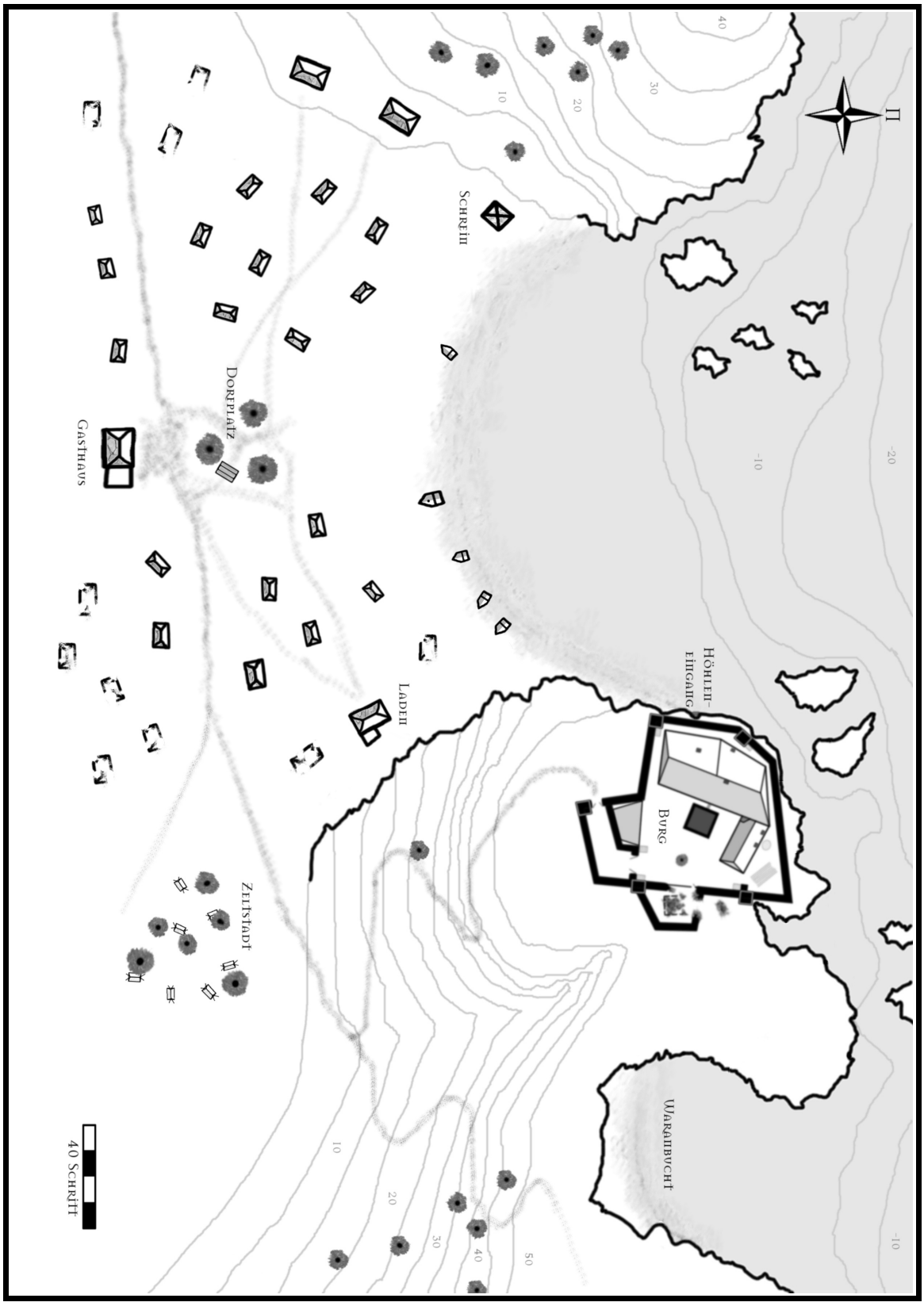


Anhang D: Karten

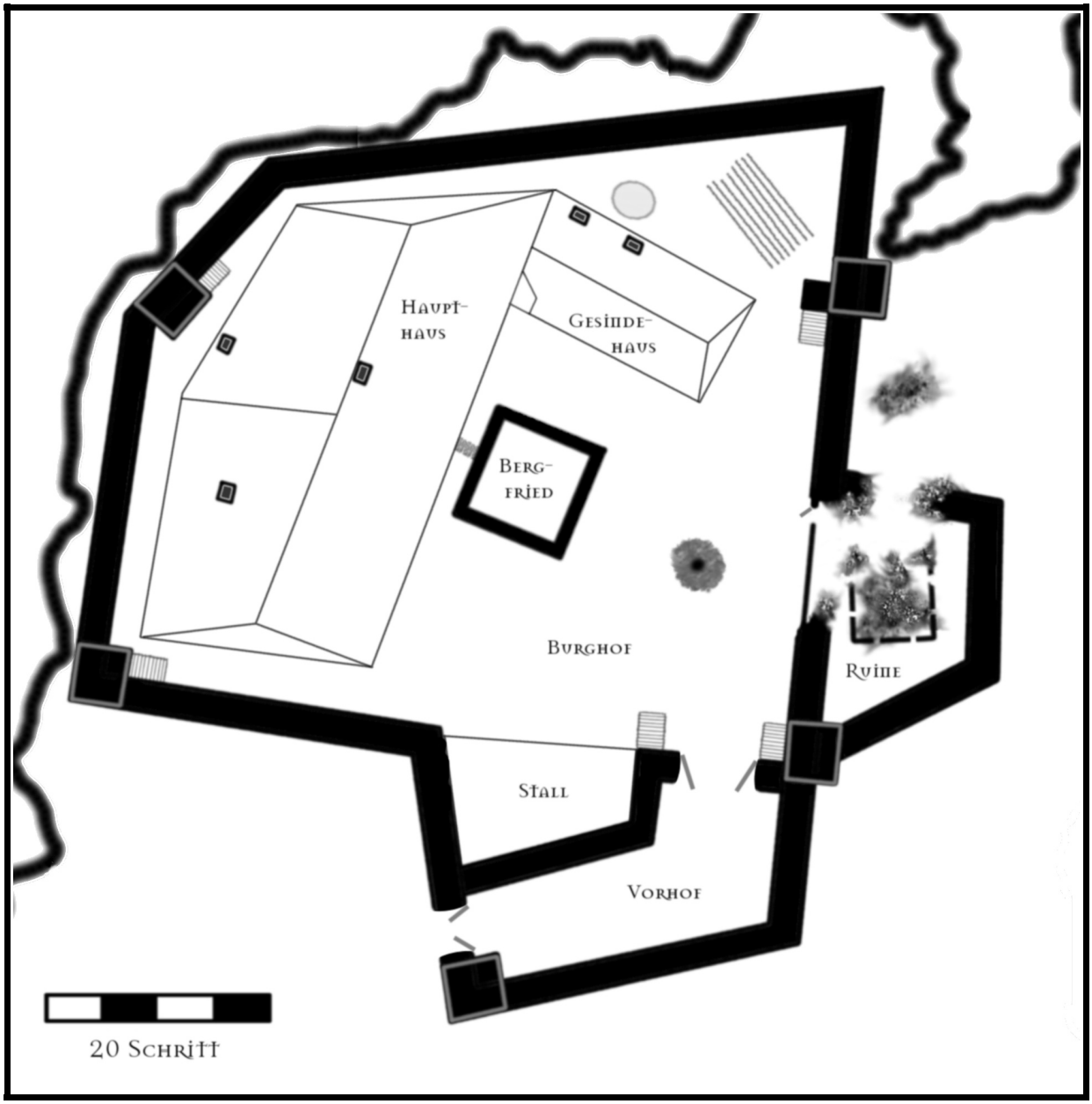
Karte I: Hylailos und Umgebung



Karte 2: Lyrakis

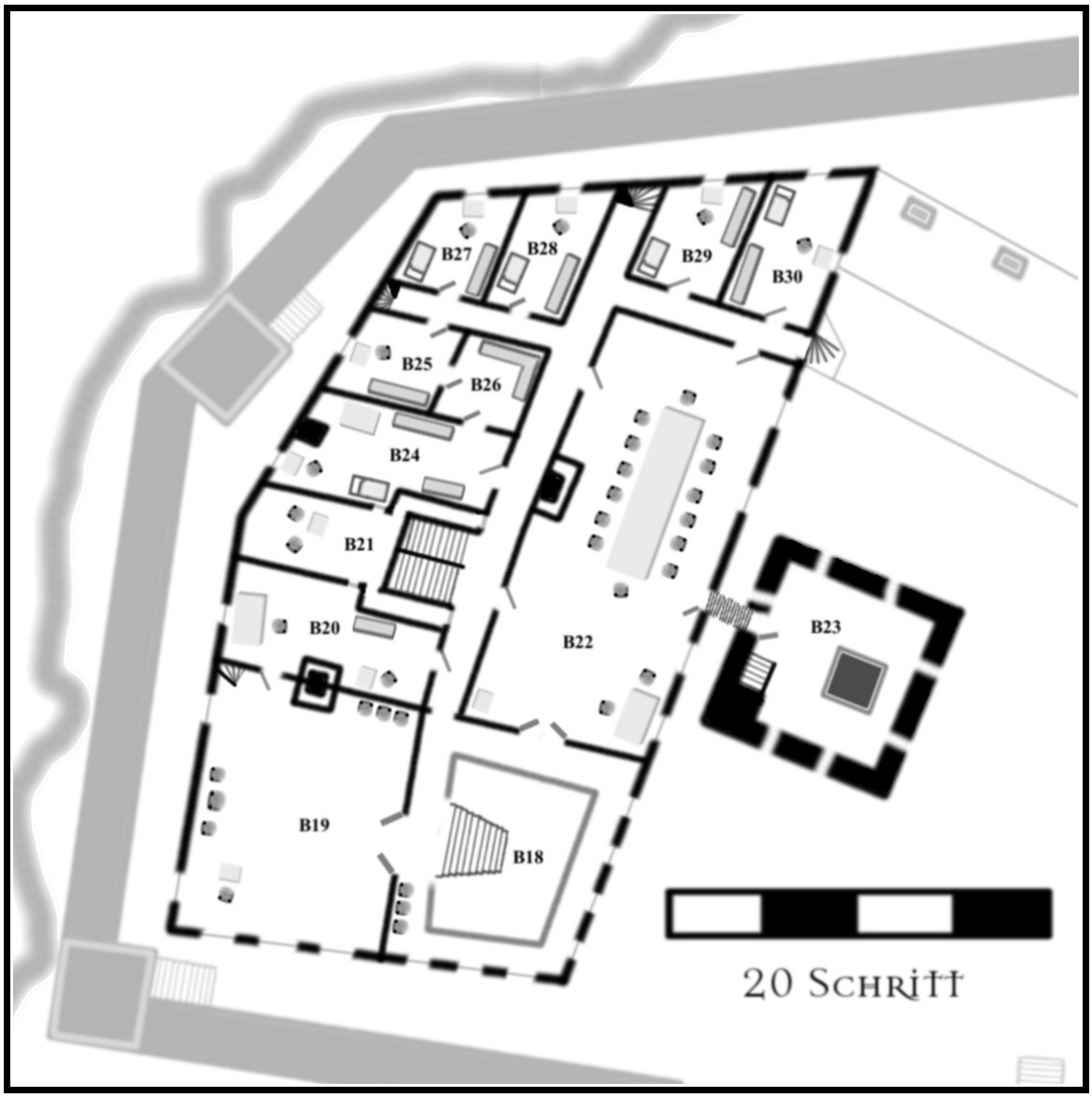


Karte 3: Die Burg von Lyrakis

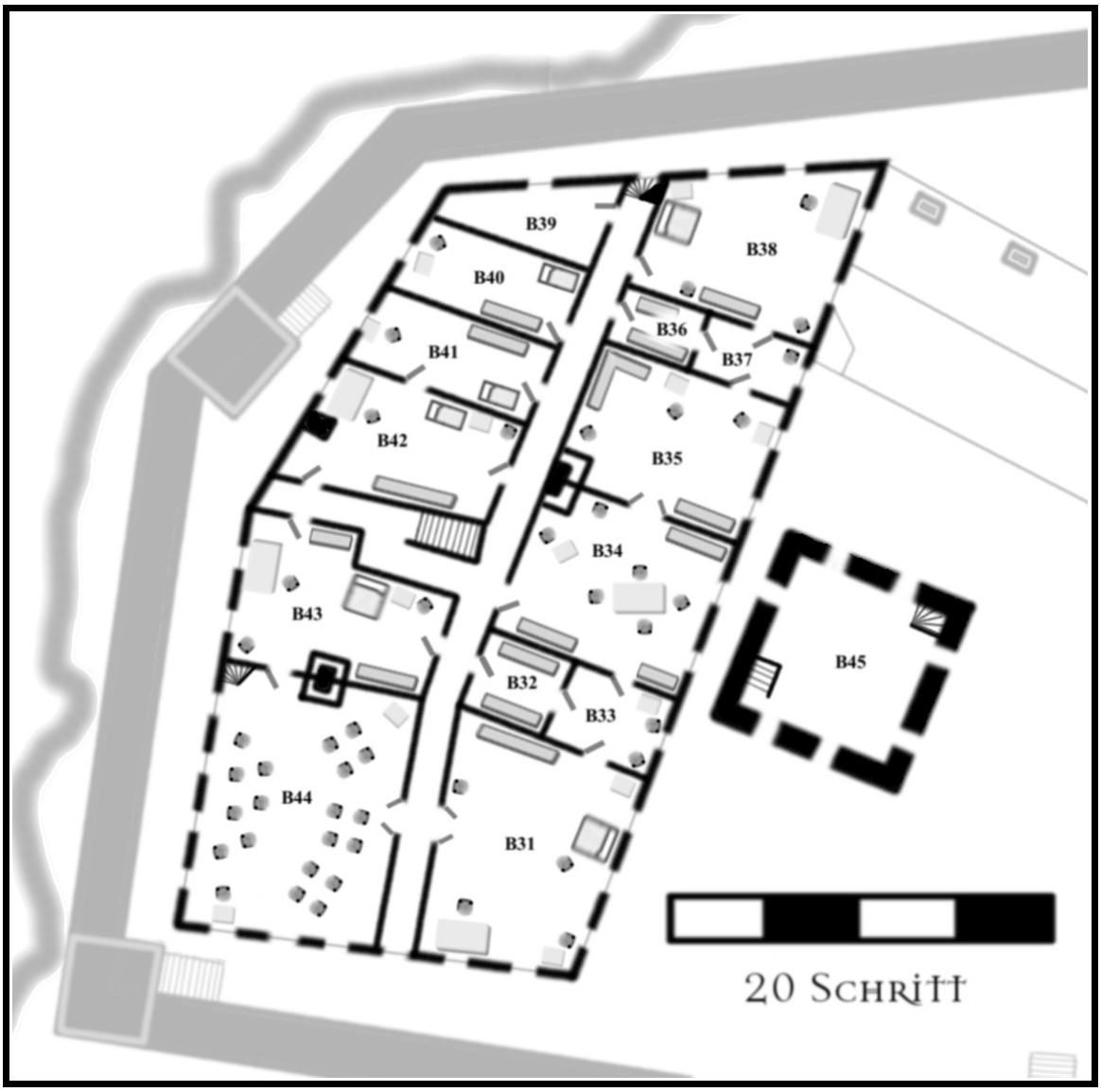


Karte 4: Erdgeschoss von Herren- und Gesindehaus

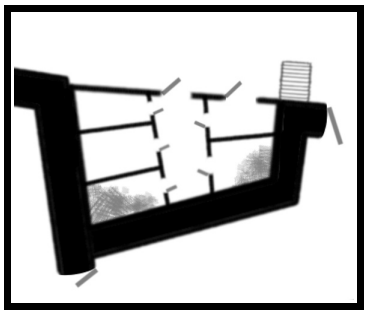
Karte 5: Erstes Obergeschoss des Herrenhauses



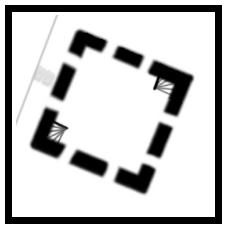
Karte 6: Zweites Obergeschoss des Herrenhauses



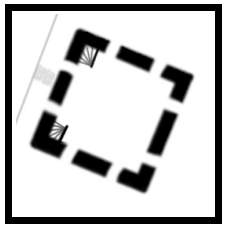
Karte 7: Stall



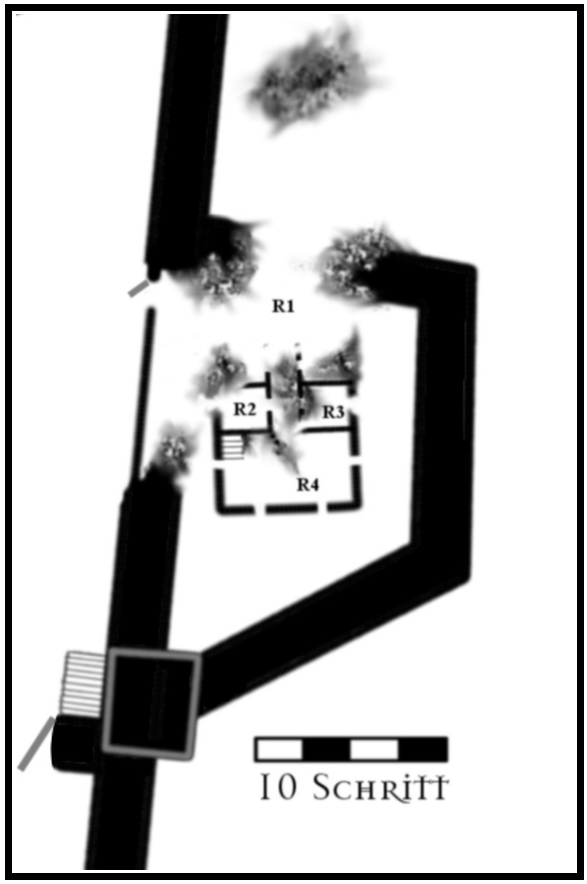
Karte 8: Drittes Obergeschoss des Bergfrieds



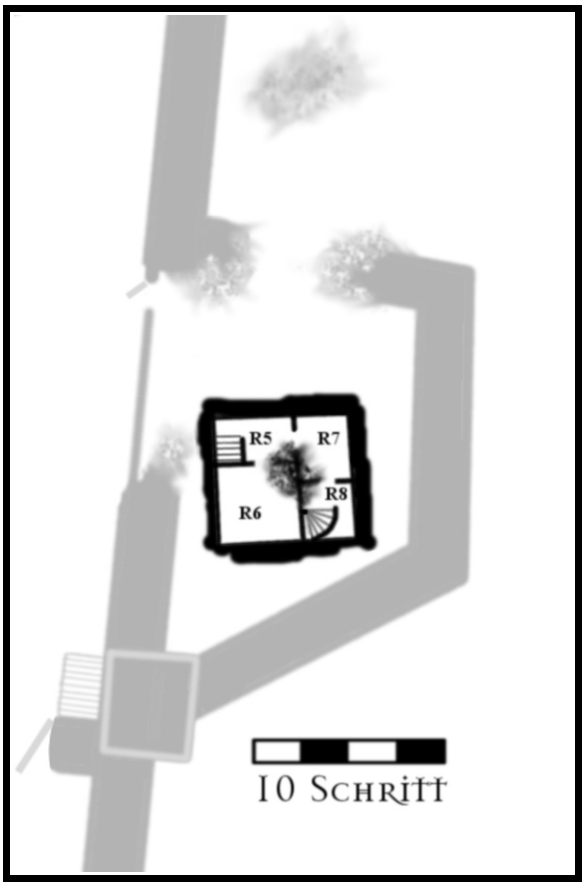
Karte 9: Viertes Obergeschoss des Bergfrieds



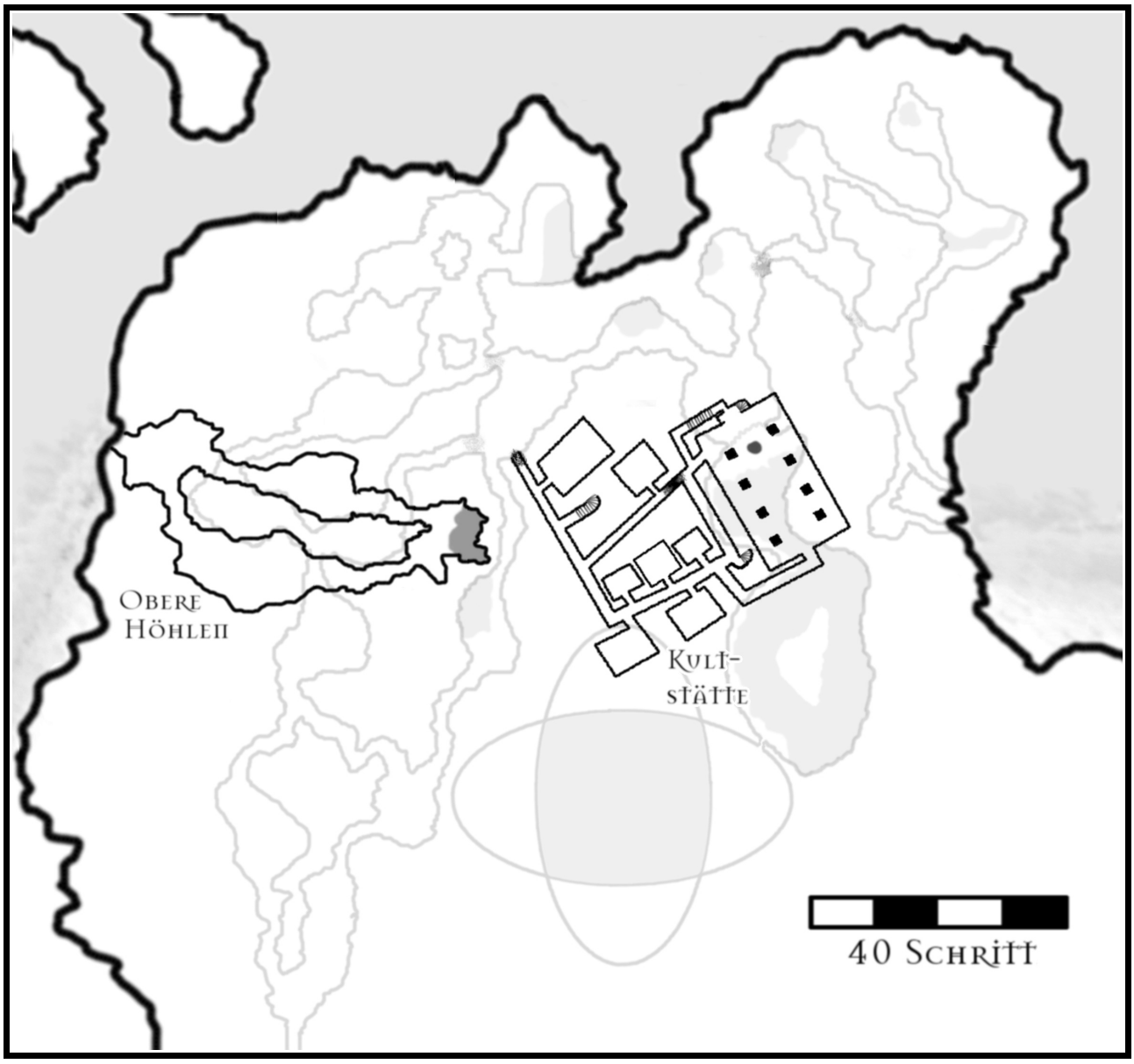
Karte 10: Erdgeschoss der Ruine



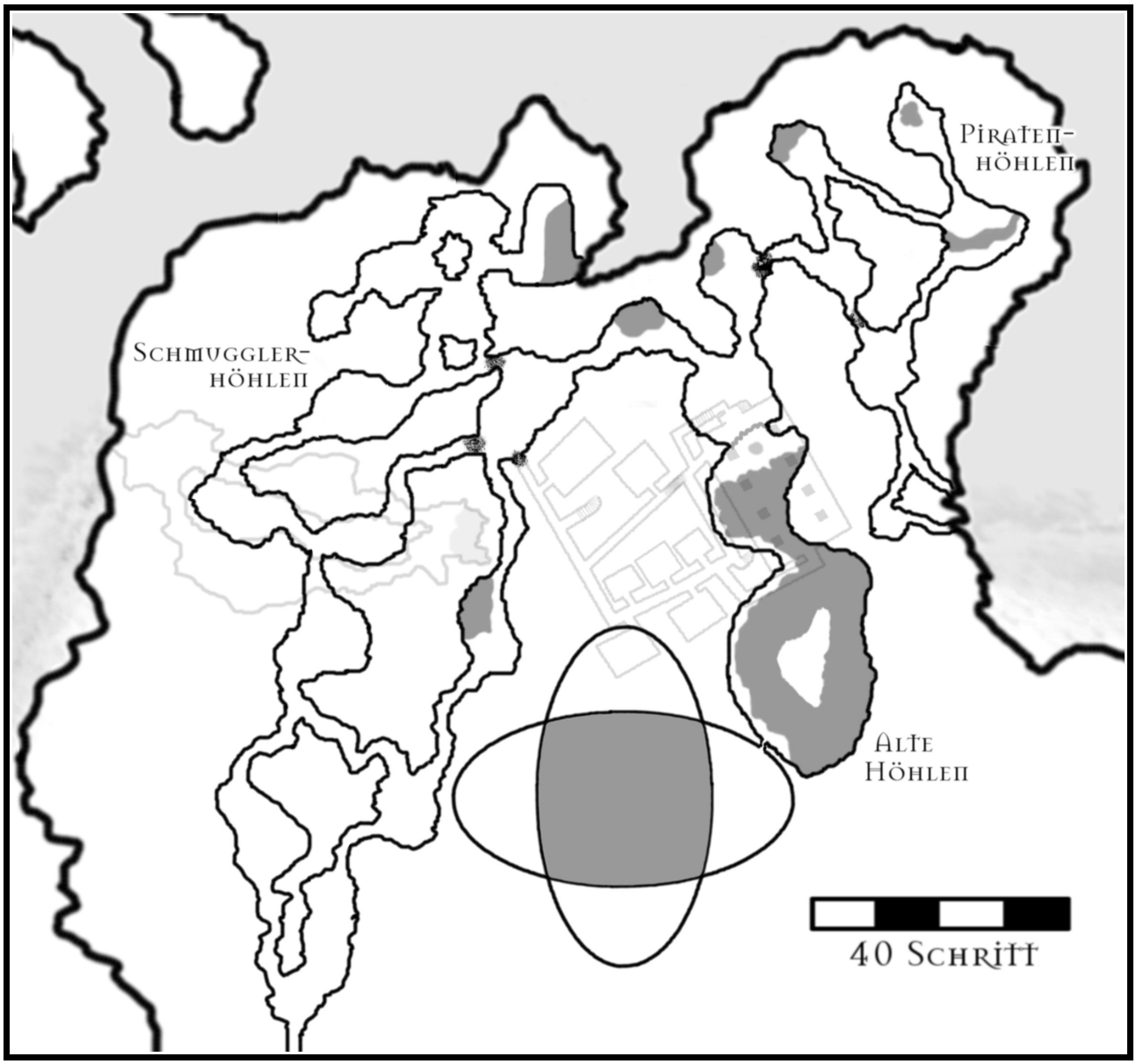
Karte II: Kellergeschoss der Ruine



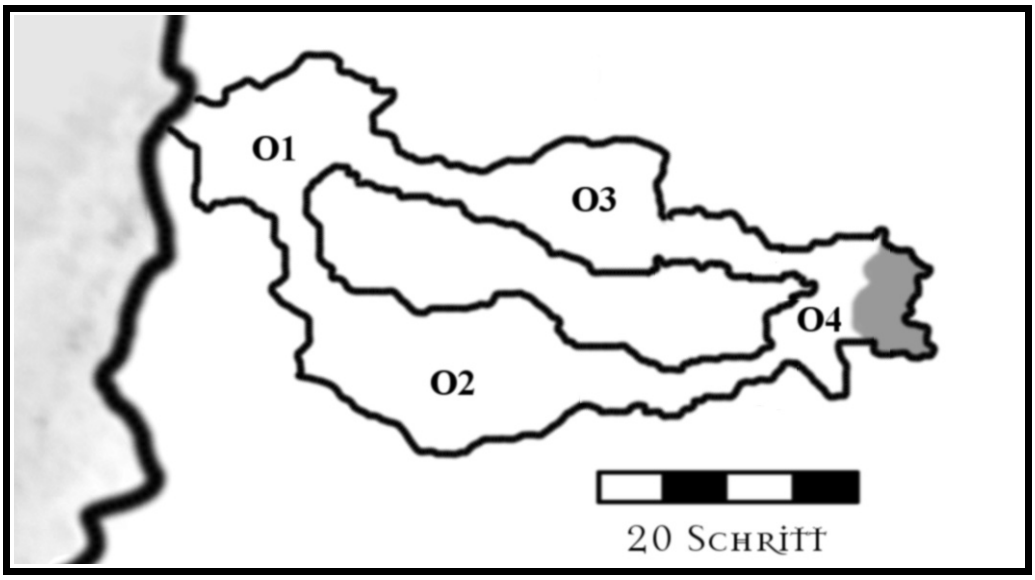
Karte 12: Übersicht über die Oberen Höhlen und Kultstätte



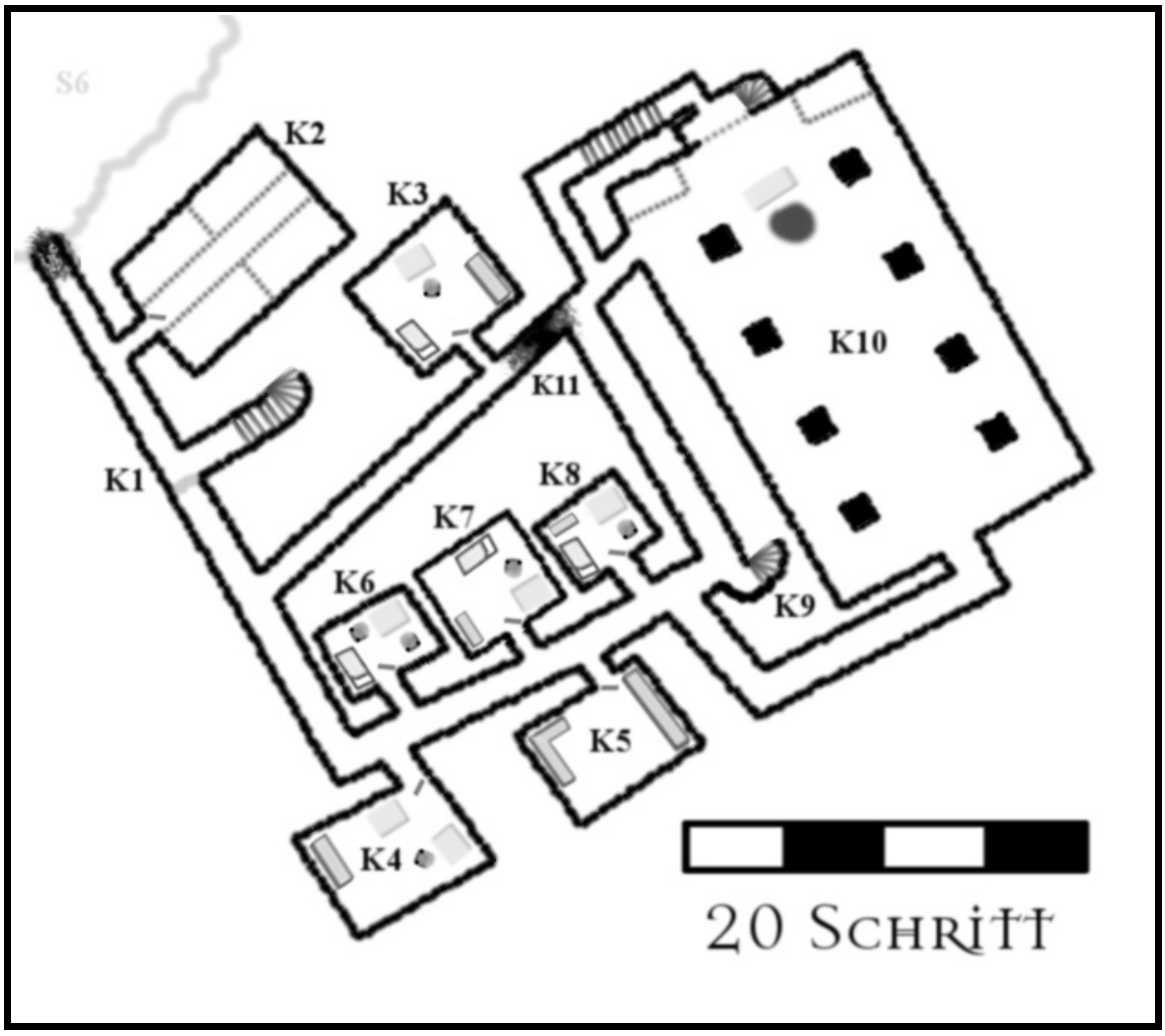
Karte 13: Übersicht über Schmuggler-, Piraten- und die Alten Höhlen



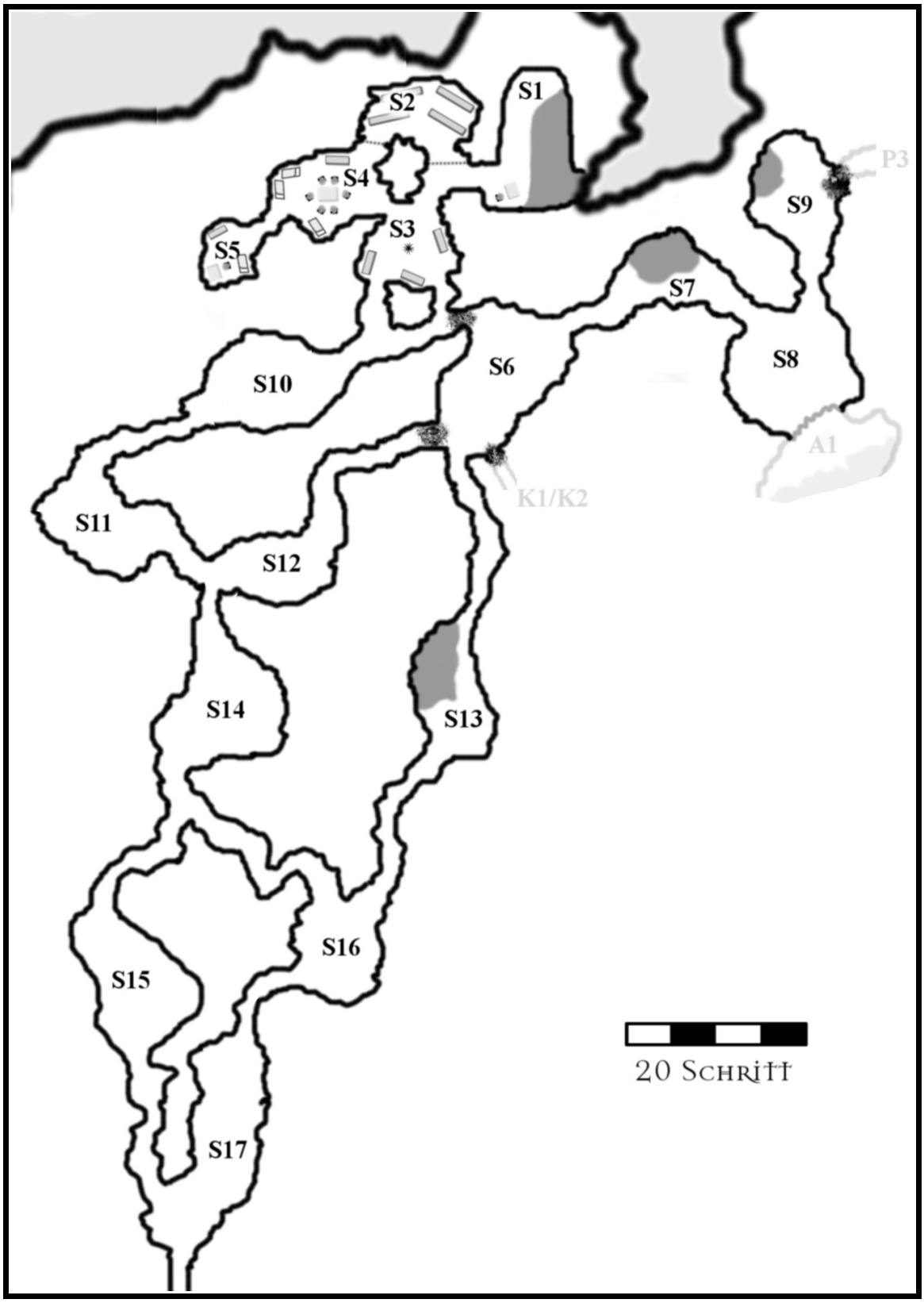
Karte 14: Die Oberen Höhlen



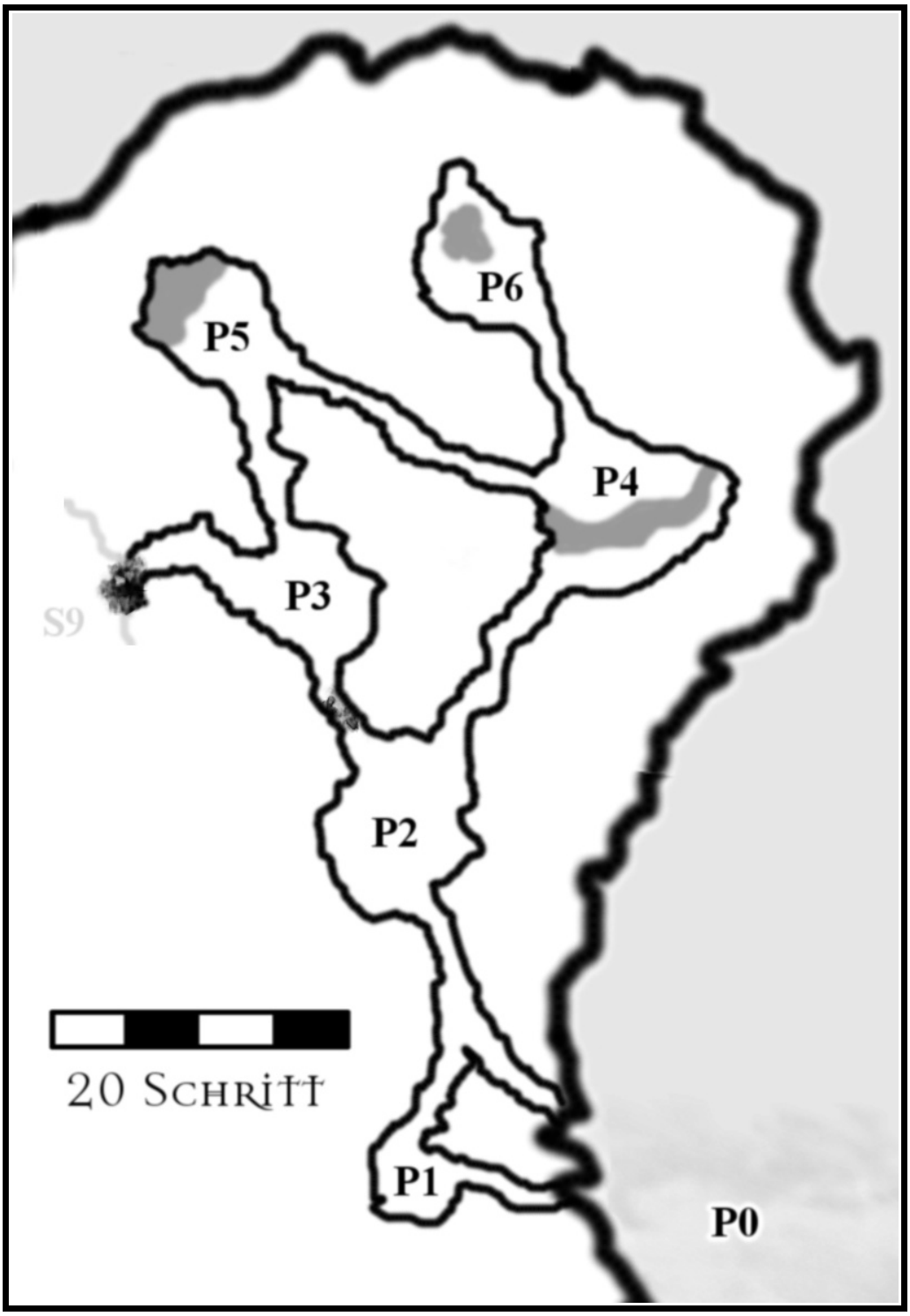
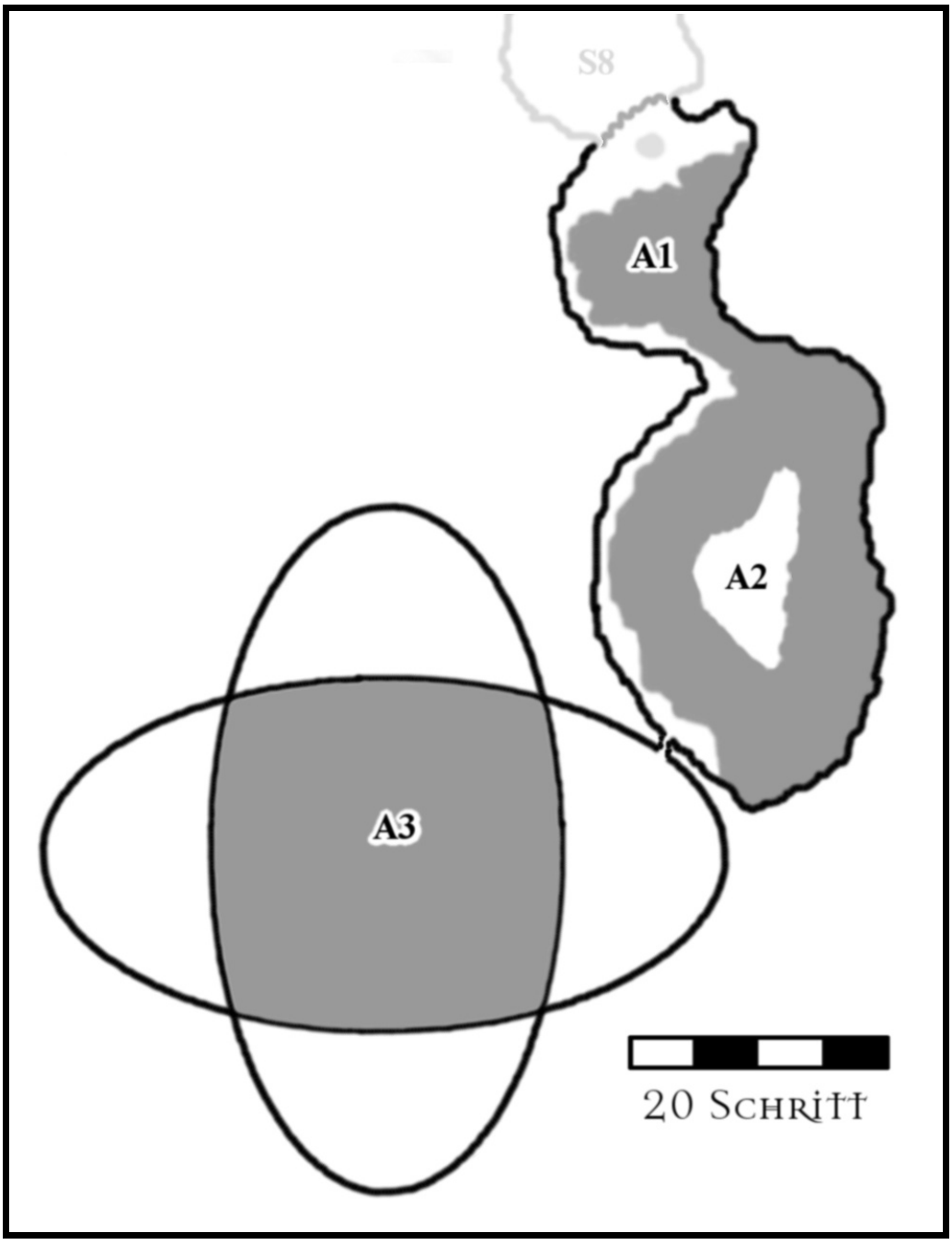
Karte 15: Die Kultstätte



Karte 16: Die Schmugglerhöhlen



Karte 17: Die Piratenhöhlen



Karte 18: Die Alten Höhlen