



Abenteuer von Myranor-Fans

# VERLOREN UND VERGESSEN

von Christoph Königer

Ein Fan-Abenteuer  
für Myranor,  
vom Autor freundlicherweise zum  
Download zur Verfügung gestellt.

2001





# Memoria Myranor

DAS MYRANOR-FANZINE

## ἸΠΠΕΠΙΛΛΥΣΤΡΑΤΙΟΠΕΠ

René Littek, Bernadette *Xamaril* Wunden

## ΚΑΡΤΕ

Christoph Köninger

## LAYOUT

Bernadette *Xamaril* Wunden

## ΓΕΣΑΜΤΡΕΔΑΚΤΙΟΠ

Peter Horstmann

## ΣΑΤΖ

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.

2013



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Hintergrund</b> .....	5
Die Vergangenheit .....	5
Die Gegenwart .....	5
<b>Alten Wunden</b> .....	6
Schatten in der Nacht - die Sommersonnenwende .....	6
Der Text der Astrade .....	7
Gefangen .....	7
<b>Flucht aus Balan Cantara</b> .....	8
Wendung der Ereignisse .....	8
Auf nach Myr-Toa .....	8
<b>Auf zum Bleichwasser</b> .....	9
Ceterum censeo Draydalan esse delendam .....	9
Jäger oder Beute .....	10
Der Draydal .....	11
Der Marsch nach Alwattanam .....	11
Die Stadt am Bleichwasser .....	11
Der Drache .....	12
<b>Die Pforte nach Myr-Toa</b> .....	12
Das Heerlager .....	13
Der Brief .....	13
Hort des Blutes .....	14
Der Drachenkarfunkel .....	15
Pforte des Grauens .....	15
Rubinlöwin .....	16
Eine traurige Entdeckung .....	17
Der Tempel des Namenlosen .....	18
Belohnung .....	19
<b>Anhang</b> .....	20
Personen .....	20
Besonderheiten .....	21
Der Tempel des Namenlosen .....	23



**Hinweis der Memoria Myrana-Redaktion:**

Das vorliegende Produkt wurde uns in dieser Version vom Autor zur Verfügung gestellt. Wir haben in keiner Weise das Original verändert. Je nach Alter des Abenteuers/Szenarios kann es zu Unterschieden zur aktuellen Regel-Version von Myranor kommen.

Wir freuen uns, ein weiteres Werk aus der Feder der Myranor-Fans vorlegen zu können und wünschen viel Spaß in den myranischen Weiten.

Peter Horstmann  
für das Myranor-Team

## Hintergrund

### Die Vergangenheit

Als die Thearchin Ganyamyr ungefähr um das Jahr 600 Imperialer Zeitrechnung den Sternepfeiler erklimm, stießen ihre Myriaden bis zum Tapagiri-Gebirge vor und unterwarfen die ringsum liegenden Landstriche. Bei diesen Märschen, die durch das undurchdringliche Dschungelgebiet führten, stießen ihre Soldaten im Tapagiri-Gebirge auf ein ungeheuer großes Vorkommen an Diamantminen. Ganyamyr ließ in der Folgezeit das gesamte Gebiet befestigen, in den Minen, die an einem Vulkan gelegen sind errichtete sie die Festung Myr-Toa. Die riesigen achteckigen Mauern umschlossen die Minen vollständig und immer mehr Kriegsgefangene wurden als Sklaven hierhin geschleppt. Während eine Lokede von Elitesoldaten die Sicherheit in der heranwachsenden Stadt aufrecht hielt, florierte der Handel. Myr-Toa wuchs und gedieh. Nach einigen Jahrzehnten stießen die Bergleute auf ein purpurnes Gestein, wertvoller noch als die schönsten Diamanten, die Myr-Toa hervorgebracht hatte. In Ganyamys Augen soll die Gier ebenso hell wie das Gestein geleuchtet haben, als sie von diesem Fund erfuhr. Als man in der diamantenen Festung jedoch versuchte, das Purpurgestein abzubauen, kam es zu Zwischenfällen: Krankheiten breiteten sich unter den Sklaven aus, Krankheiten, an denen viele Menschen binnen 13 Tagen zugrunde gingen, Schatten stahlen sich ins Dasein und richteten unter den Wachen ein Blutbad an. Ungefähr auch zu dieser Zeit offenbarte sich Ganyamyr ein seltsames gottähnliches Wesen: eine güldene Gestalt, die sich selbst als der Bewahrer von Myr-Toa proklamierte. Ganyamyr erkannte zwar, dass diese Gestalt abgrundtief böse war, als sie ihr drohte, ganz Myr-Toa zu vernichten, Ganyamyr gab auf und schloss sich der immer noch helfend ausgestreckten Hand des Namenlosen an, ohne zu wissen, dass ihre Seele damit vernichtet würde. In Myr-Toa wurde schon zum gleichen Zeitpunkt wieder begonnen, das Purpurgestein abzubauen - ohne Zwischenfälle. Um das Jahr 800 IZ verschwand Ganyamyr spurlos aus dem Sternepfeiler und mit ihrem Verschwinden geriet auch das Wissen um die reiche Stadt Myr-Toa immer weiter in Vergessenheit. Die ehemalige Thearchin, inzwischen eine Hohepriesterin des Namenlosen, war mitnichten gänzlich verschwunden, sondern hatte Myr-Toa betreten. Mit ihrer Ankunft ließ sie dort einen riesigen Tempel aus dem Purpurgestein erbauen und weitete ihre Herrschaft auf das umliegende Gebiet aus. Jeder konnte wissen, was geschehen wäre, denn die ehemalige Thearchin,

längst von der Gier besessen ein zeitenüberdauerndes Reich zu schaffen, an deren Spitze der Namenlose stehen sollte, sammelte ein riesiges Heer aus Dämonen und ihr treu ergebenen Soldaten an, als der Ktorovûin, ein Heiligtum des Ingerimm, auf dem Myr-Toa errichtet worden war ausbrach. Beinahe die gesamte Stadt fiel dem strafendem Feuerregen zum Opfer, an eine Eroberung des Imperiums war nicht mehr zu denken und so besann sich die Hohepriesterin fürs Erste darauf, Myr-Toa zu alter Stärke zurückzuführen. Sklaven wurden aus den Metropolen Tharpuras herangeschafft und viele kleine Dörfer vollkommen ausgelöscht, um wieder an Sklaven zu kommen. Thearch Myr-Mekarion II bleibt es nicht verborgen, dass ein innerer Feind langsam wieder zu einstiger Stärke heranwuchs, der 1. Heereszug scheiterte aber an den Dämonen aus Ganyamys Gefolge blutig, auch der 2. Heereszug unter Antamyr konnte abgewendet werden, doch seine Myriaden drangen bis an die Stadtmauern Myr-Toas vor, wurden dort allerdings in einen Hinterhalt gelockt und liefen zum Feind über. Somit wurde die Lage von Myr-Toa nicht vollends bekannt. Myr-Toa war am Höhepunkt seiner Macht angekommen, während sich in der Ferne der Niedergang des Imperiums abzeichnete. Doch auch dieses Mal konnte die Macht des Namenlosen keine Überhand gewinnen, da ein erneuter Vulkanausbruch Myr-Toa vollkommen vernichtete, der riesige Purpurgestempel stürzte ein, es gab keine Überlebenden.

### Die Gegenwart

Im Jahr 4762 IZ wurde dem Thearchen in Tokum Isoru wieder gewahr, dass sich in den Dschungelwäldern des Tapagiri die sagemumwobene Stadt Myr-Toa aufhalten sollte, Unmengen an Soldaten brachen auf, um eben die Mauern der Stadt, die so viel Leid über den Dschungel gebracht hatte als erste zu erblicken.

Auch der Mann, dem Shaoala so zugetan war, war unter diesen Soldaten, die gen Tharpura und Tapagiri marschierten. Zwar waren alle ehemaligen Bewohner der Festung in den Feuerstürmen um unheilige Leben gekommen, doch die Macht des Namenlosen war noch immer in den alten Gemäuern zu spüren. Brîkar, so lautete der Name dieses Mannes, war unter der Astrade, die tatsächlich an den Füßen eines Vulkanes Spuren der alten Diamantstadt fanden. An dem Ktorovûin offenbarte sich ihnen jedoch grauerregendes: Ganyamys Körper und die aller, die einst einen Pakt mit dem ohne Namen eingingen erhoben sich zum Unleben und rieben die Astrade auf, nur wenige entkamen vorerst in den tiefen Dschungel, darunter auch Brîkar. Durch das Abenteuer **Reise zum Horizont** [Anm.: Überholt durch: **Jenseits des Horizonts**]

kam auch das Rattenkind Tionnin Madaraestadin in Myranor an und zog sofort gen Myr-Toa, um dort die Macht seines Gottes erneut aufleben zu lassen. In den düsteren Gemäuern dieser Stadt weckt er den 1313 Jahre alten Purpurwurm Chikrantir aus seinem 169 Jahre andauerndem Tod. Es gelingt ihm sich den Drachen untertan zu machen, weil diesem der Karfunkel fehlt, in dessen Besitz die Helden gelangen. Das Rattenkind und Ganyamyr machen sich machtrunken daran, die Mächte ihres düsteren Schädelgottes wieder in Myr-Toa aufleben zu lassen, wobei sich beide einzweien. Das Abenteuer für die Helden beginnt in der Metropole Balan Cantara, wo gerade der Anfang des Oktales Brajan und damit der Sommerbeginn gefeiert wird ...

## Alte Wunden

Nach den schrecklichen Ereignissen in der Verbotenen Stadt und dem Tod Prusans haben sich die aventurischen Helden mittlerweile ein wenig, dank Shaoala und Wonschesch in Balan Cantara eingefunden, wo mittlerweile die Mär von einem fremden Schiff von fremden Küsten, der "Prinzessin Lamea", in aller Munde ist. Das Fest zu Ehren Brajans steht bevor, allerdings feiern die Bewohner der Metropole eher den Beginn des Sommers, der die dunstige Nebelglocke über dem Felsen im Sumpf endlich vertreibt, als zu Ehren des Gottes. Die Straßenzüge sind mit Sonnensymbolen und allerlei Schmuckwerk geschmückt, auf dem Marktplatz vor dem Horaspalast drängen sich viele Leute dicht an dicht und es herrscht geschäftiges Treiben. Für jeden Helden sollte sich in diesen Tagen etwas interessantes finden, der rondratreue Krieger wird sich sicherlich mehr über den üppigen Waffenstand freuen (die Waffen werden zum dreifachen Listenpreis angeboten, da man verhindern will, dass Unfreie so Unruhe stiften könnten), als die melodische Bardin, diese jedoch wird einer singenden Amauna fasziniert zuhören und sich eher für Lauten, Flöten und Harfen interessieren. Gönnen sie als Spielleiter ihren Helden einen ruhigen Tag, an dem für sie alles nach Plan läuft, natürlich kann sich ein Dieb oder Straßenräuber an dem Helden versuchen, doch, da die Aventurier in "Undurchdringliches Geflecht" so viel Leid miterleben mussten, haben sie es sich redlich verdient, einen ruhigen Nachmittag zu erleben. In den frühen Abendstunden tritt ein Angehöriger der Brajan-Gardisten an einen verantwortungsvoll ausschauenden Helden heran und bittet ihn, mit seiner Gruppe in der Nacht Recht und Ordnung in Balan Cantara aufrecht zu halten. 1 Aural ist der Lohn der Mühen.

## Schatten in der Nacht - die Sommersonnenwende

Haben sich die Helden im letzten Abenteuer noch auf der anderen Seite des imperialen Gesetzes bewegt, so haben sie in der folgenden Nacht eine recht ehrenvolle Aufgabe vor sich. Die verängstigte Shaoala bittet aber die Helden, dass einer von ihnen bei ihr bleiben sollte, damit dürfte klar sein, welcher der Helden dieses tut. Die Helden marschieren zusammen mit dem Zug durch die Stadt, als sie auf einmal die Meldung von einem Einbruch erhalten. Bei einer reichen Kaufmannsfamilie, mit Namen Karymnos, soll eingebrochen worden sein. Tatsächlich hat der Historiker Pheradan Karymnos, den es aus der kleinen Stadt Alwattanam, die im tharpurischen Dschungel liegt nach Balan Cantara verschlagen hat, einige Fundstücke aus Myr-Toa in seinem Besitz. Seit Jahren forschte der alte Mann nach der sagumwobenen Stadt des Namenlosen und vor kurzem fand er in einem zerstörten Lager, am Fuße eines Vulkanes einige Logbücher, die er analysieren wollte. Das Rattenkind Tionnin hat eben dieses in Erfahrung bringen können und hat einen der hohen Diener des Namenlosen, nämlich einen Grakvaloth auf den armen Mann gehetzt. Der Dämon ist unsichtbar, nur ein REVERSALIS ILLIBISIV oder ein ILLUSIONEN ZERSTÖREN können ihn auch für die Helden sichtbar machen. Ansonsten scheint der arme Pheradan dem Untergang geweiht. Sollte der Grakvaloth sein blutiges Werk vollendet haben, oder haben die Helden ihn vernichten können, so erscheint nun heimlich ein Ivash, mit dem Auftrag, das Haus und damit auch die Fundstücke und das Militärlogbuch zu verbrennen. Der Ivash manifestiert sich geradewegs bei dem vermeintlichem Leichnam von Pheradan.

### Grakvaloth

<b>MU</b>	40	<b>AT</b>	16	<b>PA</b>	14
<b>LeP</b>	40	<b>RS</b>	6		
<b>TP</b>	<b>Biss (2W+2), Hörner (1W+4)</b>				
<b>KO</b>	-	<b>AuP</b>	-	<b>MR</b>	25

—Grakvaloth erscheint als ein fast zwei Schritt hoher Löwe mit einer Mähne aus wallender Finsternis, tief violetten Krallen und Zähnen, rotglühenden Augen und einem Paar ledriger Schwingen, die in vier messerscharfen Hörnern enden

—wer immer Grakvaloth ansieht, muss eine MU-Probe + 3 bestehen, ansonsten erleidet er im folgendem Kampf 3 Punkte Malus auf den PA-Wert; würfelt der Held gar eine 20, so wird er auf der Stelle wahnsinnig.

### Ivash

<b>MU</b>	20	<b>AT</b>	13	<b>PA</b>	9
<b>LeP</b>	30	<b>RS</b>	1		

**TP**    **Feuerarm** (1W+4)  
**KO**    -    **AuP**    -    **MR**    18

—die Reichweite für den Feuerarm von Ivash beträgt 3 Schritt

—immun gegen jegliche Art von Feuer

—hölzerne Waffen und Rüstungsteile gehen in Flammen auf, was dem Träger 2 SP einbringt

—der BF aller Metallwaffen steigt um 1

—es ist möglich, den Dämon mit gewöhnlichem Wasser zu bekämpfen (je nach Menge zwischen 2 und 10 TP), oder ihn mit einer elementaren Wassererscheinung anzugreifen, die dreifachen Schaden verursacht

Sowohl der Grakvaloth, als auch der Ivash können nur mit magischen oder geweihten Waffen bekämpft werden. Geweihte Waffen richten jedoch nur den halben Schaden an, da die Geweihten in Myranor weit von ihren aventurischen Göttern getrennt sind. Haben die Helden den Ivash besiegt, so wird sich dieser, mit den Worten: "Alle die mit meinem Meister gekommen sind, werden in der Glut des Feuers vergehen.", aus dem Dasein stehlen. Im Kampf wird der Ivash immer wieder versuchen, an den Sekretär von Pheradan zu gelangen und den Helden sollte schnell klar werden, dass dieses Wesen nicht den eigentlichen Auftrag besitzt, die Helden zu vernichten... In den Schubladen des besagten Arbeitstischen können die Helden tatsächlich eine Schatulle ausfindig machen. In dieser Schatulle befinden sich ein diamantbesetzter Dolch aus Myr-Toa, ein großer geschliffener Diamant (der Karfunkel Chikrantirs), mehrere Tonscherben, die zusammengesetzt das Abbild einer Frau vor einem riesigem Tempel zeigen, kunstvoll verzierte und mit Diamanten verhärtete Steinsplitter, Lavabrocken, ein kleines verrußtes Tridekagramm aus dem Purpurgestein (falls ein Geweihter unter den Helden dieses Amulett berührt erleidet er 1W6 SP und spürt, wie das Tridekagramm einen Teil des Nayrakis abzieht, sprich, 13 KaP werden von dem Artefakt des Namenlosen aufgesogen), einige Bruchstücke von dem Purpurgestein und schließlich ein blutverschmiertes Militärlogbuch geschrieben in einem verschlüsseltem Hiero-Imperial (die Helden, die diese Sprache sicher nicht beherrschen, müssen also erst einmal eine Übersetzungsmöglichkeit finden). Nach diesem ersten gefährlichem Anzeichen, dass der Namenlose seine Macht gebraucht, um Myr-Toa verborgen zu halten, finden sich die Helden, die ihre Fundstücke allerdings vor der Familie Karymnos, eventuell dem Überlebendem Pheradan und den Brajan-Gardisten verbergen müssen, nach einer Belohnung von je 1 Aural bei Shaoalas Hütte ein. Am nächsten Tag, dem Schaffenstag des Brajan, ist es an den Helden, den unbekanntem Text zu entziffern, denn Hiero-Imperial,

eine Sprache der gehobeneren Personen, ist in den Armenvierteln eine nahezu unentschlüsselbare Geheimschrift, noch dazu, wenn sie tatsächlich verschlüsselt ist... Doch Tionnin Madaraestradin hat durch die gierigen Blicke seines Herren inzwischen die aventurischen Helden bemerkt. Erneut wird er sich mit aller Macht dagegenstemmen und versuchen, den Helden die Hinweise auf Myr-Toa zu entreißen.

### Der Text der Astrade

Am nächsten Morgen wachen die Helden mit einem ungutem Gefühl auf, ein Geweihter kann eindeutig erkennen, dass sich in der Nacht etwas Schlimmes in Shaoalas Hütte eingefunden haben muss. Tatsächlich hat das Rattenkind selbst ein Unheiligtum in der Erde vergraben, das es ihm ermöglicht, das verkohlte Tridekagramm wieder neu zu beseehlen. Schon sehr bald wird für die Helden dieser Ort unbewohnbar sein... Mit dem mulmigen Gefühl, beobachtet zu werden schlendern die Helden mit der versteckten Schatulle, Wonschesch und Shaoala durch die Gassen Balan Cantara und können dabei entdecken, wie eine Gestalt mit purpurfarbener Robe unauffällig hinter den Helden herschleicht (*Gefahreninstinkt*-Probe +6 / *Sinnenschärfe*-Probe + 12), Tionnin, der sich bei einer Entdeckung erneut in eine purpurne Ratte verwandelt, die dann verschwindet. Das Rattenkind berichtet der Garde nun von der angeblichen Brandstiftung der Helden und deren Vergehen in "Undurchdringliches Geflecht."

### Verfangen!

Überall sind die Reste der nächtlichen Straßenzüge zu sehen und bereits jetzt scheint es in der Metropole wieder ein alltägliches Leben zu geben... Mittlerweile sind die Helden auf dem Marktplatz vor dem Horaspalast angekommen und grübeln wahrscheinlich nach, wen sie fragen könnten, als sie folgendes erblicken: an dem Stand eines Shinxir-Priesters können die Helden genau einen Dolch von gleicher Machart entdecken, wie sie ihn in der Schatulle gefunden haben. Zeigen die Helden ihren Dolch vor, so wird der überaus erstaunte Priester, Achipios mit Namen, sofort flüstern, dass sie sich zum Anbruch eines neuen Tages vor dem Tempel des Glückes einfinden sollen. Plötzlich jedoch warnt der Shinxir-Priester die Helden, ihm die Schatulle zu geben und verschwindet hinter seinem Stand. Viele Gardisten haben nämlich den Marktplatz betreten und dringen mit lautem Rufen zu den Helden durch. Wonschesch kann sich verkriechen, doch den anderen Helden ist die Flucht verwehrt. Die Helden werden festgesetzt und arretiert. Es ist müßig zu erwähnen, dass Widerstand mit hoher Wahrscheinlichkeit ihren Tod bedeutet, sie können die-

ses Ereignis besonders hervorheben, indem einer der Gardisten, die die Helden gestern noch gelobt haben anspuckt und ins Gesicht schlägt.

#### Gardisten-Hauptmann

<b>MU</b>	16	<b>AT</b>	14	<b>PA</b>	13
<b>LeP</b>	36	<b>RS</b>	4		
<b>TP</b>	<b>Schwert</b> (1W+5)				
<b>KO</b>	16	<b>AuP</b>	33	<b>MR</b>	9

#### Gardist

<b>MU</b>	13	<b>AT</b>	13	<b>PA</b>	12
<b>LeP</b>	28	<b>RS</b>	4		
<b>TP</b>	<b>Kurzschwert</b> (1W+3)				
<b>KO</b>	15	<b>AuP</b>	27	<b>MR</b>	8

Die Helden werden abgeführt und in den Kerker des Horaspalastes geworfen.

## Flucht aus Balan Cantara

Am nächsten Tag erfahren die Helden ein äußerst mildes Urteil: sie und Shaoala müssen binnen einer None die Metropole verlassen und dürfen nie wieder nach Balan Cantara zurückkehren, andernfalls droht ihnen der Tod durch Ertränken. Dieses Urteil ist auf den lustlosen Horas zurückzuführen, der als ein milder und beliebter Herrscher gelten will, also hat er ein Todesurteil ausgeschlossen und widmete sich kurz darauf wieder seiner Konkubine Neralis Wogenschaum... Noch am Abend kommen die Helden also frei, zuvor werden sie von den Gardisten nach einer Schatulle durchsucht - an dieser Stelle können die Helden auch für ein kleines Bestechungsgeld von 5 Argental erfahren, dass diese purpurbekleidete Kreatur die Helden angeschwärzt hat. Am Tempel des Glückes angekommen begegnen die Helden Achipios, der ihnen wieder die Schatulle übergibt und sie auf einen gewissen Meophrastes aus Palinthas verweist, der zur Zeit in der Taverne Goldenes Laub verweilen soll. Dort angekommen finden sie tatsächlich den versprochenen Völkerkundler und Sammler, der den Helden, nachdem sie die Schatulle vorgezeigt haben, die Legende von Myr-Toa erzählt und den Text entschlüsselt, wenn die Helden bereit sind, ihm 3W20 Areal als Spende zukommen zu lassen und ihm versichern, ihm später alles über Myr-Toa zu berichten, weil er annimmt, dass die Helden dorthin reisen wollen und er sich sicher ist, sie wiederzusehen.

### Wendung der Ereignisse

Ging es für die Helden bis jetzt nur um eine geheimnisvolle Schatulle, so stellt sich bald heraus, wie folgenswer für Shaoala die richtige Übersetzung des

Logbuches ist. Zuerst wird alles mögliche über Datum, Missionsziel, Ausrüstung und Kampfkraft berichtet, doch nach einigen Seiten stößt Meophrastes auf eine Namensliste und über jeden Soldaten ist ein Steckbrief einzusehen. Ein gewisser Bríkar stellt sich dann als der Mann von Shaoala heraus... Die traurige, hübsche junge Frau erschrickt, als sein Name fällt und ab diesem Augenblick ist ihr klar, dass sie zu dieser Stadt will, um nach ihrem verschollenem Mann zu suchen. Unerschütterlich berichtet Meophrastes weiter, wie die Astrade am Fuße eines Vulkans auf Anzeichen einer alten Siedlung stößt. Meophrastes berichtet auch von der Ersteigung des Vulkans und von der zerborstenen Stadt. Dann stockt auch er und murmelt: "Bei der Oktade, nein!", nachdem er dieses getan hat, berichtet er heiser von den untoten Leibern, die über die Astrade herfallen und diese aufreiben, danach bricht der Text abrupt ab und Blut bedeckt die Seiten.

## Auf nach Myr-Toa

Spätestens jetzt sollte für alle Helden klar sein, dass man nach Myr-Toa gelangen muss, schon allein aus dem Grunde, weil Shaoalas Mann Bríkar dort verscholl und es eine Stadt des Namenlosen ist - bestimmt werden jetzt die ersten Gedanken an den Schiffsjungen Tassilo geweckt, der seiner Meisterin Daria Vindest in der "Reise zum Horizont" beihalf, das blutige Handwerk des Namenlosen zu vollbringen. Wonschesch hingegen sträubt sich mitzukommen, an dieser Stelle sollte es eigentlich zu einer rührigen Abschiedsszene mit dem viel kleineren Shingwa kommen. Noch haben unsere Helden 8 Tage Zeit, sich um ihre Ausrüstung Gedanken zu machen, sollten sie der Meinung sein, dass sie alles haben, was sie brauchen, kann der anstrengende Marsch durch den tharpurischen Dschungel beginnen. Das Preisgeld, das Melyanius Belchios te Illacrión den Helden in "Undurchdringliches Geflecht" überlassen hat, sollte noch zu einem Großteil bestehen, sei es, weil die Helden es noch nicht gänzlich verschleudert haben, die Helden phexgefällig handeln oder, weil Shaoala bis jetzt von dem gependetem Geld nur geringfügig gekauft hat. Zu der Ausrüstung sollte in jedem Fall ein Zugtier gehören, ein Esel kann auf dem großen Markt für 100 Areal erworben werden und zeichnet sich durch seine große Ausdauer aus, ist aber sehr eigenwillig und störrisch, ein Maultier, bei rund 120 Areal, ist da wesentlich einfacher zu lenken, immerhin ist es eine Mischung aus Pferd und Esel, da es im tharpurischen Dschungel des Nachts sehr gefährlich sein kann, ist ein Zelt für 6 Personen (75 Argental) vielleicht keine schlechte Wahl, Regemäntel sollten die Helden auf jeden Fall mit sich führen, da der Regen in den Wäldern bisweilen bra-



chiale Auswirkungen haben kann (rund 5 Obulos pro Mantel) und, eine Kletterausrüstung sollte sich auf jeden Fall in den Händen der Helden befinden, da schon im Logbuch ein Vulkan erwähnt wurde, den es zu ersteigen galt. Alles weitere, von dem Abakus bis zum Zunderkasten legen sie getrost in die Hände der Helden, sie werden über deren Fantasie überrascht sein... Schlussendlich brechen die Helden mit Shaoala gen Süden auf, nach Tharpura in eine ungewisse Zukunft... Sie als Spielleiter sollten ungefähr den Opfertag als Aufbruchtag bestimmen, denn, nach so vielen Opfern die die Helden vollbracht haben und noch vollbringen werden, scheint dieser Tag wie geschaffen, um aufzubrechen. Meophrastes rät den Helden, das Dorf Alwattanam am Bleichwasser zu suchen, es sei die einzige Siedlung auf dem Weg der Helden, zwar würde das Fischerdorf nicht viel zu bieten haben, aber es wäre eine sichere Unterkunft vor den ständigen Unbillen der Natur.

## Auf zum Bleichwasser - Etappe I

Nun beginnt an dieser Stelle für die Helden ein langer Marsch, der, aufgrund der Spielbarkeit in diesem Abenteuer in zwei Etappen geteilt ist. Der Marsch selber wird in diesem Abenteuer nur am Rande erwähnt, deswegen sollten sie sich die Freiheit nehmen, die lange und gefährvolle Reise nach ihrer Meinung auszugestalten, da es sonst den Platzrahmen in diesem Abenteuer sprengen würde. Da eine Orientierung ohne Waldkundigen geradezu unmöglich erscheint, sollten die Helden auf die Idee kommen, dass man einen sicheren Pfad braucht. Denken die Helden aber daran, blind in den sicheren Tod im Dschungel zu rennen, so fragt schließlich Shaoala kleinlaut, ob dieser Gefahren und sie können die Helden so (hoffentlich) zurück auf die richtige Bahn bringen. In Balan Cantara lässt sich sicherlich ein Wald-Amaun oder dergleichen anheuern... Durch die Berührung eines Geweihten oder durch die schiere Anwesenheit des Rattenkindes hat sich das Tridekagramm wieder aktiviert und erlaubt es dem Rattenkind, den Weg der Helden zu verfolgen, somit haben die Helden die ganze Zeit das flau Gefühl im Magen, dass sie beobachtet und verfolgt werden und, dass diese Reise ihr Ende bedeuten wird. Der Marsch zum Bleichwasser entpuppt sich als sehr beschwerlich, entweder hemmt der Dschungel den Vortrieb oder nahe am Brackwasser setzt das umliegende Sumpfgebiet jeglichem schnellen Vorankommen ein Ende. Für die Helden folgt ein langer Marsch, der die meiste Zeit durch den

Dschungel von Tharpura führt. Doch auch das farbenfrohe Bild von Papageien, Paradiesvögeln und Kolibris kann über die Gefährlichkeit dieses Ortes nicht hinwegtäuschen, sie sollten den Helden das eine oder andere Mal den Schlaf rauben, indem sie einen donnernden Jarranoth über ihre Lagerstätte trotten lassen oder eine Gruppe von Mandrassen auftauchen lassen, die versuchen das Packtier der Helden zu erhaschen. Es ist von äußerster Wichtigkeit, dass die Helden im Dschungel um ihr Leben kämpfen müssen, denken sie sich einen anstrengenden ersten Reiseabschnitt aus, der den Helden einiges abverlangt, Moskitos, Giftschlangen, Reißfische oder aber auch die Fauna sind Beispiele, mit denen sie den Marsch für die Helden und Shaoala zur Tortur werden lassen.

## Ceterum censeo Draydalan esse delendam

Mit der Ankunft am Bleichwasser drückt den Helden, der die Schatulle trägt, eine riesige Last, sie geht von dem Tridekagramm aus, das inzwischen zu seiner alten Macht erstarrt ist. Stellen sie dem Träger dar, was für ein Fluch ihn befallen hat, denn, wenn er das Tridekagramm dem Sumpfgebiet am Bleichwasser überantworten will, so würden sich bei ihm binnen 13 Stunden nach dieser Tat erste Anzeichen einer Pockenkrankheit (Stufe 10) zeigen, die man in dem westlich gelegenen Kontinent Aventurien auch Zorgan-Pocken nennt... Für den Träger der Schatulle hat es also keinerlei Erleichterung, wenn er versucht, dass Tridekagramm loszuwerden, denn das Rattenkind braucht es, um dem Purpurgott Chikantrir seinen Willen aufzwingen zu können, denn der Geist eines Drachen mag selbst einem Gott widerstehen. Immer tiefer geraten die Helden und Shaoala inzwischen in einen tiefen Sumpf, der nur aus Trübsal zu bestehen scheint. An diesem Ort haben die Helden nichts zu essen und zu trinken, denn das faulig-brackige Wasser wimmelt vor Maden und in dem dunklen Wasser zeichnen sich die Schatten von gefährlichen Kreaturen ab, die man vielleicht von sich abwenden, nicht aber verspeisen könnte. Das Zelt hält in dem schlammigen Boden in dieser Nacht nicht gut, von draußen dringen unheimliche Geräusche in das Zelt hinein. Haben die Helden eine Wache aufgestellt, so bekommt diese zur Tag- und Nachtwende einschlafendes Gefühl, aus dem sich der Held nur mit einer gelungenen Probe auf Selbstbeherrschung und Körperbeherrschung befreien kann. Zur gleichen Zeit beginnt der Draydal mit seinem hinterhältigen Angriff. Mehrere Mumien aus Myr-Toa hetzt er auf die Helden. Der Priester selber wird nicht in den Kampf eingreifen, sondern ein Rudel von Ratten-

dämonen beschwören, Shazz'valothim geheißten, die alsbald im Gewühle des Kampfes den Helden angreifen, der das Tridekagramm trägt und diesem selbiges zu entreißen versuchen. Sobald die Dämonen ihr Werk vollbracht haben, welches von den Helden nicht aufgehalten werden kann, so versucht auch der Priester, nach Myr-Toa zurückzuzugelen, doch das Rattenkind verwehrt im die Rückkehr.

*Plötzlich schreckst du auf, fast wärest du eingeschlafen. Kam da nicht ein Laut aus der Dunkelheit, die ihre Schwingen nach dir ausstreckt? Unheimlich ist dir zumute, überall in diesem Schlammloch des Grauens könnte euch der Tod ereilen. Da! War da nicht wieder ein Geräusch, fast wie ein Wispern... Euer kümmerliches Lagerfeuer ist fast niedergebrannt und die Sicht ist nicht gut, doch du siehst mit schreckensgeweihten Augen, dass sich einige Gestalten (insgesamt 1W3+5) aus der Dunkelheit dieser verfluchten Nacht herauschälen. Gestalten, die eigentlich nicht mehr über das Angesicht Deres wandeln sollten: in Bandagen gehüllt mit einem unheilvollen Leuchten in den Augen. Bei allen Göttern, die dir in den Sinn kommen, diese Kreaturen sind schon einmal gestorben. Vor Jahrhunderten verbranntes Fleisch schmatzt bei jeder Bewegung dieser Wesenheiten auf.*

#### Mumie

<b>MU</b>	30	<b>AT</b>	7	<b>PA</b>	7
<b>LeP</b>	20	<b>RS</b>	3		
<b>TP</b>	<b>Hieb (1W+4)</b>				
<b>KO</b>	-	<b>AuP</b>	-	<b>MR</b>	15

—der Hieb einer Mumie kann hässliche Seuchen übertragen, z. B. die Schlafkrankheit, Gilbe oder Paralyse

—jede nichtmagische Waffe richtet nur die halbe TP Anzahl an

—Feuer ist eine gute Waffe, die verbliebenen Äste bei dem Lagerfeuer (Stumpfe Hieb Waffen) richten 2W TP, jedoch erlischt die Flamme danach

—ein zweiter Stabzauber verursacht 2W zusätzliche TP, genauso werden die TP-Werte des Flammenschwertes (5. Stabzauber) verdoppelt

—Feuerzauber, wie der IGNIFAXIUS oder der IGNISPHAERO richten ebenfalls doppelten Schaden an

—eine Mumie kann nur nach einer misslungenen Probe auf Totenangst bekämpft werden, ansonsten sucht der Held das Heil in der Flucht

—abgeschlagene Körperteile kämpfen selbständig weiter, oder versuchen zumindest, ihr Opfer entweder in Schrecknis gefangen zu halten oder zu verwirren, wer solch eines Vorganges ansichtig wird, dem muss eine Entsetzens-Probe+4 gelingen, um nicht vor Angst zu fliehen (MU - beanspruchte schlechte Eigenschaft [TA]) Mitten im Kampfgewühl stoßen die Shazz'valothim hinterrücks an den betroffenen Helden heran, wäh-

rend der Priester weiterhin in der Dunkelheit verborgen bleibt, der Held, den die Shazz'valothim sollte möglichst nicht von einer Mumie angegriffen werden, es sei denn, sie haben als Spielleiter einen schlechten Tag erwischt...

#### Shazz'valoth

<b>MU</b>	25	<b>AT</b>	8	<b>PA</b>	0
<b>LeP</b>	10	<b>RS</b>	0	<b>TP</b>	4 SP
<b>KO</b>	-	<b>AuP</b>	-	<b>MR</b>	5

—das Erscheinungsbild eines Shazz'valoth ähnelt dem einer Gossenratte, doch es ist keine Haut zu erkennen, alle Innereien des Dämons liegen offen

—anstelle eines Schwanzes hat ein Shazz'valoth einen zweiten Kopf, der aber schlaff ohne irgendwelche Knochen herabhängt

—ein Shazz'valoth kann nur mit magischen oder geweihten Waffen bekämpft werden, wobei Geweihte Waffen wiederum nur halben Schaden anrichten

—wer des Rudels Shazz'valothim, insgesamt 13 Dämonen ansichtig wird, muss eine MU-Probe+2 ablegen, bei deren Misslingen er für 1W3 KR kampfunfähig wird

Nach einigen Kampfrunden wendet sich das Glück hoffentlich zugunsten der Helden, doch ihr Gefährte der das Tridekagramm bei sich trägt hat schwer zu kämpfen, das gesamte Rudel Shazz'valothim hat sich auf ihn gestürzt, als es zu folgendem Ereignis kommt...

*Mit einem schmatzendem Geräusch befreist du deine Waffe aus dem Körper der Mumie, der Strom der Angreifer ist abgeebbt. Dein Blick fällt auf (HELD), er stürzt schwer unter den Bissen eines Rattenrudel. Doch diese Ratten sehen nicht aus wie Ratten, ein hohnerfülltes Lachen dringt aus der Dunkelheit. Plötzlich schreit der Gestürzte laut auf, die Ratten rennen von dannen, in ihrer Mitte seht ihr noch etwas Glänzendes, da verschwinden sie in einem niederhöllischem Purpurnebel. Ein Schrei hallt durch die Nacht, ein Schrei, der euch kalt den Rücken herunterläuft: "Myr-Toa!" Es befindet sich noch jemand hier...*

## Jäger oder Beute

Dem ehemaligen Träger des Tridekagrammes geht es plötzlich schlecht, Fieberschübe peinigen seinen Körper und Schweiß tritt ihm auf die Stirn. Immer noch treibt sich diese Gestalt dort draußen herum, hohnlachend stapft sie durch den Sumpf. Während einige Helden mit dem Tridekagrammträger und Shaoala zurückbleiben, werden die anderen sich zwangsläufig auf die Jagd nach dem Priester begeben müssen. Zu groß ist die Gefahr, nochmals über-

rascht zu werden. Während es am Lager mehr oder weniger ruhig zugeht, streifen die Wanderer die halbe Nacht durch den Sumpf und scheinen sich hoffnungslos verlaufen zu haben. Inszenieren sie ein Katz- und Mausspiel, bei denen die Helden dem Priester immer wieder begegnen und dieser sofort verschwindet. Vor allem sollten die Helden auf keinen Fall merken, mit wem sie es zu tun haben und so können sie in der Dunkelheit und mit Hilfe des Sumpfes eine düstere Stimmung erzeugen. Verlangen sie den Spielern immer wieder erschwerte Proben auf Fährtsuchen, Schleichen oder andere geforderte Talente ab... Aber schlussendlich gibt es kein Entkommen...

### Der Draydal

*Immer tiefer führt euch der Marsch nun schon durch den dunklen Sumpf, verlaufen habt ihr euch und das Gefühl der Zeit verloren. Wieder dieses Hohnlachen, vermischt mit einem unterdrückten Fluchen. Euch ist gar nicht wohl zumute, eure Gefährten und Götter sind fern und an diesem Ort harren Myriaden an Schrecken, die nur warten, über euch herzufallen, (HELD) stapft zwar unbeirrt durch den Moder der Gezeiten, doch ihr seht, dass auch er/sie Angst hat. Plötzlich passiert alles viel zu schnell. Eine Feuerlohe schießt aus dem Boden und reißt euch von den Füßen, vor euch seht ihr, von dem Schein des Feuers erhellt die Umrisse einer bleichen Gestalt, Muskeln und Blutgefäße, alles ist unter seiner Haut auszumachen. Schlimmer ist aber das Feuerwesen, dass auf euch zu marschiert und drohend eine Feuerlohe in eure Richtung erstreckt.*

*Wiederum haben es die Helden mit einem Ivash zu tun, doch dieses Mal handelt es sich nur um eine Illusion. Der Priester hat beinahe seine ganze Kraft bei der Invocation der Shazz'valothim und der erfolglosen Rückkehr nach Myr-Toa aufgebraucht und versucht zu fliehen... Hier liegt es an den Helden, ob sie die Illusion, die von meisterhafter Hand gefertigt ist, aufdecken oder nicht.*

#### Draydal-Priester

<b>MU</b>	15	<b>AT</b>	13	<b>PA</b>	12
<b>LeP</b>	26	<b>RS</b>	1		
<b>TP</b>	<b>Streitkolben (1W+4)</b>				
<b>KO</b>	13	<b>AuP</b>	29	<b>MR</b>	12

Bei seinem Tode löst sich der Leichnam des Draydal in namenlosen Nebel auf, der bei Einatmen 1W6 SP und Würgekrämpfe verursacht.

Die folgenden Stunden werden die Helden sicherlich versuchen, wieder zueinander zu finden, doch ist dieses erst in den frühen Morgenstunden möglich, die ja nicht mehr weit entfernt liegen. Extrem übermüdet und zum Teil verwundet müssen die Helden weiterziehen, der Fluch dieses Sumpfes

scheint nur schwer länger als einen Tag zu ertragen sein. Während des Tages geht es dem Träger immer schlechter, Fieberschübe peinigen ihn und nach einigen Stunden ist er nicht mehr in der Lage sich ohne Hilfe fortzubewegen.

### Der Marsch nach Alwattanam

*Seit den Ereignissen in den Sümpfen hat sich (HELD) verändert. Viele Tage seid ihr schon gewandert. Ständig die Fragen nach dem Tridekagramm, das die grauenhaften Rattendämonen ihm entrissen haben. Auf eurem Marsch ist er/sie längst zu einem Hindernis geworden, Fieber steht ihm/ihr auf der Stirn und seit heute verunzieren hässliche rote Pocken seinen Körper. Eure Hoffnung, tatsächlich die mythische Diamantstadt Myr-Toa zu finden, falls es sie überhaupt gibt, sind merklich gesunken. Eure Stimmung ist gedrückt, selbst Shaoala, die verzweifelt versucht hat, euch weiter voran zu führen, ist zermürbt. Seit endlosen Tagen wieder im Dschungel ist es euch klar geworden, dass ihr damals in Balan Cantara einen riesigen Fehler gemacht habt...*

Der kranke Held hat sich durch den Verlust des Tridekagrammes nun offensichtlich jene Pockenkrankheit eingehandelt, die ihn schon damals in den Sümpfen gedroht hätte. Die nicht juckenden Pocken richten pro Tag 1W6+3 SP an, seine KK fällt langsam auf ein Viertel ihres ursprünglichen Wertes (3. - 12. Tag), der Fieberschub am 13. Tagen verursacht 1W20+10 SP. Sofern der Held dieses überlebt, bleiben hässliche Narben und ein unbändiger Lebenswille zurück (permanent CH-2 und MU+1). Immer tiefer führt der scheinbar aussichtslose Marsch durch den Dschungel, den sie bisweilen, es sei nochmals erwähnt, nach ihrem Denken ausgestalten und beleben sollten, ein gefahrvoller Abend an einem mühsam aufgeschichtetem Lagerfeuer, umgeben von Moskitoschwärmen, der schwülen Dschungelluft und Hunderten von verschiedenen Tierstimmen im Rücken ist allemal schöner als ein einfaches: "Am so und sovielten Tag ist nichts geschehen." Sie dürfen aber nicht vergessen, den Gesundheitszustand ihres "Patienten" im Auge zu behalten. Nur Mut... mit Hilfe der Spieler wird es ihnen schon gelingen einen stimmungsvollen Zwischenabschnitt zu erschaffen, ein Rollenspiel lebt schließlich nicht nur durch spielrelevante Facts, sondern auch durch seine einzigartige Atmosphäre.

### Die Stadt am Bleichwasser

Am 5. Tag der Pockenkrankheit haben die Helden die erste unlösbar erscheinende Aufgabe geschafft. Vor ihnen erstreckt sich das Fischerdorf Alwattanam, am Bleichwasser gelegen scheint der Ort beinahe in den Dschungel überzugehen. Die verarmte Bevölkerung nimmt die Helden vom ersten Augen-

blick sehr angenehm auf. Sollten allerdings einige Helden die Dorfbewohner auf Myr-Toa und die Soldaten ansprechen, werden sie mit finsternen Blicken bedacht. Die dorfälteste Frau, gleichzeitig die Heilerin und Schwester von Pheradan Karymnos, mit Namen Kraijaha lädt die Helden zu sich in ein und sorgt sich um das Leiden des Trägers. Kraijaha hat eine wunderschöne Mitbewohnerin, die sie zwar gut und gerne als ihre Tochter ausgibt, doch Rabashia ist ihre Schülerin. Denn Kraijaha ist eine Zauberkundige der Sumuinsel Era'Sumu und ob sie freiwillig von dort wegzog oder verbannt wurde ist nicht bekannt. Rabashia ist eine recht aufgeweckte junge Frau, doch als Kraijaha den tiefen Schlaf anspricht, wandelt sich ihre Schülerin in ein angstvolles Gemüt. Unlängst hat der Purpurnorm Chikrantir seine verfluchten Augen nach Alwattanam gerichtet und den Dorfbewohnern befohlen, ihm die Leichname der suchenden Helden darzubringen. Einige Dorfbewohner haben aus Angst vor der Macht des Drachen beschlossen, die Helden im Schlaf zu überfallen, auch Kraijaha ist auf ihrer Seite, nur Rabashia kann ihnen einen kleinen Hinweis geben, dass es nicht so gut wäre tief zu schlafen. Kraijaha bietet den Helden einen "Heiltrank" an, der in Wahrheit nichts weiter als ein Schlaftrunk ist... Tatsächlich kommt es in der Nacht in dem kleinen Giebelzimmer der Helden zu einem Überfall, 5 Dorfbewohner, ausschließlich männlicher Natur, die selbst in Alwattanam als Raufbolde gelten, werden die Hauswand erklimmen, in der Erwartung einer leichten Beute. Doch hoffentlich werden ihnen die Helden einen schönen Empfang bereiten. Sobald innerhalb der ersten 3 KR des Kampfes einer der Meuchler kampfunfähig wird, fliehen auch die anderen. Sollten die Helden einige Meuchler überwältigen, so werden diese auf Fragen alles über Chikrantir und seine Drohungen erzählen.

## Der Drache

*Es ist die Mittagsstunde des sechsten Tages, da bei (HELD) die Pocken erschienen sind. Der nächtliche Vorfall steckt euch noch in euren Knochen, und die Schmerzensschreie eures Freundes/eurer Freundin mindern dieses flaue Gefühl nicht gerade. Wenn es stimmt, was die Dorfbewohner gesagt haben, dann habt ihr euch den Zorn eines Drachen selbst zugezogen. Plötzlich, es ist die Mittagsstunde entsteht Unruhe im Dorf, ein Fischer läuft an euch vorbei, schüttelt zornig die Faust und ruft: "Das haben wir euch zu verdanken!" Ein riesiger Schatten hüllt den Dorfplatz in seinen Mantel des Nichts - ein Drache, purpurn gefärbt am ganzen Körper landet auf dem Dorfplatz und zerstört beiläufig einige Hütten. Ein fremder Geist drängt sich*

*in euren Kopf und auf einmal hört ihr diese Stimme, die von der äonenlangen Weisheit und blankem Hass kündigt: "Würmer seid ihr alle und welcher Wurm wagt es, sich zu Höherem aufzuschwingen? Unter euch sind einige, die meinten, sie könnten dieses tun. Ich weiß nicht, wer von euch diese Frevler sind, aber ich will, dass ihr sie mir gebt, ansonsten wähle ich mir jeden Tag eine junge Frau aus - schließlich habe ich auch Hunger!" Der Drache lacht höhnisch, die Menschenmenge schweigt, während der Drache sich wieder mit seinen mächtigen Schwingen in die Luft erhebt und einige Menschenleiber mit in die Höhe reißt, um sie auf das Dorf niederstürzen zu lassen...*

Die Bewohner des Dorfes sind von dem Schrecken wie erstarrt, die Helden werden indes wutentbrannt angestarrt, als Chikrantir in südöstlicher Richtung verschwindet, die weinende Rabashia stolpert schließlich zu einem der Helden hin und kniet sich weinend vor ihm in den Staub. Sie ist wohl die einzige, die den Mut aufbringt, die Helden anzuflehen, dieses Schreckensgeschöpf, welches das Dorf nun zum zweiten Mal heimgesucht hat zu vernichten. Der Bann ist gebrochen, immer mehr Dorfbewohner bitten die Helden nun, Chikrantir zu töten, immerhin sind die Helden ja dafür verantwortlich, dass Chikrantir sich in diesem Dorf gezeigt hat. So wandelt sich die Stimmung allmählich im Dorf, wenn sie wollen, können sie, bevor Rabashia das Eis bricht, einige Dörfler gewaltsame Übergriffe an den Helden begehen lassen, bevorzugt jene, die durch den Drachen Mitmenschen verloren haben. Der Schrein der Oktade ist von Chikrantir entzündet und zerstört worden, ein erstes Anzeichen dafür, dass Chikrantir nicht aus eigenem Antrieb handelt.

## Die Pforte nach Myr-Toa

Die Stadt Myr-Toa erhob sich einst auf dem stolzen Vulkan Ktorovûin, genau in die selbe Richtung ist auch Chikrantir geflogen. Sollten sich die Helden in Alwattanam nach Informationen über den Vulkan umfragen, so werden ihnen folgende Antworten gegeben.

—der Ktorovûin ist ein äonenalter Vulkan, dessen nächster Ausbruch in diese Zeit fallen würde (wahr, der Ktorovûin steht tatsächlich vor einem neuerlichem Ausbruch)

—in den Legenden heißt es, die Diamantstadt Myr-Toa wurde auf dem Ktorovûin errichtet, doch niemals gab es Spuren (wahr, die Dorfbewohner wissen nur nicht, dass die Legenden haargenau die Wahrheit berichten)

—der Ktorovûin ist von einer Wolke der Düsternis

umgeben und Dämonen sammeln sich an seinem Fuße, um über das Imperium herzufallen (teilweise wahr, in den frühen Zeiten war es tatsächlich so, aber Myr-Toa hat viel von seiner Macht verloren)

—die Optimaten des Imperiums entwickeln dort eine Waffe, die das Imperium zu einstiger Macht führen soll (falsch, das Imperium weiß gar nichts von diesem Vulkan, obwohl Tokum Isoru gar nicht weit entfernt ist)

—ein Schleier des Verborgenen umgibt den Berg, als ob sich dort etwas verbirgt, einige Dorfbewohner haben früher schon versucht herauszufinden, was sich dort verbirgt, wiedergekehrt sind sie nie (wahr)  
—vor einigen Jahren nahmen imperiale Soldaten den Marsch zum Vulkan auf sich, doch auch diese kehrten nie wieder (wahr)

—der Berg ist verflucht (falsch, der Berg versucht sich gegen die Namenlose Macht zu wehren und zweimal, als Myr-Toa am Höhepunkt seiner Macht war, vernichtete er Myr-Toa; der Ktorovûin ist ein Heiligtum des Ingerimm)

—in den letzten Tagen schienen Wolken über dem Ktorovûin aufzuziehen und ein Zittern lief durch den Berg, als ob der Berg ein lebendes Wesen wäre (wahr, diese "Wolken" sind die Nebeneffekte der Erweckung Myr-Toas zu alter Macht, das Zittern des Berges ist das Anzeichen eines sich abzeichnenden Kampfes: der Namenlose entweichte das diamantene Heiligtum des Ingerimm und dieser wehrt sich gegen die böse Macht, ein neuerlicher Ausbruch steht kurz bevor)

Es ist wichtig für das Abenteuer, dass der erkrankte Held mitzieht, weigern sich die Helden ihn mitzunehmen oder fällt es ihnen schier nicht ein, so bekommen sie es mit düsteren Zukunftsvisionen zu tun, in denen ihr Freund/ihre Freundin das Tridekagramm dem Ktorovûin übergibt. So ziehen also alle Helden und Shaoala zum Ktorovûin. Chikrantir ist nur auf einem Wege beizukommen, in seiner Höhle, wo er nicht fliegen kann, gibt es für die Helden die einzige Chance, den Drachen vom Angesicht Deres zu tilgen.

Die Stunde der Entscheidung naht immer mehr. Ihr habt euren Plan geschmiedet und euch gewappnet, gegen Chikrantir vorzugehen. Jeder von euch fühlt Angst, auch wenn ihr dieses nicht unbedingt offen zeigt. Ihr müsst in dem bevorstehendem Kampf siegen - oder ihr seid des Todes! Mögen euch eure Götter in der Stunde der Furcht erhören, wie fern ihr ihnen auch sein mögt.

Da die Helden den erkrankten Helden auf einer Trage schleppen, verdoppelt sich die Reisedauer, erst am Abend des zweiten Tages erreichen die Helden den Fuß des Ktorovûin und schlagen dort ihr Nachtlager auf. Inmitten des Dschungels, da der

Ktorovûin ein vorgelagertes Massiv des Tapagiri-Gebirges ist, das inmitten der Vegetation liegt.

### Das Heerlager

Beim Streifzug durch die Gegend stoßen die Helden in der Nacht auf die kümmerlichen Überreste eines Militärlagers, alles deutet darauf hin, dass hier einst ein Kampf stattfand, bei dem der Großteil der Soldaten getötet wurde - ein Schlachtfeld! Es gibt keinerlei Leichname und der Verfall der Zelte und verteilten Ausrüstungsgegenstände lässt nach einer gelungenen erschwerten Probe auf *Schätzen* (Verfall der Gegenstände), *Pflanzenkunde* (Überwucherung des Lagers) und *Fährtsuchen* herausfinden, dass sich dieses Astradenlager seit sechs Jahren in diesem Zustand befindet.

### Der Brief

Sicherlich werden die Helden sicherlich nach Anzeichen suchen, dass Brîkar sich einst in dieser Astrade aufgehalten hat und tatsächlich, nach mehr oder weniger langem Suchen, das sie mittels des Glückswertes eines Helden (3W6-2) simulieren können, findet sich ein Brief, der an Shaoala gerichtet ist. Der Glückswert ist ein Wert, der ein Heldenleben lang bestehen bleibt und dessen Wert (5 - 16) anzeigt, ob der Held in seinem Leben oft Glück hat, oder ziemlich oft vom Pech verfolgt wird, z. B. kann bei einer knarrenden Tür dieser Wert gut angewendet werden, gelingt die Probe auf den GW, so knarrt dir Tür nicht. In diesem Falle ist pro Stunde eine GW-Probe +10 nötig, damit die Helden in dem heillosem Durcheinander überhaupt etwas entdecken. Ist der GW unter 5, darf nochmals gewürfelt werden.

*Mühsam räumst du einige Holzbalken, die wohl einst ein Trosswagen waren beiseite. Unter den Holzbalken findet sich nicht viel, ein umgestürzter Suppenkessel, eine zerbrochene Kentema und etwas Papier... ein Brief, nichts wichtiges, denkst du dir, bis dein Blick auf die ersten Zeilen fällt, Shaoalas Name wird dort genannt. Schnell rufst du deine Kameraden und Shaoala zu dir... Brîkar war hier!*

*Liebste Shaoala, mein Herz zerbricht, weil ich weiß, ich werde die womöglich erst in einigen Oktalen wiedersehen. Aber was hilft es, die Ordnung Brajans anzuzweifeln, ich will lieber aufschreiben, wie es mir in all der Zeit ergangen ist. Als ich von dir wegziehen musste, glaube bitte nicht, bei der Oktade, dass ich getan habe, weil in deinem Leib ein neues Leben heranwächst. Ich habe dir schon immer gesagt, wenn es ein Junge wird, nenn ihn Prusan, wie den Vater meines Vaters. Ich hatte einen Befehl des Thearchen persönlich bekommen, damals dachte ich mir, es würde nur ein paar Nonen dau-*

ern, eine verborgene Stadt namens Myr-Toa zu suchen, aber nun sitze ich ihr seid beinahe einem ganzem Jahr in diesem Dschungel. Es ist zum verzweifeln, anfangs waren wir stolze Elitemyrmidonen im Dienste des Thearchen und jetzt... Unsere Astrade erreichte die vollkommene Sollstärke 125 stolze Myrmidonen, einige Waldläufer und Späher, der Stab des Astradu und die Trosswagen. Jetzt sind wir kaum noch 75 Männer. Immer wieder starben Personen im Dschungel, der Proviant ging zu Ende. Mit letzten Kräften erreichten wir gestern die Stadt Alwattanam. Doch heute sind wir zum Ktorovûin gezogen, die alte Dorfheilerin Kraijaha hat uns berichtet, dass es ein seltsamer Vulkan sei und so wollten wir uns diesen Mal genauer anschauen. Ach, wenn du wüsstest wie ich aussehe: der Panzer zerfetzt, die Waffen scharf, sogar den Bart musste ich mir notdürftig stutzen, im Moment reicht er mir bis zu den Knien... eigentlich müsste ich jetzt lächeln, wenn ich nicht wüsste, dass ich dich unglücklich gemacht habe. Seltsam, irgendeine düstere Aura liegt über diesem Ort, die Stimmen seltsamer Vögel dringen aus der Höhe bis an mein Ohr, gleich muss ich die Nachtwache am Trosswagen halten, mal schauen, danach schreibe ich weiter. Eines weiß jetzt jedoch schon: Myr-Toa, die sagumwobene Stadt, nach der wir suchen sollten, gibt es. Im Dschungel stießen wir immer wieder auf Teile einer Stadtmauer, ein seltsames Purpurgestein, ein riesiger Diamant und ein verkohlter Dreizehnstern. Der Astradu hat alles in die Schatulle getan, in der das Logbuch verwahrt wird.

An dieser Stelle endet der Brief, offenbar fand Brîkar nie mehr die Zeit, den Brief zu vollenden. Das Lager selbst bietet ein völliges Bild der Zerstörung: ungefähr 1 Meile östlich des Lagers der Helden, in dem der Erkrankte und die Wachen lagern sind rund 15 zerstörte Zelte, Palisaden und Trosswägen zu entdecken. Dazwischen liegen allerlei Waffen, Gebrauchsgegenstände wie Kessel und Zunderdosen, vollends verfaulte Nahrungsrationen und beschädigte Rüstungsstücke. Unter den Ausrüstungsgegenständen befinden sich auch einige mehr oder weniger gut erhaltene Spitzhacken, welche die Helden später, kurz vor Myr-Toa noch brauchen. Was fehlt sind Leichen. So werden die Helden recht bald bemerken, dass es nur einen Weg gibt, um hinter das Schicksal Brîkars zu gelangen: falls es Myr-Toa gibt, muss diese Stadt gefunden werden. Am nächsten Tag erklimmen die Helden die Berge. Diese Kletterpartie sollte von ihnen mit zusätzlichen Klettern-Proben und Hindernissen, sowie Schwierigkeiten ausgestaltet werden. Am späten Nachmittag gelangen die Helden durch ein Tal, die Pforte von Myr-Toa. Hier hielt Ganyamyrr immer ihre Heerschau ab und ihr werden die Helden Chikrantirs wieder ansichtig, der droben am Himmel drohend seine Kreise zieht. Lassen sie die Helden an dieser Stelle eine um 1 Punkt erleichter-

te Schleichen-Probe ablegen, um unbemerkt durch das Tal zu gelangen.

## Hort des Blutes

Sehr langsam geht der Marsch voran, doch als das Gelände immer zerklüfteter wird und ein Fehltritt, trotz Seile und Absicherung viel zu leicht den Tod bedeuten könnte, erblicken die Helden direkt vor sich einen gähnenden Höhleneingang. Viele Knochen künden davon, dass Chikrantir seinen Hort in dieser Höhle hat. Diese Höhle stellt auch gleichzeitig den einzigen verbliebenen Zugang zu Myr-Toa dar, da alle anderen Pfade durch die Steinfelder des Ktorovûin entweder durch das Heiligtum oder durch das Rattenkind zerstört worden sind. Jetzt, wo Chikrantir gerade in den Lüften um Myr-Toa schwebt, um mit seinen verfluchten Augen nach den Helden zu suchen, sind diese unbemerkt in seinen Hort entwischt und warten auf seine Wiederkunft. Die Höhle führt in den Ktorovûin herein, immer und immer wieder gelangen die Helden zu sprudelnden Geysiren oder Lavabädern. Nach rund 100 Schritt verbreitert sich der Gang zu einem großen Saal voller Diamanten, ein Weg führt aufwärts nach Myr-Toa. Bevor die Helden diesen jedoch unter Augenschein nehmen können, gilt es, ein Versprechen, dass sie den Dorfbewohnern Alwattanams gegeben haben - Chikrantir!

*Die Zeit will nicht verstreichen und die Aufregung, die einen vor einem Kampf ergreift plagt eure Mägen. (HELD) gibt sich zwar sehr viel Mühe seine Schmerzen zu unterdrücken, doch ihr seht, wie schwer es ihm fällt. Plötzlich meint ihr, ein Rauschen in der Luft zu hören und ein gewaltiger Schatten schiebt sich vor den Höhleneingang. Grimmig greift ihr zu euren Waffen und versteckt euch im Seitengang, Chikrantir ist in seine Falle gekommen - jetzt liegt es an eurem Kampfesmut, dieses unheilige Gezucht von Dere zu bannen. Mit einem anmutigen Bewegung gleiten des Drachen purpurne Schuppen in die Höhle und Chikrantir begibt sich zu seinem Hort.*

Nun schlagen die Helden also den Kampf gegen Chikrantir, an dieser Stelle sei nochmals erwähnt: aventurische Spruchzauberei, ~~die ja aufgrund der Überfahrt nach Myranor sowieso eingeschränkt ist~~, ist gegen Drachen nochmals zu modifizieren: jegliche Zauber die sich gegen den Drachen richten kosten die doppelte AsP-Anzahl, wobei es müßig zu erwähnen ist, dass Chikrantir aufgrund seiner hohen MR praktisch immun gegen viele Arten der Zauberei ist. Kampfzauber die sich nicht an der MR des Drachen messen lassen müssen sind um 5

Punkte erschwert und ihre Kosten betragen das oben genannte. Verwandlende Kampfzauber oder aber Verwandlungszauber kosten gar die dreifache AsP-Anzahl. Da Chikrantir eine Wesenheit des Namenlosen ist, richten geweihte Waffen gegen ihn ihre doppelte TP-Anzahl an, da Ingerimms Hort, der Ktorovûin nahe ist.

### Der Drachenkarfunkel

Der große Diamant, der sich in der Schatulle befindet ist nichts anderes als der Karfunkel des Chikrantir, denn der Purpurwurm ist einst vor 169 Jahren in einen tiefen Schlaf getreten, der dem Tod sehr ähnlich war. Nun enthüllt sich auch das Wissen um Chikrantir, in einem Drachenkarfunkel ist stets ein Teil des Drachengeistes gefangen, der untote Leib Ganyamys verstand es, die Zeichen der Zukunft zu deuten und vertrieb alles Gute aus dem schlafendem Chikrantir. Der Karfunkel ist am Ende seiner Reise dank der Helden wieder bei seiner Hülle angekommen und dient den Helden als Fokus für ihre Zauber. Während des Kampfes hallt dem Erkranktem dauernd eine Stimme im Kopf herum, die Stimme des Chikrantir will es scheinen, doch schon nach kurzer Zeit zeigt sich, dass diese Stimme vom absoluten Guten in ihren Worten zeugt, es ist die Stimme des verbliebenen Drachengeistes in dem Karfunkel. Einmal entdeckt können die Helden diesen nutzen, doch die ungleich mächtigeren Zauber sollten Chikrantir nicht vernichten, vielmehr sollten sie ihn soweit schwächen, dass die Helden eine Chance haben, das unheilige Drachenwesen zu vernichten.

### Pforte des Grauens

*Der Drache ist tot, gefallen unter euren Streichen und der Macht seines Karfunkels. Chikrantir hat Chikrantir getötet um selber zu sterben, der Karfunkel ist zu Staub zerfallen, die arkanen Mächte haben ihn zerstört. Doch ihr seid am Leben, dank des Tridekagrammträgers (HELD), der als einziger die Stimme des Karfunkels vernehmen konnte. Mühsam stemmt ihr eure blutenden Glieder auf dem Steinboden auf, nehmt die Trage eures Gefährten, der wieder halb wahnsinnig vor Schmerzen ist und macht euch daran, dem Gang zu folgen - nur weg von dem Drachenleib...*

Der Gang ist anfangs sehr eng, mit einer ausgetretenen steinernen Treppe versehen und vor allem: sehr dunkel. Deswegen sollten den Helden bisweilen Proben auf ihre Raumangst abverlangt werden. Einige Zeit steigen die Helden in der Dunkelheit Stufe um Stufe höher und überwinden rund 1000

Schritt Höhenunterschied. Doch als die Helden schon meinen, sie müssten in dieser Treppenhalle schlafen, verflacht der Gang zu einem größerem Saal, der auf der gegenüberliegenden Seite durch ein Steinportal den Weg zu einer dahinter liegenden Felskaverne versperrt. Allerlei Geröll bedeckt den Boden des Saales. Das Portal hingegen diente einst für Ganyamyr und ihre Priester, die es mit einer magischen Sperre für fliehende Sklaven versperrten. Natürlich konnte das Rattenkind das Wort der Macht aus dem untoten Leib Ganyamyr herauszwingen, doch die Helden werden sich einer anderen Methode behelfen müssen. Unter dem Geröll in dem Boden ist ein Unheiligtum des Guldnenen vergraben. Durch eine gelungene Probe auf *Sinneschärfe* stellen die Helden fest, dass dort etwas vergraben wurde. Nun leisten die Spitzhacken gute Arbeit, Gesteinsbrocken fliegen umher und doch, in etwa einem halben Schritt Tiefe befindet sich ein leuchtender, kunstvoll gearbeiteter Purpurstein. Ein Magus kann mittels ANALÜS ARCANSTRUKTUR, OCULUS ASTRALIS oder ODEM ARCANUM feststellen, dass eine Art der Zauberei in dem Objekt gebunden ist, während der ODEM ARCANUM allerdings nur die Anwesenheit von Zauberei anzeigt, lässt sich mittels ANALÜS ARCANSTRUKTUR erkennen, dass der die gewobenen arkanen Fäden namenloser dämonischer Herkunft sind, ein OCULUS ASTRALIS wiederum zeigt neben pervertierten Astralfäden an, dass die Kraftfäden allesamt aus dem Objekt herausströmen, zur dem schweren Steinportal hin. Das Portal selber ist aber nicht magisch, aber z. B. ein DESINTEGRATUS verpufft einfach in dem Unheiligtum. Ein DESTRUCTIBO ARCANITAS vernichtet durch 10 permanente AsP das Unheiligtum, ein PENTAGRAMMA (erschwert um 16 Punkte) vertreibt die eingebundene dämonische Präsenz und kostet einen permanenten Astralpunkt, so dass sich diese gegen den Zauberer wendet, indem es Besitz von ihm ergreift. Die andere Methode wäre es, das Unheiligtum zu zerstören, Zauber der Wahl wären sicherlich der IGNIFAXIUS und der IGNISPHAERO (andere nicht offensichtliche Kampfzauber zeigen keine Wirkung), wobei der IGNIFAXIUS leichter zu dosieren ist. Nach je 10 angerichteten TP würfeln sie mit einem W20, bei den ersten 10 TP wird das Unheiligtum mitsamt der dämonischen Präsenz bei einer 1-4 vernichtet, bei 20 TP insgesamt bei einer 1-8 usw. Ein Zehntel der AsP kosten sind auch hier permanent. Da Ganyamyr die namenlose Präsenz nicht mittels FUROR, BLUT oder HEPTAGON UND KRÖTENEI herbeirief, sind sie durch Kopplung mit REVERSALIS REVIDUM auch nicht zu vertreiben, ein gelernter Dämonologe (und nur ein solcher) kann in der dämonischen Präsenz

durch ANALÜS oder OCULUS leicht feststellen, dass die Magie eine Kopplung mit Thargunithot nicht unähnlichen Mächten eingeht, der Herrin der Untoten, ein erster Hinweis, was einen hinter dem Steinportal erwartet... Befindet sich ein Geweihter in der Gruppe, so kann er durch die Liturgie EXORZISMUS versuchen, die Präsenz zu vertreiben, da es sich bei dem Unheiligtum um ein Objekt handelt und nicht eine Person handelt, wird die Liturgie von dem 3. Grad auf den 6. Grad heraufgesteigert. Normalerweise ist diese Art der Austreibung nur den höchsten Kirchenvertretern bekannt, doch, die Gottheit schenkt dem Recken ihre Aufmerksamkeit. Die Mirakelprobe (MU/IN/CH) ist...

—um die Hälfte der Stufe erleichtert

—um die Anzahl der Schicksalspunkte erleichtert (siehe KKO127)

—um 3 Punkte erleichtert (aus einer Notlage heraus)

—um 6 Punkte erleichtert (göttlicher/kirchlicher Auftrag)

—um 1 Punkt erleichtert (durch das Heiligtum, bei Ingerimm-Geweihten um 6 Punkte erleichtert)

—um 1 Punkt erleichtert (nur für Praios-Geweihte, da gerade es gerade Praios ist)

—um 1 Punkt erleichtert, wenn einige Helden im tiefen Gebet mithelfen, die Macht des Namenlosen zu bannen

—um 13 Punkte erschwert (durch Namenlose Macht verzerrtes Gebiet)

—um 15 Punkte erschwert, da es sich um eine Liturgie des 6. Grades handelt

Eine Liturgie des sechsten Grades kostet 48 KaP, davon 3 KaP permanent, gelingt der mächtige Exorzismus allerdings, so ist die dämonische Präsenz gebannt. Befindet sich in der Gruppe kein Magier oder Geweihter, leistet der Dolch aus Myr-Toa gute Dienste, da er eine Waffe aus dem Heiligtum ist, diese Waffe kann das Unheiligtum zerstören, allerdings manifestiert sich dann die namenlose Präsenz und stellt sich zum Kampf. Da all diese Methoden eher einem gewaltsamen Aufbrechen des Portals als einem freundlichem Anklopfen gleichkommen, treten den Helden, nachdem das Steinportal sich tatsächlich zur Seite bewegt hat, zwei Mumien gegenüber, ähnlich denen, die dem Draydal-Priester gedient haben. Die Werte einer Mumie finden sie auf Seite 10. Nachdem die beiden Mumien ebenfalls vernichtet worden sind, steht den erschöpften Helden der Weg frei. Die AT- und PA-Werte der Helden sind wegen der Dunkelheit um 3 Punkte vermindert - nur um 3 Punkte, da sich die Helden an den rotleuchtenden Augen ihrer Kontrahenten orientieren können.

## Rubinlöwin

Nun, da den Helden der Weg offen steht, einige Worte an sie, Ganyamyr, die nun untot im Ktorovûin unter dem Tempel weilt, hegt einen Hass auf das Rattenkind, denn beide wollen dadurch, dass sie Myr-Toa zu einstiger Macht führen, selber wieder die Macht über das Kalifat des Güldenens erhalten. Doch Tionnin ist um vieles mächtiger als der untote Leib Ganyamyr, die nur noch einen Bruchteil ihrer früheren Kräfte in sich trägt und so verbannte er sie in die Grotte unterhalb des Tempels.

Ganyamyr braucht Blut, um wieder zu alter Stärke zurückzufinden, als die Astrade ihr in die Hände fiel und einige Dorfbewohner Alwattanams ihren Weg kreuzten, gewann sie sehr viel Blut. Man kann Ganyamyr regeltechnisch mit einem Nachtalp vergleichen, der seinen Opfern auch Lebenskraft stiehlt, um sich wieder manifestieren zu können. Ganyamyr steht kurz davor, den Untot abzustreifen, das wenige Blut der Helden würde ausreichen, um ihre Stärke wieder zu erheben. Ganyamyr ist dennoch die Herrin der Untoten und die letzten verbliebenen Mumien an ihrer Seite (einst waren es 13 Hohepriester des Namenlosen) können nicht anders, als ihren einfachen Befehlen zu folgen. Vor den Helden liegt nun eine große Grotte, in deren Mitte sich ein großer Vulkanschlott befindet, aus dessen Tiefe ein unbehagliches Donnern und Grollen dringt. Entweder durch die Unmengen an Astralkraft oder Karmaenergie oder durch den Kampf gegen die niederhöllische Präsenz, hat Ingerimm in Alveran wohl einen Augenblick lang den Blick zum Ktorovûin gewandt, denn plötzlich erscheint durch den Ton eines Schmiedehammers und durch gleißendes Licht begleitet ein orangeleuchtendes Schwert, besetzt mit Rubinen über dem Vulkanschlott: die Rubinlöwin! Ein Schwert aus der Reihe der zwölf Löwinnenschwerter, das Schwert des Ingerimm. Spätestens jetzt sollte den Helden klar werden, dass es sich beim Ktorovûin mitnichten um einen einfachen Vulkan handelt, sondern um ein Heiligtum des Schmiedegottes... nie versiegende Diamantminen über dem Schlotte eines Vulkans! Der Held, der das Unheiligtum vernichtet hat, wird auch derjenige sein, der sich Ganyamyr zum Kampfe stellen wird. Am Schlott angekommen stellt sich nur die Frage, wie gelingt es dem Helden, die zehn Schritt zu überwinden, die zwischen ihm/ihr und der Rubinlöwin liegen, doch dieses ist nur eine Prüfung des Mutes des Helden, ist er mutig genug und vertraut den Zwölfen, so wird er einfach einen Schritt hinaus in die Luft tun, die sich zu einer erzenen Brücke verfestigt und den Weg zur Rubinlöwin



freigibt...

*Euer Gefährte/eure Gefährtin (HELD) tritt hin zu dem Vulkanschlot, über dessen Mitte das prächtige Schwert in der Luft schwebt, wie durch eine Hand gehalten. (Geschichtswissen-Probe+12) Sofern ihr euch nicht täuscht handelt es sich um die Rubinlöwin, das Schwert des Ingerimm, eigentlich verschollen, doch der Gott der Schmiedekunst muss für einen winzigen Moment den Blick auf euch gerichtet haben - schlagartig wird euch klar, dass ihr ein Teil des göttlichen Spieles seid. Mit einigen kraftvollen Schritten ist (HELD) an dem Schlot angelangt und verharrt dort, rund 10 Schritt Leere trennen ihn von der Rubinlöwin. (An diese Stelle fällt die Mut-Probe des Helden und für dessen staunende Begleiter eine Probe auf den Aberglauben). Plötzlich tritt er/sie einen Schritt hinaus in die Leere, in euren Köpfen sehr ihr (HELD) schon, wie er fällt und in der Magma vergeht, doch seine Füße scheinen halt zu finden! Mit einem Herzschlag als Zeitspanne, bildet sich eine erzene Brücke über dem Schlot und der Weg zur Rubinlöwin ist frei.*

Ungefähr gleichzeitig treten einige schemenhafte Gestalten in das Licht, die verbliebenen Mumien Ganyamys haben sich gesammelt, um die Helden zu töten. Dieses Mal wird das Licht über die Dunkelheit siegen, denn die Rubinlöwin verhindert die neu aufkommende Dunkelheit und erfüllt die Mitstreiter seines Führers mit neuem Mut und Kraft - eben den Eigenschaften, die den beiden Elementen, Feuer und Erz, die Ingerimm beherrscht, zu eigen sind. Jeder Held darf sich, solange die Rubinlöwin unter ihnen ist, zwei Punkte Mut und einen Punkt Körperkraft hinzunotieren. Ganyamyr selber wird vorerst nicht in den Kampf eingreifen und verbirgt sich in der Bluthalle, wo sich, zu Shaoalas Entsetzen, auch der Leichnam von Bríkar finden lässt...

### **Eine traurige Entdeckung**

*Unter euren kraftvollen Hieben fallen die verbliebenen Geschöpfe der Finsternis, eine seltsame Stille umgibt euch. Erst jetzt bemerkt ihr den Verwesungsgeruch, der wohl schon die ganze Zeit süßlich in der Luft lag. Ein Grauen durchfährt euch - sollte es etwa sein, dass...? Bei allen Göttern, war der lange Marsch umsonst? Ist Shaoalas Mann tot? Ihr wisst es nicht. In dieser Grotte ist nichts mehr zu sehen außer dem brodelndem Vulkanschlot und dem gleißendem Schwert in (HELD)s Händen. (Sollten sich Elfen in der Gruppe befinden, so müssen diese an dieser Stelle eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, Sinnenschärfe-Probe) Der Geruch scheint aus dem Loch dort zu kommen. Das gleißende Licht der Rubinlöwin, das in allen Regenbogenfarben zu leuchten schein, ergießt sich nicht*

*in diese Grotte. Ihr atmet einmal tief durch und (HELD) schreitet voran. Ein unterdrückter Schrei dringt aus der Grotte. Mit klopfendem Herzen folgt ihr eurem Freund/eurer Freundin ins ungewisse Nichts. Stille Schwärze umgibt euch.*

Zugegeben, solch ein brutales Ende haben die Hoffnungen der Recken und Shaoalas nicht verdient, doch es ist leider wahr: im beinahe gänzlich verschlucktem Licht der Rubinlöwin liegt ein Haufen voller Leichname vor den Helden in einem großem Beckenförmigen Saal, dessen Ende nicht abzusehen ist. An dieser Stelle ist keine TA-Probe gefordert, ein Held, der angesichts solch eines Schreckens unberührt bleibt ist kein Held... Knochengerippe türmen sich neben halbverwesten Leichnamen auf, Maden bedecken die bleichen verbliebenen Fleischstellen, Shaoala schreit auf und beginnt zu weinen, als sie den von Maden und dem Zahn der Zeit zerfressenen Leichnam ihres Mannes Bríkar entdeckt, nun hat sie alles verloren, was ihr lieb war, Prusan, Bríkar und ihre Heimat. Doch bevor sich die Helden weiter umzuschauen gedenken, ertönt ein schmatzendes Geräusch im Dunkel des Beckens, etwas, eine Art Flüssigkeit scheint sich wellenartig zu bewegen - Blut, aus dem die Kraft des Lebens schon vollends geraubt wurde und mit einem Gurgeln beginnt Ganyamyr, von ihrem Hunger nach Sikaryan getrieben, aus dem Blutbecken aufzutauchen. Geräusche von zerreißendem Fleisch, sickerndem Blut, qualvollen Todesschreien der gefangenen Seelen und dem Knacken zerbrechender Knochen begleitet, setzt sich eine Kreatur in Bewegung, deren Leben längst dem Todesgott Nereton angehören sollte.

*Wenn ihr den Feind seht, dann werdet ihr allzu bald bemerken, dass er wahre Ungeheuer in seinen Reihen hat. Kreaturen, die - ganz gleich ob lebend oder tot - niemals auf Sumus stolzem Leib wandeln dürfen! Bedenket, wenn ihr diese Wesen erblickt: sie ziehen ihre Kraft aus eurer Furcht. Wenn ihr ihnen standhaft und unverzagt begegnet, so werdet ihr den Sieg erringen, einen großen Sieg, dessen bin ich gewiss...*

*Walpurga von Weiden  
vor der Schlacht um Eslamsbrück*

Die Gestalt Ganyamys schält sich aus der Dunkelheit heraus, eine Mut-Probe entscheidet, ob die Helden ihrer Ängste Herr werden oder nicht. Getrennt durch den, in einer blutigen Rinne liegenden Leichenberg stehen sich die Helden, der Träger der Rubinlöwin voran und Ganyamyr gegenüber. Die Höhle erbebt, Steine rieseln auf die Helden nieder. Der Rückweg durch Chikrantirs Hort wird

durch herabfallende Gesteinsmassen versperrt. Langsam setzt die untote Thearchin sich in Bewegung, Gier und Hunger stehen in ihren verbliebenem Auge, als Purpurlicht, von einer dreizehngehörnten Krone aus dem unheiligem Gestein ausgehend in die Grotte fällt. Schwärme von skelettierten Ratten begleiten ihre unbeholfenen Schritte - in ihrer Nähe stirbt sogar das niederste Getier. Schließlich erfüllt ihre röchelnde Stimme die Grotte gänzlich und erscheint doch mal donnernd und befehlend mit dem nächsten Herzschlag flüsternd und versuchend.

*Ihr kommt aus dem selbigen Land meines Widersachers, der sich Rattenkind nennt. Es muss ein schönes Land sein, dass mein Herr beherrscht. Ich werde meinen Hunger dort stillen können, wenn ihr mich wieder zu einstiger Macht geführt habt. (Sie streicht über den Leichenberg) Sind diese nicht schön? Geholfen haben sie mir, und ihr werdet bald auch schön sein, ich freue mich schon. Helft mir, das dort (sie zerquetscht Bríkars Schädel ganz beiläufig) ist doch nur eine Hülle. Schmerzen sind eine Lüge der falschen Götzen. Ich gebe euch mein Wort, viele Gelüste und Schönheiten warten auf euch, wenn ihr mir auf meinem Weg helft und euch an der Schönheit von IHM freut!*

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden ihre ganze Willenskraft gegen den Ruf Ganyamys aufbringen und so beginnt der Kampf des Trägers der Rubinlöwin gegen Ganyamyr. Untermalen sie dieses Ereignis damit, dass die anderen Helden anfangs eingreifen können, tun sie dieses tatsächlich, so spricht Ganyamyr eine Warnung aus, hilft auch das nichts, so erhebt sich einer der Leichname (vorzugsweise Bríkar) aus seinem Tod und schreit schreckensgepeinigt in seiner früheren Stimme: "Lasst ab von ihr! Sie ist die Herrin, sie gehorcht nur dem Kalifen! Und ihr gehorcht ihr! Lasst ab von ihr, ihr seid schuld, wenn ihr die Schönheit SEINES Reiches nicht teilen wollt!" Zwar haben die Helden das Unheil von sich abwenden können, Shaoala aber nicht, als die Helden ihren Willen gegen SEINEN gesetzt haben, verpfändete sie ihre Seele an ihn... Spielen sie als Spielleiter diesen Kampf aus, beide Streitenden kennen nur ein Ziel: ihren Widersacher zu vernichten und so kämpft auf der einen Seite eine untote Thearchin, die durch die Macht des Namenlosen und seiner Schergen gestützt wird und auf der anderen Seite ein einfacher Kämpfer, mit einem götterlichen Schwert und dem Schutz Ingerimms an seiner Seite. Doch schlussendlich vergeht Ganyamyr, Licht erfüllt die Grotten, doch noch immer zeugen die Leichname und die zerschlagenen untoten Körper von dem Bösen - nur das Feuer des

Ktorovûin kann dies alles vernichten.

## Der Tempel des Namenlosen

So folgen die Helden also dem Weg, der in die Höhe führt, der vor einer Tür aus schierem Purpurgestein endet, der Tempel - die Helden haben Myr-Toa erreicht... Die Tür lässt sich nicht öffnen, Geweihte verlieren gar ihre restlichen Kap, sofern sie die Tür zu öffnen versuchen, die dadurch nur noch fester verschlossen wirkt. Das Schwert Rubinlöwin hingegen schneidet sich durch das Gestein und gibt so den Weg ins unheilige Innere des Tempels frei. Die Helden befinden sich nun innerhalb der Mauern und huschen unten durch zerschmetterte Gänge und Räume, die im Anhang näher erläutert sind. Die aufwärts führende Treppe endet in dem großen Unheiligtum. Mit einer gelungenen *Sich Verstecken*-Probe bleiben die Helden unentdeckt, denn mitten in diesem Saal befindet sich das Rattenkind Tionnin, welches gerade damit beschäftigt ist, ein großes Ritual vorzubereiten. Mit einem unheimlichen Gefühl im Magen stellen die Helden fest, dass es zweifellos eine dunkle Beschwörung ist, auf einem Sockel aus Purpurgestein sind einige Dinge zu sehen (*Sinnenschürfe*-Probe): eine Kopfhaut, das Tridekagramm, ein Augapfel, eine Hand, eine Zunge, ein Gebiss und ein Herz, das noch schlägt. Vor dem Sockel liegt der zerstückelte Leichnam Rabashias, die das Rattenkind auf diese Art und Weise bestraft, ihre Seele haust in den Niederhöhlen. Den Helden sollte damit klar werden, dass Tionnin eine mächtige Beschwörung vollziehen wird. Der Tempelraum ist von Astralmacht erfüllt und in den Köpfen der Helden erscheinen Bilder aus längst vergangenen Tagen: Myr-Toa, eine blühende Stadt, Unmengen von Soldaten, die Ganyamyr treu gehorchten, Dämonen des Namenlosen, die mit Gewalt die Scharen von Sklaven weiter voran treiben. All diese Bilder scheinen sich mit der Gegenwart zu vermischen, an manchen Stellen des Tempels über dem gewaltigem Tridekagramm reißt die Luft auf und gibt den Blick auf das Nichts der Niederhöhlen preis - Tionnin versucht, wenngleich auch in geringerem Maße, wie Borbarad, eine Pforte zu schaffen, um das Reich des Namenlosen mit der 3. Sphäre zu verbinden. Die Helden müssen dieses unbedingt verhindern! Doch bevor es zu einer Handlung kommt, rennt Shaoala in ihr Verderben, denn sie löst sich aus den Reihen der Helden und tritt auf das Rattenkind zu. Erwarten die Helden jetzt, dass sie vernichtet wird, nein, weit gefehlt, Tionnin tritt auf sie zu und umarmt sie, liebkost ihren Körper, nur um sie Stück für Stück ins Tridekagramm zu ziehen, um ihr dort den Dolch

durch die Kehle zu ziehen - Shaoala stirbt, und im selben Moment vollzieht Tionnin das finstere Ritual. Durch eine gelungene *Magiekunde*-Probe+6 stellt ein Held fest, dass Tionnin nicht genügend Macht besitzt, das Ritual alleine zu beherrschen, ein mächtiges Paraphernalium scheint ihm die Macht zu geben, die er braucht - das Tridekagramm. Die Helden können das Rattenkind wirklich wirksam stören, indem sie ihn mit ihren Waffen traktieren. Tionnin ergreift gezwungenermaßen Gegenmaßnahmen und wird somit in seiner Konzentration nachhaltig gestört. Zwar gelingt die Beschwörung, doch bemächtigen sich die Helden des Tridekagrammes, so bricht wahrlich die Niederhölle los. Shazz'valothim stürmen den Hallenboden, von ungeheuren arkanen Mächten entfesselt, Ivashim steigen aus den Schloten auf und beginnen unkontrolliert ihr tödliches Feuer zu verbreiten und mit einem mächtigem Brüllen manifestiert sich ein Grakvaloth bei dem Rattenkind, dem dadurch nur die Flucht mittels TRANSVERSALIS TELEPORT bleibt - die Helden haben die Beschwörung zwar nicht unterbinden können, doch dank des Raubes des Tridekagrammes und der Ablenkung durch die anderen Helden, ist ihm die Beherrschung dieser Unmengen an Kräften misslungen. Der Ktorovûin steht kurz vor dem Ausbruch, um all das dämonische Gezücht in seinem Inneren vergehen zu lassen - doch noch ist das Tridekagramm nicht vernichtet. Während in Myr-Toa Daimonen in das Weltengefüge dringen, wirft der Träger schweren Herzens (*Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um den Jähzorn) das Tridekagramm in den Schlot. Ein Zischen und Pfeifen dringt dabei aus der Tiefe empor, wie bei einem großem Kampf. Jegliche Krankheit ist von dem Helden abgefallen, gerade in diesem Momenten beginnt hinter den Helden der Ktorovûin sein unheiliges Werk. An dieser Stelle in der Todesangst sind keine Proben gefordert, wenn sie wollen, können sie den Abschnitt der Flucht allerdings noch ein wenig würzen. Kommen die Helden vor Chikrantirs Hort in das Tal, bietet sich ihnen ein wahrhaft einmaliger Anblick: mit einem Krachen erbebt der Ktorovûin, Gesteins- und Lavabrocken werden meilenweit in den Himmel geschossen, ein heißer Ascheregen geht nieder. Die Bergkuppe wird vollständig hinweggesprengt und in all diesen Tosen stehen die Helden und ihnen wird kein Haar gekrümmt. Myr-Toa ist vergangen, nie wieder wird man den Namen jener Stadt nennen, die einst mit so viel Leid und Tod verbunden wurde - es scheint, als habe es die Stadt nie gegeben. Die Macht des Namenlosen ist gebrochen, viele ließen ihr Leben oder gar ihre Seele, um den Weg zur Vernichtung der Stadt möglich zu machen - Ganyamyr verpfändete ihre Seele an den

Namenlosen, Chikrantir ließ es zu, dass Tionnin ihn bannen und seinen Geist in den Karfunkel verschieben konnte, Brîkar, der, der Oktade sei dank, nur sein Leben geben musste. Die Seele Shaoalas allerdings weilt, durch einen einzigen unbedachten Augenblick der Verzweiflung verraten, in den Niederhöllen, vor Wut ob dieses Betrugers schreiend. Tionnin selbst ist auf dem Weg der Verdammnis, doch was mit ihm geschehen wird, steht noch offen. Rabashia erlitt das gleiche Schicksal wie Shaoala, auch ihre Seele ist verdammt. An dieser Stelle endet Verloren und Vergessen, ein brutaler Schnitt, Ende, abrupt und unverdient. Das Ende von Verloren und Vergessen beantwortet dennoch viele Fragen und wirft neue auf, genau so sollte das Abenteuer konzipiert sein. Der wahre Sachverhalt um Brîkar ist klar, doch was ist mit dem Rattenkind, welches Unheil wird es säen, was hätte aus Myr-Toa werden können, wenn... Was hat es mit dem Ktorovûin, der Rubinlöwin und dem Tridekagramm wirklich auf sich, was geschieht in den Tiefen des Heiligtums. Erz und Feuer, nie versiegend... An genau dieser Stelle schließt das Abenteuer, in der Hoffnung, das der Drang der Abenteurer, die Neugierde nie versiegt. Punkt.

### Belohnung

Jeder Held darf sich pauschal 300 Abenteuerpunkte auf seinem Dokument gutschreiben, 50 Abenteuerpunkte bekommen die Helden, die entweder das Tridekagramm getragen und vernichtet haben, oder mit der Rubinlöwin Ganyamyr getötet haben. Für gutes Rollenspiel können sie nochmals insgesamt bis zu 200 Abenteuerpunkte verteilen. Da nach dem Myranor-System keine Würfelsteigerungen mehr stattfinden, erhält jeder Held einen Punkt bei den Talenten *Geschichtswissen* und *Magiekunde* hinzu, sofern er diese auf seinem Heldenbogen stehen hat. Am Ende bleibt nur das Wissen, das die Kenntnis um Myr-Toa für die Helden ein Geheimnis darstellt - ein Wendepunkt in ihrem Leben in Myranor.

## Personen

### Shaoala

Die junge hübsche und zierliche Frau, die im Anhang von "Undurchdringliches Geflecht" nur kurz umschrieben wird, soll an dieser Stelle einmal genauer dargestellt werden. Shaoala weicht Blicken aus und schweigt oft. Kommt sie doch einmal zum Sprechen, so wird sie unsicher und nervös. Ihre schwarzen Haare schmiegen sich offen und glänzend an ihren Körper und aus ihren traurigen, tiefen dunklen Augen spricht die Verzweiflung in ihrem Leben. Dennoch klammert sich Shaoala an den Rest, den sie hat, mit einer unvorhergesehenen Stärke begleitet sie die Suche der Helden nach Bríkar, diese nimmt für sie jedoch ein tragisches Ende - beten wir zu den Göttern, dass ihre Seele nicht auf ewig gefangen bleibt.

<b>MU</b>	9	<b>AT</b>	7	<b>PA</b>	7
<b>LeP</b>	18	<b>RS</b>	1		
<b>TP</b>	<b>Dolch (1W+1)</b>				
<b>KO</b>	10	<b>Au</b>	19		6

### Wonschesh

Der Shingwa, der die Helden seit ihrer Landung in Myranor begleitet ist ein kauziger Gesell. Durch eine tiefe Freundschaft mit der Roten Harika bewegt, kam er den Aventurieren vor Balan Cantara zur Hilfe, als es darum ging, Haridiyon zu befreien (RzH 63). Doch mit der Zeit in der Metropole plagten der Heimweh nach seiner Sippe am zerfallenen Leuchtturm immer mehr, die Ausweisung aus Balan Cantara nahm er zum Anlass, sich von den Helden zu verabschieden, die er aber auch schon als Freunde liebgewonnen hat und nur ungern verlässt.

### Pheradan Karymnos

Pheradan ist ein nahezu genialer Geologe und Geschichtskundiger. Der ergraute Mann beschäftigte sich seit seinem ganzem Leben mit einem einzigen Thema: der mythischen Stadt Myr-Toa. Doch wollten alle seine Vertrauten ihm nicht glauben, dass er dabei war, diese Stadt zu entdecken. Da er ein Hindernis im Plan des Rattenkindes darstellte, hetzte Tionnin einen Grakvaloth und einen Ivash auf ihn, um ihn und alle Hinweise auf Myr-Toa zu vernichten.

### Achipios

Achipios ist ein junger Priester des Shinxir. Häufig auf Wanderschaft, ist er zur Zeit der Helden in dem Tempel des Glücks in Balan Cantara. Er ist es, der die Schatulle aus Myr-Toa bewahrt und den Helden schließlich den Hinweis über Meophrastes zuspielt. Er selbst ist ein entfernter Verwandter von Pheradan und glaubt, dass es zumindest einen Versuch wert wäre, die Stadt Myr-Toa zu suchen.

### Meophrastes auf Palinthas

Meophrastes ist ein älterer Mann, in kostbare Gewänder gehüllt und einer unerreichten Ausstrahlung. Er ist ein gelehrter Völkerkundler und Sammler und kann den Helden einige Hinweise auf Myr-Toa bestätigen. Er selber ist der Meinung, dass es Myr-Toa einst gegeben haben muss, doch durch die Wendung der Ereignisse steigt sein Interesse an dem Unternehmen, denn er beginnt die Reise der Helden zu finanzieren.

Kommen wir nun zu den Charakteren, die den Helden während des Marsches bis nach Myr-Toa begegnen und ihnen besonders in Alwattanam begegnen und über die Bedrohung Chikrantirs berichten.

### Kraijaha, die Dörfälteste

Diese Frau, Pheradans Schwester scheint nicht zu altern, manche Bewohner Alwattanams schreiben ihr zu, schon seit langer Zeit zu leben, andere meinen, sie verlängere durch finstere Menschenopfer ihr Leben. Doch all dieses ist nur dummes Gerede, Kraijaha kommt von der Sumuinsel Era'Sumu. Die Urriesin verlieh ihr die Kraft des Lebens. Kraijaha ist eine vortrefflich Heilerin, die sich versteht, kranken Seelen zuzusprechen. Als Tionnin ihre Schülerin Rabashia zu seinem finstern Ritual raubte, da tötete er sie und verdammt sie ebenfalls - nun ist sie zusammen mit Rabashia in den Niederhöllen.

### Rabashia...

...ist wahrlich eine Schönheit, langes, braunes Haar, zu zwei Zöpfen verflochten hängt über ihrer Schulter, schöne blaue Augen und volle Lippen verstärken das Bild der fleischgewordenen Liebesgöttin nur noch mehr. Doch Rabashias kurzes Leben soll nicht lange währen - Tionnin hat sie auserkoren, die Schönheit seines Herren zu mehren.

### Chikrantir, Purpurwurm

Dieser Drache war einst eine gute Seele, doch als er erschlagen, sein Karfunkel geraubt und sein guter Geist dort drinnen gefangen wurde, ist der Leib des Purpurwurmes für Tionnin zu einem Instrument der Macht geworden. Teils durch Tionnins Macht und die des Tridekagrammes beherrscht, ist er von einem abgrundtiefem Hass auf alles Lebende unterworfen.

<b>MU</b>	31	<b>AT</b>	16	<b>PA</b>	12
<b>LeP</b>	110	<b>RS</b>	8		
<b>TP</b>	<b>Biss</b> (3W+4), <b>Krallen</b> (2W+6)				
<b>KO</b>	46	<b>AuP</b>	350	<b>MR</b>	26

Chikrantir war schon immer ein Kämpfer, der es liebte, seine Opfer zu täuschen. Da aber myranische Magie nur sehr schwer in geordnete Bahnen zu fassen ist, steht es ihnen frei, Chikrantir nach ihrem Ermessen mit zauberischen Fähigkeiten auszustatten. Seine Kräfte sind deutlich im Bereich Kampf und Illusion anzusetzen...

### Ganyamyr, ehemalige Thearchin zu Myr-Toa

Wissentlich ging die gewissenlose Frau vor Jahrhunderten schon einen Pakt mit dem Guldnen ein - versprach er ihr doch grenzenlose Macht. Myr-Toa wurde zu einem Machtfaktor sondergleichen und in den umliegenden Gehöften wurde der Name der diamantenen Stadt nur mit Ehrfurcht gesprochen, doch der Ktorovûin vernichtete die unseligen Mauern Myr-Toas und verfluchte Ganyamyr zum Untot. Seitdem hat sich ihr kranker Geist gewandelt, nur noch groteske Züge künden an, dass sie einst menschlich war, ein verdrehter Hals, keine Kopfhaut, keine Gesichtshaut, ein fehlendes Auge, ein fehlender Schatten, fehlende Zähne, eine fehlende Zunge und eine fehlende linke Hand künden davon, dass der Namenlose sich ihrer bemächtigt hat.

<b>MU</b>	30	<b>AT</b>	18	<b>PA</b>	12
<b>LeP</b>	169	<b>RS</b>	4		
<b>TP</b>	<b>Hände</b> (1W+4)				
<b>KO</b>	-	<b>AuP</b>	-	<b>MR</b>	13

—die zusätzlichen Modifikationen im Kampf mit einer Mumie finden sie auf Seite 12

—wer Ganyamyr erblickt, dem muss eine TA-Probe-3 gelingen, will er nicht weichen

—wenn im Kampf Körperteile Ganyamyr selbstständig umherschwirren wird eine Entsetzens-Probe+6 fällig

—alle 2 KR kann Ganyamyr einen Ivash herbeirufen, alle 7 KR einen Grakvaloth und in jeder 13 KR versucht sie, den Bund mit Maruk-Methai zu erneuern, doch schlussendlich vergeht sie an der Rubinlöwin

Nachdem sie sich nun über die Charaktere in dem

Abenteuer "Verloren und Vergessen" erkundigt haben, bleibt nun nur noch eine abschließende Beschreibung des Bösen - des Rattenkindes selbst. Keine Werte sind angegeben, da Tionnin auf jeden Fall entkommen soll, doch sie können sich, wenn es gilt, die Beschwörung zu unterbrechen einige Szenen ersinnen, in denen der Albino tatsächlich mit Gewalt gegen die Helden vorgeht - kämpfen wird er nicht, stattdessen kann er viele Kurzrituale des Zweigesichtigen vollziehen, um die Helden zu beschäftigen, Hinweise darauf finden sie in RzH 49.

## Besonderheiten

### Tridekagramm

"Verloren und Vergessen" rankt sich sicherlich geheimnisvoll um das Tridekagramm. Einst trug es Ganyamyr, als Garant dafür, dass der Namenlose sein Angesicht ständig über Myr-Toa hielt. Solange das Tridekagramm in Myr-Toa weilte, fiel es Ganyamyr erheblich leichter, namenlose Kreaturen herbeizurufen und Myr-Toa zu beherrschen. Tionnin wurde eben dieses offenbart, als er in den Ruinenhallen eintraf, ein Wandel vollzog sich, als das Tridekagramm nach Myr-Toa zurückkehrte: der alte Tempel erhob sich, wie in alten Zeiten aus den Trümmern und schien wie ein Turm des Verderbens Wache zu halten. Mit der Vernichtung des Tridekagrammes im Ktorovûin endet auch die Epoche des Namenlosen. Nie wieder wird die Stadt Myr-Toa ihr Antlitz erheben und nie mehr wird ER seine Blicke zum Ktorovûin richten. Selbst an dieser Stelle kann nicht genau gesagt werden, wie lange dieses Machtstück des Gottes ohne Namen schon in der Welt weilt, doch anscheinend ist es auch besser so, diese Frage ungeklärt zu lassen. Dank dem Eingreifen einiger mutiger Recken wurde das Tridekagramm dem Ktorovûin übergeben und Ingerimm hat es bestimmt schon längst in den Feuerschlund Nagalosch geworfen.

### Dolch aus Myr-Toa

Ein einfacher Dolch aus Myr-Toa, jedoch aus Diamant und Magma geschaffen und praktisch unzerstörbar. Diese Waffe kann gegen Azrael, den Schatten des Namenlosen zur Anwendung kommen. Ihre bloße Berührung bringt das Unheiligtum zum Schmelzen und Azrael tritt hervor.

<b>Gewicht</b>	25 U
<b>KK-Zuschl.</b>	8/16
<b>WV</b>	3/2
<b>TP</b>	1W+4
<b>BF</b>	-7
<b>Rubinlöwin</b>	

Hierbei, bei diesem Schwert aus Titanium handelt es sich um eines der Löwinnenschwerter, das verschollene Schwert des Ingerimm. Nie haben Aventurier auch nur einen Blick auf die schärfste aller Klingen geworfen, die der Schmiedegott je geschmiedet hat. Ingerimm muss die Rubinlöwin wohl entrückt haben, um sie denen zu geben, die in seinem Namen kämpfen. Im Kampf gegen Kreaturen des Namenlosen, des Tyakaar oder Aggari richtet die Klinge stets ihren doppelten Schaden an.

**Gewicht** 90 U  
**KK-Zuschl.** 10/14  
**WV** 10/10  
**TP** 1W+8  
**BF** -3

Aber auch an dieser Stelle gilt: eine Waffe ist nur so gut, wie ihr Träger...

### Azrael.

#### die Präsenz des Namenlosen, sein Schatten

Man kann nicht sagen, ob es sich bei Azrael wirklich um den Schatten des Namenlosen handelt, oder ob es nur eine ähnliche Manifestation ist. Wird der Dämon aus seinem Unheiligtum vertrieben, so offenbart er sich als purpurner Nebel, der sich bald zu einer Schattengestalt verformt und die Helden angreift.

**MU** 55    **AT** 20    **PA** 15  
**LeP** 100    **RS** 0  
**TP** **Todeshauch** (1W6 SP)  
**KO** -    **AuP** -    **MR** 30

—Azrael kann seine Attacken und Paraden aufspalten, das heißt, er kann z.B. eine Attacke mit 30 schlagen, aber mit 4 und 11 parieren; sie haben völlige Entscheidungsfreiheit, wie sie dieses handhaben (Helden, die kurz vor dem Ableben stehen, können so gerettet werden, ohne, dass der Schein des gnädigen Spielleiters aufkommt)

—sinkt die LeP-Anzahl von Azrael auf 13 oder darunter gibt er den Kampf auf und flieht in die Niederhöhlen

—gelingt Azraels AT und die PA des Opfers misslingt, so hat er den Körper teilweise in seinen Schatten aufgesogen und erhält pro KR 1W6 SP; aus dieser Lage kann sich ein Held nur mit einer KK-Probe+6 befreien, die aber pro nachfolgender KR um einen Punkt erleichtert ist

—gelingt Azrael hingegen eine Gute AT und wird diese nicht pariert, so hat er sein Opfer vollends aufgesogen und versucht, seine Seele in die Niederhöhlen zu stoßen; würfeln sie und der betreffende Spieler einen W20, gibt es eine Übereinstimmung, so kann der Held nur mit einer Selbstbeherrschungs-Probe das unvermeidliche doch noch abwenden

Anbei sind hier noch Kampfwerte angegeben, wann

immer die Helden eine für den Spielleiter unerwartete Aktion starten. Selbige Werte zählen auch für die Totschläger aus Alwattanam, der Hafenstadt am Ende des Bleichwassers...

**MU** 12    **AT** 10    **PA** 8  
**LeP** 25    **RS** 1  
**TP** **Knüppel, Dolch** (1W+1)  
**KO** 11    **AuP** 28    **MR** 4

## Der Tempel des Namenlosen

1) Durch diesen Treppenaufstieg gelangen die Helden in den Tempel, sie befinden sich nun unterhalb des Beschwörungssaales.

2) Ein kleiner Gebetsraum. Auf dem Altar liegt die skelettierte Leiche über einem Loch, das zu einer Blutrinne für Opfer führt.

3) In den Gefängnissen wurden aufrührerische Sklaven und Opfer für den Namenlosen eingesperrt. Nun sind diese elendigen Leichname noch in der verkrümmten Haltung zu sehen, in der sie erstickt sind...

4) Die Gemächer Ganyamys... Hinter einem verstaubten Vorhang, der bei Berührung in sich zusammenfällt, steht ein Himmelbett. In einem Doppelschrank offenbart sich ein grausiger Fund: im linken Schrank sind allerlei Folterwerkzeuge zu finden. In dem linken Schrank sind Gewänder aus Menschenhaut! Ein prächtiger Tisch in der Ecke zeigt keine Geheimnisse, doch an der Eingangswand befindet sich eine Foltervorrichtung, darunter ein Becken zum Auffangen des Blutes der Delinquenten.

5) Der Eingangssaal zu den Schlafkammern der übrigen Priester. Hier findet sich nichts, was außergewöhnlich wäre. Ein leichter Purpurnebel durchzieht die gesamten Gewölbe.

6) Die Schlafkammern der Priester sind sehr spärlich eingerichtet. Neben den Betten befindet sich hier ein blutverkrusteter Altar aus Purpurgestein.

7) Der Zugang zu dem Beschwörungssaal, in dem das Rattenkind zur Zeit seine Invocation vorbereitet.

8) Der Innenraum des Beschwörungssaales ist durch drei Türen zu erreichen. Hier hat Tionnin als seine Paraphernalia aufgereiht, auch Rabashias Überreste und das Tridekagramm.

9) Der eigentliche Beschwörungszirkel. Inmitten eines Tridekagrammes steht das Rattenkind und bereitet die Beschwörung vor, in der er Myr-Toa die einstige Macht zurückgeben will. Wollen wir hoffen, dass die Helden in der Lage sind, in davon abzuhalten und es ihnen gelingt, das Tridekagramm zu rauben...

