





Memoria Myrana DAS MYRANOR-FANZINE

Innenillustrationen

René Littek, Bernadette Xamaril Wunden

Karte

Marcus Völker, Peter Horstmann

Layout

Bernadette Xamaril Wunden, Peter Horstmann

Gesamtredaktion

Peter Horstmann

Satz

Peter Horstmann

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

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

Inhalte zur Marke Myranor werden mit freundlicher Genehmigung von Uhrwerk-Verlag bereitgestellt.



AUF DEN HUND GEKOMMEN

Ein Abenteuer-Beitrag zum
Myranor-Abenteuerwettbewerb 2007

Alle Beiträge, welche nicht in der Anthologie
Tödliche Tiefen aufgenommen werden konnten,
präsentiert die Memoria Myrana auf ihrer Seite.



Vorwort

Dieses Abenteuer wurde im Jahre 2007 als Beitrag zum offiziellen Myranor-Wettbewerb geschrieben. Damit nutzt es die Angaben, Informationen und Vorgaben der Publikation **Myranor - Das Gldenland** von 2006, dem „HC“.

Die damaligen Angaben können von heutigen Werten durchaus abweichen. Daher bietet es sich an, zumindest die Kreaturen in **Unter dem Sternepfeile** (UdS) und in **Myranische Monstren** (MyMo) nachzuschlagen. Für Werte von generischen Gegnern ist ebenfalls UdS geeignet. Weitere Informationen und Werte finden sie zur Region und den dort vorkommenden Kreaturen und Völkern in **Myranische Meere** (MyMe).

Es war Teil des Wettbewerbes, dass auch die Abenteuer, welche in der folgenden Anthologie (Tödliche Tiefen) nicht aufgenommen werden konnten, ebenfalls der Spielerschaft zugänglich gemacht werden sollten.

Der Text wurde weitgehend so übernommen, wie er uns zugesandt worden ist. Das schließt Orthographie und Zeichensetzung mit ein. Im Zuge der Neugestaltung der Homepage haben wir uns an den Vorgaben von Ulisses für Fanprodukte orientierend, dazu entschlossen, alle Abenteuer neu zu setzen und in einem angemessenen Layout erneut zu präsentieren.

Die Karten stammen im Original vom Autor, wurden dann für diese Ausgabe neu gezeichnet.

Das Team der Memoria Myrana wünscht viel Spaß
Peter Horstmann

Inhalt

Die Vorgeschichte – Was wirklich geschah	6
Das Abenteuer – Was (wahrscheinlich) geschehen wird	6
Kapitel 1 – In Memoria Incompertus	7
Kapitel 2 – Auf bleichem Gewässer	12
Kapitel 3 – Spurensuche	17
Das Finale – Blut, Tod und Erinnerung	21
Das Ende	22
Dramatis Personae	22
Kopiervorlagen	24

Die Vorgeschichte – Was wirklich geschah

Das Unheil nimmt seinen Lauf, als Exzellenz Pirodates te Kuramnion auf einen Hinweis stößt, dass der Navigator und Pirat Daritheros Nebelreiter in den Besitz des „*Sterns von Bel-Shuga*“ gekommen ist, der Wurfspieß eines der Sternenprinzen. Der Optimat wirbt kurzerhand die Helden an, die Waffe zu finden und zu ihm zu bringen.

Die Spur führt die Helden bis zum Bleichwasser, wo sie mit Hilfe des Schmugglers Leandro aus Pal-Ali und dessen Hund Rox das Gewässer absuchen, bis sie tatsächlich auf die Überreste des Lagers von Daritheros stoßen. Dort bietet sich ihnen ein grausiger Anblick, denn das Lager ist übersät mit im Kampf gefallenen Menschen und einigen, merkwürdigen Spuren.

Als Rox sich am Leichnam Daritheros zu schaffen macht, geht der Geist des Navigators auf den Hund über und verbindet sich mit diesem.

In den Aufzeichnungen von Daritheros finden die Helden eine grobe Beschreibung des Ortes, an dem der Navigator den *Stern von Bel-Shuga* gefunden hat. Desweiteren findet sich dort die Information, dass das Artefakt von Mholuren als heilige Reliquie verehrt wurde. Die Spuren im Lager passen auf die Beschreibungen der Mholuren und so schließen die Helden, dass die Mholuren Daritheros Schiff verfolgt und sich den *Stern von Bel-Shuga* zurück geholt haben.

Mit Hilfe des Navigators in Hundegestalt gelingt es den Helden, zu der Ruine im Bleichwasser zu gelangen, an dem Daritheros seinerzeit den *Stern von Bel-Shuga* entwendete. Das Überraschungsmoment auf ihrer Seite, gelingt es den Helden in einem kurzen aber heftigen Kampf, den Stern erneut aus den Klauen der Mholuren zu entwenden und mit ihm zu fliehen, wenn auch nicht ohne Verluste, denn Leandro fällt den Wurfspießen der Mholuren zum Opfer.

Unglücklicherweise hat auch das Haus Tharamnos von der Suche der Helden erfahren und möchte das Artefakt für sich selbst beanspruchen. Drei hochrangige Optimaten des Hauses unter Führung von Exzellenz Seraptus an Tharamnos fangen die Charaktere vor ihrer Rückkehr nach Pal-Ali ab und instruieren

sie mit einer falschen Erinnerung. Was sie dabei nicht beachten, sind der Hund, der immer noch von der Seele des Navigators besessen ist und einige kleine „Flüchtigkeitsfehler“, anhand derer sich die Charaktere erschließen können, dass sie mit falschen Erinnerungen getäuscht werden.

Das Abenteuer – Was (wahrscheinlich) geschehen wird

Das Abenteuer beginnt in Pal-Ali, einem Vorort von Shanali. Die Charaktere haben nicht viel mehr als ihre fehlerhafte Erinnerung an die letzten Tage und den unterbewussten Eindruck, dass etwas an ihrer Situation nicht stimmig ist. Anhand kleinerer Ungereimtheiten in ihren Erinnerungen und anhand der ungewöhnlichen Reaktionen ihres tierischen Begleiters sollten die Helden bald schon merken, dass etwas nicht in Ordnung ist. Wenn sie schließlich bemerken, dass ihre Erinnerung manipuliert wurde können sie sich daran begeben, Stück für Stück zu rekonstruieren, was ihnen widerfahren ist.

Da sich keine Möglichkeit finden lässt, die Manipulation des Gedächtnisses auf magischem Wege wieder rückgängig zu machen, bleibt den Helden dafür nur die Möglichkeit, durch Nachforschung zu ermitteln, dass sie im Auftrag eines Optimaten gereist sind und mit Hilfe des Schmugglers Leandro das Bleichwasser abgesucht haben. Da sich der Schmuggler nicht mehr finden lässt, sind die Helden auf die Hilfe des Navigators in Hundegestalt und einer Freundin des Schmugglers angewiesen, um erneut zu Daritheros Lager zu gelangen. Dort müssen sie sich anhand der Hinweise im Lager zusammenreimen, dass das nächste Ziel ihrer Reise die Kultstätte der Mholuren war und müssen mit Hilfe von Daritheros erneut ihren Weg dort hin finden. An der Kultstätte der Mholuren angekommen, entdecken sie Leandros Leichnam, müssen jedoch erkennen, dass der *Stern von Bel-Shuga* für sie verloren ist und entkommen schließlich mit dem bloßen Leben.

Kapitel I – In Memoria Incompertus

Zu Beginn des Abenteuers stehen die Helden wenige hundert Gradu vor Pal-Ali (einem kleinen Ort mehrere Millia vor Shanali) etwas abseits eines Pfades im Dschungel, die Kleidung noch zerfetzt von ihrer Flucht vor den Mholuren und einige von ihnen wahrscheinlich noch leicht verwundet (und zwar wirklich leicht!). Die Optimaten unter Führung von Exzellenz Seraptus an Tharamnos machen sich just in diesem Moment mit dem *Stern von Bel Shuga* aus dem Staub. Der Navigator (in Gestalt von Rox) beobachtet das zwar mit größtmöglicher Missbilligung, ist aber besonnen genug, die Optimaten nicht übermäßig auf sich aufmerksam zu machen. Und während die Helden noch etwas desorientiert dastehen und in ihren Köpfen nach den Erinnerungen daran suchen, was wirklich geschehen ist, werden sie nicht diese finden, sondern nur die Erinnerungen, die ihnen von den Optimaten eingepflanzt wurden.

Die falschen Erinnerungen

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

50 Areal hat Euch der Optimat in Balan Cantara versprochen, wenn es Euch gelänge, die Ruinen einer verlassenen Kultstätte der Paddir zu finden. Was habt ihr stattdessen gefunden? Mandrasse, die euch im Zwielficht niedrigerer Gewächse aufgelauert haben. Die Hälfte eurer Rationen haben die gefräßigen Biester euch weg gefressen und eure zerschlissene Kleidung und die blutigen Spuren ihrer Krallen tragen nicht unbedingt dazu bei, dass eure Stimmung all zu rahiagefällig ist. Aber wenigstens seid ihr dieser dampfenden, grünen Hölle trotz dieser Mandrasenplage entkommen und könnt in den Schoß der Zivilisation zurückkehren. Alles, was euch jetzt noch vorwärts in Richtung Shanali treibt, ist das Bedürfnis, in dieser Stadt eure Vorräte aufzustocken und dann so schnell wie möglich die Reise nach Balan Cantara anzutreten und das Bleichwasser und seine Dschungel hinter euch zu lassen. Glücklicherweise ist eurem Hund nichts passiert, der mit hängenden Ohren und treuem Blick vor euch sitzt und leise winselt, als wolle er darauf aufmerksam machen, dass irgendwas nicht ganz stimmig ist.

Möglicherweise sind an dieser Stelle Spieler zu besänftigen, die den Eindruck haben, ihre Helden werden vom Spielleiter fremd gesteu-

ert. Leider wird es kaum möglich sein, eine zufriedenstellende Erklärung zu liefern, ohne einen Teil der Handlung und somit einen Teil der Spannung vorweg zu nehmen. Glücklicherweise für eben jene Spieler waren die Optimaten jedoch nicht besonders sorgfältig (man könnte sogar sagen, die Optimaten waren aufgrund der Geringschätzung gegenüber den Helden eher fahrlässig) im Hinblick auf die Erinnerungen, die sie den Helden eingepflanzt haben und so gibt es einige Ungereimtheiten, die den Helden mehr oder weniger schnell auffallen sollten (und potentielle Missstimmungen in den Reihen der Spieler beheben sollten):

- Zwar weiß jeder Held, dass „der Optimat in Balan Cantara“ ihnen 50 Areal versprochen hat, aber niemand hat dazu einen Namen oder kann sich an das Aussehen des besagten Optimaten erinnern.

- Ebenso wenig weiß keiner der Helden Näheres über die „Kultstätte der Paddir“ nach denen sie im Dschungel suchen sollten. Es finden sich keine Aufzeichnungen über die Suche unter den Habseligkeiten der Helden und eine Karte findet sich auch nicht.

- Ein Held, der sich mit *Tierkunde* auskennt wird (nach einer Probe auf das Talent) im Gegensatz zu den Optimaten wissen, dass Mandrasse angreifen, indem sie sich aus den Baumkronen auf ihre Opfer fallen lassen. Besonders „tierunkundige“ Helden werden vielleicht nicht einmal wissen, was ein Mandrass ist (was nach einem Angriff durch die Tiere zu einiger Verwirrung führen sollte).

- Sowohl tierkundigen als auch den weniger tierkundigen Helden ist gemein, dass sie sich nicht an den Hergang des Kampfes erinnern können. Nicht einmal an die Zahl der Mandrasse, die am Kampf beteiligt waren.

- Helden die sich mit *Heilkunde* auskennen wird auffallen, dass die verbliebenen Wunden unter keinen Umständen von Krallen stammen können. Vielmehr handelt es sich dabei um Schnitt- und Stichverletzungen, die sie bei der Flucht vor den Mholuren davongetragen haben.

- Fälschlicherweise gingen die Optimaten davon aus, dass der Hund schon vor der Suche Bestandteil der Heldengruppe war. So wissen die Helden nun zwar eindeutig, dass es sich bei dem Tier vor ihnen um „ihren“ Hund handelt, ohne jedoch das kleinste Fünkchen Ahnung zu haben, seit wann das Tier die Gruppe begleitet und warum.

Anhand dieser Informationen sollte es den Helden nicht all zu schwer fallen, herauszufinden, dass ihre Erinnerungen durch Fremdeinwirkung manipuliert wurden. Aufgrund dessen sollte sich eigentlich schon eine Reihe von Fragen aufdrängen. Wer hat die Erinnerung manipuliert? Weshalb wurde sie manipuliert und was ist tatsächlich in der Zeit geschehen, an die die Helden keine eigene Erinnerung mehr haben? Die Antwort auf die Fragen der Helden sitzt unmittelbar vor ihnen und sieht mit ungeduldigem Blick zu ihnen auf.

Daritheros in Gestalt von Rox wird sich zunächst noch etwas zurückhalten und abwarten, was die Helden nun unternehmen. Falls die Helden versuchen, den Hund los zu werden, wird er sich so gut es geht dagegen wehren, da Daritheros in den Helden die einzige Möglichkeit sieht, die Situation aufzuklären. Bemerkt Daritheros, dass die Helden ihrerseits Anstrengungen unternehmen, so wird er schnell wieder Vertrauen zu ihnen fassen und versuchen, sie nach besten Möglichkeiten zu unterstützen (eine Beschreibung von Daritheros und Rox findet sich im Anhang).

Sollten die Helden den Hund direkt ansprechen wird er geduldig abwarten, was die Helden zu ihm sagen und dann gegebenenfalls durch Belen, Nicken, Kopfschütteln oder Vergleichbares im Rahmen seiner Möglichkeiten reagieren.

So sollte es für die Helden schnell offensichtlich werden, dass der Hund vor ihnen mehr ist, als er zu sein scheint und eine wichtige Schlüsselfigur bei ihrer Suche nach der Wahrheit.

Das Problem des „spielbrechenden“ Einsatzes von Magie

Natürlich lässt es sich an dieser Stelle nicht ausschließen, dass die Helden magische Hilfe in Anspruch nehmen wollen, um entweder direkt die Veränderung ihrer Erinnerungen rückgängig zu machen oder, um mit Daritheros im Körper von Rox zu kommunizieren. Da sowohl das eine als auch das andere zu einem verfrühten Ende des Abenteuers führen würde, seien hier einige Punkte genannt, um die Helden zu eigenen Nachforschungen zu motivieren:

- In Pal-Ali findet sich weder ein Einwohner optimatischer noch einer schamanischer Tradition (Auf die einzigen Ausnahmen hiervon wird folgend eingegangen). So die Helden kei-

nen Zauberkundigen mit den nötigen Fähigkeiten in ihren Reihen haben, bleibt ihnen also nur die zeitaufwendige Reise nach Shanali.

- Die Optimaten waren zwar fahrlässig, was die falschen Erinnerungen angeht, jedoch handelt es sich durchaus um zaubermächtige Männer, deren magischer Erinnerungsbann nicht ohne weiteres wieder rückgängig gemacht werden kann, so sich nicht ein etwa gleichwertiger Zauberkundiger findet.

- Selbst wenn ein fähiger Optimat gefunden werden könnte, würde dieser in Anbetracht der Komplexität dieser Aufgabe wohl eine horrend Entlohnung verlangen. Wenn er sich überhaupt mit „Solch abgerissenem Gesindel, niederen Standes“ (abhängig vom SO) abzugeben gedenkt.

- Die Kommunikation mit Daritheros im Körper von Rox gestaltet sich aus dem Grunde schwierig, weil das Bewusstsein von Daritheros zu großen Teilen von den wesentlich primitiveren Denkprozessen des Hundes überlagert wird bzw. der Hundeverstand komplexere Gedankengänge nicht zulässt. Zwar wird es möglich sein, fragmentierte Erinnerungsschnipsel zu erfahren („Boot!“, „Dunkler Keller, muf-fig!“), aber schon zu einfachen Sätzen ist Daritheros in seinem jetzigen Zustand einfach nicht in der Lage, weshalb dieser Versuch mehr neue Fragen aufwerfen als alte Fragen beantworten wird.

Daraus resultierend bleibt den Helden wohl – zumindest zu diesem Zeitpunkt – nichts weiter als gute, alte Nachforschungen. Auf eine übermäßig detaillierte Beschreibung Pal-Alis sei an dieser Stelle verzichtet (hier ist ein Bisschen Improvisation gefragt), aber natürlich soll es auch nicht ganz unbeschrieben bleiben.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Pal-Ali... nicht umsonst auch bekannt als das „Mantigora Shanalis“, denn wie die giftige Wurzel wurde Pal-Ali von jenen kultiviert, die es mit dem Gesetz nicht ganz so eng sehen wie Ihresgleichen. Schmuggler, Piraten und Gesetzesflüchtlinge zählen zu den illustren Gründungs-vätern dieser bunt zusammen gewürfelten Siedlung in einer kleinen Bucht des fahlen Bleichwassers und das ungute Gefühl, keinen Argental unbeobachtet zu lassen ist allgegenwärtig. Hier reiht sich Steinhaus an Holzhaus an Zelt, als wäre Pal-Ali ohne rechten Plan und Verstand gewachsen und die schmalen

Wege zwischen den Wohnstätten tun das ihre, Fremden jegliche Möglichkeit zur Orientierung zu nehmen. Ein mehr als nur ähnliches Bild bietet sich am Hafen, wo sich Schiffe unterschiedlichster Größe ohne erkennbares System aneinanderreihen und im Wasser langsam auf und ab wogen während sich Seeleute und anderes Volk wie selbstverständlich seinen Weg halb über die Stege und halb über die Schiffe selber bahnt.

Bei Tag sind in der Ferne auf dem Bleichwasser immer wieder vereinzelt Rauchsäulen zu sehen, die sich über die dichte Nebelglocke des Bleichwassers erheben und deren Ruß das Gewässer in sein charakteristisches Grau taucht und Schiffen und Mannschaft einen gleichsam gespenstigen Anstrich verpasst. Des Nachts hingegen, wenn sich die Rauchsäulen nur als schemenhafte Silhouetten in den Sternenhimmel schlingen sieht man in der Ferne die Eruptionen der Feuerberge, die ihre Umgebung in permanenten Nebel hüllen.

Es sei an dieser Stelle verraten, dass der Schein trügt. Das planlose Chaos folgt in Wirklichkeit einer gut durchorganisierten Logik und dient einzig dazu, es den „Ordnungshütern“ aus Shanali so unbequem wie möglich zu machen, hier irgendwelche Kontrollen durchzuführen. Überhaupt hält man die Oberschicht von Shanali hier für eine Bande ehrloser Verbrecher, die ihre niederen Absichten hinter ihren Ämtern zu verstecken suchen. Einige der Zelte sind mehr oder weniger frei bewegbar, so dass sich das ohnehin labyrinthartige Netz aus schmalen Wegen und Gassen noch variieren lässt. Es ist wenig verwunderlich, dass so manche Gardisten aus Shanali sich auf dem Weg zum Hafen hoffnungslos verlaufen haben und erst Stunden, nachdem wertvolle Schmuggelware sicher verstaut war, an ihrem Ziel ankamen. So ist es auch kaum verwunderlich, dass bereits seit über 3 Oktalen kein Gardist mehr einen Fuß auf palalischen Boden gesetzt hat. Bei den Einwohnern Pal-Alis handelt es sich fast ausschließlich um Seeleute, die Fremden gegenüber zunächst eher misstrauisch eingestellt sind, sich aber durchaus offenherzig zeigen, so sie einmal Vertrauen zu jemandem gefasst haben. Schmuggler, Piraten und Gesetzesflüchtlinge machen auch heute noch einen großen Teil der etwa 500 Köpfe zählenden Bevölkerung aus. Dazu gesellen sich einige Handwerker (Bootsbauer, Seiler, Schmiede etc.), Händler, Hafearbeiter und Huren. Die Bevölkerung setzt sich

zum größten Teil aus Menschen zusammen, beherbergt jedoch auch einige Amaunir, Pardir und wenige Neristu.

Einige Örtlichkeiten und mögliche Begegnungen sind im Folgenden näher beschrieben. Die Auflistung folgt dabei keiner bestimmten Logik und kann in beliebiger Reihenfolge gespielt oder auch ganz weggelassen werden. Der Schlüssel zum Erfolg ist dabei Rox, den die ein- oder andere Person durchaus als den Hund Leandros zu erkennen vermag.

Schenke/Herberge „Mholurenwacht“

Die Schenke besteht aus einer großen, hölzernen Blockhütte, die neben der Makshamaunischen Schankfrau Sharkja und ihren beiden tharpuresischen Schankmägden Angatari und Rishkapuri Platz für etwa eine Pentade zahlender Kunden bietet, die auf bequemen Sitzkissen an flachen Tischen Platz finden. Speisen und Getränke sind hier relativ günstig, dafür ist die Auswahl eher gering. Die „Speisekarte“ beinhaltet meistens Fisch und Gemüse, selten einmal Fleisch. Gegen ein kleines Trinkgeld kann der Schankraum als Schlafplatz genutzt werden. Eine Handvoll ähnlicher Schenken finden sich in verschiedenen Teilen Pal-Alis verstreut.

Da Leandro die Schenke durchaus des Öfteren besucht hat ist auch Rox hier nicht ganz unbekannt. Einer Gruppe Fremder allerdings, die mit dem Hund eines Palaliers in der Schenke auftauchen und anfangen, Fragen zu stellen, wird man bestenfalls mit einer gehörigen Portion Misstrauen begegnen. Sollten die Helden keine Fragen stellen, wird sich allerdings durchaus ein neugieriger Gast in der Schenke befinden, der ganz beiläufig den „schönen Hund“ lobt und scheinbar ebenso beiläufig frag, wo man das Tier denn herhabe.

Bordell „Feurige See“

Ein kleines aber gut besuchtes Etablissement, das Pal-Alis einzige Alternative zu den Freudenmädchen und Lustknaben des Hafens darstellt. Das „Feurige See“ besteht aus einem geräumigen Hauptzelt, in dem sich alle Angestellten des Hauses tummeln. Weiß einer von ihnen einem Gast zu gefallen, zieht man sich in eines der kleineren, angrenzenden Zelte zurück oder vergnügt sich auf der mit weichen Kissen ausgelegten Spielwiese. Unter den Angestellten

finden sich sowohl Menschen als auch Amair und der Satyar Aphytarus, der über die Siedlungsgrenzen hinaus für sein imposantes Gemächt bekannt ist (und daher den Namen einer Würgeschlange trägt) und der Siedlung so manchen (natürlich streng geheimen) Besuch von neugierigen Würdenträgerinnen aus der näheren Umgebung beschert. Das Haus wird von der Neristu Ilchali souverän und herzlich geführt. Sollte es einmal zu Unstimmigkeiten mit unangenehmen Gästen kommen, steht ihr der Shinoq Truablaokle zur Seite, der meist schon durch sein imposantes Aussehen die Situation zu schlichten weiß.

Auch in der Feurigen See sind Leandro und Rox keine unbekanntes Gesichter gewesen. Während sein Herr sich den Vergnügungen der Cantaresin Sardoparia hingab, hat es sich Rox gewöhnlich nahe von Truablaokle bequem gemacht und sich von dem Shinoq hier und da mit einer Leckerei versorgen lassen. Ein freudestrahlendes „Wo hast Du denn Deinen Herren gelassen?“ von Seiten des imposanten Bordellwächters sollte die Helden schon in einige Erklärungsnot bringen.

Gemischtwaren „Kentemen und Käme“

Der Bansumiter Dariquoras führt in einem besseren Marktzelt sein kleines Geschäft. In Holzregalen und auf wenigen Waffenständern liegt seine für gewöhnlich qualitativ zufriedenstellende Ware. Tatsächlich gilt Dariquoras als Perfektionist, der sich nicht von unnützen Verschnörkelungen täuschen lässt und nur Dinge an- und verkauft, die er für robust und zweckmäßig hält (ungeachtet ihrer Optik). Davon ausgenommen ist nur der ein- oder andere, mysteriöse Gegenstand, den Schatzsucher aus den Ruinen des Bleichwassers gezogen haben. Leandro war ein treuer Kunde von Dariquoras und dementsprechend verhält es sich hier ähnlich wie in der Schenke und im Bordell zuvor: Misstrauen.

Das Zelt des Jägers Erreshurgrah

Der Pardir wird als Kundschafter, aber auch als Kräuterkundiger und Jäger genannt, so die Helden sich nach einem solchen umhören. Er hält das Bild des ungebildeten, wilden Pardir zwar gerne aufrecht, ist aber eigentlich eines relativ akzentfreien Gemein-Imperial mächtig und auch ansonsten nicht gerade auf den Kopf

gefallen. Zwar ist er deutlich impulsiver als viele Menschen, aber weitaus ruhiger als viele seiner Artgenossen.

Mit Leandro hatte Erreshurgrah nichts zu schaffen und dementsprechend ist auch Rox für ihn eher nichts sagend.

Markt

Der Markt von Pal-Ali befindet sich in unmittelbarer Hafennähe. Er wird zum größten Teil von jenen genutzt, die leicht verderbliche Ware anbieten und schnell los werden müssen (Fleisch, Fisch, verschiedene Kräuter etc.), während man andere Waren hier kaum findet.

Die Wahrscheinlichkeit, auf dem Markt jemanden zu finden, dem Rox bekannt vorkommt ist eher gering. Wenn überhaupt hatte Leandro hier höchstens mit einigen Gewürzhändlern etwas zu schaffen, für die er einmal Ware geschmuggelt hat. Diese aber sind eher mit dem Anpreisen ihrer Ware beschäftigt und werden den Hund wohl kaum wahrnehmen, so die Helden sie nicht ansprechen oder konkret nach dem Hund oder Leandro fragen.

Stallungen

Stallungen finden sich in Pal-Ali meist in unmittelbarer Nähe von Händlern, seltener in der Nähe von Schenken, da Pal-Ali abseits üblicher Reiserouten liegt und somit nur in besonderen Ausnahmefällen Besuch von Durchreisenden erhält. In den Stallungen stehen deshalb größtenteils Reittiere von jenen Botenreitern, Händlern und Jägern die keinen eigenen Stall haben, um ihre Reittiere unter zu bringen.

Sollte einer der Helden ein Reittier sein Eigen nennen, so wird sich dieses mit großer Wahrscheinlichkeit in einer der Stallungsanlagen finden.

Exzellenz Seraptus an Taramnos

Die Optimaten um Exzellenz Seraptus haben in den Stallungen von Pal-Ali ihre Einhörner abgestellt und begegnen den Helden nun auf ihrem Ritt aus der Stadt. Sie sind dabei sehr zielstrebig und würdigen die Einwohner Pal-Alis keines weiteren Blickes als unbedingt notwendig. Ihre Triopta, die aufwendig bestickten, weinroten Reisegewänder und das Emblem des

Hauses Tharamnos weisen sie als hochrangige Optimaten aus (SO 11+, Seraptus etwa 13). Einen kurzen Seitenblick beim Passieren der Helden lässt sich allerdings einer der beiden Reisebegleiter von Seraptus nicht nehmen, und wäre nicht die Triopta, so würden die Helden ein selbstgefälliges Lächeln zu sehen bekommen.

Die Optimaten haben keinerlei Interesse daran, sich auf ihrem Weg aus der Stadt aufhalten zu lassen, nicht von den Helden oder sonst jemandem. Die Helden sollten selber schlau genug sein, sich nicht mit dem Trio an zu legen. Die Option den Dreien zu folgen, ist ebenso nur wenig erfolgversprechend, da sie auf ihren Einhörnern für die Helden kaum ein zu holen sind.

Fürsorgliche Nachbarn

Pal-Ali zeichnet sich unter Anderem dadurch aus, dass sich gewisse Informationen schnell verbreiten. Eine Gruppe merkwürdiger Fremder, die ein Geschäft mit Leandro aushandeln und dann ohne ihn, aber mit seinem Hund wieder in Pal-Ali auftauchen, macht einige Bewohner Pal-Alis überaus nervös und man beschließt, der Fragerei mit einigen, eigenen Fragen zu begegnen und diesen Fragen (falls nötig) etwas „Nachdruck“ zu verleihen. Die Anzahl und Ausstattung dieser Gruppe „Fürsorglicher Bürger“ sollte dabei der Heldengruppe angepasst werden. Die Bevölkerung Pal-Alis hat Erfahrung mit übermäßig neugierigen Leuten und ist alles andere als dumm. Sie werden sich nicht in eine Situation begeben, in der sie nicht die überlegene Partei sind (offensichtlich Zaubermächtigen begegnet man mit Bogen-/Bela-schützen, bei schwer gerüsteten Helden werden entsprechend schwere Waffen mitgeführt etc.). Die Pal-Alier sind darauf bedacht, zu erfahren, was die Helden wollen und was mit Leandro geschehen ist. Zeigen die Helden sich kooperativ, lässt man schließlich von ihnen ab. Zeigen sie sich all zu feindselig, wird man ihnen durchaus eine Lektion erteilen. Rox, der sich in letzterem Fall schützend vor die Helden stellt, sollte mit dieser Aktion aber die Glaubwürdigkeit der Helden festigen. In dieser Szene sind es weniger die kampfbetonten als vielmehr die gesellschaftlich orientierten Professionen, die Gelegenheit zu glänzen haben. Je nachdem, wie gut die Helden diese Situation meistern, wird man ihnen den Weg zu Leandros Haus weisen oder sie dorthin führen (Letzteres aber wohl eher aus einem Rest Misstrauen heraus).

Leandros Haus

Leandros Haus ist vielmehr eine kleine aber für den Schmuggler und seinen Hund vollkommen ausreichende Holzhütte in unmittelbarer Nähe des kleinen, palalischen Hafens. Außer einer Hängematte, einem einfachen, flachen Tisch mit einem Sitzkissen, der Feuerstelle und einer großen Holztruhe finden sich nur ein Eimer, der als Latrine herhalten muss und ein Strohlager für Rox.

In der verschlossenen Truhe (die sich mit einer simplen *Schlösser Knacken-* oder Körperkraft- Probe öffnen lässt) befinden sich in ein Tuch eingeschlagen einige Vorräte (etwas Brot und Blutwurst vom Vark, eine Flasche Wein, Pulpellen), ein Reisegewand, ein ziemlich abgenutzter Garmesh (TP 1W+1) und ein Beutelchen mit 2 Argental und 6 Pekunos. Aber die Truhe dient eigentlich hauptsächlich als Ablenkung, denn in einem kleinen Geheimfach hinter dem Strohlager von Rox findet sich ein weiteres Lederbeutelchen mit 2 Aureal und 8 Argental Inhalt, eine kleine Pfeife und etwas getrocknetes Rauschkraut im Wert von etwa 4 Argental.

Brauchbare Informationen finden die Helden hier kaum, durch die Anwesenheit der Fremden angelockt, betritt allerdings nach einiger Zeit die nyamaunische Schatzsucherin (und langjährige Freundin von Leandro) KjaRao-Shaa die Hütte und fragt vorsichtig nach dem Begehrt der Helden (zu diesem Zeitpunkt sollte sich das je nach Verhalten der Helden schon bis zu ihr durchgesprochen haben, aber sie möchte es gerne noch einmal aus deren Mund hören). Wenn die Helden es schaffen, ihr Vertrauen zu erlangen, weiß sie zu berichten, dass Leandro von einer Gruppe Fremder deren Beschreibung auf die Helden passt, angeworben wurde, eine Fahrt auf dem Bleichwasser zu machen, um das Lager eines Piraten ausfindig zu machen und von dort ein Artefakt zu beschaffen.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Amauna leckt sich geistesabwesend über die Hand und schnurrt gedankenverloren, dann blickt sie wieder zu euch herüber; mit ernster Miene. „Er hat Andeutungen gemacht, dass es sich bei dem Piraten vielleicht um Daritheros Nebelreiter handeln könnte, aber es könnte genau so gut jemand völlig anderes gewesen sein.“

Bei der Erwähnung des Namens Daritheros dürfen die Helden eine Probe auf Intuition, erschwert um 5, ablegen. Gelingt diese, bricht ein Stückchen der verdrängten Erinnerung wieder hervor:

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Blitzartig schießt ein Erinnerungsfragment durch Deinen Kopf...

Leandro lehnt sich zurück und nippt an seinem Wein. „Daritheros Nebelreiter... da habt ihr euch ja was vorgenommen. Ha! Was soll es denn, ich bin dabei!“ Leandro nimmt noch einen Schluck und nickt zufrieden. „Wir brechen morgen Mittag auf, trefft mich dann im Hafen!“

...dann ist die Erinnerung auch schon wieder vorbei.

Gelingt die Probe keinem der Helden, so ist sich zumindest der Held mit der höchsten Intuition sicher, den Namen schon einmal gehört zu haben, ohne sich aber erinnern zu können, in welchem Zusammenhang. In jedem Fall ist das die heißeste Spur, die momentan zur Verfügung steht. KjaRaoShaa geht davon aus, dass bei dem Versuch, das Artefakt aus Daritheros Schatz zu stehlen, etwas schief gegangen ist und möchte der Sache auf den Grund gehen. Sie bietet den Helden an, sie am nächsten Morgen auf ihrem Boot mitzunehmen. Eine Beschreibung der „Pranke der RaDja“, des Bootes von KjaRaoShaa findet sich im Anhang. Die Helden sollten an dieser Stelle die Gelegenheit nutzen, sich angemessen auf die Reise vorzubereiten, bevor sie sich wieder mit der Amauna treffen, um ihre Suche zu beginnen. Ein Utensil, das ein Händler den Helden dabei sehr ans Herz legen wird, ist eine „Luftfiltermaske“, eine Gesichtsmaske aus gehärtetem Leder, die Nase und Mund überdeckt. Im Wesentlichen funktioniert die Luftfilterung durch ein feines Tuch im inneren der Maske, das aus einer Kammer mit Wasser gespeist wird und deshalb stets feucht bleibt. Das Tuch muss dabei täglich gewechselt werden und lässt sich (falls nicht magisch gereinigt) nicht wieder verwenden. Die Masken gibt es auch in einer Version mit zusätzlichen Augengläsern.

Luftfiltermaske, Gewicht 30, Preis 11Ag (13 für die Version mit Augengläsern), 1Ag/Wechseltuch

Kapitel 2 - Auf bleichem Gewässer

Das zweite Kapitel beinhaltet die Suche der Helden nach dem Versteck von Daritheros auf dem Bleichwasser und die Rätsel, die sich den Helden im Versteck auftun.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade einmal zwei Stunden ist es her, als ihr mit KjaRaoShaa den Hafen von Pal-Ali verlassen habt, aber bereits jetzt zeigen sich die ersten Ascheablagerungen der niemals verstummenden Feuerberge auf eurer Haut, eurer Kleidung und in euren Haaren, die Luft kratzt in euren Rachen und eure Kehlen sind trockener als die Nakramar. Die Amauna hat euch ermahnt, sparsam mit euren Wasservorräten umzugehen und flach, aber nicht zu hastig zu atmen, damit ihr euch an die Luft gewöhnen könnt, während sich die „Pranke der RaDja“ über das graue Wasser schiebt. In gleichmäßigen Abständen tauchen die Ruder des schlanken Bootes ein und das sanfte Rauschen des Wassers mischt sich mit dem gelegentlichen Grollen der Feuerberge, deren feurige Entladungen den rauchigen Nebel in der Ferne erleuchten. Die Amauna sieht euch mit ernstem Blick an. „Ab hier wird es gefährlich, aber wenn die Gerüchte stimmen, dann ist das die Richtung, in der das Versteck von Daritheros liegt. Wenn ihr irgendetwas seht, was Euch ungewöhnlich vorkommt, zögert keinen Moment, es könnte unser letzter sein.“ Wie zur Bestätigung kläfft Rox ein mal auf, bevor er sich wieder darauf besinnt, unruhig am Bug des Bootes Posten zu beziehen.

Ob es den Helden gelingt, ihre Atmung den Gegebenheiten anzupassen hängt maßgeblich von einer einfachen *Selbstbeherrschung*-Probe ab, bei deren Misslingen der Held temporär den Nachteil „Kurzatmig“ (wie der 3 GP-Nachteil) erhält. Helden, die mit einer der besonderen Luftfiltermasken ausgestattet sind, zeigen sich gegen diese schädliche Wirkung natürlich immun, so lange sie die Maske permanent tragen und entsprechend behandeln.

Helden, denen eine um 4 Punkte erschwerte Intuition-Probe (Für „kurzatmige“ Helden ist die Probe nicht erschwert, da der Rauch in den Lungen ihr Gedächtnis zusätzlich anregt) gelingt, können sich erinnern, dass sie zuvor mit Leandro ebenfalls diesen Weg eingeschlagen haben. Für mehr als diese Erkenntnis, reicht die Erinnerung jedoch nicht. In Folge finden

sich einige Vorschläge für besondere Ereignisse und Begegnungen während der Reise auf dem Bleichwasser.

Schwefelgase

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An dieser Stelle des Bleichwassers müsst ihr euch wohl direkt über einem submarinen Feuerberg befinden, denn ein sanftes Grollen und ein schwaches Glimmen aus der Tiefe begleiten an dieser Stelle den Ruderschlag von KjaRaoShaa, die hier und da kurz innehält, um euch etwas zu erklären oder auch bloß, um sich eine kleine Atempause zu gönnen und die rußgeplagte Lunge etwas zu entlasten. Rox scheint langsam ungeduldig zu werden, schabt mit den Pfoten über den Boden und kläfft euch mit erwartungsvollem Blick an.

Rox ist in der Tat unruhig, denn Daritheros kennt diesen Teil des Bleichwassers nur zu gut und weiß, dass KjaRaoShaa geradewegs auf einen großen Bereich Schwefelgas zusteuert. Helden mit dem Talent *Gefahreninstinkt* haben bei gelungener Probe das Gefühl, dass sie sich irgendwie in Gefahr begeben. Helden denen eine um 3 erschwerte Probe auf *Sinnenschärfe* (nicht erschwert, falls der *Gefahreninstinkt* geweckt wurde) gelingt, bemerken um die eintauchenden Ruder gelbliche Blasen und einen sehr leichten, schwefligen Geruch. Wird die Gefahr zu diesem frühen Zeitpunkt erkannt, kann KjaRaoShaa einen Umweg einschlagen, der die Gruppe außer Gefahr bringt. In diesem Fall wird sich auch Rox schnell wieder beruhigen und sich nach einem zufriedenen Schnaufen und einem freudigen Bellen wieder auf seinen Posten am Bug begeben. Wird die Gefahr nicht rechtzeitig bemerkt, so bemerken die Helden kurze Zeit später eine gelblich braune Blase von fast einer Elle Durchmesser, die sich ihren Weg zur Oberfläche sucht und mit einem schmatzenden Geräusch neben dem Boot zerplatzt. Unmittelbar danach zerplatzen die nächsten Blasen und binnen Sekunden ist die Luft voller Schwefelgase, die den Helden den Atem rauben. Es vergehen nur wenige Minuten, während derer KjaRaoShaa das Boot aus dem gasverseuchten Gebiet heraus manövriert und während der jeder Held vier Proben auf *Selbstbeherrschung* mit steigender Schwierigkeit (+0, +1, +3, +5) ablegen muss, um nicht jeweils 1W Ausdauerpunkte (und ein – abgerundetes – Drittel Lebenspunkte) zu verlieren. Helden

im Besitz einer der besonderen Luftfiltermasken, verlieren keine Lebenspunkte und nur die halben Ausdauerpunkte.

Adulocien

Eine gelungene *Sinnenschärfeprobe* beschert den Helden den folgenden Eindruck:

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zuerst ist es kaum hörbar und fast schon wäre es in der Geräuschkulisse eurer unmittelbaren Umgebung untergegangen, doch nur wenige Momente später hört ihr wieder dieses Geräusch wie von fernen Stimmen, bevor es wieder leiser wird und dann verstummt. Einige Momente herrscht angespannte Ruhe auf dem Boot und während ihr versucht die Geräusche der Umgebung zu ignorieren, sind plötzlich wieder diese Stimmen zu hören und sie klingen fast wie ... Hilfeschreie!

Es handelt sich tatsächlich um Hilfeschreie, wenngleich die Hilfeschreie die Helden in eine gefährliche Situation bringen, denn in der Nähe haben sich zwei Adulocien eingenistet. Die Adulocien sind – ähnlich den Uraloren – ein Relikt aus den Chimärenkriegen, das als Waffe gegen die Besatzung kleiner Schiffe eingesetzt wurde. Einige, wenige Exemplare sind mit reproduktiven Fähigkeiten ausgestattet, was dazu führt, dass man auch heute noch an manchen Stellen des Bleichwassers und des Meeres der Schwimmenden Inseln auf diese Kreaturen treffen kann. Adulocien sind amphibische Lebewesen von graubrauner Farbe und vergleichbar mit großen Muränen oder Krakenhaien. Ihre Opfer locken sie durch ihnen innewohnende Illusionsmagie an und sie sind mit der nötigen (wenn auch nicht menschengleichen) Intelligenz ausgestattet, dies zu ihrem Vorteil zu nutzen. Üblicherweise verharren sie unterhalb der Wasseroberfläche, bis ein Opfer in Reichweite kommt, worauf sie sich aus dem Wasser katapultieren und ihr Opfer umschlingen, um es mit ihrem scharfen Gebiss zu töten. An Land imitieren sie diese Angriffsform, indem sie sich zusammenrollen, um sich auf das Opfer zu katapultieren.

Die Adulocien, mit denen es die Helden an dieser Stelle zu tun haben, haben sich im Wrack eines gekenterten Schiffes eingenistet. Mit ihrer Magie werden sie die Illusion einer schiffbrüchigen jungen Frau und eines kleinen Mädchens erschaffen, von denen die Hilfeschreie

ausgehen, die die Helden gehört haben (somit behält keine der Adulocien Astralpunkte übrig). Aufmerksame Helden werden an dieser Stelle vielleicht bemerken, dass das Schiffswrack, auf dem die beiden „Schiffbrüchigen“ ausharren schon relativ alt aussieht. Ebenso haben die Hilfeschreie einen deutlich älteren Akzent, als er im Gemein-Imperial üblich ist.

Adulocie

Verbreitung: Meer der Schwimmenden Inseln und Bleichwasser

Länge: um 2 Gradu *Gewicht:* etwa 80 Okul
INI 12 + 1W6 PA 4 LeP 35 KO14

Biss: AT 14 TP 1W + 5 DK HN

GS 16 / 4 AuP 50 RS 2 MR 12

GW 15 AsP 30

Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Anspringen (8), Verbeißen / Umklammern (18), Illusionen erzeugen (15 AsP)

Beute: Fleisch ungenießbar

In den Überresten des gekenterten Bootes finden die Helden die Leichen der Besatzung (2 Menschen, ein Amaun) und den Kadaver einer weiteren Adulocie. Bewaffnung, Kleidung und auch Barschaft der Toten sind auf die eine oder andere Weise Opfer der Fluten geworden. Einzig eine Perlenkette (8 Ag) und ein goldener Armreif (12 Ag) finden sich noch bei den Toten.

Feuervipern

Unweit vom Schiffswrack entfernt durchqueren die Helden ein Feld aus Schwefelgras, ein rotbräunliches, schilfähnliche anmutendes Gewächs, das vornehmlich in den schwefelreichen Gebieten des Bleichwassers gedeiht. An sich wäre das keine Besonderheit, wenn sich hier nicht ein Nest Feuervipern befinden würde. Die Schlangen reagieren auf das Eindringen der Helden recht gereizt und bei der ersten, sich bietenden Gelegenheit werden zwei bis drei der Tiere sich auf die Helden stürzen, um die ungebetenen Gäste zu vertreiben. Die Feuervipern gleichen dem Schwefelgras farblich sehr. Werden sie aggressiv, so nehmen sie jedoch eine deutlich kräftigere Rotfärbung an. Mit wie vielen der Tiere die Helden es tatsächlich zu tun bekommen, sollte davon abhängig gemacht werden, in welcher Verfassung sie sich nach dem Kampf gegen die Adulocien noch befinden. Immerhin haben die Helden noch einige Strapazen vor sich.

Feuerviper

Verbreitung: Warme Sumpfbereiche vor allem um das Meer der schwimmenden Inseln

Länge: 7 bis 8 Spetem *Gewicht:* 1 Okul

INI 12 + 2W6 PA 7 LeP 10 KO 10

Biss: AT 16 TP 1W3+1 (+Gift)* DK H

GS 5 AuP 15 RS 0 MR 6 GW 6

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Hinterhalt (13), Sehr kleiner Gegner

* Verursacht der Biss SP kommt zusätzlich das Gift der Feuerviper zum Tragen (einmalig):

Stufe 3; Wirkung: 5W6 / 2W6 + 3 SP; Beginn: Sofort; Dauer: 4 KR

Beute: ½ Ration Fleisch, Gift (8 Ag), Haut

Turmruine

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist bereits spät geworden und mit jedem Ruderschlag fällt Euch schwerer, die „Pranke der RaDja“ durch das Bleichwasser zu bewegen. Eure Arme sind bleischwer, die Augen müde und der Verstand schläfrig. Das letzte Bisschen dämmeriges Licht reicht kaum noch aus, die Umgebung zu erleuchten. Rox ist nicht mehr als ein grauer, schnarrender Fleck am Bug des Schiffes und auch Kja-RaoShaa mag kaum noch aufhören zu gähnen. Gerade macht ihr euch auf eine wenig bequeme Nacht auf dem Boot gefasst, als ihr im Halbdunkel die Mauern eines Turmes erkennt, die still und standhaft aus dem Wasser ragen.

Etwa die anderthalb obersten Stockwerke des massiven Turmes ragen aus dem Wasser. Der Zahn der Zeit nagt bereits seit geraumer Zeit am Dach des Turmes, dass zu großen Teilen noch intakt ist, aber durchaus auch schon einige Löcher aufweist. Der Turm selbst hat eine quadratische Grundfläche von etwa 5 Grad mal 5 Grad und je ein großes Fenster in alle Himmelsrichtungen. In der Mitte des obersten Stockwerkes befinden sich die halbverwitterten Überreste einer Holzklappe, unter denen eine Wendeltreppe in das darunter liegende Stockwerk führt, bevor sie unterhalb der Wasseroberfläche verschwindet. Die zweckmäßige und schnörkellose Form des Turms lassen ohne große Zweifel auf ein militärisches Bauwerk schließen. Vermutlich eine Art Aussichtsplattform. Den gesamten Turm zu beschreiben, würde an dieser Stelle den Rahmen des Abenteuers sprengen, weshalb hier ein wenig Improvisation gefragt ist. Ohnehin würde eine übermäßig auf-

wendige Erkundungsaktion an dieser Stelle zu sehr von der eigentlichen Aufgabe der Helden ablenken (und würde auch nicht KjaRaoShaas Zustimmung finden, deren primäres Interesse der Suche nach Leandro gilt). Falls das Gemäuer die Neugier der Helden weckt kann die Amauna ihnen jedoch anbieten, einen Vermerk in ihren Aufzeichnungen zu machen und später gemeinsam mit ihnen zu dem Turm zurück zu kehren (mit der notwendigen Ausrüstung, um das Bauwerk erforschen zu können).

Blinde Albgestalten

Die Helden werden im Turm zunächst eine ruhige Nacht verbringen, bis sich zur zweiten Morgenstunde die Geister der verstorbenen Turmwachen erheben und den Turm nach Eindringlingen durchsuchen. Helden, die Wache halten oder Helden, denen eine Probe auf *Gefahreninstinkt* gelingt, kann folgender Abschnitt vorgelesen werden.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Leise hört ihr das Wasser im Stockwerk unter euch gegen die Mauern schwappen, Sternenlicht das durch das marode Dach scheint, taucht den Raum in ein andächtiges Halbdunkel. Dann scheint der Klang des Wassers dumpfer, weiter entfernt zu klingen und die Schatten scheinen an Substanz zu gewinnen, als sich eine große Gestalt aus purem Schatten langsam aus dem Boden erhebt, wo die Treppe aus dem Raum führt. Eine schwarze, humanoide Silhouette. Ein Flüstern ertönt von überall um euch herum: „Eindringlinge.“ Dann dreht die Gestalt den Kopf, als würde sie etwas suchen, während eine zweite Gestalt sich langsam aus dem Boden erhebt.

Die beiden Albgestalten waren einst die Wächter dieses Turmes. Heute sind sie nicht mehr als blinde, aber überaus gefährliche Untote. Sie orientieren sich, indem sie Bewegungen und Geräusche wahrnehmen und so lange die Helden weder das eine noch das andere tun, werden sie nicht wahrgenommen. Zwar können die Untoten instinktiv die Gegenwart von Lebewesen spüren, aber so sie nach gründlicher Durchsuchung nichts gefunden haben, werden sie sich nach einiger Zeit wieder zurückziehen.

Bei der Durchsuchung werden die immateriellen Untoten allerdings auch Gebiete durchqueren, an denen sich Helden befinden und somit

auch Helden „Durchqueren“. An dieser Stelle sollte ein Wurf mit einem W6 (pro Held) entscheiden:

1 Der Held bleibt unbehelligt **3-4** Der Standpunkt des Helden wird von einem der Untoten durchschritten **5** Der Standpunkt des Helden wird von beiden Untoten durchschritten **6** Einer der Untoten bleibt W6 Kampfrunden am Standpunkt eines Helden stehen. Helden mit dem Nachteil Totenangst müssen eine Mutprobe mit einem Zuschlag in Höhe ihrer Totenangst bestehen, um den Impuls zu unterdrücken, schnellstmöglich das Weite zu suchen.

Helden, die mit einem der Untoten in Berührung kommen, erleiden einmalig 1W6 Schadenspunkte durch deren eisige Aura und müssen eine um die erlittenen SP erschwerte *Selbstbeherrschung*-Probe ablegen, um den Reflex zu zittern zu unterdrücken. Helden, die über längeren Zeitraum mit einem der Untoten in Berührung kommen, erleiden jede Kampfrunde 1W6 Schadenspunkte und müssen jede Kampfrunde eine um die SP erschwerte *Selbstbeherrschung*-Probe ablegen. Wenn keiner der Helden während der Durchsuchung durch die Untoten auffällt, werden sie sich wieder in die unteren Stockwerke zurückziehen. Fällt einer der Helden auf, bieten sich nur noch die Möglichkeiten Kampf oder Flucht.

Nachtalb

Verbreitung: Ganz Myranor

Größe: 1,5 bis 3 Grad *Gewicht:* -

INI 11 + W6 AU 14 LeP 40 KO 15

Kältegriff: AT 16 SP 1W6 + 2 DK H

GS 10 AuP 70 RS 2 MR 12 GW 10

Besondere Kampfregeln: Nachtalbe sind immaterielle Wesen und daher nur durch magische Waffen oder Zauber zu verletzen

Wenn die Helden keine Möglichkeiten finden, mit den Untoten fertig zu werden und stattdessen fliehen, werden sie nicht verfolgt, da die Nachtalbe ortsgebunden sind und sich nicht außerhalb des Turmes bewegen können.

Daritheros Versteck

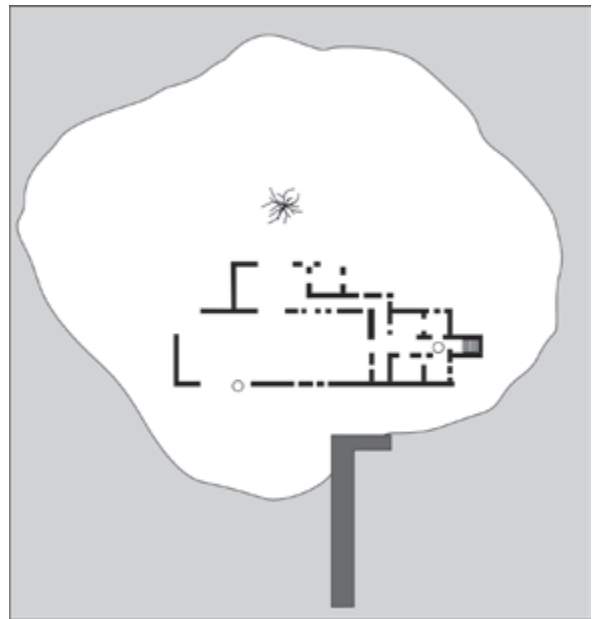
zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast schon habt ihr die Hoffnung aufgegeben, das Versteck des Daritheros jemals zu finden, da deutet die Amauna plötzlich auf einen Punkt im Nebel. Im einen Moment seht ihr noch nicht, worauf

KjaRaoShaa deutet, aber bereits wenige Ruder- schläge später zeichnet sich dunkel die Silhouette eines Baumes im Nebel ab und als ihr euch weiter nähert, erkennt ihr, dass dieser auf einer Insel steht, auf der sich wenige hundert Grad hinter dem Baum die dunklen Ruinen eines verwitterten Bauwerkes befinden. Die Amauna nickt euch zu und atmet sichtlich auf. „Das muss es sein.“

Und tatsächlich ist die Insel das Versteck von Daritheros. Das verfallene Bauwerk ist die kaum noch erkennbare Ruine eines alten Tempels. Rudimentäre Reste von Wandgemälden lassen darauf schließen, dass hier wohl vor unendlich langer Zeit eine Naturgottheit verehrt wurde. Helden mit entsprechenden Werten in den Bereichen *Götter und Kulte* oder *Sagen und Legenden* werden in den dargestellten Bildnissen Elemente aus dem heutigen Chrysir-Glauben wieder erkennen, wenn auch nur in Grundzügen. Wenn die Helden sich daran begeben, die Ruinen genauer zu durchsuchen, werden sie auf der Rückseite der Ruine auf eine Leiche stoßen, auf der sich ein Schwarm Graugeier niedergelassen hat, der sich nun an der Leiche gütlich tut. Sollten sich die Helden nähern, werden die Aaßfresser aufgebracht davon flattern und über der Leiche kreisen, bis sich erneut die Gelegenheit bietet, den Hunger zu stillen. Bei der Leiche handelt es sich um einen dunkelhaarigen Mann in einer leichten Leder- rüstung, der mehrmals mit scharfen Hieb- waffen in Brust und Arme getroffen wurde. Er hält ein Serovermesser in seiner Hand (welches allerdings schon bessere Tage gesehen hat). Der Zustand der Leiche (bzw aller Leichen, die sich hier finden) richtet sich danach, wann die Hel- den Daritheros Versteck erreichen, aber zum Zeitpunkt als die Helden ohne Erinnerung in Pal-Ali auftauchten, waren Daritheros und seine Männer schon fast eine Woche tot (es ist also davon auszugehen, dass der Verwesungs- prozess schon recht fortgeschritten ist). Etwas weiter in der Ruine, vor einer Treppe in den Keller des Bauwerkes findet sich eine weitere Leiche bäuchlings auf dem Boden liegend, ein Kurzsword wenige Spetem daneben. Hier handelt es sich um eine junge Frau mit rotbrau- nem Haar, die durch mehrere Speer- stiche in den Rücken den Tod fand. Die Treppe, vor der sie liegt, führt hinab in das eigentliche Versteck von Daritheros. An der rückwärtigen Seite der Insel befindet sich außerdem ein lang gezo-

gener Steg, an dem die Boote von Daritheros vertäut waren (3 kleine Ruderboote, eines von der Art der „Pranke der RaDja“ und ein größeres Segelboot, das auf dem Bleichwasser auch gerudert werden kann. Alle Boote wurden zerstört. Eine weitere Leiche findet sich hier. Eine Amauna, die mit einem Kurzbogen bewaffnet war. Ein weiteres Kurzsword liegt weiter vorne am Steg inmitten einiger Blutspritzer, aber von einer weiteren Leiche fehlt jede Spur (großer Plan, siehe Anhang).



Kapitel 3 – Spurensuche

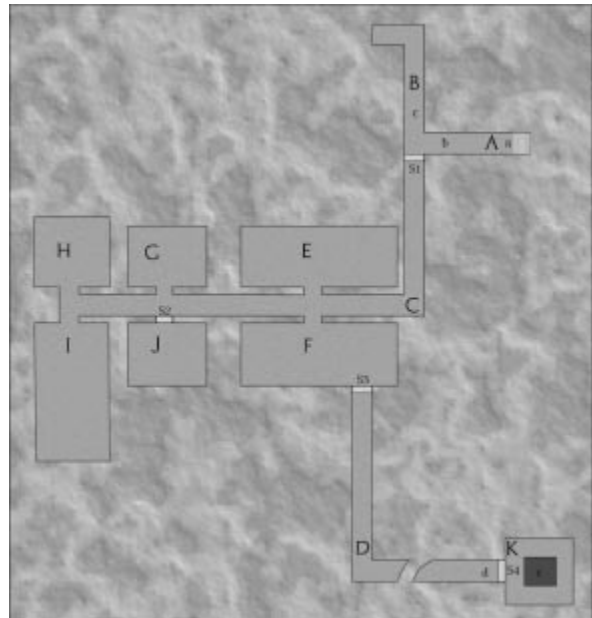
Dieser Teil des Abenteuers lebt vor allem davon, dass eine bedrohliche Stimmung aufkommt. Die Helden wissen nicht genau, was hier vorgefallen ist, stoßen aber permanent auf Leichen von Daritheros' Mannschaft und während sie versuchen, sich anhand der Aufzeichnungen des Mannes zusammenzureimen, weshalb die Männer und Frauen dieser Insel ein solches Ende fanden, werden sie immer wieder von vagen Erinnerungen heimgesucht, was ihnen selbst hier widerfahren ist.

Flur A und B (Eingang)

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam setzt ihr Schritt für Schritt euren Weg in den Keller der Ruine fort. Schatten tanzen im Licht eurer Laterne an den nackten Wänden und euch beschleicht das unguete Gefühl, diesen Weg schon einmal gegangen zu sein. Die Gründe dafür liegen ebenso im Dunkeln, wie der Weg vor euch und mit jedem weiteren Schritt in die ungewissen Tiefen dieses Kellers wächst euer Unbehagen nur noch mehr. Am Fuß der Treppe angekommen, fühlt ihr euch bereits völlig von der Außenwelt isoliert und eure düsteren Vorahnungen schnüren euch die Kehlen zu. Einen Moment haltet ihr inne und lauscht, doch kein Geräusch vermag die Stille dieses Ortes zu durchbrechen. Fast so, als stündet ihr mitten in einem Grab.

Die Helden betreten das Versteck bei a (siehe Plan), dem Fuß der Treppe, die eine von zwei Verbindungen des Verstecks mit der Außenwelt darstellt. Der Eingangsbereich des Verstecks ist gleich mehrfach gegen ungewünschten Besuch gesichert, einmal eher offensichtlich und einmal weniger offensichtlich. Der offensichtlichere Schutz gegen Eindringlinge befindet sich bei b. Dort befindet sich ein massives, eisernes Gitter mit einer darin eingearbeiteten Tür, ebenfalls aus Eisen. Die Tür steht jedoch offen und das Schloss der Tür lässt bei einer genaueren Untersuchung vermuten, dass die Tür wohl schon einige Oktale nicht verschlossen wurde. Ebenso sieht es mit einer eisenbeschlagenen Holztür aus, die etwa zwei Grad hinter dem Eisengitter in den Gang eingelassen ist. Der weniger offensichtliche Schutzmechanismus findet sich wiederum im Gangstück B, denn bei Position c findet sich eine Bodenplatte, bei deren Betreten eine Salve von 6 Bolzen (1W + 5, bestrichen



mit Szata'te) den Gang entlang geschossen wird. Eine um 5 erschwerte Ausweichen-Probe entscheidet darüber, wie viele Bolzen den ersten Helden im Gang treffen. Für jeden Punkt, den er diese Probe unterbietet, gelingt es ihm, einem Bolzen auszuweichen. Für die verbleibenden Bolzen wird das Prozedere mit einer um 4 erschwerten Ausweichen-Probe für den nächsten Helden wiederholt etc.

Wenn die Helden drohen tatsächlich auf den Trick herein zu fallen, wird sich Rox schleunigst vor der Bodenplatte aufbauen und mit einer Mischung aus Winseln, Knurren und Kläffen versuchen, auf den Auslöser aufmerksam zu machen. Sollten sich die Helden davon nicht beirren lassen, wird der Hund es noch mit einigen Schubsern versuchen, dann aber winselnd nachgeben und hinter der Biegung in Gangstück A verschwinden. Der Gang B endet hinter der nächsten Biegung in einer Sackgasse. Der eigentliche Zugang zum Versteck findet sich bei dem Geheimgang S1. Ein aufmerksamer Held, dem eine 7 Punkte erschwerte *Sinneschärfe*-Probe gelingt, wird bemerken, dass das Wandstück hier etwas nach hinten versetzt ist. Genauere Untersuchungen ergeben, dass die Geheimtür (wie alle Geheimtüren im Versteck) nach oben aufschwingt und über einen Seilzugmechanismus langsam wieder in die geschlossene Position zurückschwingt. Der Seilzugmechanismus ist gleichzeitig auch dafür verantwortlich, dass die Tür sich von einer einzelnen Person relativ leicht aufdrücken lässt.

Flur C (Hauptkorridor)

Der Hauptkorridor von Daritheros Versteck führt zum Schlafraum (E), zum Vorratsraum (F), zur Waffenkammer (C), zum Quartier von Daritheros (H) und zum Mannschaftsraum (I). Kurz hinter der Gangbiegung liegt eine Leiche, die in Anbetracht der Schnittwunden förmlich zerhackt worden sein muss. Eine weitere Leiche, die ihren Zustand den Stichverletzungen am Rücken verdankt, liegt am Eingang zum Mannschaftsraum. Waffen finden sich bei keiner der beiden Leichen. Bei S2 findet sich eine weitere Geheimtür (etwas schwerer zu erkennen und nur von zwei Personen zu bewegen) hinter der sich die Schatzkammer von Daritheros befindet. Die Türen zu den anderen Räumen sind aus massivem, eisenbeschlagenem Holz gefertigt. Sie stehen allesamt offen, mit Ausnahme der Tür zu Daritheros Quartier, die in Stücke geschlagen wurde. Bereits wenn die Helden den Gang betreten, fällt ihnen der beißende Verwesungsgeruch auf, der ihnen fast die Sinne raubt. An die rauchige Luft des Bleichwassers mögen sich die Helden mittlerweile gewöhnt haben, aber in diesem stinkenden Keller gelten alle Helden als kurzatmig (wie der 3 Punkte-Nachteil), so sie nicht eine der Luftfiltermasken tragen. Ist Letzteres der Fall, so entscheidet eine um 5 erschwerte *Selbstbeherrschung*-Probe, ob der Gestank den Helden in dieser Form beeinträchtigt.

Gang D (Geheimausgang)

Der geheime Ausgang des Quartiers führt die Helden in leichter Steigung bis zu einer scheinbaren Sackgasse bei d. Dort befindet sich eine eisenbeschlagene Holzklappe über einer Öffnung im Boden. Die Öffnung herab führt eine Holzleiter in einen kleinen, kubischen Raum. Der Raum ist jedoch eine Falle, um vom eigentlichen Geheimausgang hinter der Geheimtür bei S4 ab zu lenken. Im Raum steht etwa knöcheltief Wasser in dem sich 5 Feuervipern tummeln.

Raum E (Schlafraum)

Der Große Schlafraum der Mannschaft von Daritheros ist zweckmäßig eingerichtet. Acht Betten stehen an der Wand gegenüber der Tür, noch einmal acht an der türseitigen Wand. Außer den Betten befinden sich noch ein Tisch und sechs Stühle im Raum und am Fußende jeden Bettes eine kleine Truhe mit der per-

sönlichen Habe. Eine Leiche liegt mitten im Raum über einem umgekippten Stuhl zusammengebrochen (eine junge Frau, nackt, mit einem Kurzschwert in der Hand), eine weitere Leiche liegt im Bett ganz links an der türseitigen Wand. Beide sind übersät mit den selben Stich- und Schnittwunden wie auch die restlichen Leichen. Unter den Habseligkeiten, die in den Truhen zu finden sind, befinden sich 23 Argental, 12 Pekunos und 8 Obulus in barer Münze, Gold- und Perlenkettchen im Wert von 12 Argental, ein (wohl ehemals) arkanomechanischer Apparat zur Anzeige der Zeit, der mit filigranen Zahnrädchen übersät ist, sich aber nicht mehr rührt (und nur für skurrile Sammler noch einen Wert hat), einen Kamm, mehrere Rasiermesser, jeweils einen Satz Kleidung zum Wechseln, ein Tagebuch (das Tagebuch von Anjala, die darin vor den Abenteuern mit Daritheros auf hoher See, aber auch von einigen Abenteuern im Quartier von Daritheros schwärmt. Dabei muss man ihr lassen, dass sie wenig naiv zu sein scheint, denn ihr Tagebuch ist ebenso voll von Beschreibungen anderer Männer mit denen Anjala aufregende Nächte verbracht hat. Genau genommen finden sich keine nennenswerten Tagebucheinträge bezüglich anderer Themen) und dazugehöriges Schreibzeug.

Raum F (Vorratsraum)

Der Vorratsraum unterteilt sich in zwei Bereiche. Der Bereich links der Tür ist Lebensmitteln vorbehalten, während rechts von der Tür eher Gebrauchsgegenstände und Werkzeuge zu finden sind. Zur Linken befinden sich drei große Holzfässer (zwei mit Bier, eins mit Wein), eine Truhe mit geräuchertem Fisch, eine Truhe mit gepökeltm Fleisch eine kleine Truhe mit Hartkäse und Räucherschinken, eine Truhe mit Brot, zwei kleine Fässer (eines mit Salz, eines mit – in diesem Teil Myranors noch wertvollerem – Warakwurz), ein kleines Kistchen mit einem sehr intensiv „duftenden“ Schimmelkäse, zwei Kisten mit Obst, ein kleiner Beutel Nüsse und von der Decke hängen noch einmal acht unterschiedlichste Würste. Zur Rechten finden sich fünf Rollen mit je 20 Gradu Seil, einige Bahnen Segeltuch, 25 Gradu lange, eiserne Ketten, fünf Schaufeln, Spitzhacken und Hämmer, fünf Laternen, eine Kiste mit 20 Fläschchen Öl, eine kleine Kiste mit Navigationsgerät, eine Kiste mit Werkzeug für

Feinmechanik und „gröbere“ Mechanik, ein großer Schleifstein, einige Feldecken, Wasser-schläuche, Kochtöpfe, ein Stapel Holzplanken und einige Ersatzruder. Leichen finden sich in diesem Raum keine. Bei S3 befindet sich eine weitere Geheimtür, die zum geheimen Aus-gang des Lagers führt.

Raum G (Waffenkammer)

Die Waffenkammer beinhaltet eine beachtliche Sammlung aller möglichen Waffen. Die Hel-den werden auf den ersten Blick vielleicht etwas verwirrt sein, da einige der Stücke in lausigem Zustand sind (schartig, rostig, manche gar zer-brochen). Was die Helden jedoch nicht wissen ist, dass es sich bei der Waffenkammer mehr um ein „Museum“ handelt. Daritheros und seine Leute haben hier jene Waffen aufgestellt, mit denen sie eine besonders abenteuerliche Fahrt, einen besonders ruhmreichen Kampf oder ei-nen besonders gefährlichen Gegner verbinden. Es war unter den Männern und Frauen ein gerngesehener Brauch, dass man hier und da eine Waffe aus der Waffenkammer hervorholte und bei Speise und Trank gemeinsam die Ge-schichte zu der Waffe rekapitulierte. Dass dabei die Geschichten mit der Zeit immer pompöser und abenteuerlicher wurden, hat man gerne in Kauf genommen. Auch in diesem Raum findet sich keine Leiche.

Raum J (Schatzkammer)

Wenn die Helden die Schatzkammer betreten dürfen sie erneut eine Probe auf Intuition ab-legen, bei deren Gelingen ein Stückchen der Erinnerung zurückkehrt.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Blitzartig schießt ein Erinnerungsfragment durch Deinen Kopf...

Leandro beugt sich ungläubig über die eisenbe-schlagene Truhe. „Das müssen hunderte Aure-al sein!“ Er fährt mit beiden Händen durch die klimmernden Münzen, bevor er sich eine Perlen-kette greift und abwesend betrachtet. Er wirft ei-nen skeptischen Blick zu der Leiche, die neben der Truhe liegt. „Wir sind reich!“

...dann ist die Erinnerung auch schon wieder vor-bei.

Von der besagten Truhe finden sich nicht mehr als leichte Schleifspuren auf dem Boden. Die Leiche jedoch liegt noch immer im Raum, ihr

Kurzschwert direkt neben ihr. Einige, sper-rigere Wertgegenstände sind ebenfalls noch in der Schatzkammer zurück geblieben. Darunter befindet sich ein kunstvoll verzierter Spiegel im Wert von 10 Aural, eine Sammlung vergoldeter Statuetten der ach Staatsgötter (zusammen 16 Aural), einige Gemälde im Gesamtwert von 13 Aural und eine reich verzierte Optimatenmaske (die vor langen Zeiten einem Optimaten des Hauses Melarythor gehörte) im Wert von 23 Aural.

Raum H (Quartier von Daritheros)

Das persönliche Zimmer von Daritheros ist für eine einzelne Person überaus geräumig. An den Wänden hängen verschiedene Gemälde, unter denen eins Daritheros selbst zeigt. Ein Regal ist voll mit allerhand Seekarten des Bleichwassers und des Meeres der Schwimmenden Inseln (bei einem entsprechenden Händler würden die Karten sicher an die 15 Aural bringen). Ein großer Schrank beinhaltet außer einem großen Spiegel auf der Innenseite seiner Türen einige feine Gewänder mit dazu passendem Schuhwerk und einen Haufen kunterbunt zusammen gewürfelter Damenbekleidung, die Daritheros in seinen zahlreichen, amourösen Abenteuern erbeuten konnte und nun als Trophäen aufbe-wahrt. Der Schreibtisch von Daritheros in der Mitte des Raumes beinhaltet Siegelwachs, einen Schmuckdolch im Wert von 12 Argental, einen Stapel Papier, Tintenfasschen und Schreibfe-der. Auf dem Schreibtisch ausgebreitet liegen weitere Seekarten, Zeichenwerkzeug und das Tagebuch von Daritheros (eine lose Sammlung von Blättern in einer schwarzen Mappe aus Leder). Hier findet sich ebenfalls ein Tintenfass, jedoch umgestoßen. Im dazugehörigen Tinten-fleck ist deutlich ein Fußabdruck zu erkennen (Helden, die schon einmal einem Mholuren begegnet sind, werden den Fußabdruck eben diesen zuordnen können). Über dem Schreib-tisch hängt ein großer Leuchter, der über einen Seilzug herabgelassen werden kann. In der hin-teren, linken Ecke des Raumes steht Darithe-ros großes, mit seidenen Tüchern verhangenes Bett. Einige Gradu hinter dem Schreibtisch steht ein bequemer Sessel, in dem die Leiche des Daritheros sitzt, waffenlos und mit mehre-ren, klaffenden Wunden. Bereits kurz nachdem die Helden den Raum betreten haben, wird Rox zielstrebig auf die Leiche zutraben und jämmerlich zu heulen beginnen. Mit entspre-

chendem Zureden wird er sich soweit beruhigen, dass er nur noch gelegentlich ein Winseln von sich gibt, aber der Anblick „seines“ verwiterten Leichnams ist eine enorme Belastung für ihn. Helden, die Zeuge dessen werden, dürfen eine weitere Probe auf Intuition ablegen, bei deren Gelingen ein weiteres Stück ihrer Erinnerung enthüllt wird.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Blitzartig schießt ein Erinnerungsfragment durch Deinen Kopf...

Leandro betrachtet angewidert die Leiche des Navigators. „Das hat kein Mensch verdient!“ Noch im selben Moment macht Rox einen Satz auf die Leiche zu, bevor Leandro ihn zurückhalten kann, dann passiert alles sehr schnell. Das Licht wird gleißend. Schatten werden länger. Fast sieht es so aus, als würde der tote Daritheros seine Hand nach Rox ausstrecken. Der Hund heult, dann knurrt er. Das Licht wird unerträglich. Und dann plötzlich... Stille.

...dann ist die Erinnerung auch schon wieder vorbei.

Die obige Szene beschreibt (wer hätte das gedacht) den Moment, in dem der Geist von Daritheros auf Rox übergegangen ist. Wenn die Helden sich danach daran begeben, das Tagebuch von Daritheros zu untersuchen dürfen sie eine zweite Probe auf Intuition ablegen, um noch mehr ihrer Erinnerung zu enthüllen.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Blitzartig schießt ein Erinnerungsfragment durch Deinen Kopf...

Nachdem er die letzten Zeilen vorgelesen hat verstummt Leandro und schließt das Buch. Er sieht euch mit sorgenvoller Miene an, bleich im Gesicht und mit spürbarer Anspannung spricht er genau das aus, was euch allen gerade durch den Kopf geht: „Wir sollten uns beeilen. Das Überraschungsmoment ist auf unserer Seite.“

...dann ist die Erinnerung auch schon wieder vorbei.

Im Tagebuch von Daritheros findet sich außer einer Vielzahl von Geschichten über seine Beutezüge und Liebschaften und einer Beschreibung des *Sterns von Bel-Shuga* ein letzter Eintrag.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Sie sind hier. Die Tür wird wohl nicht mehr lange standhalten und somit sind dies die letzten Minuten meines Lebens. Diese verfluchten Mholuren! Wer auch immer das liest: lasst nicht zu, dass die Mholuren den Stern von Bel-Shuga in die Finger bekommen! Ich flehe euch an, denkt an den Tod und die Vernichtung, die sie mit der Waffe über die Menschen bringen werden! Die Tür hält nicht mehr lange Stand, ihr müsst sie aufhalten“

Wenn die Helden danach suchen, finden sie anhand der Beschreibungen im Tagebuch im Regal tatsächlich Karten, die den Weg zu der Kultstätte der Mholuren weisen. Den Helden wird allerdings auffallen, dass einige davon fehlen (diese haben sie logischerweise auf der ersten Reise benutzt, bis die Optimaten sie ihnen entwendet haben).

Raum I (Mannschaftsraum)

Im Mannschaftsraum hat sich der Hauptteil des Gemetzels abgespielt.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast stockt euch der Atem, als ihr den Mannschaftsraum betretet. Der Gestank ist hier wirklich nahezu unerträglich und wird untermauert von einem Bild, das eure Mägen verkrampfen lässt. Um eine flache, langgezogene Tafel ist der Raum mit Sitzkissen ausgelegt, die vom Blut der Gefallenen in ein einheitliches Rotbraun getaucht wurden. Die Leichen von zwei Frauen und fünf Männern liegen kreuz und quer im Raum verteilt, wie Vieh abgeschlachtet. Die Tafel ist bedeckt mit den Resten eines opulenten Festmals. Umgestoßene Weinkelche, ein halb verwester Braten und verdorrt Obst wechseln sich mit toten Leibern ab und bilden ein abscheuliches Stillleben des Todes. Da die Kerzen des Leuchters an der Decke heruntergebrannt sind, bleiben einige, grausige Details im Halbdunkel verborgen. Die Bilder, die an den Wänden aufgehängt wurden, sind durch massive Blutspritzer restlos ruiniert.

Für die Helden gibt es hier nichts zu holen.

Raum K (Schleusenraum)

Der Schleusenraum ist ein karger Raum in dessen Mitte sich eine quadratische Aussparung im Boden befindet, in der bis knapp unter den Rand das Wasser steht. Wenn die Helden in das

Becken hinabtauchen, werden sie feststellen, dass aus dem Becken ein waagerechter Schacht führt, der unter dem Anlegesteg draußen an der Insel endet.

Das Finale – Blut, Tod und Erinnerung

Voll grimmiger Entschlossenheit steuern die Helden nun dem ungewissen Finale ihrer Reise entgegen. Mit Hilfe der Karten und Daritheros in Gestalt von Rox, gelingt es ihnen ohne große Probleme, die kleine Insel zu erreichen, auf der die Mholuren ihrem Götzen Os'Grapt opfern.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch fast im selben Moment, in dem euer Boot auf der flachen Insel landet, springt KjaRao-Shaa von der „Pranke der RaDja“ und läuft auf das Zentrum der winzigen Insel zu. So schnell es geht, heftet ihr euch an ihre Fersen und folgt ihr den leichten Hügel hinauf, bis ihr die Kultstätte der Mholuren erreicht. Ihr betretet einen gut zehn Gradu durchmessenden Kreis aus Knochen, in dessen Mitte die groteske, klobige Statue einer osgurahäuptigen, humanoiden Gestalt thront. Die Hände der Statue sind nach vorne gestreckt, die Handflächen weisen nach oben, als sollte in den Händen der Gestalt etwas liegen, doch sind die Hände leer. In einem Halbkreis vor der Statue sind mannshohe, baumdicke Pfähle in den Boden gerammt. KjaRaoShaa bleibt wie versteinert vor einem der Pfähle stehen und senkt dann mit bebendem Körper den Kopf. „Leandro...“ Ihr habt euren Weggefährten gefunden, hier als leblose Hülle, einem fremden Götzen zum Opfer an einen Pfahl gebunden bis auch er Teil des Knochenkreises wird. Kurz entschlossen zückt die Amauna ihren Schwanenhals und holt aus um die Seile zu durchtrennen, die ihren Freund an den Pfahl binden, als ein Wurfspieß sich neben ihr in den von Knochen bedeckten Boden bohrt und sie erschrocken herumfahren lässt. Ein Mholure steht sprungbereit neben der Statue und mustert euch argwöhnisch, als ein fernes Rauschen eure Aufmerksamkeit von ihm ablenkt. Ihr lasst euren Blick schweifen und am Rand der Insel stehen rings um euch herum Mholuren, die sich langsam auf den Knochenkreis zu bewegen und dabei einen gespenstischen Singsang anstimmen, unter den sich

ein kehliges Gluckern aus fast einer Hektade mholurischer Kehlen mischt (An dieser Stelle dürfen die Helden erneut eine Intuitions-Probe ablegen, bei deren Gelingen die Erinnerung zurückkehrt, wie sie das letzte Mal den *Stern von Bel-Shuga* aus den Klauen des Mholurengötzen entwendeten). Wenige Augenblicke später drängen sich die Mholuren dicht an dicht um den Knochenkreis während ihr Singsang zu einer ohrenbetäubenden Lautstärke anschwillt. Dann ist es schlagartig still. Schier endlose Momente vergehen, bis der Mholure an der Statue (in der Sprache der Mholuren) seine Stimme erhebt.

„Diese Ungläubigen haben heiligen Boden betreten. Lasst uns sehen, ob Os'Grapt sie mit dem Leben davonkommen lässt!“ Die umstehenden Mholuren beginnen in gleichmäßigem Rhythmus ihre Spieße auf den Boden zu rammen, während einer ihrer Krieger vor euch tritt und mit seinem Spieß auf euch deutet, wonach aus Richtung des ersten Mholuren ein zischendes, gurgelndes „wählt Kämpfer!“ ertönt.

Den Helden bieten sich nun mehrere Möglichkeiten und es würde den Rahmen sprengen, hier auf jede einzelne ein zu gehen. Deshalb sei an dieser Stelle nur die offensichtlichste genannt: die Helden gehen auf die Herausforderung der Mholuren ein und einer der ihnen stellt sich dem Krieger der Mholuren zum Kampf.

Mholurenkrieger

Verbreitung: Meer der Schwimmenden Inseln und größere Flussarme in ganz Myranor

Größe: 1,6 bis 2 Gradu *Gewicht:* 60 – 70 Okul
INI 12 + W6 PA 12 LeP 35 KO 15

Spieß: AT 17 SP 1W6 + 4 DK S

Schwanzhieb: AT 12 SP 1W6 + 2 DK H
GS 7/8 AuP 40 RS 2 MR 7 GW 14

Besondere Kampfregeln: Zusätzlicher Angriff mit Schwanzwaffe; Finte; Meisterparade; Gezielter Stich;

Keine Scheu, den Mholurenkrieger der Verfassung der Helden an zu passen! Die Mholuren sind nicht darauf aus, sich gegen Invalide zu beweisen. Auf Helden, die versuchen, den Zweikampf irgendwie zu ihrem Vorteil zu manipulieren, reagieren die umstehenden Mholuren jedoch erbarmungslos (was durch Anzischen und Drohgebärden unmissverständlich klar sein sollte). Wenn der Kämpfer der Helden sich gegen den Mholuren behaupten kann, werden

die verbliebenen Mholuren den Helden eine schmale Gasse bilden, durch die sie zu ihrem Boot zurück können. Zwar wird KjaRaoShaa Leandro nur schweren Herzens zurück lassen, aber in Anbetracht der Situation wird auch sie erkennen, dass es keine andere Möglichkeit gibt, als der Insel den Rücken zu kehren, womit das eigentliche Abenteuer endet.

Das Ende

Mit Hilfe der Karten, Daritheros im Körper von Rox und dem Navigationsgeschick von KjaRaoShaa gelingt es ohne Probleme, nach Pal-Ali zurück zu finden, wo auch die letzten Erinnerungen zu den Helden zurückkehren.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Und mit eurer Rückkehr nach Pal-Ali kehrt auch das letzte Bisschen eurer Erinnerung zurück. Leandro, der es selbst auf der Flucht vor den Mholuren nicht fertig brachte, die Kiste mit den Schätzen Daritheros zurückzulassen und schließlich mit dem Leben für seine Goldgier bezahlen musste, als die Wurfspieße der Mholuren ihn durchbohrten und er gemeinsam mit dem Schatz in den grauen Fluten des Bleichwassers versank, wo er schließlich den Mholuren in die Klauen fiel. Zu gut noch könnt ihr euch erinnern, wie ihr das Boot mit letzter Kraft ans Ufer nahe Pal-Ali gesteuert habt und zu gut ist euch auch die Gestalt in den weinroten Gewändern im Gedächtnis geblieben, deren Stimme nur noch fern, wie durch einen dicken Schleier zu euch gedrungen ist. „Der Stern von Bel-Shuga, wie wunderbar! Aber wäre es nicht eine Schande ein solch wertvolles Artefakt an ein solch wertloses Haus wie das Haus Kouramnion zu verschwenden? Jetzt müssen wir nur noch dafür Sorge tragen, dass ihr mir nicht in die Quere kommt...“

Anhand der zufälligen Begegnung mit Seraptus zu Beginn des Abenteuers können sich die Helden den Rest wahrscheinlich zusammenreimen. KjaRaoShaa ist den Helden überaus dankbar (und ist dem intensiven Trost eines attraktiven Helden in dieser schweren Zeit durchaus nicht abgeneigt) und bietet ihnen an, noch etwas bei ihr zu bleiben, bis sie sich alle von der Fahrt erholt haben. Was nun mit Rox geschieht liegt in der Hand der Helden. Ein BaLoa kann vielleicht helfen, indem er den Geist von Daritheros in sich einfahren lässt. Den Geist einfach auszutreiben wäre eine gänzlich unehren-

hafte Wahl, aber durchaus nicht unmöglich. Für die erlebten Strapazen erhalten die Helden jedenfalls **300 Abenteuerpunkte**. Inwiefern das Unterfangen finanziell lukrativ war, bleibt an dieser Stelle offen. Der ursprüngliche Auftraggeber der Helden jedenfalls wird über den Verlauf der Geschichte wenig zufrieden sein, wird aber nicht den Helden die Schuld geben, da er um die Methoden von Seraptus weiß.

Dramatis Personae

Daritheros Nebelreiter

Daritheros Nebelreiter ist ein um das Bleichwasser und das Meer der Schwimmenden Inseln berüchtigter Schmuggler und Pirat. Im Gegensatz zu einem nicht unbedingt geringen, weniger ruhmreichen Teil der Kollegen seiner Zunft ist er stets bemüht, auf brutale und blutige Praktiken zu verzichten. Er ist bestrebt, durch intelligente Ablenkungsmanöver und raffinierte Täuschungen Kämpfe so gut es geht zu vermeiden und gerade dadurch seinen Ruf als einen der intelligentesten Köpfe des Meeres der Schwimmenden Inseln zu stärken. Man erzählt sich heute noch davon, als Daritheros es fertig brachte, den Lagerraum einer Schraubengaleere leer zu räumen, während an Deck Honoraten ein Fest abhielten, das erst durch das langsame Sinken des Schiffes jäh unterbrochen wurde. Obwohl es sich in vielen Fällen wohl nicht um mehr als Gerüchte handelt, dass Daritheros so mancher Schönen, die er ausgeraubt hat, auch ungeplanten Nachwuchs bescherte, so lässt es sich doch nicht leugnen, dass eine Vielzahl junger Frauen ihn geradezu schwärmerisch verehrt.

Daritheros in Gestalt von Rox

Beim Übergang des Bewusstseins auf den Hund, wurde das Bewusstsein des Hundes nicht verdrängt sondern nur partiell überlagert. Da der Verstand des Hundes im Vergleich zu dem eines Menschen recht simpel funktioniert, ist es dem Bewusstsein von Daritheros in Gestalt von Rox nicht möglich, eigenständig zu agieren, bzw. sich Erinnerungen wieder vor Augen zu führen. Vielmehr ist Daritheros ein eher „unterbewusster“ Teil von Rox, der dem Hund unterbewusste Impulse senden kann („Schlecht“, „Gut“, „Halt“, „Gefahr“, „Mann böse“) ohne dass der Hund allerdings darauf

angewiesen wäre, den Impulsen nach zu gehen (es aber in der Regel tun wird). Wichtig ist vor allem, den Hund nicht als Menschen in Hundegestalt zu präsentieren. Werte und Aussehen des Hundes entsprechen denen eines Myranischen Jagdhundes.

KjaRaoShaa

Die jugendliche, lebensfreudige Amauna mit ihrer spärlichen Bekleidung aus bunten Tüchern ist „Lebefrau“ durch und durch und seit es sie vor einigen Jahren nach Pal-Ali verschlagen hat, hat sie so manches Herz gebrochen. Ihre Freundschaft und aufrichtige Liebe (wenn auch nicht unbedingt ihre kompromissloseste Treue) galt jedoch stets Leandro und sein plötzliches Verschwinden hat die Amauna zutiefst beunruhigt. Nicht zuletzt, da Leandro und sie sich auch gegenseitig unterstützt haben, wenn es zu Streit mit anderen Palaliern kam oder die Geschäfte nicht besonders liefen, hat sie ein gesteigertes Interesse daran, den Verbleib des Mannes zu klären und wird sich nicht scheuen, dafür auch größere Anstrengungen zu unternehmen. Über die Zeit, bevor sie nach Pal-Ali kam, wird sie sich allerdings auch angesichts hartnäckiger Fragesteller ausschweigen. Warum weiß einzig die Amauna selber.

KjaRaoShaa

Schwanenhals: INI 16 AT 12 PA 15 TP 1W+3
DK N

MU 13 KL 14 IN 14 CH 16 FF 10 GE 14

KK 10 KO 10 LeP 28 AuP 34 RS 1 MR 2

KjaRaoShaas Boot

Die „Pranke der RaDja“ ist ein schlankes, sehr wendiges Ruderboot mit wenig Tiefgang. Ohne zusätzliche Passagiere kann es von einer einzelnen Person gerudert werden, je nachdem wie viele zusätzliche Passagiere transportiert werden wollen (mehr als 6 Personen trägt das Boot allerdings nicht) müssen jedoch einige von ihnen auch zu den Rudern greifen. Am Heck des Bootes befindet sich eine verschließbare Klappe, deren Schlüssel KjaRaoShaa an einem Lederband um den Hals trägt. Dort befindet sich eine Plane, mit der das ganze Boot abgedeckt werden kann (etwa bei starkem Regen),

eine spezielle Luftfiltermaske für KjaRaoShaa, in Wachspapier eingeschlagenes Schreibzeug, Laternenöl und eine Laterne, die am Bug des Bootes aufgehängt werden kann. Am Bug befinden sich ein kleiner Wurfanker und 20 Gradu Seil.

Exzellenz Seraptus an Tharamnos

Exzellenz Seraptus an Tharamnos ist ein geachteter und gefürchteter Optimat, dessen Aufstieg innerhalb des Hauses Tharamnos nicht zuletzt der Tatsache zu verdanken ist, dass er sich des Korsetts aus Zurückhaltung, Bescheidenheit und Anstand entledigt hat. Gegnern innerhalb des Hauses begegnet er mit süffisanter Freundlichkeit, um sie im Hintergrund mit seinem Intrigenspiel zu vernichten. Seine Machtposition sucht er durch Akquirierung seltener und wenn möglich, magischer Artefakte zu mehren, was ihm in vielen Fällen gelingt. Einerseits ist die Zahl seiner Neider groß, andererseits aber auch die Zahl derer, die ihn unterstützen, da sie sich im Gegenzug versprechen, am kometenhaften Aufstieg des Optimaten profitieren zu können. So hat es schon seit mehr als 12 Oktalen kein Optimat mehr gewagt, öffentlich Kritik an Seraptus zu üben.



