



Memoria
Myraia
DAS MYRAIOR-FANZINE



ÍΠΗΛΤΣVERZEÍCHΠÍΣ

Vorwort	3
ΜΥΡΑΝΙΣΧΕ REZEPTÉ	
Ama GirRaos Kochecke - Schmugglerfleisch von Corinna Kersten	4
REZEPSÍOΠEΠ & KOMMEΠTARE	
Verschwunden in Sidor Damenios - Spieletestbericht von Alex <i>Disaster</i> Spohr	6
STADT & REGÍOΠ	
Von den Cirkeln der Müllsammler von Dennis <i>Wanderer</i> Rüter	9
Die Tanginsel Xai-Maqkar von Jan <i>Stooking</i> Stawarz	16
Alogoia - Stadt der Pferdegöttin von Peter <i>Tabuin</i> Horstmann	27
LAPD DER 10.000 GÖTTÉR	
Equona von Peter <i>Tabuin</i> Horstmann	30
ABEΠTEVER VΠD SZEΠARÍEΠ	
Sklaven des Windes von Dennis <i>Wanderer</i> Rüter	32
VORSCHAV AUF KOMMEΠDE ΜΥΡΑΠOR-PRODVKTE	
Myranische Götter ~ der Götterband ~ (Jörg Raddatz)	53
Impressum	56

VORWORT

"HELAV ... ODER SO ..."

So manch ein Mensch, der die Freuden des Rollenspiels für sich entdeckt hat, wird nicht nur merken, dass ihn dies Hobby jung hält, nein, es mag ihn auch dazu verleiten, sich mit passenden Gewändern auszustatten. Stößt man in den warmen Monaten des Jahres oder in der Besinnlichkeit der Endjahreskonsumparty noch auf Unverständnis, wenn man in Gewandung durch unsere Straßen geht, so kann man in diesen Tagen doch auf Anerkennung oder doch zumindest auf freundliches Desinteresse hoffen.

Die Jecken sind los.

Ob es einen solchen Brauch auch in den Weiten Myranors gibt, kann ich nicht sagen und verweise auf Jörg und Heike für derartige Fragen. Dass es Aventurier gibt, die durch unsere Lande toben, ist weithin bekannt und kann mindestens einmal im Jahr erlebt werden, wenn sie das ansonsten doch eher beschauliche Bilstein erstürmen. Ebenso konnte man eine Zeit lang im Forum des Orkenspaltes Bilder myranischer Larp-Veranstaltungen bewundern, die inzwischen leider nicht mehr zugänglich sind.

Nicht, dass mich nun jemand falsch versteht und meint, ich würde Larp mit dem Karneval gleichsetzen. Da hat man mich falsch verstanden. Vielmehr will ich hoffen, dass viele die bunten Tage zum Anlass nehmen und ihren Helden außer Papier und Stift eine weitere Dimension angedeihen lassen. Auch für die unbegrenzten Möglichkeiten des Güldenlandes wäre es wünschenswert, wenn wir hier den Werken gutenbergscher Kunst die Trubel und Abenteuer in Feld und Flur an die Seite stellen könnten.

WIE IMMER GILT

Wer gerne mal eigene Bilder oder Artikel in der *Memoria Myrana* sehen möchte, sende uns seine Werke bis zum:

1. Februar

1. Mai

1. August

1. November

an die Adresse:

info@peterhorstmann.de

So rufe ich dazu auf, Ideen und Bilder zu sammeln, Artikel mit Schnittmustern und Handlungsideen zu erstellen und die Fangemeinde zu bereichern. Lasst die Helden aus ihren Bögen steigen und Realität werden und zeigt uns, wie sie dann aussehen. Wer weiß, vielleicht wird es dann denächst auch zu den Aufgaben der Myraniare gehören, als NSC und Spielleiter die Scharen vom Spieltisch in die freie Natur zu geleiten.

Noch ein Wort zum Cover: Ich musste bei *Avatar* immer daran denken, wie der Film mit Neristu wohl ausgesehen hätte. Unser Zeichner Midir fände es mit Amaunir offenbar besser. Mal sehen, vielleicht gibt es mal einen Neristu-Kultur-Artikel mit der Überschrift Na'vi oder so ...

Peter Horstmann
für das Memoria Myrana - Team

AMA GIRRAOS KOHECKE - SCHMUGGLERFLEISCH

von Corinna Kersten, Bild von *Talamon Grat*

Siminia zum Grube!

Mein Neffe war zu Besuch. Er nervte. Der Winter war ihm zu kalt, zu nass und überhaupt zu lang, die Nachbarskinder hatten keine Zeit mit ihm zu spielen, weil sie eine Aufführung zu Ehren eines lokalen Halbgottes probten, und ich hatte auch

ZUTATEN

(für 4 angehende Schmuggler)

Für die Fleischspeise:

1 kg mageres Hurdafleisch (Schweinefleisch, z. B. aus der Oberschale)

250 g frische Chemec-Pilze (Champignons)

1 l Varkenmilch

200 ml Varkensahne

frischer Meertau (Rosmarin – entweder einen Bund Kräuter kaufen oder eine bereits vorhandene Pflanze etwas plündern)

3 Knoblauchzehen

Jimaucha (Salz)

Piperale (Pfeffer, im Idealfall schwarz und frisch gemahlen)

2 EL Rutace-Saft (Zitronensaft)

4 EL Olivenöl (oder anderes Öl, das zum Braten geeignet ist)

Für die Beilage:

etwa 1 kg Cassavas (Kartoffeln)

Jimaucha (Salz)

Für den Nachtisch:

400 g Varkenquark (Magerquark)

150 g valantischer Varkenkäse (Frischkäse)

100 g Raia-Krümel (Zucker)

40 g gemahlene Amygdala (Mandeln)

200 ml kalte Varkensahne

1 Päckchen gemahlene süße Baumrinde (Vanillinzucker)

keine Zeit, mich mit ihm zu beschäftigen, denn ich hatte alle Hände voll zu tun, meine Garküche auf den am morgigen Feiertag zu erwartenden Andrang vorzubereiten. Am liebsten hätte ich den quengelnden Bengel mit Geschirrspülen beschäftigt, aber bei seiner schlechten Laune hätte er das Geschirr doch bloß zerdeppert. Jetzt mäkelte er am Essen herum: „Ich kann diesen faden Matsch nicht mehr sehen ...“

Mein Eintopf ist kein fader Matsch! Noch so eine Bemerkung, du freches Gör, und du bildest die Grundlage der nächsten Mahlzeit!

„Aber morgen gibt es doch bestimmt etwas Besonderes?“ Er schaute mich hoffnungsvoll aus großen Kulleraugen an. Die ultimative Waffe aller Kinder; wenn sie mich so angucken, schmelze ich dahin.

„Natürlich gibt es das, ich koche ein ganz tolles Menu. Das Hauptgericht ...“

„Was gibt es zum Nachtisch?“ unterbrach er mich. Typisch. Wenn man diese Blagen ließe, würden sie sich den ganzen Tag lang mit Süßigkeiten vollstopfen. „Was hältst du von Amygdala-Creme?“

Er leckte sich begeistert die Lippen.

„Gut, dann steht das schon fest. Und als Hauptgericht mache ich Schmugglerfleisch mit frischen ...“

„Schmugglerfleisch? Was ist das denn?“ Sein Interesse war geweckt.

„Mit Meertau und Knoblauch gespicktes Hurdafleisch, das vor dem Braten mit einer Schnur umwickelt wird. Es wird Schmugglerfleisch genannt, weil früher keine Gewürze in dem Fleisch versteckt wurden, sondern Edelsteine, und das Fleisch wurde mit einer Schnur umwickelt, damit die Kostbarkeiten beim Transport nicht herausfielen.“

„Und wer hat das getan? Und wo? Und warum? Und wieso sind sie nicht erwischt worden?“ Die Fragen sprudelten nur so aus ihm heraus.

„Auf die Einfuhr von Gold und Edelsteinen aus den Provinzen des Horasiats Tharpura mussten früher hohe Zölle gezahlt werden. Um dieses Geld zu sparen, haben die Händler die Wertsachen in Lebensmitteln versteckt. Das Schmugglerfleisch war eine beliebte Methode, aber sie haben auch Fische ausgenommen, mit Edelmetall gefüllt und wieder zugenäht. Manche haben auch Brajanskugeln und andere Früchte entsteint und dann Edelsteine hineingesteckt oder die Juwelen unter Nüsse, Getreidekörner oder Raia-Krümel gemischt. Und einige Schmuggler sind auch erwischt worden. Aber ich habe zwei überaus erfolgreiche Shingwa-Schmuggler kennengelernt, die sich tolle Tricks ausgedacht hatten. Der eine versteckte die Kostbarkeiten in Sachen, die so eklig waren, dass kein Zöllner sie durchsuchen wollte: alte Azidial-Flaschen, Töpfe mit ran-

ziger Butter, ein Kessel mit Suppe aus Fischgedärm. Der andere stellte sich dumm und ließ sich immer dabei erwischen, dass sich in einem Beutel mit Kieselsteinen, die er als Spielsteine bezeichnete, auch einige ungeschliffene Halbedelsteine befanden. Wenn die Zöllner diese Steine dann triumphierend beschlagnahmten, tat er immer so, als wäre er am Boden zerstört, weil ihm gerade das Geschäft seines Lebens misslungen war – und seine Waren wurden dann nur noch oberflächlich untersucht.“

Mein Neffe strahlte. „Das ist ja toll! Ich will auch Schmuggler werden!“

Ich witterte meine Chance. „Willst du schon mal üben? Schmugglerfleisch zu füllen und zu verschnüren ist gar nicht so leicht – und du willst doch später nicht geschnappt werden, bloß weil du nicht gelernt hast, wie man das macht.“

„Au ja!“

Na also, geht doch. Um aus einer schlecht gelaunten Nervensäge eine willige Küchenhilfe zu machen, braucht man bloß etwas Phantasie.

=O=

Zuerst müsst ihr den Knoblauch in Stifte schneiden. Dann wird das Hurdafleisch unter fließendem Wasser abgewaschen, trockengetupft und von beiden Seiten



Meertaunadeln und dem in Stifte geschnittenen Knoblauch gespickt. Dazu stecht ihr mit einem scharfen Messer schmale, aber tiefe Schlitze in das Fleisch und steckt jeweils eine Meertaunadel oder einen Knoblauchstift so weit hinein, dass sie nicht über die Fleischoberfläche hinausragen. Danach wird das Fleisch von beiden Seiten mit Jimaucha und Piperales bestreut und dann mit einer Küchenschnur (Nähgarn tut es auch) umwickelt, sodass es auch beim Braten seine Form behält. Dafür wird das Öl in einem Topf erhitzt, das Fleisch dazugeben und auf allen Seiten kurz angebraten. In der Zwischenzeit erhitzt ihr die Varkenmilch, die ihr dann zum Fleisch gießt. Nun muss das Fleisch im verschlossenen Topf bei mittlerer Hitze etwas 75 bis 80 Minuten garen. Dabei müsst ihr die Sauce mehrmals (um nicht zu sagen, ziemlich häufig!) umrühren, sonst brennt sie an.

Während das Fleisch gart, habt ihr Zeit, die Cassavas zu schälen und in Jimaucha-Wasser zu kochen, die Chemec-Pilze zu waschen und in Scheiben zu schneiden sowie den Nachtisch zuzubereiten.

Für das Dessert gebt ihr den Varkenquark, den valantischen Varkenkäse und die Raia-Krümel in eine Schüssel und verrührt diese Zutaten so lange, bis sich die Raia-Krümel aufgelöst haben. Dann gebt ihr die gemahlene Amygdala hinzu und verrührt auch diese. Als Nächstes nehmt ihr eine zweite Schüssel und schlägt darin die kalte Varkensahne (wenn die Sahne nicht kalt ist, lässt sie sich schlecht bis gar nicht schlagen) zusammen mit der gemahlene süßen Baumrinde steif. Dann hebt ihr die geschlagene Sahne vorsichtig unter die Mischung in der ersten Schüssel und stellt die Nachspeise bis zum Servieren kalt.

Nach dem Ende der Garzeit nehmt ihr das Fleisch aus dem Topf und stellt es warm. Die in Scheiben geschnittenen Chemec-Pilze werden nun in die Sauce gegeben, ebenso die Varkensahne. Aber Vorsicht: Der Temperaturunterschied zwischen den beiden Flüssigkeiten darf nicht zu groß sein; wenn ihr kalte Varkensahne in eine heiße Flüssigkeit gießt, gerinnt die Sahne. Die Sauce lasst ihr unter ständigem Rühren einkochen, bis sie sämig wird, und schmeckt sie mit Jimaucha, Piperales und Rutace-Saft ab. Zum Schluss wird das Fleisch in Scheiben geschnitten und mit Sauce begossen, einige gekochte Cassavas werden hinzugefügt – und dann kann das Schmausen beginnen.

(Grundrezept für das „Schmugglerfleisch“ übernommen aus: Italienische Küche. Von Antipasti bis Zabaione, hrsg. von Elke Blome, Köln 1994, S. 82, „Schweinefleisch in Milch“.)

SPIELETESTBERICHT: "VERSCHWUNDEN IN SIDOR DAMENIOS

von Alex Spohr

! MEISTERINFORMATION !

Wer das Abenteuer noch als Spieler erleben möchte, sollte nicht weiterlesen.

ΑΠΜΕΡΚΥΠΙΟ

Das Testspiel erfolgte auf der RatCon 2009, mit einer Dauer von etwa 7 Stunden. Dieser Bericht beschränkt sich auf die wichtigsten Ereignisse und beinhaltet nicht jedes ausgespielte Detail oder jede Szene.

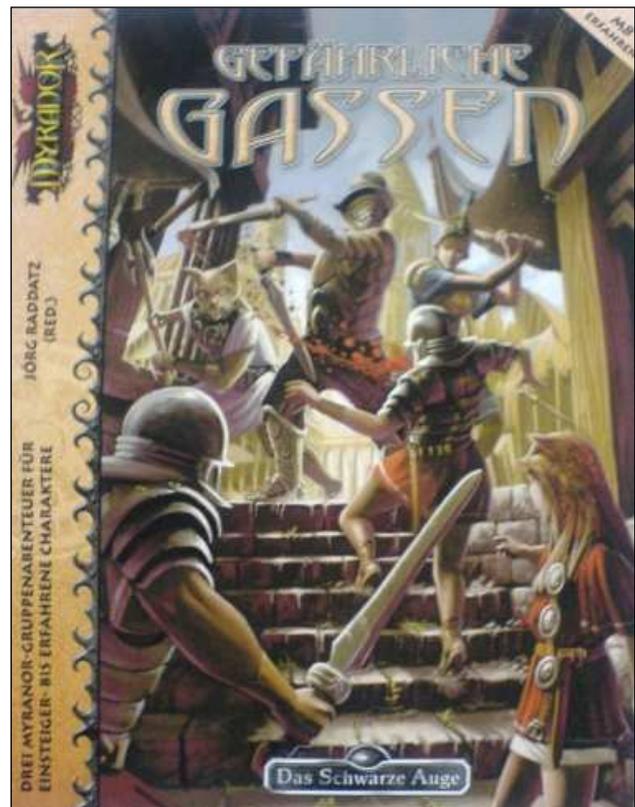
An dem Testspiel nahmen fünf Spieler teil. Es handelte sich dabei um einen meranischen Myrmidonen, eine satyrische Tierbändigerin, einen Neristu-Fälscher und zwei Aventurier, einen Magier und einen Dieb (beide haben sich aber schon ein wenig an das Leben in Myranor gewöhnt).

ΚΑΠΙΤΕΛ Ι

Die abenteuerliche Gruppe hatte sich einige Nonen vorher zusammengefunden und war auf dem Weg nach Sidor Damenios. Die meisten von ihnen kannten sich vorher nicht (abgesehen von den beiden Aventuriern, welche bereits vorher eine Reisegemeinschaft gebildet hatten), aber auf dem Reiseweg hatten sie bereits die Gelegenheit miteinander zu sprechen und sich so besser kennenzulernen. Unterschiedliche Gründe führten sie in die Stadt (von reiner Abenteuerlust bis hin zu geschäftlichen Angelegenheiten), doch zunächst galt es, ein Wirtshaus zu finden.

Dabei gerieten die Helden in eine etwas zwielichtiger Gegend abseits der Innenstadt und wurden plötzlich Zeuge eines Mordanschlages auf zwei Frauen. Dank ihres beherzten Eingreifens gelang es, sowohl einige der Attentäter zu töten, als auch zwei von ihnen gefangenzunehmen (einer der Attentäter entkam jedoch, was später durchaus Folgen hatte).

Auch das Opfer der Meuchler konnte noch gerettet werden, obwohl die Schurken der älteren Frau



M8 GEFÄHRLICHE GASSEN

~ Verschwunden in Sidor Damenios - Alex Spohr

anscheinend tödliche Wunden zugefügt hatten. Bald stellte sich heraus, dass die beiden Frauen, welche sie gerettet hatten, keine gewöhnlichen Bürger Sidor Damenios waren. Die jüngere von beiden war Flaviane serra Partholon, eine Honoratin, deren Familie durchaus Einfluss in der Stadt hatte. Die ältere Frau war ihre Sklavin.

Die Helden brachten sie zurück nach Hause, zur Acropole der Stadt, wo sie in einem Atriumhaus lebten. Dort wurden sie von Flavianes Mutter Phreniope, ihrem Onkel Gyldaras und einem Freund der Familie, Branjenes mit Namen, willkommen geheißen. Die Familie war über das Attentat schockiert, aber man hatte anscheinend

! MEISTERINFORMATION ! Wer das Abenteuer noch als Spieler erleben möchte, sollte nicht weiterlesen.

noch eine weitere Sorge, so dass man die Helden erst in den nächsten Tagen ehrenvoll einladen und entlohnen wollte. Bis dahin sollten sie auf Kosten des Hauses in einer Taverne unterkommen (einer sehr guten wohlgeemert, was auch reichlich von der Gruppe ausgenutzt wurde).

Die Helden übergaben einen der Gefangenen Phreniope, die ihn selbst (bzw. mit ihren Leuten) verhören wollte, der andere Gefangene verblieb bei den Helden.

In einem Moment, wo die Gruppe und Flaviane alleine waren, offenbarte sie ihnen, dass sie deshalb in dem zwielichtigen Viertel unterwegs war, um Abenteurer anzuwerben, die ihren verschollenen Bruder finden sollten. Sie bat die Helden erneut um Hilfe und sie willigten ein. Der erste Verdacht war natürlich, dass die Anschläge zusammenhängen könnten.

KAPITEL II

Die Helden besprachen sich in der Taverne und verhörten den Gefangenen (und hielten ihn in der Taverne gefangen). Offenbar hatte ein maskierter Mann sie relativ schnell angeworben und sie beauftragt, Flaviane zu verfolgen und zu töten.

Die Lösegeldforderung schien zudem in die Therme des Anylas zu führen, eine stadtwelt bekannte Anlage. Nach einem etwas längeren Verhör des Gefangenen versuchte man zunächst seinem Auftraggeber einen Hinterhalt in der Taverne zu stellen, wo sie sich nach der Beendigung des Mordauftrages treffen sollten. Leider war diese Bemühung nicht erfolgreich (der entkommene Schurke hatte sich bereits mit Branjenos getroffen und wusste bereits von dem gescheiterten Attentat, so dass dieser sich nicht in die Nähe der Taverne traute).

Die nächste Anlaufstelle war die Therme des Anylas. Während es sich die Gruppe in den Bädern gemütlich machte, suchte der Neristu die unterirdische Badeanlage auf und traf dort auf die beiden Myrmidonen Valantias und Phytius, die gerade dabei waren, die Wächter Neretos auszuschalten. Sie hielten den Neristu für eine Gefahr und wollten ihn gefangen nehmen, doch dieser konnte entkommen und sich bis in die Bäder durchkämpfen, wo die beiden Myrmidonen nun der ganzen Gruppe gegenüberstanden.

Es kam zu einer gefährlichen Situation (obwohl beide Parteien auf der gleichen Seite waren und nur durch ein Missverständnis sich für Gegner hielten). Die Satyarin und der Myrmidone versuchten Valantias zu überwältigen und ins Becken zu schmeißen, was auch gelang. Phytius hingegen wurde durch den Magier und mittels eines IMPERAVI ausgeschaltet (indem man ihn dazu zwang, einige sehr anstrengende Liegestütze zu machen, bis er nicht mehr konnte).

Schon bald klärte sich jedoch die Situation auf und man beschloss, so gut es ging zusammenzuarbeiten. Die Helden, allen voran der Neristu, inspizierten den Zugang der unterirdischen Thermenanlage zu der Kanalisation. Nach einer längeren Überlegungsphase beschloss man jedoch, nur im Notfall direkt in die Kanalisation zu gehen, und versuchte lieber die Spur Aegos in der Stadt zu verfolgen.

Dabei führte der Weg nun zum Markt, von dort aus zum Raia-Tempel der Stadt, wo die Helden Hinweise von einer Priesterin erhielten, die Aegos am Tage des Verschwindens gesehen hatte und glaubte, dass er Liebeskummer hatte.

Die Gruppe kehrte noch einmal zu Aegos Haus zurück und untersuchte sein Zimmer, fand dort einiges an Liebeslyrik, aber keinen entscheidenden Hinweis.

Die Helden hatten sich nun einige weitere Pläne überlegt: Sie wollten die Betreiber der Aquädukte und der Kanalisation aufsuchen, in der Arena nachfragen, wo Aegos ab und zu Unterricht im Kampf genoss, und das Theater aufsuchen, wo er oftmals Gast war.

Im Theater konnten sie den amaunischen Herrn des Theaters sprechen, der zunächst nicht gut auf Fremde zu sprechen war (kein Wunder, da die Helden ihn zunächst auch mit unangenehmen Fragen löcherten), später entspannte sich die Situation jedoch, führte aber nicht viel weiter (außer, dass hier abermals die Hohepriesterin der Gyldara in ein wenig gutes Licht gerückt wurde). Bei dem Cirkel der Baumeister konnte man den Helden zwar aufzeigen, wie ungefähr das System des Abwassers funktionierte und so gewisse Hinweise zur Richtung geben, woher die Schurken kamen (aus Süden), aber den wesentlich wichtigeren Hinweis lieferte Aegos Fechtlehrer, ein gebildeter Sklavengladiator, der den Helden erzählte, er glaube, dass Aegos zu einem der Bordelle im Süden der Stadt gegangen sei.

Die Helden folgten dieser Spur und gaben sich in dem Bordell als einfache Gäste aus. Der Satyarin gelang es das Vertrauen der Zaturene zu erlangen, und sie berichtete, dass sie gesehen hatte, was mit Aegos passiert war: Er war von Neretos Männern gefangengenommen worden. Wohin er gebracht worden war, wussten sie jedoch nicht.

Die Gruppe hatte daraufhin den Einfall, einen Drohbrief an die Betreiberin des Bordells zu schreiben und ihre Reaktion abzuwarten. Tatsächlich ließ sie einen Boten aussenden, und die Helden verfolgten diesen bis zum Kaldomar-Aquädukt, einer Wasserleitung, die ganz Sidor

Damenios versorgte. Dort entdeckten sie, dass einer der Türme des Aquäduktes als Unterschlupf diente und betreten werden konnte.

KAPITEL III

Von nun an war klar, dass Aegos vermutlich dort war. Ein Plan wurde entwickelt. Während der Dieb und der Myrmidone im Aquädukturm von unten kommen sollten, hatten der Neristu und die Satyarin vor, oberhalb entlang des Aquäduktes zu schleichen. Der Magier bereitete eine Ablenkung vor, einen Karunga-Dämon. Der Plan funktionierte, die verwirrten Schurken inklusive Neretos

konnten überwältigt werden. Zudem konnte Aegos befreit und ein Dokument gefunden werden, worin Branjenes und die Hohepriesterin als Drahtzieherin der Entführung entlarvt werden konnten.

Mit den Gefangenen und dem Beweis im Gepäck ging es zurück zum Atriumshaus. Dort konnte man Branjenes erfolgreich beschuldigen und ihn an der Flucht hindern. Die Helden wurden reich belohnt und ihnen zu Ehren wurde ein großes Fest veranstaltet.

VON DEN ZIRKELN DER MÜLLSAMMLER

von Dennis Rüter

»FFRRR! Komm mir nicht zu nahe, dreckige Glatt-
haut! Sonst kann dein Kollege dich morgen einsam-
meln!«

Amauna zu einem nahen Müllsammler, neuzeit-
lich

»Der alte Ruamui'i hielt sich für ein verdammt cleve-
res Kerlchen, weil er mit seiner Bande urplötzlich zu-
schlag und immer gleich unauffindbar untergetaucht
ist. Hat die Gegner immer in Furcht versetzt. So ein
Risso braucht hier in der Stadt natürlich Wasser. Da
kam nur die Kanalisation in Frage, weil das
Aquädukt von der Gyldaragarde überwacht wird -
dachte ich. Haben immer mehr Freie und Honoraten
überfallen. Ich selbst habe die Kanäle nach diesem
verdamnten Risso-Fisch abgesucht, bis ich schon
selbst nach Gossenratte stank. Als ich aber eines
Morgens aus dem Kanal stieg, wurde ich fast von so
einem Sammler über den Haufen gefahren.

Da hatte ich diesen Einfall und hab mich mal bei de-
ren Zirkel umgehört. Ich sagte, ich suche einen alten
Freund. Einer meinte, ein Risso habe ihn beim
Einsammeln des Drecks vor Nonen mit Steinen be-
worfen, als er ein sehr großes Holzfaß mitnehmen
wollte. Das sei nach dem Sturm gewesen. Gegen ein
paar Argental zeigte er mir die Stelle. Die
Hausfassade war nach dem Sturm notdürftig repa-
riert worden, musste beim Unwetter runtergefallen
sein, das Ding. Ich stellte mich also auf seine
Schultern und spähte durch ein Loch hinein.
Tatsächlich lag der Kerl da seelenruhig in dem
Wasserfaß, mitten in der trockenen Innenstadt.

Der Müllsammler, noch immer sauer wegen der
Sache, brach für mich ein paar der Bretter weg. Die
Überraschung verhinderte, dass Ruamui'i seine Tricks
einsetzen oder seine Bande rufen konnte. Also brachte
ich ihn zur Brajangarde. Die haben dann auch seine
Komplizen ermittelt. Leider kam am nächsten Tag
ein ganzer Trupp vom Müllsammler-Zirkel. So nett,
wie ich eben bin, teilte ich das Kopfgeld mit denen -
ich kann 'Bitten' schließlich nicht abschlagen.

Wird Zeit, dass ich mir ein wenig Gesellschaft suche.
Und deswegen hab ich mich mal eben zu euch gesetzt,
als ich von euren Geschichten hörte, ihr Abenteurer«

Eine Kopfgeldjägerin während eines Kneipen-
gesprächs in Balan Mayek zu einer Gruppe
Abenteurer, neuzeitlich

In Myranor, gerade im Imperium, gibt es viele
Metropolen mit zehner- oder gar hunderttausenden
von Bewohnern. Nicht nur reichlich Ideen, Inno-
vationen und Intrigen bringen diese Orte hervor,
sondern auch Bedürfnisse ihrer Bewohner. Für
Wasser sorgen Brunnen und Aquädukte, Lebens-
mittel werden von den umliegenden Domänen
oder weiter entfernten Orten geliefert. Einen An-
schluss an die Kanalisation, die Fäkalien unter-
irdisch aus der Stadt befördert, hat fast jedes Haus.
Aber es gibt auch Abfall, der zu sperrig und zu
groß ist, als das er mir nichts, dir nichts im Abfluss
verschwinden könnte, oder schlicht aus Faulheit
oder Ignoranz auf die Straße geworfen wird.

Um diesen Kram kümmern sich eigene Zirkel, die
oft beste Beziehungen zur Gyldaragarde unterhal-
ten, die froh ist, wenn sie so wenig Aufwand mit
der Reinhaltung hat, wie es nur geht. Die Männer
und Frauen, die dieser Arbeit nachgehen, werden
Müllsammler genannt.

VON DER HERKUNFT UND VERBREITUNG DER MÜLLSAMMLER

Da dieser Beruf viel mit Schmutz und Dreck zu
tun hat und meist am Boden verrichtet wird, sind
es keine Amaunir oder Ashariel, die diesem Hand-
werk nachgehen. Von den Pardir, Leonir, Loualil
und Risso sind nur wenige in Ausübung dieser
Profession zu finden. Wer die Augen offen hält,
sieht vornehmlich Menschen. Sie bilden also nicht
nur die hohe Führungsschicht des Zweiten
Imperiums, sondern auch das andere Ende. Aber
was sonst wäre auch von der häufigsten Form kul-
turschaffender Myraner zu erwarten? So schließt
sich der Kreis.

Zumeist sind es arme Familien, die diesem Ge-
werbe nachgehen. Denn wer mit Begabung,
Fachkenntnissen und Geschick würde schon eine
solche Arbeit verrichten? Wer sie durchführt, ent-
wickelt mit der Zeit eine gewisse Widerstandskraft
gegen Krankheiten und Gifte - oder geht schlicht
und einfach über kurz oder lang dabei drauf.

Müllsammler finden sich im Verständnis vieler Leute auf derselben Ebene wie Bettler. Dennoch sind es meist Freie, weil die Arbeit weder große Kraft noch Verstand oder Beweglichkeit erfordert. Sklaven lassen sich da gewinnbringender in Minen, auf Plantagen und als Diener neben dem Esstisch ihres Herrn einsetzen.

Es gibt allerdings auch Städte, in denen es als Strafe gesehen wird, Müll einzusammeln. Gerade Rhacornos, Tharpura und Makshapuram sind hier zu nennen, weil es für die Amaunir - vielleicht abgesehen vom Kanalreiniger - keinen schlechteren Beruf geben kann. In den Ländern der (teils) nomadischen Ban'Bargui, Kentori und Skiresen gibt es natürlich keine Müllsammler. Ebenso brauchen Dörfer keine. Optimaten und Honoraten lassen ihren Müll an speziellen Plätzen oder dem Fuß ihrer Bauten abholen, sodass ihre Dienerschaft nicht mit dieser lästigen Pflicht belangt wird und seiner Exzellenz für Wichtigeres zur Verfügung steht.

In den Breiten und Höhenlagen mit kalter Jahreshälfte ist die Arbeit schwieriger, weil im Winter Kadaver sehr langsam verfaulen. Städte mit Kanälen, teils auch an Flüssen, Seen und Küsten erlauben die Verwendung von Netzen, Speeren/Harpunen und langen Stäben, auch vom Boot aus.

VON DEN AUFGABEN EINES MÜLLSAMMLERS

»Im Namen der Horas sei nun festgelegt, dass den Müllsammlern als Dank für die Informationen zur Ergreifung der flüchtigen Elementarbeschwölerin nach der Verwüstung eines Stadtviertels das alleinige Recht zuerkannt wird, in Mayenios' Städten den Unrat einzusammeln und vom Verkauf des verwertbaren Materials den Erlös als Lohn einzubehalten. Ferner sei ihnen das Recht gestattet, Zirkel zu bilden.« Erlass einer früheren Horas von Mayenios bezüglich Müllsammlern, 4150 IZ

Den ohnehin im Dreck wühlenden Ärmsten der Armen das Recht zur Zirkelbildung und das Monopol zur Sammlung des Unrats zuzugestehen, ist am Ende nur konsequent, wenn auch nicht überall inner- und außerhalb des Imperiums verbreitet. Die Kanalisation bleibt dabei zumeist außen vor, von Strafdiensten der Feliden mal abgesehen (so selbige Kanalisationen überhaupt unterhalten). Wie es bei Zirkeln üblich ist, verteidigen sie ihr Revier und ihr Betätigungsfeld. Unter Letzteres fällt auch das Sammeln immaterieller Güter - sprich: Informationen. So ein Müll-

sammler kommt schließlich herum und findet manches Mal mehr als nur ein totes Huhn in der Gosse. Es ist üblich, Leichenfunde zu melden. Ebenso üblich ist, dass die Garden ohne Kläger und bei niedriger Herkunft des Toten die Sache schnell auf sich beruhen lassen.

Was nicht von der Obrigkeit nachgefragt wird und organischen Ursprung hat, wird vor die Stadtmauer - oder ein Lagerhaus neben dem Magazin, wenn es als Munition für die Stadtgeschütze dienen soll - gekarrt und als Dünger zu den Domänen der Optimaten geschafft. Letzteres übernehmen allerdings die Arbeiter, die auf der Domäne des Käufers schufteten. Mobiliar und dergleichen wird meist vorgereinigt und weiterverkauft. Sogar einige Illacriion-Künstler oder Onachos-Tötenwesen-Beschwörer nehmen regelmäßig diesen Müll ab. Die Abholung überlassen sie in der Regel allerdings ihren Handlangern. Metall dagegen schmelzen die Schmiede ein, sodass es sich für die Sammler nicht lohnt, es zu säubern.

Als Agenten für den Verkauf dienen die Beauftragten des Patrons. Einige Patrone mieten sogar Lagerhäuser für den Kram an und lassen schon die Reinigung zentral unter Aufsicht durchführen. Der Verkauf bringt schließlich gutes Geld, und davon lebt der Zirkel. Privatgeschäfte mit dem Zeug werden mit steigendem Wert immer missbilligender gesehen, bis der Sammler am Ende aus der Stadt gejagt oder selbst leblos in der Gosse aufgefunden wird. (Agenten sind übrigens die üblichen Hehler oder Krämer mit eher niedrigem SO.)

Es ist nicht auszuschließen, dass sich im Einzelfall Mitglieder des Zirkels weniger legalen Nebentätigkeiten widmen und dazu Zweitmitglieder bei der örtlichen Truppe von Dieben sind.

VOM TAGESABLAUF EINES MÜLLSAMMLERS

Da er nicht geschätzt wird, zieht er mit Einsetzen der Morgendämmerung, manchmal gar früher mit einer Laterne los. In der Insula, die meist vom Zirkel gemietet oder besessen wird und seltener Ausüber anderer Professionen beherbergt, gibt es auch eine Remise (Garage), in der die Handkarren, meist mitsamt Schaufeln und Zangen, selten auch nur Körbe zum Umschnallen oder Eimer untergebracht sind. Ein Stall für Esel, Hund oder anderes Zugtier - und das Tier selbst - ist selten. Allein, mit einem oder mehreren Partnern zieht er los.

Entlang der Straßen wird der Karren gezogen. Um in zu schmale, kleine Gassen vorzudringen, stellt er das Gefährt davor ab und vollzieht die Dienstleistung im Seitenweg. Dass es Gestalten gibt, die sogar einen mit Abfall beladenen Wagen stehlen, sodass der Sammler sich besser beeilt,

muss an dieser Stelle nicht extra erwähnt werden. Mit seinem Friedensstifter schlägt er eine kleine Ratte beiseite, um eine gammelige Traubenrebe zu kassieren. Auch die Oberschicht erwartet, dass er zügig den Mist seiner Exzellenz von dessen Hintertür abholt.

Eine gute Weile vor Mittag, je nach Jahreszeit deutlich früher, hat er seine Runde beendet und kehrt zu seiner Insula zurück. Dort wird der Müll mit Kollegen und Familie in unbrauchbaren Unrat und noch brauchbaren Krempel getrennt. Den Unrat schafft er gegen Mittag - nach einem frühen Essen - vor die Stadt. Mit seinen Kollegen sammelt er ihn auf einem oder mehreren Komposthaufen, bis er verkauft und abgeholt wird. Krempel wie alte Stühle reinigt er, bevor der Agent des Patrons kommt. Dann genehmigt sich der Sammler ein kleines Schlückchen oder Spielchen, bevor er mit oder vor Einsetzen der Dämmerung wieder nach Hause geht und sich aufs Ohr haut.

KLEIDUNG UND WAFFEN

Die schlichte Tunika - oder gar nur ein Lendenschurz und ein Umhang in einfacher Farbgebung - wird mit Stiefeln oder mindestens dicken Ledersandalen kombiniert. Als Waffen sind Kampfstab, Friedensstifter, Schleuder, teils Speer und Wurfnetz, im Norden auch Fustibalus verbreitet.

Müllsammler (2 GP)

Voraussetzungen: KK 10, KO 11

Modifikationen: SO 1-6, +2 AuP

Automatische Vor- und Nachteile:

Entfernungssinn (3 GP), Resistenz gegen alle Gifte (7,5 GP), Resistenz gegen Krankheiten

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Immunitäten gegen Gifte und Krankheiten/ Unangenehmer Geruch, Unansehnlich, Ungebildet
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gebildet, Honorat, Optimat/Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig

Kampf: Hiebaffen oder Stäbe oder Speere +3, ein weiteres davon +2, Raufen +2, Ringen +2, Schleuder oder Wurfspeer +2

Körper: Klettern +1, Schwimmen oder Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Gassenwissen +2

Natur: -

Wissen: Schätzen +2

Sprachen: Myranisch +5

Handwerk: Heilkunde Krankheiten oder Heilkunde Gift +2, das andere +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung oder Lederarbeiten +2, das andere +1, Kochen +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Heimatort)
Besonderer Besitz: Karren, vielleicht mit kleinem Esel oder ähnlichem Zugtier

DER CİRKEL DER GOLDTAUCHER (MEISTERINFOS)

»Wie ihr mir aufgetragen habt, Exzellenz, suchte ich in Sidor Valantis den "Goldtaucher" genannten Cirkel auf. Er stellte sich als eher armselige Ansammlung zerlumpter Gestalten heraus. Als ich sie fragte, ob sie die Wertsachen aus dem Wrack ein Stückchen südlich der Stadt bergen könnten, da amüsierte sich die ganze Mannschaft köstlich. Erst nach einigen ungewissen Augenblicken klärte mich der Patron auf, dass seine Leute sich mit dem Aufsammeln des Unrates auf den Straßen beschäftigen. Der Name ihrer Gruppierung rührt daher, dass die erste Matrona ihrerzeit einem Stück Gold in einem der städtischen Kanäle nachtauchte. Enttäuscht, aber um eine Banalität des Wissens reicher, suchte ich meine Unterkunft auf. Zwei Tage später, gerade als ich ein paar Verhandlungen mit Wracktauchern durchführte, stieß ein Bote dieses Goldtaucher-Zirkels zu mir. Der Patron wolle mich sehen, sagte er. Also suchte ich abermals das Quartier dieser schlichten Leute auf. Der Honorat konnte mir mitteilen, dass seine Leute ein paar Tonstücke mit dem Symbol unseres Hauses gefunden hatte. Darauf hätten sie entdeckt, dass ein paar Plünderer sich bereits an der Ladung vergangen haben und die wertvollen Stücke nun an zuwielichtige Hehler veräußern wollten. Durch Verständigung der Garde konnten diese Plünderer und ein Großteil der Ladung sichergestellt werden.

Ich werde wohl ein bis zwei Nonen nach diesem Brief mit unserem nächsten Frachtkahn in Dorinthapoles einsetzen, Exzellenz. Honorat Valantibario habe ich außerdem unseren Hausgenossen vor Ort zur Aufnahme empfohlen.«

Brief eines Beauftragten an seinen Herren, 4765 IZ

In Sidor Valantis, der Metropole Valantias, gibt es genauso Müll wie in den anderen Städten Myranors. Viele Einwohner schmeißen ihn zwar einfach in den nächsten Kanal, doch sind die Stücke zum einen teils noch brauchbar, zum anderen eine Gefahr für die Schiffe und Schiffer, wenn Tische oder Stühle gegen Boote und Schiffe (oder deren Schrauben und Schaufelräder) stoßen. Daher kümmern sich die Müllsammler um die

Beseitigung dieser Gefahr. Einer der örtlichen Zirkel sind die Goldtaucher.

HAUPTQUARTIER

Unweit des Hafens haben die "Goldtaucher" ein eigenes Mietshaus bezogen. Im Erdgeschoss sind die Remise (Garage) mit den Spießen, Karren und ein paar Booten (Schiffer nehmen Müllsammler nur ungern auf) und die Werkstatt untergebracht. Im ersten Stock liegen die Gemeinschaftsküche mit Vorratsraum - ein kleiner Ausfahrkran hilft, die Lebensmittel von draußen hereinzuholen - und der Speisesaal. Der zweite Stock beherbergt die Wohnung des Patrons, die aus einem Empfangszimmer und dem dahinter liegenden Privatteil - Wohn- und Arbeitszimmer, dahinter Schlafzimmer -, der stets bewachten, aber eher mäßig bestückten Schatzkammer und dem Gemeinschaftsraum besteht. Versammlungen und Freizeitvertreib wie Wettwerfen bilden den Rahmen üblicher Einrichtungen.

Die andern drei Stockwerke bestehen aus den Wohnungen der Mitglieder. Den Körper reinigen sie im nahen Badehaus, meist am frühen Abend einmal die None. Die anderen Badegäste meiden diese Zeit. Es sei übrigens noch erwähnt, dass die Toiletten sich unter den Schrägen der Treppen befinden.

BEDEUTENDE MITGLIEDER UND FREIHE

Der Zirkel hat etwa zwei Dutzend Mitglieder. Die folgenden stechen aus der Masse der Anderen hervor. Die Meranier haben dabei eine an Vollmischschokolade erinnerte Hautfarbe und alle Mitglieder einen unangenehmen Geruch.

Valantibario serr Rhidaman

Der Patron des Zirkels konnte sich vor einigen Jahren durch einen Dienst aus der Mitgliedschaft des bedeutungslosen Hauses Alantinos lösen und den Rhidaman anschließen. Dadurch gelang es ihm zugleich, seine Stellung zu festigen.

Natürlich bedeutet die Mitgliedschaft beim Haus der Monopole, dass die Kontakte zu den Hehlern heute seltener zum Zuge kommen. Aber Valantibario sieht in diesem Weg den besten, um sich und seine Leute vor Übergriffen zu bewahren.

Als ortskundiger Meranier kann er sich sehr gut unerkant bewegen. Im Kampf hat er nur mittlere Erfahrung, sodass er sich auf sein Schlafgift und Verbindungen verlässt. Das Kriegsbeil führt er vor allem, weil es auch als Werkzeug zum Zerkleinern von diesem und jenem dient. Die dünnen Handschuhe aus Leder trägt er immer, wenn er wach ist. Als weitere Macke zu werten ist die Tatsache, dass er sich gern nicht als Patron, sondern als einfaches Mitglied ausgibt, wenn er es mit Fremden zu tun hat.

Von einem Alantinos, der wegen mangelnder Begabung Priester von Tedion (Gott der Langeweile) wurde, ist er wegen des Hauswechsels verflucht worden. Und so scheint es, dass er unfruchtbar ist. Daher spart er sich das Liebesspiel seit Jahren - was in seiner Heimat eher untypisch ist.

Geburt: 4740 IZ **Größe:** 85 Finger **Gewicht:** 65 Okul

Haare: schwarz, militärisch kurz **Augen:** mittelbraun

Kleidung: ärmellose Tunika in schwarz, blauer Calar mit gelber Borte/schlichter Überwurf in Schwarz (beides versteckte Brigantin-Rüstungen mit Karetanplatten)

Artefakte: unter seinen Handschuhen trägt er einen Ring, der für eine SR seine MR um 4 erhöht

LeP: 35 **AuP:** 38 **MR:** 4 **INI:** 14+W6 **RS:** 4 **GS:** 8

Kriegsbeil: AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK N (mit Schlafgift)

Raufen: AT 11 PA 10 TP 1W6 TP (A) DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Herausragende Talente: Schwimmen 9, Sich verstecken 10; Etikette 5, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 12; Schätzen 10

Taktik: Dank Brigantin und Schlafgift kann er sich vereinzelt, schwache Gegner vom Hals halten. Größeren oder längeren Scharmützeln geht er lieber aus dem Weg und ergibt sich zur Not.

Uirischi

Der Risso kam vor Jahren als Privatsklave mit seinem Besitzer in die große Stadt, wurde allerdings nach dessen frühem Tod freigelassen. Danach war er einige Jahre Mitglied einer Bande von Straßenräubern. Erst Valantibarios Mutter erkannte seine Fähigkeiten und nahm ihn bei den Goldtauchern auf. Dort war er ihre rechte Hand. Der eher auf gesellschaftlichen Schutz durch Kontakte zur Oberschicht setzende Valantibario hat nicht mehr so viel Verwendung für ihn, was Uirischi zwar die Zeit gibt, endlich wann immer nötig den Geistern zu huldigen, damit sie auf seiner Seite stehen, ihm aber trotzdem irgendwie aufstößt. Die mangelnde Beschäftigung schlägt sich langsam auf seinen Bauch nieder, der sich bereits merklich nach außen wölbt. Dass er auch noch öfters die junge Myrxene begleiten muss, tut seiner miesen Laune nicht gerade gut. Er selbst hält nicht viel davon, sich den Hehlern so sehr zu verweigern. Trotzdem würde es ihm nicht in den Sinn kommen, seinen Herren zu hintergehen. Was sollte er auch ohne Auftraggeber machen?

Mit dem damit einhergehenden Schimpfnamen *Schoßhund* kann er leben.

Geburt: 4730 IZ **Größe:** 86 **Finger** **Gewicht:** 72 Okul

Schuppen: silbriggrün **Augen:** dunkelgrün

Kleidung: Gürtel aus Fischleder, bei Vorbereitung Lederrüstung (RS 3)

LeP: 44 **AuP:** 45 **MR:** 3 **INI:** 10+W6 **RS:** 1 (bei Verwendung der Rüstung 4, sonst nur natürlicher RS) **GS:** 8

Zwei Drepani: AT 15 PA 16 TP 1W+4 (durch hohe KK) **DK** HN

Raufen: AT 14 PA 12 TP 1W+2 TP(A) (hohe KK) **DK** N

Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Finte, Wuchtschlag, gezielter Stich (Drepani als Dolche geführt)

Herausragende Talente: Klettern 8, Schwimmen 12

Taktik: Wenn er vorbereitet in einen Kampf geht, versucht er zunächst, den Gegner zu schwächen, um ihn dann mit einem Doppelangriff zu töten, kampfunfähig zu machen oder schlicht in die Flucht zu schlagen. Unvorbereitet ist sein Ziel, allen Auseinandersetzungen gegen ernsthafte Gegner schnell zu entkommen. Panisch flieht er jedoch nur ganz selten.

Rondraones Narbhand (eigentlich Binquish)
Der Shingwa hat schon vor Jahren den typischen Dialekt seiner Rasse abgelegt. Und seit er seinen Greifschwanz durch einen Lamuckenbiss verlor, verkleidet er sich auch noch als Mensch mit Perücke und Kunstnase aus Ton unter einem Kapuzenumhang und treibt sich so nachts herum. Rondraones Narbhand ist dann sein Deckname, und unter diesem trifft ihn Valantibario in der Regel. Als Binquish, ganz ohne Verkleidung, ist er nur selten anzutreffen. Und dann würde wohl keiner die Verbindung zu Rondraones erkennen, mit seiner beigen Haut, während Binquish fast nur blau herumläuft.

Durch sein Geschick, Informationen zu erhalten, Dinge zu beschaffen und sich zu verbergen, schätzt ihn Valantibario sehr. Dass der Shingwa Ambitionen zeigt, nach oben zu kommen, weiß der Honorat. Vielleicht könnte der Shingwa ja eines Tages sein Nachfolger werden. Von den Intrigen, die der Shingwa (mitunter für die über den Wechsel nicht sehr erfreuten Alantinos) anzettelt, erfährt er aber nur selten. Denn der Shingwa kann sich noch in weitere Arten "verwandeln", die einem echten Gestaltwandler durchaus zur Genüge reichen würden. Andererseits möchte er die Macht des Cirkels steigern, um nicht irgendwann eine bedeutungslose Gruppe zu übernehmen.

Die im Folgenden genannten Angaben gelten daher für ihn als Rondraones oder Binquish, wobei der Washkedal beim Shingwa in Reinform in sei-

ner Mietswohnung bei den Goldtauchern zu finden ist. Er arbeitet dort als schlichter Müllsammeler, dessen Zweitjob ein gut gehütetes Geheimnis darstellt.

Geburt: 4750 IZ **Größe:** 73 **Finger** **Gewicht:** 30 Okul

Perücke: schwarz **Augen:** schwarz

Kleidung: Kapuzenumhang mit langen Ärmeln in grau, Innentaschen innen in grün bzw. rot und geschlossene Sandalen/als Binquish ärmellose, schreiend bunte Schneta-Weste

LeP: 33 **AuP:** 30 **MR:** 4 **INI:** 10+W6 **RS:** 1 (natürlich) **GS:** 10

Washkedal: AT 14 PA 13 INI +1 TP 1W+1 **DK** NS

Schwertstab mit Sprungfeder: AT 15 PA 13 INI -3 TP 1W+5 **DK** NS*

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Umreißen

Herausragende Talente: Klettern 14, Sich verstecken 12, Schwimmen 10; Menschenkenntnis 12, Gassenwissen 10, Sich verkleiden 14, Stimmen imitieren 10; mindestens ein Dutzend Sprachen gut bis ausreichend und halb so viele Schriften; Taschendiebstahl 10, Schlösser knacken 9

Taktik: Der Shingwa greift gern überraschend an. Wenn die Klinge überraschend aus dem Stab fährt (gilt als freie Aktion), führt er meist einen gezielten Stich durch, um das Ziel sicher zu vergiften. Dabei hält er sich immer einen Fluchtweg offen, weil er gefährlichen Gegnern lieber das Feld überlässt und abhaut.

* Mit Viperotox bestrichen: Gift, Stufe 8, 2W6 SP (Amaunir +4), KK, FF, GE und KO -1 je KR. Wenn KK und KO auf 0, stirbt das Opfer. Bei gelungener KO-Probe ist der Schaden halbiert, die Eigenschaften sinken nicht. Beginnt nach 1 KR und dauert SP KR an. Der Washkedal ist nur selten bestrichen.

Myrxene Dreimal/Protera Wagenschlag

Das Waisenkind zog einige Jahre mit einer Gruppe Djamaunir durch die Lande, wobei sie mehr als Amaunir denn als Mensch lebte. Nach den ersten paar Mal, die sie im Sinne RaDjas mit Anderen verbrachte, legte ihr ein Liebhaber (der BaLoa der Sippe) nah, ihr Glück doch bei den Menschen zu versuchen. Er fürchtete, sie könnte sonst keine Freude am Liebesspiel (das bei den Amaunir bekanntlich härter ausfällt) entwickeln und würde RaDja verfluchen. So zog Myrxene los, rettete sich vor ein paar lüsternen Strauchdiebinnen mit einem Boot und landete dabei in der Stadt. Ohne große Bildung einerseits und Kampfeswut andererseits landete sie als Bettlerin auf der Straße. Die Aufnahme bei den "Goldtau-

chern" war da ein Schritt aufwärts. Damit nahm sie den Namen Myrxene Dreimal an.

Valantibario schätzt die impulsive, geschickte Meranierin, die er gern in der Werkstatt beobachtet, obwohl sie nur mäßiges Talent für's Handwerk zeigt. (Dass sie die einzige Tochter Valantibarios ist, hat der Honorat durch ihr Muttermal aus drei Flecken auf der linken Schulter erfahren, das dem ihrer Mutter entspricht.)

Geburt: 4762 IZ **Größe:** 92,5 Finger **Gewicht:** 80 Okul

Haare: dunkelbraun, zu Knoten hochgesteckt, sonst schulterlang **Augen:** mittelbraun

Kleidung: Pluderhose in braun, Calar in blau

LeP: 32 **AuP:** 36 **MR:** 3 **INI:** 10+W6 **RS:** 0 **GS:** 9

Friedensstifter: AT 13 PA 11 TP 1W+2 DK N

Raufen: AT 12 PA 9 TP 1W6 TP(A) DK H

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 9, Lederarbeiten 5, Schneidern 7

Taktik: Wegen ihrer Impulsivität (8) und Neugier (6) gerät sie öfter in Situationen, die ihr eigentlich zu gefährlich werden können. Und nicht immer ist Uirischi zur Stelle, um ihr zu helfen.

Aquabora aus Valantis (eigentlich Uirosch)

Die Besitzerin des nahen Badehauses ist die Schwester von Uirischi. Wie ihr Bruder kam auch sie als Sklavin in die Stadt. Sie erlernte dort Kenntnisse zur alchemistischen Herstellung von Badeölen und Seifen, da ihr neuer Besitzer der Ansicht war, sie müsse wegen ihrer silbernen Schuppen (wie das bei Risso häufig vorkommt) über übernatürliche Kräfte verfügen. Mit diesem Wissen fand sie Anstellung in dem Badehaus und arbeitete sich empor. Als der Besitzer plötzlich verstarb, erbe sie das Haus. Das ist auch der Grund, warum sie den "Goldtauchern" gestattet, einmal die None ihre Einrichtung aufzusuchen. Mit ihrem Bruder verbindet sie ein schwieriges Verhältnis, da sie nicht mehr die Geister, sondern die Götter der Oktade (und Ephard) verehrt.

Geburt: 4728 IZ **Größe:** 84 Finger **Gewicht:** 65 Okul

Schuppen: silbern **Augen:** dunkelgrün

Kleidung: blauer Macalar, auf der Brust eingestickt grüne Fisch-Umriss

LeP: 35 **AuP:** 37 **MR:** 3 **INI:** 10+W6 **RS:** 1 (natürlich) **GS:** 8

Friedensstifter: AT 14 PA 11 TP 1W+2 DK N

Raufen: AT 13 PA 10 TP 1W6 TP(A) DK H

Sonderfertigkeiten: Als nicht-magische Alchemistin kann sie einfache Formeln umsetzen.

Herausragende Talente: Schwimmen 12

Taktik: Sie meidet Kämpfe und setzt stattdessen kleine Kapseln ein, die eine Rauchwolke produzieren.

SZENARIOVORSCHLÄGE

Die entführte Myrxene

Die Helden treffen in einer kleinen Seitengasse Myrxene, die sich gerade in einer Rauferei mit ein paar elenden Straßenräubern befindet. Nachdem die Helden ihr geholfen haben (vielleicht weil die Räuber anschließend die Helden attackiert haben), führt sie ihre Retter zum Haus des Cirkels. Sie werden von einem einfachen Mitglied, das sich als Patron ausgibt, belobigt, während Valantibario sie beobachtet. Am nächsten Tag kommt Myrxene nicht von ihrer Arbeit zurück. Nur der schwer angeschlagene Uirischi kann sich zum Haus durchschlagen und melden, dass die junge Frau wurde entführt. Der falsche Patron beauftragt die Helden, Myrxene zu suchen.

Durch ausgerissene Stofffetzen mit dem Geruch der Müllsammler können sie die Spur aufnehmen. Schließlich stoßen die Helden auf das Versteck der Sammlerin und können sie befreien. Im Haus dankt Myrxene voreilig Valantibario, den sie Patron nennt, worauf er sich den Helden als echter Patron zu erkennen gibt und sie für ihren Dienst entlohnt.

Das geschlossene Badehaus

Aquabora wird wegen Giftmord am vorherigen Besitzer inhaftiert. Der neue Besitzer des Badehauses und Hauptzeuge lässt die Goldtaucher, aber auch Gerber und weitere schlichte Handwerker nicht mehr hinein. Weil sie selbst betroffen sind, es zu Unruhen kommt oder sie von Valantibario beauftragt werden, gehen die Helden der Sache nach. Sie finden im Bad eine Probe von Gift, die erst nach Aquaboras Verhaftung hergestellt wurde. Doch als sie es zum Gericht bzw. zur Untersuchung bringen wollen, werden sie vom verkleideten Binquish und ein paar Schlägern attackiert, der Valantibario schwächen möchte und die Phiolen mit dem Beweismittel zerstört.

Jetzt müssen die Helden den neuen Besitzer beschatten. Dabei finden sie seinen Hehler, der ihm die Zutaten für das Gift verkauft. Sie bringen den Hehler zum Gericht, wo der Kerl auch aussagt. Der neue Besitzer verquasselt sich und gibt letztendlich zu, ein Bastard des alten Besitzers zu sein, der nicht damit gerechnet hatte, dass sein Vater die Risso als Erbin einsetzen würde. Überführt wird er verurteilt, während Aquabora freikommt. Sie gibt an diesem Tag für ihre Befreier und die Ausgesperrten eine Feier im Badehaus. Der Täter kann jedoch fliehen und will die Helden in die Luft

sprengen. Doch durch Uirischis Eingreifen wird der Plan vereitelt und der Kerl erschlagen. Da keiner Binquishs Verkleidung kennt, entkommt er unerkannt.

Der nicht langweilige Kampf um die Langeweile

Jemand schickt am Jahrestag des Fluchs einen größeren Trupp von Bewaffneten gegen den Cirkel. Die Helden und Uirischi müssen die Angreifer abhalten, bis die Shinxirgarde eintrifft. Einer der Schläger wird vom Cirkel gefangen genommen und verrät, wo der Auftraggeber - dessen Namen er nicht kennt - sie zur Bezahlung treffen wollte. Als die Helden und Uirischi dort eintreffen, zaubert der vermummte Fremde plötzlich einen Feuerstrahl hervor, durch den in dem Haus ein Feuer ausbricht, und verschwindet ins Nichts. Nur weil Myrxene eine Tür aus den Angeln drehen kann, entkommen sie der Falle.

Sie will wissen, wer dafür verantwortlich ist. Sie glaubt, dass der Tedion-Priester, der den Fluch aussprach, dahinter steckt. Mit Hilfe der Helden gelangt sie in den Tempel und stellt den Priester. Allerdings kann der fliehen. Binquish, der bei der Flucht hilft, besucht den Tempel später in einer

Verkleidung, und erfährt, dass eine jüngere Priesterin, die den Flucher ablösen will, selbigen auf's Festland in eine Grotte gebracht hat. Verkleidet greift Binquish kurz Myrxene an, um dann vor den Helden zu fliehen. Auf einem Zettel, den er absichtlich hinterlässt, ist ein Plan eingezeichnet, der die Helden zu der Grotte führt.

Dort finden sie einen Tempel Iribaars. Die junge Priesterin, eine unerkannte Melarythor-Paktiererin, will gerade den Flucher opfern. Da sie durch die Gaben des Chaos wahnsinnig geworden ist, verrät sie den Helden, dass sie gehofft hatte, die Helden würden den Flucher für sie erledigen. Glücklicherweise habe sie aber das Boot, auf dem er floh, entdeckt, und den Lenker mit ihrer Macht zu sich befehlen können.

Mit Beherrschungs- und Kampfmagie dämonischer Natur setzt sie den Helden zu, die aber am Ende siegreich hervorgehen. Zuletzt teleportiert sie sich fort - zu der großen Statue eines Dämons mitten in der Höhle, denn andere Teleporte beherrscht sie nicht. Der Flucher dankt den Helden, entweder mit einer üppigen Belohnung, oder mit einer kleinen Belohnung und der Rücknahme des Fluchs im Beisein von Valantibario.

DIE TANGINSEL XAI-MAQKAR

von Jan Stawarz, Bilder von Kirsten Schwabe

Gefürchtet und bewundert! So denkt der normale imperiale Bürger über die Abishai, die gefürchteten Freibeuter des Meeres der schwimmenden Inseln. Noch keine Strafexpedition des Imperiums schaffte es, dieses Mischvolk von Gesetzlosen komplett niederzuwerfen und unter die Knute des Thearchen zu stellen. Ihre Behausungen aus Tang und Wrackteilen haben nur wenige Außenstehende bisher zu Gesicht bekommen.

Die Insel *Xai-Maqkar* ist ein Beispiel für einen ihrer Zufluchtsorte im Zentrum des Meeres der schwimmenden Inseln.

Die Insel für eilige Leser:

Einwohner: circa 3500, davon 45% Menschen, 22% Amaunir, 15% Shingwa, 5% Neristu, 3% Ravesaran, 5% Loualil, 5% andere Völker.

Herrschaft: Rat der Hatane, sonst Ehrenverhalten untereinander

Garnison: Alle Bewohner sind recht wehrhaft, also kann man die ganze Stadt als Garnison sehen.

Tempel: Tempel der Einheit, verschiedene Götter des imperialen, aquatischen, amaunischen und shingwanischen Pantheons. Einige Hausschreine und Schutzgötzen

Wichtige Gasthöfe: Taverne "*Die Röhren*" (Q4/P5), Gasthaus "*Barrakuda*" (Q3/P4/15S), Schlaf- und Schankstätte "*Zum Schneckenhaus*" (Q5/P4/10S)

Besonderheiten: Kein fester Standort, besteht aus Tang

Stimmung in der Stadt: Ein Hauch von Gefahr liegt in der Luft. Auf dem Markt gibt es stets geschäftiges Treiben und im Vergnügungsviertel ist man immer für ein Spielchen bereit.

Was die Xai-Maqkarer über ihre Insel denken: "*Sie stinkt nach Tang, ist unansehnlich und nicht wirklich die Perle im Meer. Aber sie ist frei und dafür lieben wir sie.*"

Hatane und unweit davon der *Tempel der Einheit*. Von der Hauptinsel gehen Wege aus Planken und Tang zum Vergnügungsviertel und der zentral gelegenen Markthalle ab. Im Osten liegt der Hafen der Insel, um den sich viele Kneipen und Lagerhäuser angesiedelt haben. Im Südosten geht er in das Vergnügungsviertel über, Anlaufpunkte für Vergnügungen jeder Art. Besonders beliebt sind das "*Loch*" (die Arena der Insel) und die "*Röhren*" (die Fischrennbahn). Im Norden liegen die Handwerkerinsel und Wohnviertel. Im Zentrum der Insel befindet sich die Markthalle, die den Verbindungspunkt zwischen beiden Häfen, dem Handwerker Viertel und der Hauptinsel bildet. Hier handeln und tauschen die Abishai untereinander und mit ortsfremden Freibeutern. Fremde Schiffe, meist andere Piratenschiffe, liegen im westlich gelegenen Fremdenhafen, der nur über eine bewachte Brücke zur Markthalle mit dem Rest des Inselgeflechts verbunden ist.

DAS LEBEN DER ABISHAI

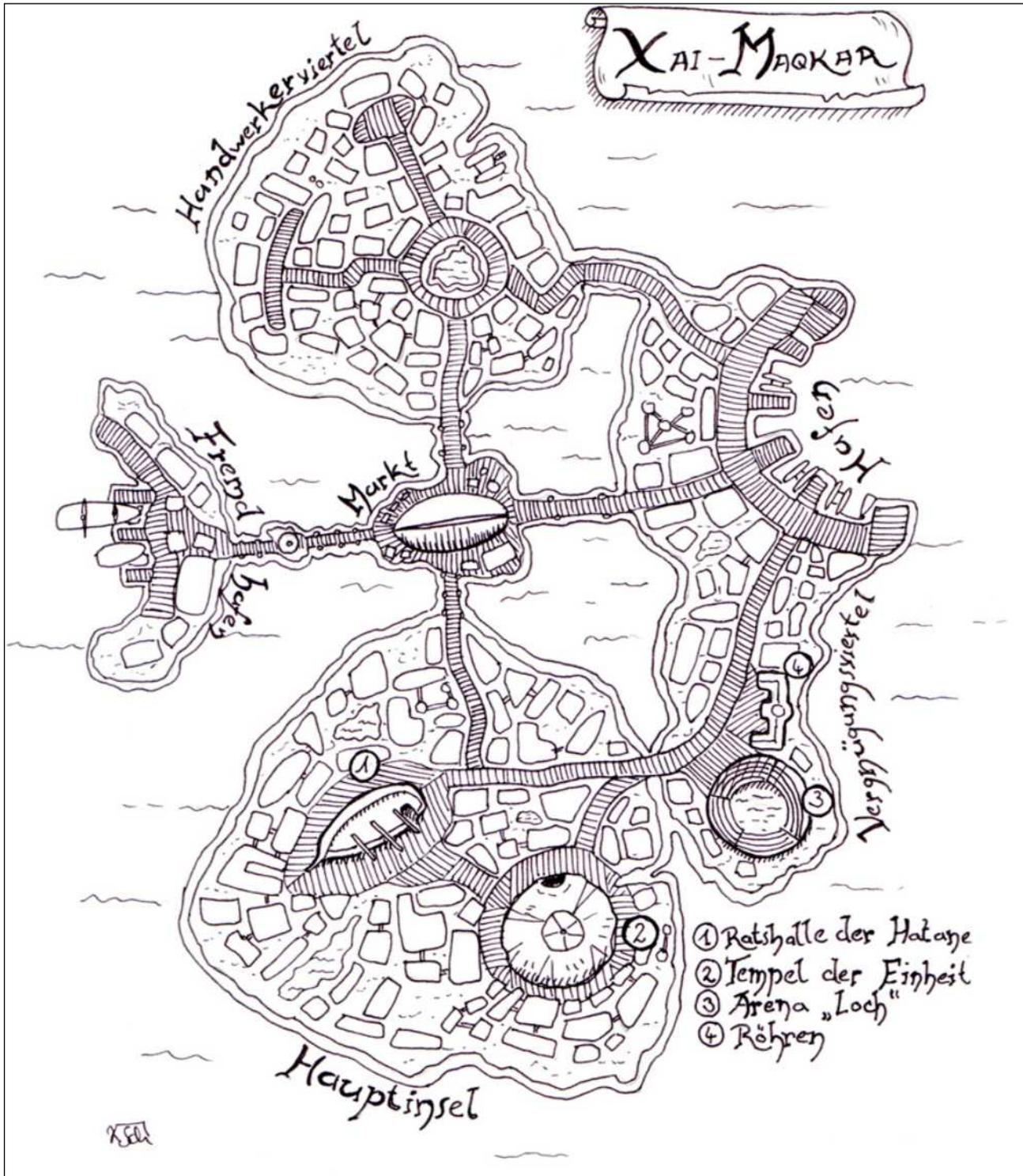
Das Leben der Abishai ähnelt dem Leben von anderen Seefahrern. Ungefähr 40% der Abishai befinden sich auf See. Die anderen 60% gehen anderen Tätigkeiten nach. Sie gehen einem Handwerk nach, bestellen die Tangfelder oder bilden Kinder und Neulinge aus. Die Ernährung der Abishai besteht zum Großteil aus Fisch, welchen sie in Reusen unter dem Tang fangen, spezielle Speisalgen und Früchte und Gemüse, die sie in kleinen Töpfen und Krügen züchten.

Die Gebäude der normalen Abishai bestehen aus Resten von gekaperten Schiffen, anderem Treibgut und natürlich Tang. Kein Haus gleicht dem anderen. Bei Amaunir und Shingwa sind hohe Mastgebilde mit vielen Plattformen, die untereinander verbunden sind, sehr beliebt. Wasseraffine Bewohner hingegen bevorzugen Behausungen, die zum Teil unter Wasser liegen. Durchschnittlich haben diese Behausungen drei oder vier Stockwerke. Über den Türen und an zerbrochenen Masten, die auch als Wäscheleine dienen, hängen die Wimpel der "Häuser" der Bewohner. Zur Versorgung der Bewohner mit Trinkwasser sind auf den Dächern große Segeltücher aufgespannt, die das Regenwasser auffangen und sammeln. Durchschnittlich leben drei bis vier verschiedene Familien in einem dieser Wohnkonstrukte. Die

DAS LEBEN AUF DER INSEL

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Die Insel besteht aus verschiedenen Unterinseln, auf denen sich die Viertel der Siedlung verteilen. Auf der Hauptinsel liegen die Ratshalle der



unterste Ebene liegt immer direkt über der Wasseroberfläche, welche über eine Klappe erreichbar ist. Die Klappe dient als Zugang zu den unter den Häusern angebrachten Reusen und im Falle eines Angriffs als Notausstieg. Ebenfalls auf der untersten Ebene ist eine Kochterrasse, die mit Segeltüchern überspannt ist. Diese wird von allen Familien genutzt und ist sozialer Treffpunkt des Hauses. Hier wird gekocht, gewaschen, getratscht und gegessen. Gekocht wird auf Holzresten und getrockneter Algenmasse. Auf der unteren Ebene

sind meist noch Arbeitsräume zu finden. Geschlafen wird in den oberen Stockwerken, wo sich neben den Schlafzimmern noch Wohn- und Lagerräume befinden.

DIE ÖFFENTLICHEN GEBÄUDE

DER TEMPEL

Der Tempel bildet das Zentrum der Insel und ist auch Verbindungspunkt aller Abishai. Jeder

kommt hierher, um vor einer Kaperfahrt für reiche Beute und guten Wind zu beten, einen Priester um Rat zu fragen oder ein Kind zu taufen. Der Tempel hat eine große Eingangshalle, in der die elementaren Hauptaspekte des Abishaiglaubens verehrt werden, Wind, Tang und Wasser. Die Halle ist eine vier Gradu hohe, kreisrunde, dunkle Tanghöhle mit einem Radius von fünf Schritten. Von dort führen vier Gänge zu den Heiligtümern der amaunischen, aquanischen, imperialen und shingwanischen Götter. Ein fünfter Gang in der Mitte führt in die Gemächer der Priester und Bashiden. In den Schreinen für die verschiedensten Glaubensrichtungen sind Standbilder der Götter und Götzen zu finden.

DIE RATSHALLE DER HATAANE

Die Ratshalle befindet sich mit auf der Hauptinsel, in den Überresten eines Flaggschiffes einer Strafexpedition. Von dem Glanz und Prunk des Imperiums, den es früher einmal hatte, ist nur noch wenig zu erkennen. Nur in der Ratshalle, der ehemaligen Offiziersmesse, ist er noch zu erahnen. Ansonsten ist die Ratshalle mit Trophäen großer Siege und Raubzüge verziert. Der Rat der Hatane setzt sich aus den Oberhäuptern der fünf Häuser zusammen, von denen jeder eine Stimme hat. Jeder Abishai hat das Recht, hier vor dem Rat vorzusprechen. Der Rat beschließt über Angelegenheiten, welche die ganze Insel betreffen, wie Liegepreise im Fremdhafen, Bau neuer Schiffe oder die Ernennung neuer Kapitäne. Die Rechtsprechung durch den Rat erfolgt nur bei Angelegenheiten, die die Insel selbst betreffen. Wenn es um Ausschluss aus der Gemeinschaft oder schwerwiegende Verbrechen, zum Beispiel Mord, an Abishai unterschiedlicher Häuser oder Inseln geht, werden sie aktiv. Nur in seltenen Fällen greift der Rat in Konflikte mit Fremden ein. Abishai regeln ihre Konflikte innerhalb der Häuser. Strafen sind dabei Wiedergutmachungszahlung bei Diebstahl oder Betrug. Streitigkeiten werden durch Duelle bis zum ersten Blut beendet.

DIE MARKTHALLE

Die Markthalle verbindet Hauptinsel, Handwerksviertel und die beiden Häfen der Insel und bildet somit den eigentlichen Mittelpunkt der Inseln. Jedem ist der Zugang erlaubt, sowohl Abishai als auch auswärtigen Piraten und Händlern. Diese dürfen die Halle aber nur durch den Eingang zum Fremdhafen betreten und auch wieder verlassen. Dafür sorgen die Mitglieder des Hauses Rasarden, die vor jedem der 4 Eingänge stehen. In den Überresten eines Palastschiffes, welches von außen an den Panzer einer Schildkröte erinnert, findet der gesamte Handel der Insel statt. Auch der Hatan der Verigor residiert hier auf einer Empore, von

der er die gesamte Halle überblicken kann. Der Innenraum ist eine einzige große Halle, die mit Stoffbahnen und dünnen Pfosten in Abteilungen und Stände unterteilt ist. Hinter den Balken, auf denen die Waren feilgeboten werden, arbeiten Handwerkern an ihrem Produkten. Die Decke ist verziert mit den Überresten von Deckenmalereien, die Kraken, Haie und andere Bewohner des Meeres darstellen. Es gibt keine Öffnungszeiten, nur ob der Händler, zu dem man möchte, um diese Zeit noch am Stand ist, steht auf einem anderen Blatt. Die Stände sind zum Teil doppelt oder dreifach belegt, so dass der geringe Platz optimal genutzt wird.

DAS "LOCH" UND DIE "RÖHREN"

Das *Loch* ist der Kosename für die Arena der Insel. Dabei hat sie kaum den Glanz einer imperialen Arena. Eigentlich ist es nur eine tiefere, schlecht mit Brettern geflickte Mulde im Tang, um die einige improvisierte Tribünen gezimmert wurden. Die Arena ist im Besitz des Hauses Rasarden, sie wird aber gemeinschaftlich von allen genutzt. Die Arena ist ein wichtiges Element im Leben der Bewohner von Xai-Maqkar. Jeder Abishai kann sich für Kämpfe in der Arena melden, egal ob gegeneinander oder gegen wilde Bestien. Die Kämpfe dienen dem Training, zur Klärung von Streitigkeiten oder werden einfach des Ruhmes wegen ausgetragen. Auch wenn die Abishai nicht viel von Geschichtsschreibung halten, werden Helden der Arena selten vergessen. Mindestens einmal pro None finden Kämpfe statt. Gleichzeitig dient die Arena als Versammlungsort, als Ort, an dem die neuen Anwärter für die Abishai-Gemeinschaft geprüft werden oder zur Vollstreckung von Urteilen.

Am Eingang der Arena liegt eine Bar, genannt "*Die Röhren*", die schon seit Generationen im Familienbesitz ist. Der Amaun Choban führt die "*Röhren*" erst seit wenigen Jahren, nachdem er sie von seinem Vater übernommen hat.

Sie ist eine beliebte Anlaufstelle für die kampflösen Zeiten und Wettbüro bei Kämpfen. Grund für die Beliebtheit ist die Fischrennbahn im Keller der Bar. Ein Teil des Kellers liegt unter der Wasseroberfläche. In der Mitte ist ein großes Becken aus poliertem Schildkrötenpanzer. An der Decke verlaufen sechs durchsichtige Röhren, die mit Wasser gefüllt werden. In ihnen werden die Blutaalrennen abgehalten. Blutaale sind gefräßige Einzelgänger mit schlangenähnlichem Körperbau, die im Fressrausch auch Menschen gefährlich werden können. Die Kopfformen variieren stark bei den verschiedensten Unterrassen und Züchtungen, die im Laufe der Jahre entstanden. Viele Abishai halten sich eine kleine Blutaalzucht, um in den Rennen ein bisschen Ruhm und Gold zu verdienen.

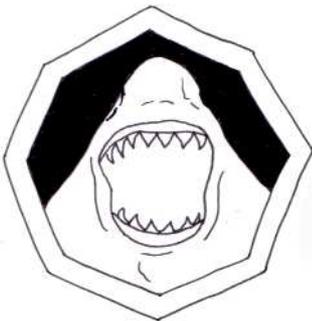
nen. Vor einem Rennen werden die teilnehmenden Fische in dem großen Becken in abgetrennten Behältern ausgestellt. Die Blutaale werden vor den Rennen ausgehungert um ihr Tempo zu erhöhen. Zum Start des Rennens werden Fischreste in die Endblase des U-förmigen Kurses geworfen, um die Fressgier der Fische zu steigern. Jeweils sechs Fische treten gegeneinander an. Dann wird eine Klappe geöffnet und das Rennen gestartet. Wenn der erste Fisch die Strecke beendet hat, ertönt ein Glöckchen und ein Schild klappt herunter.

DIE HÄUSER DER INSEL

Jede Insel der Abishai hat mehrere große Familien, die jeweils eine bestimmte Aufgabe übernehmen. Diese Familien sind eher persönlichen Neigungen als reiner Blutsverwandtschaft zuzuschreiben, weswegen ein Wechsel zwischen den Häusern ohne Weiteres möglich ist. Weniger in Anlehnung, sondern eher als Verhöhnung der imperialen Herrschaftsform, nennen sich die Familien Häuser. An ihren Spitze steht der Hatan. Er vertritt die Interessen des Hauses im Rat der Hatane. Jeder Abishai kann diesen Posten bekommen. Dafür muss er, sie oder es nur bei den alle drei Jahre stattfindenden Auswahlwettkämpfen mitmachen. Diese Kämpfe unterscheiden sich von Haus zu Haus. Während sich die Rasarden im Loch die Köpfe einschlagen, ziehen die Verigor aus, um einen besonders großen Bluff zu machen. Die fünf großen Häuser von Xai-Maqkar sind:

Das Haus Heruden

Symbol: Ein weißer Hai mit aufgerissenem Maul auf schwarzem Grund. Das Haus Heruden ist für die "Versorgung" der Insel zuständig. "Versorgung" bedeutet in diesem Fall Plündern und Rauben. Sie überfallen Schiffe, nehmen Geiseln, erpressen Löse- und Schutzgeld und plündern



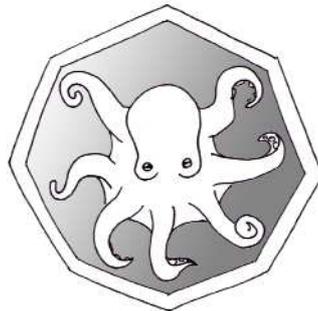
Küstensiedlungen. Als Seeräuber und Schlagetots sind sie im ganzen südlichen Imperium bekannt. Wenn die Landbewohner an Abishai denken, sind es meist die Heruden. Dieses Haus hat die meisten Schiffe unter seiner Flagge. Dabei versenken und töten sie äußerst selten, denn ein Toter ist kein guter Kunde und kann kein zweites Mal aufgenommen werden. Alle Heruden sind besonders gute Schwimmer und Taucher. Auf ihren Reisen erbeuten sie immer wieder nützliche Gegenstände und so besitzt das Haus eine große Sammlung an Artefakten und technomantischen Gerätschaften. Immer wieder schleppen sie stark beschädigte

Schiffe nach Xai-Maqkar, um neues Bau- und Werkholz heranzuschaffen. Außerdem erbeuten sie Nahrungsmittel und bringen frische Erde und Setzlinge für die Topfpflanzen mit.

Die Bewirtschaftung der Esstangfelder fällt auch in ihren Aufgabenbereich. Mitglieder, die zu alt für lange Seereisen sind oder für eine Zeit untertauchen müssen, versorgen die Felder. Wasserversorgung und Fischzucht ist hingegen Sache der Bewohner eines Hauses. Regenwasser wird in Segeltüchern gesammelt und durch Tücher gefiltert. Die Fischzucht findet unter den Häusern statt. In Fischreusen werden Fische gefangen und die Abfälle des Haushaltes locken neue Fische an. Die Mitglieder des Hauses Heruden erfüllen ihre Versorgungsaufgaben in allen Bereichen, mal mit dem Chak, mal mit kompromissbereiten Methoden. Ihre Hatan Shakkar ist eine der gesuchtesten Piratinnen des gesamten Meeres. Ihre waghalsigen Taktiken sind berühmt und berüchtigt bei Freund und Feind. Sie hat aber auch einen Sinn für gute Erde und gutes Holz.

Das Haus Verigor

Symbol: Goldener Krake auf silbernem Grund.



Dieses Haus kümmert sich um den Handel jeglicher Art. Sie pflegen den meisten Kontakt zu Nicht-Abishai. Unter ihrem Wimpel fahren die zweitmeisten Schiffe der Abishai. Ihre Mitglieder sind gerissene Verhandlungspartner, waghalsige Schmuggler und geschickte Segler, die sich mit denen der Mitglieder des Optimatenhauses Rhidaman messen können. Aber wer sich viel auf dem Meer der schwimmenden Inseln herumtreibt muss sich auch verteidigen können, sei es gegen andere Schiffe oder Monster der Tiefe. Auch das Argument einer Goldmünze haben sie verinnerlicht und verfügen in den meisten Handelshäfen rund um das Meer über Kontakte. Dabei treten sie aber selten so in Erscheinung wie das Haus Heruden. Hatan Nu, ein Ravesaran, hat sich als der gerissenste Handelspartner der Insel erwiesen, nachdem es mit dem Tang angespült wurde.

Das Haus Rasarden

Symbol: Abishai-Tartsche aus Schildkrötenpanzer mit 2 gekreuzten, weißen Chaks auf rotem Grund. Die Rasarden sind die stehende Armee der Abishai. Sie verteidigen die Insel gegen alle Gefahren egal ob weltlich oder mystisch. Unter allen Abishai sind sie diejenigen, die ihren Zorn am besten im Zaum halten können. Ihr Haus besitzt kaum



große Schiffe, aber viele kleine schnelle Fünf-Mann-Boote, um sich leise im Schutz von Nebel und Dunkelheit an Schiffe heran zu schleichen und sie zu entern. Neben der Wache am Hafen zählen auch das Sorgen für Recht und Ordnung unter den Fremden und den Abishai zu ihren Aufgaben. Sie kennen keine Furcht und nehmen ihre Pflichten sehr ernst. Auf Grund ihrer Gebundenheit zur Insel arbeiten sie eng mit dem Haus Myrtor zusammen. Das Haus ist fast militärisch organisiert, aber es gibt keine Ränge oder Offiziere. Jeder Abishai kann als Vorgesetzter agieren, je nach Aufgabe oder Situation. Nur der Hatan hat den Oberbefehl. Kanarak, ein Pristide, hat diesen durch einen spektakulären Sieg gegen den alten Hatan im Loch errungen.

Das Haus Fragor

Symbol: Ein silberner Chak mit einem Hammer gekreuzt auf dunkelblauem Grund.



Die Mitglieder des Hauses Fragor sind allesamt Handwerker. Dabei sind sie wie alle Abishai aber immer noch fähige Kämpfer und Seefahrer. Die Fragor sind Schreiner, Zimmerleute, Alchemisten, Töpfer und viele andere Handwerker. Sie stellen alles her, was die Abishai nicht erbeuten oder durch Handel erlangen können. Ihr Hatan ist Atwar, ein ehemaliger Alchemist, der sich vor seinen Gläubigern zu den Abishai rettete. Der 40 Jahre alte Neristu lebt nun seit mehr als 20 Jahren bei den Abishai und führt seit sechs Jahren das Haus an. Er brachte das Geheimnis des Glases mit zu den Abishai. Die Alchemie erlebt seitdem eine Wiederauferstehung.

Das Haus Myrtor

Symbol: Eine geöffnete schwarze Hand mit Tang auf der Handfläche auf grünem Grund.



Die wenigsten Mitglieder hat das Haus Myrtor. In dieses Haus kann man nicht einfach hineingeboren werden. In allen Häusern werden Kinder geboren, die die Macht der Sterne

tragen. Wird dies erkannt, so werden die Kinder den Animisten der Abishai zur Ausbildung überlassen. Je nach Alter und Neigungen werden die Kinder zu Bashiden oder Geisterkriegern ausgebildet. Doch die Mitglieder der Myrtor sind nicht nur Bashiden und Geisterkrieger, sondern auch die wenigen Priester und Geweihten der verschiedensten Glaubensrichtungen gehören zu ihnen. Priester werden nur selten ausgebildet, lediglich wenn sich ein Abishai freiwillig diesem Weg zuwendet. Oberhaupt des Hauses ist Nebeltänzer, ein alter, blinder Shingwa-Bashide, der auf der Insel geboren ist und seit vielen Jahren die Geschicke des Hauses lenkt. Sein Name erhielt er auf Grund eines besonderen Manövers bei dem er komplett mit dem Nebel verschmilzt, den er selbst herbeigerufen hat.

PERSÖNLICHKEITEN DER INSEL

SHAKKAR, HATAPI DER HERUDEI

Alter: 28

Kurzcharakteristik: Erfahrene Seefahrerin und kompetente Taktikerin

Herausragende Eigenschaften: MU16 IN15 KO16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schwimmen 12, Kriegskunst 16 (mit Spezialisierungen auf Seeschlachten und Infiltration)

Besonderheiten: Jähzorn 9; Vorurteile gegen alles Imperiale 12

Beziehungen: gering (auf Xai-Maqkar ansehnlich bis groß)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Retter in der Not; Auftraggeber für Kaperfahrten oder Beschaffungsaufträge; Vorgesetzte oder Verbündete im Kampf gegen imperiale Gegner

Zitat: "Wenn du das erlebt hättest, was ich erlebt habe, dann würdest du nicht so reden, Landratte"

Aussehen:

Shakkar ist eine circa 1,90 Gradu große südimperiale Frau mit hellblonden langen Haaren und giftgrünen Augen. Das linke Auge ist von mehreren Narben verunstaltet und auf Grund dessen auch erblindet. Sie verbirgt es unter einem Streifen Stoff. Ihre Arme sind mit Schmucknarben und Tätowierungen verziert. Die Stimme klingt rau und hart für eine Frau. Sie trägt einen Aqualeder-Streifenschutz wie einen Rock und bedeckt ihre Brüste mit einem Stück rotem Stoff. Über dem Stoffstück trägt sie ein enges Netzhemd und mehrere Halsketten aus Haizähnen und Perlen. Ihr rechtes Ohr ist von drei der Größe nach unten hin zunehmenden runden Knochenstücken durchstochen. Ihre Füße stecken in kniehohen Schnürsandalen. An ihrem Gürtel hängt ein langer Säbel mit Wellenschliff und ein Chak, der reich mit Juwelen verziert ist.

Hintergrund

Bevor sie zu den Abishai kam, schlug sie sich mit Gelegenheitsjobs für örtliche Cirkelgrößen durch. Bei einem dieser Aufträge traf sie auf eine imperiale Patrouille, die sie übel verprügelte, sie verstümmelte und anschließend zum Sterben in der Gosse liegen ließ. Durch die Schnitte im Gesicht verlor sie ihr linkes Auge. Nur ihr Wille und ihr Zorn hielten sie am Leben. Seit diesem Tag hasst sie das Imperium und alles was es repräsentiert. Als ein Auftrag sie als Begleitschutz für ein Handelsschiff auf das Meer führte, begegnete sie das erste Mal den Abishai. In einer stürmischen Nacht wurde das Schiff überfallen und geplündert. Shakkar kämpfte wie eine Löwin und beeindruckte die Abishai mit ihrem Kampfgeist. Sie desertierte von ihrem Auftrag und folgte den Abishai nach Xai-Maqkar. Die Fremde fiel auf, als sie einen Streit mit Abishai in der Markthalle anging. Um den Streit zu klären, wurde ein Kampf im Loch angesetzt. Die Hatane der Insel erkannten ihr Potential und ihren Nutzen für die Insel. Nachdem sie bei den Abishai aufgenommen worden war, arbeitete Shakkar sich schnell nach oben, bis sie durch ein geschicktes und waghalsiges Manöver zum Hatan des Hauses Heruden wurde.

Verhalten

Shakkar ist eine brutale, skrupellose Frau, die mit allen Wassern gewaschen ist. Sie neigt zu Wutausbrüchen und hasst alles Imperiale. Ihr Zorn richtet sich auf Freund und Feind. Dabei wird sie aber nur selten handgreiflich, es sei denn, dass sie persönlich angegriffen wird. Sie verhält sich gegenüber allen Fremden, ob Abishai oder nicht, verschlossen und skeptisch. Hat man aber erst einmal ihre Loyalität, kann man auf sie zählen. Im Kampf ist sie ein Biest, das nur vor Kindern halt macht.

ΠΙV, HAΨAI DER VERIGOR

Alter: unbekannt

Kurzcharakteristik: Meisterliche(r) Verführer(in) und kompetente(r) Händler(in)

Herausragende Eigenschaften: CH 18 IN 16 KL 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 15, Überzeugen 12, Überreden (Spezialisierung Feilschen) 10

Besonderheiten: Nu ist ein Wandelbarer, Gesucht II (an den imperialen Küsten des Meeres der schwimmenden Inseln)

Beziehungen: ansehnlich (viele Kontakte in Häfen)

Finanzkraft: ansehnlich bis groß (viele Gefallen und Druckmittel)

Verwendung im Spiel: Als Auftraggeber für Handelsreisen und Schmuggel, Gegenspieler bei einem möglichem Geschäft

Zitat: "Hallo schönes Wesen, was kostet das? Oh das aber viel. Hmm, können wir uns nicht anders einigen. <Zwinker> "

Aussehen

Hatan Nu ist ein wunderschönes Wesen von 1,67 Gradu Größe mit schulterlangem, rotblondem Haar, das von schwarzen Strähnen durchsetzt ist. Seine Augen sind schwarz mit silbernen Reflexen. Die Stimme ist lieblich und süß. Es kleidet sich sehr freizügig, meist in eine enge Hose aus Lederflecken und ein weit ausgeschnittenes Hemd. Dazu trägt Nu immer ein paar Schnabelstiefel. An beiden Armen trägt es mehrere Armreifen aus verschiedensten Metallen und um den Hals ein halbes Dutzend Ketten. Die Ohren zieren große runde Ohringe.

Hintergrund

Nu entstammt aus einem langen "Zuchtprogramm" des Hauses Rhidaman. Auf Grund seines besonderen Aussehens schaffte das Ravesaran es zur Mätresse des Optimaten Albanios re Rhidaman, der viele Geschäfte auf dem Meer der Schwimmenden Inseln machte, auch mit den Abishai. Doch eines Tages machte er den Fehler, seine Geschäftspartner zu betrügen. Aus Rache kaperten die Abishai Albanios' Schiff, plünderten es und versenkten es mit Mann und Maus. Nu rettete sich auf eine Planke und trieb bewusstlos an die Küste von Xai-Maqkar. Man gewährte ihm Asyl und Nu lernte zum ersten Mal richtige Freiheit kennen. So erschmeichelte es sich die Aufnahme bei den Abishai und durch die Erfahrung im Handel wurde es Mitglied des Hauses Verigor. Als es die Gelegenheit bekam, Hatan zu werden, nutzte es den Wettbewerb, um seinen alten Besitzer zu prellen. Seitdem wird es an den imperialen Küsten des hiesigen Meeres gesucht.

Verhalten

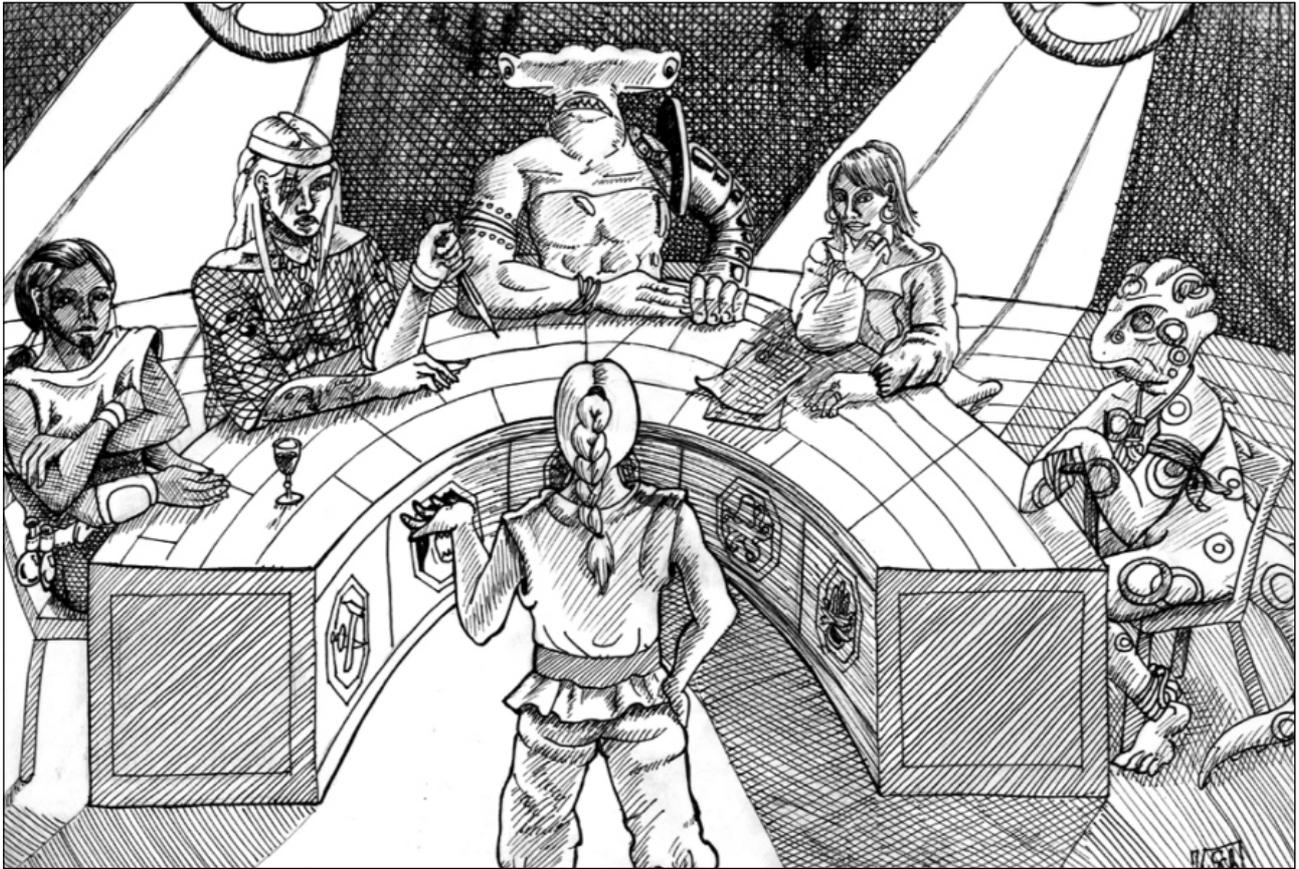
Nu weiß seine Reize gezielt einzusetzen um seine Ziele zu erreichen. Es kann sehr einfühlend sein, wenn es darum geht Informationen zu bekommen. Aber wenn es ihm zu viel wird, kann es schnell abweisend werden und Aufdringlichkeit schmettert es mit dem Zorn einer Furie ab. Nu liebt es im Mittelpunkt zu stehen, zeigt es aber nicht. In der Öffentlichkeit gibt es sich schüchtern und zurückhaltend.

ΚΑΠΑΡΑΚ, HAΨAI DER RASARDEI

Alter: unbekannt

Kurzcharakteristik: Brillanter Guerillakämpfer und kompetenter Taktiker

Herausragende Eigenschaften: MU16 IN17 KO16 KK15



Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Kriegskunst 12, Körperbeherrschung 14, Schwimmen 16, Speere (Spezialisierung Dreizack) 15

Besonderheiten: Dämmerlicht, Bluttausch, Angst vor der Fremde 9

Beziehungen: gering (hauptsächlich zu seinem Haus)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Als Verbündeter bei der Verteidigung der Insel; Lehrmeister im Speer- und Guerillakämpfer; Auftraggeber in eigener Sache
Zitat: "..."

Aussehen

Kanarak ist ein 2 Grad großer Pristide. Seine graublau Haut zieren viele Narben aus unzähligen Kämpfen. Kanarak trägt keine Kleider, sondern nur eine lederne Brustplatte und einen ledernen Gladiatorenarm. Dazu kommt noch ein breiter Ledergürtel, an dem einige Beutel und ein Dolch hängen. Als Waffe führt er einen brutal gezackten Dreizack aus Korallen, ein Erbstück seiner Familie.

Hintergrund

Über Kanaraks Vergangenheit ist wenig bekannt. Bekannt ist nur, dass er von seiner Sippe für ein unsagbares Verbrechen verstoßen und verbannt wurde. Eines Tages tauchte er im Fremdenviertel von Xai-Maqkar auf und wollte Mitglied werden. Da ihn die Insel mit offenen Armen empfing, be-

trachtete Kanarak die Insel als seine neue Sippe und deswegen wurde er Mitglied des Hauses Rasarden. Er war prädestiniert für den Wachdienst und bildete spezielle Guerillatruppen aus. Bei den letzten Auswahlkämpfen für den Titel des Hatan schlug er den letzten Hatan mit einem spektakulären Manöver, indem er eine Bodenplanke der Arena zerschlug und abtauchte. Dann zog er die Füße des alten Hatan durch die Tangdecke und nagelte ihn so fest. Seitdem führt er das Haus mit Umsicht und defensiver Taktik.

Verhalten

Kanarak ist sehr verschlossen und in sich gekehrt. Er spricht nicht viel und hat des Öfteren melancholische Stimmungen. Im Kampf aber kann er zum rasenden Tier werden, das weder vor Freund noch Feind halt macht. Schon das Duell mit dem alten Hatan hätte fast tödlich geendet, wenn Kanarak nicht vor Erschöpfung zusammengebrochen wäre. Seinen Sinn für die Gemeinschaft findet man unter den Abishai kein zweites Mal. Kanarak hat die Insel noch nie verlassen, da er sich vor der Fremde fürchtet, was er aber nie zugeben würde. Er schmettert solche Anschuldigungen immer mit dem Argument ab, er werde hier gebraucht.

ATWAR, HATAN DER FRAGOR**Alter:** 40**Kurzcharakteristik:** Brillanter Alchemist und fähiger Händler**Herausragende Eigenschaften:** KL 16 IN 17 FF 16**Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:** Pflanzenkunde (Spezialisierung Wasserpflanzen) 12, Gesteinskunde (Spezialisierung Mineralsalze) 14, Alchemie 16**Besonderheiten:** Vergesslich, Tollpatschig**Beziehungen:** ansehnlich (hauptsächlich zu seinem Haus und einigen Kollegen am Festland)**Finanzkraft:** gering**Verwendung im Spiel:** Lehrmeister für Alchemie und Rezepte; Auftraggeber in eigener Sache; als verschollener Forschungsreisender, den es zu retten gilt**Zitat:** *"Trink ruhig! Da passiert nichts! Glaub ich zu mindestens."***Aussehen**

Atwar ist ein circa 1,65 großer Neristu mit mattem schwarzblauem Haar. Die Augen haben einen schwarzen Glaskörper und hellgelbe Pupillen. Sein Gesicht wird von einem kleinen Ziegenbart geziert. Atwars Haut ist graublau und mit Tätowierungen geschmückt. An der linken unteren Hand fehlt der kleine Finger, ein Andenken an seine Gläubiger.

An Kleidung bevorzugt er eine lederne Hose, ein beiges Hemd und einen meerblauen Calar, dazu geschlossene feste Stiefel. Seine Taille wird von einer breiten dunkelgrünen Schärpe umschlungen, an der kleine Taschen mit verschiedenen alchemistischen Tinkturen und Gerätschaften hängen. An einem kleinen Band hängen eine kleine Sichel und eine wasserdichte Lederrolle, in der er seine Notizrolle aufbewahrt.

Hintergrund

Atwar stammt aus Balan Cantara, wo er sich als Alchemist seinen Lebensunterhalt mehr schlecht als recht verdiente. Er liebte Geld bei einem Geldhai, konnte aber seine Schulden nicht zurückzahlen. Als Warnung schnitten die Geldeintreiber ihm einen Finger ab und zertrümmerten seine Werkstatt. Atwar fasste den Entschluss sein Leben hinter sich zu lassen, zündete seinen Laden an und täuschte seinen Tod vor. Er schiffte sich an Bord eines Handelsschiffes als Matrose ein. Aber der Kapitän des Schiffes erkannte ihn und verriet ihn an die Geldeintreiber. Diese versteckten sich an Bord und warteten bis sie auf hoher See waren, um sich um Atwar zu kümmern. In einem Anflug von Panik sprang Atwar ins Meer, als er die Schläger sah, und nur der dichte Nebel und ein Stück Treibholz retteten ihn vor seinen Häschern.

Bevor ihm jedoch die See den Garaus machen konnte, fischte ihn die Besatzung eines abishaischen Katamarans aus dem Wasser. Diese wollten sich seine Rettung bezahlen lassen, da Atwar aber kein Geld oder andere Wertsachen hatte, willigte er ein, seine Schuld bei ihnen abzarbeiten. Auf Xai-Maqkar wurde seinen Rettern schnell klar, dass ihr Fang ein überaus fähiger Handwerker war und er der Gemeinschaft nutzen könnte. So boten sie ihm an, nachdem er seine Schulden abgearbeitet hatte, bei ihnen zu bleiben. Atwar nahm an und wurde Mitglied des Hauses Fragor. Eine ganze Zeit lebte er nur für seine Forschungen. Vor sechs Jahren stellte er seine Ergebnisse vor und zeigte deren Nutzen für die Gemeinschaft. Daraufhin wurde er zum Hatan der Fragor gewählt.

Verhalten

Atwar ist trotz der archaischen Lebensweise noch immer ein Wissenschaftler. Recht verschlossen, wenn es um allgemeine Dinge geht, aber wenn ihn jemand auf die Alchemie anspricht, sprudelt es aus ihm hervor. Seine Neugier kennt keine Grenzen und er wagt immer wieder Feldforschung und Selbstversuche, die nicht immer gut gehen, wie man an seinen Augen sieht. Doch wenn es um seine Forschungen geht, kennt er kaum Grenzen. Atwar ist auch ein fähiger Händler, der schon so manchen Krämer oder Kräutersammler über den Tisch gezogen hat. Auf seine alten Tage wird er etwas tollpatschig und vergesslich, was wahrscheinlich an den Dämpfen seiner Tinkturen liegt. Seine Pergamentrollen mit Rezepten sind seine größten Schätze und er hat sie immer bei sich.

PEBELTÄNZER, HATAN DER MYRTOR**Alter:** unbekannt**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Bashide der Wasserbeschwörung und brillanter Prophet.**Herausragende Eigenschaften:** MU16 KL16 IN 17 CH 16 KO 15**Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:** Prophezeien 14, Körperbeherrschung 15, viele Sprüche und Magische Techniken der Bashiden, besonders des Elementes Wasser.**Besonderheiten:** Astralsicht, Affinität zu Wasser, Altersresistent, Stigma 12 (komplett weißes Schuppenkleid), Lichtscheu, Blind, Depressiv**Beziehungen:** durchschnittlich (hauptsächlich zu seinem Haus und einigen Geistern)**Finanzkraft:** gering**Verwendung im Spiel:** Lehrmeister für allerlei animistische Techniken des Wassers, Berater in

schweren Situationen, Auftraggeber bei beunruhigenden Prophezeiungen
Zitat: "Höre auf die Wellen."

Aussehen

Nebeltänzer ist ein 1,35 Gradu großer, schneeweißer Shingwa, der seine Haut mit bunten Kreisen bemalt. Seine blinden Augen sind blau wie das Meer und trübe wie Eis. Sein Alter lässt sich nicht schätzen, sagen die Kinder, doch Nebeltänzer sei schon immer da gewesen. Eine Aura des Geheimnisvollen hüllt ihn ein. Seine Kleidung besteht aus einer shingwatypischen Weste in allen Farben des Regenbogens. Um seinen Hals hängt ein Traumfänger. Er stützt sich auf einen langen knorrigen Stab, von dessen Spitze bunte Bänder und Perlen hängen. Zusätzlich trägt er noch einen breiten Gürtel, an dem Federn, Perlen und ein langes Messer hängen.

Hintergrund

Nebeltänzer ist auf Xai-Maqkar geboren und auch aufgewachsen. Schon früh zeigte er die Macht der Sterne und kam deswegen zum Haus Myrtor. Schnell lernte er die Macht zu nutzen und zu beherrschen. Dabei hatte er ein besonderes Talent für die Beschwörung von Wasser. Schon damals nannten die Mitglieder des Hauses ihn Nebeltänzer, weil er gerade dann, wenn der Nebel über die Insel zog am liebsten seine Meditations-tänze übte. Der Grund für seine Blindheit und seine schneeweißen Schuppen sind nicht bekannt. Es geschah bei der Verteidigung der Insel gegen die Mholuren. Der junge Nebeltänzer gab sich seiner Meditation hin, Nebel kam auf und er rannte in den Nebel. Kampfgeräusche und Schreie waren aus dem Dunst zu hören. Als sich der Nebel lichtete, fand man keine Leichen, aber der Feind war fort. Nebeltänzer stand in der Mitte des Tang-teppichs und atmete schwer. Er war plötzlich schneeweiß und blind geworden, doch verhielt er sich wie ein Sehender. Seither umgibt ihn eine starke mystische Aura. Seit diesem Tag soll er auch Hatan sein, aber das ist nur ein Gerücht. Er besitzt die Gabe des Prophezeiens und mit erschreckender Sicherheit treten die Weissagungen auch ein. Das verstärkt die Aura noch mehr.

Verhalten

Nebeltänzer ist recht schweigsam und lebt eher zurückgezogen im Tempel. Der Verlust der Farben und seines Augenlichtes hat ihn wohl schwerer getroffen als die Leute glauben. Oft sieht man ihn Wochen bis Monate nicht. Er isoliert sich immer mehr von den anderen Mitgliedern des Hauses Myrtor. Doch steht seine Tür jedem Hilfesuchendem offen, denen er nach besten Mitteln mit Rat und Weissagungen zur Seite steht.

Im Rat der Hatane lässt er sich regelmäßig vertreten. Wenn er sich schon unter das Inselvolk mischt, verhält er sich zurückhaltend und ruhig. Wenn er spricht, dann meist in Rätseln und Bildnissen. Noch immer vollführt er im Nebel seine Meditationsübungen, bei denen man ihn, wenn man Glück hat, beobachten kann.

ЧОБАН, БЕСИТЗЕР ДЕР "РӨХРЕИ"

Alter: 25

Kurzcharakteristik: Durchschnittlicher Koch und erfahrener Buchmacher

Herausragende Eigenschaften: CH 15 IN 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Rechnen 10 Kochen 9

Besonderheiten: Holzbein

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Als teure und zweifelhafte Informationsquelle; Auftraggeber in eigener Sache
Zitat: "Setz dich, trink, und erzähl was"

Aussehen

Hochgewachsen und schlank ist der Amaun Choban. Sein Fell ist graugetigert und seine Augen schimmern im Grün von Smaragden. Sein rechtes Ohr ist ausgefranst und drei lange felllose Narben verlaufen über das Gesicht. Er hat seinen linken Unterschenkel verloren und trägt nun ein Holzbein. Seine Kleidung besteht meist aus einer Pluderhose und einer schmucklosen Weste. Von seinem rechten Ohr hängen zwei goldene Ringe und an einem handbreiten Gürtel hängt ein massiver Friedensstifter.

Hintergrund

Choban stammt aus einer traditionsreichen Wirtsfamilie Xai-Maqkars. Schon sein Vater und sein Großvater waren Wirte der "Röhren", so wurde auch von ihm erwartet, dass er die "Röhren" übernimmt. Doch hatte der heißblütige Amaun keine Lust dazu und wollte lieber als Seefahrer frei über die Wellen des Meeres ziehen. Nach einem schweren Streit mit seinem Vater heuerte er bei den Heruden an und verließ die Insel. Die Heruden hielten viel von dem Jungen, der sich als wilder und mutiger Halunke herausstellte. Aus dieser Zeit stammen auch seine Narben. In einer stürmischen Nacht aber wurde er von einer riesigen Welle über Bord gespült. Er trieb einige Zeit im Wasser bis man ihn bemerkte. Als man ihm eine Leiter hinunter ließ, kam ein großer Hai und biss ihm seinen linken Unterschenkel ab. Nach einem harten Kampf mit dem Hai kam Choban wieder frei. Sein Bein war nicht mehr zu retten und so bekam er sein Holzbein. Ein weiterer

Einsatz an Bord eines Schiffes war nicht möglich. Verbittert kehrte er nach Xai-Maqkar zurück und übernahm notgedrungen die Taverne. Seitdem führt er die "Röhren" und hat das Geschäft mit den Wetten und den Getränken zu schätzen gelernt. Auch eine durchschnittliche Kochkunst hat er entwickelt.

Verhalten

Noch immer ist Choban sehr verbittert. Sein Fernweh ist noch immer nicht gestillt und er liebt deswegen Geschichten über ferne Länder und Abenteuer. Da er die Möglichkeit zu klettern verloren hat, beneidet er Amaunir und Shingwa und verhält sich ihnen gegenüber oft abweisend. Seine Neugier bringt ihm immer wieder nützliche Informationen ein, die er gewinnbringend nutzt, aber auch neue Rezepte für die Küche. Langsam lernt er die "Röhren" zu schätzen, da die Wettgeschäfte einen ordentlichen Gewinn abwerfen und ihm auch das Kreditwesen besser liegt als seinem Vater vor ihm.

RSCHAR, HÄNDLER

Alter: unbekannt

Kurzcharakteristik: Kompetenter Händler und Schmuggler

Herausragende Eigenschaften: MU 16 IN 15 CH 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Überreden (Spezialisierung Feilschen) 12, Schätzen 10, Winzer 10

Besonderheiten: Fettleibig, Völlerei 9

Beziehungen: groß (viele Kontakte in Häfen und größeren Städten)

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Als Kontaktmann im Feindesland; Händler Ihres Vertrauens; Auftraggeber in eigener Sache

Zitat: "Na klar kann ich das besorgen. Gib mir einen Lotsen mit und ein Oktal Zeit. Kostet natürlich nen bisschen"

Aussehen

Dieser 1,56 Gradu kleine, dickliche Mann mit Glatze und grauen Augen ist stets in feinste Gewänder, meist aus roten oder lila Stoff, gekleidet. Sein Gesicht wird von einer Geiernase geschmückt. An seinen Fingern stecken verschiedenste Ringe. Ansonsten ist der nordimperiale Mensch wenig auffällig.

Hintergrund

Rschar gehört nicht zu den Abishai, obwohl der schon seit Jahren eine Wohnung und eine Halle auf der Insel besitzt. Er ist ein anerkannter "Bürger" und hat gute Kontakte in den Norden

des Imperiums. Was das Haus Verigor nicht besorgen kann, Rschar kann es. Selbst technomantische Geräte hat er schon aufgetrieben. Aber alles hat seinen Preis und günstig ist dieser Dienst bei weitem nicht. Dabei kauft und verkauft er auch Informationen, sowohl über Handelsreisen von Händlern als auch Überfallpläne der Abishai auf Häfen oder Schiffe.

Verhalten

Rschar ist ein gerissener Geschäftsmann und lebt dieses auch aus. Seine Vorliebe für gutes Essen und einen edlen Tropfen kann man sich bei seiner Körpermasse gut denken. Er tut alles für eine gute und teure Delikatesse. Immer hält er seine Augen und Ohren offen um an neue Informationen oder Quellen zu kommen.

GERÜCHTE

Wie überall wo sich eine größere Anzahl von Personen befindet, redet man miteinander und erfährt so einiges. Doch ob das Gerede auf wahren Tatsachen oder auf Seemannsgarn fußt, muss jeder selbst herausfinden.

Anmerkung: wahr [W]; Teilweise wahr [TW]; Falsch [F]

ÜBER DIE STADT

o In den Gassen soll seit einiger Zeit ein Werhai sein Unwesen treiben. Doch wer diese Kreatur ist, weiß niemand. Vielleicht ist es auch ein von langer Hand geplanter Angriff auf die Insel. [TW]

o Ein Teil des Schatzes des "Ersten Hatans", einer mythologischen Figur, soll irgendwo auf Xai-Maqkar versteckt sein. [F]

o Ein Geisterschiff soll der Insel folgen und immer mal wieder ein ankommendes Schiff angreifen und versenken, um neue Mitglieder für die verfluchte Mannschaft zu bekommen. [TW]

o Ein mysteriöser Krieger soll auf der Insel leben und immer wieder Abishai töten. (wohl eher eine Erfindung der Rasarden, um ungeklärte Morde abzuhaken) [F]

o Es soll unter der Stadt eine Kuppel geben, in die sich die Abishai im Falle eines Angriffes zurückziehen können, um von dort einen Gegenangriff zu starten. [W]

o Irgendwo im Handwerkerviertel gibt es eine geheime Schmiede, in der die Fragar das feuerlose Schmieden praktizieren, das sie von den Nequarnern gestohlen haben sollen. [W]

o Wenn ein Fremder in den Wassern der Insel schwimmt, soll er in der nächsten Nacht von einem Geist heimgesucht werden, der ihn prüft. Besteht der Prüfling, darf er weiterleben und hat

gute Chancen, Abishai zu werden. Besteht er nicht stirbt er binnen eines Jahres. [W]

ÜBER DEN TEMPEL UND SEINE BEWOHNER

o In den Wrackteilen im inneren Heiligtum des Tempels soll es einen geheimen Zugang zu unter Wasser stehenden Tunneln geben, die noch aus der Gründungszeit von Xai-Maqkar stammen. [W]

o Angeblich befindet sich dort der Hort des ersten Myrtor (der erste Hatan des Hauses Myrtors), der eine große Sammlung an Artefakten und technomantischen Gerätschaften besessen haben soll. [W]

o Andere Stimmen behaupten, ein Monster sei in den Tunneln eingesperrt worden, das in dunklen Nächten sein Grollen durch die Hallen des Tempels schallen lässt. [W]

o Nebeltänzer soll einen Pakt mit den Elementarherren des Wassers eingegangen sein. [F]

o Die Myrtor halten unter ihren Hallen einen Gott der Mholuren gefangen. [TW]

DIE MARKTHALLE UND IHRE BEWOHNER

o In den Räumen des Hatans soll es Geheimräume geben, in denen er sich einen privaten Harem hält. [F]

o Unter der Markthalle soll sich eine Varkenzucht befinden, die das Haus Rasarden unterhält, um seine Krieger zu stärken. [F]

o Neulinge sollen sich die Mitgliedschaft beim Hause Verigor mit einer "großzügigen" Spende erkaufen können. [W]

DAS RATSHALLE DER HATAN

o Unter der Ratshalle soll sich eine Steuereinheit für die Insel befinden, die von einem archanomechanischen Konstrukt angetrieben wird. Nur bestimmte Mitglieder des Hauses Fragor sollen hier Zugang haben. [F]

DIE RÖHREN

o Choban soll den besten Blutaal haben. Er soll heimlich einen Außenseiter-Aal gegen seinen Aal austauschen, um die Wetteinnahmen zu maximieren oder den Wert des Tieres zu steigern, natürlich gegen bare Münze. [W]

o Angeblich sollen in den Röhren blutige Fischkämpfe stattfinden. Doch nicht jeder darf hinein. [W]

ALOGOÏA

STADT DER PFERDEGÖTTIN

von Peter Horstmann (Text, Bilder)

AUS DEN REISEBERICHTEN DES

ARISTHAIDROS AY KOVRAMΠION

Im westlichen Telaniu, nur zwei Tagesreisen von der Hauptstadt dieses Horasiats entfernt, liegt eine der bedeutendsten Tempelanlagen der Region. Inmitten einer großen Ebene, welche durch gemütlich dahinfließende Bäche, kleine Baumgruppen und unzählige Weiden und Domänen bereichert wird, kommt man über die Reichsstraße in die kleine Stadt **Alogoia** (sprich: A-lo-gó-ja). Viele Herbergen säumen den Weg und zeugen von einem regen Handel in dieser Gegend. Die örtlichen Domänen haben den Krieg der letzten drei Generationen gut überstanden und mit der Versorgung der imperialen Truppen noch ordentliche Geschäfte gemacht. An vielen Stellen wird Getreide, meist Weizen, Gerste und Hafer, angebaut. Doch berühmt ist der Landstrich für seine Weiden. Das leicht hügelige Land ist an vielen Stellen frei von höherem Bewuchs und bietet dem Auge des Betrachters einen ungetrübten Blick über viele Milia hinweg. Sind bei gutem Wetter in der Ferne die Ausläufer der Türme des Morgens zu sehen, so kann man vor Ort oftmals große Herden beobachten, welche anmutig über die Wiesen stürmen.

Alogoia und die umliegende Provinz bilden ein Zentrum der imperialen Pferdezucht. Ja, Reittiere überhaupt haben hier seit den Anfängen der Geschichtsschreibung ein Zuhause. Als zu Beginn des Ersten Imperiums die Menschen zusammen mit anderen Völkern unter der segensreichen Herrschaft der Alten ein ruhmvolles Reich erbauten, blühte hier bereits seit Alters her ein Stamm, der als unerschrockenes Reitervolk bekannt war.

Ihren Reichtum verdankt diese Region - so heißt es - dem Wohlwollen einer Gottheit. Und so mag es nicht verwundern, wenn die Menschen hier etwas mehr Frömmigkeit zeigen als anderswo und den Namen ihrer Patronin öfters im Munde führen, als man es z. B. in den großen Metropolen von Centralis gewohnt ist. Der Name der Göttin lautet: Equona.

Die Überlieferung kann berichten, dass Equona aus dem Gefolge Zaturas stammt und ihr eine

fleißige Hilfe ist, wenn es um den Segen der Landwirtschaft geht. Doch ihre Liebe gilt den Pferden.

Und so scheint sie seit über 5000 Jahren ihre Hand über das Land und seine Bewohner zu halten. Das Ergebnis sind einerseits unzählige Mythen über große Reiterkrieger, wie den legendären Heroen *Ipunas* oder die stolze Königin *Marena*, welche siegreich an der Spitze von vier mal neun Reitern gegen ein vermeintlich überlegenes Heer anritt. Zum anderen findet man hier auf hundert Einwohner mehr Fachleute für die Aufzucht von Reittieren, insbesondere Pferden, als im ganzen übrigen Imperium. Zumindest erzählen das die Einheimischen. Und da es noch keine Beschwerden darüber aus anderen Horasiaten gab, mag wohl auch etwas Wahres daran sein.

Alle paar Oktale findet in der Stadt ein großer Markt für Tiere statt. Aus ganz Gyldraland sollen dabei die Züchter, Domänenbesitzer und Einkäufer der Myriaden kommen. Auch eine üppige Menge an Edlen aus den Ständen der Honoraten und Optimaten gibt sich die Ehre und zeigt Sachverstand und Kauflust.

Neben den üblichen Hilfen landwirtschaftlicher Arbeit, wie Hurdas oder Ochsen, bilden Reittiere das Gros der käuflichen Viecher. Kaum an einem anderen Ort kann man so viele Monocorne, insbesondere Shadare, ja sogar gehörnte Pferde sehen. Die höchsten Preise werden für die Exemplare aus den heiligen Herden des Tempels gezahlt, wenn denn mal ein Pferd zum Verkauf steht. Denn die **Melanocephali** (sprich: Me-la-no-ké-fa-li), wie die Schimmel ihres schwarzen Kopfes wegen genannt werden, sind der Göttin heilige Tiere, ja gelten als ihre Lieblinge. So ist es aufs strengste verboten, sie anders als als Reittiere zu halten. Für die Nutzung als Zugtiere für einen Kriegs- oder Reisewagen kann man in die Sklaverei geraten. Und sollte jemals ein Domänenbesitzer so dumm sein, die stolzen Tiere zum Ziehen von Holz oder Pflug zu verwenden, so mag er von Glück reden, wenn man ihn nur kreuzigt. Die meisten Melanocephali landen daher im Besitz des Trodinars, doch hat man auch schon würdige Kämpfer gesehen, welche ein solch edles Tier als Belohnung erhielten und sich derart ausgezeichnet unter den Ersten des Landes bewegten.

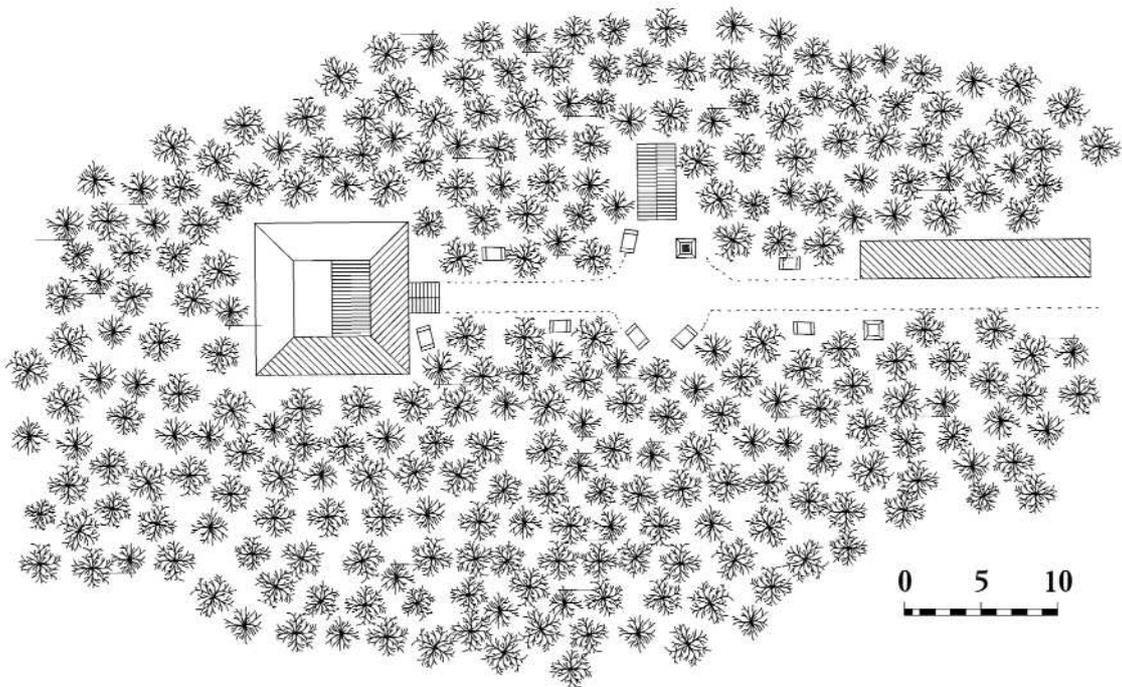
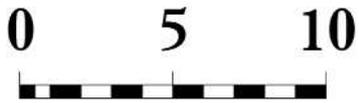
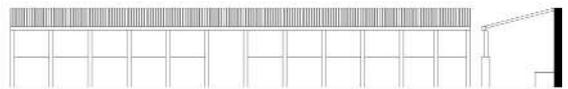
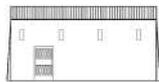
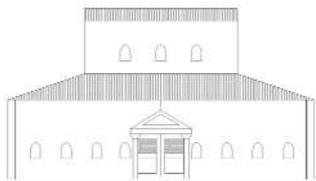
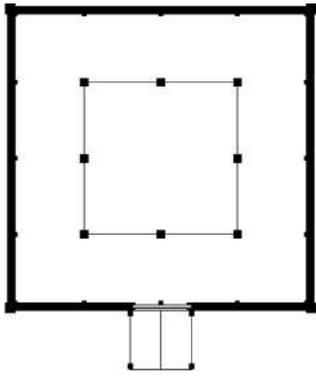
Ein Höhepunkt im jährlichen Festkalender der Provinz und wohl auch der angrenzenden Regionen ist **das Rennen von Alogoia**. Wenn im Frühjahr die wilden Einjährigen aus den freien Herden gefangen werden, treten aus den Häusern und einflussreichen Sippen der Provinz Reiter an, den Preis der Equona zu erlangen. In letzter Zeit sollen auch mutige Abenteurer die Reihen der Waghalsigen bereichert haben. Die Veranstaltung dauert drei Tage. Am ersten Tag hat ein jeder Reiter sich ein Tier zu fangen und es zu bezwingen. Nicht selten müssen erste Teams schon an diesem Tage alle Hoffnung fahren lassen, wenn ihr Reiter dem Wildfang unterliegt und mit zerschmetterten Knochen unter den Hufen des Tieres endet. Der zweite Tag ist gleichsam der Höhepunkt des Festes. Über eine Strecke von acht Meilen geht das Rennen und drei Mal haben Reiter und Pferd die Strecke zu schaffen. Auf dem Forum der Stadt wird gestartet und von hier geht es durch die von Schaulustigen gesäumten Straßen zum nördlichen Stadttor hinaus und zum Hain der Equona, wo ihr Tempel steht. Vorbei an Weihegaben und Gedenksteinen, Statuen und den Wegmarken des Prozessionsweges geht die wilde Jagd, um im heiligen Bezirk die Fahne des eigenen Teams zu ergreifen und den Rückweg anzutreten. Drei Mal erreichen Pferd und Reiter den Tempel und drei Fahnen haben sie beim Forum abzuliefern. Geht eine verloren, ist auch das Rennen verloren, denn Absteigen ist verboten und Wegeposten sollen gegen Betrug schützen. Nun mag man sagen, dass es doch nicht so schwierig sei, mit einer Fahne in der Hand ein Wegstück zu reiten. Das mag auch so sein, wenn man nicht dauernd von anderen Teams mit Gerte oder Peitsche angegriffen wird und zudem noch Hindernisse wie Gräben oder Barren im Wege hat. Ein jeder, der sich an diesem Rennen beteiligt, hat vorher seine Verhältnisse zu regeln und etwaige Erben zu benennen. In den letzten acht mal acht Jahren soll es nur vier Mal vorgekommen sein, dass es keine Verletzten gegeben hat. Am Wegesrand mahnen auch einige Grabmahle von Reitern, welche im Rennen nach Ruhm strebten und doch nur den Tod fanden. Dem Sieger hingegen winken Ruhm und Reichtum. Er darf mit dem Trodinar an den Festlichkeiten des dritten Tages teilnehmen und erhält einen Platz in seiner Arenaloge. Schon vielfach sind aus den Reihen der Sieger spätere Honoraten und berühmte Offiziere der Garden und Myriaden hervorgegangen.

Der Tempelbezirk, welcher einen der Streckenpunkte bildet, liegt in einem der seltenen Haine der Landschaft. Ein würdiger Bau, nicht so üppig oder gar im Valantischen Stil gehalten, wie man es

in Centralis oder den südlichen Horasiaten halten würde. Nein, er strahlt eine natürliche Erhabenheit aus. Doppelt mannshohe Mauern bilden ein Geviert, von gleicher Seitenlänge. Im Osten, der frühen Sonne und der Straße entgegen, liegt ein Eingang, von zwei schlanken Säulen eingerahmt und einem geziegelten Dach gekrönt. Tritt man durch diese Tür, kommt man in den einzigen Raum des Tempels. In seiner Mitte steht ein Bildnis der Göttin, durch hüfthohe und fein geflochtene Gitter von den profanen Besuchern abgeschirmt. Acht Säulen tragen ein Obergeschoss, welches durch zwölf Fenster Licht auf die Statue fallen lässt. Diese stellt eine junge Frau dar, welche in ein langes, fließendes Gewand gekleidet zwischen zwei Pferden sitzt. Die Pferde haben sich neben der Göttin niedergelassen und selbige hat ihnen ihre Hände auf den Hals gelegt. So eingerahmt von ihren Lieblingen, schaut sie zur Tür hin und damit die lange Prozessionsstraße entlang.

An dieser finden sich noch zwei weitere Gebäude. Etwas abseits der Straße liegt das Haus des Priesterpaares. Hier wohnen die beiden Flamen, welche den Tempeldienst versehen. Das Haus ist zweigeschossig, hat Platz für ein Schlafzimmer, eine kleine Küche, einen Speiseraum, einen Vorratsraum sowie einen Materialraum und eine Stube. Ein paar Meter entfernt, schon außerhalb des Waldes, welcher den Temenos, den heiligen Bezirk, bildet, liegt der Abort.

Am östlichen Anfang des Hains liegt eine zur Straße hin halboffene Halle. Sie misst in der Länge etwa 15 Schritt und 2 Schritt in der Breite sowie auch in der Höhe. Eine hüfthohe Mauer trennt den Innenraum von der Straße und wird von etwa einem Dutzend hölzerner Säulen unterbrochen, welche das Dach tragen. Die Rückwand ist mit geometrischen Mustern und Ranken verziert und bildet mit einem flachen Podest zusammen die Bühne für die Weihegaben. Aufgereiht, wie die Hühner auf der Stange finden sich hier fein bemalte Prunkgefäße, bronzene Dreibeine, Schalen und kleine Statuen. Auch einige Waffengaben, meist wohl Beute aus dem Seroverkrieg, lehnen an der Wand. Auffällig ist ein eiserner und offenbar sehr alter Helm, der mit goldenen Zierleisten, zwei Greifenreliefs auf den Wangenklappen und einem roten Borstenkamm aufwendig geschmückt ist.



EQUONA

von Peter Horstmann

Vom Wesen der Gottheit

»Und siehe, da fuhr die Herrin ein in den Leib der schwachen Königin und erfüllte sie mit ihrem Wesen. Denn von Stund an ward die Königin voller Stolz und Würde und wandte sich gegen die Feinde des Landes. In ihre Hand nahm sie den Ger und mit der Aegis der Macht wappnete sie sich. Und so zog sie aus, Harla, Herolans Kind und sie schlug der Feinde drei Mal sieben Tausend.«

- Aus den Mythen Telanius, 1. Jt. IZ, Telanaia

»Blitz und Hagel hatten im Oktal des Shinxir die Felder heimgesucht, doch die Gnade der Herrin Equona richtete das Getreide wieder auf und Brajans Güte trocknete die Wiesen.«

- aus dem Tempelbericht des Jahres 4765 IZ, Alogoia

Equona ist die Patronin Telanius und wird zum Gefolge Zaturas gezählt. Hier übernimmt sie die Wacht über das Horasiat und verteilt die Gaben ihrer Herrin über Land und Volk. Eine ihr besonders am Herzen liegende Aufgabe ist dabei die Viehzucht, insbesondere die hehre Kunst der Pferdehaltung. Stolz und kräftig wie die Stuten ihrer heiligen Herden soll sie sein. Dabei ist sie voller Güte und lässt das Land blühen und gedeihen. Dass Telaniu im großen Seekrieg nur geringe Übel erfahren musste, wird vielerorts ihrem Patronat zugeschrieben. Equona soll schon vor dem Ersten Imperium eine Verehrung im Volke Telanius erfahren haben.

Symbolik

Ihr heiliges Tier ist der Melanokephalus, ein Pferdeschimmel mit einem schwarzen Kopf - zuweilen auch als Einhorn dargestellt. Diese seltenen Tiere werden ein Leben lang umsorgt, verehrt und mancherorts wird ihr Verhalten als Omen gedeutet.

An vielen Häusern und Gebäuden im Horasiat sind Melanokephalisköpfe an den Giebeln oder im Schmuck der Häuser zu sehen und sollen die Zugehörigkeit zu ihrem Volk bezeugen und als Garant für ihre Gunst dienen.

Heilige Orte

Dieser Text über die Göttin Equona wurde von der Myranor-Redaktion als offiziell anerkannt.

Equona für den eiligen Leser

Aspekte: Fruchtbarkeit, Viehzucht mit Schwerpunkt auf Pferdezucht, Hüterin Telanius

Beinamen: Patrona Telania

Lehrsätze des Kultes: Das Wohl der Heimat ist der Herrin Gunst.

Feindbilder: Serover

Lebenseinhalte der Gläubigen: Die Fruchtbarkeit des Landes und unserer Herden sichert die Existenz aller

Bild der Gottheit in der Bevölkerung: Eine gütige Herrin, seit Generationen verlässlich

Weltliche Aufgaben: Bewahrung der Fruchtbarkeit des Landes

Feiertage: Rennen von Alogoia

Heilige Tiere und Sendboten: Melanokephali (schwarzköpfige Schimmel), Pegasi

Traditionelle Zuordnungen: Schwarz-weiß, Reittiere

Traditionelle Opfertgaben: Tierstatuetten, Reitutensilien, landwirtschaftliche Produkte

»Solange die Kinder Equonas in Denera über die Wiesen stürmen, wird kein Weh und Klagen das Volk bezwingen.« - telanisches Sprichwort

Als der Göttin wichtige Orte gelten der *Hain von Alogoia* sowie die Berge von *Denera*, im Westen des Horasiats. Der Hain beherbergt einen ihrer Tempel und die Berge sind das Revier einer großen Herde wilder Pferde. Seit mehr als drei Menschen-Generationen soll diese Herde von einem schwarzköpfigen Schimmel geführt werden, was sie unter göttlichen Schutz stellt.

Der Kultus

Die Metropolitin von Telanaia gilt als oberste Priesterin des Kultes, doch das ist eher ein formaler Aspekt und wird durch die Allmacht der Oktade bedingt. Die wenigen Priester sind in der Regel Paare, die einen der drei Tempel Equonas in Telaniu betreuen oder auf Domänen für das Wohl der Herden sorgen. So gelten sie als Experten der Viehzucht und es mag nicht verwundern, dass eines der großen Werke über Monocorne aus der Feder einer Equonapriesterin stammt.

Die Tempel

In Alogoia steht der bedeutendste der drei Tempel der Göttin. Hier ist auch der Hauptkultort und das Zentrum ihrer Verehrung. Im Stile der ländlichen Tempel dorinthischer Art bewahren sie ein Kultbild und bieten Platz für Gaben. Großen Pomp oder himmelstürmende Bauten kennt der Kult nicht. Der Tempelbezirk von Herallon gleicht vielmehr einer großen Domäne mit Haupthaus, Wirtschafts- und Arbeitsgebäuden.

Equona-Gläubige

Kaum einer, der an die Göttin glaubt und nicht aus dem Stamme Telanius kommt. Ihre größte Verehrung findet sie sicherlich unter den Zuchtmeistern und Landbestellern der Domänen, den Viehhändlern der Städte und den Spieleausrichtern der Hippodrome. Allgemein erfreut man sich ihres Schutzes und hofft darauf, dass sie auch in zukünftigen schlechten Zeiten ihre Hand über das Volk halten wird.

SKLAVEN DES WINDES

von Dennis Rüter

Ein DSA-4.1-Gruppenabenteuer

Für wenig bis mittel erfahrene Helden, Spieler
und mittel bis sehr erfahrene Meister

BEVORES LOSGEHT ...

Hintergrund

Die Helden kommen in einem myranischen Gebirge in eine Gegend, wo Krisra und einige Sklaven anderer Rassen einen Berg unterhöhlen. Dies tun sie für einen elementaren Meister des Windes, der den Berg zerstören will, um eine Kraftlinie (der Luft affin?) ungehindert fließen zu lassen. Die Helden werden selbst gezwungen, an den Arbeiten teilzunehmen. Mithilfe der Amauna SirKo starten sie einen Aufstand. Um den elementaren Meister zu besiegen, suchen sie eine alte Festung (oder ein Kloster) auf, wo sie ein Artefakt entdecken, das ihnen den Sieg bringen soll. Der Mitgefangene Khorru opfert sein Leben, um den Meister zu vernichten. Die Krisra ziehen ab und die Gefangenen können endlich in ihre alten Leben zurückkehren.

Anspruch

Spieler und Meister sollten schon mittlere Erfahrung besitzen und Grund- sowie (myranische) Magieregeln kennen. Der Erfahrungsgrad der Helden kann variieren. Die Helden sollten waffenlos kämpfen können.

Geeignete Helden

Tendenziell sind alle Rassen und Professionen geeignet. Amphibische Wesen könnten wegen ihres Wasserbedarfs unter Umständen Probleme bekommen. Helden mit Dunkel- oder Totenangst haben unter Tage oder später in der alten Ruine bei den Untoten sicherlich Probleme, die eine erfolgreiche Absolvierung des Abenteuers unmöglich machen können. (Vergessen Sie nicht die entsprechenden Proben.)

Zeit und Ort

Der Zeitpunkt des Abenteuers ist nicht genau festgelegt. Der Ort liegt in einem Gebirge, wo es Krisra gibt: am besten zwischen Xarxaron und dem zentralen Imperium. Weiter nördlich kann zur passenden Jahreszeit Schnee liegen. Die

Existenz der Krisra müsste dann allerdings anders begründet werden, da die Echsen dort eigentlich nicht heimisch sind. Vielleicht hat der Meister sie dorthin gebracht. Außerdem sollten sie dann schon Felle tragen, um sich warm zu halten.

KAPITEL I: EINE DÜSTERE

MIENE IN DEN BERGEN

Was in diesem Kapitel passiert

Die Helden werden gefangen genommen und in die Bergwerke verschleppt. Dort stellen sie fest, dass einfach nur der Abraum nach draußen geschafft wird. Sie treffen die Amauna SirKo, die ihnen berichtet, dass sie die Sprache der Krisra entschlüsselt hat. So weiß sie, dass die Krisra ihre Arbeit nicht für Gold oder Eisen, sondern für ein unbekanntes Wesen verrichten. Wenn man zusammenarbeite, könne man fliehen.

Was die Helden ins Gebirge verschlägt

Sie könnten von einem Schatz gehört haben, den es hier oben geben soll, einer alten Ruine voll unbekanntem Wissen oder einem besonders prächtigem Exemplar eines Tiers. In der nächstgelegenen Stadt mag es Meldungen geben, dass Leute plötzlich verschwanden. Oder ein Handelsweg (ein mäßig bedeutender) führt am Berg vorbei, sodass die Helden oder ein Händler, den sie begleiten, in die Gegend gelangt.

Ausgangssituation

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft von der Reise kommt ihr zu einem Wäldchen. Hier oben, nahe den gen Himmel ragenden Bergen, wachsen vor allem Nadelbäume. Nach dem Marsch wird es Zeit, sich zur Ruhe zu betten.

Es wird davon ausgegangen, dass sich die Gruppe bereits nahe des Berges befindet.

Eine kurze Nachtruhe

Die Helden können bis zur Nacht- oder Tagruhe noch diversen Tätigkeiten nachgehen. Sie sollten die Ruhe allerdings benötigen - nicht der Regeneration wegen, sondern um des Schlafes willen. Der

folgende Überfall kann nachts oder tagüber stattfinden, aber während der Ruhe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich reißt euch ein schriller Schrei aus den Gedanken. Aus den Bäumen um euch herum prasseln Steine und Speere auf euch hernieder.

Ein Trupp von zwei Dutzend Krisra hat sich an die Helden herangeschlichen und beschießt sie mit Blasrohrpfeilen und Wurfnetzen. Es handelt sich regeltechnisch um einen Hinterhalt (wenn Sie mit dieser Regel spielen). Werte finden Sie im Anhang.

Das Ziel des Trupps ist es, die Helden zu schwächen und anschließend gefangen zu nehmen. Es könnte dazu kommen, dass sich ein oder zwei der Echsen auf schon kampfunfähige Helden stürzen, mit Speeren auf die Kehle zielen und in schlechtem Myranisch, Gemein-Imperial oder sonst einer Sprache fordern, dass die Anderen ihre Waffen niederlegen. Sie nehmen die Waffen und offensichtliche Rüstungen (keine Brigantin) an sich, wobei sie die Helden genau im Auge behalten.

» Es kann sein, dass sie gut versteckte, kleine Waffen übersehen.

VERSCHLEPPT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

(bei Gefangennahme):

Nur mühsam könnt ihr euch noch auf den Beinen halten. Die unbekanntesten Gestalten, aufrechten Flugechsen sehr ähnlich, fesseln euch mit simplen Seilen und zerren euch davon. Einige Stunden seid ihr unterwegs, über ansteigendes, immer spärlicher bewachsenes Gebiet, bis ihr nur noch Hänge mit Almen neben euch habt. Der Pfad windet sich um den von einem scharfen, frischen Wind umwehten Berg und endet vor einer Höhle, die vom Tal aus nicht zu sehen war, weil sie sich auf der anderen Seite der Erhebung findet. Fackeln erhellen den Eingang, bewacht von vier der Flugechsen, die nicht fliegen - genau wie eure Entführer.

Der Feuerschein fällt auch auf zwei mit Eisenketten an den Fels fixierte Gestalten: eine Menschenfrau und einen alten Ashariel ohne Flügel. Der Ashariel hängt in den Ketten, mager und unrasiert. Atmet er überhaupt noch?

"Gestrafte", meint eins der Echsenwesen zu euch, den Blick auf die Gestalten gerichtet.

Eure Entführer bleiben ein Stück vor dem Eingang stehen und versuchen, nicht in den Feuerschein der Fackeln zu schauen. Die vier

Wachen übernehmen euch einzeln nacheinander und binden euch an einigen Holzringen fest, die an Holznägeln hängen, die kräftige Arme ins Gestein gehämmert haben.

» Um sich loszureißen, muss einem Helden eine KK-Probe+4 gelingen.

Natürlich sehen das die Echsen nicht gern und greifen ihn an - nicht waffenlos. Und da der Held noch gefesselt ist, kann er sich nur erschwert (+5) und wahrscheinlich waffenlos verteidigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Palisade, deren spitze Pfähle bis zur Höhlendecke reichen, liegt hinter ihnen, darüber mehrere Spiegel an der Decke. So lässt sich der Bereich hinter den Pfählen einsehen ohne die einzige Tür zu öffnen. Durch sie tritt eine weitere Gruppe aufrechter Flugechsen mit Fackeln und übernimmt euch. Hinter der Tür öffnet sich die Höhle zu einer Halle, groß genug, dass ein oder zwei Schiffe darin Platz fänden. Am Ende könnt ihr einen dunklen Gang erkennen, der wohl tiefer in den Berg führt.

Schmale Wege schlängeln sich die Wände der Höhle empor. Im Schein offenbaren sich auf Vorsprüngen und in Einbuchtungen Schlafstätten, die an Steintische erinnern und weder bequem noch warm wirken. Die Stoffmatten auf ihnen ändern nichts daran. Trotzdem ruhen erschöpfte Körper auf ihnen, darunter allem Anschein nach keine Flugechsen, sondern Amaunir, Menschen, Leonir und viele weitere Rassen.

Ihr selbst werdet einen Weg hinaufgezerrt, vorbei an den Schlafenden zu einer Gruppe Schlafstätten, die sich auf einem Vorsprung gruppieren. Nacheinander binden sie euch an Ösen fest, die sich hinten an den Steinplatten finden, und lassen euch allein. Das schränkt eure Beweglichkeit noch etwas mehr ein.

Ihr stellt fest, dass es in der Mitte der Platten je ein Loch gibt und darunter ein Loch im Fels. Die Schlafmatte aus wild zusammen genähten Stoffetzen hat Flecken und lose Fäden, deren Farben verschwimmen, sobald sich die Echsen zurückziehen.

Die Helden können bis zum Morgen regenerieren - mit einem Malus von 1 auf LeP/AsP wegen der harten Unterlage, wenn die Helden nicht gerade entbehrrungsreiche, schlichte Rasten gewöhnt sind, und Erschwernissen von 2 Punkten auf die KO- und (so AsP vorhanden) IN-Probe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unvermittelt reißt euch ein lautes Horn aus dem Schlaf. Ist es schon Morgen? Eine magische Leuchtkugel hängt in der Luft und illuminiert die Höhle in einem schwachen, kühlen Licht. Von der wärmenden Sonne lässt sich nichts ausmachen. Von unten geht ein einzelnes Echsenwesen den Gang hinauf und bindet euch von der Öse los. Eure Füße bleiben zusammengebunden.
"Da lang, runter in die Minen", sagt es zu euch.

» Wenn den Krisra magische Mitglieder der Gruppe bekannt sind, legen sie ihnen Fußfesseln aus Metall an, die das Zaubern um 3 Punkte erschweren. Besitzer der eisenaffinen Aura erleiden 2 Punkte weniger, Träger des Nachteils Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall hingegen die doppelte Punktzahl (also 6). Bei 3 Punkten steigt der AsP-Verbrauch pro magischer Handlung zudem um je 3 Punkte, bei 6 sogar um 5.

» Wenn die Helden der Aufforderung folgen, reißen sie sich in die Schlange der vielleicht 100 Gefangenen ein.

» Wenn sie auf die Idee kommen, den Kerl anzugreifen, grölen von unten und oben vereinzelt andere Gefangene auf, bis Verstärkung herankommt. Die Echsen haben keine Skrupel, auch auf eigene Leute zu schießen. Der bzw. die beteiligten Helden müssen sich vermutlich mit bloßen Händen und Füßen gegen die Speere verteidigen, weil ihnen ja die (großen) Waffen abgenommen wurden. Die Unruhestifter (was sich nicht auf die ganze Gruppe beziehen muss) werden nach ihrer Niederlage (runterkämpfen bis zur Kampfunfähigkeit oder Bedrohung von Gruppenmitgliedern) bestraft.

IN DIE TUNNEL

Wenn die Helden sich das erste Mal in die Schlange der Arbeitstrupps einreihen, befindet sich vor ihnen die Amauna SirKo.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ende der großen Höhle gibt es eine Kreuzung zu mehreren dunklen Schächten, an der ihr warten müsst. Einer der Gänge ist mit einer Holzwand ohne Tür verschlossen. Vor euch in der Schlange bewegt sich eine langhaarige, bronzefarbene, dreifach gescheckte Amauna mit matten Bewegungen in mitgenommenen Lumpen, die sich etwas Staub abklopft. Sie dreht sich um und mustert euch mit den orangen Augen genau.
"Ihr seid neu" stellt sie rasch fest. "Habt ihr gut geschraffen? Diese dämlichen Steine sorten sie uns

über den Kopf ziehen, das ginge schnerrer. Serbst das Roch für die Notdurft ist 'ne Zumutung. Erende Schinderei."

In der Schlange ist die Imperial mit Dialekt sprechende Amauna als Nächste dran. Die Echse vor euch blickt über die Amauna hinweg zu euch, wendet sich dann an sie:

"Du Neulings einweiß."

Dann deutet er euch und der Amauna den zweiten Gang von links zu. Ihr marschiert hinein.

"Sowas in der Richtung hab ich mir schon gedacht", meint die Amauna zu euch, als ihr ein Stück im von Fackeln mehr schlecht als recht beleuchteten Tunnel zurückgelegt habt. "Ich bin ja schon ein Jahr dabei. Viere andere schaffen es nur zwei, drei Oktare. Ach, ich heiße SirKo. Und ihr?"

An dieser Stelle dürfen sich die Helden vorstellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr geht, kommt ihr an arbeitenden Echsenwesen vorbei, die am Haupt- oder in kleineren Nebentunneln mit Spitzhacken das Gestein aus dem Berg schlagen. Die Gefangenen packen es in große Körbe und stemmen sie auf den Rücken, wenn sie voll sind. Ein paar Wachen mit Speeren scheinen auf Rundgängen die Arbeit zu überwachen.

"Wir sind hier unten Skraven" fährt die Amauna leise fort. "Diese Krisra schragen das Gestein aus dem Berg, und wir müssen es raus bringen." Vor euch hört ihr Schmerzensschreie. Im Licht der nächsten Fackel macht ihr einen Menschen aus, der auf der linken Seite auf dem Boden liegt. Der mit schweren Brocken gefüllte Korb auf dem Rücken muss ihm beim Fallen auf die Seite befördert haben. "Besser, als wenn er von oben drückt." Unter der Gesichtshälfte, die am Boden liegt, quillt Blut hervor. "Bei den Fußfesseln nicht ganz einfach, mit den Körben herum zu raufen, dass sag ich euch."

Ein halbwüchsiger Amaunir mit ebenfalls bronzefarbenem Fell kommt zu dem Verletzten, doch einer der herbeieilenden Krisra-Wächter stößt ihn mit dem Schaft seines Speers beiseite.

"Ihre!", spricht er euch an: "Nehmen. Nehmen."

"Ihr sortt ihn zum Krankenlager bringen", erklärt die Amauna. "Das machen immer zwei."

Wenn die Helden sich weigern oder mit mehr Personen anfassen, werden sie/die Überzähligen bedroht und notfalls angegriffen. Die beiden, die sich der Sache annehmen, werden von zwei Wächtern zum Eingang begleitet, die Anderen weiterhin

eingewiesen. Es ist sinnvoll, zunächst den Besuch des Krankenlagers durchzuspielen.

UNTER UND ÜBERTAGE

An dieser Stelle wird ein Einblick in die verschiedenen Abläufe und Bereiche gewährt.

Mit dem Verletzten zum Krankenlager

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So gut es ohne Trage geht, bringt ihr den Verletzten zur Palisade am Eingang. Zwei Wächter begleiten euch. Die Tür zur Außenwelt steht offen. Ohne ein Wort zu verlieren, lösen zwei Torwächter die anderen ab und geleiten euch weiter hinaus. Der Wind weht nach wie vor scharf um den Berg, während oben am blauen Himmel vereinzelte Wolken gemächlich dahintreiben. Gegen das helle Sonnenlicht müsst ihr zunächst anblinzeln. Erst nach einem Moment, als sich eure Augen wieder daran gewöhnt haben, könnt ihr weitergehen.

Die Krisra dirigieren euch am Schuttfeld vorbei zu einer Ansammlung von Holzhöhlen, umgeben von einer niedrigen Palisade. Eine halbe Milia, größer mag die Entfernung der Höhlen vom Eingang nicht sein. Blätter und Nadeln als Bedeckung könnt ihr ausmachen, die über die Palisade ragen. Von einem Wachturm in der Mitte blicken Krisra auf euch hinab. Das Tor der Siedlung wird geöffnet, und ihr gelangt hinein. Die Höhlen darin haben zwei oder sogar drei Stockwerke und ruhen auf Pfählen ein Stück über dem Erdboden. Ein Zweiertrupp, zufällig gerade neben euch und euren Bewachern anwesend, übergibt einem Artgenossen zwei tote Hasen, bevor er sich zu Fuß wieder auf den Weg macht - nicht Richtung Mine, sondern in Richtung Wildnis. Ein Krisra mit Federumhang am ganzen Körper klettert an einigen Stangen an der Außenwand der zentralen Hütte zu euch hinab. Bevor er euch erreicht, wirft er nochmal einen Blick auf den Mast, der aus der Spitze seiner Behausung ragt. An der Spitze flattert ein Flicker aus Federn munter vor sich hin. Dann wendet er sich euch zu, mustert den Verletzten, der leise vor Schmerz stöhnt, und verschwindet in der nächsten Hütte. Diese hat eine Holzverkleidung, wo die Anderen die offenen Freiräume zwischen den Stelzen besitzen. Mit euren Begleitern folgt ihr ihm durch den von einem Krisra bewachten Eingang die gewundene Eingangsrampe hinauf. Holzpfähle bilden den Untergrund der Rampe, so aufeinander abgestimmt, dass sie eine langsam ansteigende Oberfläche ergeben - ohne eine einzige Stufe.

Im Innern führt ein Brettersteg auf Stelzen über am Boden angebundene Gefangene. Unter sich haben sie schlichte Matten, auf sich einfache Felle, wohl von Hasen und dergleichen. Neben ihnen sind faustgroße Löcher. Von diesen führen kleine Gräben zu einem großen, der nach draußen führt. Nur über Spiegel, die wohl Licht aus einer nicht auszumachenden Deckenöffnung reflektieren, lässt sich alles erkennen. Der Gestank von Muff, Eiter und Blut dagegen braucht kein Licht, um sich bemerkbar zu machen. Von außen leitet jemand Wasser in die Gräben, und allerlei Fäkalien, die vorher im Halbdunkel verborgen lagen, werden hinausgespült.

Der Krisra mit dem Federumhang hat inzwischen die Mitte der Hütte erreicht. An einem Seil klettert er nach oben ins zweite Stockwerk, das nur halb bebaut ist. Ihr bemerkt, wie er dort offenbar in Sachen kramt, und schwebt dann langsam zu euch hinab. In den Händen hält er ein nasses Stück Stoff und etwas Verband. Mit dem losen Stück tupft er eurem Verletzten die blutende Stirn ab und wischt das Blut vom Gesicht, bevor er den Verband anlegt. Dann weist er auf eine Treppe in der Nähe und einen der freien Pfähle, zu dem ihr den Verletzten offenbar bringen sollt. Einer der Wachen bei euch bindet ihn daran fest.

Der Krisra mit dem Federumhang fächert sich mit einem Fächer Luft zu und verlässt als erster die Hütte. Angetrieben von den Wachen folgt ihr. Auf dem Rückweg kommt ihr an Trägern vorbei, die den Abraum draußen auf der Halde unter dem Eingang abladen. Für einen Augenblick nimmt der Wind zu, wirbelt von den Brocken Staub auf und bläst ihn weg. Als ihr wieder drinnen seid, werdet ihr zurück in den Tunnel beordert, den ihr zuvor verlassen habt, wo ihr auch schon eure Kameraden bei der schweißtreibenden Arbeit entdeckt.

Auch nach der Gefangennahme verletzte Helden werden - wenn sie nicht bestraft werden - in die muffige Hütte verfrachtet, um dort ein oder zwei Tage zu nächtigen. Morgens und mittags gibt es ein paar kleingeriebene Wurzelstücke, Beeren, Knollen, mal etwas Hasenfleisch etc., dazu einen Krug mit Wasser. Trotz der Fixierung können Streitereien um die Rationen ausbrechen, in die die Krisra meist erst nach einem Moment eingreifen. Bei den Schwerkranken werden Nahrung und Wasser mittels Schüsseln an Stäben verabreicht, ohne dass die Echten sie berühren müssen. Da dies selten klappt, sterben die Bewusstlosen häufig an Entkräftung.

Ein eingewiesener Held kann zweimal pro Tag regenerieren. Auf die KO- bzw. IN-Proben zur zusätzlichen Punktgewinnung wird wegen der

mäßigen Bedingungen jedoch ein Malus von je 1 angerechnet.

BEI DER ARBEIT

Während zwei den Kranken abtransportieren, erklärt die Amauna SirKo den Anderen den Arbeitsablauf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Unsere Arbeit hier unten ist simper, dumm und anstrengend", erklärt euch SirKo, während eure Kameraden den Verletzten abtransportieren. "Wir sterren uns zwischen zwei Krisra, den Korb an die Wand, und sammern die Brocken ein, die sie rosschragen. Sobard der Korb vorr ist - und das heißt so, dass die Steine bis zu den Griffen reichen -, regen wir ihn um den Rücken und marschieren nach draußen. Da gibt es so ein Schuttferd, auf das kippen wir die Brocken ab."

Während die Amauna spricht, nimmt sie aus einer kleinen Einbuchtung einen Korb und stellt sich zwischen zwei der Flugechsen. Sie beginnt sogleich mit dem Einsammeln und fährt derweil fort:

"Kippt es ja auf das Schuttferd, nicht auf den Weg oder neben den Eingang. Dann kriegt ihr Strafe. Das worgt ihr sicher nicht. Wenn ihr mal für kreine Glatthäute müsst, während ihr schreppt, macht es draußen. Gibt da keine Deckung, arso nehmt den Korb als Schichtschutz. Am Besten erst ein paar Steine drin rassen, sonst schmeißt der schieß Wind ihn noch um oder auf euch - und euch in die Fäkarien. Wenn ihr wieder reingeht, könnt ihr neben dem Eingang einen Krisra mit Karren ausmachen, darauf mehrere Krüge. Von dem könnt ihr einen Schluck Wasser kriegen. Sorrtet regermäßig was trinken, sonst ist's schnerer mit euch aus als mit den Wärdern in Mayenios."

Als der Korb voll ist, wischt sie ihre Hände an ihrem Überwurf ab.

"Worauf wartet ihr? Fangt an."

Zusammengefasst sieht der Arbeitsablauf so auf:

- » Korb nehmen
- » Stelle mit zwei oder einem Krisra bei der Arbeit suchen
- » Korb mit den Brocken füllen, die von den Echsen herausgeschlagen werden
- » Randvoll gefüllten Korb mit den Riemen um den Rücken schnallen und nach draußen bringen. Eine GE-Probe kann bei ungeschickteren Helden am Vormittag, eine weitere nachmittags verlangt werden. Vorteile wie Balance sind in voller Höhe

anzurechnen. Bei einem Scheitern erleidet der Held 1W3 SP(A), bei einem Patzer 1W6 SP.

» Draußen die Ladung auf die Halde entleeren.

» Wenn die Blase drückt, sollte eine KL-Probe, alternativ IN +3, gewürfelt werden. Bei Erfolg erinnert sich der Held an den Tipp und lässt erst ein paar Steine im Korb. Beim Scheitern bläst der Wind den Korb um, der den Helden mitreißen kann. Mit Ausweichen kann der Held dem Korb entgehen. Sonst kullert er den Ab-hang ein paar Schritt hinab und bekommt 1W3-1 SP(A) pro zurückgelegten Schritt (W6 Schritt). Bei einem Patzer landet er zusätzlich in seinen Fäkalien, was ihm den Nachteil Übler Geruch verleiht - und krankhaft reinlichen Helden vermutlich Schreikrämpfe und wütende Anfälle.

Wie oft die Blase drückt, sei hier Ihnen überlassen. Es sollte aber nicht zu oft und nicht mit jedem Helden durchgespielt werden.

» Neben dem Eingang einen Schluck nehmen. Nur nach dem Abladen können die Helden etwas Wasser bekommen, und auch nur ab und an.

Der Verbrauch an AuP beträgt 25+2W6 pro Vormittag und Nachmittag (je etwa 5 Stunden). Dadurch kann Erschöpfung und Überanstrengung entstehen (wenn Sie mit diesen Regeln spielen). Helden mit niedriger KK (weniger als 10) können ein paar Punkte mehr verlieren.

Mit einer erfolgreichen Sich-Verstecken-Probe kann der Held einen Augenblick unbeobachtet ausruhen. Dies bringt 1W6 AuP zurück. Jede weitere Probe pro Tag ist um 3 Punkte erschwert: die zweite also 3, die dritte 6 usw. Bei einem Scheitern wird der Held erwischt und bestraft.

KARGES MAL

Zur Mittagszeit etwa begeben sich die Krisra in die Eingangshöhle. Wenn die Helden ihnen folgen, werden sie vom erstbesten Echsenwesen zurückgestoßen. Die anderen Sklaven gehen weiter ihrem Tagwerk nach. Erst, als die Krisra wieder an die Arbeit gehen, begeben sich die Gefangenen selbst in die Eingangshöhle zum Essen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr mit der nächsten Ladung vorbeikommt, seht ihr die Krisra in der Eingangshöhle sitzen, vor sich Schüsseln aus Holz mit ein paar Wurzeln und winzigen Fleischstückchen, die sie rasch runter schlingen. Einige haben noch kein Essen und stehen in einer Schlange vor einem Kessel an, aus dem ausgegeben wird. Eine der anwesenden Wachen blickt euch an und winkt euch weiter. Nachdem ihr die Ladung draußen abgeladen

habt und wieder eintretet, seht ihr, wie die Ersten sich schon wieder in die Tunnel begeben. SirKo kommt euch entgegen.

"Wir essen nach den Krisra", sagt sie euch im Vorbeigehen. "Wenn arre fertig sind."

Es dauert noch eine Ladung, bevor ihr auf dem erneuten Rückweg die Sklaven in der Eingangshöhle entdeckt. Ihr gesellt euch dazu. Hinter euch in der Schlange steht ein brummiger Leonir, das Haupt in einer halb ausgerissenen Mähne befindlich. "Lasst mich mal vor", fordert er und legt eine Pranke an den hintersten von euch, als wolle er ihn wegschieben. "Im Namen des Thearchen!"

"Khorru testet die Neuen", meint eine Mitgefängene in der Nähe.

» Die Helden können dem Leonir nachgeben, was allerdings zur Folge hat, dass es noch weitere Gestalten gibt, die ihnen den Platz streitig machen. Wenn sie allen nachgeben, bekommen sie am Ende kaum noch was. Sie regenerieren während des Mahls ihre AU nur zu 3/4.

» Wenn sie nicht nachgeben, sollten sie schon sehr geschickt im Überreden sein (+9), ansonsten kommt es zwischen einem von ihnen (dem Stärksten) und dem Leonir zum Kampf. Der Leonir findet es nicht gut, wenn sich zu viele Helden auf ihn stürzen. Bei schwächeren Helden hat er allerdings eine gewisse Toleranz, schließlich geht es um Chancengleichheit. Werte finden Sie im Anhang unter Khorru. Je nachdem, wie gut sie sich schlagen, mag es sein, dass andere in der Schlange sich ebenfalls vordrängeln oder aber keiner sonst auch nur noch daran denkt, dies zu versuchen.

Die Wachen beobachten das Geschehen und verhindern, dass es zu einer Massenschlägerei kommt. Waffen werden beschlagnahmt. Fleischfresser-Helden der amaunischen, leonischen etc. Rasse erhalten ihre Ration ganz in Fleisch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach diesem kleinen Vorfall nehmt ihr an einer freien Stelle auf dem Felsgestein Platz und verdrückt das Essen. SirKo setzt sich neben euch. Ihre Schale ist noch mit einigen Fleischstückchen gefüllt.

"Schmeckt's?", fragt sie, fährt jedoch ohne Antwort abzuwarten fort: "Natürlich nicht. Ist ein Fraß, sag ich euch. Purpa ist ein Festschmaus dagegen."

ARBEITSEINDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es wird spät, und endlich nehmen die arbeitenden Krisra ihr Werkzeug und begeben sich nach draußen. Als ihr erleichtert den Korb wieder absetzt, kommt ein Krisra-Wächter auf euch zu und droht mit seinem Speer. Die anderen Sklaven arbeiten auch noch. Mürrisch setzt ihr den Korb wieder auf und schleppt die Ladung nach draußen. Die Abendsonne taucht den Himmel in das übliche, an Feuerglut gemahnende Farbspiel. Nur der Staubschleier, der wieder einsetzt, als ihr die Brocken fallen lasst, verdeckt es ein wenig. Der Wind wirbelt ihn auf, als er über den Abraum weht. Die letzten Krisra-Arbeiter könnt ihr gerade so ausmachen, wie sie in ihrem Dorf verschwinden. Vom Turm aus ertönt ein Horn, und die Echsen dort wie am Eingang der Höhle stimmen einen kurzen Singsang an, dessen Gekrächze Vögel wohl mit arroganter Häme ob der Töne erfüllen würde.

Erschöpft begeben ihr euch zurück. Kurz darauf wird das Tor verschlossen, und ihr seid mit den anderen Sklaven eingesperrt, nur am Eingang nach draußen und zu den Stollen ein paar Wachen ausmachend.

"Da seid ihr ja", meint SirKo und kommt auf euch zu. Sie hält sich das Rückgrat und stöhnt vor Schmerz kurz auf, als sie eine aufrechte Haltung annimmt. "Wieder ein Tag vorbei. Und wie gefährt es euch? Oder besser: missfährt?"

"Ihr scheint mir ganz vernünftig zu sein. Also ... Heh, weg da!"

Sie läuft an euch vorbei einen der Gänge hinauf, wo ein Amaunir versucht, eine Matte einzustecken. Sie kratzt ihm mit ihren Krallen über den Rücken, bevor er sie bemerken kann. Mit einem Schwanzschlag kontert er. SirKos Ausweichversuch befördert sie über den Rand des Wegs. Sie fällt einige Schritte und schlägt auf auf dem harten Boden auf. Offenbar landen doch nicht alle Katzen auf den Füßen.

Eher gelangweilt begibt sich einer der Wächter hinzu und mustert die Amauna. Für ihren männlichen Artgenossen zeigt er kein Interesse. Ruhig beordert er mit Hand und Fuß zwei Sklaven herbei, die SirKo hochnehmen.

"Hat KiMor, der Dieb, wieder zugeschlagen?", fragt eine Sklavin in eurer Nähe.

"Ja", antwortet eine Mitsklavin. "So ein elender Mistkerl. Hat der bronzefarbenen Amauna ihre Matte entwendet. Den darfst du nicht aus den Augen lassen. Seine Bettnachbarn sind auch nicht gerade nett. Wirklich, ich hoffe, denen knallt mal ein Felsbrocken auf die Dickschädel."

SirKo wird zum Krankenlager abtransportiert.

» Wenn die Helden dagegen protestieren (vielleicht weil sie die Bekanntschaft selbst tragen wollen), werden sie in der unverständlichen Mundart der Krisra vom Wächter angemacht und zurückgewiesen.

Der Dieb, der die Matte (SirKos) gestohlen hat, heißt KiMor und macht sich inzwischen unauffällig davon zu einer anderen Schlafstätte. Seine Bett-nachbarn und er sind unter den Mitsklaven wenig geachtet, überfallen sie doch mal Opfer und rauben ihnen die Kleider vom Leib.

» Wenn die Helden das Problem ignorieren, werden sie in der Nacht selbst von der Bande besucht. Eine Sinnenschärfe-Probe +4 oder Wache halten dienen dazu, das Problem vorher zu bemerken. Es kommt zum Kampf. Wenn die Bande gewinnt, klaut sie die Matten, was die Regeneration um 1 vermindert.

» Wenn sie ihm folgen, finden sie ihn in einer Gruppe der Schlafstätten zusammen mit einem menschlichen Begleiter. Der Pardir, der ebenfalls zu KiMors Bande zählt, und andere Menschen überfallen derweil einen anderen Sklaven in den Tunneln.

» Es lassen sich mit etwas Übung genug andere Sklaven finden, die bereit sind, der Bande eins auf die (nur im übertragenen Sinne) Mützen zu geben. Die notwendige Überreden-Probe ist um einen Punkt für jeden "Freiwilligen" erschwert und erleichtert um 3, wenn der Leonir Khorrhru erfolgreich abgewehrt wurde.

NACHTRUHE

Abgesehen von der Bande und ihrem eventuellen Überfall verläuft der Rest des Tages friedlich. Mitgefangene würfeln untereinander um Steine oder Essensrationen, tauschen das spärliche bisschen Besitz und legen sich rasch nieder, um zu ruhen. Wenn die Helden eine Wache aufstellen, kann diese nicht regenerieren. Wenn sie sich mit der Wacht abwechseln, erhält jeder einen weiteren Zuschlag von +1 auf die KO- und (so magisch begabt) IN-Probe.

Nachts brennen nur am Eingang nach draußen und zu den Tunneln Fackeln. Im Rest bleibt es recht finster (wie Kampf in Sternenlicht).

BESTRAFUNGEN

Wenn ein Held die Krisra angreift, bei der Arbeit stört, zu fliehen versucht oder die anderen Sklaven beim/am Abtransport hindert, wird er bestraft. Schlägereien unter den Sklaven, sogar bei Todes-

folge einzelner Beteiligten, interessieren die Wächter herzlich wenig. Nur wenn die Situation eskaliert und die Arbeit vieler Sklaven aufhört, greifen sie energisch ein.

Neben dem Ausgang zur Außenwelt gibt es dazu mehrere Eisenketten, die im Felsen befestigt sind. Daran wird der Delinquent gefesselt. Je nach Laune lassen ihn die Echsen dort ein oder zwei Tage ohne Nahrung und dem Wetter schutzlos ausgesetzt hängen oder ein glattes Dutzend anderer Sklaven ihn einmal in den Bauch schlagen. Dadurch erleidet er 2W6 SP(A) (pro Tag). Bei ganz schlimmen Vergehen - dem Töten eines Krisra oder mehrerer Sklaven - wird er sogar mit der Hose oben/Lendenschurz an aufgehängt. Das sieht zwar im ersten Moment nicht so schlimm aus, führt aber durch die sich unangenehm stauenden Fäkalien bald dazu, dass Schmarotzer und Krankheiten den Körper befallen können. Von den Auswirkungen auf Geruch und Charisma ganz zu schweigen ...

Magisch begabte Helden sind durch die Fesseln noch stärker beeinträchtigt: 8 Punkte - bei eisenaffiner Aura 2 weniger, verdoppelt bei Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall. Zudem kostet jeder Zauber 3 AsP mehr (1 bzw. 5). Er hat nur mit eisenaffiner Aura eine um 2 verminderte AsP-Regeneration (und erst ab Schnelle Heilung II wird der LeP-Schaden um die halbe Reg. vermindert).

DER ZWEITE UND DRITTE TAG

Der zweite Tag ist vor allem ein Arbeitstag, an dem sich die Helden abrackern müssen. Gegen Mittag beginnt es draußen zu regnen. Der Schauer legt sich erst in der Nacht. Die Schlafmatte mag als Bedeckung den Kopf halbwegs trocken halten, wenn die normale Kleidung dies nicht hergibt. Am dritten Tag entdecken sie bei einer ihrer morgendlichen Touren einen Kerl, der die Fäkalien aus den Bettlöchern in einem Fass auf einem Karren sammelt. Die Krisra lassen ihn ungehindert passieren.

» Wenn sie sich erkundigen, erfahren die Helden, dass der Kerl das Zeug draußen entsorgt, ein Stück neben dem Abraum. Das Fass hat leer durchaus Platz für zwei menschengroße oder vier eher schmale Helden, wenn es nicht gefüllt wird. Der Kerl ist gegen die Abgabe von zwei Rationen bereit, die Helden am nächsten Tag hinauszubringen. Der Fluchtversuch schlägt jedoch fehl. Zum Beispiel bläst der Wind ein (ob absichtlich oder nicht) den Berg hinabrollendes Fass zurück. Die Krisra kontrollieren es dann. Ebenso bläst der Wind davonlaufenden Helden entgegen, während

ihre Verfolger verdächtig normal vorankommen. Daraufhin folgt eine Bestrafung (Ankettung bis zum nächsten Morgen oder Schläge).

SIRKOS WISSEN

Am Morgen des vierten Tages kehrt SirKo aus dem Krankenlager zurück. Beim Mittagessen spricht sie die Helden an. Zunächst erkundigt sie sich, wie es ihnen ergangen ist. Dann kommt sie zum Punkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr habt euch sicher schon gewundert, warum die Echsen den Berg durchgraben, ohne nach irgendwas zu suchen. Graubt mir, dafür gibt es einen Grund." Neugierig blickt ihr die Amauna mit dem bronzefarbenen Fell an, die rasch ein paar Fleischstückchen in ihren Mund befördert und sich danach die Finger an ihrem schlichten Überwurf abwischt. Ein Fleischstück hängt ihr halb aus dem Mund, während sie fortfährt: "Es gibt hier Typen, die grauben, nachts würden die Krisra den Abraum durchwühren, um Gord oder Edersteine zu finden. Diese Ansicht ist farsch. Oh." Als sie das Stück bemerkt, schiebt sie es mit der Zunge in den Mund, kaut rasch, schluckt und jappst zweimal. "Arg. Sehr trocken. Aber nun zum Wesentlichen:

Sie untergraben den Berg wegen ihres Graubens. Ja, deshalb. Ich hab in dem Jahr, wo ich hier bin, ihr Gekrächze gerernt. Sie beten zum Wind, der um den Berg tobt. Sagen, der Berg steht ihm im Weg. Also worren sie ihn aushören, damit der Wind ungehindert hier durchbräst. Schon jahrerang arbeiten sie an diesem Werk. Die schwere Arbeit hat schon viere von ihnen dahin gerafft. Arso fingen sie an, Reisende zu entführen, um die Arbeit weiterzuführen.

Ich sag euch, die rassen uns bis zur Ewigkeit weiterarbeiten. Ich mein, sobard dieser Berg weg ist, forgt der Nächste. Und ich hab keine Rust, hier bis zum Ende meines Lebens für nichts und wiedernichts zu rackern. Wir brauchen einen Pran, um diesem Unfug Einhart zu gebieten. Die nächste Stadt ist etriche Meiren entfernt. Bis wir da ankommen, haben uns die Krisra wieder eingefangen. Da müssen wir uns selbst herfen. Vierreicht können wir einen Aufstand anzettern. Mit den Andern schaffen's wir vierreicht. Irgendwerche Ideen?"

zeugungsarbeit, denn von den vielleicht 100 Sklaven sind bei weitem nicht alle bereit, sich ohne weiteres in den Kampf zu stürzen.

» Wenn die Helden es mit Khorru und KiMors Bande erfolgreich aufgenommen haben, stehen die Chancen recht gut, die Masse der Mitgefangenen zu überzeugen.

» Die Kranken und Verletzten im Lager möchten deren Angehörige nicht in den Klauen der Krisra sehen. Sie zu befreien ist ihnen ein wichtiges Anliegen.

» Es gibt bekanntlich nicht nur Wächter, sondern auch die Hundertschaft der Arbeiter. Mit Spitzhacken, Hammer und Meißel bearbeiten sie das Gestein, bis es in kleinen Brocken aus der Wand bricht.

» Das Problem mangelnder Waffen ist bekannt. SirKo weiß, dass die Krisra sie entweder im Lager in einer Hütte oder einer verborgenen Kammer vor der Palisade der Höhle aufbewahren. Dort befindet sich auch etwas Carlog und wenige Rationen.

» Natürlich sollten auch die Fesseln entfernt werden. Bei Seilfesseln mag dies noch recht einfach sein, bei magiehemmenden Metallfesseln hingegen schwieriger.

Dies sind nur einige Anhaltspunkte. Mögliche Pläne sind:

» Jeder Kranke oder Verletzte wird von zwei Wachen begleitet, wenn der Transport ins Lager ansteht. Zwei Gefangene wiederum tragen ihn. Da es nicht endlos Wächter gibt, ließe sich sicher ein Überschuss von Sklaven auf dem Weg einrichten oder die Wächter ablenken.

» Die Krisra in der Höhle essen zuerst und kehren vor den Sklaven ans Werk zurück. Mit einer Bergbau-Probe lässt sich der Eingang zu den Tunneln zum Einsturz bringen. Dazu ist etwas Werkzeug nötig, wie es die Arbeiter verwenden. Ein einfaches Einschlagen des Eingangs ohne Probe führt dazu, dass er unsauber zusammenbricht, sodass Umstehenden Steine auf den Kopf knallen.

Ein Plan muss her

Es gibt für kreative Spieler diverse Möglichkeiten, es den Krisra zu zeigen und einen Aufstand zu starten. Dazu bedarf es vor allem gewisser Über-

KAPITEL 2: DER WÜTENDE WIND

WAS IN DIESEM KAPITEL PASSIERT

Den Sklaven ist es gelungen, die Kontrolle über die Höhle zu erlangen. Jetzt wollen sie fliehen. Dabei werden sie allerdings von dem elementaren Meister überrascht, der auf diese Eigeninitiative recht ungehalten reagiert. Ein gefangener Krisra erzählt den Helden, dass sie den Berg für den Meister abtragen, damit der "unsichtbare Wind" (Kraftlinie) ungehindert weht. Er erzählt auch, dass der verschlossene Gang unter den Tunneln zu einer alten, imperialen Festung führt. Dort finden die Helden neben einigen Untoten einen Speer, mit dessen Hilfe sich der Fels, der über der Festung thront, zerstört werden kann. Khorru erklärt sich bereit, diese Aufgabe zu übernehmen. Als der elementare Meister die Helden angreift, opfert sich Khorru, um den Wind zu vernichten. Nach dem erfolgreichen Versuch kehren die Helden zu den anderen Gefangenen zurück.

Ausgangssituation

Es wird davon ausgegangen, dass sich die Helden (wieder) in der Eingangshöhle befinden, zusammen mit den Sklaven, und zumindest diese jetzt - mehr oder weniger - unter ihrer Kontrolle steht.

Nichts wie weg!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr mit Hilfe der Anderen die Höhle unter Kontrolle gebracht habt, wollen die Gefangenen nur noch weg. Lautes Gebrabbel setzt ein, in dem sich nur Fetzen der Wörter aus sicher einem halben Dutzend Sprachen aufschnappen lassen. Schließlich springt SirKo auf einen Vorsprung und ergreift das Wort:

"Ruhe jetzt! Ruhe arresamt!" Das Gebrabbel ebbt zu einem Gemurmel vereinzelter Gestalten ab, während sich viele Köpfe der Amauna zuwenden. "Graubt mir, ich bin die Retzte, die ihre Gefangenschaft schätzt. Aber wir dürfen nicht unüberregt hinaus. Es gibt sicherrich noch einige Krisra da draußen, die uns auf keinen Farr entkommen rassen. Wir brauchen einen Frucht-Pran. Irgendwerche Vorschräge?"

Bei der Ausarbeitung eines Fluchtplans können folgende Erkenntnisse eingesetzt werden:

» Die Krisra besitzen einen Vorrat des Nachtsicht verleihenden Carlog.

» Selbst, wenn das Dorf zerstört wurde, ist es denkbar, dass einige Krisra überlebt haben: vielleicht konnten sie fliehen oder sie waren gerade auf der Jagd.

» Keiner hat einen der hiesigen Krisra auch nur einmal fliegen sehen. Ob sie nicht fliegen wollen oder können, ist ungeklärt. Fest steht nur, dass ihre Flughäute relativ schwächling aussehen. Aber nicht jedes Lebewesen fliegt allein durch die Kraft seines Körpers, sondern einige auch die des Geistes (Drachen).

Sobald der Plan in die Tat umgesetzt wird, geht es weiter:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig verlasst ihr die Höhle, am Boden und Himmel nach Umrissen der Echsenwesen Ausschau haltend. Doch ihr entdeckt nichts.

Zusammen mit den Anderen macht ihr euch auf den Weg, der keine Deckung bietet. Nach den ersten Dutzend Schritten ohne Ereignis ist von vielen Gefangenen ein erleichtertes Aufatmen zu vernehmen, als unvermittelt ein paar Wurfspeere von oben hinabschießen. Als ihr euch umwendet, macht ihr einige Krisra aus, die auf einem Felsgrat über dem Höhleneingang stehen und nach euch werfen.

Plötzlich setzt ein lautes Tosen ein. Eine Windhose baut sich um euch und eure Begleiter auf. Der Staub, den sie aufwirbelt, wirkt wie zwischen mächtigen Mühlsteinen zermahlene Mehl und versperrt euch die Sicht. Mit einem Mal schießt ein Arm aus der Wand auf euch zu. Ein paar Gefangene vor euch bekommen die volle Wucht ab und prallen gegen euch. Irgendwer hält sich aber gegen die Kraft tapfer auf den Beinen, sodass ihr nicht den Fels küssen müsst. Als ihr euch umdreht, entdeckt ihr die Gestalt des Leonis Khorru.

"Schön vorsichtig", mahnt er, blickt hinauf und nimmt einen entsetzten Gesichtsausdruck an.

Als ihr seinen Augen folgt, bemerkt ihr eine Fratze im Wirbel. Sie ist nicht mehr als dunklere Flecken, macht aber trotzdem einen gefährlichen Eindruck - vielleicht gerade deswegen?

Einige Mitgefangene laufen panisch davon. Die Windhose wird zur Wand, folgt ihnen rasend schnell und wirft sie nieder. Mit den Anderen rennt ihr zurück in die Höhle. Neben euch ertönen vereinzelt Schreie. Die kurze Strecke zurück kommt euch wie ein Langlauf vor, doch endlich schlüpft ihr durch den Eingang hinein. Mit einem letzten Blick zurück könnt ihr sehen, wie der Wind einige Gefangene davonträgt. Die Letzten können sich gerade so durch die Palisade quetschen, bevor das Tor geschlossen und von vielen Armen zugehalten wird.

Alle erwarten den Schlag, mit dem die Windhose die Palisade sicher mühelos einzureißen vermag. Atemstöße und Herzschläge zerreißen die Stille in der Höhle, während die Welt draußen immer leiser wird. Augenblick auf Augenblick folgt, ohne dass der vernichtende Angriff eintritt. Gerade mal zum Abklopfen des Staubs können sich einige durchringen, während andere zitternd das bisschen in Händen halten, was sie in dieser Lage an Waffen besitzen.

Schließlich entfernt sich das Tosen draußen. Über den Spiegel an der Decke über der Palisade könnt ihr kein Tosen vor dem Eingang erkennen. Es ist vorbei - für den Moment. Aber ihr seid wieder gefangen.

Was war das?

Inwieweit die Helden die Windhose draußen nun als Elementarwesen identifizieren können, ist von deren Hintergrund abhängig. Eine Magiekunde-Probe ist entsprechend zu erschweren.

» Als Elementarer Meister der Luft kann das Wesen draußen Gegner mit einem Luftstoß noch auf 100 Schritt Entfernung angreifen, ohne dafür AsP auszugeben. Die Reichweite einer Entschwörung beträgt hingegen lediglich 7 Schritt.

Jedenfalls sollte recht klar sein, dass mit der Windhose draußen nicht zu spaßen ist.

DER GEFANGENE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder setzt eine Diskussion unter den Gefangenen ein, laut, vielstimmig und -sprachig. Abermals stellt sich SirKo auf einen der Wege über die Andern und fängt an, zu reden:

"Ruhe! Ruhe! Ruhe verdammt! Ich weiß, viere von euch haben gehofft, wir können in die Freiheit spazieren. Offenbar haben die ernen Krisra da offensichtlich anders gedacht. Aber wir dürfen nicht aufgeben!"

Von einigen kommt Zustimmung, von andern Ablehnung. Ein plötzlicher Schrei übertönt alles. Aus der Ecke, von der er kam, macht ihr einen Krisra aus. Der Kerl hält einen zerbrochenen Speer in der Hand, den er fallen lässt, um mit den Krallen wie ein gestelltes Tier seinen Häschern zu drohen, die ihn umzingelt haben. Bevor er einen Schlag ansetzen kann, wird er jedoch von hinten in den Schwitzkasten genommen. Es ist Khorrhu, der ihn nach einigen Augenblicken wilden Hin und Hers zu Boden wirft.

"Reile!" befiehlt SirKo. Einige kratzen sich über das Wort nachsinnend am Kopf, während andere schon mit Seilen zum Krisra rüber eilen und ihn fesseln. Eine der Fesselnden verpasst ihm dabei einen Tritt in den Magen. "Rass das!" Sie blickt SirKo unzufrieden an, entfernt sich aber mit einem Seufzen, als sich die Amauna mit dem bronzenfarbenen Fell nähert. "Gut gemacht." Ob er über das Kompliment erfreut ist, zeigt der Leonir nicht. "Jetzt haben wir einen Informanten."

"Und wie sollen wir ihn - oder sie - verstehen?" fragt Khorrhu sie.

"Ich bin seit einem Jahr hier. Da habe ich deren Sprache erlernt."

"Stimmt das? Hat dich der Thearch gesegnet?"

"Für mich machen SirKos Übersetzungen jedenfalls Sinn" mischt sich die Fesselnde von eben ein, die dem Krisra den Tritt verpasste.

"Setz ihn ... auf das Bett da", ordnet SirKo an. Und so machen es die Leute. Unsicher blickt der Krisra sich um, wobei er besonders die Waffen der Sklaven mustert. "Dann worren wir mar."

Sie beginnt, die krächzende Sprache der Echsenwesen nachzumachen. Ob sie in der fremden Sprache ebenfalls mit Dialekt spricht? Nach einem Zögern antwortet ihr das Wesen. Offenbar gefällt SirKo die Antwort nicht, wie ihr Gesichtsausdruck verrät. Der Leonir neben ihr gibt ein entschlossenes Knurren von sich. Die Töne schneller ausstoßend, spricht der Krisra weiter. Das Gespräch dauert eine Weile, doch nur wenige wenden sich ab. Endlich dreht sich SirKo wieder zu den Gefangenen.

"Sie hat uns wirklich einige Details verraten", spricht SirKo laut.

"Eine Frau?", wundert sich Khorrhu. "Pah."

"Wie es scheint, ist der Wind da draußen ein Gott für die Krisra."

"Ein Gott?", ruft jemand aus der Menge. "Etwas gesandt von Chrysir?"

"Ich denke nicht."

"Weißt du ..."

"Wer weiß das schon? Diese Krisra jedenfarrs sind seit Generationen nicht mehr gefrogen. Vor viere Jahren tauchte dann der Wind hier auf. Er forgte einem unsichtbaren Wind, der den Erwährten die Kraft schenkt, groß zu magiern ... zaubern, meine ich." Gemurmelt setzt ein und schwillt an, als SirKo fortfährt: "Das passt dem Wind wohn nicht. Da ihm Gestein aber schadet, hat er die Krisra beauftragt, den Berg von innen abzutragen. Er nagt von außen dran. So sorr der unsichtbare Wind ungehindert frießen." Die Gespräche werden lauter, sodass SirKo rufen muss. "Die Krisra erhoffen sich dafür, wieder das Frießen zu rernen, wie es ihre urarten Ahnen kannten. Und zudem ..."

Es wird zu laut für die Stimme der Amauna. Khorrhu brüllt die Andern einfach nieder.

"Was noch?", fragt er die Amauna, während die Andern verstummen.

"Der Tunner, den die Krisra verbarrikiert haben, führt zu einer offenen Höhle auf der andern Bergseite. Dort gibt es eine alte imperiare Festung - oder eher ein Kroster. Vierreicht finden wir so einen Weg in die Freiheit. Ich brauche ..."

"Achtung! Achtung!", ertönt es von draußen. Erschrocken kauern sich einige zusammen. Andere nehmen Kampfhaltung ein. "Zorn erhebt von Wind. Jetzt rausgekommen. Rausgekommen und gearbeitet wieder, Leben bekomm. Da bleiben, sterben bekomm. Zeit überlegt."

Das begleitende Gekrächze lässt keinen Zweifel, dass dieses "Angebot" von weiteren Krisra kam. Ein lautes Getöse erklingt im Anschluss, das die ganze Höhle einnimmt. Als es abklingt, setzen wieder zahllose Diskussionen ein. SirKo versucht gar nicht erst, dagegen anzusprechen. Ein paar Augenblicke beobachtet Khorru das Geschehen, dann holt er sehr tief Luft und entlässt wieder einmal ein Brüllen seiner Kehle, das euch und allen anderen durch Mark und Bein fährt.

"Wer von euch wie der Regenwurm bei einem Schauer aus der Erde kriechen und sich von diesen ehrlosen Schuppenhäuten weiter zu erniedrigender Arbeit zwingen lassen will, der soll gehen!", verkündet er. "Ich kann das feige Gejammer ehrloser Schwächlinge eh nicht ertragen."

"Deine Vorfahren haben doch ihre Heimat verloren, Thyarkhash", ertönt es von einem der Andern nahebei.

Wütend springt Khorru auf ihn zu, verpasst ihm eine Gerade, blockt einen Haken und befördert ihn mit einem Schlag seines Schweifes zu Boden, wo der Kerl den Leonir mit schreckerfüllten Augen und die Arme beschwichtigend vor dem Körper gehalten Khorru anstarrt.

"Ich sage, dass ich genug von diesem Drecksloch habe! Ich werde es mit der Festung versuchen. Nicht trotz, sondern weil die Draydäl meine Vorfahren vertrieben haben, werde ich nicht nochmal klein begeben. Nicht wieder gegen ehrloses Ungeziefer! Also: Wer will mitkommen?"

Einige rufen, als sich SirKo einmischt:

"Wir brauchen viere hier, für alle Färre. Ich wirt nicht, dass sich arre auf den Weg machen. Der Eingang da vorn könnte unser einziger Fruchtweg sein. Arso nur ein paar, die uns begreiten. Ihr müsst vor arrem unsern Gefangenen im Auge beharren. Den nehmen wir auch mit, zur Sicherheit." Sie wählt vier Leute aus der Menge aus und wendet sich euch zu: "Ich kann natürlich auch auf eure Hirfe zählen?"

» Es ist möglich, vor den Aufbruch noch eine Ruhepause einzulegen.

» Wenn der Eingang zu den Tunneln verschüttet wurde, muss er vorher natürlich freigeräumt werden. Dahinter könnten noch eingeschlossene Krisra sein, die zwar erschöpft sind, deswegen aber nicht freundlicher als üblich reagieren.

DURCH DEN TUNNEL ZUR ALTEN FESTUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

SirKo überprüft nochmal, was sie bei sich trägt, während Khorru von einem Kerl einen Speer bekommt, den er festhält.

"Wie sieht es aus?", fragt der Leonir die Amauna. "Bei mir arres krar", antwortet sie. "Trägst ein erbeutetes Stück, hm?"

"Woher sollte der sonst kommen? Und bei euch?"

An dieser Stelle können die Helden antworten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die vier Freiwilligen begleiten den Krisra, dessen Arme auf den Rücken gebunden sind. Ein Seil verbindet seine Fesseln mit zwei Freiwilligen. Die andern beiden halten brennende Fackeln. Bis zur Palisade des blockierten Tunnels begleitet euch die Menge. Dann schlagen sie mit erbeuteten Hämmern und Spitzhacken auf das Holz ein. Es dauert nicht lang, bis der erste Balken umkippt. Der Rest folgt einen Augenblick später. Einer droht, einen der Arbeiter zu erschlagen. Nur, weil Khorru mit ihm gemeinsam den Balken stützt, können sie ihn noch zur andern Seite werfen.

"Viel Erfolg" oder "viel Glück" rufen die Andern euch hoffnungsvoll nach, als ihr in dem Gang verschwindet. Bald geht es nach unten, die meiste Zeit gerade, nur gelegentlich um Kurven. An einer Stelle ist der Gang halb eingestürzt.

"Ist der Weg noch sicher?", fragt euch Khorru.

» Bergbau-Probe: Die Stabilität des Gangs ist nicht gefährdet.

» Wenn kein Held dieses Talent hat und Sie auch nicht (erfolgreich) ableiten können, muss jeder Held eine MU-Probe +3 bestehen, oder er schaut fast dauernd auf Decke und Wände, in Erwartung abgehender Brocken.

Unangenehme Überraschung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid schon einige Zeit unterwegs, als die Wand zur Rechten plötzlich einen Abgrund neben euch freigibt, dessen Boden das Fackellicht nicht erreicht. Vor der nächsten Kurve, vielleicht ein Dutzend Schritt entfernt, fällt der Weg ab. Eine Abzweigung führt um die Kurve, eine andere in den Abgrund.

"Frag den Krisra, was da unten ist", schlägt Khorru SirKo vor.

Sie unterhält sich einen Moment mit ihm.

"Er meint, da ist so ein Tümpel, da Regenwasser offenbar von draußen hinein frießt", antwortet die Amauna. "Er meint auch, dass es nicht mehr weit ist."

"Gut."

Während ihr euch wieder in Bewegung setzt, blickt SirKo neugierig in die Schwärze hinab. Sie macht einen Schritt näher an den Abgrund. Ohne Vorwarnung gibt der Rand auf einmal nach und lässt die Amauna mit einem Schrei abstürzen, der von einem lauten Platsch-Geräusch beendet wird.

"Dumme Amauna!", empört sich Khorru. "Geht es dir gut? Hallo?"

"Meinst du, sie ist ...", fragt einer der Bewacher des Krisra.

"Sehen wir nach." Er läuft euch voraus zur Abzweigung nach unten. "Ihr Vier wartet hier", bestimmt er und greift sich eine Fackel, bevor er sich an euch wendet. "Kommt mit."

Ihr nehmt den Pfad nach unten, an der Felswand entlang. Die Kanten wurden abgeschliffen, sodass der Krisra offenbar recht hat mit seiner Meinung. Hier und dort könntet ihr Felsstücke neben dem Weg als Stufen nutzen. Nach vielleicht 20 Schritt seht ihr vor euch den kleinen Tümpel, in dem sich etwas wild mit den Armen rudern dem Ufer nähert. Zwei Schritt weiter erkennt ihr das Etwas als SirKo, sie sich schnell ans Ufer zieht.

"Brrr!", gibt sie von sich. "Schrecklich Nass."

"Wenigstens bist du jetzt den Dreck los", sagt Khorru und lächelt amüsiert, bevor ihr euch auf den Rückweg nach oben macht.

Über dem Tümpel, aber unterhalb des Wegs oben liegt ein im Fackellicht nicht auszumachender Vorsprung. Auf diesem hat sich ein junger Höhlenbär (Tierkunde +3 für Feststellung eines Jungtiers) zur Ruhe gelegt. Durch den Schrei aufgeweckt, wendet sich das hungrige Tier den Helden zu. Es benutzt die Felsstufen dabei als echte Stufen, um überraschend von der linken Seite aufzutauchen.

» Wenn die Helden vorher nicht feststellen konnten, dass die Höhle sicher ist, betrachten sie auch weiterhin die Wände. Der Bär hat dann eine Aktion frei, weil sie überrascht sind und deshalb auch nicht reagieren können. Diese Einschränkung gilt auch für SirKo und Khorru.

Dem Bären geht es dabei nicht darum, die Eindringlinge auf jeden Fall zu töten und zu fressen, sondern (etwas) Beute zu machen. Vielleicht fällt den Helden zufällig ein Stück aus ihrem Proviant zu Boden (am besten Fleisch), kullert ein Stück nach unten und veranlasst das Tier, sich der schon toten statt der lebenden Nahrung zu widmen. Derweil können die Helden fliehen. Khorru flieht eher widerwillig.

Während des Kampfes brüllt der Bär auch gelegentlich laut.

Junger Höhlenbär:

Größe: 2 Schritt (aufgerichtet) **Gewicht:** 500 Stein
INI 6+1W6 PA 6 LeP 55 RS 3 WS: 10

Tatze: DK H AT 11 TP 2W6-1

Biss*: DK H AT 12 TP 2W6+2

GS 8 AuP 30 MR 3/5**

Beute: 250 Rationen Fleisch, graues Fell (teuer)

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 4), großer Gegner, Gelände (Höhle)

* Bisse nur nach erfolgreichem Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Feinde.

** Geist/Körper

Taktik: Der Bär zieht sich zurück, sobald er Dreiviertel seiner Lebenspunkte verloren oder 3 Wunden erlitten hat.

Verschwunden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr - von dieser bärigen Begegnung erschöpft - wieder oben ankommt, sind die andern vier Begleiter aus eurem Trupp und der Gefangene verschwunden.

"Wo ist das feige Pack hin?", fragt Khorru empört. "Beim Thearchen!"

"Vierreicht dachten sie, der schreiende Bär würde sie angreifen", meint SirKo.

"Hat er aber nicht. He! Wo seid ihr?"

"Ich schätze, dass bringt nichts."

"In der Tat. Gehen wir weiter."

"Ich finde, wir sollten sie suchen. Sie können nicht weit ..."

"Wenn sie zurückgegangen sind, kommen sie wieder zu den Andern, wo sie - so die standhalten"

- in Sicherheit sind. Wenn sie schon vorgegangen sind, stoßen wir auf dem Weg auf sie."
 "Und wenn der Krisra sie überwältigt hat?"
 "Überwär...Überwältigt bestimmt nicht. Sie sind Menschen, ja. Aber vier gegen einen sollte in dem Fall mehr als ausreichend sein. Kommt schon."
 Unbeirrt schreitet euch der Leonir voraus auf dem Weg.

Mit seiner Vermutung hat der Leonir recht.

DIE ALTE FESTUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter der Kurve findet ihr hier und da noch Pfützen in kleinen Senken, bevor der Weg ansteigt. Bald nehmt ihr einen Lichtschein wahr, der für diese Tageszeit typisch ist.

An dieser Stelle sollten Sie je nach Tageszeit präzisieren: Morgenlicht, Mittagslicht, Abendlicht, Mondlicht oder Sternenlicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Strahlen dringen durch den Ausgang zu euch. Khorru beschleunigt seine Schritte und tritt als Erster hinaus. Dort findet ihr euch am Rand einer Klippe wieder. Etwa zweihundert Schritt unter euch erstreckt sich eine Wiese, auf der eine Herde von Tieren gerade Reißaus nimmt vor ein paar grauen Verfolgern.

» Sinnenschärfe-Probe+3, die halben TaP* werden auf eine Tierkunde-Probe+3 als Bonus angerechnet. Es handelt sich um Einhörner und Grimmwölfe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schmaler Pfad schlängelt sich hinab zu den Tieren, doch ihr wendet eure Aufmerksamkeit der andern Seite zu. Über euch hängt ein großer Felsvorsprung, so gewaltig, dass ihn vielleicht fünf Riesen zugleich vom Fleck bewegen könnten. Und in seinem Schatten versteckt sich ein Bauwerk aus Ziegeln, dessen nur noch halb gedeckter Turm fast an seiner Unterseite kratzt. Reste einer Mauer umgeben das Gemäuer.

"Eindrucksvor", findet SirKo es.

"Wer's nötig hat, sich zu verstecken, ist bedauernswert", meint Khorru.

"Sag das mal dem Thearchen."

Er blickt die Amauna unzufrieden an.

Als ihr euch nähert, entdeckt ihr vor dem halb eingefallenen Turm die Leiche eines eurer Begleiter. Ein Ziegelstein liegt neben ihm in der Blutlache, die seinen Kopf umgibt. Ein Loch im Schädel legt den Schluss nah, dass er von dem Stein - oder damit? - erschlagen wurde, bevor er das Bauwerk betreten konnte.

Zwei Reihen lädiertes Säulen führen zu einer kurzen Eingangstreppe, hinter der sich wiederum ein Durchgang ins Innere findet. Von dem Hof dahinter lassen sich nur noch zwei Gebäude betreten, die andern sind kaputt. Eins wurde gar von einem wild wucherndem Baum eingenommen und zersprengt. Zum größeren der noch halb intakten Gebäude führen Spuren, die an Vogelkrallen erinnern.

"Sieht nach unserm Gefangenem aus", schätzt Khorru.

» In der Tat handelt es sich um Krisra-Spuren (Fährensuchen +3).

Was mit den Begleitern passiert ist (Spielleiter-Info)

Als die vier Bewacher im Gang unten den Bären schreien hörten, liefen zwei von ihnen panisch davon. Einer hielt das Seil des Krisra in der Hand, sodass der Gefangene mitgezerrt, ja fast schon geschleift wurde. Als die andern beiden das bemerkten, hatten ihre Kollegen schon einen Vorsprung. Einer der Flihenden stolperte über den Felsen und stürzte in den Tod. Der Andere blieb zwar stehen, wurde aber von dem Gefangenen selbst über die Kante gestoßen. Der Krisra floh dann über den Weg ins Tal, um die Andern zu verständigen. (Dabei ist er von oben nicht zu sehen.)

Als die beiden Verfolger ankamen, hörten sie von der Festung ein Geräusch. Auf der Suche nach dem Krisra näherten sie sich der Anlage, wo einer der beiden unvermittelt von dem herabfallenden Ziegelstein erschlagen wurde. Als sein Kamerad das bemerkte, griffen ihn die hier hausenden Untoten an (vielleicht weil gerade eine Wolke vor der Sonne stand) und zertrümmerten ihn in den Keller.

Die Krisraspuren stammen von ein paar leichtsinnigen Jungkrisra, die einen Vorstoß in die Anlage als Mutprobe ansehen. Die beiden wurden jedoch von den Untoten ermordet. Ihre recht frischen Leichen (wenige Tage alt) liegen unten im Vorratsraum.

Wofür die Anlage früher diente (Spielleiter-Info)

An dieser abgelegenen Stelle macht eine Festung keinen großen Sinn, zumal es vor den Krisra keine Bergbau-Tunnel gegeben zu haben scheint. Tat-

sächlich handelte es sich um einen Ort, wo einst mehrere Kraftlinien zusammenstießen und einen Knotenpunkt (Nodic) bildeten. Optimaten kamen hierher, um arkane Techniken zu erlernen und zu verbessern. Allerdings verlagerten sich die Linien irgendwann, sodass der Platz vor einigen Jahrhunderten aufgegeben wurde. Die Letzte, die sich hierher zurückzog, war eine Adepta exemptus des Hauses Quoran mit ihren Schülern und einigen Bediensteten. Einer davon verliebte sich in seine Meisterin, aber der andere fand ihr Herz - und teilte aus Karrieregründen sein Bett mit ihr.

Den Ersten erfüllte darüber so eine Wut, dass er bei einem alten Konkurrenten der Adepta heimlich die Nekromantie und Macht Dya'khols erlernte. Als er diese Macht schließlich einsetzte, wurden die Bediensteten zu Untoten. Doch nicht nur die Adepta und ihr Lieblingsschüler, sondern auch der Totenbeschwörer selbst kamen ums Leben: ihn traf ein Giftpfeil des Lieblingsschülers der Adepta. Danach geriet die Sache in Vergessenheit, während die Toten nach wie vor ruhelos umherstromern.

Befehl der Untoten (Spielleiter-Info)

Ihr Befehl lautet, jedes Nicht-Skelett, das in die Anlage eindringt, zu töten.

Das Hauptgebäude

Im Erdgeschoss wachsen viele Farne im Halbschatten. Eine Treppe mit Schräge führt nach oben, eine andere nach unten in den Keller.

» Die Tür in der Schräge besteht aus Metall und hat sich so verzogen, dass es schon einer KK-Probe +3 bedarf, um sie aus den Angeln zu reißen. Werden vorher die Scharniere mit passendem Werkzeug entfernt, lässt sie sich zur Seite legen. Wenn der Held, der dies versucht, eine KK unter 10 hat, muss er auf diese eine Probe ablegen, oder er wird vom Gewicht der Tür zu Boden gedrückt und erleidet 1W6 TP(A). In dem kleinen Raum findet sich ein Holzschrank, den inzwischen Insekten halb aufgenagt haben. Darin wiederum liegt eine rote Kassette aus Metall, in der sich einige jahrhundertalte Münzen befinden: 7 Aureal, 4 Argental und 9 Pekunos.

Unter der Kassette im Holzmehl (Regal-Rest) liegt ein wenig versteckt eine Halskette aus schicken Glasperlen mit dem Symbol der Quoran auf der Rückseite, die 4 Aureal wert ist. Ein Held muss dafür schon das Mehl untersuchen. Die sichtbaren Holzwürmer darin machen dies nicht gerade zum Spaß für jedermann.

Als einzige Besonderheit erwähnenswert ist ein noch halb intaktes Mosaik neben dem Eingang,

auf dem ein paar blasse imperiale Zeichen zu erkennen sind. Kenntnisse des Alt-Imperial verraten, was da steht:

"Wo Linien sich kreuzen ... Kraft ... Ideen Flügel schenkt."

Das Obergeschoss liegt nach oben und teils zur Seite hin offen. Früher besaß das Haus mal drei Stockwerke, wurde aber von der Natur so geschleift, dass die oberen beiden halb ins erste Obergeschoss und daneben fielen, wo sie nun herumliegen. Die Außenwand reicht teilweise aber noch deutlich höher als die Raumhöhe eines gewöhnlichen Zimmers für Menschen beträgt (Baukunst-Probe). Auf ein paar Erdklumpen wuchert etwas Gras.

Früher war dieses Gebäude Sitz des Verwalters und hatte verschiedene weitere Räume (nicht nur die Schräge für die Wertsachen), aber davon ist nur noch das bereits Erwähnte geblieben.

Das Nebengebäude

Das Gesinde bewohnte diesen Teil der Anlage, der von Anfang an lediglich aus einem Erdgeschoss bestand. Im Dach gibt es zahlreiche Lücken, durch die Licht einfällt. Nur noch die Abtrennung zum Geräteraum ist von der Raumteilung geblieben. Durch einen herabgestürzten, halb zu Staub zerfallenen Balken kann er heute auch vom nun großen Zentralraum aus betreten werden. Früher ließ er sich nur durch den Nebeneingang betreten, aber dieser ist wiederum durch Trümmer des Hauptgebäudes blockiert. Rostige Hammerköpfe und Nägel sind noch geblieben. An den Rest des Werkzeugs erinnern verstaubte, blasse Bilder an den Wänden. Diese sind direkt auf den Oberseiten der Steine entstanden.

Plötzlich bewegt sich etwas im Gebälk. Als das Wesen durch die nächste Lücke fliegt, können die Helden einen Vogel erkennen.

» Tierkunde-Probe +2: Es ist ein Blaufalke.

Es gibt auch hier eine Treppe zum Keller.

Der Keller

Zum Keller gibt es zwei Treppen-Zugänge: einen vom Haupt- und einen vom Nebengebäude. Die Treppe vom Letztgenannten besitzt allerdings eine morsche Stufe. Ein schwerer/schwer beladener Held (Gewicht mit Last über 75 Stein) kracht durch sie hindurch, fällt die letzten anderthalb Schritt nach unten und muss eine Körperbeherrschungs-Probe ablegen, um sich unten auf den Beinen zu halten. Sonst kippt er um - und wird von dem Skelett, das unter der Schräge haust, überrascht. Der unbewaffnete Untote hat dann eine Aktion, auf die der Held nicht reagieren kann.

Wenn keiner der Helden stolpert, greift der Untote den Letzten an, der hinabsteigt. Da er lichtempfindlich ist, traut er sich nicht nach oben - so denn die Sonne scheint.

Unter dem Hauptgebäude liegt der Eingangsflur. Zur Linken daran schließt sich, inzwischen ohne die herausgerissene Tür, die Werkstatt an. Nur noch wenig ist von der zertrümmerten Werkbank übrig, geschweige denn den Regalen, wo einst die Werkstoffe lagerten. Glasscherben und intakte Gläser, auf denen Helden ausrutschen können, lauern im Dunkel (so jemand ohne Lichtquelle hineingeht) auf unbeschuhte bzw. unvorsichtige Helden.

Auf der andern Seite findet sich ein kleines Studierzimmer, dessen Bücherpult, eher grob denn fein gehauen aus einem Granitblock, massiv ist. Ein zertrümmerter, menschlicher Schädel nebst wenigen gebrochenen Knochen liegt dahinter (allesamt schon jahrhundertealt). Der einzige übrig gebliebene Finger deutet auf eine Stelle im Boden, wo der Steinboden etwas heller ist als der Rest.

» Wenn die Helden die beiden helleren Steine hochheben (problemlos möglich), finden sie bald eine leere Weinflasche (aus Holz) mit Korken. Darin findet sich ein Stück Pergament. Wenn sie den entfernen, können sie auf Hiero-Imperial folgendes lesen, wobei einige Stellen von Flecken (Tinte oder Blut) unleserlich verdeckt sind:

"Rächt sich das Schicksal an mir? Ich gab meiner Meisterin, der Adepta ..., nur, was ihr schwaches Herz begehrte. Woher sollte ... ahnen, dass ... ein ebenso schwaches Herz hat? Und noch mehr, dass er sich der Nekromantie bedienen würde? Ich hab diesen Dummkopf mit dem Giftpfeil erwischt, aber ... rücken weiter vor. Die Tür des Studierzimmers, in das ich angeschlagen flüchtete, ist ...barrikadiert. Wenn ich einen Tag in Ruhe reg ... Was war das für ein Geräusch? Oh nein! Nein! Sie kommen!"

In diesem Augenblick stürmt ein halbes Dutzend Skelette hinein, die Hälfte davon mit Rüstungen, die noch das Wappen der Quoran zeigen. Zwei haben Speere, der Rest Beile. Sie können hier beliebig verteilen.

In der Mitte macht der Flur einen Knick und biegt ab. Die Küche ist noch mit einem verrosteten Herd und zerbeultem Geschirr ausgestattet. Unvermittelt erhebt sich ein Skelett hinter dem Herd und greift mit einer Bratpfanne in der Hand und einer Kochschürze um die fleischlose Hüfte an.

Daneben liegt der Vorratsraum. Hier halten sich die Skelette (insgesamt ein Dutzend) versammelt. Am Boden liegen viele Knochen, darunter auch Schädel, die typisch für Krisra sind. Auch zwei

recht frische Leichen der Echsen, befallen von kleinem Ungeziefer, sind auszumachen. An einem Balken über ihnen ist der Vierte der Bewacher an seinem Hemd aufgehängt. Er ist ohnmächtig. Die Skelette stehen etwa 3 Schritt von der Ecke entfernt, wo er baumelt.

» Wenn die Helden ihn befreien, wird er zunächst mit furchterfüllten Augen ängstlich um sich schlagen. Sobald er sich wieder beruhigt, erzählt er, was mit ihm und dem Gefangenen passiert ist: dass zwei seiner Kameraden beim Schrei des Bären geflohen sind und dabei den Krisra mitrissen. Als sie das bemerkten, sind er und der Andere losgerannt und zu dieser Festung gelaufen, wo sie die Krisra vermuteten. Der Andere wurde von einem Stein erschlagen, als er neben dem Turm stand, und er von diesen Skeletten entführt und hier wie ein Schinken aufgehängt. (Er glaubt auch, dass sie ihn braten und verspeisen wollten.)

Das letzte Zimmer ist der Artefaktraum. An der Wand hängt ein alter Teppich, der halb zerfressen Reste des Wappens der Quoran zeigt. In unverrosteten, aber von Dellen übersäten Regalen aus Bronze liegt eine in drei Teile zerbrochene Spindel. Darüber finden sich zwei mechanische Schmetterlinge, einer mit zerbrochenem Flügel und einem Zettelchen um den Körper gewickelt - der aber nur mit einem Herz und dem Zeichen der Quoran bemalt ist -, der andere in der Mitte zerbrochen. Und ganz oben hat ein Doros seinen Platz, allerdings mit einer Spitze aus Silber.

» Die Spindel sollte mal eine archimedische Brunnenschraube werden (Mechanik+3), die handgroßen Schmetterlinge waren offensichtlich als Ersatz für Brief-Tauben gedacht, und die Waffe verzaubert. Eine Inschrift, nach dem Abwischen von Staub zu erkennen, verrät, dass sie für den Bergbau gedacht war. Sie "verflüssigt" Gestein, indem sie die elementare Wasser-Komponente erhöht. Auch das Kennwort zum Auslösen steht dabei: "Liquide." Eine magische Untersuchung ergibt tatsächlich eine starke Verzauberung mit Wasser und Beseelung. (An der Verbesserung dieser Werkstücke arbeitete die Adepte ihrerzeit fieberhaft.)

Der Speer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Dieser Doros ist verzaubert?", fragt Khorrhru und mustert das Stück.

"Wenn's da steht", antwortet SirKo. "Verfrüssigt Fersen."

"Wie können Fers... Äh, Felsen verflüssigt werden?"

"Durch Nennung des Kennworts. Riquide."
 "Riquide. Komisches Wort."
 "Heißt wahr früssig."
 "Gut. Aber: wie funktioniert diese Verflüssigung denn?"
 "Gute Frage. Hm. Ob da Wasser rauskommt?",
 Sie schaut sich die silbern glitzernde Spitze an.
 "Was meint ihr?"

An dieser Stelle wendet sie sich an die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
 "Ob es nun Blitze schleudert oder Felsen verflüssigt: ich nehm das Ding an mich", entscheidet Khorru und ergreift den Speer.
 "Du?", entgegnet SirKo. "Was verstehst du von Magie?"
 "Ich versteh was vom Kämpfen. Und ich werd die Spitze in den Fels rammen - beim Thearchen."
 "Den Fers?"
 "Über uns."
 "Womit du uns alle erschragst."
 "Wir müssen nur den Wind hierher locken. Einer Steinlawine wird nichtmal der Mistkerl was entgegen zu setzen haben."
 "Nochmar: Wie entkommen wir?"
 "Ihr könnt ja vorher zum Tunnel laufen. Ich schätze, dass müsste sogar krappen ... Äh, klappen, mein ich."
 "Müsste? Schätze? Aber überhaupt: was wird dann mit dir? So schnerr bist du auch nicht, Dicker."
 "Ich muss nicht fliehen."
 "Hä?"
 "Hör mal: Wenn ich dieses Wesen erledige, ist mir die Ehre im Jenseits sicher."
 "Ehre? Hast du nicht genug ..."
 "Ich habe sie verloren!", schreit der Leonir die Amauna unvermittelt an. "Als die Echsen mich gefangen nehmen konnten, habe ich sie verloren. Zumindest den Rest, der noch übrig war, nachdem meine Vorfahren ... geflohen sind."
 "Vor diesen Draydar?"
 "Ja. Daher, wenn ich mein Leben gegen diese unrechtmäßige Knechtschaft gebe, mögen mir die Götter mein Opfer mit meiner Ehre vergelten. Oh, ihr Götter! Gebe ich euch mein Leben, so gebt mir meine Ehre! Erhöre mich, Thearch!"
 Er brüllt laut.

» Wenn die Helden die Skelette aus dem Vorratsraum noch nicht erledigt haben, kommen die an, um nachzusehen, wer hier so einen Radau macht. Und sie greifen an.

ANGRIFF DES MEISTERS

Sobald die Helden den Keller verlassen, greift der elementare Meister an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum erreicht ihr wieder die Oberfläche, schon stürzen neben euch Steine des Gemäuers ein. Wie Ratten und anderes Kleingetier verlasst ihr das Bauwerk, hechtet hinaus auf den Platz. Gerade mal eine Armeslänge liegt zwischen euch und dem obersten Stein, der zu Boden fällt. Vor dem Überhang draußen könnt ihr die Gestalt des Wirbels mitten in der Luft erkennen, ständig in Bewegung um sich selbst. Krisra-Kreischen ist einen Moment zu hören, bevor sich aus dem Wirbel eine Windhose löst und unabhängig von diesem auf euch zu rast.

"Schnerr weg!", ruft die Amauna, als die Windhose auf euch zurast, und läuft neben Khorru los.

Wegen der ganzen Teile, die umherfliegen, ist der Wirbel nicht nur bei direktem Kontakt gefährlich, sondern auch in seinem Umfeld. Handhaben Sie es wie eine Explosion mit Wirkungsdauer: im Zentrum, dem Wirbel, verursacht er 2W6+4 TP pro KR. Bis zu zwei Schritt Entfernung sinkt der Schaden um 1W6, bis vier Schritt um beide Würfel. Der Wirbel bewegt sich mit einer GS von 14 pro Kampfrunde, ist zu Beginn etwa 7 Schritt von der Gruppe entfernt und bleibt 5 KR bestehen. Spielern können Sie Ausweichen- und Verstecken-Proben abverlangen, wenn sie langsamer als der Wirbel sind und sich in Sicherheit bringen wollen. Das Parieren anfliegender Trümmer (Hälfte der TP) ist nur mit einer Schildparade möglich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Knapp seid ihr der Windhose entronnen, als ein Stöhnen in der Nähe eure Aufmerksamkeit erregt. Ihr findet SirKo als Quelle des Lautes, die gekrümmt vor dem Rest der Außenmauer steht. Über ihren Überwurf zieht sich ein Riss quer über die Brust. Mit einer Hand hält sie ihren Bauch und hustet.

"Verdammt", bringt sie gerade so hervor, als eine donnernde Stimme die offene Höhle erfüllt:

"Ergebt euch, Narren. Oder sterbt in dem Staub, dem ihr entkrochen seid."

"Ganz ruhig, wir tun, was du wirrst."

Entsetzt schaut ihr sie an, als sie sich niederkniet, während sich aus Richtung der Tunnel vier Krisra nähern.

"Und was tut ihr?", fragt euch die donnernde Stimme.

» Angesichts dieser Übermacht - vor allem des mächtigen Meisters - scheint es klug zu sein, sich zu ergeben. SirKo wartet nur, bis sich die Krisra nähern, und nimmt einen davon als Geisel, den sie vor sich hält. Mit den Krallen an seiner Kehle und in Begleitung der Helden begibt sie sich Richtung Tunnel. Der Meister und die andern Echten lassen sie widerwillig gewähren. An einer Stelle stolpert SirKo. Im Fallen wird der Krisra schwer verletzt und bleibt liegen, während sie gleich losrennt. Ihre drei Verfolger laufen hinterher, während ein Luftball über deren Köpfe hinweg rauscht, aber gegen die Rückwand der offenen Höhle kracht. Dabei werden einige Steine herausgeschleudert, die vielleicht Verfolger treffen und außer Gefecht setzen.

» Es mag aber auch so sein, dass die Helden so unbeugsam sind, dass sie stattdessen hinter der Außenmauer der Anlage Deckung suchen. Eine Sich-Verstecken-Probe gibt Auskunft darüber, wie sicher der Platz ist, um den unmittelbar folgenden Angriffen mit Luftstrahlen zu entgehen. Für jeden übrigen TaP* werden die TP (5+W6) um eins verringert. Jeder Held würfelt einzeln, und jeder erleidet durch eigenes Scheitern die vollen TP. Bei einem Patzer können Sie noch auf die Patzertabelle würfeln lassen. Anschließend gilt es, den Weg zurück zum Tunneleingang zurückzulegen. Die kleine Vorhut der vier Krisra ist so nah, dass es nach wenigen Schritten zum Kampf kommt. Der Meister schießt nicht auf seine Verehrer. SirKo rät den Helden, die Krisra nicht zu töten, weil der Meister eben nicht auf seine Verehrer schießt. (Außerdem meckert sie die Helden an, dass sie ihren Plan durcheinanderbringen).

Da die Helden wohl die LeP nur schätzen können, ist der Ratschlag nicht ganz einfach umzusetzen. Aber die kampfunfähigen bis bewusstlosen Krisra dienen dann als eine Art Schild. Auch bei dieser Variante schießt der Meister einen wild gelenkten Luftball über sein Gefolge hinweg, dass wiederum nur die Felswand trifft. Sonst mag das Geschoss die Helden treffen und 3W6+3 TP (A) anrichten.

Auf dem Weg ins Tal taucht ein gutes Dutzend Krisra auf, während der Tunnel unbewacht ist und sie noch etliche Schritte entfernt sind. (Natürlich müssen Sie sich nicht unbedingt daran halten.) Dazu können Verfolger aus der Vorhut kommen. Der sein Ziel verfehlende Luftball kann mehrere davon außer Gefecht setzen oder zumindest zu Boden werfen. Der Meister nähert sich den Verletzten/toten Krisra und trägt sie selbst über die Kante Richtung Tal. Da er sehr schnell ist, taucht er schon wenige Blinzler später wieder auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es sind nur noch wenige Schritte bis zum Tunneleingang, als ihr hinter euch ein Krächzen, wie es für die Krisra typisch ist, vernehmt.

"Der Meister fragt, ob es den Andern gut geht" stellt SirKo klar und blickt über die Schulter zurück. "Sonst trägt er sie auch hinab. Fürsorglich. Aber rässt sie bis zum Tod ..."

Der Rest des Satzes geht in zwei lauten Schreien unter. Das eine ist das Brausen des Winds, der Andere ein nur schwer davon zu unterscheidendes Brüllen. Aber ihr kennt den Besitzer dieser Stimme, und als ihr euch umdreht, bestätigen eure Augen nur, was die Ohren euch schon längst verraten haben: sie gehört Khorru. Der Leonir steht auf der Spitze des halb zerfallenen Turmes, den Doros-Speer in der Hand. Ein vages Gesicht bildet sich im Wirbel und wendet sich herum. In diesem Moment rammt Khorru den Speer in die Felsdecke über sich und ruft: "Riquide!", doch nichts passiert. "Riquide! Im Namen des ..."

Zur Antwort erhält er keinen einstürzenden Felsen, sondern einen kräftigen Luftstoß, der erst über den Boden wirbelt, dabei Staub aufnimmt, vor dem Turm mit einem Knick nach oben schnell und nach einem weiteren Knick ihn und die Spitze voll trifft. Steine und Ziegel seht und hört ihr zu Boden fallen, während eine Staubwolke die Spitze einnimmt.

"Nein!", ruft SirKo. "Riquide! Riquide!"

Der Wirbel wendet sich wieder euch zu, das Gesicht zu einer um sich selbst drehenden Grinsefratze verkommend. Aber es sind ja auch nur dunkle Linien in der Luft.

SirKo schluckt schwer, versucht den Mund zu öffnen, doch hat damit Schwierigkeiten, als hätte jemand hinten zwischen Ober- und Unterkiefer eine Spirale befestigt, die beide Hälften immer wieder zusammenschnellen lässt. Schließlich brüllt sie gequält: "L-iquide!", als sie auch schon ein Luftstoß erfasst und in den Tunneleingang schleudert.

Die Krisra bleiben am oberen Ende des Wegs stehen. Mit einem Mal könnt ihr sehen, wie ihre Augen zur Anlage blicken. Als ihr es ihnen gleichtut, macht ihr eine sich langsam aus dem Staub heraus schälende Gestalt aus, die an mehreren Stellen blutet. Sie richtet sich auf, wobei die halb gestutzten Haare der Kopfmähne wild abstehen. Aber nur der Unkundige würde sie deswegen lustig finden. Ihr dagegen nehmt stolz wahr, wie der Leonir den Speer neben sich von der Turmspitze aufnimmt, ihn mit einem Sprung in die Decke rammt und ausruft:

"Liquide! Thearch!"

Der Wirbel scheint endgültig genug zu haben und schießt mit atemberaubender Geschwindigkeit auf Khorrhu zu, der zu Boden fällt. Als der Wirbel vielleicht noch zwei Dutzend Schritt entfernt ist, fängt der Felsen über der Höhle an, in seltsamen Tropfen gen Boden zu fließen oder in Form menschengroßer Brocken herunter zu fallen.

Der Wirbel stoppt. Unter lautem Getöse treffen ihn zahlreiche Felsen. Er wird kleiner und schneller. Das Gestein, das auf ihn stürzt - oder tropft - wird wie Korn zwischen mächtigen Mühlsteinen zerkrümelt. Ein sehr mächtiges Stück bahnt sich trotzdem seinen Weg und dringt tief in die Luft ein. Die wird langsamer und schrumpft, sodass weitere Brocken ihr Ziel finden. Gerade noch könnt ihr sehen, wie der Wirbel sich gegen einen wagengroßen Stein stemmt, als euch Brocken rundherum die Sicht versperren.

Die Krisra laufen unter lautem Gekrächze ins Tal. Dieser Pfad wird euch ein Blinzeln später von Felsbrocken versperrt.

"In den Tunner!", ruft SirKo euch zu.

Nur zu gern kommt ihr dieser Aufforderung nach. So schnell eure Beine tragen, lauft ihr, bis ihr zu der Kurve kommt, wo ein Pfad zum Tümpel abbiegt. Da endlich ebbt das Gerumpel ab. Der Lichtschein des Ausgangs ist verschwunden. Hinter euch könnt ihr nur noch eine Barriere aus Felsen ausmachen.

EPİLOG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zufrieden, aber auch nachdenklich macht ihr euch auf den Rückweg, den dunklen Tunnel entlang. Endlich seht ihr den Ausgang zum Quartier der Gefangenen. Als ihr hinaustretet, schauen euch die Andern neugierig bis skeptisch an. In der großen Höhle donnern Fragen auf euch ein:

"Wo ist den der Gefangene?"

"Gibt es da noch einen Ausgang?"

"Wo ist Khorrhu?"

"Habt ihr etwas gegen die Echsen erreicht?"

"Ruhig, meine Freunde!", ruft SirKo erschöpft aus und lehnt einen Augenblick gegen die nächste Wand. "Immer mit der Ruhe! Ich versteh', dass ihr viere Fragen habt. Arso, ich erzähr euch jetzt, was passiert ist: Wir erkundeten den dunkren Tunner ... doch in einem unbeobachteten Moment konnte der Krisra entkommen. Wir verfürgten ihn, doch statt seiner fanden wir die Festung, das Kroster ... Wie ihr es auch nennen wollt. Dort fier uns eine Waffe in die Hände. Khorrhu bestand darauf, dass er es sein sorrte, der sie einsetzt. Ars wieder der

Wind auftauchte, opferte er sich, um das Wesen unter den Fersen zu begraben.

Daher, meine Freunde, bitte ich euch, einen Augenbrück inne zu harten und seiner zu gedenken."

Die Meisten kommen dieser Aufforderung nach. Einige aber scheren sich nicht um die Mehrheit und riskieren lieber einen Blick nach draußen.

"Da steigt Rauch auf!", alarmiert einer die Andern. Schlagartig ist die Ruhe beendet. Hektisch nehmen die Einen Kampfstellungen vor dem Eingang ein, während die Andern in den tiefsten Winkeln der Höhle Zuflucht suchen. Irgendwie wird einer hinausgedrückt.

"Sieh mar nach, was da ros ist", ruft ihm SirKo noch zu. Angespannt warten alle, was passiert. Endlich kommt er zurück. "Und?"

"Das Lager der Echsen brennt", antwortet der Kerl.

"Was? Ist das ... dein Ernst?"

"Ja."

"Unfassbar. Kommt mit."

Zusammen mit einer Handvoll weiterer Sklaven marschieret ihr vorsichtig zum Lager. Tatsächlich könnt ihr sehen, wie es brennt. In der Ferne seht ihr die Krisra, wie sie sich rasch zu Fuß von dannen machen.

"Es ist vorbei", freut sich SirKo. "Wir haben gewonnen! Gewonnen! Kann es noch Zweifer geben?"

Die Gefangenen beschließen, sich auf den Weg zu machen. Ob die Helden vorher erst noch rasten, bleibt ihnen überlassen.

Belohnung

Als Belohnung sollten Sie 120 bis 140 AP pro Spieler vergeben. Spezielle Erfahrungen und Verbilligungen sind sehr vom Hintergrund abhängig, sollten aber sparsam vergeben werden. Eine SE auf ein waffenloses Kampf Talent ist zum Beispiel bei niedrigem TaW, aber häufiger Anwendung empfehlenswert. Im Lager der Krisra lassen sich vielleicht ein paar Wertgegenstände verstorbener Gefangener finden, sobald das Feuer endet. Aber es gibt auch zahlreiche Befreite, die nichts gegen "Wertzuwachs" einzuwenden haben.

APPENDIX

HILFREICHES

Auswirkungen der Fesseln

Den Krisra bekannte magische Helden werden mit Fußfesseln aus Metall versehen. Dadurch wird das Zaubern um 3 Punkte erschwert, bei eisenaffi-

ner Aura 1 Punkt und mit Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall sogar 6 Punkte insgesamt. Bei 3 Punkten steigt der AsP-Verbrauch pro magischer Handlung (Spruch/Ritual) um 3 AsP, bei 6 sogar um 5. Bei einer Bestrafung wird der Körper draußen an Eisenketten fixiert, was dem Helden jede Zauberhandlung um insgesamt 8 Punkte (2 weniger bei eisenaffiner Aura/verdoppelt bei Unverträglichkeit) erschwert. Die AsP-Kosten steigen pro Spruch/Ritual um 3 AsP (1 bzw. 5). Im Kampf behindern Fußfesseln mit 2 Punkten Abzug auf AT, PA und Ausweichen.

Rast als Gefangener

Auf der harten Unterlage in der Höhle wird die Regeneration um 1 Punkt (LeP und AsP) verringert. Sehr spartanisches Rasten gewohnte Helden erleiden diesen Malus nicht. KO- und IN-Probe sind um je 2 Punkte (bei hartgesottenen Helden 1) erschwert. Werden die Schlafmatten gestohlen, sinkt die Regeneration um einen weiteren Punkt (keine Proben-Erschwerung). Dazu kommen die üblichen Modifikatoren durch eventuell vorhandene Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten.

Im Krankenlager gibt es zwei Rasten pro Tag, aber die Eigenschafts-Proben sind jeweils um 1 Punkt (bzw. 0 bei hartgesottenen) erschwert. Während einer Bestrafung kann ein Held höchstens Punkte zurückgewinnen, wenn er Schnelle Heilung II/III besitzt. Das halbe Gesamtergebnis wird vom Anteil des echten Schadens (die Hälfte von 2W6 SP(A) pro Strafe/Tag) abgezogen, der Schaden also verringert. Er hat nur mit eisenaffiner Aura eine um 2 verminderte AsP-Regeneration.

DRAMATIS PERSONAE

Gefangene

SirKo

Die magere, kleine Amauna befindet sich seit einem guten Jahr in Gefangenschaft. Sie versucht, so gut es geht ihre Hygiene zu erhalten, doch fällt dies verständlicherweise schwer. Sie hat klammheimlich die an ein Gekrächze erinnernde Sprache der Echsen erlernt. Sie konnte dadurch etwas mehr über die Absichten der Krisra erfahren. Nun sucht sie nach einer Gelegenheit, mit Hilfe der andern Sklaven die Gefangenschaft zu beenden. Dazu kann sie weniger auf ihre geringe körperliche Stärke als vielmehr die Ausdruckskraft ihrer Worte zählen, obwohl sie wie viele Amaunir diesen Sprachfehler hat. Deswegen spricht sie statt I immer ein r - beispielsweise "vierreicht" statt "vielleicht".

Über ihren Hintergrund schweigt sich die Amauna aus. Sie können sie also für anschließende Abenteuer recht beliebig einsetzen. In diesem bildet sie eine Beraterin, Informantin, Übersetzerin und Führerin, die somit unersetzliche Aufgaben für die Helden übernimmt.

Größe: 1,65 Schritt **Gewicht:** 40 Stein

Haare: bronzefarben, lang, dreifarbig gescheckt

Augen: hellorange

Kleidung: schlichter Überwurf, der entfernt an eine graue Tunika ohne Ärmel mit schwarzen Flecken erinnert

Waffen: Raufen-Faust (1W+1 TP/TP (A), DK H)

LeP: 30 **AuP:** 28 **Wundschwelle:** 6

AT-Basis: 7 **PA-Basis:** 8 **FK-Basis:** 8 **INI:** 10+W6

MR: 2 **GS:** 8 **RS:** 1

Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Natürlicher RS (1); Krankhafte Reinlichkeit 3

Talente: Raufen 13 (14/13)

Sonderfertigkeiten: Beinarbeit, Gerade, Schwanzschlag

Taktik: Sie ist eine mäßige Kämpferin und überlässt gern andern (wie Khorru) die Arbeit.

Khorru

Der kräftige Leonir, der weder lesen noch schreiben kann, wurde von den Krisra überrascht, fast getötet und verschleppt. Seit einem halben Jahr muss er nun schon der Arbeit unter Tage nachgehen. Zusammen mit der Tatsache, dass er seine Mähne nur noch unzureichend von Hand stützen kann - als Thyarkhash pflegt er diese Frisur -, fühlt er sich besonders unwohl. Bereits dreimal versuchte er, allein auszubrechen. Das letzte Mal vor einer None blies ihn ein Sturmwind des elementaren Meisters wieder nach oben.

Nun ist er sehr mies gelaunt und betet zum Thearchen, dass der ihm einen Weg zeigen möge, zu entkommen. Dazu muss er natürlich bei Kräften bleiben. Wenn die Helden Verständnis für leonische Ideale haben und selbst zum Teil pflegen, werden sie sicher mit ihm klarkommen. Ansonsten ist mehr Überzeugungsarbeit als eine Rauferei nötig. Allerdings hasst Khorru den feigen KiMor und seine Bande, sodass er jemanden, der es diesen Typen zeigt, schnell schätzt. Auch hat er kein Problem, in einem ehrenvollen Kampf zu unterliegen (oder zu sterben). Für die Geschichte ist er insofern wichtig, als dass er den Krisra überwältigt, der die wichtigsten Informationen verrät, die Helden zur Festung begleitet und sein Leben gibt, um den Meister unter der einstürzenden Höhlendecke zu begraben.

Größe: 2,20 Schritt **Gewicht:** 125 Stein

Haarfarbe: sandfarben **Augen:** schwarzbraun mit Silberschimmer

Kleidung: Lendenschurz (+1 RS)

Waffen: Raufen-Faust (1W+3 TP/TP (A) durch hohe KK, DK H), Biss (1W+4 TP), bei Gelegenheit Speer

LeP: 42 **AuP:** 45 **WS:** 10

AT-Basis: 9 **PA-Basis:** 8 **FK-Basis:** 7 **INI:** 10+W6
MR: 2 **GS:** 8 **RS:** 3 (Lendenschurz +nat.; im Trefferzonen-System: 2/2/2/3/2/2/3/3, nach Kopf/ Brust/ Rücken/ Bauch/ L. Arm/ R. Arm/ L.Bein/ R. Bein)

Vor- und Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll (5), Natürlicher Rüstungsschutz (2); Jähzorn 6

Talente: Speere 12 (8/4), Raufen 11 (8/3)

Sonderfertigkeiten: Finte, Gerade, Gezielter Stich, Schwanzschlag, Zus. mit Schwanz (zus. AT pro Runde)

Taktik: Er fordert Gegner offen heraus und setzt sein Wissen gegen unterlegene Gegner nur selten ein. Ein Gebrüll zu Beginn entscheidet, ob der Gegner überhaupt würdig ist. Für ihn ist Angriff die beste Verteidigung. Bei zwei Wunden oder einem Verlust von insgesamt 30 LeP ergibt er sich, wenn es sich nicht um einen Kampf ums Überleben handelt.

KiMor und seine Bande ...

... machen eine Menge Ärger. Der Amaunir selbst betätigt sich als Langfinger und Anführer, seine Bettnachbarn als Gehilfen. Nur der Pardir sticht unter den Mitläufern hervor, die andern beiden sind eher genötigte Partner, die die Drecksarbeit erledigen müssen. Im unbewaffneten Nahkampf sind sie nicht zu unterschätzen - vor allem, weil der Amaunir heimlich die Seil-Fußfesseln durchtrennen kann (mit den Krallen) und die von seinen Gefährten wieder zusammengebunden werden. Als Gegner am Anfang ist nicht von viel Interaktion mit den Helden auszugehen.

Kleidung: diverse Sachen wild zusammengenäht

Waffen: Raufen-Faust (1W+2 TP(A), KiMor und dem Pardir auch TP möglich, DK H), Biss (1W+4 TP, nur der Pardir beißt zu)

LeP: 34 (Menschen 30, Pardir 37) **AuP:** 35 **WS:** KiMor 7, Menschen 6, Pardir 8

AT: 15 **PA:** 12 **INI:** KiMor 12+W6, die andern 10+W6 **RS:** KiMor und Pardir 1 (natürlich)

MR: KiMor 3, die andern je 2

Sonderfertigkeiten: Gerade, Tritt, Schmetter-schlag; KiMor und Pardir noch Schwanzschlag und Zusatzangriff mit Schwanz

Taktik: Am liebsten greifen sie in Überzahl und überraschend an. Sobald sie haben, was sie wollen, lassen sie von einem Opfer ab. Einer zieht sich zurück, wenn er eine Wunde erleidet oder 15 LeP (Pardir: zwei oder 20) verliert.

Feinde

Krisra

Die Krisra der Gegend, allesamt nicht flugfähig, haben vom elementaren Meister den Auftrag erhalten, den Berg auszuhöhlen, weil dieser einer Kraftlinie (bezeichnet als "unsichtbarer Wind") im Wege steht. Da diese Plackerei einen ziemlichen Verschleiß an Arbeitskräften produziert, haben sie später damit begonnen, Reisende zu entführen und zur Arbeit zu zwingen. Irgendwann, so der Berg einstürzt, werden sie, so ihre Hoffnung, mit Hilfe des großen Windes (Meisters) wieder wie ihre Vorfahren fliegen. Ihre eigenen Flügel sind nur noch verkümmerte Reste der Flughäute.

Da das Elementar Metall wegen dessen Zugehörigkeit zum Erz verabscheut, tragen die Krisra nur wenige Gegenstände daraus bei sich. Dazu zählen eiserne Fesseln für magisch begabte Gefangene.

Größe: aufgerichtet 2,3 Schritt, Spannweite 5
Schritt Gewicht: 30 Okul

Hautfarbe: helles braun bzw. beige **Augenfarbe:** weiß oder grün

Kleidung: Gürtel und Gurte mit Waffen und andern Gegenständen, sonst nackt (kein zusätzlicher RS/BE)

INI: 8+W6 **PA** 12 **LeP** 40 **RS** 0 **WS** 5

Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H

Speer: **AT** 15 **TP** 1W6+6 **DK** NS

Blasrohr (vergiftete Pfeile): **AT** 13 **TP** 1W-1 Reichweiten 2/5/10/30/40 TP+ 0/0/0/0/-2 Laden 2 (Aktionen)

Schweres Wurfnetz: **AT** 10 **TP** 1W+6 (Erschwer-nis auf Entfesseln-Probe) Reichweiten 5 Laden 1 **GS** 7 **AuP** 30 **MR** 7

Sonderfertigkeiten: Finte

Taktik: Die Echsen greifen gern aus der Entfernung und am liebsten aus dem Hinterhalt an. Dank eines Vorrats an Carlog, mit dessen Hilfe sie auch in dunkler Nacht hervorragend sehen, können sie ihre Gegner oft genug überraschen. Die Pfeile der Blasrohre, die einige Krisra mitführen, sind mit Schlafgift (alchemistisches Gift der Stufe 5) bestrichen. Richten sie mindestens 1 SP an, kommt es zum Tragen (Wege des Schwerts S. 149). Sie haben davon allerdings beileibe keinen unbegrenzten Vorrat.

Im Nahkampf versuchen sie, Gegner möglichst schnell zu überwinden. Sobald die LE weniger als 20 beträgt oder einer zwei oder mehr Wunden erleidet, zieht er sich zurück. Ob dies panisch oder eher überlegt geschieht, hängt von der Situation ab.

Meister des Windes

Das mächtige Elementar zwingt die Krisra und Sklaven, den Berg zu unterhöhlen, der einer

Kraftlinie im Weg steht. Sie soll dadurch ungehindert fließen. Über Sinn oder Unsinn dieser Maßnahme schweigt sich das Wesen aus. Entsprechend seines Elements (Luft) meidet es allzu engen Kontakt zu Erz in all seinen Varianten, da Erz ihm schaden kann. Deswegen lässt es die Krisra für sich arbeiten, statt sich selbst unter Tage zu begeben. Es nagt allerdings von außen am Fels.

Beachten Sie - wenn Sie damit spielen - auch den Sekundärschaden von Luft-Angriffen: den Helden muss eine um 1 pro 10 TP (auch TP (A)) erschwerte KK-Probe gelingen, oder sie werden niedergeworfen und pro 10 TP 1 Schritt weit weggeschleudert. Und pro 10 TP erleidet jedes Opfer einen Punkt Erschöpfung.

INI: 16+W6 **PA** 24 **LeP** 60 **RS** 0 **GS** 45 **MR** 24

Luftstoß: **AT** 20 **TP** 1W20+10 **DK** H

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Luftstoß (Sichtweise, 2W6+ZfP* TP, kein AsP-Verbrauch); Immunität gegen Beherrschung, Verständigung, Verwandlung, Gifte, Krankheiten, gegen Luft, profane und geweihte Angriffe; Verwundbar durch Erz und dämonische Luft, leichte Empfindlichkeit gegen däm. Objekte

Talente: Antimagie 18, Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20

Zauber: Essenzbeschwörung Luft 36; Instruktionen: Beseelung durch Luft, Explosion, Fixierung, Kommunikation, Schaden, Transformation, Verwandlung, alle SF zum Spontanzaubern

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kampfgespür, kann Klängensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen

Taktik: Als mächtiger Gegner versteht es keinen Spaß, ist allerdings daran interessiert, möglichst viel Arbeitskraft zu erhalten. Es wird also kaum zu direkt tödlichen Mitteln greifen.

Skelette

Die Untoten wurden von dem Schüler der Adepta erschaffen, der in sie verliebt war und seinen Konkurrenten und sie dafür hasste, dass er außen vor blieb. So bediente er sich der Kräfte Dya'khol's und erfüllte Diener der Herrin mit Unleben. Auch nach seinem Tod streifen sie weiter umher, um jeden, der eindringt, gen Nereton zu schicken.

INI: 10+W6 **PA** 3 **LeP** 30 **AuP** unendlich **RS** 0 **WS** 5

Hände: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2

Waffe: **DK** N oder S **AT** 9 **TP** nach Waffe

GS 5 **MR** 5

Besondere Eigenschaften: Immunitäten gegen Gifte, Krankheiten und Änderungen der eigenen Form, Resistenz gegen magische Befehle, Schreckgestalt I (bis zur ersten erfolgreichen Aktion gegen

ein Skelett); Lichtscheu, mittlere Empfindlichkeit gegen Geweihte Objekte, schwere gegen Totengöttern geweihte Objekte

Besondere Kampfregeln und -manöver: Nur Hieb-, Infanterie- und Kettenwaffen richten vollen Schaden an, Schwerter, Säbel und Stäbe den halben, Dolche, Fechtwaffen, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen. Sie beherrschen Niederwerfen und Wuchtschläge, bei Handhabung eines Schildes auch Schildparaden. Manöver, die auf Finte aufbauen (und Finten selbst) wirken bei ihnen nicht, ebenso wie sie keine Auswirkungen durch niedrige LE (aber Wunden) erleiden.

Taktik: Sehr taktisch kämpfen die tumben Untoten nicht.

Variationen: Einige tragen noch Waffen wie Speere oder Hiebwaffen (Bratpfanne 1W6, DK N, WM -2/-3) und Schilde, teils auch Rüstungen (etwa bis Lederrüstungen mit RS 3/BE 3).

MYRIADISCHE GÖTTER

~ DER "GÖTTERBAND" ~

Fleißig wurde in den letzten Wochen und Monaten an diesem Werk gearbeitet. Viele Aspekte mussten erst einmal neu gestaltet und in die bisherige Welt eingefügt werden. So entstanden neue Details zu den Göttern und ihrem Wirken. Nun ist das Werk kurz vor seiner Vollendung.

Um einen Eindruck zu vermitteln, wie sich die Götter nun präsentieren, haben sich Redaktion und Verlagsleitung bereit erklärt, einen Artikel schon einmal vorab zu präsentieren.

CHRYSIR

Herrscher der Lüfte, Blitzschleuderer, Donnernder Zerschmetterer; Regenbringer; Sturmreiter; Himmlicher Befruchter

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Chrysir ist der zweite Sohn von Sumu und Nereton. Ihm gehört die Herrschaft über den gesamten Luftraum und er gebietet damit als Gott von Wind und Regen vor allem über das Wetter; die linde Brise und das sanfte Nieseln bis zum Regenschauer und Orkan; aber auch Blitz und Donner werden von ihm gesandt: Die Frevler straft er mit seinem Blitzstrahl, doch nicht nur diese: Einen jeden kann sein Groll oder seine Gunst treffen:

Chrysir ist allgemein als launisch bekannt, dessen Willen schwer zu erkennen ist, schnell und zerstörerisch in seinem Zorn. Ob er den lebensspendenden Regen gewährt oder verweigert, ist für den Bauern so unergründlich wie die Frage, ob er mit Hagelstürmen die Ernte zerstört. Der Seefahrer ist davon abhängig, dass Chrysir weder den Sturm noch die Flaute schickt, sondern eine gleichmäßige Bö aus der besten Richtung. Wenn der Gott die Sterblichen blind und taub machen will, ohne sie zu töten, so schickt er den dichten Nebel, der alles Bilder und Geräusche verschluckt und verzerrt. Gegen Chrysirs Willen hilft dem Sterblichen kein Aufbegehren und Hadern, nur treue Ergebenheit in die Launen des Gottes.«

- aus einem, Werk über das Wirken der Oktade

Die Verehrung Chrysirs erstreckt sich, soweit der Himmel reicht: Außerhalb der imperialen Oktade wird er von den Völkern angebetet, die besonders vom Wetter abhängig sind - die seefahrenden Nyamaunir und viele Völker hjaldingscher Herkunft sehen ihn als wichtigsten Gott, doch auch die geflügelten Ashariel beten viel zu ihm.

Als der Gott der Winde und des Wetters wird Chrysir im Imperium als die wahre Gestalt der Sturm- und Regengottheiten aller unterworfenen Kulturen aufgefasst: Sie alle sollen ihre bisherigen Gottheiten mit dem imperialen Chrysir identifizieren können und man gesteht ihnen große Freiheiten zu, wenn es um die genauen Einzelheiten geht. Viele eher wilde Völker, die wenig mit der Disziplin Shinxirs anfangen können und dem Gott der Myriaden erst einmal misstrauen, sehen den Blitzschleuderer auch als ungestümen Vorkämpfer der Götter, der mit Donner und Blitz die Götterfeinde zerschmettert. Selbst innerhalb des Imperiums sehen viele Hjaldinger den Sturmgott noch immer in dieser Rolle.

SYMBOLIK

Chrysir wird als mächtiger Mann dargestellt, oft von Brajan kaum zu unterscheiden - nur ist sein Haupt von Wolken umkränzt, und es finden sich viele Wettermotive wie Regentropfen und Gewitterblitze auf seinem meist himmelblauen oder sturmgrauen Gewand: Die dem Chrysir und sei-

nem Oktal zugeordnete Farbe ist Blau, mal strahlendgelb, mal wolkenweiß durchwirkt. Altartücher und priesterliche Togen sind stets in diesen Tönen gehalten.

Als Boten und Diener des Chrysir gelten in meeresnahen Gebieten die See- und Sturmvögel, vor allem die Möwe. Im Binnenland wiederum wird oft der Falke als Bote Chrysirs gesehen, weil er scheinbar unbegrenzt auf den Winden gleiten kann, nur um dann rasendschnell zu Boden zu stürzen und sein Beute zu töten, ganz wie Chrysirs Blitz. Manche Statuten und Fresken zeigen den Sturmgott daher auch mit einem Falken auf der Hand - die nie behandschuht ist, denn das hat ein Gott nicht nötig. Manche Sagen betrachten die unheiligen Karchysi als frühere Diener des Chrysir, die von ihm abfielen und dafür verflucht wurden.

Zwei Bäume werden vor allem im gemäßigten Myranor mit Chrysir verbunden: die blitzanziehende Eiche und die himmelstrebende, im Wind flüsternde Espe oder Zitterpappel.

Heilige Orte

Im frühen Chysirglauben wurden viele hochaufragende, oft sturmtoste Berge als Sitze des Windgottes betrachtet, nicht zuletzt der Sternenpfeiler selbst. Die meisten sind heute noch regional als Heiligtümer bekannt, zu denen mitunter Pilger aufbrechen, um dort die Gunst des Gottes zu erbiten. Chysirs Pfeiler im Rückgrat der Welt gilt vielen als die derische Residenz (oder ein bevorzugter Ruheplatz) des Gottes, doch Reisen dorthin sind überaus selten - und die gesunde Heimkehr noch seltener.

DER KULTUS

Chysir wird vor allem als Mitglied der Oktade verehrt, einen eigenen Kult und Tempel hat er vor allem in größeren Hafenstädten am Thalassion, an Binnenmeeren und großen Flüssen, wo man ihn als Herr der Winde und Nebel achtet. Für die Landleute, zweifellos die größte Personengruppe Myranors, ist er vor allem der für das Überleben wichtige Wettergott.

Die Priesterschaft bittet den Gott um günstiges Wetter und segnet Segelschiffe und Luftfahrzeuge, mitunter muss sie auch um Schutz vor fliegenden Ungeheuern beten. Dabei geht es stets darum, den sprunghaften Chysir gnädig zu stimmen, auf dass er seine Launen nicht an den Gläubigen auslässt und stattdessen mit seinen Blitzen ihre Feinde zerschmettert.

Als Gaben für Chysir werden diverse klare (und farblose) Materialien wie Glas und Kristall dargebracht, aber auch himmelblauer Coelestin und schillernder Opal sowie Pfeile mit Spitzen aus diesem Material und Befiederung von Zugvögeln. Wohlgerüche und Weihrauch spielen im Ritual eine Rolle, insbesondere aber Regenwasser, das bei den meisten Zeremonien gesegnet und verspritzt wird.

Während dem Chysir auch die üblichen Vierbeiner als Speiseopfer dargebracht werden, ist es unverzichtbar, dazu wenigstens einen Vogel zu opfern, der gleichsam als Überbringer der übrigen Gaben gilt.

Die Tempel

Kultplätze, die ganz dem Chysir geweiht sind, weisen einige Besonderheiten auf: Zwar liegen sie wie andere Tempel erhöht auf einem Sockel und sind von einem Säulengang umgeben, doch im Inneren ähneln sie mehr einem Atriumhaus mit offenem Innenhof und einem zentralen Becken, in dem sich Regenwasser sammelt - denn das ist für kultische Zwecke schier unverzichtbar. Dass Chysirheiligtümer nicht gegen Wind und Wetter abgeschirmt sind, ist eine zentrale Verpflichtung des Kultus; auch wenn Kultgegenstände und Aufzeichnungen natürlich in geschlossenen Kammern aufbewahrt werden dürfen.

Die Farben Blau und Weiß, Wolkenmuster und Blitze prägen die künstlerische Ausgestaltung der Gebäude, dazu durchsichtiger Opal, wenn sich die Bauherren das leisten können. Windharfen, die bei jeder Brise ihre Melodien wispern, und Regenspiele, deren Röhren unter dem Prasseln des Niederschlags unwirkliche Lieder erschallen lassen, gehören in jeden Chysirtempel, und es heißt, der Gott würde auch über diese Klänge seinen Willen mitteilen. Ebenso sind Schösslinge von Eiche und Espe in großen Tonkrügen oft in Tempeln zu sehen.

Chysir-Prätoren

Um als Optimat in den Dienst des Chysirkultus zu treten, sind keine besonderen theologischen Qualifikationen nötig, doch ein gutes Verständnis der Quelle Luft (und selten auch Freiheit) ist sehr von Vorteil. Dass dem Untertanen die Ergebenheit in alle Wetterlaunen eingepägt wird, ist kein Widerspruch dazu, dass magiebegabte Optimaten das Wetter formen und lenken können, geschieht dies doch offiziell mit dem Segen des Chysir. Dass keine bekannte Magie die Macht der Blitze

beeinflussen oder nachahmen kann, ist den meisten Optimaten wohlbewusst. Es ist allgemein üblich, Prätorwürden des Chrysir schon nach einem Jahr neu zu vergeben, da der Gott als zu launisch und unstet gilt, um länger mit ein und dem selben Vertreter zufrieden zu sein.

Chrysir-Priester

Tempel des Chrysir haben meist nur wenige Priester, die sich ganz dem Dienst des Gottes verschrieben haben, und unter diesen sind nur selten karmale Geweihte, denn diese neigen sehr zu Unstetigkeit und Wanderlust, um dem Gott nachzueifern: Man findet sie eher in Mysterienkulten oder als zurückgezogene oder reisende Mystiker.

Chrysir-Gläubige

Zu ihnen zählen neben Seefahrern und Flussschiffen vor allem freie Bauern sowie Bogen- oder Belaschützen, die den Gott gewogen stimmen wollen. Die imperiale Lehre prägt ihnen vor allem ein, dass Ergebenheit in den göttlichen Willen die größte Tugend ist, ganz gleich, wie launenhaft oder willkürlich er auch erscheinen mag. Blaue Schärpen und Stirnbänder sind eine häufig bei Gebet und Opferung angelegte Kleidungsstücke.

ABWEICHEENDE KULTFORMEN UND VORSTELLUNGEN

In ländlichen Regionen wird dem Chrysir oft unter freiem Himmel gehuldigt - oft in einem Hain aus Espen und am Fuß einer großen Eiche, meist auf einem erhöhten Platz und mitunter gar bei Gewitter. Mancherorts dienen hohe Eisenmasten dazu, Blitze anzuziehen, während daran unten das dem Chrysir zuge dachte Brandopfer festgebunden ist. Viele lokale Kulte schreiben dem Chrysir eine weit größere Zerstörungslust zu als der offizielle Kult, aber auch eine unerschöpfliche Lebenslust und Zeugungskraft.

Der Streit mit Brajan

Die Ordnungsliebe Brajans und die Disziplin Shinxirs sind zwei Prinzipien, denen Chrysir augenscheinlich wenig abgewinnen kann, und viele Völker kennen Legenden, nach denen der stürmische Gott einst nach dem Tod des gemeinsamen Eltern Sumu und Nereton gegen seinen Bruder, den Sonnengott, aufbegehrt und um das Erbe gekämpft hat. Erst als Brajans Gattin den schon gepanzert geborenen Shinxir zur Welt gebracht hatte, der noch am Tag seiner Geburt auf die Mauern der Götterzitadelle Nebos stieg, brachte das den Chrysir dazu, seine Rebellion zu beenden und sich dem älteren Bruder unterzuordnen.

Die offiziellen Gebete der Oktade erwähnen nichts davon; doch noch immer wispern viele Sterblichen von der Rivalität der göttlichen Brüder, wenn Staubstürme, Wolkenbänke oder Gewitterfronten die Sonne verdecken.

Die Fruchtbarkeit des Chrysir

Die offizielle Lehre der Oktade besagt, dass der Regen in spiritueller Hinsicht der Samen des Chrysir sei, mit der der Wettergott die Erde seiner Gattin Zatura befruchtet, so dass Pflanzen zur Nahrung und Heilung aller sterblichen Wesen sprießen. Doch der Regen fällt offensichtlich überall hin und in vielerlei Märchen und Sagen wird der Sturmgott als ein himmlischer Herzensbrecher dargestellt, der wie der Wind überall hinkommt und mit vielen Frauen der unterschiedlichsten Rassen seinen Spaß hat - durchaus zum Ärger seiner sittenstrengen Geschwister Brajan und Gyldara. Vielen aufbrausenden Kämpfern, unsteten Reisenden und ungestümen Fliegern der Geschichte wird nachgesagt, sie seien in einer stürmischen Nacht gezeugte Kinder Chrysir gewesen.

Zum Vergleich: (die bisherige Beschreibung zu Chrysir)

Chrysir ist der zweite Sohn von Sumu und Nereton und damit der jüngere Bruder des Brajan und der Gyldara. Daher erhielt er auch nur die Herrschaft über den Luftraum und gebietet damit als Gott von Wind und Regen vor allem über das Wetter; und anstelle des mächtigen Lichtstrahls seines Bruders besitzt er den wilderen und ungenaueren Blitz. So ist er als launischer Gott bekannt, der seine Gunst und seinen Groll aus Motiven verteilt, die für Sterbliche schwer fassbar sind, auch wenn manche 'Wettermacher' etwa anderes behaupten. Als Bringer des Regens wird er von Bauern sehr umworben, als Lenker der Winde von Seeleuten angebetet und beschwichtigt, als Herr des Nebels von Fluss-Schiffen besänftigt. Als seine Boten und Diener gelten die See- und Sturmvögel, vor allem die Möwe. Chrysir wird als mächtiger Mann dargestellt, oft von Brajan kaum zu unterscheiden – nur ist sein Haupt von Wolken umkränzt, und es finden sich viele Wettermotive wie Regentropfen und Gewitterblitze auf seinem Gewand.

(HC 40)

IMPRESSUM

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen "Das Schwarze Auge" und "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für "Memoria Myrana".

HERAUSGEBER:

Peter Horstmann
Hoher Heckenweg 143, 48147 Münster
Email: info@tabuin.de

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Jochen Willmann

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: *Talamon Grat*, Peter Horstmann, René Littek (*Midir*), Kirsten Schwabe

Texte: Peter Horstmann, Corinna Kersten, Dennis Rüter, Alex Spohr, Jan Stawarz; Götterband: Jörg Raddatz

Lektorat: Corinna Kersten, Peter Horstmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Memoria Myrana - Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf Memoria Myrana jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana - Projekt. Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

© 2004-2010 by Memoria Myrana

